

Lektionen

Wohnquartier

In dieser Lektion werden verschiedene Grundkompetenzen des Eislaufens angewandt und geübt. Die Lektion baut auf einem einzigen Bild auf und richtet sich an Einsteiger im Vorschulalter bis 2. Klasse. Die Laufrichtung ist immer vorwärts. Die Grundidee kann auch für Fortgeschrittene der Primarstufe (3./4. Klasse) adaptiert werden.

Rahmenbedingungen

- Lektionsdauer: 60 Minuten
- Stufe: Einsteiger, Basisstufe, 1./2. Klasse

Lernziele

- Spielerisches Anwenden der Grundkompetenzen «Fahren v geradeaus und im Kreis», «Bremsen v», «im Gleichgewicht bleiben».
- Förderung der physischen Steuerung (koordinative Kompetenzen).

Bemerkungen: Die Lektion basiert auf dem Bild, dass die Lernenden ihr eigenes Haus (Pylon) besitzen. Alle SuS erhalten am Anfang der Lektion einen Pylon. Die Pylonen können auch mit Zahlen/Etiketten (Hausnummern) angeschrieben werden. Dies macht es einfacher, sein eigenes Haus immer wieder zu finden. Man kann so auch weitere Ideen einbauen, die mit dem einfachen Zahlenraum spielen.



Pylon



Mensch / SuS



Raumweg

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	15' Würfelspiel Die Lehrperson hängt ein laminiertes Blatt mit den Würfelzahlen und den zugeordneten Aufgaben an die Bande. Die Kinder würfeln und müssen dann die vorgegebene Aufgabe lösen. Bemerkung: Für SuS, die noch nicht lesen können, werden Symbolbilder für die jeweilige Aufgabe verwendet oder es werden nur drei Aufgaben gestellt und mündlich erklärt. Die SuS müssen die drei Aufgaben/pro Würfelzahl auswendig lernen (kognitiver Zusatz).	1 Auge = 1 Runde fahren v 2 Augen = sich 3x um die eigene Achse drehen 3 Augen = 3 Runden fahren v 4 Augen = 2 Runden in Kreisform Chassé v fahren 5 Augen = 2 kleine Zweibeinsprünge ausführen 6 Augen = frei wählen, was man tut	Infoblatt (Text, Bilder oder mündliche Erklärungen) mit Aufgaben pro Würfelzahl, 2–3 Würfel
Hauptteil	10' Zu Hause Die Häuser (Pylonen) sind frei im Raum verteilt. Die SuS stehen bei ihrem Haus (Pylon) und fahren v um ihr Haus herum. <ul style="list-style-type: none"> • Dito, bei Klatschen der Lehrperson die Richtung wechseln. • Dito, auf ein optisches Signal der Lehrperson die Richtung wechseln. • Frei im Raum um alle Häuser fahren. Auf ein Signal der Lehrperson sofort zurück zum eigenen Haus fahren. • Frei im Raum um die Häuser schleichen/fahren und bei jedem vierten Haus eine Pause einlegen. Das bedeutet: andeutungsweise kurz auf die Spitze (Hausdach) des Pylons sitzen, wieder aufstehen und weiterfahren. • Frei im Raum fahren. Auf Kommando sofort zum eigenen Haus zurückkehren, dieses mitnehmen und an einem anderen Ort wiederaufbauen (Pylon hinstellen). Orientierung im Raum. 		Pylonen (als Symbol für die Häuser)
Ausflug	10' Ausflug Das Haus auf den Kopf nehmen (es darf mit den Händen gehalten werden) und zur Lehrperson fahren. <ul style="list-style-type: none"> • Der Lehrperson hinterherfahren mit dem Haus auf dem Kopf. Die Lehrperson bestimmt die Wegstrecke. Danach das Haus wieder zurück an den eigenen Standort stellen. Die SuS sind wieder bei ihrem eigenen Haus. 		

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Hauptteil	3' Nachbarn besuchen Frei im Raum um die Häuser v fahren. <ul style="list-style-type: none"> • Dito, aber bei jedem Nachbarn kurz das Haus berühren (Spitze Pylon berühren). • Dito, aber bei jedem dritten Nachbarn einmal um dieses Haus eine Runde links herum und eine Runde rechts herum drehen. • Dito, aber bei jedem dritten Haus einen Schnellstopp machen. • Auf Signal der Lehrperson beim nächstgelegenen Haus stoppen. Dort so schnell wie möglich mit Chassé (nur das Aussenbein darf abstossen) rundherum fahren. 		
	7' Das fliegende Haus Die SuS nehmen ihr Haus in die Hand und fahren frei im Raum. <ul style="list-style-type: none"> • Das Haus während dem Fahren werfen und fangen. • Das Haus während dem Fahren um den eigenen Körper kreisen. • Das Haus unter einem Bein durchgeben. • Das Haus halten und auf dem Eis vor sich hinschieben. • Das Haus auf dem Kopf (ohne halten) tragen und gleichzeitig fahren. 		
	10' Häuserslalom Die Häuser hintereinander in einer Reihe aufstellen. <ul style="list-style-type: none"> • Im Slalom durch die Häuserreihe fahren. • Sich wie eine Katze durch den Häuserslalom schleichen • Sich wie ein Roboter durch den Slalom bewegen. 		
Ausklang	5' Ein Haus fehlt (analog Spiel «Ein Platz fehlt» resp. «Reise nach Jerusalem») Auf einem begrenzten Spielfeld werden frei im Raum Häuser (Pylonen) aufgestellt. Es wird ein Haus weniger als Spielende platziert. Alle SuS fahren frei im Raum um die Häuser herum. Sobald der Spielleiter «Stopp» ruft, muss jeder Schüler möglichst schnell vor einem Haus (Pylon) anhalten. Vor jedem Haus darf nur ein Schüler stillstehen. Es ist verboten, vor einem Haus zu warten. Alle müssen sich bewegen. Wer kein Haus findet, geht zum Spielleiter. Für die nächste Spielrunde wird wieder ein Haus weggenommen, danach fahren die SuS wieder frei im Raum um die Häuser und halten bei «Stopp» an. Das Spiel geht so lange, bis nur noch zwei Spielende um das letzte Haus kämpfen. Variation Ohne Verlierer und Gewinner. Der Spieler, der am Anfang kein Haus findet, darf in der nächsten Runde «Stopp» rufen. Da er weiss, wann er rufen wird, hat er den Vorteil, dass er nahe bei einem Haus rufen kann und somit sicher wieder ein Haus findet und wieder im Spiel ist.		Pylonen (ein Pylon weniger als SuS)