

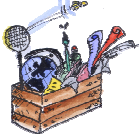




Spitalfangis

Lehrerinformation



1/2

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p>Vier oder fünf Fänger versuchen, die restlichen Kinder zu fangen. Die Gefangenen legen sich nieder und können von jeweils vier anderen Schülern befreit werden, indem sie die Gefangenen auf eine Matte schleppen.</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Die Schüler setzen sich mit verschiedenen Situationen, die einen Spitalaufenthalt zur Folge haben können, auseinander. Sie lernen, dass sie durch geschicktes Zusammenspielen die anderen Schüler befreien können.</p>
<p>Material</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Matten • Spielbänder
<p>Sozialform</p> 	<p>Plenum</p>
<p>Zeit</p> 	<p>20'</p>

Zusätzliche
Informationen:

- Eine weitere Variante des Spitalfangis:
Ein oder zwei Fänger werden bestimmt. Im Schulzimmer / in der Turnhalle/ auf dem Pausenareal wird Fangen gespielt. Wer gefangen wurde, muss nun als Fänger mit einer Hand die Körperstelle halten, an welcher er oder sie berührt wurde.

Spitalfangis

Spielbeschreibung



2/2

Die Lehrperson erzählt den Schülern folgende Geschichte:

Ihr seid auf der Schulreise und wollt gerade gemütlich euer Picknick essen. Aber oh Schreck, was ist da bloss passiert? Ihr seid auf ein Wespennest getreten.

Wie wild fliegen die Wespen um euch herum und versuchen euch zu stechen. Ihr flüchtet, so schnell ihr könnt. Aber die aufgeschreckten Wespen verfolgen euch und versuchen euch zu stechen. Ihr versteckt euch in einer Hütte, doch schon nach kurzer Zeit haben sie euch auch da gefunden. Einige liegen schon völlig verstoichen am Boden. Die Lehrperson ruft mit ihrem Handy und schon kommt die Ambulanz an, die euch ins Spital bringt.

Material

- 4 Matten
- 4-5 Spielbänder

Spielverlauf

Die vier Matten in die Ecken des Spielfelds legen. Je nach Grösse der Klasse vier bis fünf Fänger bestimmen und mit Spielbändern kennzeichnen. Sie sind die gefährlichen Wespen und fangen die anderen Kinder. Wer von den Wespen berührt, respektive gestochen wird, legt sich auf den Boden. Immer vier Kinder, die sich an den Händen und Beinen des Verletzten halten, können ihn erlösen, indem sie ihn auf die nächste Matte (Spital) legen. Hier wird er schnell geheilt und kann weiter spielen. Kinder, die eine verletzte Person halten, dürfen nicht gefangen werden.

Wer auf der Matte steht, ist geschützt (auch Besucher und Retter). Die Fänger dürfen jedoch auf zehn zählen, und dann müssen diejenigen, die auf der Matte stehen, das Spital sofort verlassen.

Reflektion

Die Schüler setzen sich nach dem Spiel in einen Kreis und besprechen, wie man die Verletzten am besten retten konnte (gemeinsame Taktik).

Sie zählen weitere Verletzungen auf, die auf einer Schulreise passieren können, und diskutieren, ob man wirklich immer die Ambulanz rufen muss oder ob auch ein Arztbesuch oder die Taschenapotheke ausreicht.

