

## Förderung exekutiver Funktionen im Schulsport

### Beratungskonzept – Protokoll Praxisphase III

Datum/Fach	Inhalt	Rückmeldung der SuS	Anmerkungen
Französisch  Oktober 2017	<p><b>Léon dit</b> Ist ähnlich aufgebaut wie „Kommando Pimperle“ Die Klasse steht. Ein Schüler verlangt von dem anderen Schüler ihm einen Gegenstand aus der Klasse zu zeigen: „<b>Léon dit: Montre-moi un cahier!</b>“ Der Schüler geht hin oder zeigt den entsprechenden Gegenstand. Dies darf er aber nur machen, wenn als Erstes <b>Léon dit</b> gesagt wurde. Hat der Schüler alles richtig gemacht darf er dem nächsten einen Auftrag erteilen. Macht der Schüler etwas falsch muss er sich setzen und darf nicht mehr mitspielen. Das Spiel geht solange bis nur noch einer steht – also der Gewinner ist.</p>	Immer wieder wird der Wunsch geäußert das Spiel zu wiederholen.	Gut geeignet Anfängern das Vokabellernen mit Spaß zu erleichtern.
Sport  Februar 2018	<p><b>Ball über die Schnur</b> Das Spiel aus dem ersten Treffen. Mit verschiedenen Bällen und Spieltechniken über ein Netz spielen und einen Luftballon im Feld hochhalten</p>	Schwierig aber macht Spaß. Gute Gruppen erwähnen, dass auch schwächere Schüler mit eingebunden werden.	Eignet sich hervorragend um das Vermögen neuer Sportgruppen abzuschätzen.
Vertretungs- unterricht  immer wieder	<p><b>Bilder- und Buchstabenstaffellauf</b> Ebenfalls aus dem ersten Treffen. Bilder nach Buchstabenvorgaben in richtiger Reihenfolge zusammenlegen.</p>	Vor allem ältere Schüler wundern sich wie viel Konzentration nötig ist, sich Dinge zu merken wenn Zeitdruck besteht und noch gelaufen werden muss.	Geeignet für alle Altersklassen sobald die Buchstaben bekannt sind

<p>Vertretungs- unterricht  immer wieder</p>	<p><b>Ja- Nein</b> Schüler stehen sich in Gassenaufstellung gegenüber. Die eine Seite ist die Ja-Seite die andere die Nein:  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ja + horizontales Klatschen der Hände</li> <li>2. Nein + vertikales Klatschen</li> </ol> Haben das alle Begriffen stellen sich die beiden Reihen dicht zusammen und müssen auf Befehl eines Spielleiters auf ihren Einsatz (Ja oder Nein reagieren) Der Spielleiter kann zuerst die Worte nennen und später Zeichen stattdessen einführen.  <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mit Wort und Klatschen</li> <li>4. Ohne Wort nur Klatschen</li> <li>5. Genau das Gegenteil – Ja muss auf Nein und Nein auf Ja reagieren</li> </ol> </p>	<p>Zunächst ein lautes Spiel, da egal welches Alter die Schüler ihr Ja oder Nein laut rausbrüllen und zusammen mit dem Klatschen einen hohen Geräuschpegel produzieren. Das macht ihnen Spaß, äußern aber auch dass die Spielanteile, die später stumm sind, dann als angenehm empfunden werden</p>	<p>Geeignet für alle Altersstufen. Trägt auch zur Rhythmisierung bei.</p>
--	--	---	---