

# STUNDE 9

## SPRINGENDE TIERE

### INTENTIONEN

Die Kinder erweitern ihr Bewegungsrepertoire im Bereich Springen. Im Fokus steht das auf und über die Geräte Springen sowie die Schulung der Sprungkraft mithilfe einfacher Stationen. Einen zusätzlichen Anreiz bietet die Laufkarte „Springende Tiere“, die neben einem hohen Aufforderungscharakter auch eine Rückmeldung zum Leistungsstand gibt.

### MATERIALIEN / GERÄTE

- M1 Tierkarten
- M2 Laufkarte Springende Tiere
- M3 Aufgabenkarten Tierparkour
- M4 Hallenplan
- Musikanlage
- Stoppuhr
- 15 Hütchen
- 2 – 3 Hüpfbälle
- 5 kleine Matten
- 3 kleine Turnkästen
- 2 Langbänke



### STUNDENVERLAUF

#### 1. BEGRÜßUNGSRITUAL

Neben dem Begrüßungsritual bietet sich ein Einstieg in das Thema „Springende Tiere“ an.

#### 2. ERWÄRMUNG: SPRINGENDE TIERE

Die Kinder bewegen sich in der Halle zu Musik fort. Zwischendurch zeigt die Lehrkraft den Kindern unterschiedliche Tierkarten, die sie daraufhin versuchen nachzuahmen.

#### Folgende Tierkarten können gezeigt werden

- Frosch: Froschhüpfer
- Hase: Hasenhüpfer
- Känguru: Kängurusprünge
- Hüpfmaus: Hopslerlauf
- Pferd: Pferdegalopp

Wird die Karte von der Lehrkraft nicht mehr angezeigt, bewegt sich die Klasse im Laufen fort. Zu Beginn der Erwärmung ist es wichtig, dass die Lehrkraft die Tiere und ihre Fortbewegungsarten thematisiert. Zur Festigung werden diese am Ende der Vorstellungsrunde von einzelnen Kindern demonstriert.



## Differenzierung

1. Die Tierkarten werden angekündigt und gezeigt. Zudem werden die Fortbewegungsarten von der Lehrkraft demonstriert.
2. Die Tierkarten werden angekündigt und gezeigt.
3. Die Tierkarten werden gezeigt.
4. Das Kind, das zuletzt die Bewegung umsetzt, bekommt eine Zusatzaufgabe (z. B. 3 Hocksprünge).

## 3. HAUPTTEIL: SPRINGENDE TIERE

Im Hauptteil durchlaufen die Kinder einen Sprungparkour. Dieser Parkour besteht aus 5 Stationen und greift das Thema „Springende und hüpfende Tiere“ erneut auf.

### • Station 1: Der Frosch

Aufgabe: Wie weit schafft es der Frosch mit drei Sprüngen zu springen? Der Frosch hat drei Versuche.

Aufbau: Die Lehrkraft richtet eine Startlinie und fünf Zonen mithilfe von Hütchen und den bereits vorhanden Bodenmarkierungen ein.

### • Station 2: Die Bergziege

Aufgabe: Wie schnell kann die Bergziege den kleinen Turnkasten hoch und runter springen? Dabei versucht die Bergziege beidbeinig vom kleinen Turnkasten auf die Matte / das Sprungbrett zu springen und wieder auf dem kleinen Kasten zu landen. Die Bergziege hat drei Versuche.  
Differenzierung: Welche Bergziege schafft es über die kleinen Turnkästen zu springen?

Aufbau: Die drei kleinen Turnkästen werden quer gestellt. Zwischen jedem kleinen Kasten liegt eine kleine blaue Matte / ein Sprungbrett. Vor dem ersten und nach dem letzten kleinen Turnkasten liegt zudem eine kleine Matte. Die Lehrkraft stoppt die Zeit.

### • Station 3: Der Hase

Aufgabe: Wie weit kann der Hase springen? Ähnlich wie bei Station 1 wird hierfür eine Startlinie und fünf Zonen eingerichtet. Der Hase hat die Aufgabe mit drei Hasenhüpfern möglichst weit zu kommen. Es sind insgesamt drei Versuche erlaubt.

Aufbau: vgl. Station 1

### • Station 4: Das Pferd

Aufgabe: Kann das Pferd zehnmal das Hindernis überqueren? Das Pferd durchläuft das Hindernis dreimal.

Aufbau: Es werden zwei Langbänke hintereinandergestellt.

### • Station 5: Das Känguru

Aufgabe: Wie weit kann das Känguru springen? Das Känguru versucht mit fünf Sprüngen möglichst weit zu kommen. Das Känguru hat insgesamt drei Versuche.

Aufbau: Es werden eine Startlinie und fünf Zonen aufgebaut (vgl. Station 1). Mithilfe eines Hüpfballs versuchen die Kängurus möglichst weit zu springen.

In einem ersten Durchgang üben die Kinder die verschiedenen Sprungaufgaben und in einem zweiten Durchgang werden die Aufgaben gefestigt und die Laufkarte „Springende Tiere“ ausgefüllt. Die Laufkarte gibt zugleich Rückmeldung über ihren individuellen Leistungsstand.

## Hinweise

Zu Beginn des Hauptteils thematisiert die Lehrkraft den Aufbau (sicheres und richtiges Tragen der Geräte) und stellt sicher, dass dieser ordnungsgemäß abläuft (Gruppeneinteilung und Aufbauplan) und die Geräte im Anschluss richtig aufgebaut sind. Nach dem Aufbau geht die Lehrkraft mit der Klasse die einzelnen Stationen und Arbeitsaufträge durch und lässt die Übungen demonstrieren.

#### 4. ABSCHLUSS

Mutige Springerinnen und Springer können ihre Leistung am Ende der Stunde demonstrieren. Danach empfiehlt es sich mit einem ritualisierten Stundenende (z. B. Sitzkreis) abzuschließen.

---

### KORREKTURHILFEN / HILFSTELLUNGEN

An jeder Station liegt eine Arbeitskarte mit der gewünschten Fortbewegungsart aus. Sollten die Kinder dennoch Probleme haben die Übung korrekt auszuführen, kann die Lehrkraft folgende Korrekturhinweise geben:

- **Frosch**  
Froschbeine (tiefe Hocke, Knie nach außen gedreht), Arme schnell nach vorne oben strecken und den Körper strecken, danach wieder die Froschposition einnehmen
- **Bergziege**  
Beidbeinig auf den kleinen Turnkasten springen, beidbeinig vom kleinen Turnkasten springen und auf der kleinen Matte / auf dem Sprungbrett landen (beidbeinig).
- **Hase**  
Der Hase nimmt eine tiefe Hocke ein (Beine geschlossen) und versucht seine Hände weit nach vorne aufzusetzen, sich zu strecken und die Füße wieder nah an die Hände zu bringen. Die Arme sind dabei gestreckt.
- **Pferd**  
Die Hände werden auf der Bank aufgesetzt, das Pferd galoppiert (einbeiniger Absprung) über die Bank. Hierbei bleiben die Arme gestreckt und der Hintern wird in Richtung Decke gestreckt.
- **Känguru**  
Das Känguru drückt sich möglichst weit nach vorne ab, entweder mit dem Hüpfball oder aus dem Stand. Aus dem Stand schwingen die Arme nach vorne mit.

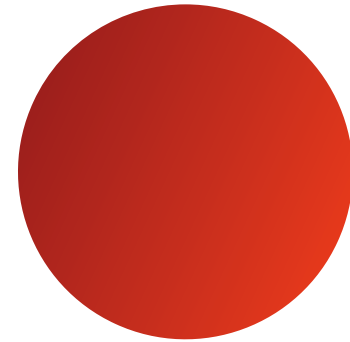


M1 Tierkarten

# DER FROSCH



SCHULETURNT



M1 Tierkarten

# DIE BERGZIEGE

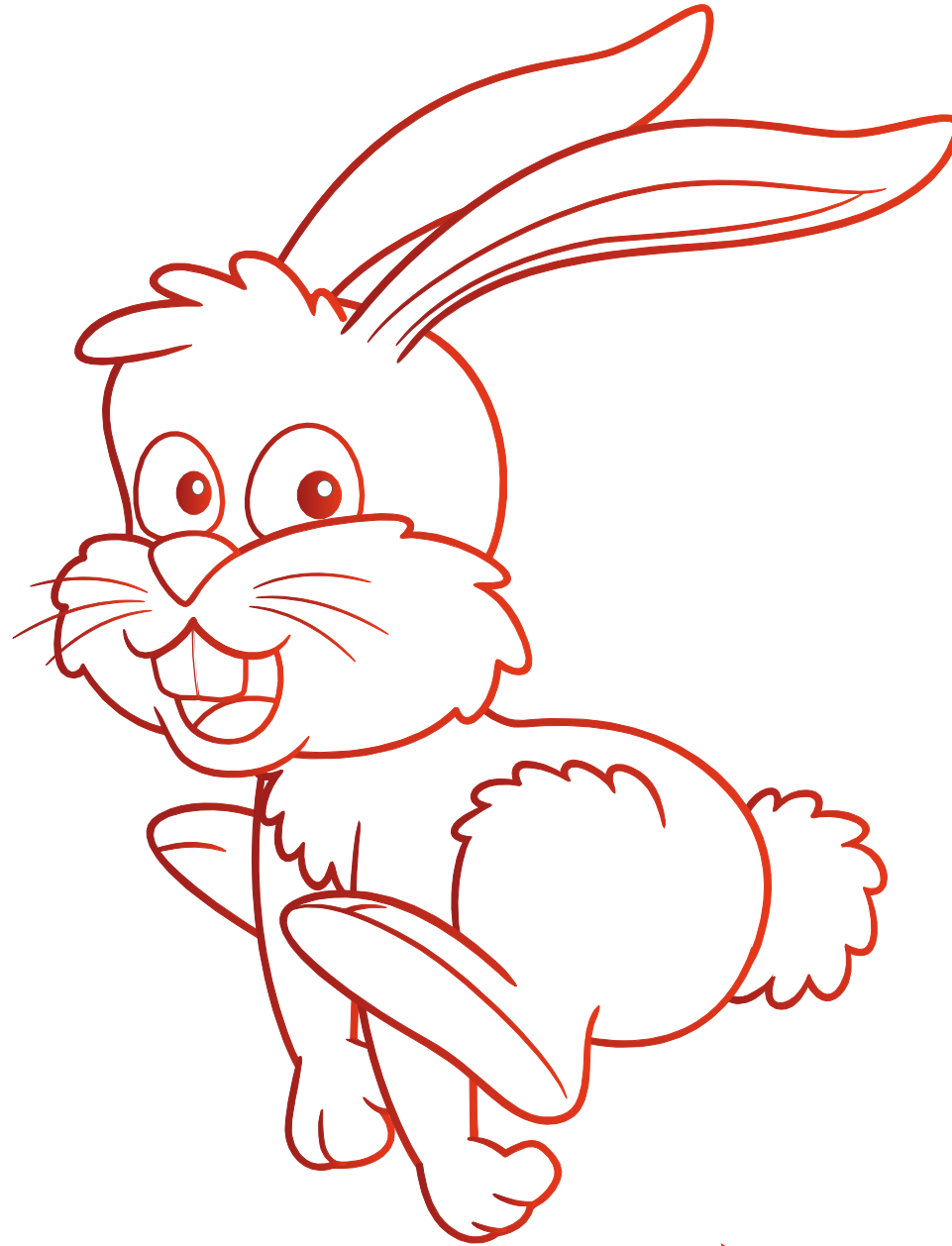


SCHULETURNT



M1 Tierkarten

# DER HASE



SCHULETURNT

M1 Tierkarten

# DAS PFERD



SCHULETURNT

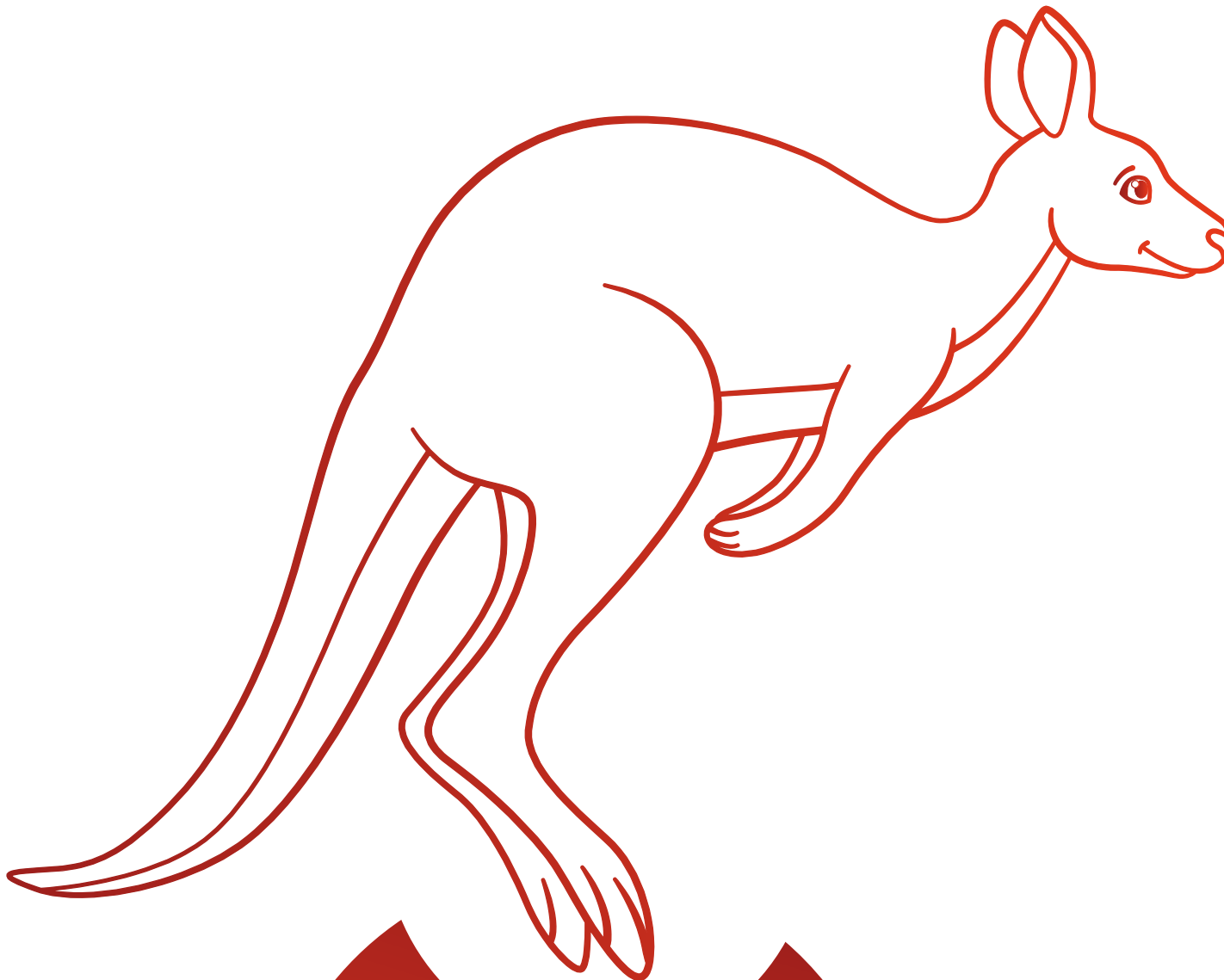


M1 Tierkarten

# DAS KÄNGURU

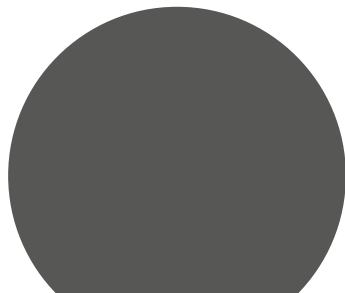
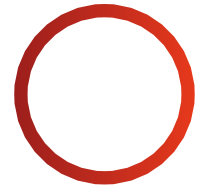
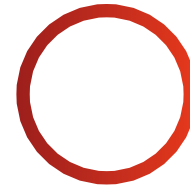
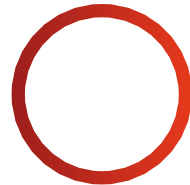
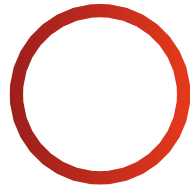
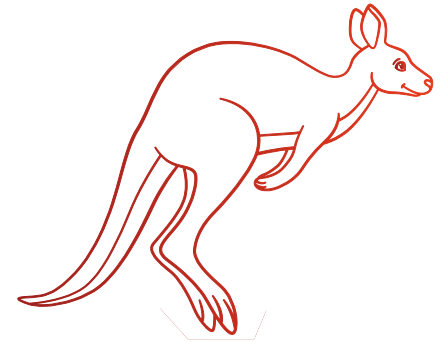
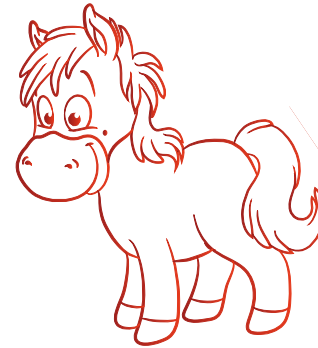
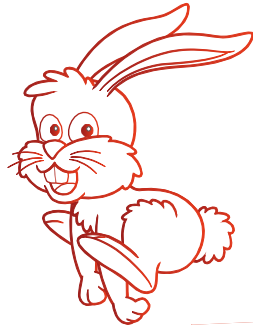


SCHULETURNT





# SPRINGENDE TIERE



# STATION 1: DER FROSCH



**Springe 3-mal wie ein Frosch.  
Wie weit schaffst du es?  
Du hast 3 Versuche.**

## STATION 2: DIE BERGZIEGE

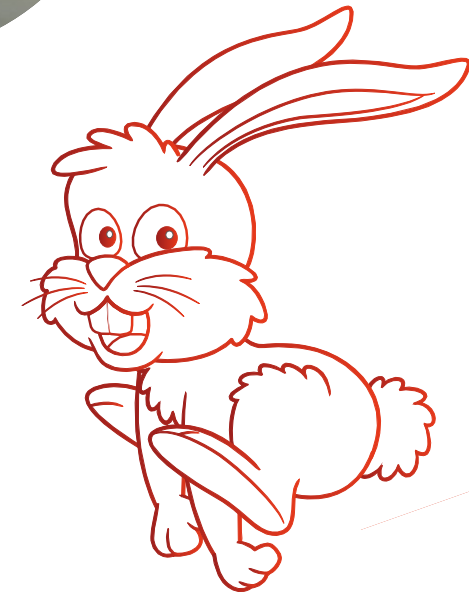


**Springe so schnell du kannst  
hoch und runter. Schaffst du es  
3-mal hintereinander?**



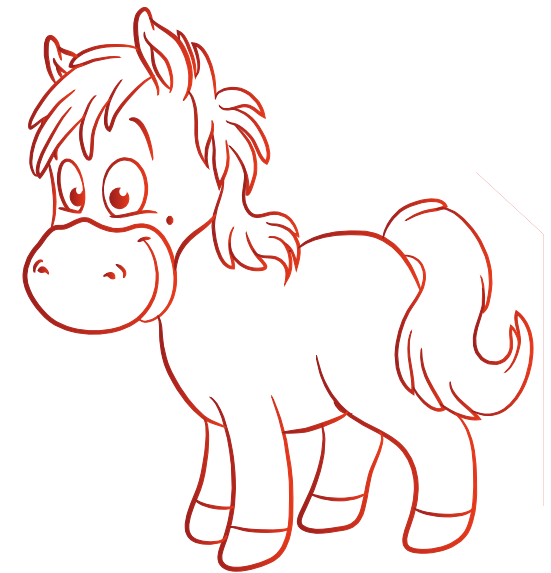


## STATION 3: DER HASE



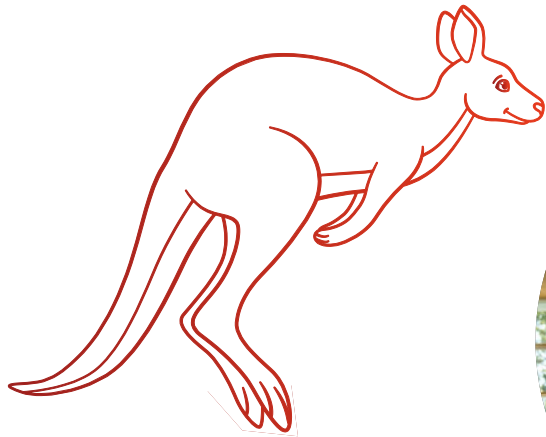
**Springe 3-mal wie ein Hase.  
Wie weit schaffst du es?  
Du hast 3 Versuche.**

# STATION 4: DAS PFERD



**Springe 10-mal so schnell du kannst über die Bank. Schaffst du es 3-mal hintereinander?**

# STATION 5: DAS KÄNGURU



**Springe 5-mal wie ein Känguru.  
Wie weit schaffst du es?  
Du hast 3 Versuche.**



# SPRINGENDE TIERE: HALLENPLAN

