

## Konzept zu „Jenga, Mau-Mau, Kniffel und Co. – Spiele sportlich umsetzen“

<b>Projektart/-form</b>	Das Projekt kann in die Kategorien Bewegungsspiele und Sportspiele eingeteilt werden, bei denen die Persönlichkeitsentwicklung im Vordergrund steht.		
<b>Übergeordnetes Projektziel</b>	Die Schüler*innen sollen klassische Gesellschaftsspiele umgestalten, sodass diese sportlich und in Bewegung umgesetzt werden können. Dabei sollen sich die Schüler*innen mit menschlichen und kindlichen Grundbedürfnissen und dem Sinn des Spielens auseinandersetzen.		
<b>Rahmenbedingungen</b>	Klassenstufe: 6 / 3 Tage a' 4-5 Schulstunden		
<b>Projekttag / -einheit</b>	Tag 1	Tag 2	Tag 3
<b>Tagesschwerpunkt</b>	Am ersten Tag wird das Projekt erklärt. Im Anschluss werden die Spiele gespielt, mit der Aufgabe, diese so umzugestalten, dass diese mit Bewegungen und motorischen Fähigkeiten ausgeführt werden können.	Am zweiten Tag sollen sich die Schüler*innen ihren am Tag zuvor entwickelten Spielen widmen und mithilfe einer Mindmap Regeln überlegen. Die neu entworfenen Spiele sollen durch die jeweiligen Gruppen gespielt werden und im Notfall überarbeitet werden.	Am dritten Tag werden die Spiele aufgebaut und jedes Spiel wird mit der ganzen Klasse einmal gespielt (Expertengruppen werden eingeteilt).
<b>Tagesziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sozial-affektive Ziele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kognitive Ziele</li> <li>- Psychomotorische Ziele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Psychomotorische Ziele</li> <li>- Sozial-affektive Ziele</li> </ul>
<b>Ort / Infrastruktur</b>	Sporthalle, Spiele (z.B. Kniffel, Jenga, Tabu, Mau-Mau, ...),	Sporthalle, Spiele, Handpfeife, Stoppuhr, Whiteboard,	Sporthalle, Spiele, Handpfeife, Stoppuhr, Plakate, Stifte