

STUNDE 10

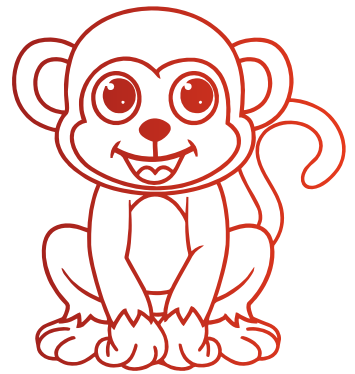
DIE AFFENBANDE IST LOS

INTENTIONEN

In Stunde 10 machen die Kinder erste Erfahrungen im Bereich Schwingen und Schaukeln. Zum Einsatz kommen die Taue, die sich für die bereits genannten Bereiche besonders gut eignen und einen hohen Aufforderungscharakter haben. Da vor allem beim Schwingen die Hände beansprucht werden, wird mittels der Spiele oder der Nebenstationen darauf geachtet, dass ein Bewegungsausgleich stattfindet.

MATERIALIEN / GERÄTE

- M1 Sprungkarten
- M2 Punktekarte Spiel Affenrennen
- M3 Hallenplan 1
- M4 Knotentechnik Taue
- M5 Hallenplan 2
- Parteibänder
- 2 Langbänke
- 5 kleine Turnkästen
- 6 – 8 kleine Matten
- 2 Weichbodenmatten
- 10 – 12 Reifen
- diverse Bälle



STUNDENVERLAUF

1. BEGRÜßUNGSRITUAL

Neben dem Begrüßungsritual bietet sich ein Einstieg zum Thema „Die Affenbande ist los“ an. Alternativ kann das Kinderlied „Die Affen rasen durch den Wald“ hinzugezogen werden.

2. ERWÄRMUNG: WER HAT DIE KOKOSNUSS GEKLAUT?

In einer Ecke stehen zwei Langbänke, die als Affenkäfig dienen und von den Löwen bewacht werden. Auf der gegenüberliegenden Seite liegen zwei Weichbodenmatten aus, die als „Kokosnussversteck“ dienen. Zwischen den Langbänken und den Weichbodenmatten stehen vier kleine Turnkästen, die als Schutzstation für die Affen dienen. Ebenfalls liegen vier bis sechs Reifen aus, in denen die Kokosnüsse (je drei Bälle pro Reifen) liegen. Die Affen versuchen nun die Kokosnüsse sicher in ihr Kokosnussversteck zu bringen. Die Löwen (vier bis sechs, je nach Klassenstärke) versuchen dies zu verhindern. Wird ein Affe von einem Löwen gefangen, muss der Affe in den Affenkäfig. Befreit werden kann der Affe, indem ein weiterer Affe ihn aus dem Affenkäfig holt. Weiteren Schutz vor den Löwen bieten die vier kleinen Turnkästen. Springt ein Affe auf einen Turnkasten, darf er nicht vom Löwen gefangen werden. Allerdings darf der Affe nur fünf Sekunden auf dem kleinen Turnkasten verharren. Ziel ist es, dass alle Kokosnüsse aus den Reifen „geklaubt“ werden und ins Kokosnussversteck gebracht werden.

Spielvariation: Spielen auf Zeit

Wie viele Kokosnüsse können die Affen in drei bis vier Minuten „klauen“? Danach werden die Löwen ausgetauscht.

Hinweise

Zunächst findet der gemeinsame Aufbau des Spielfeldes statt (M3). Nach dem Spiel wird gemeinsam umgebaut (M5).



3. HAUPTTEIL: DIE AFFENBANDE IST LOS

Die Kinder werden von der Lehrkraft in vier Gruppen eingeteilt und einer Station zugeordnet.

Folgende Aufgaben können durchgeführt werden

- Die Kinder explorieren zunächst eigenständig, wie ein Affe am besten mit den Tauen hin- und herschwingen könnte. Danach werden die Ergebnisse gesammelt und von einigen Kindern demonstriert. Die Lehrkraft gibt dabei die Anzahl der Schwünge vor (maximal vier).
- Die Kinder schaukeln im Sitzen und / oder im Stehen auf dem Knoten und werden von der Partnerin oder dem Partner angeschoben (zwei bis drei Durchgänge).
- Die Kinder schwingen auf die andere Seite und landen auf der Weichbodenmatte. Danach schwingen sie das Tau an die nächste Person zurück. Hinweis: Das Tau soll von der nächsten Person gut gefangen werden können. Differenzierung: Mit und ohne Bodenberührung (zwei bis drei Durchgänge)
- Affenkunststücke: Die Kinder bekommen die Aufgabe sich Affenkunststücke am Tau zu überlegen und diese im Anschluss zu präsentieren.

Hinweis

Nach jedem Schaukeln beziehungsweise Schwingen durchlaufen die Kinder die Reifenbahn, indem sie kurze Sprungkombinationen (M1) ausführen und dabei ihre Hände entlasten.

4. ABSCHLUSS

a) Affenrennen

Welche Affenbande schafft die meisten „Flussüberquerungen“ (kleine blaue Matten)?

Bei diesem Spiel versuchen die Äffchen, innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Flussüberquerungen, ohne den Boden zu berühren, zu schaffen. Nach jeder Flussüberquerung stellen sie sich wieder in der Reihe an. Es ist darauf zu achten, dass die Äffchen geordnet zurücklaufen (nur die Außenbahnen rechts und links sind zulässig). Jede gelungene Flussüberquerung ergibt einen Punkt und wird von der Affenbande gezählt.

b) Wer hat die Kokosnuss geklaut?

Welche Affenbande klagt die meisten Kokosnüsse?

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Transportstaffel. Die Affen versuchen schnell ihre Hindernisse affengerecht zu überqueren und eine Kokosnuss aus einem kleinen Turnkasten zu klauen und diese möglichst schnell zurück zur Gruppe zu bringen. Die Affenbande, die die meisten Kokosnüsse geklaut hat, hat gewonnen.

Hinweise

Die Abschlussspiele können, je nach verfügbarer Zeit, gespielt werden. Das erste Spiel lässt sich schnell umsetzen, während das zweite Spiel zeitintensiver ist.

Nach dem Abbau empfiehlt es sich, ein ritualisiertes Stundenende durchzuführen (z. B. Sitzkreis).

KORREKTURHILFEN / HILFSTELLUNGEN

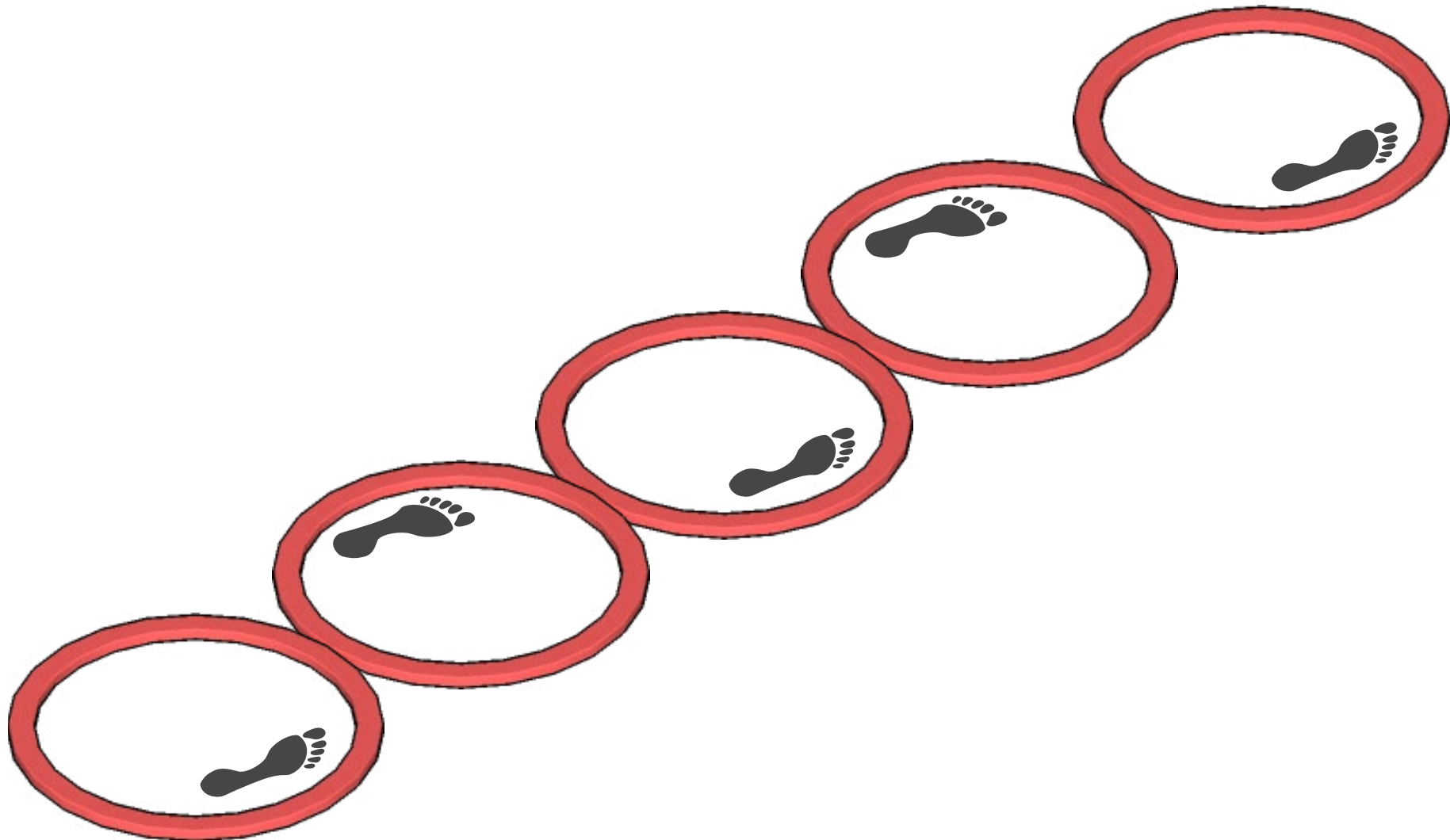
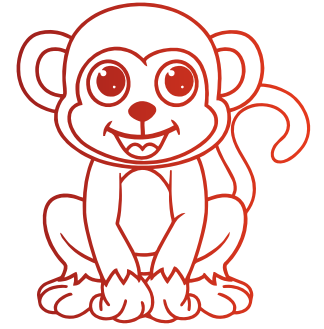
Knotentechniken: Zum Schaukeln kann der einfache oder der Achterknoten verwendet werden (vgl. Video). Die Knoten am Tauende sollten nach der Aufgabe gelöst werden, da die Fasern sehr stark beansprucht werden.

Sichern und Helfen

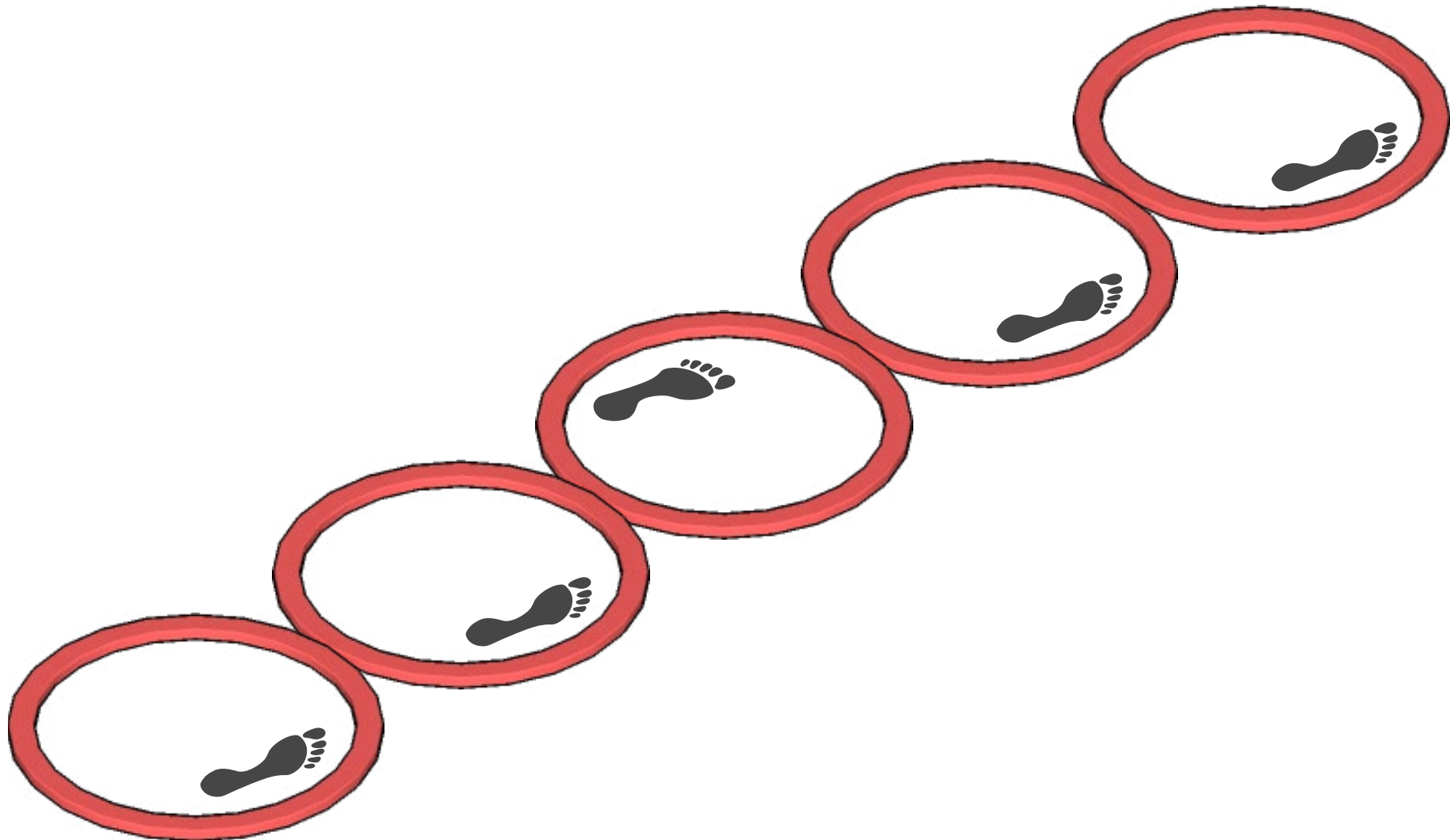
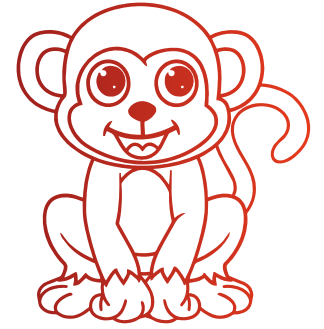
Die Kinder, die sich nicht trauen allein zu schwingen bzw. zu schaukeln, werden von der Lehrkraft gesichert. Die Lehrkraft begleitet die Übung auf einer Außenbahn und sorgt für einen sicheren Auf- und Abstieg.



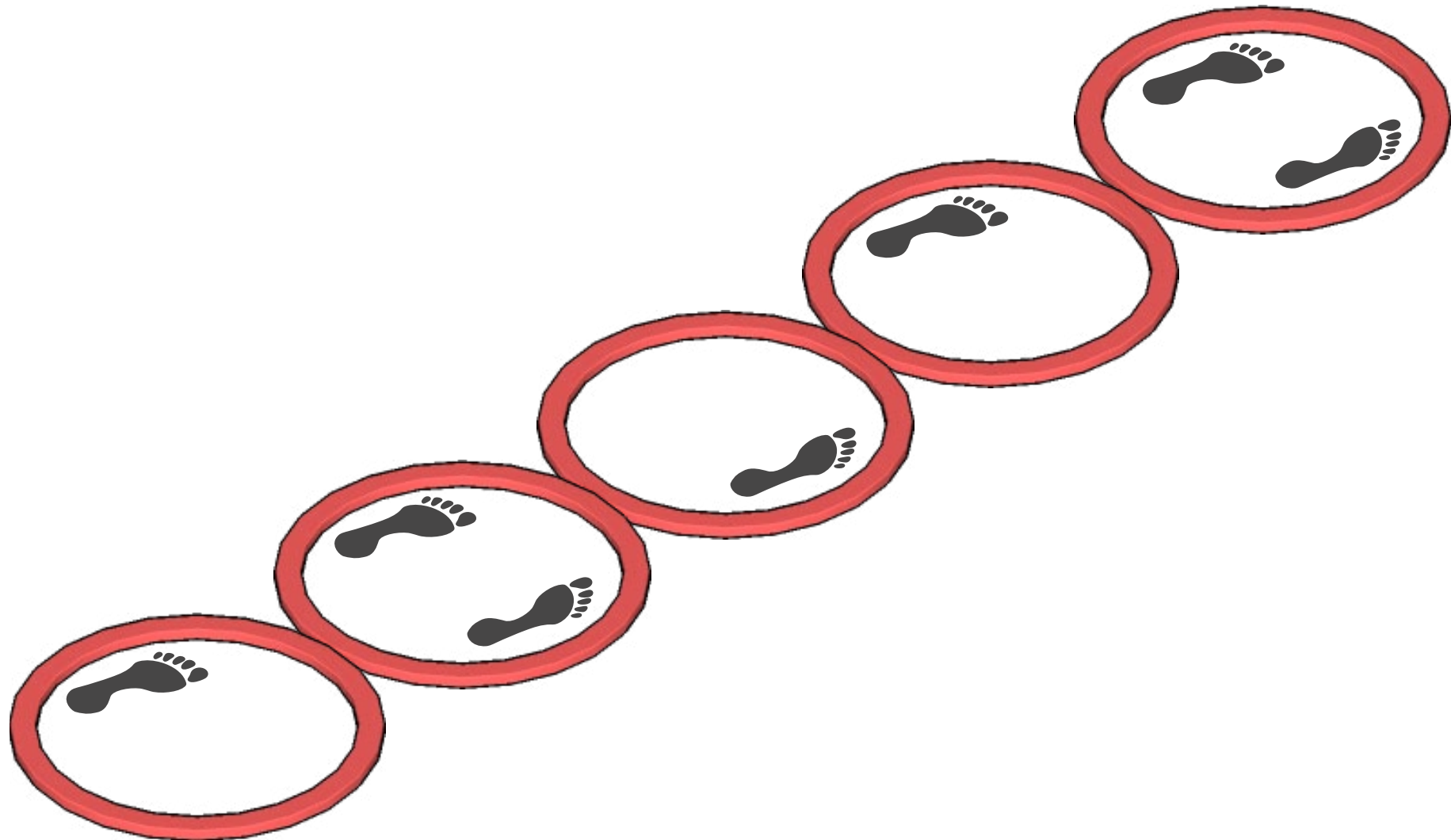
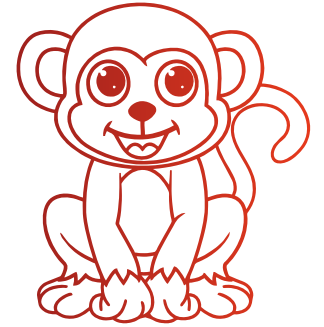
1. SPRUNGKOMBINATION



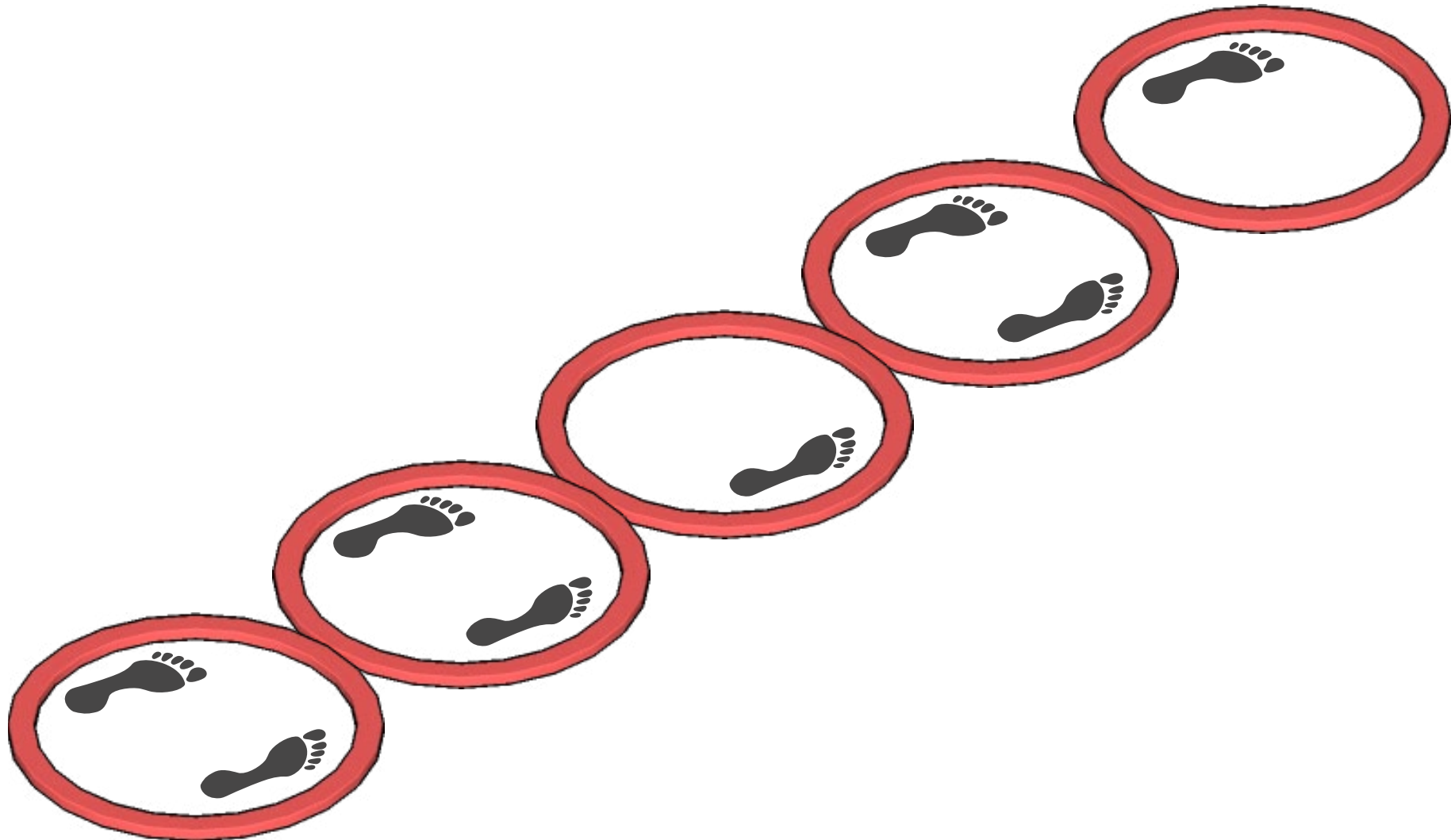
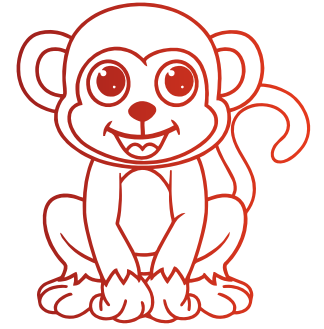
2. SPRUNGKOMBINATION



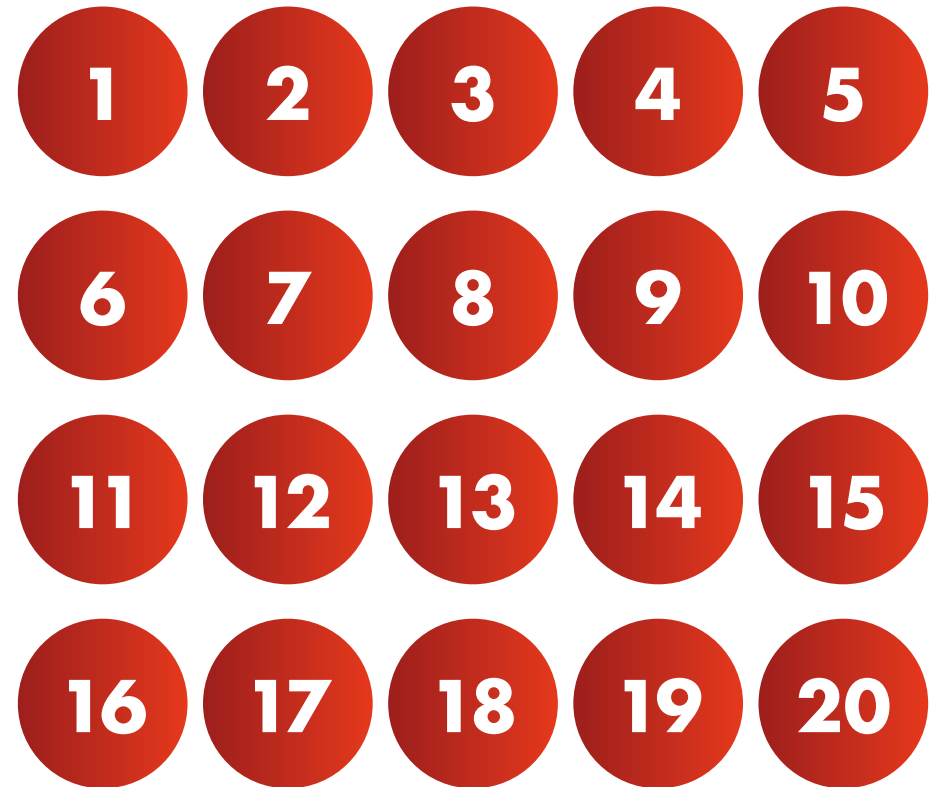
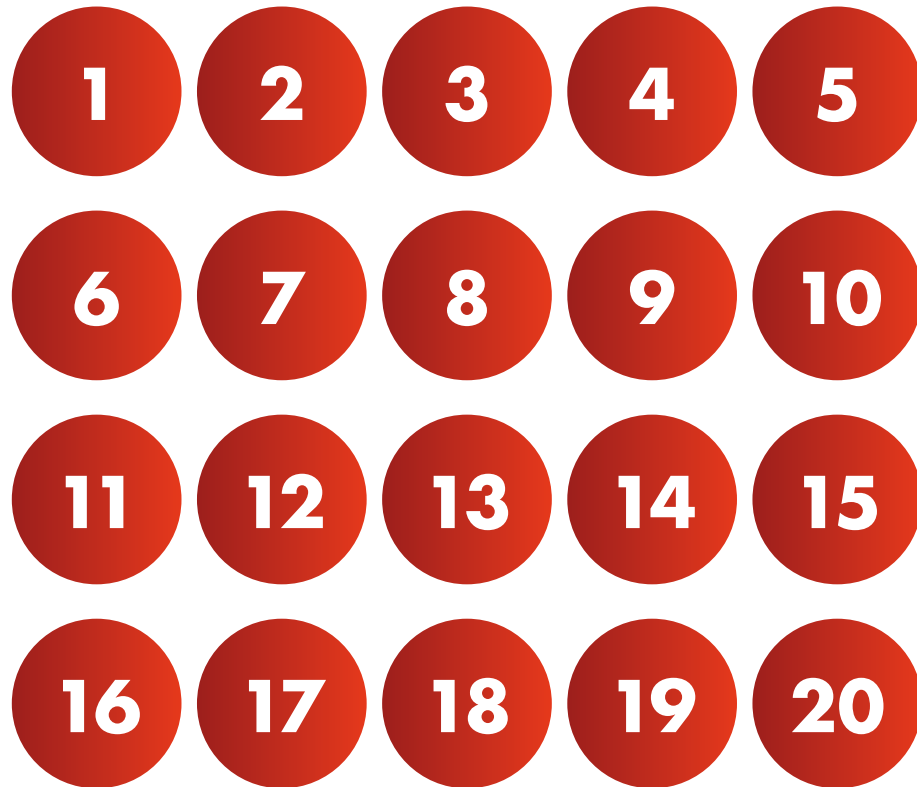
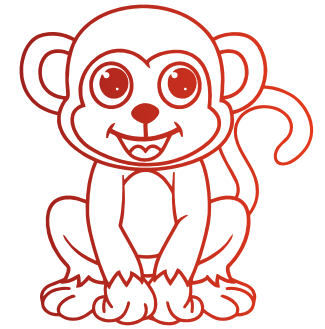
3. SPRUNGKOMBINATION



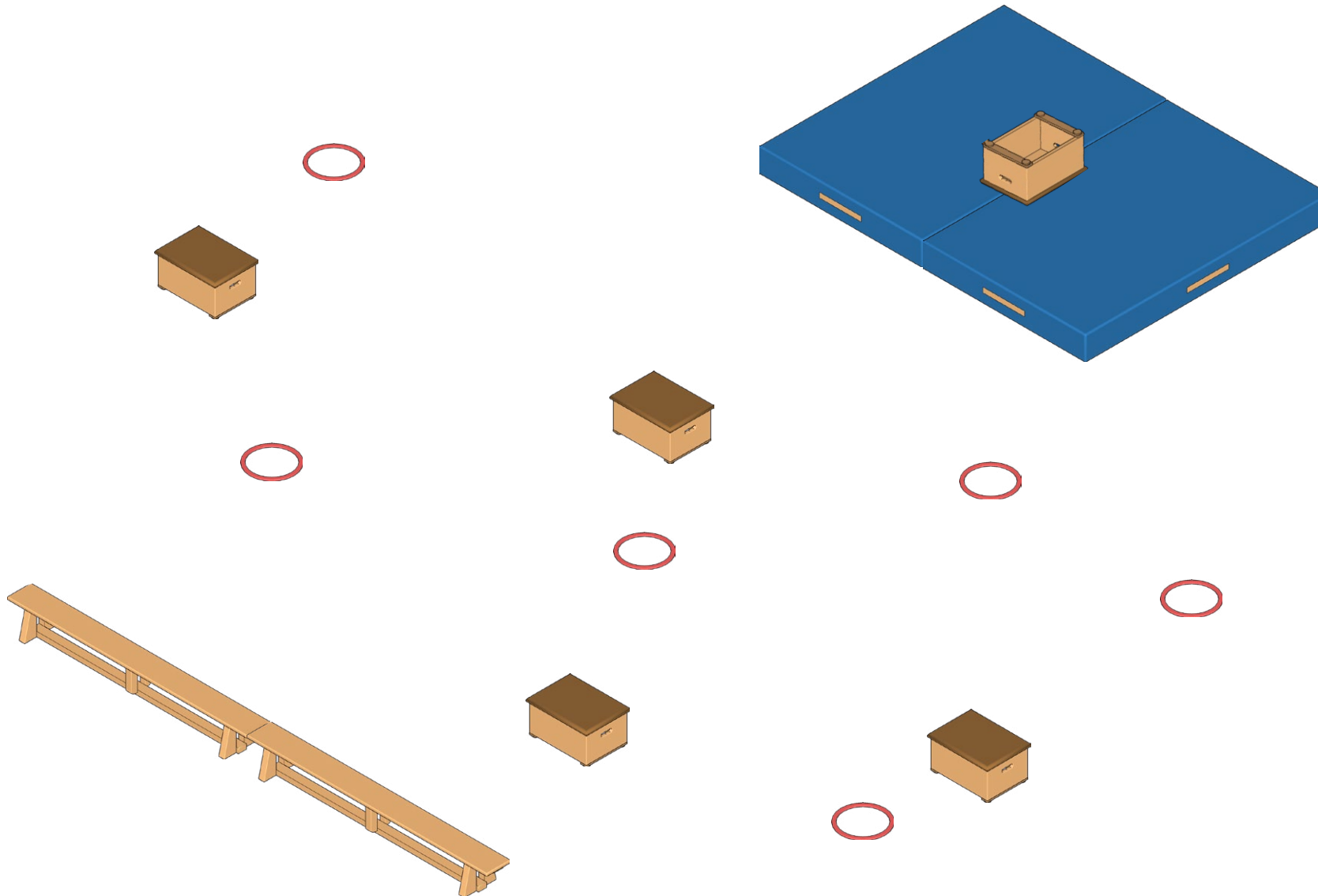
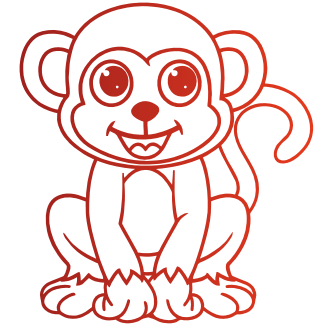
4. SPRUNGKOMBINATION



M2 Punktekarte Spiel Affenrennen

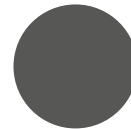
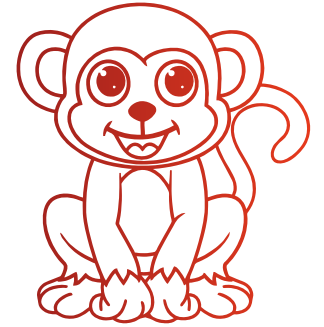


DIE AFFENBANDE IST LOS: HALLENPLAN 1



M4 Knotentechnik

DIE AFFENBANDE IST LOS: KNOTENTECHNIK



DIE AFFENBANDE IST LOS: HALLENPLAN 2

