

# Kindergerecht Unterrichten

Autor/in  
Irma Meier

## Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥ 90 Minuten  
 Niveau  einfach  mittel  anspruchsvoll  
 Empfohlenes Alter 7 – 10 Jahre  
 Gruppengrösse Ca. 15 Leiter  
 Kursumgebung Turnhalle  
 Material Bälle, (Basketball und Tennisball), Badmintonschläger und Shuttels, Reifen, Puzzle Kappla, Papierfische, Farbige Karten, Fotos...Zeitungsrollen, Tuch, Springseile, Medizinbälle, Kastenoberteile, Reifen, 10erli Postenblätter, Turnmatte versch. Kleingeräte

Sicherheitsaspekte

## Zielsetzungen/Lernziele

Die für eine Kindergerechte Vermittlung relevanten Botschaften kommen vor:

BILDSPRACHE

KONZENTRATION

WETTKÄMPFE

VORMACHEN- NACHMACHEN

## Spezielle Hinweise

## Inhalte

### EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material	Bemerkungen
3'	<b>Ritual freies Spielen</b>	Beim Betreten der Halle können die Kids einfach etwas nehmen und spielen.	Reifen, Bälle, Badmintonschläger ...	Beschäftigung, Pfus raus lassen.  Evtl. auf Flip Chart aufschreiben
5'	<b>Lektionsbeginn im Kreis</b> Signale abmachen Rituale abmachen			
5'	<b>Menschentanz</b> Eine rhythmische Abfolge aus Klatschen, Stampfen ect..	In Gruppen dann in Kleingruppen und wieder in der Gesamtgruppe		
5'	<b>Fische Schwimmen im Aquarium</b>	- Alle TN legen den papierfisch mit dem Schwanzende vor sich auf den Hallenboden und versuchen, den Fisch im Liegen durch leichtes Pusten fortzubewegen.	Papierfisch	Kids freuen sich sehr an solchen Sachen vorallem wenn sie es dann noch mit nach Hause nehmen können.

5'	<b>Stilles Wasser</b> Alle TN laufen durcheinander, es ist ganz still. Die <Leiterperson macht Zeichen welche nur visuell wahrgenommen werden können. Dann zeigen die TN vor was sie auf der Karte bekommen haben.	Die TN dürfen keine Geräusche oder Worte von sich geben. Die Leiterperson zeigt versch. Bewegungen und Posen vor. Die TN machen diese so schnell wie möglich nach. Die TN holen Karten und zeigen die Entsprechenden Bewegungen/Tier vor.		Aufmerksamkeit, ruhig sein
5'	<b>Aufbauen von Fangnisform</b> Kinder nehmen zuerst Zeitungsrolle anstelle von Handberührungen. Zuerst wenig Laufrichtungen nur von oben nach unten. Markierungen gut Sichtbar machen denn die Kids übersehen es sonst.	2-3 Zauberer versuchen die Anderen zu geben mit dem Zauberstab( Zeitungsrolle). Wer verzaubert ist wird zu Stein. Die Fee ( Mit Tuch) kann die Steine wieder erlösen. Die Fee kann auch nicht verzaubert werden.  1 Alle springen wenn die Leiterin stopp ruft bleiben alle wie verwurzelt stehen. 2 Alle springen von oben nach unten es gibt oben und unten eine Sicherheitszone die Wiese. Das Ziel ist den Zauberwald zu durchqueren ohne verzaubert zu werden von den Zauberern. 3 Aufhebung der beiden Wiesen Normales Fangnis.  Variation: Der Zauberer flüstert beim verzaubern ins Ohr was sie darstellen sollen die Fee muss dann erraten was sie darstellen.	Zeitungsrollen Tuch	Orientieren Einander berühren nicht ineinander springen Feldbegrenzung

#### HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material	Bemerkungen
30'	<b>10erli Posten</b> Badminton Prellen Seil springen  Zuerst 3 Minuten ausprobieren lassen ohne etwas zu sagen. Danach die 10erli Postenblätter abgeben und weiter 10 Minuten arbeiten lassen nach Plan.	Ziel ist dass man nicht immer direkt sagt was zu tun ist. Manchmal die Kids einfach ausprobieren lassen.  Nachher ihnen die Zeit geben dann in weiteren Lektionen sich zu steigern sich zu verbessern.	Badmintonschläger Shuttels Basketbälle Tennisbälle Springseile	Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen Den Kids zeigen dass es eine Steigerung gibt oder möglich ist. Sie ausprobieren lassen
5'	<b>Rodeo</b>	Als Pferderücken werden 3 Kastenoberteile auf jeweils 4 bis 5 Medizinbälle gesteckt( sanftes Wackeln). Nun werden die Pferderücken längs hintereinander aufgestellt (1 Mattenlänge Abstand) und der Reihe nach überstiegen. Erschweren wie Drehen, Absitzen, durch Reif gehen.	Medizinbälle Kastenoberteile Reifen	Steigerung machen
7'	<b>Stafetten</b>  Kleine Gruppen machen Keine Wartezeiten Zusammenstössen verhindern Richtung anzeigen	Kapplatum bauen, wer hat den grössten Jasskarten, Memorykarten Puzzle machen  Jedes Kind kann immer springen wenn es mag aber nur immer ein Teilchen nehmen. Wenn es sich etwas ausruhen möchte kann es mit zusammensetzen beginnen.	Kappla Puzzle Memory	

#### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material	Bemerkungen
5'	<b>Memory unter Matte</b>	Verschiedene Kleingenstände (Seil, Hockeyschläger...) unter eine Turnmatte legen. Danach die Matte ca. 20 Sec. hochheben. 3-4 TN versuchen danach	Turnmatte Versch. Kleingeräte	Konzentration

		genau das gleiche zusammen zu stellen.		
2'	<b>Motorradrennen</b>	Alle TN starten sind Motorräder, danach drehen sie eine Rund ( fassen die Wand an) danach zurück in die Garage.		
10'	<b>Blindschleiche</b>	Ein TN verbindet die Augen. Dieser TN wählt einen Schutzengel. Alle weiteren TN verteilen sich in der Halle und machen rhythmische Geräusche. Der Blinde muss nun die Geräuschquellen suchen und durch berühren abstellen bis es ganz still ist in der Halle. Der Schutzengel ist für die Sicherheit der Blindschleiche zuständig.		<p>Diese Spiele an Schluss anwenden, damit sie ruhig und still in die Garderobe gehen können.</p> <p>Viele dieser Spielformen oder Ideen sind im Heft theoretische Grundlagen zu finden.</p>
	<b>Spaghetti</b>	Die Kinder liegen auf dem Rücken und schliessen die Augen. Die Leiterin gibt vor ob die Kinder sich in ungekochte Spaghetti( ganzer Körper ist angespannt) oder in gekochte Spaghetti (alle Muskeln sind locker und entspannt) verwandeln. Die Leiterin kontrolliert mit Hochheben ob das Kind entspannt ist oder gespannt.  Ziel ist Spannung und Entspannug des Körpers wahrnehmen.		
	<b>Ballon aufblasen</b>	Alle stehen im Kreis und blasen miteinander den Ballon auf. Der Kreis wird immer grösser und grösser bis er verplatzt.		