

Soziales Lernen

Der Riesen-Kuller-Parcours

Kurzerklärung

Die Klasse wird eingeteilt in sechs Gruppen. Jede Gruppe muss auf einem Tisch einen Parcours nach einem bestimmten Auftrag bauen. Später werden die Tische zu einem großen Parcours zusammen geschoben, durch den möglichst schnell ein Tischtennisball gepustet werden muss.

Ablauf

Die Gruppe bildet sechs Kleingruppen mit drei bis vier Personen. Jede Gruppe bekommt einen Tisch und zieht einen Auftrag (siehe Anhang). Sie hat folgende Aufgabe:

- Auf dem Tisch muss ein Parcours entstehen durch den später ein Tischtennisball gepustet wird. Da alle sechs Parcoursteile zusammen geschoben werden muss der Eingang in den Parcours auf der einen Tischseite genau in der Mitte sein und der Ausgang entsprechend auf der anderen Seite.
- Die Bahn, auf der der Ball gepustet wird darf höchstens 7 cm breit sein und muss auf irgendeine Weise deutlich markiert werden.
- Die Hindernisse auf dem Auftrag müssen entsprechend den Anweisungen gebaut werden.
- Wichtig: alle Bauten müssen so stabil sein, dass ein Verrücken der Tische möglich ist.
- Es gibt ein Materiallager, aus dem die Gruppen Material holen können. Das Material ist jedoch begrenzt. Ist es aufgebraucht, gibt es kein neues.
Folgende Materialien gibt es z.B. im Lager: Tesafilm, Uhu, Schnur, Papier, einige Pappschachteln und Pappröhren, Strohhalme, Knete
Außerdem dürfen die Schüler alles benutzen, was sie in ihren Ranzen dabei haben.
- Jeder in der Gruppe hat eine Funktion. Es gibt Materialholer – sie dürfen Material aus dem von einem Leiter bewachten Materiallager holen, Kontaktpersonen – sie sind für den Kontakt zu anderen Gruppen verantwortlich, Bauaufsicht – sie sind für die Überprüfung der korrekten Auftragsausführung zuständig und Zeitwächter – sie behalten die Zeit im Blick, um den Auftrag rechtzeitig fertig zu kriegen. Jeder hat einen Ausweis, mit dem er sich als dieser und jeder Gruppenfunktionär ausweisen kann. Am Parcours gebaut wird von allen gleichzeitig.
- Insgesamt steht für den Bau eine Zeit von 30 Minuten zur Verfügung.
- Zusatzaufträge: Ist eine Gruppe schneller fertig, so kann sie sich einen Zusatzauftrag besorgen. Für jede erfüllten Zusatzauftrag kann sich die Gruppe bei der Durchführung drei Fehler (Ball rollt aus der Bahn) erlauben, ohne gestraft zu werden.
- Anschließend werden die Tische zusammen geschoben, alle setzen sich um den Parcours herum und beginnen einen Tischtennisball hindurchzupusten. Dabei wird die Zeit gestoppt. Für jedes Abweichen von der Bahn werden fünf Strafsekunden auf die Zeit angerechnet. In einem zweiten Durchgang wird versucht, die erste Zeit zu toppen.
- Während des Pustens ist es verboten aufzustehen.
- Nach dem zweiten Durchgang erhält die Gruppe auf Wunsch 10 Minuten Zeit um Änderungen am Parcours vorzunehmen, die es erlauben, die zweite Zeit zu verbessern.

Variation

Die Gruppen werden anhand der Funktionskärtchen ausgelost. Alle fünf Minuten werden bestimmte Funktionsträger aus jeder Gruppe zusammengerufen (z.B. alle Materialholer). Ihre Ausweise werden eingesammelt und neu ausgelost, so dass sie die Gruppe wechseln müssen.

Auswertung

Im Anschluss an die Aktion werden folgende Fragen besprochen:

- Wie war's für mich? – Was hat mir gefallen oder nicht gefallen.
- Wie haben die Absprachen untereinander und mit anderen Gruppen geklappt.
- Auf einer Skala von eins bis zehn (Finger): wie gut haben wir uns an die Grundregeln gehalten? (Regeln evtl. einzeln abfragen)
- Was können wir das nächste Mal noch besser machen?

Material

Tesafilm, Uhu, Schnur, Papier, einige Pappschachteln und Pappröhren, Strohhalme, Knete, Aufträge, Funktionsausweise, Tischtennisbälle, viele Bälle für Balljonglage, Stoppuhr, Hupe, Auswertung von letzter Woche,

Die Bauaufträge

<p style="text-align: center;">Auftrag Nr. 1</p> <p>Euer Teil des Parcours soll folgendes beinhalten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Startfeld (es muss ein Schildchen mit der Aufschrift „Start“ haben)• Die Länge des Weg muss auf diesem Tisch mindestens 2,5 m betragen• Entweder einen mindestens 40 cm hohen Turm oder einen mindestens 15 cm langen Tunnel durch den der Weg führt. Einigt euch mit Gruppe 2 wer was baut.• Ein beliebiges Tier, unter dessen Beinen der Weg hindurchführt. Das Tier muss aus einem anderen Material sein wie das Tier von Gruppe 5	<p style="text-align: center;">Auftrag Nr. 2</p> <p>Euer Teil des Parcours soll folgendes beinhalten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Eine Brücke. Der Weg des Balles muss einmal über die Brücke führen und einmal unter ihr hindurch.• Eine Slalomstrecke um mindestens 7 Hindernisse herum. Drei der Hindernisse müssen denen aus der Slalomstrecke von Gruppe 5 gleichen.• Entweder einen mindestens 40 cm hohen Turm oder einen mindestens 15 cm langen Tunnel durch den der Weg führt. Einigt euch mit Gruppe 1 wer was baut.• Eine kleine Bodenwelle über die der Weg führt.
---	---

Auftrag Nr. 3

Euer Teil des Parcours soll folgendes beinhalten:

- Baut einen Bogen unter dem der Weg hindurch führt. Er soll aus dem gleichen Material sein wie der Bogen von Gruppe 4
- Eine Wippe über die der Weg führt
 - Eine Brücke unter der der Weg hindurch führt. Auf der Brücke soll sich ein Wesen befinden.
 - Der Weg muss mindestens vier deutliche Kurven haben.

Auftrag Nr. 4

Euer Teil des Parcours soll folgendes beinhalten:

- Baut einen Bogen unter dem der Weg hindurch führt. Er soll aus dem gleichen Material sein wie der Bogen von Gruppe 3
- Eine mindestens 4 cm hohe Schanze über die der Weg führt. Der Landepunkt darf größer als 7 cm sein
 - Der Weg muss mindestens zwei deutliche Kurven haben.
 - Ein mindestens 15 cm langer Tunnel

Auftrag Nr. 5

Euer Teil des Parcours soll folgendes beinhalten:

- Einen mindestens 40 cm hohen Turm, unter dem der Weg hindurchführt.
- Eine Slalomstrecke um mindestens 7 Hindernisse herum. Drei der Hindernisse müssen denen aus der Slalomstrecke von Gruppe 2 gleichen.
- Baut ein beliebiges Tier, das irgendwo in eurem Weg eingebaut wird.
- Der Ball muss sich jeder Tischseite mindestens einmal auf höchstens 2 cm Entfernung nähern.

Auftrag Nr. 6

Euer Teil des Parcours soll folgendes beinhalten:

- Ziel: Das Ziel soll genauso aussehen wie der Start, der von Gruppe 1 gebaut wird, nur dass das Schildchen mit der Aufschrift „Ziel“ versehen wird.
- Der Weg des Balles muss eine Acht beschreiben.
- Einen Hügel von mindesten 3 cm Höhe, über den der Weg führt.
- Der Weg auf diesem Tisch muss eine Länge von mindestens 3 m haben.

<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut eine Brücke, unter der der Weg einmal hindurch führt und einmal über sie hinweg.</p>	<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut ein beliebiges Tier, das irgendwo am Weg steht.</p>
<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut eine Schanze von mindestens 5 cm Höhe, über die der Weg führt. Der Landeplatz darf die Größe von 7 cm überschreiten.</p>	<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut einen mindestens 8 cm hohen Hügel, über den der Weg führt.</p>
<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut eine Wippe, über die der Weg führt.</p>	<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut einen Tunnel von mindestens 20 cm Länge, durch den der Weg führt.</p>
<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Baut einen Turm von mindestens 20 cm Höhe, von dem der Ball hinunterrollen kann. Um auf den Turm zu kommen, darf der Ball kurz angehoben werden, wenn er den Fuß des Turmes erreicht hat.</p>	<p style="text-align: center;">Zusatzauftrag</p> <p>Irgendwo auf eurem Tisch muss der Ball in Form einer Acht rollen.</p>

Materialholer/in

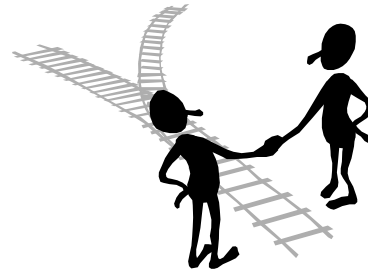
Der oder die Materialholer/in darf als einige aus der Gruppe am Materialtisch Sachen holen.

Er/Sie ist dafür verantwortlich, dass Unbenötigtes wieder zurückgebracht wird.



Kontaktperson

Die Kontaktperson ist für den Kontakt zu anderen Gruppen zuständig. Andere Gruppenmitglieder dürfen andere Gruppen nicht aufsuchen.



Bauaufsicht

Wer die Bauaufsicht hat ist dafür verantwortlich, dass der Auftrag pflichtgemäß erfüllt wird.



Zeitwächter/in

Der/Die Zeitwächter/in muss darauf achten, dass der Auftrag in der vorgegebenen Zeit erledigt wird.