

Lektion

Pausenplatzspiele

Auf dem Pausenplatz sollen die Kinder während dieser Lektion herumlaufen, lachen und miteinander wetteifern.

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer: 90 Minuten

Alter: 5–8 Jahre

Stufe: VS–2. Klasse

Lernziele

Laufen, wetteifern

Hinweise: Weg zum Kinderspielplatz beachten.
Es empfiehlt sich eine zweite Person mitzunehmen.
Handy mit Notfallnummer (Arzt) mitnehmen.

Quelle: «J+S-Kids: Einführung Turnen – Lektion 9»,
Claudia Harder, J+S-Fachleiterin Turnen

		Thema/ Aufgabe/ Übung/ Spielform	Organisation/ Skizze	Material
Einstieg	15'	Bewegungssong (weshalb nicht in einer anderen Sprache?) Alle stehen im Kreis. Liedtext: «On met le pied en avant (den Fuss nach vorne stellen), On met le pied en arrière (den Fuss nach hinten stellen), On met le pied en avant (den Fuss nach vorne stellen) et on remue un petit peu (den Fuss kreisen), on danse le boogieboogie (die Hüfte schwingen), on fait un petit tour (1 x um die eigene Achse drehen), voilà c'est notre chanson» (die Hände zum Präsentieren öffnen). Wiederholen mit einem anderen Körperteil (Schulter, Gesäss, Kopf, ...)	Im Kreis	
		Farbenfangen Es wird ein Fänger bezeichnet. Der Fänger ruft eine Farbe. Wer die gerufene Farbe berührt, kann nicht gefangen werden. Wer gefangen wird tauscht die Rolle mit dem Fänger. Variation An Stelle einer Farbe wird ein Material gerufen (Holz, Metall, Stein, ...)		
Hauptteil	10'	Orientierungsspiele - Die Leiterperson zeigt 10 Gegenstände (Steine, Blätter, Pflanzen, Früchte, ...). Welches Kind hat als erstes alle 10 Gegenstände gefunden und gebracht Zusätzlich: Wer kennt die Namen der Gegenstände/Pflanzen? Wettlauf zu einem nicht sichtbaren, markanten Punkt. Wer zuletzt ankommt bestimmt den nächsten Punkt - A läuft einen Weg vor, B schaut zu und läuft anschliessend denselben Weg ab. Wandelnde Kamera: A schliesst die Augen, B führt A herum. An bestimmten Punkten stoppt B, positioniert die Kamera und lässt A eine Foto machen (A öffnet kurz die Augen). Nach 5 Fotos führt B A zum Ausgangspunkt zurück. A öffnet die Augen. Gemeinsam laufen sie den Weg noch einmal ab. Wechseln.	A3-Plakat des Spielplatzes	Verschiedene Gegenstände

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Hauptteil	15'	Platzsuchspiele - Chumm mit – lauf weg. Einen Kreis bilden. Ein Kind läuft um den Kreis, berührt ein Kreiskind auf dem Rücken und sagt entweder chumm mit oder lauf weg. Bei chumm mit laufen die beiden in dieselbe Richtung, bei lauf weg in die Gegenrichtung. Wer zuerst in der Kreislücke steht hat gewonnen. Der Verlierer setzt das Spiel fort. Variationen - Die Gangart wechseln. - In der Gruppe. Sternförmig Kolonnen bilden. Bei der Berührung des Hinterten muss die ganze Kolonne laufen. Der zuletzt Ankommende übernimmt das Spiel.	Bestimmen des Gefängnisses und des Zauberbergs	Stoppuhr
	10'	Gruppenfangspiele Beerisueche Die Schafe verlassen den Stall und gehen den Wolf foppen. Dabei singen sie Chumm wir wei go Beeri sueche, s'ischt jo gar kein Wolf im Wald, am Eis nöd, am Zwei nöd, ... mit am Zwölfi chunnt de Wolf, rennen die Schafe zurück zum Stall und der Wolf versucht sie zu fangen. Wer gefangen wird, wird zum Wolf. Paarfangis Ein Paar beginnt mit fangen. Wird jemand gefangen, hängt dieser sich dem Paar an. Wird ein weiterer gefangen, bildet sich ein zweites Fängerpaar. Wie lange dauert es bis alle gefangen sind. 3-Mann-hoch Die Spieler stehen in Paaren nebeneinander. Es wird ein Hase und ein Jäger bestimmt. Der Hase kann sich retten indem er sich li oder re des Paares hinstellt. Der entfernter stehende Spieler des Paares wird neu zum Jäger. Variationen - Der entfernter stehende Spieler bleibt Hase. - Dito die Paare liegen am Boden.	Wichtig: Man darf sich nur auf Geräten und Pfaden bewegen! Nach jeder Minute ein neues Tierfangteam bestimmen.	Verschiedene Seile

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Hauptteil	15'	Reaktionsspiele Turnschuhraub Die Kinder stehen sich paarweise auf einer Linie gegenüber. Zwischen ihnen liegt ein Turnschuh. Beide Gegenspieler versuchen den Turnschuh zu fassen und hinter die eigene Grundlinie zu tragen, ohne vom Gegner touchiert zu werden. Wer gewinnt mehr Punkte. Es kann auf Zeit oder Anzahl Läufe gezählt werden. Variation: Die Punkte können auch für die Partei gezählt werden. - A sitzt im Langsitz am Boden. B steht hinter seinem Rücken. A wartet mit leicht geöffneten Armen bis B den Schuh fallen lässt. Kann A den Schuh fangen bevor er zu Boden fällt? - Die Kinder liegen die Füße gegeneinander (Mittellinie) auf dem Rücken. Die eine Seite heisst Schwarz, die andere Weiss. Wenn der Leiter Schwarz sagt retten sich alle «Schwarzen» hinter eine vorher festgelegte Markierung und die «Weissen» versuchen sie vor der Markierung zu berühren und umgekehrt. Variation - Dito, aber der Leiter erzählt eine Geschichte in der «schwarz» und «weiss» vorkommen.	Mittellinie und jeweilige Grundlinie festlegen.	
	15'	Kräftigen zu zweit - A sitzt im Langsitz auf dem Boden, die Hände abgestützt. Er hebt die Beine leicht ab und öffnet und schliesst diese regelmässig. B springt mit dem Hampelmann zwischen den Beinen von A. Wenn die Beine von A geöffnet sind, sind die von B geschlossen, wenn die von A geschlossen sind, sind die von B gegrätscht. Welches Paar schafft es 10 x ohne Fehler? - A liegt auf dem Bauch, B überspringt A. A hebt den Körper zu einer Brücke (Liegestützposition) und B kriecht unten durch etc. Welches Paar hat zuerst je 5 Durchgänge? - Stafette: A steht li und B steht re. Sie halten sich an den Händen (re Hand von A und li Hand von B). A hängt sein re Bein über die Arme, B sein li Bein. So hüpfen sie auf einem Bein möglichst rasch um eine Markierung - Huckepack-Rennen. Jeder wird einmal getragen.	Strecke markieren	Belohnung
Ausklang	5'	Blinzeln Die Kinder stehen paarweise hintereinander auf einem Frontkreis. A ist alleine. Mit zublinzeln versucht A einen Partner zu finden. Blinzelt A dem Vorderen eines Paares zu, versucht dieser zu A zu wechseln. Kann der Hintere den Vorderen zurückhalten, startet A einen anderen Versuch. Abschluss der Lektion		