

Unterrichtseinheit 6:

SCHWARZER PETER OL

Rahmenbedingungen:

Dauer: 60'

Niveau: einfach

Gruppengröße: bis 15 Kinder

Kursumgebung: Wiese und kleines Waldstück (Eislaufplatz in Hochimst)

Sicherheitsaspekt: von Natur aus klar definiertes Gelände

Zielsetzungen/Lernziele:

Üben der Merkfähigkeit

bereits gelernte Kartensignaturen festigen

neue Kartensignaturen lernen

diese auch im Gelände zuordnen können

Motivation durch Kartenspiel

Material:

mehrere farbige Hütchen

kleine Kärtchen mit zwei/drei farbigen Punkten

2 Sets folierte kleine Kärtchen mit Kartensignaturen und Bildern

Haselnussstecken

große Postenschirme

3 Sets Schwarzer Peter Karten

Erste Hilfe Koffer

Stickeralbum und Sticker

Laufkarten: drei Bahnen

2 Reifen

Postennetz

Organisation:

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation	Material
5'	drei Hütchen im Gelände verstecken	Wir machen uns gemeinsam auf Pirsch und verstecken im Gelände vier Hütchen (blau, gelb, rot und grün). Achtung: nicht zu weit auseinander!	1 blaues Hütchen 1gelbes Hütchen 1 rotes Hütchen 1 grünes Hütchen
10'	das Spiel „Hütchentupf“ erklären und spielen	Die Kinder bilden einen Kreis. Auf einer Unterlage (kleiner Spielteppich) liegen verdeckt die kleinen Kärtchen mit je zwei oder drei farbigen Punkten in einer Reihe. Sie dürfen ein Kärtchen ziehen, die zwei oder drei farbigen Punkte ansehen und diese in der richtigen Reihenfolge anlaufen, mit dem Finger auf die Hütchen tupfen und schnell zurücklaufen. Wer muss nicht lange nachdenken, wo sich die Hütchen befinden? Wer schafft es ohne Hilfe? Ehrlich sein! Wer ist sehr schnell?	kleiner Spielteppich Ca. 20 kleine Kärtchen mit zuerst nur zwei, dann drei farbigen Punkten.
10'	Festigen bereits gelernter Kartensignaturen und Erlernen neuer	Wir besprechen die Kärtchen durch und bilden Paare und wir sehen uns eine Trockenrinne, direkt im Gelände an.	2 Sets Kartensignaturen
5'	Staffellauf	Die Kinder bilden 2 Riegen: Der Vorderste läuft auf die gegenüberliegende Seite der Wiese, wo sich die Kärtchen (Kartensignaturen und Bilder) befinden, nimmt ein Kärtchen auf und läuft zurück zur eigenen Riege. Dort legt er das Kärtchen auf dem Boden auf und übergibt mit Handschlag an den nächsten Läufer. Welche Gruppe schafft es, die Kärtchen paarweise richtig zusammenzustellen? Und welche Gruppe macht es noch dazu sehr schnell? Für jeden Fehler müssen alle in der Gruppe 10'' lang im Plank stehen.	2 Sets Kartensignaturkärtchen und Bilder
20'	Schwarzer Peter OL	Jedes Kind erhält 4 Karten des Spieles. Darauf achten, dass kein Kind von vorne herein zwei zusammenpassende hat! Die restlichen Karten liegen bei den Postenstandorten. (jeweils zwei) Jedes Kind nimmt sich eine Laufkarte und läuft die Bahn durch. Bei jedem Posten darf es eine der beiden Karten, die dort liegen, mit einer des eigenen Blattes austauschen. Mit etwas Glück finden sie passende Karten um Paare zu bilden. Haben sie eine Bahn fertig, beginnen sie mit der nächsten. Nach 20 Minuten ist Stopp. Wer hat ein oder zwei Paare bilden können? Wer findet am Schluss den schwarzen Peter als erstes und kann ihn zum ÜL bringen?	3 Sets vom Kartenspiel „Schwarzer Peter“ Haselnussstecken große Postenschirme kl. Behälter Laufkarten (3 Bahnen) 3 Boxen für die Karten Start – und Zielposten
5'	Gemeinsam die Posten und alles Material einholen		
5'	Spiel: Staffelspiele mit Reifen	<ol style="list-style-type: none"> 1.) Im Reifenstehend laufen und Reifen vorsichtig übergeben 2.) den Reifen treiben beim Hinlaufen, in die Hand nehmen beim Zurücklaufen 	2 Reifen 2 Hütchen



