

J+S-Kids Einführungskurs für anerkannte J+S Leiter

Spiele lernen

5-10

Autor

Ivo Oppliger

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer 90 - 120 Minuten
 Niveau einfach mittel anspruchsvoll
 Gruppengrösse 11-14 TN
 Kursumgebung Turnhalle / Hartplatz/ Spielwiese/ Wald
 Sicherheitsaspekte

Zielsetzungen/Lernziele

Teilnehmer kennen den Aufbau der Spielentwicklung.

Teilnehmer kennen die Bedeutung der 5 Farben.

Teilnehmer kennen das Prinzip L-L-L .

Inhalte
EINLEITUNG
SA Akzente

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/ Skizze	Material						
4'	Einleitung Begrüssung, Zielformulierung, Vorstellen								
5'	Anfangsrituale, Bewegte Lieder Gemeinsam singen „so zeigt euchi Füess...“ und bewegen Füesse im Wechsel (Ferse vorstellen, auf Boden tippen), hüpfen, drehen, klatschen, springen, beugen, strecken, sitzen etc. Gemeinsam singen „Chopf, Schultre, Chnöö und Füess...“. Dazu Körperteile berühren und bei jedem Durchgang schneller werden.	Kreis			1	0	1	0	3

HAUPTTEIL
SA Akzente

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/ Skizze	Material						
8'	Theorieinput L-L-L lachen, lernen, leisten Theorieinput Spielaufbau (SA) Allein (A), zu zweit (Z), in der Gruppe (G) 1. für mich allein/ miteinander 2. nebeneinander 3. gegen einander		Flipchart Kopie Lehrmittel Sporterziehung Band 1 Broschüre 5, S. 10/11						
3	Wie Schneeflocken Kinder werfen ihr Chiffon-Tuch mit einem lauten „Hui!“ hoch hinauf und versuchen, es wie „Schneeflocken“ mit dem Gesicht (Rücken, Fuss,...) wieder aufzufangen.	Alleine, Kreis	Chiffontücher	A1	1	0	0	1	2
5	Ballon jonglieren Jedes Kind hat einen Ballon, jongliert ihn ohne dass er zu Boden fällt	Alleine, quer durch die Halle	Ballone	A2	1	0	0	0	4

	Jedes Kind hat einen Ballon, jongliert ihn und versucht gleichzeitig, den anderen Kindern den Ballon wegzuschlagen.			A3						
5	<p>Die Blätter fallen</p> <p>Ein Kind lässt sein Tuch fallen. Dazu ist es in die Höhe (Sprossenwand, Schwedenkasten, Gallerie etc) gestiegen. Partnerin kniet oder sitzt und fängt das Tuch auf, das wie ein Blatt vom Baum fällt, und reicht es wieder hinauf. Rollenwechsel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A (oben) wirft B das Tuch einmal nach li, dann nach re zu. B fängt mit der re bzw. li Hand. - B darf die Augen erst auf Zuruf öffnen 	Zu zweit in der ganzen Halle	Chiffontücher	Z1		1	0	1	1	4
6	<p>Roboterspiel</p> <p>Ein Kind ist ein Roboter, der andere ist der Steuermann. Die Roboter werden durch Schulterberührungen gesteuert: Schulter links 90° nach links, Schulter rechts 90° nach rechts, drehen an Bauch 180° drehen, Klopfen auf Rücken stopp</p>	2er Gruppen, quer durch die Halle		Z1		2	1	0	1	1
4	<p>Fotoapparat (erfahren/ entdecken)</p> <p>Ein Kind führt das andere herum wie beim Roboterspiel aber blind. Auf Kopf drücken heisst anhalten, ein zweites mal wird durch einen kurzen Blick ein Foto geschossen.</p> <p>Das Gesehene wird dann beschrieben und versucht die Orte zu eruieren.</p>	visuelle Wahrnehmung	Ev. Augenbinden	Z1		0	0	0	0	4
8	<p>Material sammeln</p> <p>In der Umgebung werden 8 verschiedene Gegenstände gesammelt und unter einem Tuch versteckt. Zeit vorgeben</p> <p>Die verschiedenen Materialien werden ausgelegt, ein Kind schliesst die Augen oder läuft eine bestimmte Strecke, das andere entfernt einen Gegenstand. Es wird versucht herauszufinden welcher Gegenstand dass fehlt.</p> <p>Ein Kind schliesst die Augen, das andere versucht durch taktile Wahrnehmung durch Berührung mit den Gegenständen zu erraten um was es sich handelt.</p>	in 2 – 4 er Gruppen	versch. Gegenstände	Z2		2	1	0	0	2
4	<p>Pyramidenbauen</p> <p>Die Kinder müssen Bauklötze für die Pyramiden weitergeben. Im Kreis werden verschiedene Bälle gepasst, zuerst im Kreis, dann im Durcheinander – umgekehrte Reihenfolge/ Bodenpass/ unter Füssen durch</p>	In einer grossen Gruppe	Versch. Bälle	G2		2	1	0	1	4
8	<p>Zauberwald</p> <p>Kinder laufen durch den Zauberwald durch Pfiff versteinern sie. Zwerge Feen Reeli Hasen Füchse Bären</p> <p>2 Kinder verzaubern bis alle versteinert sind.</p> <p>1 Fee kann erlösen</p> <p>Zauber verwandelt in Tiere, Fee kann nur dann erlösen wenn Sie herausfindet welches Tier das Kind spielt.</p>		8 Pilonen Zeitungen Chiffon	G3		3	2	0	1	3

4	Der Kessel platzt Kreis machen. Alle fassen sich an den Händen und hüpfen nach links. In der Mitte steht ein einzelnes Kind. Dieses ruft laut: „Der Kessel platzt!“ Jetzt wird die Handfassung gelöst. Jedes Kind sucht sich schnell ein anderes Kind. Es darf aber nicht der Nachbar sein. Da das Kind in der Mitte auch jemanden sucht, bleibt ein Kind übrig. Dieses steht beim nächsten Durchgang in der Mitte.			G1	2	0	0	0	4
8	Popcorn Grosses, ausgebreitetes Tuch ist mit 10-20 Ballonen oder Softbällen gefüllt. Ein Teil der Kinder steht ausserhalb. Alle übrigen Kinder fassen das Tuch und beginnen es zu schütteln. Ziel ist es, die Gegenstände einerseits hoch fliegen zu lassen und sie andererseits doch nicht zu verlieren. Was neben das Tuch fliegt, werfen die aussenstehenden Kinder in das Tuch zurück. Variation: Die eine Hälfte der Kinder steht ausserhalb und die andere Hälfte am Tuch. Die Kinder am Tuch wollen es so rasch als möglich leerschütteln. Die anderen versuchen, dies zu verhindern, indem sie immer wieder auffüllen.	Kinder um Tuch Evtl 2 Gruppen bilden	Ballone, Softbälle, Tuch	G1 G3	1	2	0	0	4
4	Achtung Pfütze Kreis, an Händen fassen. In der Mitte liegt eine Zeitung, die eine „Wasserpfütze“ darstellt. Mit Ziehen oder Stossen versuchen die Kinder zu erreichen, dass eines mit dem Fuss in die Pfütze treten muss. Wer „nasse“ Füsse bekommt, führt eine bestimmte Aufgabe aus (z.B. 10x Springseilen, um Halle rennen...). Danach darf das Kind wieder in seiner Gruppe mitspielen.	Kreis	Zeitung, Springseile	G3	0	1	2	1	3
5	Burgen bauen Zwei Gruppen versuchen möglichst viele Holzklötzchen an ihren Standort zu bringen und eine möglichst hohe Burg zu bauen. Immer nur ein Kind darf springen die anderen bauen an der Burg	2 Gruppen		G3	3	1	0	0	3
8	Memory 3 Fänger, Läufer immer zu zweit, wer holt mehr Memory Paare? Eine Hallenseite ist sicher, auf der anderen können die Memory Karten geholt werden. Die Läufer dürfen nur auf dem Rückweg geschnappt werden		Pilonen, Memorykarten	G3	4	2	1	1	2
8	Murmelfangis 3 Fänger, die Läufer erhalten je eine Murmel und müssen diese abgeben, sobald sie von einem Fänger berührt werden. Ziel ist, möglichst schnell alle Murmeln einfangen zu können. Die Läufer dürfen die Murmeln unter sich austauschen.	In der ganzen Halle, keine Begrenzung	12 Murmeln	G3	3	1	0	1	1

AUSKLANG

Akzente

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/ Skizze	Material						
4	Statuen formen Versuchen verschiedene Statuen zu formen oder ein Kind formt sich selbst und das andere versucht die Figur herauszufinden.			Z2	0	0	0	4	2

3	<p>Wettermacher</p> <p>Im Kreis halten sich alle mit gestreckten Armen an den Schultern.</p> <p>Die Sonne scheint (Kreisbewegung) Es rieselt (feines Streicheln) fängt an zu regnen (mit Fingerspitzen klopfen) Platzregen (mit Fäusten klopfen) Wasser fließt ab (über Rücken streichen) Die Sonne scheint wieder (Kreisbewegung)</p>			Z2	0	0	0	0	1
5	<p>Feedback</p> <p>Fragen, Anmerkungen</p>								

Erläuterungen

Akzente Physis

	Herz-Kreislauf anregen
	Muskeln kräftigen
	Knochen stärken
	Beweglichkeit erhalten
	Koordination verbessern

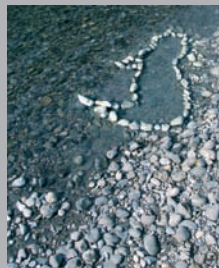
Ausprägung

0	nicht
1	wenig
2	mittel
3	stark
4	sehr stark

Weiterführende Literatur

- Vary, P.; H., Bucher; W.: Manuskript Lehrmittel Sporterziehung, Band 1 Broschüre 5 Spielen
- Vary, P.; H., Bucher; W.: Manuskript Lehrmittel Sporterziehung, Band 2 Broschüre 5 Spielen
- Vary, P.; H., Bucher; W.: Manuskript Lehrmittel Sporterziehung, Band 3 Broschüre 5 Spielen

Oetterli Druck -
mit dem richtigen Riecher
zum Erfolg



OETTERLI DRUCK AG

Rothlistrasse 3 | 6274 Eschenbach | Telefon 041 449 50 60 | Fax 041 449 50 61
www.oetterlidruck.ch | info@oetterlidruck.ch

