

Erläuterung der Erwärmung:

Nach dem Prinzip "Feuer, Wasser, Blitz" laufen die Schülerinnen und Schüler quer durch die Halle und führen verschiedene Aufgaben aus, die durch das Hochhalten von Motivkarten angezeigt werden. Jedes Tiermotiv steht für eine bestimmte Aufgabe

- **1 Spinne: rücklings im Vierfüßlerstand stützend laufen;**
- **2 Frosch: hohe, beidbeinige Froschsprünge;**
- **3 Katze: auf den Linien balancieren.**
- **4 Bär: auf allen Vieren laufen**

Um das Spiel noch etwas herausfordernder zu gestalten, können folgende Regelerweiterungen eingeführt werden.

- 1) Es werden drei Motive hochgehalten und die Schüler und Schüler Innen führen die Aufgabe zum nicht angezeigten Motiv aus.
- 2) Anstelle der Motive werden nur noch die Zahlen genannt.

Nach einigen Durchläufen können die Motive ausgetauscht werden, indem nur noch die Zahlen gerufen werden.

3) Eine weitere Möglichkeit der Komplexitätssteigerung besteht darin, eine Zahl zu rufen und ein Motiv zu zeigen und die Schülerinnen und Schüler führen daraufhin die Aufgabe nicht zum angezeigten Motiv aus, sondern zur Zahl.

Anmerkung:

Die Tiermotive wurden mithilfe einer KI generiert und unterliegen keiner spezifischen Lizenz oder Urheberrechten durch Dritte. Sie können zur nichtkommerziellen Verwendung genutzt werden.

M4 Erwärmung Tiermotive – UV Ninja 1

1: Katze



M4 Erwärmung Tiermotive – UV Ninja 1

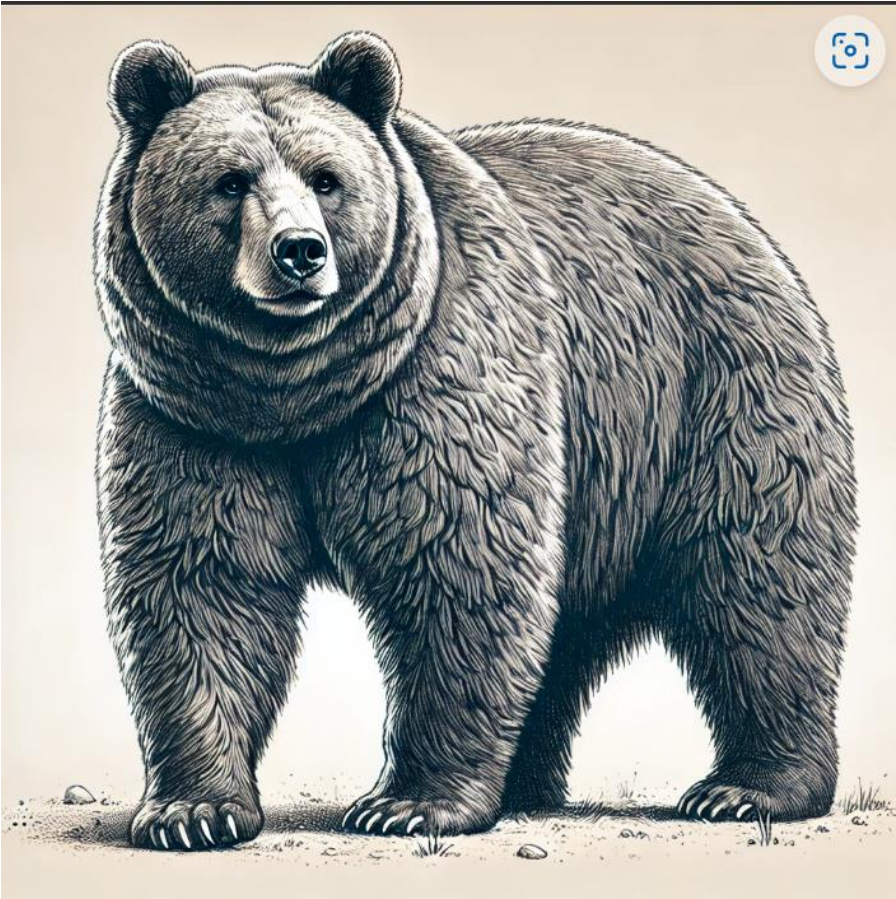
2: Frosch



3: Spinne



4: Bär



Formatiert: Kopfzeile, Einzug: Links: -0,2 cm

Formatiert: Kopfzeile, Zentriert

Formatiert: Kopfzeile, Rechts, Rechts: -0,2 cm

Formatierte Tabelle

Formatiert: Fußzeile