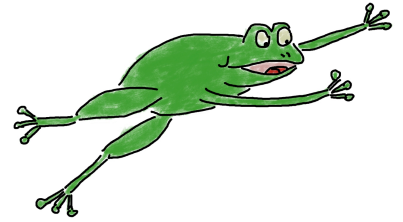


IN DER SPORTHALLE



Hier sind Ideen für den Unterricht in einer Halle.

SEEROSENBLATT HÜPFEN:

In der Halle liegen überall Matten. Nun wird gehüpft! Da der Boden Wasser ist, müssen alle Frösche von Blatt/ Matte zu Blatt/ Matte hüpfen, ohne dabei den Boden zu berühren.

Folgende Varianten gibt es noch:

- Auf jeder Matte dürfen sich nur eine bestimmte Anzahl Frösche/ Kinder aufhalten
- Ein Kind ist ein Storch (markiert mit einem Bündeli) und möchte die Frösche fangen. Wenn er ein anderes Kind berührt, wird das Bündeli übergeben und die Rollen gewechselt.

Beobachten:

Das Kind kann grosse Sprünge aus den Beinen machen	
Das Kind kann sich gut orientieren und sieht wo es noch Platz hat	
Das Kind erweitert sein Hüpfen mit der dazugehörigen Armbewegung	
Das Kind landet in den Knien	

FROSCH FANGIS:

Alle sind Frösche und nur der jemand ist der Storch/ FängerIn. Der Storch ist markiert durch ein Bändeli. In der Halle liegen einzelne Reifen wo sich die Frösche retten können. Da darf man aber nur 10 Froschhüpfer lang sein. Die Rollen wechseln sobald der Storch einen Frosch gefangen hat.

Folgende Varianten gibt es noch:

- Der Storch bleibt FängerIn und sobald er einen Frosch gefangen hat, wird dieser auch zum Storch und holt sich auch ein Bändeli. Welcher Frosch bleibt übrig?
- Wenn ein Frosch gefangen wurde, geht dieser auf eine Matte am Hallenrand und macht zehn Froschhüpfer. Nun darf er wieder mitspielen.

Beobachten:

Das Kind kann gut reagieren und ausweichen	
Das Kind kann gute Froschhüpfer machen	
Das Kind kann sich in der Halle gut orientieren	
Das Kind kann sich retten	

FROSCH WEITSPRUNG:

Alle Kinder stellen sich am Hallenrand auf. Nun machen sie Froschhüpf bis ans andere Ende der Halle. Wieviele Hüpf braucht jeder Frosch?

Dann wird ein zweites Mal gehüpft und versucht die Zahl der Hüpf zu verkleinern.

Folgende Variante gibt es noch:

- Alle Kinder machen nur einen Froschhüpf und markieren wohin sie gekommen sind. Nun gilt es den Hüpf zu vergrößern.

Beobachten:

Das Kind kann sich gut aus beiden Beinen abstossen	
Das Kind kann sein Hüpfen mit den Armen unterstützen	
Das Kind landet in den Knien	
Das Kind kann seine eigene Leistung steigern	

FROSCH WANDERUNG:

Die Lehrperson macht 4-5 Gruppen und stellt diese am Hallenrand auf. Nun funktioniert die Wanderung wie eine „Stafette“. Vor jeder Gruppe hat es einen Hüfparcour der zu überwinden ist, bis man auf der anderen Seite ist. Sobald ein Frosch die Wanderung überstanden hat, darf der nächste Frosch der Gruppe starten.

Als Parcour Elemente eignen sich Reifen und Matten.

- Die Kinder dürfen sich den Hüfparcour selber ausdenken. Er muss einfach als Frosch zu überqueren sein.
- Anstatt einer Stafette, kann der Parcour auch einmalig und dafür länger aufgebaut werden.

Beobachten:

Das Kind kann die Hüfparcour gezielt ausführen	
Das Kind kann gute Froschhüfparcour machen	
Das Kind kann sich in der Halle gut orientieren	
Das Kind kann gut mit der Gruppe wetteifern	