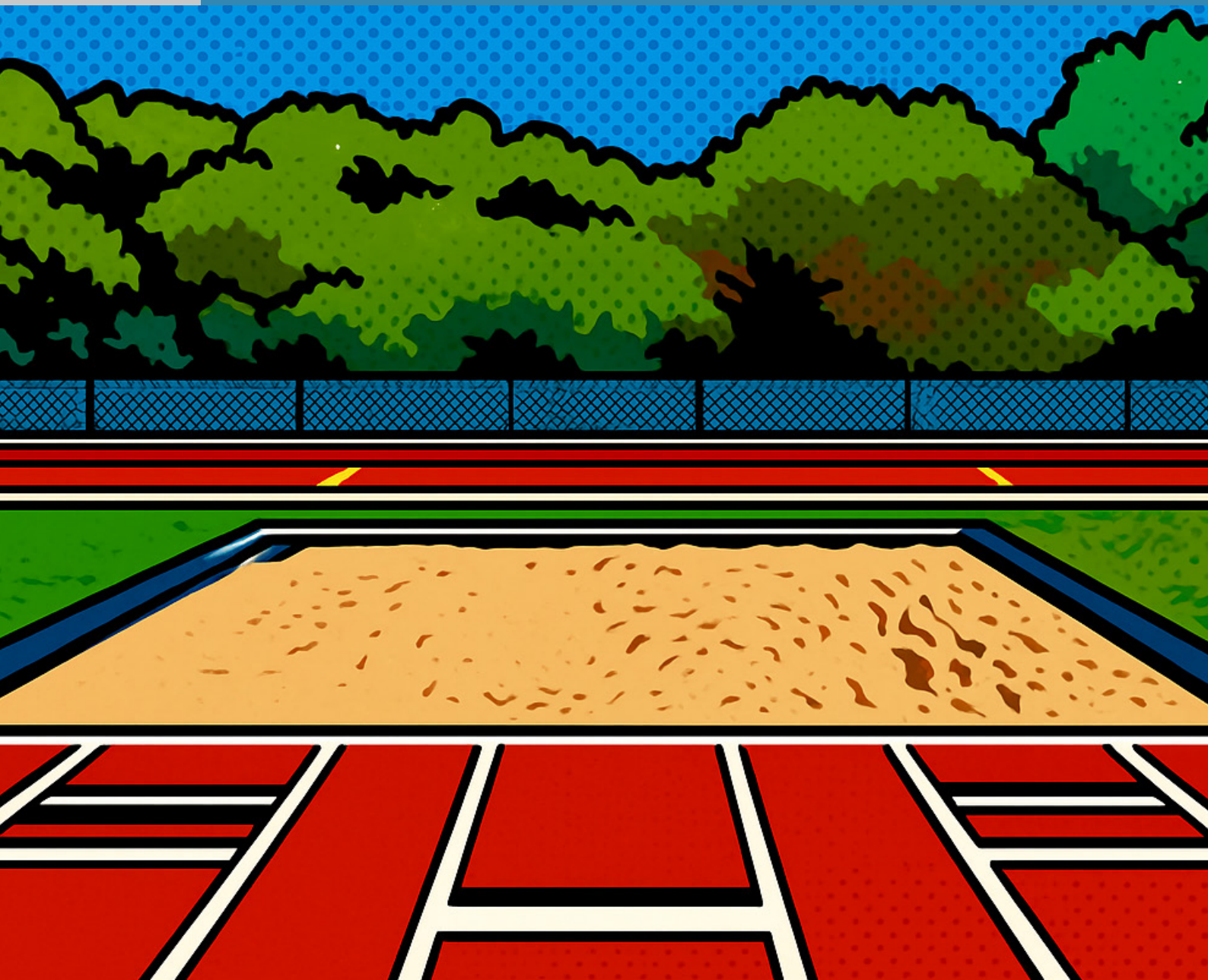




BUNDESJUGENDSPIELE LEICHTATHLETIK IN WETTBEWERBSFORM

Fächerübergreifende Unterrichtsideen



Die Bundesjugendspiele sind ein fester Bestandteil im Schulkalender aller allgemeinbildenden Schulen in Deutschland¹. Seit dem Schuljahr 2023/2024 ist für die Grundsportarten Schwimmen und Leichtathletik die Wettbewerbsform verbindlich. Sie legt den Fokus auf eine differenzierte Leistungsrückmeldung, Motivation, Bewegungsfreude und -intensivierung.

Diese Öffnung der Disziplinen und Übungen ermöglicht es insbesondere Grundschulen und auch weiterführenden Schulen in der Orientierungsstufe, die Bundesjugendspiele stärker an den individuellen Voraussetzungen ihrer Schülerinnen und Schüler sowie an die strukturellen Gegebenheiten des jeweiligen Schulstandortes anzupassen. Damit erhalten Schulen die Chance, ihre Sportfeste kindgerechter, inklusiver und pädagogisch wertvoller zu gestalten².

Bundesjugendspiele bieten darüber hinaus vielfältige Möglichkeiten für fächerübergreifendes Lernen. Die Verbindung von Bewegung, sportlichem Wettbewerb und fachlichen Inhalten fördert eine ganzheitliche Auseinandersetzung mit dem Thema „Leistung, Bewegung und Gesundheit“. Besonders die Fächer Mathematik und Deutsch, aber auch Sachunterricht, Musik, Kunst sowie der Medienkompass des Landes Rheinland-Pfalz bieten geeignete Anknüpfungspunkte. Die themenbezogene Verknüpfung mit verschiedenen Fachbereichen fördert nachhaltiges Lernen, stärkt die Motivation der Kinder und verhindert eine isolierte Betrachtung des Sportfests.

Diese folgende Sammlung von Unterrichtsideen versteht sich als Anregung und Ideengeber für die unterrichtliche Vorbereitung, Begleitung und Nachbereitung der Bundesjugendspiele im Schuljahr. Die Vorschläge orientieren sich an den Teilrahmenplänen des Landes Rheinland-Pfalz und sind nach Klassenstufen differenziert. Sie sollen Kolleginnen und Kollegen bei der Planung fachübergreifender Unterrichtsbausteine unterstützen – flexibel einsetzbar und anpassbar an die jeweiligen Lerngruppen sein.

Exemplarisch werden für das Fach Mathematik einige konkrete Aufgabenstellungen beschrieben, die die unterrichtliche Umsetzung verdeutlichen sollen. Weitere Ideen und Anregungen – auch in allen anderen Fächern – können gerne eingesandt und dann in diesem Dokument aufgenommen werden.

1 Auf Grundlage eines Beschlusses der Kultusministerkonferenz aus dem Jahr 1979 sind die Schulen verpflichtet, einmal jährlich Bundesjugendspiele durchzuführen

2 <https://www.bundesjugendspiele.de/handbuch/leichtathletik/erlaeuterungen-wettbewerb-leichtathletik/>

IDEEN FÜR DIE KLASSENSTUFEN 1 UND 2

Fach	Inhalt / Aktivität	Kompetenzerweiterung
Sport	Durchführung von Übungen aus den BJS (z. B. Kleine Sprünge, 30 m-Sprint, Wurf ins Fenster, 10-Minuten-Lauf)	Bewegungserfahrungen sammeln; Koordination und Ausdauer fördern
Mathematik	Längen, Zeiten und Punkte messen und vergleichen; Rechenaufgaben zur Punktwertung (ZR bis 20); Ordinalzahlen	mit Größen in Sachsituationen umgehen; Addition und Subtraktion verstehen; Zahlen als Ordnungszahlen
Deutsch	gemeinsames Verfassen einer kurzen Übungsbeschreibung mit einfachen Sätzen oder als Steckbrief; gegenseitiges Vorstellen einer Übung	Sprechen und Zuhören; Texte verfassen; Erweiterung des Wortschatzes
Sachunterricht	Kennenlernen von Messinstrumenten (Stoppuhr, Maßband) und Einführung in das Messen; Spiele früher – Spiele heute (z.B. Gummistwist)	Perspektive Technik: Umgang mit Messgeräten; Perspektive Zeit: Veränderungen menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände an Beispielen erkennen
Musik	Bewegen mit Musik (Einlaufmusik mit Bewegungen, gemeinsamer Abschlusstanz)	Bewegung und Musik koordinieren; Rhythmus erleben
Kunst	Gestaltung eigener Flaggen oder eines Team Logos	Gestaltungskompetenz: Farben, Formen und Schrift kreativ nutzen
Medienkompass	Erklärvideos zu einzelnen Übungen erstellen	Apps/Programme starten, damit arbeiten und sie schließen

IDEEN FÜR DIE KLASSENSTUFEN 3 UND 4

Fach	Inhalt / Aktivität	Kompetenzerweiterung
Sport	Durchführung von BJS-Übungen (z. B. Weitsprung in die Zone, Risikosprint, Werfen mit verschiedenen Materialien), Entwickeln eigener BJS-Übungen	Anstrengungsbereitschaft; verantwortungsvoll mit sich und anderen bei individuellen und gruppenbezogenen Leistungsvergleichen umgehen
Mathematik	Berechnung von Durchschnittswerten, Diagramme zu Weiten und Zeiten erstellen, Vergleich von Weltrekorden im Lauf der Zeit, Fermi Aufgaben, korrektes Messen von Weiten (Längen)	Mathematisches Darstellen, Umgang mit Daten und Diagrammen, Umgang mit Größen, Modellieren
Deutsch	Verfassen eines sportlichen Tagebucheintrags über das eigene Training, eine Präsentation vorbereiten und durchführen	Texte planen und schreiben, über Erlebnisse berichten, Sprechen und Zuhören
Fremdsprache	Einführung sportlicher Begriffe (e.g., run, jump, throw); Spiel „Sport Bingo“	Wortschatzaufbau, Sprechen in einfachen Wendungen
Sachunterricht	Die Geschichte der Olympischen Spiele, Vergleich damals/heute, Informationen recherchieren, einen Vortrag planen, vorbereiten und durchführen	Perspektive Zeit: Verschiedene Quellen als Grundlage des Wissens über Vergangenheit kennen, vergleichen und ausgewählte Quellen sachgerecht nutzen.
Kunst	Gestaltung von Plakaten zu Sportarten der Olympiade / eigene Sportmedaillen oder Urkunden gestalten	Visuelle Kommunikation und Präsentation eigener Ergebnisse
Medienkompass	Bewegungsabläufe videografieren, analysieren und reflektieren, Nutzung digitaler Tools zur Diagrammerstellung (z. B. Tabellenkalkulation), eine digitale Präsentation erstellen und anwenden	Foto- und Videodateien erstellen, verschiedene digitale Tools (Tabellenkalkulation, Präsentationsprogramm) kennen und nutzen

AUFGABENBEISPIELE

MATHEMATIK

KLASSENSTUFE 1 UND 2

Ordinalzahlen kennenlernen

Die Hälfte der Lerngruppe stellt sich in einer Reihe auf. Die anderen Schülerinnen und Schüler tauschen sich zu zweit darüber aus, wer

- an erster Stelle steht
- an zweiter Stelle steht
- an dritter Stelle steht
- an vierter Stelle steht.

Begleitend können die Ordinalzahlen in ihrer Schreibweise durch Pylonen oder Schilder den Kindern in der Reihe zugeordnet werden. Die zweite Gruppe darf selbstverständlich danach ebenfalls eine Reihe bilden. Sie erhalten allerdings eine Vorgabe, wer an welcher Stelle steht. Diese Aufgabe kann im Rahmen des Übens an den verschiedenen Stationen der Bundesjugendspiele wiederholt werden. Als Gesprächsanlass kann die Wartezeit für das Kind an der 10. Position angesprochen werden. Die Sinnhaftigkeit, sich nicht an einer Station anzustellen, die offensichtlich schon stark ausgelastet ist, kann sowohl bei den Bundesjugendspielen in strukturell geöffneter Form als auch im regulären Sportunterricht aufgegriffen werden.

Einfache Plus-Aufgaben gemeinsam lösen

Die SuS springen im Sportunterricht in Zonen und die Lehrerin/der Lehrer nennt ihnen ihr Ergebnis. Vielleicht wird der Zonenwert (z.B. 3 oder 5) mit einem hautfreundlichen Tattoo-Stift auf der Hand notiert oder das Kind erhält die entsprechende Anzahl an Wendeplättchen. Beim Aufstellen nach dem Sportunterricht addieren alle Paare ihre Ergebniszahlen (z.B. $3+5=8$). Später im Klassenraum können diese Ergebnisse dann gesammelt, die Gesamtsumme bestimmt und als Orientierung für die nächste Übungssequenz im Springen oder Werfen oder Laufen mitgenommen werden. Selbstverständlich kann das gemeinsame Bilden und Lösen einer Additionsaufgabe auch intensiviert werden. Auf dem Schulhof werden mit Straßenmalkreide oder Pylonen die möglichen Ergebniszahlen markiert. Alle Kinder laufen (vorwärts, rückwärts, hüpfen, schleichen, krabbeln,...) durcheinander. Die Vorgaben sind: Nicht zusammenstoßen und freie Räume suchen („Laufe immer dahin, wo niemand anderes ist.“). Diese Regeln fördern die Orientierungsfähigkeit und sind im Sinne der Unfallprophylaxe wertvoll. Bei Musikstopp oder auf ein anderes Zeichen finden sich zwei Kinder zusammen, berechnen – wie beim Aufstellen nach der Sportstunde – ihre gemeinsame Summe und stellen sich an die entsprechende Lösungszahl. Auch hier können zusätzlich kleine Kräftigungsübungen eingesetzt werden (auf einem Bein stehen, als Brücke auf Händen und Füßen, auf einem (Fantasie) Stuhl sitzend,...). Rechenstarke Kinder können die individuelle Aufgabenstellung erhalten, durch Beobachtung eine bestimmte Zielsumme zu erreichen. Eine weitere Variante ist der Einsatz der Zahlen im „Atomspiel“. Hier können durch die Zuordnung in 3er- oder 4er-Gruppen auch Summen mit mehreren Summanden berechnet werden.

Über den Zehner hinaus mit dem Zonenband

Das Zonenband eignet sich hervorragend, um den Zehnerübergang handelnd zu veranschaulichen. Auf diese Art kann die Strategie des schrittweisen Rechnens wörtlich handelnd nachvollzogen werden und im Sinne von Sprachbildung mit Formulierungen wie „ich zerlege...“, „ich ergänze...“, „ich tausche...“ oder „ich mache den Zehner voll...“ sprachlich begleitet werden.

KLASSENSTUFE 3 UND 4

Fermi-Aufgaben

Fermi-Aufgaben zielen nicht primär auf das Erreichen einer „richtigen“ Lösung, sondern auf den mathematischen Denkprozess. Damit fördern sie insbesondere prozessbezogene Kompetenzen, wie das Problemlösen, das Argumentieren, das Darstellen und Kommunizieren und das mathematische Modellieren. Integrativ und anwendungsbezogen findet darüber hinaus die Förderung der inhaltsbezogenen Kompetenzen statt. Ein typisches Beispiel ist die Fragestellung: „Wie viele Grashalme sind auf dem Spielfeld unseres Sportplatzes?“ Neben dem Umgang mit Größen finden sich in dieser Aufgabe folgende Kompetenzbereiche wieder.

Problemlösen	Entwicklung eigener Lösungsstrategien, Umgang mit offenen Fragestellungen
Argumentieren	Begründen von Annahmen, Vergleichen unterschiedlicher Lösungen
Darstellen	Verwendung verschiedener Darstellungsformen (Skizzen, Tabellen, Rechenwege)
Kommunizieren	Austausch über Lösungswege, mündliche und schriftliche Erklärung von Denkprozessen
Zahlen und Operationen	Überschlagen, Rechnen mit großen Zahlen, Zerlegen in Teilaufgaben
Raum und Form	Räumliches Vorstellungsvermögen, Größenabschätzung
Messen und Daten	Schätzen, Umrechnen von Einheiten, Sammeln und Ordnen von Daten
Muster und Strukturen	Erkennen von Regelmäßigkeiten beim Zerlegen komplexer Aufgaben
Lebensweltbezug & Motivation	Alltagsnahe, kreative Aufgabenstellungen regen Neugierde und aktives Mitdenken an

Die deutliche Öffnung der Fragestellung ermöglicht individuelle Zugänge auf unterschiedlichen Niveaustufen.

Weitere Beispiele können sein:

Klasse 4 trainiert das Werfen mit Fahrradreifen. Die Reifen sind vom örtlichen Fahrradhändler und abgenutzt. Als mögliche Frage ergibt sich aus dieser Situation: „Wie viele Kilometer fährt ein Kind mit einem Fahrradreifen?“

Klasse 3 trainiert das ausdauernde Laufen in der Sporthalle, weil es auf dem Sportplatz zu nass und kalt ist. Dabei nutzen die Schülerinnen und Schüler alle vorhandenen Linien des Hallenbodens als Laufwege. Eine mögliche Frage könnte lauten: „Wie lang sind alle Linien der Turnhalle zusammen?“

In diesem letzten Beispiel ist die Wertigkeit einer solchen Fermi-Aufgabe im Sinne einer guten Aufgabe für den Mathematikunterricht leicht erkennbar. Neben dem Schätzen, dem Messen mit verschiedenen Werkzeugen – insbesondere das Bestimmen der Längen der Kurven erfordert andere Lösungen als das Messen mit einem Meterstab – und dem Umrechnen von Einheiten bietet die Frage unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten. Neben dem additiven Lösungsweg der einzelnen Teilstrecken können auch Symmetrien der Bodenmarkierungen genutzt werden, Teilstrecken durch das Recherchieren von Normmaßen von Spielfeldern bestimmt und verschiedene Lösungswege miteinander verglichen werden.

Sammeln und Erfassen von Daten

Die Schülerinnen und Schüler können während des Übens im Sportunterricht Daten sammeln und anschließend in Listen, Tabellen, Bilder und Diagramme überführen und auswerten. Aus pädagogischen Gründen bietet es sich an, den Vergleich von Teilleistungen in Gesamtleistungen zu überführen, beispielsweise durch das Auswerten der Zonensprungergebnisse in kleinen Teilgruppen.

In Verbindung mit einem fächerübergreifenden Projekt zu den Olympischen Spielen bieten die Olympischen Rekorde interessante Daten zum Sammeln, Darstellen und Auswerten³. Daran anknüpfend können die Kompetenzen „verschiedene Quellen als Grundlage des Wissens über Vergangenheit kennen, vergleichen und ausgewählte Quellen sachgerecht nutzen“ der Perspektive Zeit im Sachunterricht sowie „ausgewählte technische Anwendungen erkunden, erklären und ihre Auswirkungen auf die Lebensgestaltung reflektieren können“ der Perspektive Technik anhand der Entwicklung von zunehmend funktionaler Sportkleidung in den Blick genommen werden. Gerade diese Zusammenhänge heben den Stellenwert einzelner Fächer hervor. Die inhaltsbezogenen mathematischen Kompetenzen „Daten aus Alltagssituationen in Listen erfassen“, „bei eigenen Beobachtungen und Experimenten Daten erheben, sammeln, strukturieren und in Tabellen oder Diagrammen darstellen“ sowie „Tabellen und Diagramme in geeigneter Form ineinander übertragen“ werden in dieser Aufgabenstellung ebenso gefördert.

3 Viele Anregungen und hilfreiche Unterrichtsmaterialien findet man auf der Website „Olympia ruft: Mach mit!“.

IMPRESSUM

Herausgeber

Ministerium für Bildung Rheinland-Pfalz
Mittlere Bleiche 61
55116 Mainz

Tel: 06131 16-0

Fax: 06131 16-2997

poststelle@bm.rlp.de

www.bm.rlp.de

Redaktion

André Olbricht

andre.olbricht@beratung.bildung-rp.de

Layout und Gestaltung

Eleonora Radu, Ministerium für Bildung Rheinland-Pfalz

Titelbild: André Olbricht

Erscheinungstermin: August 2025

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Landesregierung Rheinland-Pfalz herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch Wahlbewerberinnen und -bewerbern oder Wahlhelferinnen und -helfern im Zeitraum von sechs Monaten vor einer Wahl zum Zweck der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Kommunal-, Landtags-, Bundestags- und Europawahlen. Missbräuchlich ist während dieser Zeit insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken und Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zweck der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.



Rheinland-Pfalz
MINISTERIUM FÜR BILDUNG

Mittlere Bleiche 61
55116 Mainz

poststelle@bm.rlp.de
www.bm.rlp.de