

Spielen, schätzen, würfeln rund um den Euro

Vorbemerkungen/Ziele

Am 1. Januar 2002 wurden die Euro-Münzen und Eurobanknoten in zwölf Mitgliedsländer der EU eingeführt. Obwohl es reichlich Informationsmaterial zum Euro gibt, besteht immer noch bei vielen Unsicherheit im Umgang mit dem neuen Geld. Das folgende sportpraktische Stundenbeispiel soll dazu beitragen, sich spielerisch in einer Sportstunde mit dem Euro zu befassen. Das „-Land“ setzt sich aus folgenden Ländern zusammen: Belgien, Deutschland, Griechenland, Spanien, Frankreich, Irland, Italien, Luxemburg, Niederlande, Österreich, Portugal und Finnland.

Teilnehmer/innen: Erwachsene, Jugendliche und Kinder

Material: Kärtchen mit den zwölf Ländernamen entsprechend der TN-Zahl, Stifte, Würfel, Reifen, Matten, Hütchen, Musik, Infomaterialien über den Euro z.B. Rechenspielgeld von Banken; „Europakarte“, Taschenrechner

Ort: Halle

1/02

Stundenverlauf / Inhalte

- = Inhalt
- ◻ = Organisation

EINSTIMMUNG (20 Minuten)

● Vorstellung der zwölf Euro-Länder

Die TN bewegen sich kreuz und quer durch die Halle und tauschen ihre Länderkarte mit anderen TN.

Bei Musikstopp finden sich die TN mit dem gleichen Euro-Land zusammen. Am Platz weitergehen und sich mit den Partnern/innen über das entsprechende Land austauschen (Urlaub, Kultur, Klima, Kulinarisches, Musik, Politik, Menschen etc.).

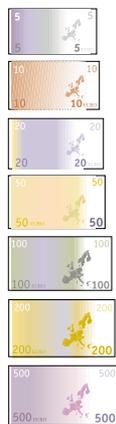
Mehrmaliger Karten- und Partnertausch

- ◻ Jede/r TN erhält eine Karte, die mit einem -Ländernamen beschriftet ist.

● Wieviele Euro sind das in DM?

Paarweise durch die Halle bewegen, dabei zwei -Beträge merken und addieren, anschließend in Kleingruppen (4-5 TN) zusammenkommen, die Summe aller Beträge im Kopf errechnen und den entsprechenden DM-Betrag raten oder schätzen.

Mehrere Durchläufe



- ◻ Anbringen von Kärtchen mit verschiedenen -Beträgen oder -Spielgeld an allen Hallenwänden; Die TN bilden Paare.

Absichten / Gedanken

- = Absichten / Gedanken
- = Hinweis

- Kenntnisstand aller TN angleichen
- Allgemeine Erwärmung, Schulung von Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit
- Motivierende Musik; falls vorhanden, landestypische Musiken einsetzen



- Allgemeine Erwärmung, Schulung von Orientierungs- und Merkfähigkeit, Kooperation, Kommunikation
 - Spielgeld/Karten (pro Karte ein -Wert) in Augenhöhe anbringen.
 - Um den DM-Betrag zu erhalten, zur Vereinfachung den -Wert mit 2 multiplizieren
- ÜL geht ggf. von Gruppe zu Gruppe, erfragt das jeweilige Ergebnis und rechnet es mit dem Taschenrechner (Umrechnungsfaktor: 1 gleich 1,96 DM) genauer aus.

€	DM	€	DM
1 Cent	0,02	5 Euro	9,80
2 Cent	0,04	10 Euro	19,60
5 Cent	0,10	20 Euro	39,20
10 Cent	0,20	50 Euro	98,00
20 Cent	0,40	100 Euro	196,00
50 Cent	0,93	200 Euro	392,00
1 Euro	1,96	500 Euro	980,00
2 Euro	3,92		



SCHWERPUNKT (20 Minuten)

- **Würfeln rund um den Euro**
- Die TN bilden Gruppen zu 4-6 Personen. Jede Gruppe erhält Stifte und Zettel sowie einen Würfel (z.B. Schaumstoffwürfel), Reifen, Matten und jeweils zwei Hütchen = Tor, die als Male gleichmäßig in der Halle verteilt werden.

Ein/e TN einer Gruppe würfelt und die ganze Gruppe geht/läuft gemeinsam entsprechend der Augenzahl um bzw. über die Geräte (Beispiel: bei der Zahl 3 wird ein beliebiger Reifen dreimal umrundet, eine Matte dreimal überquert und ein beliebiges Hütchentor dreimal durchlaufen). Danach würfelt ein anderes Gruppenmitglied und die Gruppe begibt sich entsprechend der gewürfelten Zahl soundso oft um/über soundso viele Geräte.

Jeder gewürfelten Zahl wird eine Null (3 gleich 30) als -Betrag angehängt. Diese Beträge werden in der Kleingruppe notiert und addiert. Die Mannschaft, die einen vorab festgelegten -Betrag (z.B. 500) erwürfelt hat, ist „-Sieger“.

- Nach dem Spiel werden alle nicht mehr benötigten Geräte gemeinsam weggeräumt.

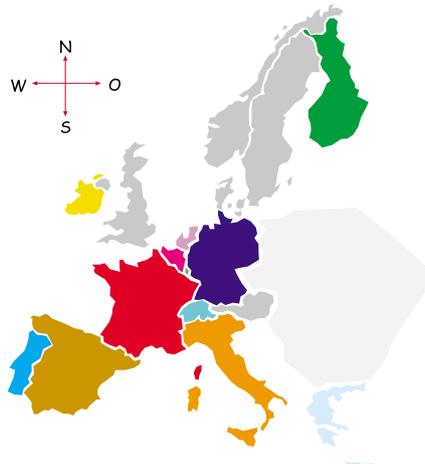
SCHWERPUNKTABSCHLUSS (10 Minuten)

- **Euro-Staffel**
- Die Kleingruppen bleiben bestehen. Für jede Kleingruppe werden am Ende einer festgelegten Strecke (Orientierungspunkt Hütchen) Kärtchen mit jeweils einem Druckbuchstaben abgelegt. Aus den einzelnen Buchstaben ergibt sich, richtig zusammen gesetzt ein Lösungswort (z.B. Euroländer, Zentralbank, Wechselkurs o.ä.)

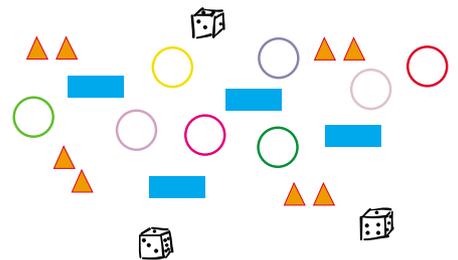
Auf ein Startzeichen hin holen die Gruppenmitglieder abwechselnd jeweils ein Buchstabenkärtchen. Der Rest der Gruppe versucht das Lösungswort zusammenzusetzen.

AUSKLANG (10 Minuten)

- **Länder-Quiz**
- Alle TN versuchen gemeinsam, die zwölf -Länder auf einer „Europakarte“, auf der nur die Ländergrenzen eingezeichnet sind, einzuordnen.
- Die vorbereitete „Europakarte“ auf dem Boden auslegen.



- Spaß, Zusammenarbeit in einer Gruppe; Anregung des Herz-Kreislauf-System; Schulung der Reaktion und Orientierung
- Geräteparcours vor Spielbeginn mit den TN durchlaufen. Die Sportgeräte stellen symbolisch Folgendes dar: Matte = Brücke, Reifen = Fenster, Hütchen = Tore; ausreichenden Abstand zwischen den Geräten einhalten
- Je nach Zeit kann man das Spiel wiederholen oder den zu erreichend -Betrag erhöhen.



- Spaß, Aufgabe gemeinsam lösen, auch Leistungsschwächere können sich beteiligen
- Evtl. Hilfestellung beim Puzzeln geben und allen Gruppen bis zum Ende des Spiels Zeit lassen.

EUROLÄNDER
WASSERZEICHEN
SICHERHEITSFADEN
WECHSELKURS

- Zum Abschluss gemeinsam in der Gruppe eine Aufgabe bearbeiten.
- Der/die ÜL bereitet eine „Europakarte“ mit Ländergrenzen ohne Ländernamen auf einem Plakat/Wandzeitung/Tapete vor.



**Autorin:
Andrea
Schäfer**