

STUNDE 2

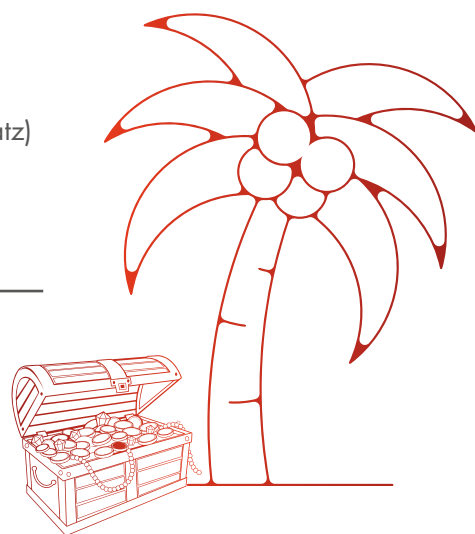
DIE SCHATZ- INSEL

INTENTIONEN

Stunde 2 widmet sich ebenso den physischen Voraussetzungen, die für den Inhaltsbereich Bewegen an Geräten die Grundlage bilden. Das Augenmerk liegt weiterhin auf den konditionellen sowie die koordinativen Fähigkeiten. Spielerisch werden beispielsweise die Stützkraft und die Beinkraft trainiert.

MATERIALIEN / GERÄTE

- M0 Zahlen (1-6)
- M1 Arbeitsaufträge (1-5)
- M2 Spielvorlage/Spielanleitung
- M3 Hallenplan
- Teppichfliesen (Klassensatz)
- Hütchen
- Würfel
- Spielfiguren



STUNDENVERLAUF

1. BEGRÜBUNGSRITUAL

Neben einem Begrüßungsritual bietet sich ein Einstieg zum Thema „Schatzinsel“ an.

2. ERWÄRMUNG: INSELFANGE

Die Kinder machen sich auf den Weg einen Schatz zu finden. Dabei lauern mehrere Gefahren: Einheimische versuchen die Schatzjagenden zu fangen und versuchen zu verhindern, dass sie sich dem Schatz nähern.

Für dieses Aufwärmenspiel bestimmt die Lehrkraft, je nach Klassengröße, zwei bis vier Fangende. Die restlichen Kinder bewegen sich in einem abgesteckten Feld und versuchen zu entkommen. Schutz für die Schatzsuchenden bieten vier bis sechs Teppichfliesen (Anzahl abhängig von Klassengröße), die sogenannte „Schutzhütten“ darstellen. Sollte dennoch ein Kind gefangen werden, nimmt es eine Schutzhüttenposition (Grätschstand) ein und kann befreit werden, indem ein anderes Kind zur Befreiung eilt und durch die Beine krabbelt.

Die Fangenden können nach ein bis zwei Minuten von der Lehrkraft gewechselt werden.



3. HAUPTTEIL: RUND UM DEN VERKEHR

Im Klassenverband erproben und festigen die Kinder weitere Fortbewegungsarten mit der Teppichfliese, die später für das Abschlussspiel relevant sind.

Die Lehrkraft stellt nacheinander die Übungen eins bis fünf vor, die beherrscht werden müssen, damit später der Schatz gefunden werden kann. Die Übungen werden von der Klasse nachgeahmt.

- **Übung 1: Enges Labyrinth**

Aufgabe: Knie auf deiner Teppichfliese, der Po sitzt auf den Fersen. Versuche dich mit den Händen nach vorne zu ziehen.

- **Übung 2: Berg erklimmen**

Aufgabe: Setze beide Hände auf der Teppichfliese auf und gehe mit den Füßen auf den Boden. Schiebe deine Teppichfliese soweit du kannst.

- **Übung 3: Fluss überqueren**

Aufgabe: Lege deinen Rücken auf deine Teppichfliese und versuche dich mit deinen Füßen rückwärts zu schieben. Achte dabei auf andere Kinder!

- **Übung 4: Quer über die Insel**

Aufgabe: Stelle deinen rechten oder deinen linken Fuß auf deine Teppichfliese und schiebe sie mit deinem anderen Fuß an. Probiere beide Seiten aus. Mit welcher Seite bist du schneller?

- **Übung 5: In der Höhle**

Aufgabe: Lege dich mit deinem Bauch auf deine Teppichfliese und ziehe dich mit deinen Händen nach vorne.

Hinweise

Die Kinder sollen die Möglichkeit bekommen, die Übungen zunächst zu erproben und dann zu festigen. Hierfür sind weitere Impulse denkbar:

- Wie weit kommst du?
- Schaffst du es von A nach B?
- Wie viele andere Kinder kannst du fangen?

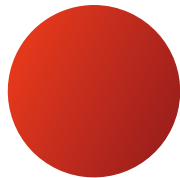
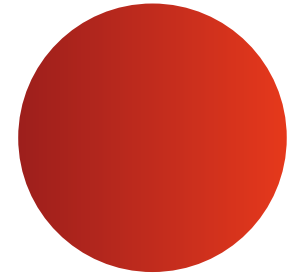
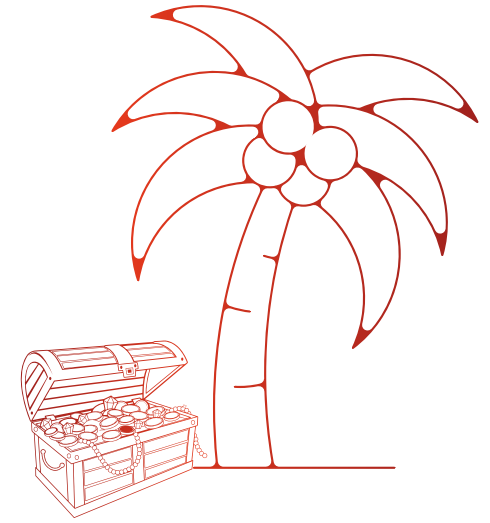
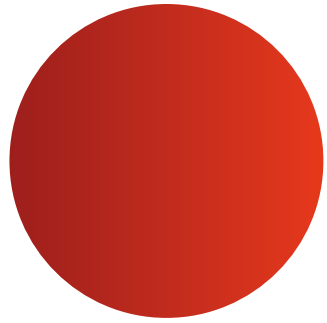
Achten Sie darauf, dass zwischen den Übungen kurze Pausen sind.

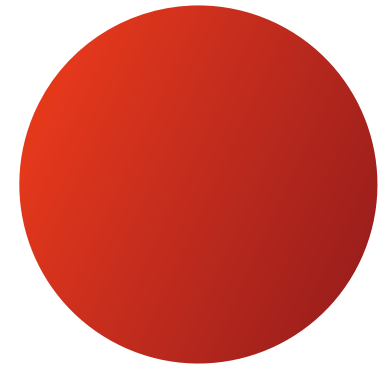
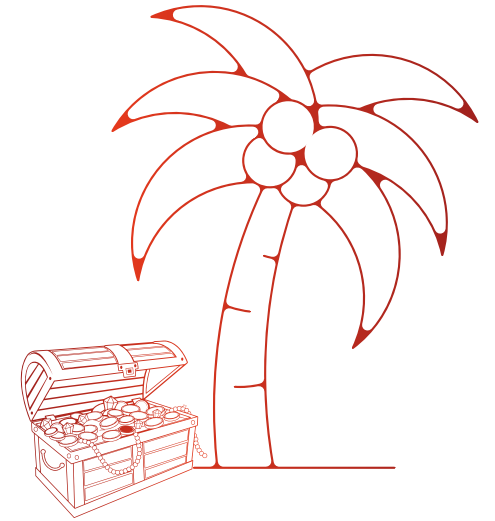
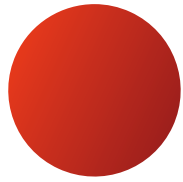
Für die Stationen eins bis vier benötigen die Kinder lediglich Teppichfliesen. Sollte nicht genügend Zeit vorhanden sein, kann die Lehrkraft beliebig viele Stationen auswählen und gegebenenfalls zwei kleine Rundläufe gestalten.

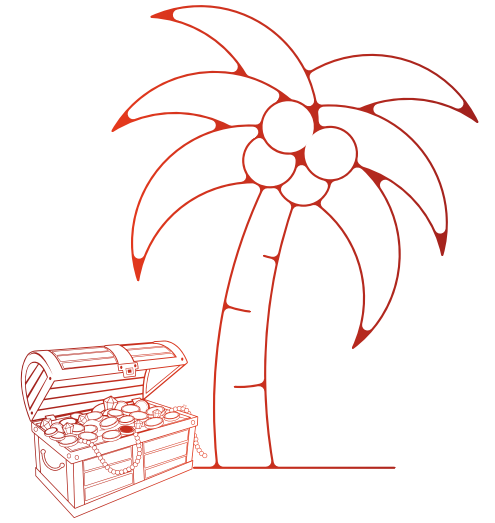
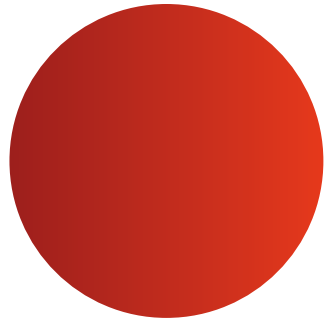
4. ABSCHLUSS

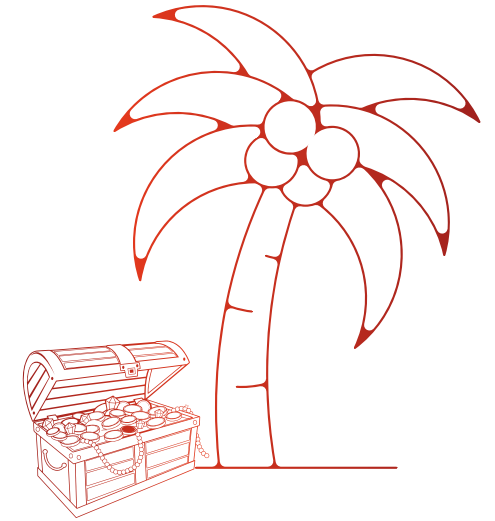
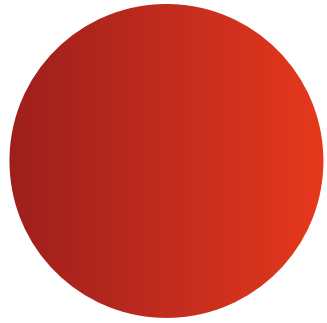
Zum Abschluss der Stunde machen sich die Kinder auf Schatzsuche, indem sie eine Spielfigur möglichst schnell zum Schatz bringen. Dabei müssen sie die Übungen eins bis fünf durchführen. Hierfür wird die Klasse von der Lehrkraft in 4er-Gruppen eingeteilt und ihren Startpositionen zugewiesen. Es empfiehlt sich einen Teamcaptain zu bestimmen, der sich um die Spielvorlage/Spielanleitung, den Würfel und die Spielfigur kümmert.

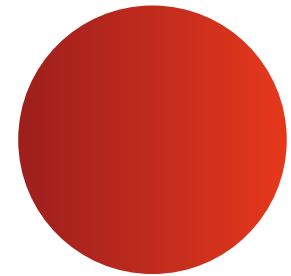
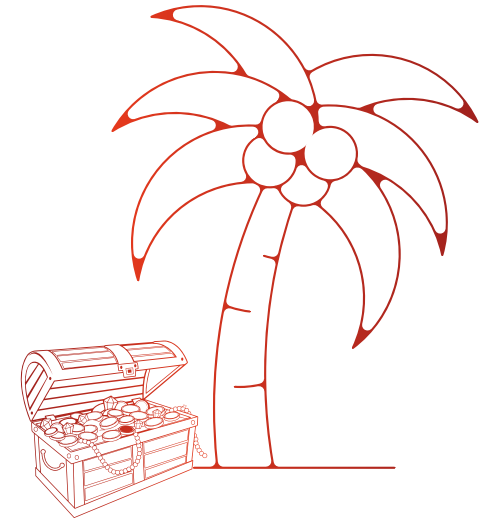
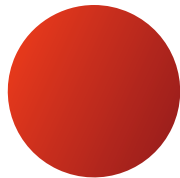
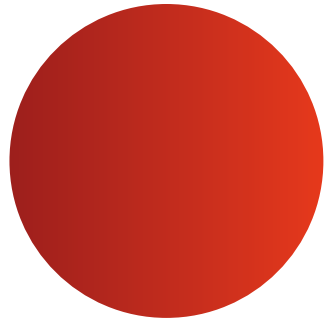


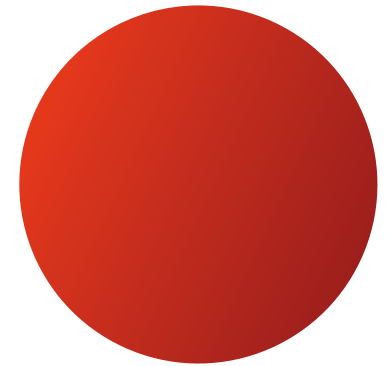
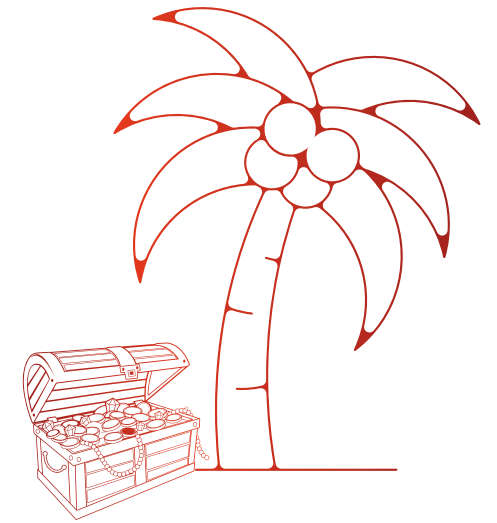












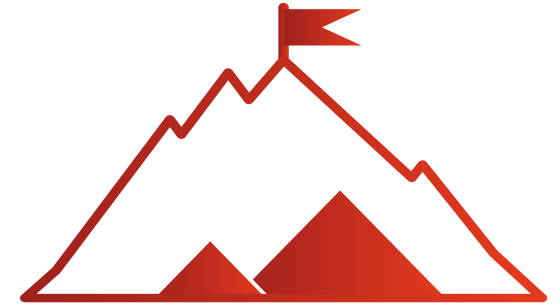
ARBEITSAUFTRAG 1: ENGES LABYRINTH



**Knie auf deiner Teppich-
fliese, der Po sitzt auf den
Fersen. Versuche dich mit den
Händen nach vorne zu ziehen.**



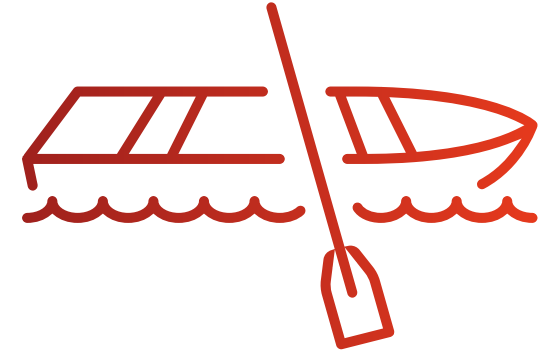
ARBEITSAUFTRAG 2: BERG ERKLIMMEN



**Setze beide Hände auf
der Teppichfliese auf und
gehe mit den Füßen auf den
Boden. Schiebe deine
Teppichfliese soweit du kannst.**



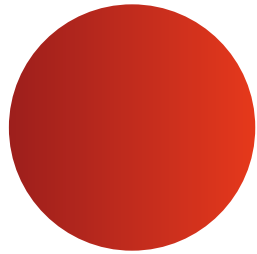
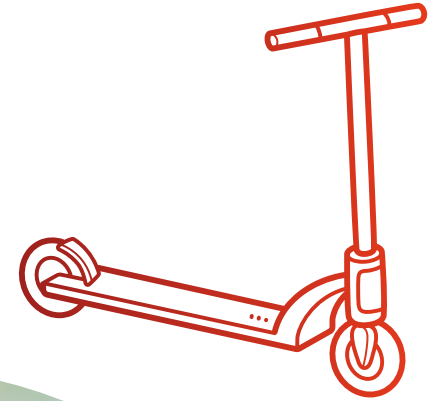
ARBEITSAUFTRAG 3: FLUSS ÜBERQUEREN



**Lege deinen Rücken auf
deine Teppichfliese und
versuche dich mit deinen
Füßen rückwärts zu schieben.
Achte dabei auf andere Kinder!**



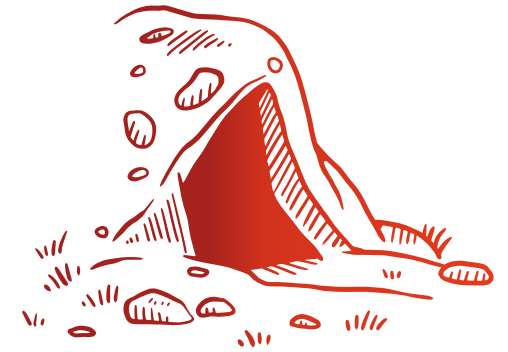
ARBEITSAUFTRAG 4: QUER ÜBER DIE INSEL



Stelle deinen rechten oder deinen linken Fuß auf deine Teppichfliese und schiebe die mit deinem anderen Fuß an. Probiere beide Seiten aus. Mit welcher Seite bist du schneller?



ARBEITSAUFTRAG 5: IN DER HÖHLE

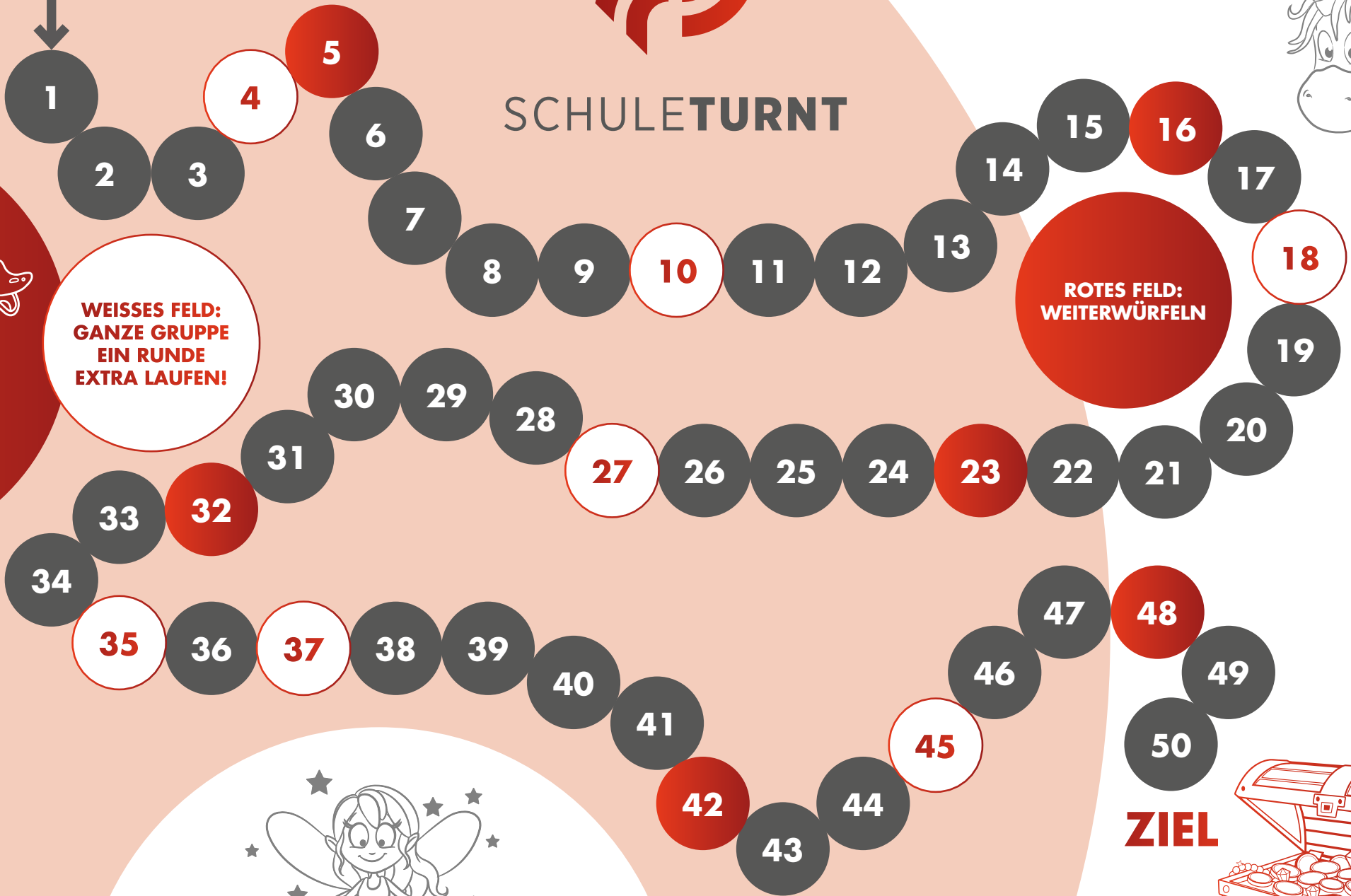


**Lege dich mit deinem
Bauch auf deine Teppich-
fliese und ziehe dich mit
deinen Händen nach vorne.**

START

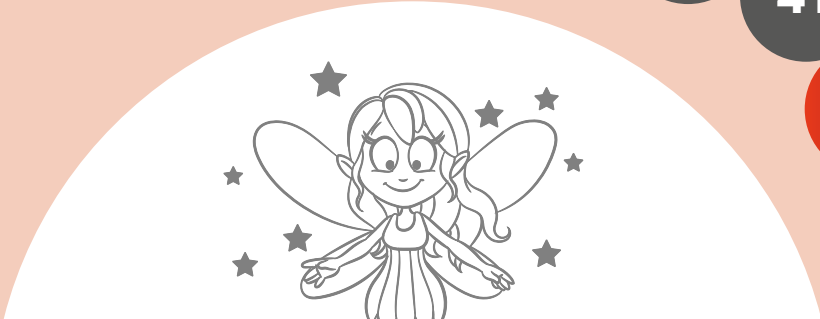


SCHULETURNT

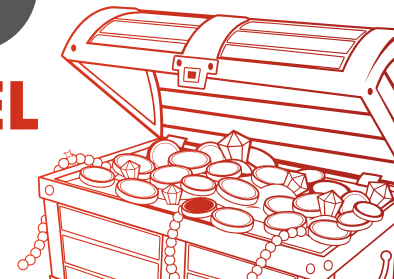


**WEISSES FELD:
GANZE GRUPPE
EIN RUNDE
EXTRA LAUFEN!**

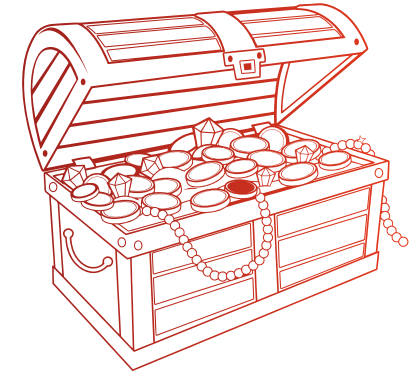
**ROTES FELD:
WEITERWÜRFELN**



ZIEL



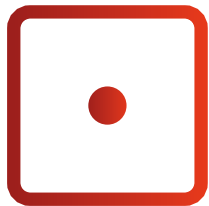
SCHATZSUCHE



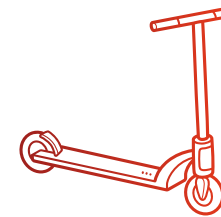
Würfelt und führt die Übungen zu zweit aus.

Wartet bis das andere Team zurück ist.

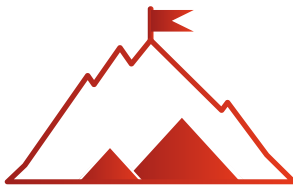
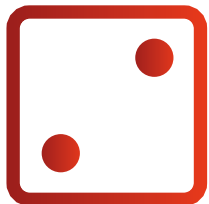
Würfelt solange bis die Spielfigur den Schatz gefunden hat.



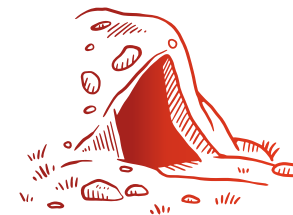
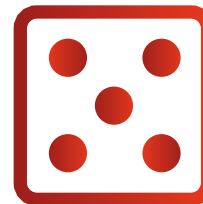
Enges
Labyrinth



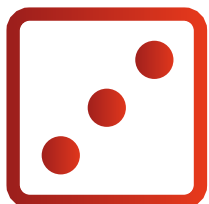
Quer über
die Insel



Berg
erklimmen



In der
Höhle

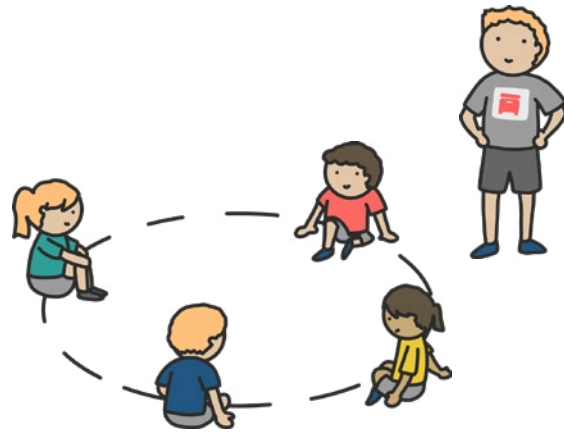


Fluss
überqueren



JOKER!
ALLE laufen einmal
um die Hütchen

SCHATZSUCHE



Start-
position
1

Start-
position
2

Start-
position
3

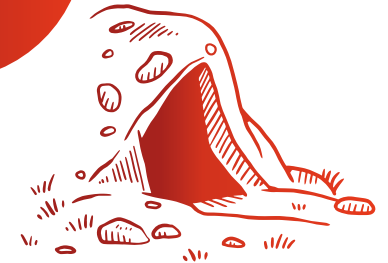
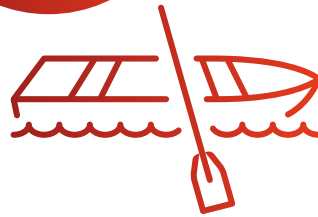
Start-
position
4

Start-
position
5

STATION 3

STATION 5

STATION 1



STATION 4



STATION 2

