

Orientieren in der Gruppe und im Raum

Kinder im Vorschulalter können sich teilweise schlecht in einer sich bewegenden Gruppe und im Raum orientieren. Sie haben auch Mühe, die Laufrichtung der anderen Kinder wahrzunehmen und einzuschätzen. Das führt oft zu Zusammenstößen, zu Tränen und manchmal auch zu Verletzungen. Jüngere Kinder sollen deshalb behutsam an das freie Rennen innerhalb einer Gruppe herangeführt werden.

T Kapitel «Die Physis von 5- bis 10-Jährigen», «Koordination verbessern».

Deutliche Markierungen (Kegel, Malstäbe usw.) können den Kindern die Orientierung im Raum bzw. in einem Spielfeld vereinfachen. Spielfeldmarkierungen in den Turnhallen sind für jüngere Kinder während einer Übungs- oder Spielphase kaum sichtbar und helfen wenig.

S «Geeignete Spielfelder».

| | Grundübung | Variationen |
|--|---|---|
| <p>Zauberer</p>  | <p>Beschreibung Die Leiterperson unterteilt ein Spielfeld in drei Zonen. In der Mitte befindet sich die Zauberwiese, welche vom sicheren Wald umgeben ist. Alle Kinder befinden sich auf der einen Seite des Spielfeldes im sicheren Wald. Sobald die Leiterperson Musik abspielt, laufen die Kinder so schnell wie möglich auf die andere Seite des Spielfeldes in den sicheren Wald. In dem Moment, in dem die Musik stoppt, werden alle Kinder, die sich noch auf der Zauberwiese befinden, verzaubert und führen eine Aufgabe aus.</p> <p>Ziel Die Kinder lernen, sich innerhalb eines vorgegebenen Bewegungsraums und in vorgegebener Richtung zu bewegen und zu orientieren. Dabei können sie immer wieder die Sicherheit in den Schutzzonen suchen und nutzen.</p> | <p>Bewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder bleiben «versteinert» stehen. • Die Kinder nehmen unterschiedliche Posen ein: Stein, Frosch, Baum, Kerze. • Es können Perkussionsinstrumente wie Tamburin oder Schlaghölzer verwendet werden. Die Kinder haben zudem die Aufgabe, den Rhythmus in ihrer Bewegung aufzunehmen. • Anstelle von akustischen Signalen werden visuelle Zeichen definiert: Verschiedenfarbige Tücher werden für verschiedene Aufträge verwendet. • Die Sicherheitszone «Wald» kann aufgelöst werden, sobald sich die Kinder besser in der sich bewegenden Gruppe orientieren können. • Hochwasser: Bei Musik- oder Rhythmusstopp fliehen alle Kinder vor dem Wasser in die Höhe, vor dem «Regen» in einen Unterschlupf, bei «Wind» kauern die Kinder nieder, bei «Sonne» legen sich alle auf den Rücken. • S «Fangspiele». |
| <p>Bahnhof</p>  | <p>Beschreibung Alle Kinder laufen in einem definierten Raum durcheinander. Es darf niemand berührt werden.</p> <p>Ziel Lernen, sich in der Gruppe ohne Zusammenstöße zu bewegen. Die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen und einschätzen.</p> | <p>Bewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Steigerung vom Gehen zum Laufen. • Mit Perkussion die Bewegungen unterstützen. • Immer wenn man jemandem begegnet, grüsst man sich. • Auf ein Signal hin bleiben alle wie versteinert stehen. • S «Platzsuchspiele im freien Raum». |