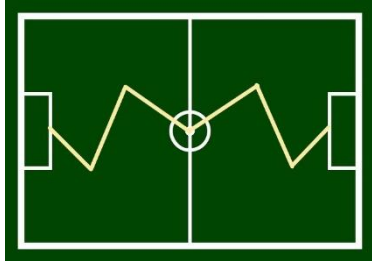


Tafelfußball mit interaktiven Displays



Ziele:

- Durch spielerisches Lernen wird die Motivation zum Lernen und Sichern von Lerninhalten aktiviert.
- Schülerinnen und Schüler wiederholen erlernte Inhalte und festigen diese.
- Reaktivieren von Vorwissen (z.B. Aufwärmphase)

Beschreibung:

Die Lehrkraft erstellt gemeinsam mit den SuS ein Fußballfeld auf dem interaktiven Display oder nutzt ggf. vorhandene Whiteboard-Vorlagen der Displays/Panels.

Die Klasse wird in zwei Gruppen/Mannschaften aufgeteilt. Diese versuchen durch das Beantworten von Fragen bzw. das Lösen von Aufgaben Tore zu schießen. Das Team, das eine Frage/Lösung zuerst richtig hat, schießt den Ball ein Feld (z.B. Zick-Zack-Ecke) in Richtung des gegnerischen Tores.

Ablauf:

Vor Beginn erstellt die Lehrkraft ein Fußballfeld mithilfe der Whiteboard-Funktion des interaktiven Displays. Einige Displays bieten hierfür auch Vorlagen.

Das Fußballfeld benötigt zwei Torbereiche, eine Mittellinie, eine Zickzack-Linie, um die Schritte zum Tor zu visualisieren und abschließend einen Fußball. Je nach Marke der Displays/Panels sind Funktionen eingeschränkt bzw. unterschiedlich.

Die Lehrkraft legt fest, wie die Lösungen bekannt gegeben werden. Beispiel: Hereinrufen durch alle SuS, explizite Zuordnung pro Gruppe (beide Gruppen erhalten einen Gegenstand, der signalisiert, wer in der Gruppe aktuell die Lösung sagen darf. Dieser wird dann weitergereicht).

Die zu stellenden Fragen sollten mit möglichst knappen Lösungen zu beantworten sein. Löst eine Gruppe eine Frage/Aufgabe, wandert der Ball einen Schritt näher an das gegnerische Tor. Die Anzahl der nötigen Schritte lässt sich variieren, ebenso die Anzahl der Runden.

Erklärvideos



Plenum
 Gruppenarbeit



Einstieg
 Sicherung



Unterrichtsgespräch



Motivation
 Spielerisches Lernen



K5 Problemlösen und Handeln

Differenzierung und sonderpädagogische Hinweise

✓ **Aufgabe**

In der Aufgabenstellung bietet sich eine Differenzierung nach Interesse, Motivation sowie nach Niveau an.

✓ **Regeln**

Lehrkraft legt vorab die Regeln zum Lösen der Fragen fest.

✓ **Material**

Ggf. Gegenstand zum Signalisieren des „Rederechts“

✓ **Abstraktion der Vermittlung und Automatisierungsgrad**

Die Lernenden können mit dieser Methode auf unterschiedlichen Niveaus arbeiten (siehe Beschreibung).

Benötigte Software

✓ Whiteboard-Funktion der interaktiven Displays