

Sportastic

Buch BESSER LERNEN DURCH BEWEGUNG

Artikel-Nr.: 1910001039

Produktbeschreibung:

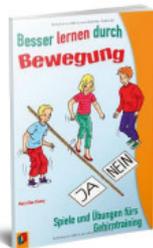
Dieses Handbuch zeigt, wie Sie sprachliches, mathematisches, problemlösendes und kreatives Denken Ihrer Schüler mit Hilfe von über 60 Bewegungsspielen und -übungen gezielt fördern - in der Halle, draußen oder in der Klasse. Lernen mit Bewegung verknüpfen und durch spielerische Rituale Motivation und Gehirnleistung steigern.

Zahlreiche Spielvarianten und genaue Angaben zu Schwierigkeitsgraden, Zielen, Lerntypen und Fächern erleichtern die Auswahl entsprechend der Bedürfnisse der Kinder. Ein detaillierter Infoteil zur Neurodidaktik veranschaulicht die Zusammenhänge von Hirntätigkeit, Lernprozessen und Bewegung.

Altersstufe:	5 - 12 Jahre
Verwendungszweck:	Lehrbibliothek
Format:	16 x 23 cm
ISBN:	978-3-8346-0417-0
Geeignet:	Für Volksschule, Hauptschule, Neue Mittelschule, AHS
Bindung:	Klebebindung
Seitenzahl:	208
Verlag:	Verlag an der Ruhr

Menge	Stückpreis
Einzelpreis	€ 26,00 *

*inkl. MwSt. [zzgl. Versandkosten](#)



1. Einleitung	1
2. Praktische Übungen	11
3. Spiele	11
4. Spiele	11
5. Spiele	11
6. Spiele	11
7. Spiele	11
8. Spiele	11
9. Spiele	11
10. Spiele	11
11. Spiele	11
12. Spiele	11
13. Spiele	11
14. Spiele	11
15. Spiele	11
16. Spiele	11
17. Spiele	11
18. Spiele	11
19. Spiele	11
20. Spiele	11
21. Spiele	11
22. Spiele	11
23. Spiele	11
24. Spiele	11
25. Spiele	11
26. Spiele	11
27. Spiele	11
28. Spiele	11
29. Spiele	11
30. Spiele	11
31. Spiele	11
32. Spiele	11
33. Spiele	11
34. Spiele	11
35. Spiele	11
36. Spiele	11
37. Spiele	11
38. Spiele	11
39. Spiele	11
40. Spiele	11
41. Spiele	11
42. Spiele	11
43. Spiele	11
44. Spiele	11
45. Spiele	11
46. Spiele	11
47. Spiele	11
48. Spiele	11
49. Spiele	11
50. Spiele	11
51. Spiele	11
52. Spiele	11
53. Spiele	11
54. Spiele	11
55. Spiele	11
56. Spiele	11
57. Spiele	11
58. Spiele	11
59. Spiele	11
60. Spiele	11
61. Spiele	11
62. Spiele	11
63. Spiele	11
64. Spiele	11
65. Spiele	11
66. Spiele	11
67. Spiele	11
68. Spiele	11
69. Spiele	11
70. Spiele	11
71. Spiele	11
72. Spiele	11
73. Spiele	11
74. Spiele	11
75. Spiele	11
76. Spiele	11
77. Spiele	11
78. Spiele	11
79. Spiele	11
80. Spiele	11
81. Spiele	11
82. Spiele	11
83. Spiele	11
84. Spiele	11
85. Spiele	11
86. Spiele	11
87. Spiele	11
88. Spiele	11
89. Spiele	11
90. Spiele	11
91. Spiele	11
92. Spiele	11
93. Spiele	11
94. Spiele	11
95. Spiele	11
96. Spiele	11
97. Spiele	11
98. Spiele	11
99. Spiele	11
100. Spiele	11

Gedächtnislauf

Ziele:
Bilder-Lernspiel, Personen-Lernspiel

Benötigte Materialien:
Brett, vor montiertem, eventuell leerer Beleg, Beleg

Notwendige Fähigkeiten:
Baukonstruktions-, Schreibleistungen

Material:
- verschiedene Gegenstände, z.B. aus der vorangegangenen Unterrichtsstunde
- Klebkleber, auf die Sie nachheren Anweisungen der Gegenstände gezeichnet haben
- Karten oder Belegblätter, um eine Karte zu erstellen

Ausgangspunkt:
Bei dieser Übung benötigen Sie Platz für eine Laufbahn. Wenn Sie die Klasse in vier Gruppen mit 10 bis 15 Kindern von Leuten beauftragen. Die Zielpunkte von Ende der Laufbahn (Ziele der Schüler) für welches Bilden unterschiedliche Anweisungen von Gegenständen (z.B. in der Hand, gezeichnet etc.)

Das geht so:
1. Auf ein Zielbild im linken der Gruppen zu „Ziele“ Gegenstände und zu lassen sich die Anweisung der Schüler für die Ziele helfen Sie zu den Startpunkten zu sein.
2. Die Schüler haben dann, einer nach dem anderen, so schnell wie möglich einen Gegenstand und bringen ihn zu den Startpunkten.

Sportastic HandelsgmbH
Gewerbepark 73 -- 9710 Feistritz

Tel.: +43 (0) 4245 40000 Fax: +43 (0) 4245 40000 11
Mail: support@sportastic.com -- www.sportastic.com