



## J+S-Kids: Einführung Turnen - Lektion 4

# Miteinander zum Spielplatz ...

### Autor

Hanspeter Erni, J&S Experte Turnen/Faustball, Sportlehrer, Fachkommission Turnen

### Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten  
Niveau  einfach  mittel  anspruchsvoll  
Empfohlenes Alter 7-10 Jährige  
Gruppengrösse Ca. 16  
Kursumgebung Kinderspielplatz  
Sicherheitsaspekte Kinderspielplatz vorgängig besuchen. Gerätezustand begutachten. Vorsicht insbesondere bei nasser Witterung. Handy mit Notfallnummern mitnehmen.

### Zielsetzungen/Lernziele

Turnen MITEINANDER vielfältig erleben

### Hinweise

Weg zum Kinderspielplatz beachten. Es empfiehlt sich eine zweite Person mitzunehmen.

### Inhalte

#### EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	<b>Begrüssung und Appell</b> <b>Lektionsziel: MITEINANDER</b> Den Kindern das Ziel bekannt geben. Ritual „Shake-Hands“ Tipp: Sich als z.B. Affenbande, Wilde Kerle „tarnen“	Kreis	Einfache Gegenstände für ein cooles Outfit.
5'	<b>Auf verschlungenen Pfaden I</b> Gemeinsames Laufen und Entdecken eines Weges zum Kinderspielplatz	Vorgegebener sicherer Weg	Natel, Notfallnummer (Arzt)
5'	<b>UNSER Land</b> Zu zweit das Gelände erkunden, dabei muss jedes Spielgerät einmal auf besondere Art berührt werden (z.B. mit dem Kopf, mit dem linken Zehennagel ...)	Spielplatz	

#### HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
8-10'	<b>Spielplatz-Jasskarten-OL</b> Grosse, einfache OL-Karte des Spielplatzes liegt auf dem Boden. Die Kinder suchen die versteckten Posten. Sobald sie einen gefunden haben, bringen sie die Jasskarte zurück und tragen den Fundort auf der Karte ein. Finden wir gemeinsam alle XY-Jasskarten?	Auf A3 – Plakat	Jasskarten A3-Plakat des Spielplatzes
5-8'	<b>Wetten dass ...</b> wir Kinder flinker als unsere Leiter sind? Die Leiter versuchen alle Kinder zu fangen. Sobald sie jedoch auf einem Spielgerät sind, sind sie geschützt. „Gefangene“ Kinder landen im „Gefängnis“, können aber jederzeit durch die Berührung eines vordefinierten Spielgerätes (Zauberberg) oder durch ein „freies“ Kind befreit werden. Schaffen es die Leiter in 5 Minuten alle Kinder zu fangen?	Bestimmen des Gefängnisses und des Zauberbergs	Stoppuhr



5-8'	<b>Urwaldfangnis</b> Der Spielplatz ist ein grosser Urwald. Die einzelnen Geräte werden mit Pfaden (Seilen) verbunden. 2 Kinder werden als Tierfangteam bestimmt. Wie viele „Tiere“ können sie in einer Minute fangen?	Wichtig: Man darf sich nur auf Geräten und Pfaden bewegen! Nach jeder Minute ein neues Tierfangteam bestimmen.	Verschiedene Seile
10'	<b>Spielplatzmuseum</b> 4-er oder 5-er Teams bestimmen. Jedes Team gestaltet ein Spielplatzgerät und verwandelt das Gerät in ein Kunstwerk. Die Kinder zeigen einander ihre Kunstwerke.	Tipp: Die Kinder können selber Gegenstände / Personen etc. darstellen.	

#### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
8'	<b>Auf verschlungenen Pfaden II</b> Gemeinsam finden wir gemütlich den Weg zurück. Jeweils zu zweit nebeneinander. Was hat mir/dir gefallen?	Vorgegebener sicherer Weg	
2'	<b>Verabschiedung</b> Kurzer Rückblick: Was ist schwierig/einfach beim Thema „Miteinander“? Wieso? Tipp: Jedes Kind erhält beim Verlassen der Halle ein dem Motto entsprechendes „Zückerli“ => Bsp.: Affenband erhält eine Banane.		„Zückerli“