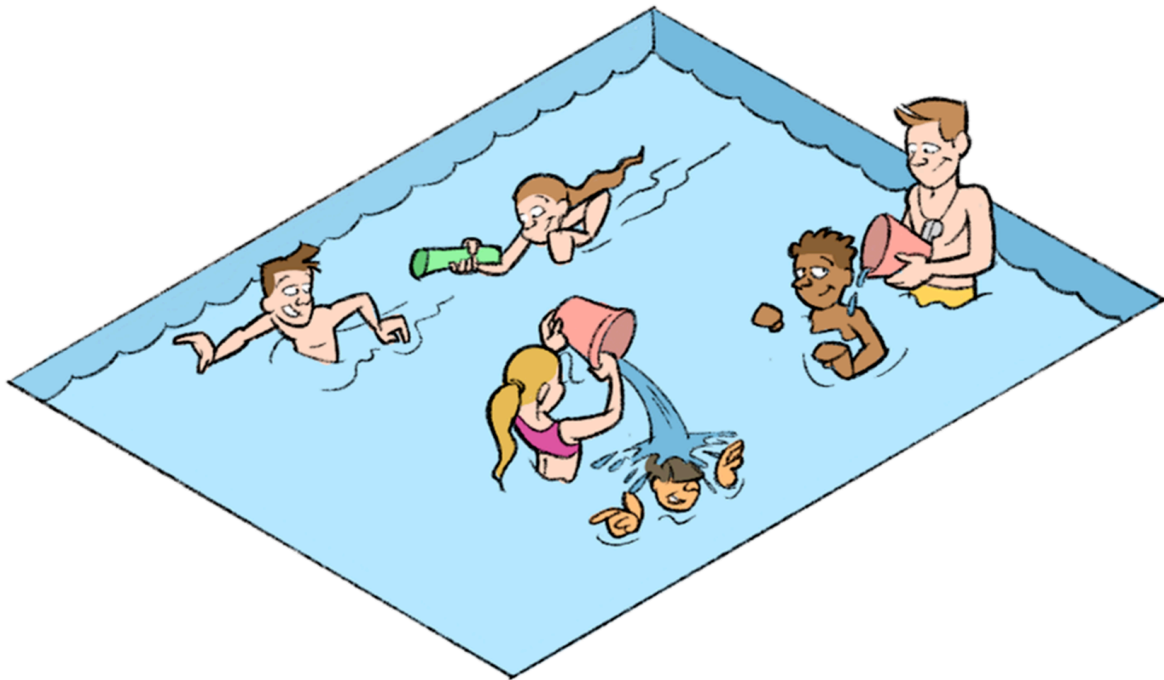


Lernaufgaben – Bewegte Herausforderungen – Good Practice: Bewegen im Wasser: Schlammfangis

In dieser Lernaufgabe spielen die Kinder ein Fangspiel, welches sie spielerisch an das Tauchen heranführt.



Kompetenzstufe: Die Kinder können kurze Zeit unter Wasser bleiben und dabei ausatmen.

Lernziel: Die Kinder können kurz unter Wasser tauchen.

Material: Lehrschwimmbecken (Hüft/Brust tief), Markierungen für Fänger/-in mit Poolnudelstück, Eimer

1. Neugier wecken, Aktivieren – Aufnehmen, Erkunden

Die Lehrperson initiiert das Fangspiel mit dem Namen Schlammfangis. Bei diesem Fangspiel werden folgende Rollen definiert:

Fänger/innen sind Schlammmonster, welche Kinder fangen und so dreckig machen. Die Schlammmonster werden durch ein Poolnudelstück markiert, welches sie auch gleich zum Fangen (aber nicht schlagen!) einsetzen können.

Befreier/innen sind Putzfische, welche durch einen Eimer markiert sind. Sie können mit dem Wasser aus dem Eimer die dreckigen Kinder wieder putzen und so befreien.

Es werden zwei bis drei Schlammmonster und zwei bis drei Putzfische ausgewählt, bevor das Spiel starten kann.

Ansage Lehrperson

«Heute spielen wir ein «Schlammfangis». Die Fänger/innen sind Schlammmonster und machen euch ganz dreckig, wenn sie euch fangen können. Wer vom Schlammmonster gefangen wird, geht zu einem Putzfisch und wird wieder sauber gemacht. Die Putzfische haben dafür einen Eimer voll mit Wasser, welchen sie über die dreckigen Kinder kippen dürfen. Die Putzfische müssen aber immer zuerst fragen, ob das Kind ein wenig oder stark geputzt werden möchte.»

Mögliche Reflexionsfragen

- Wie wurdet ihr von den Putzfischen geputzt?
- Was war für euch angenehm, was nicht?

Bemerkungen

Je nach Klasse spielt die Lehrperson in der ersten Runde den Putzfisch und kann entsprechend mit Eimer und Wasser behutsam umgehen. Wenn die Lehrperson als zusätzlicher Putzfisch agiert, können sich ängstlichere Kinder immer bei der Lehrperson befreien und wissen, dass sie dort nicht zu stark angespritzt werden.

2. Beobachten, Begleiten – Erarbeiten, Verknüpfen

Nun wird das Spiel weiterentwickelt und die Rolle der Befreier/innen bzw. Putzfische fällt weg. Die Kinder finden eine eigene Art sich zu putzen, dafür wird ein Bereich im Lehrschwimmbecken definiert.

Ansage Lehrperson

«Nun müssen wir leider auf die Putzfische verzichten. Ihr könnt euch in dem markierten Bereich selber putzen. Wie ihr euch putzt, könnt ihr selber entscheiden.»

Bemerkungen

Die Lehrperson beobachtet den markierten Bereich zum Befreien und kann die Spielentwicklung dahingehend lenken, dass sich die Kinder mit einer Form von Untertauchen putzen. Dabei soll berücksichtigt werden, dass die Kinder verschiedene Vorerfahrungen im Tauchen mitbringen.

Mögliche Reflexionsfragen

- Wie habt ihr euch, ohne Putzfische, wieder sauber gemacht?
- Wie könntet ihr das auch noch erleichtern oder erschweren?

Bemerkungen

Nur schon mit Wasser angespritzt zu werden, kann für Kinder unangenehm sein. Das Untertauchen ist für einige Kinder eine grosse Wagnissituation. Es wird empfohlen, dass die Lehrperson diesen Lernprozess begleitet. Unter Umständen kann es helfen, wenn dies spielerisch umgesetzt wird.

3. Auswerten, Abschliessen – Festigen, Nutzen

Zum Schluss erzählen die Kinder, wie sie sich befreit haben.

Mögliche Reflexionsfragen

- Wie habt ihr euch geputzt?
- Wie fühlt ihr euch unter Wasser?
- Was hilft euch, dass ihr euch unter Wasser wohl fühlt?

Bemerkungen

Aus dem Gespräch könnte eine neue Fangspielform entwickelt werden, welche die Klasse in der nächsten Lektion wieder spielt. Weiter können aus dem Gespräch weitere Herausforderungen, welche das Tauchen betreffen, abgeleitet werden.

Quelle: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmocker, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO