

J+S-Kids: Einführung Eislauf - Lektion 10

Spiele

Autorinnen

Ina Jegher, Fachleiterin Eislauf / Karin Heim-Ryser, Expertin, diplomierte Eislauf-Trainerin

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten
 Niveau einfach mittel anspruchsvoll
 Empfohlenes Alter 5 - 10 Jährige
 Gruppengrösse 6 bis 12 Teilnehmer pro Lehrperson
 Kursumgebung Abgesperrte Eisfläche
 Sicherheitsaspekte gut organisieren und Spiele genau erklären

Zielsetzungen/Lernziele

Spielerische Verbesserung des Schlittschuhlaufens. Die Standfestigkeit auf dem Eis erhöhen. Freude am Spielen.

Hinweise


Die eisläuferischen Voraussetzungen müssen stimmen, sonst können Spiele auf dem Eis gefährlich werden, weil sich die Kinder überfordern.

Sämtliche Spiele stammen aus *mobilepraxis* Eislauf Nr. 23, 6/06.

Die Zeitangaben pro Spiel sind eher knapp berechnet. Es ist empfehlenswert, eine Schiedsrichterpfeife dabei zu haben.

Inhalte

EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
8'	100-er Spiel Drei Eisläufer bilden eine Gruppe. Jede Gruppe würfelt einmal bei der Lehrperson. Diese notiert die gewürfelte Zahl. Die Gruppe läuft gemeinsam eine vorgegebene Runde. Nachdem ein Gruppenmitglied erneut gewürfelt hat, wird die nächste Runde absolviert. Gelingt es so allen Gruppen gemeinsam in einer vorgegebenen Zeit 100 Punkte zu sammeln?	Die geforderte Punktezahl soll den personellen (Anzahl Gruppen) und situativen (Platzverhältnisse) Voraussetzungen angepasst werden.	Würfel, Papier und Bleistift
6'	Das Los entscheidet Jedes Paar zieht einen Loszettel aus einem Behälter. Gemeinsam löst es die vermerkte Aufgabe (durch einen Slalom fahren oder eine grosse Runde laufen etc.). Das Spiel dauert so lange, bis alle Loszettel gezogen sind.	Zu zweit	Loszettel vorbereiten
6'	Statuen Drei Schüler bilden eine Gruppe. Zwei Bildhauer formen den dritten Schüler zu einer Statue und schieben diese über eine bestimmte Strecke. Dort werden die Rollen getauscht.	Zu dritt 	

HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	Atomspiel Alle bewegen sich frei innerhalb eines Feldes. Der Spielleiter ruft eine Zahl zwischen eins und drei. Diese Zahl bestimmt die Anzahl Kinder, welche sich nun zu einer Kleingruppe zusammen finden, einen Kreis formen und sich an den Händen fassen. Die gebildeten Teams drehen sich im Kreis (Gesicht und Oberkörper zum Kreiszentrum). Nachher trennt sich die Gruppe wieder und wartet auf eine neue Zahl des Spielleiters.	Alle zusammen. Sehr geeignet, um spontane Gruppen zu bilden	



5'	„10-erle“ Zu Zweit. Gelingt es dem Trainingspaar die zehn Aufgaben fehlerfrei zu lösen? Das Lerntempo des Schwächeren bestimmt den Spielrhythmus.	10x „Eierlegen“ v 9x Trottinettsschritt pro Bein 8x „Eierlegen“ r 7x Durch einen Slalom fahren 6x halber Pflugstop vor Pylon 5x Päckli (Distanz bestimmen) 4x Storch (Distanz bestimmen) 3x Zweifusspirouette 2x Dreiersprung 1x Fächer	Die „10-erle“ Aufgaben aufschreiben und dann Blatt laminieren, Pylonen
5'	Guten Tag Herr Eismeister Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Spieler fährt aussen um den Kreis herum und tippt beim Vorbeifahren einem anderen auf den Rücken. Dieser startet sofort in Gegenrichtung. Sobald sich die Spieler begegnen, geben sie sich die Hand und begrüßen sich dreimal mit den Worten „Guten Tag Herr Eismeister“ und versuchen danach möglichst schnell wieder in der Lücke zu landen. Wer zuerst in der Lücke ist, hat gewonnen. Der andere Spieler fährt jetzt um die Gruppe herum. Die Kreisspieler können sich ebenfalls langsam bewegen. Dies erhöht die Intensität des Spiels.	5 - 6 Spieler pro Kreis	
5'	Menschencurling Der Skip (A) stösst den „Curlingstein“ (B) in der „Päckliposition“ (Hocke) nach einem festgelegten Anlauf auf die Curlingbahn. Erreicht B die erste Linie, erhält A einen Punkt. Erreicht B die zweite Linie, ergibt dies zwei Punkte für A. Die Linien werden mit Pylonen markiert. Wer sammelt in drei Durchgängen die meisten Punkte?	zu zweit	Pylonen
5'	Zahlenspiel Ein viereckiges Spielfeld wird abgesteckt. Die Ecken werden mit den Zahlen 1 bis 4 gekennzeichnet. Die Schüler fahren innerhalb eines vorgegebenen Feldes frei herum. Sobald der Spielleiter pfeift und eine Zahl zwischen 1 und 4 nennt, fahren die Eisläufer so rasch wie möglich in die geforderte Ecke und wieder zurück. Der Spielleiter kann auch eine dreistellige Zahl (132) nennen. Dann müssen die Spieler in der Reihenfolge der Zahlen (Ecke 1, dann 3, dann 2) die Ecken abfahren.	viereckiges Spielfeld	Schiedsrichterpfeife Zahlen 1 bis 4 auf je ein Blatt schreiben
5'	Schere-Stein-Papier Schüler A und B stehen sich mit zwei Metern Abstand gegenüber. Zusammen sagen sie den Vers „Schere-Stein-Papier“ auf und zeigen danach mit der Hand eines der drei Symbole. Derjenige mit dem unterlegenen Zeichen muss flüchten (Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein, Stein schlägt Schere). Kann der Flüchtende von seinem Mitspieler noch eingeholt werden, schreibt der Jäger einen Punkt, falls nicht, schreibt der Flüchtende den Punkt.	Zu zweit	

AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
6'	Tierpark Die Klasse wird in zwei Hälften geteilt. Die eine Hälfte stellt verschiedene, in der Gruppe vereinbarte Zootiere dar, welche sich frei auf der Eisfläche bewegen. Die Tierparkbesucher versuchen herauszufinden, welche Tiere im Park zu bewundern sind. Wieviele Tiere erkennen sie? Rollentausch.	Klasse halbieren	
4'	Laurenzia Alle stehen im Kreis mit gefassten Händen und singen „Laurenzia“ (oder „Mein Hut, der hat drei Ecken“). Immer beim Wort „Laurenzia“ und den Wochentagen (oder „Hut“ und „Ecken“ gehen alle in die Knie.	Kreis mit Handfassung (Front nach innen)	