



J+S-Kids: Einführung Turnen – Lektion 2

Spiele ohne Grenzen

Autorin

Simone Wüst-Notz, Expertin Turnen und J+S-Kids

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer	≥60 Minuten
Niveau	<input type="checkbox"/> einfach <input checked="" type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> anspruchsvoll
Empfohlenes Alter	6-10 Jahre
Gruppengrösse	Max. 20 Kinder
Kursumgebung	Pausenplatz, roter Platz
Sicherheitsaspekte	Gelände so abgrenzen, dass es klar ist, wie weit sich die Kinder frei bewegen dürfen

Zielsetzungen/Lernziele

Leuchtende Augen, rote Wangen, helle Begeisterung!

Die Kinder sollen als Team einige Aufgaben erfüllen; dabei spielt nicht immer das sportliche Können, sondern auch die Zusammenarbeit eine grosse Rolle. Die Kinder sollen sich ihren Bedürfnissen entsprechend an verschiedenen Stationen selbständig bewegen.

Hinweise

Es ist von Vorteil, wenn nicht alle Spiele bei diesem kleinen Wettkampf neu sind; d.h. dass sie in einer vorherigen Lektion bereits eingeführt werden sollten.

Inhalte

EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
10'	Erlöserfangen: Tunnel-Fangen Alle Kinder dürfen einmal Fänger sein!	Wer gefangen wird, begibt sich in den Grätschstand; Erlöst wird der Gefangene indem ein Freier durch den Tunnel kriecht.	Spielbündel
	Gruppenbildung mit Jasskarten	4 Gruppen bilden, die dann zusammen folgende Spiele austragen:	Jasskarten, Spielbündel

HAUPTTEIL

Die folgenden Spiele werden nach Rangpunkten gewertet, d.h. das beste /schnellste Team bekommt 4, dann 3,2,1 Punkte. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, ist Sieger des Wettbewerbs.

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
10'	Spiel 1: Ball in den Sack Die Kinder versuchen einem Teammitglied auf der anderen Seite des Platzes Tennisbälle so zuzuwerfen, dass dieses sie mit einem Plastiksack auffangen kann.	Welches Team schafft in 1 Minute die meisten Fänge. Alle Mitglieder müssen 1x Fangen – zusammenzählen Distanz nicht allzu gross, genau abstecken Fehlwürfe: Bälle einsammeln!	4 Plastiksäcke, Tennisbälle, Verkehrshüte zur Markierung, Stoppuhr
10'	Spiel 2: Menschentransport Die Kinder müssen 2-3 Teammitglieder nacheinander quer über den Platz transportieren	Die Getragenen dürfen selbst ausgewählt werden. Die Strecke geht hin und zurück. Alle helfen mit!	Verkehrshüte zur Markierung
10'	Spiel 3: Hüpfstafette Kolonnenaufstellung: Alle Kinder legen ihre linke Hand auf die Schultern des vorderen und fassen mit der rechten Hand deren rechten Fuss.	Als Stafette alle Gruppen gleichzeitig: welches Team kann so von einer Linie zur anderen hüpfen, ohne dass die Kolonne auseinander fällt?	Linien auf dem Platz; sonst Markierungen
10'	Spiel 4: Langbankstafette Sitzen auf der Langbank, Blick zur Mitte. Das hinterste Kind ist Startläufer und erhält einen Staffelstab. Variation: Sollten draussen keine Langbänke zur Verfügung stehen, können sich die Kinder auch in sternförmig angeordneten Kolonnen hinsetzen.	4 Langbänke, im Viereck angeordnet: Auf das Startzeichen eine Runde um alle Bänke laufen und dem hintersten Kind den Stab übergeben und sich vorne hinsetzen.	4 Langbänke, 4 Staffelstäbe
	Auswertung: Während dem Ausklang wertet der Leiter die Spiele 1-4 aus.	→ Rangverkündigung und Preisverleihung	Notizen mit den Resultaten

AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	Gordischer Knoten Alle Kinder bilden zusammen einen Kreis, jedes Kind kreuzt seine Arme und ergreift je ein paar Hände eines anderen Kindes.	Alle Teams zusammen: Versuchen, so schnell wie möglich den Knoten zu lösen! Variante: Ein Kind ist „Erlöser“ und hilft von aussen	
5'	Rangverkündigung	Kleine Preise für alle bereithalten!	Preise