

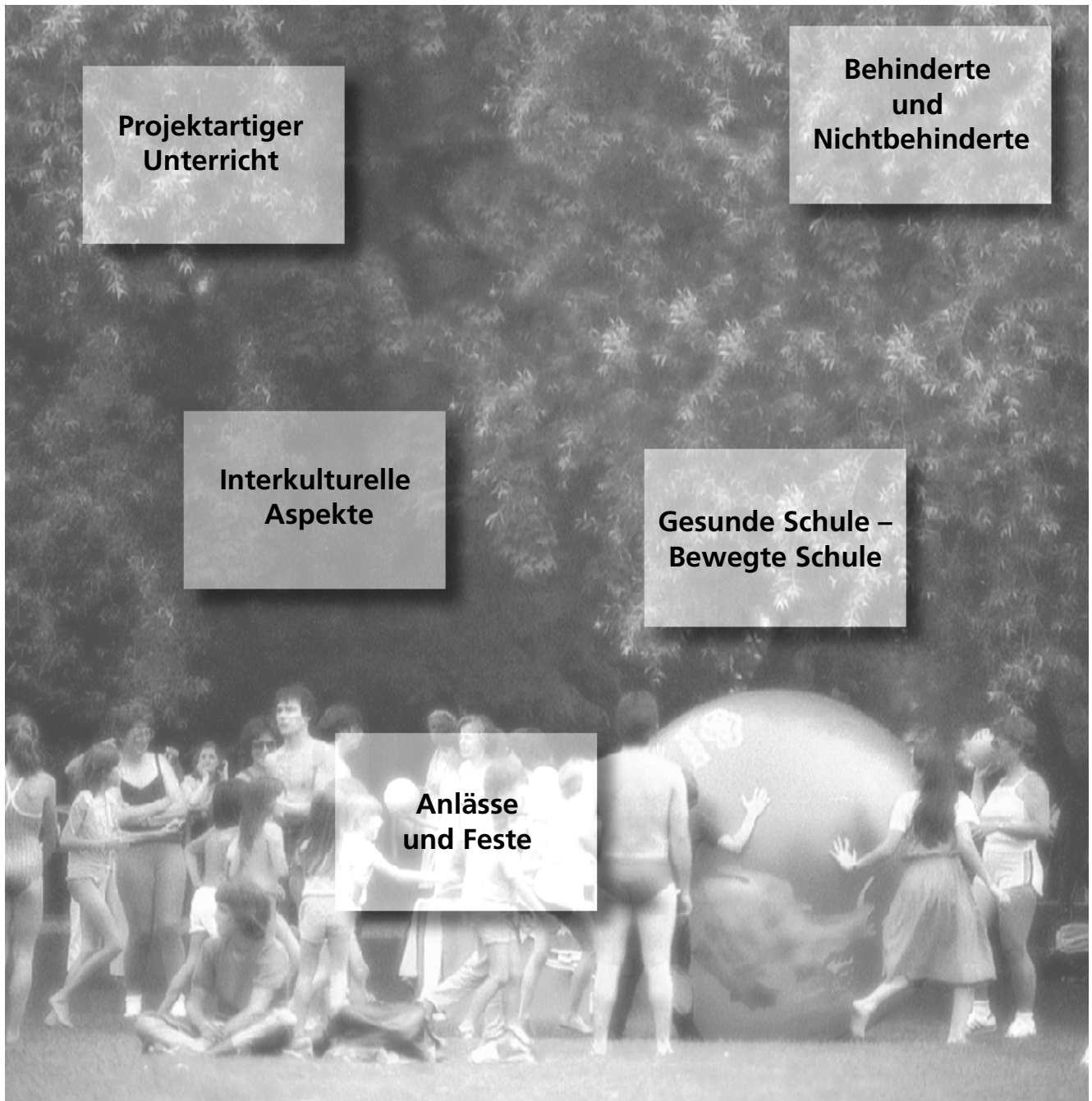


# Übergreifende Anliegen



## Broschüre 7 auf einen Blick

---



Die Kinder entdecken weitere Möglichkeiten,  
wie Bewegung und Spiel erlebt werden kann.

Schwerpunkte 1.–4. Schuljahr: ➔ Vgl. 3. Umschlagsseite, am Schluss dieser Broschüre.

---

## Schwerpunkte in den Stufenbänden 2–6

---

- Gesundheit
- Behinderte und Nichtbehinderte
- Interkulturelle Aspekte der Bewegungserziehung
- Projektartiger Unterricht
- Anlässe und Feste



Vorschule

- Gesunde Schule – Bewegte Schule
- Behinderte und Nichtbehinderte
- Interkulturelle Aspekte
- Projektartiger Unterricht
- Anlässe und Feste



1.–4. Schuljahr

- Gesunde Schule – Bewegte Schule
- Behinderung und Sport
- Interkulturelle Aspekte der Bewegungs- und Sporterziehung
- Projektartiger Unterricht
- Sportanlässe und Feste



4.–6. Schuljahr

- Gesundheit
- Behinderte und Sport
- Interkulturelle Aspekte im Sportunterricht
- Projekte
- Anlässe und Feste
- Lager



6.–9. Schuljahr

- Gesundheit
- Sicherheit
- Soziale Aspekte im Sportunterricht
- Anlässe und Feste
- Trekking-Lager
- Ausserschulischer Sport



10.–13. Schuljahr

- Das Sportheft enthält Informationen und Anregungen zu verschiedenen übergreifenden Anliegen.

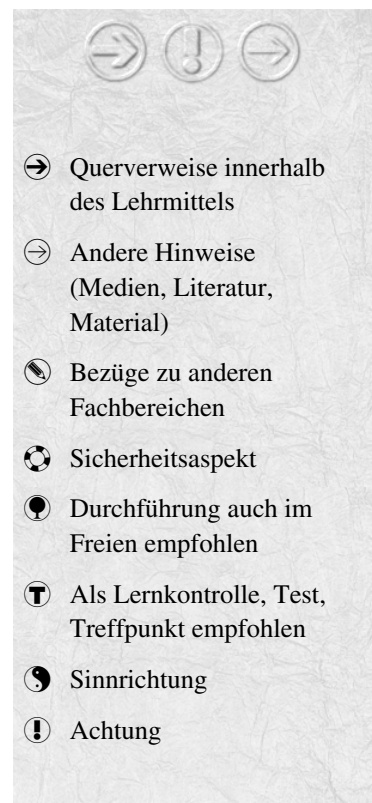


Sportheft

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	2
<b>1 Gesunde Schule – Bewegte Schule</b>	
1.1 Gesundheitserziehung	3
1.2 Sitzen als Belastung	5
1.3 Bewegtes Lernen	6
1.4 Bezüge zu anderen Fachbereichen	7
1.5 Aktive Pause	8
<b>2 Behinderte und Nichtbehinderte</b>	
2.1 Berührungängste abbauen	9
2.2 Anregungen für einen Begegnungstag	9
<b>3 Interkulturelle Aspekte</b>	
• Spiele fremder Länder	10
<b>4 Projektartiger Unterricht</b>	
4.1 Projektanlässe, Schulverlegung, Lager	12
4.2 Spielgeräte selbst herstellen	12
4.3 Sich vielseitig orientieren	14
<b>5 Anlässe und Feste</b>	
• Ein Sport-Halbttag	15
<b>Verwendete und weiterführende Literatur / Medien</b>	16



---

# Einleitung

---

Sporterziehung in der Schule ist von einer faszinierenden Vielfalt. In den Broschüren 2–6 sind mögliche Inhalte in Themenkreisen zusammengefasst. In Broschüre 7 wird der Akzent auf *bewegten, fächerübergreifenden* Unterricht gesetzt.

## Gesunde Schule – Bewegte Schule

Die Gesundheitserziehung sollte den Schulalltag und die ganze Lebenswelt der Kinder begleiten und sie zu einem bewussten Umgang mit ihrem Körper anleiten. Abwechslung im Unterricht durch Bewegung, bewegtes Lernen und aktive Erholung durch Bewegung werden dem Bewegungsbedürfnis der Kinder gerecht.

➔ Vgl. S. 3 ff.

## Behinderte und Nichtbehinderte

Je natürlicher die Begegnung zwischen behinderten und nichtbehinderten Kindern gestaltet wird, desto kleiner sind allfällige Kontaktschwierigkeiten. Bewegungsspiele können helfen, Berührungsängste und Hemmungen abzubauen und zu einem natürlichen Begegnen und Erleben zwischen behinderten und nichtbehinderten Kindern beitragen.

➔ Vgl. S. 9

## Interkulturelle Aspekte

In vielen Schulklassen ist der Anteil von Kindern aus anderen Ländern und Kulturen gross. Diese Voraussetzung ermöglicht einen natürlichen Zugang zu anderen Kulturen, z.B. über das gemeinsame Spielen oder Tanzen.

➔ Vgl. S. 10

## Projektartiger Unterricht

Ganzheitliches Lernen kann auch in projektartigen Unterrichtsformen ermöglicht und inszeniert werden. Wenn Kinder z.B. ihre Spielgeräte selber herstellen und ausprobieren, Spiele entwickeln, Bewegungstheater gestalten, Verhaltensregeln gemeinsam bestimmen (Pausenplatzcharta, Bro 7/3, S. 8) werden zentrale Prinzipien wie Ganzheitlichkeit und Selbständigkeit kindgemäss umgesetzt. Die Anregungen in diesem Lehrmittel beschränken sich auf das Herstellen einfacher Spielgeräte.

➔ Vgl. S. 12 ff.

## Anlässe und Feste

Anlässe und Feste bilden Höhepunkte im Schulleben der Kinder. Sie bleiben besonders dann als positives Erlebnis in Erinnerung, wenn sie gemeinsam geplant, durchgeführt und ausgewertet werden.

➔ Vgl. S. 15

---

# 1 Gesunde Schule – Bewegte Schule

---

## 1.1 Gesundheitserziehung

### Wohlbefinden aufbauen - Belastungen abbauen

Die Lebenswelt der Kinder ist in zunehmendem Masse durch gesundheitsbedrohende Faktoren beeinflusst. Auch die Schule birgt neben vielfältigen Förderungsmöglichkeiten gesundheitsbelastende Momente. Im Vordergrund stehen die oft zu langen Sitzzeiten, die insbesondere für die bewegungshungrigen Kinder nicht nur eine physische Belastung, sondern auch häufig eine psychische Überforderung bedeuten können.

🕒 **Sitzen als Belastung:**  
Vgl. Bro 7/3, S. 5

Da sich Kinder vor allem aus Lust und Freude dem Sport zuwenden, sind Lehrpersonen aufgerufen, sie für die gesundheitlich bedeutsamen körperlichen, sozialen und ökologischen Zusammenhänge der Gesundheitserziehung zu sensibilisieren.

🌀 **Sinnrichtungen:**  
Vgl. Bro 1/1, S. 6 ff.

Besondere Aufmerksamkeit erfordern jene Kinder, die im Vergleich mit den Gleichaltrigen Entwicklungs-, Erfahrungs- und Lerndefizite aufweisen. In enger Zusammenarbeit mit den Eltern und dem Schularzt kann eine ganzheitliche Förderung gewährleistet werden.

### Akzente setzen

Ein wichtiges Ziel dieses Lehrmittels ist das *selbstbestimmte Handeln*. Deshalb werden in verschiedenen Lernfeldern besondere Akzente auf eine individuelle Gesundheitserziehung gesetzt. Beispiele:

➡ **Selbstbestimmtes Handeln:**  
Vgl. Bro 3/1, S. 12  
und Bro 1/1, S. 54 f.

#### *Mein Körper, meine Bewegung*

- Vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln.
- Sich an Belastungen gewöhnen und die gesundheitliche Bedeutung erkennen.
- Die psychische Befindlichkeit beim Bewegen wahrnehmen.

#### *Mein soziales Umfeld*

- Das Miteinander - Nebeneinander – Gegeneinander erfahren.
- Fairness und Toleranz üben.
- Anerkennung und Ablehnung erleben.
- Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme zeigen.
- Sicherheit beachten und Gefährdungen vermeiden.

#### *Meine Umwelt*

- Einen schonenden Umgang mit der Natur pflegen.
  - Sport im Freien, bei unterschiedlichen Wetterbedingungen, ausüben.
  - Luftverschmutzung (z.B. hohe Ozonwerte) berücksichtigen.
-

### Fächerübergreifende Gesundheitserziehung

Die Gesundheitsförderung durch die Schule soll in eine ganzheitliche, fächerübergreifende Gesundheitserziehung integriert werden, die sich auf die Lebenswelt der Kinder bezieht.

Bei geeigneten Inhalten können gesundheitserzieherische Schwerpunkte gesetzt werden. Der starke Bewegungsdrang der Kinder, die ausgeprägte motorische Lernfähigkeit sowie ihre Freude am Erkunden und Erproben bieten eine günstige Ausgangslage, ihnen gesundheitlich bedeutsame Erfahrungen zu erschliessen. Das wichtigste Ziel in der Sporterziehung ist in diesem Bereich die Entwicklung und Stabilisierung eines bewegungsfreudigen Lebensstils und eines daraus resultierenden *allgemeinen Wohlbefindens*.

*Das psycho-physische Wohlbefinden fördern durch:*

- vielfältige Erprobungsräume für die elementaren Grundformen der Bewegung, wie Laufen, Klettern, Gleiten, Rutschen, Werfen, Schleudern etc.,
- Wassergewöhnung und Wasservertrautheit durch Tauchen, Tummeln, Springen, Spielen...,
- Geschicklichkeitsübungen und kleine Kunststücke,
- Verbindung von Rhythmus, Klang, Musik und Bewegung,
- Anregungen zur Bewegungsfantasie,
- Vermitteln von Bewegungsfreude,
- Abbau von Ängsten,
- einfache und kindgemässe Entspannungsübungen,
- Bewegungspausen als aktive Erholung und als Begegnungsmöglichkeit.

➔ Wassergewöhnung:  
Vgl. Lehrmittel Schwimmen,  
1. Broschüre (Grundlagen);  
Lit. Bro 7/3, S. 16

*Das soziale Wohlbefinden fördern durch:*

- partnerschaftliche Formen in der Zweiergruppe (Lernpartnerschaften), z.B. beim Laufen, Fahrrad- oder Rollbrettfahren;
- gemeinschaftliches Spielen in Kleingruppen, in Teams;
- Erleben und Gestalten von Lagern;
- gemeinsames Bewegen beim Schwingen, Springen, Rollen, Fliegen...

➔ Mitbestimmtes Handeln:  
Vgl. Bro 1/3, S. 12  
und Bro 1/1, S. 54 f.

*Wohlbefinden fördern bei Bewegung und Spiel im Freien durch:*

- Bewegung und Spiel in den verschiedenen Jahreszeiten,
- Anpassen an verschiedene Witterungsbedingungen mit geeigneter Kleidung,
- Schulfeste, Sport-Erlebnistage, Wanderungen.

*Wohlbefinden in der zusätzlichen Bewegungszeit ermöglichen durch:*

- Neigungssport zur Vertiefung der Motivation und der Bewegungsfreude,
- Förderunterricht bei gesundheitlichen Defiziten,
- Zusammenarbeit mit den Eltern und mit Sportorganisationen.

## 1.2 Sitzen als Belastung

Was uns «bewegt», hinterlässt einen tiefen Eindruck und bleibt deshalb länger erhalten. Ein ganzheitlicher Unterricht bezieht deshalb auch die körperliche Bewegung in das Lernen ein. Bewegung gehört immer in den Schulalltag.

Bewegung kann sowohl beruhigen als auch anregen. Durch kurze Bewegungspausen kann der Unterricht unterbrochen, der Körper gelockert und die Konzentrationsfähigkeit neu aufgebaut werden. Solche Unterbrüche, kombiniert mit Übungen zur Haltungsverbesserung, fördern das Körperbewusstsein, lockern den Körper und entspannen die Unterrichtsatmosphäre.

Die überwiegende Zeit des Schulalltages verbringen die Kinder in sitzender Haltung. Deshalb ist es wichtig, sie immer wieder auf ein korrektes Sitzverhalten aufmerksam zu machen. Sie sollen einige den Rücken entlastende Übungen kennen und diese selber anwenden können.

### Lehrpersonen...

- überprüfen das Sitzmobiliar periodisch und passen es individuell an,
- dulden und fördern Entlastungshaltungen während des Unterrichts,
- initiiieren und zeigen aktive Entlastungshaltungen,
- bieten alternative (Sitz-)Möglichkeiten an,
- bieten Hilfsmittel an wie: Sitzkissen, -keile, -bälle, Pultaufsätze....,
- verbessern die Ausdauerfähigkeit der das Becken haltenden Muskulatur.

☞ Sitzen als Belastung:  
Vgl. Bro 7/3, S. 16

### Anregende Übungen

*Klatschkanon:* Im 4/4-Takt: Auf den Boden stampfen (1), auf die Oberschenkel schlagen (2), in die Hände klatschen (3) und mit den Fingern schnipsen (4). Zuerst gemeinsam, dann auch im Kanon.

*Handplattler:* Im Stand folgende Reihenfolge der Berührungen ausführen: Rechte Hand zum linken Oberschenkel, linke Hand zum rechten Oberschenkel, rechte Hand zur linken Schulter, linke Hand zur rechten Schulter. Diese Form beliebig variieren.

*Pferderennen:* Das Geschehen auf einer Rennstrecke (Hürden, Wassergraben, Tribüne...) mit entsprechenden Gesten und Bewegungen nachahmen.



☞ Klangmaschine:  
Vgl. Bro 2/3, S. 7

### Beruhigende Übungen

*Fantasiereise:* Entspannt sitzen oder auf den Boden liegen, die Augen schliessen: Jemand erzählt von einer Reise, in der Situationen vorkommen, die ein bestimmtes Körpergefühl wecken: Im heissen Sand oder im Schnee barfuss gehen, über spitze Steine oder über eine frisch gemähte Wiese laufen, Schwimmen, im Sumpfwaten...

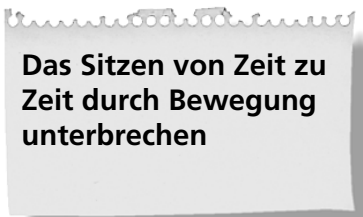
*Ausklingen:* Vom Hüpfen an Ort zum Federn. Bewegung ausklingen lassen. Bewusst und tief atmen.

*Blinder Storch:* Mit geschlossenen Augen auf einem Bein stehen und dabei tief und ruhig atmen.

*Erstarren:* Langsame Bewegungen an Ort ausführen. Auf Zuruf die momentane Haltung wahrnehmen und ruhig durchatmen.



☞ Körperhaltungen:  
Vgl. Bro 2/3, S. 14



Das Sitzen von Zeit zu Zeit durch Bewegung unterbrechen



## 1.3 Bewegtes Lernen

Viele Unterrichtsthemen können gezielt durch Bewegung erweitert und vertieft werden. Die Ganzheitlichkeit wird angesprochen und die Selbsttätigkeit gefördert. Wenn ganzheitlich gelehrt und gelernt wird, werden Geist, Seele und Körper angesprochen. Kinder sind ausgesprochene Bewegungswesen. Der Weg vom Greifen über das Begreifen zum Begriff soll deshalb – wenn immer möglich – als Lernprinzip gelten.

Auf dieser Seite werden einige exemplarische Möglichkeiten von ganzheitlichem Unterrichten unter besonderer Berücksichtigung von Bewegung und Spiel aufgezeigt. Die meisten Beispiele benötigen wenig materiellen Aufwand und können problemlos im oder vor dem Klassenzimmer durchgeführt oder aber in den Bewegungsunterricht integriert werden.

**Was du selber tust,  
kannst du besser  
begreifen und im  
Gedächtnis behalten.**

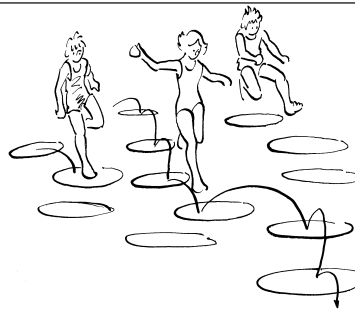
⚠ Viele Anregungen sind in den Hinweisspalten der einzelnen Broschüren mit dem 🌀 - Symbol zu finden.

### Bewegung in der Mathematik

*Zahlenreihe:* Hüpfspiele an der Treppe, mit Sprungseilen oder Reifen rhythmisch verbinden mit einfachen Rechenaufgaben (Zuzählen, Wegzählen).

*Spiegeln:* Gegeneinander stehen und Bewegungen gegenseitig kopieren bzw. nachvollziehen. Roboterspiele.

*Messen und Wägen:* Grössen messen und vergleichen: Körpergrösse, Gewicht, Wurf-, Sprungdistanzen messen und aufschreiben. Diese Daten auswerten und mit ihnen weiterrechnen.



🌀 Sprung- und Hüpfspiele:  
Vgl. Bro 4/3, S. 16 ff.;  
Spiegel an der Wand:  
Vgl. Bro 2/3, S. 9;  
Spiegel: Vgl. Bro 2/3, S. 24;  
Roboter: Vgl. Bro 4/3, S. 7  
u.a.

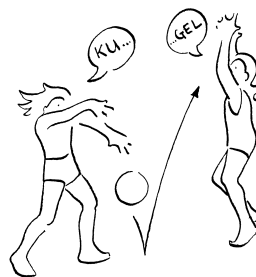
### Bewegung im Sprachunterricht

*Trennen:* Trennregeln «bewegt» üben, z.B.: «Ku-gel»; «Blu-men-va-se» getrennt sprechen und rhythmisch dazu gehen, hüpfen oder einen Ball zuspiesen.

*Buchstaben:* Mit Bewegung oder statisch Buchstaben darstellen und etwas schreiben. In der Klasse ein ABC darstellen; Wörter schreiben.

*Wort und Bedeutung:* Mit unserem Körper bzw. mit unseren Bewegungen etwas ausdrücken, ohne zu sprechen (Pantomime; Darstellendes Spiel).

*Gedichte/Prosa:* Gedichte oder Geschichten in Bewegung umsetzen. «Bewegt» sprechen und durch Bewegung eine Aussage vertiefen, verdeutlichen, ihr einen besonders nachhaltigen Ausdruck geben.



🌀 Darstellen:  
Vgl. Bro 2/3, S. 22 ff.  
Silbenspiel: Vgl. Bro 5/3, S. 9

🌀 Bewegtes Gedicht:  
Vgl. Bro 2/3, S. 9

### Bewegung im Sachunterricht

*Gleichgewicht:* Gleichgewichtsaufgaben auf verschiedenen Geräten, verbunden mit Denkaufgaben, lösen.

*Planeten, Gestirne, Pole:* Bewegungsspiele mit Einbezug des Weltalls spielen.

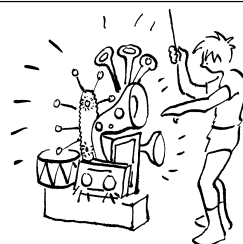
*Heimatkunde:* Wegstrecken schätzen, messen und laufen, auf Höhenkurven laufen usw.



🌀 Balancieren:  
Vgl. Bro 3/3, S. 4 ff.  
Planeten: Vgl. Bro 2/3, S. 15

### Bewegung in der Musik

*Hör genau hin:* Hohe und tiefe Töne singen und gleichzeitig bewegt erleben. Tonleiter-Klettern an der als Tonleiter ausgestalteten Sprossen- oder Kletterwand, auf Stühlen und Bänken. Klang- und Bewegungsmaschine bauen und diese bewegen lassen. Sich fröhlich bewegen. Sich im Dunkeln bewegen.




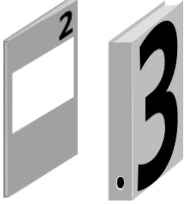
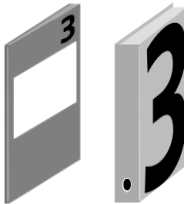
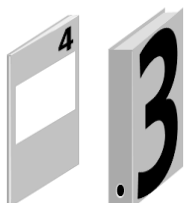

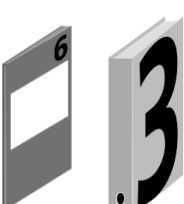
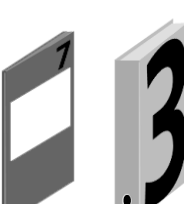
🌀 Was hörst du?  
Vgl. Bro 2/3, S. 7

🌀 Trickfilme sind geeignet, um Zusammenhänge von Bewegung und Ton zu verdeutlichen.

## 1.4 Bezüge zu anderen Fachbereichen

In vielen Lehrplänen wird den Bezügen zwischen den einzelnen Fachbereichen grosse Beachtung geschenkt. In der folgenden Übersicht werden, ausgehend von den Broschürenthemen des Fachbereichs «Sport», mögliche Bezüge zu den Fachbereichen «Mensch und Umwelt», «Sprache», «Mathematik» sowie «Musik und Gestaltung» vorgestellt, welche sich in Bewegung umsetzen lassen.

 Bezüge zu anderen Fachbereichen: Kantonale Lehrpläne; BUCHER, W.: Übungssammlung zum bewegten Lernen: Vgl. Literatur, Bro 7/3, S. 16

 <p><b>Bro 2 / Band 3</b> <b>Bewegen</b> <b>Darstellen</b> <b>Tanzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch und Umwelt: Pantomimische Formen; rechts, links, unten, oben, weit, eng...</li> <li>• Sprache: Sinneswahrnehmungen und Körpererfahrungen</li> <li>• Mathematik: Bewegtes, rhythmisches Zählen und Rechnen</li> <li>• Musik und Gestaltung: Rhythmische Bewegungsfolgen zu Musik unter Einbezug von Klanggesten und Instrumenten; Rhythmische Spiele mit Musik und Taktsprache</li> </ul>	 <p><b>Bro 3 / Band 3</b> <b>Balancieren</b> <b>Klettern</b> <b>Drehen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch und Umwelt: Gegenseitiges Vertrauen (z.B. beim Helfen und Sichern)</li> <li>• Sprache: Silbentrennung mit Seilspringen, Hüpfen, Schwingen</li> <li>• Mathematik: Gleichgewicht (Wippe), Fusslänge, Schrittlänge</li> <li>• Musik und Gestaltung: Bewegungsabläufe oder Gerätebahnen rhythmisch oder synchron gestalten</li> </ul>
 <p><b>Bro 4 / Band 3</b> <b>Laufen</b> <b>Springen</b> <b>Werfen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch und Umwelt: Werfen mit Steinen – Distanzen schätzen und messen</li> <li>• Sprache: Worthüpfspiele</li> <li>• Mathematik: Hüpfspiele für Addition und Subtraktion, z.B. an der Treppe; Zahlen und Rangplätze; Zahlenstrahl</li> <li>• Musik und Gestaltung: Lauf- und Hüpfformen in der Taktsprache oder zu Musik</li> </ul>	 <p><b>Bro 5 / Band 3</b> <b>Spiele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch und Umwelt: Spielplätze selber unterhalten; Spielgeräte selber herstellen</li> <li>• Sprache: Bekannte Kinderspiele erklären und beschreiben; Spielregeln schreiben</li> <li>• Mathematik: Bewegungsspiele mit Rechnungsaufgaben verbinden; Rechnungsspiele mit Bällen (Rollern, Prellen, Werfen–Fangen...)</li> <li>• Musik und Gestaltung: Ball-, Fang- und Tanzspiele anderer Kulturen</li> </ul>
 <p><b>Bro 6 / Band 3</b> <b>Im Freien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch und Umwelt: Wärme, Licht, Wasser</li> <li>• Sprache: Gedichte, Erzählungen an einem zum Thema passenden Ort in der Natur</li> <li>• Mathematik: Strecken laufen, diese schätzen und messen</li> <li>• Musik und Gestaltung: Drachen selber bauen und im Wind ausprobieren</li> </ul>	 <p><b>Bro 7 / Band 3</b> <b>Übergreifende Anliegen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch und Umwelt: Uhrzeiten schätzen, erleben und messen; Verkehrssituationen mit dem Fahrrad auf dem Pausenplatz; Gesundheit und Hygiene</li> <li>• Sprache: Sprechverse anderer Kulturen lernen; von Kindern anderer Herkunftsländer Bewegungsspiele und Tänze lernen</li> <li>• Mathematik: Mengenspiele</li> <li>• Musik und Gestaltung: Schattenspiele; grossräumig malen; Feste</li> </ul>

## 1.5 Aktive Pause

### Rhythmisieren

Zum Wohlbefinden aller am Schulgeschehen Beteiligten trägt eine bewusste Rhythmisierung zwischen Anstrengung und Erholung, zwischen Arbeit und Pause entscheidend bei. Die Bedürfnisse, in welcher Weise Pausen genutzt werden, können völlig verschieden sein. Die nachstehenden Leitideen sollen Anregungen für einen bewussteren Umgang mit der Pausenzeit bieten:

☞ Die Umgebung gestalten:  
Vgl. Bro 6/1, S. 5

### Leitideen

Kinder benötigen eine ihrem Alter entsprechend gestaltete Umgebung: stille Nischen, wohin sie sich zurückziehen können zum Plaudern, Essen, Spielen oder Entspannen; Plätze, auf denen eine bewegungsintensive Pausengestaltung möglich ist und geeignetes Spielmaterial mit hohem Aufforderungscharakter bereitsteht. Beim Einrichten solcher Nischen und Plätze sollten sich die Kinder aktiv beteiligen. Auf diese Weise wird z.B. eine gemeinsam erarbeitete Pausenordnung (☞ Vgl. «Pausenplatz-Charta») eher akzeptiert als ein «offizielles» Pausenreglement.

### Unser Pausenplatz

Um die vorhandenen Möglichkeiten besser nutzen und Verbesserungen anbringen zu können, wird zuerst der Ist-Zustand geklärt. Dann probieren die Kinder gemeinsam die vorhandenen Spielgelegenheiten aus, stellen ihre Lieblingsspiele und Bewegungswünsche vor und erfahren dabei, welche Möglichkeiten und Grenzen der Pausenplatz bietet. Danach werden die Kinder in den Planungsprozess mit einbezogen und übernehmen dadurch Verantwortung.

### Unsere Pausenplatz-Charta

1. Wir lassen alle spielen.
2. Wir stören die andern nicht.
3. Wer mitspielen will, fragt die Spielenden.
4. Wir tragen Sorge zu unserer „Spielkiste“.
5. Wir halten uns an die bestimmten Spielsektoren: Hüpfspiele auf dem oberen Platz, Ballspiele unten.
6. ...

### Gemeinsam planen

Die Kinder zeichnen ihren Fantasie-Pausenplatz, vielleicht im Rahmen eines Projektwettbewerbs. Ein Team, bestehend aus Kindern und Lehrpersonen überlegt, was auf dem Pausenplatz umgesetzt werden könnte. Es wird – auch zusammen mit den Schul- und Gemeindebehörden – abgeklärt, was selbst gemacht werden kann und wo fremde Hilfe nötig sein wird, welche Spielgeräte und -objekte im Werken selbst hergestellt werden können usw. Bereits in die Planung gehört die Frage der Wartung. Hilft der Hauswart mit? Welche Verantwortung übernehmen die Kinder, welche die Lehrperson? Einige Ideen werden ausgewählt, realisiert und erprobt. Ferner wird abgeklärt, in welcher Weise die Eltern mithelfen könnten.

☞ Projektartiger Unterricht:  
Vgl. Bro 7/3, S. 12 ff.

### Durchführen

Die Um- bzw. Neugestaltung eines Pausenplatzes kann auf längere Zeit verteilt oder im Rahmen einer Projektwoche realisiert werden.

☞ Handbuch Pausenplatz:  
Vgl. Bro 7/3, S. 16

## 2 Behinderte und Nichtbehinderte

### 2.1 Berührungsängste abbauen

Nichtbehinderte Kinder begegnen behinderten Kindern mit Neugier und Staunen. Das ungewohnte Verhalten, das Aussehen, andere Bewegungen usw. fallen ihnen auf. Sie stellen Fragen, warum ein Kind nicht sehen, ein anderes nicht hören oder sich kaum oder nur beschränkt bewegen kann. Kinder können auf natürliche Art und Weise an das Problem «Behinderung» herangeführt werden. Dies ist auf verschiedene Arten möglich.

*Beispiele:*

- Die Lehrperson nimmt eine Geschichte zum Anlass, in der ein behindertes Kind oder ein Tier (z.B. Geschichte des Blindenführhundes «Cora»; vgl. Literatur Bro 7/3, S. 16) eine wichtige Rolle spielt. In der Klasse wird darüber gesprochen.
- Ein Kind in der Klasse hat ein behindertes Geschwister. Nach Rücksprache mit seinen Eltern wird im Klassengespräch darüber gesprochen.
- Im Bewegungsunterricht erleben die Kinder eigens ausgewählte Behinderungen. Dabei spielt ein Kind das Betreuende, das andere das Behinderte (z.B. Sehbehinderung). Während einer bestimmten Zeitdauer versuchen beide zu erleben, was es heisst, mit einer Behinderung umzugehen. Richtige und falsche Hilfen werden thematisiert.
- Es werden Verhaltensregeln im Umgang mit Behinderten diskutiert und geübt (z.B. Führen-Folgen im Bewegungsunterricht, im Alltag usw.).
- Kinder fertigen im Werkunterricht Bewegungs- und Spielgeräte an, verkaufen diese an einem Bazar oder Schulfest. Der Erlös kommt einer Aktion (z.B. «Ferien für behinderte Kinder») zugute.

Wenn immer möglich sollten behinderte Kinder, welche die Volksschule besuchen, auch im Sportunterricht mitmachen dürfen. Auch auf diese Weise erleben Nichtbehinderte einen natürlichen Umgang mit Behinderten.

### 2.2 Anregungen für einen Begegnungstag

Wenn sich am Wohnort oder in der Umgebung ein Schulheim für behinderte Kinder befindet, kann mit der Heimleitung und evtl. mit einigen Eltern ein Begegnungstag mit einfachen Spielen gemeinsam geplant, durchgeführt und anschliessend – gemeinsam mit den behinderten Kindern – ausgewertet werden. Im Bewegungsunterricht werden geeignete Spielformen vorgängig ausprobiert. Eine Betreuerin aus einem Heim ist vielleicht bereit, Anregungen und Verhaltensweisen zu vermitteln, die beim Bewegen und Spielen mit Behinderten notwendig sind. Wenn nichtbehinderte Kinder auf eine solche Art mit behinderten Kindern in Kontakt kommen, dann werden sie sich auch im Alltag bei Begegnungen mit behinderten Menschen natürlich verhalten.

Auch wenn im Unterricht viel und behutsam über das Problem der behinderten Kinder diskutiert wird, so hat eine direkte Begegnung immer die grösste Wirkung.



➔ Spiel- und Übungsformen für Behinderte und Nichtbehinderte: Vgl. Bro 7/3, S. 16

## 3 Interkulturelle Aspekte

### Spiele fremder Länder

Überall auf der Welt spielen Kinder *ihre* Spiele. In Spielen aus fremden Ländern finden sich oft Ähnlichkeiten zu Formen, wie sie bei uns seit altersher gespielt werden.

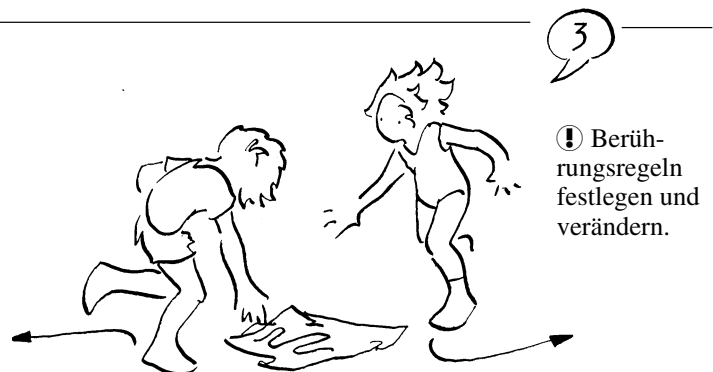
In der Schule begegnen sich Kinder verschiedener Kulturen. Spiele aus anderen Ländern können dazu beitragen, das Verbindende stärker zu betonen als das Trennende. Die folgenden Beispiele zeichnen sich durch ihre Einfachheit aus, können überall gespielt werden und sind zum Teil den uns bekannten Kinderspielen ähnlich.

**Sey** (*Dogon-Stamm, Mali, Afrika*), **Steinspiel**: Zwei Kinder (A und B) sitzen sich im Sand gegenüber; zwischen ihnen ein Spielfeld mit zwei konzentrischen Kreisen. Jedes Kind gräbt auf seiner Seite drei Mulden, daumenbreit voneinander entfernt, in den Boden. A versteckt seinen Kieselstein in einer Handvoll Sand, streut diesen von li nach re in seine drei Löcher. Gelingt es, den Kieselstein unerkant in ein Loch zu schmuggeln? Streutechnik der Dogon-Kinder: Die re Hand ist fest zum Streuen geballt, der re Zeigefinger steckt dabei zwischen Zeige- und Mittelfinger der li Hand, die die rechte umschließt. B versucht zu erraten, in welcher Mulde der Stein liegt. Gelingt es ihm, ist er am Zug. Wenn nicht, gräbt A eine vierte Mulde und bleibt am Zug. Der Stein darf nicht mehr in die gleiche Mulde gespielt werden. Für jedes falsche Raten wird eine neue Mulde zwischen den zwei Kreislinien gegraben. Sieger wird, wer die Mulden des andern erreicht.



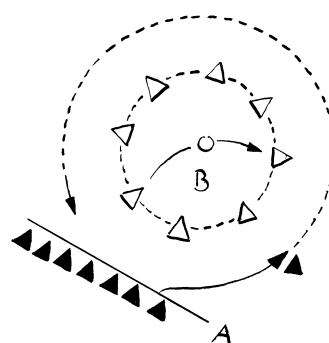
☉ Sandgrube, lockerer Waldboden o.Ä.

**Mendil Kapmacı** (*Türkei*), **Raubspiel**: Dies ist eine Kombination der uns bekannten Bewegungsspiele *Nummernwettlauf* und *Turnschuhraub*. Auf Linien stehen sich zwei Parteien gegenüber. In der Mitte liegt ein Tuch. Jedes Kind erhält eine Nummer. Nach dem Nummernaufruf versuchen diese beiden Kinder, das Tuch zu packen und zu ihrem Platz zurückzulaufen. Wer das Tuch nicht erwischt, versucht, den Gegner zu berühren und macht ihn dadurch zum Gefangenen. Bleibt der Fänger erfolglos, wechselt er in die Gegenpartei und erhält eine neue Nummer oder übernimmt die eines Gefangenen. Spannend wird es, wenn lange nicht klar ist, wer Dieb und wer Fänger sein wird.



! Berührungsregeln festlegen und verändern.

**Pelota** (*Argentinien*), **Ballspiel**: Gruppe A stellt sich auf einer Linie auf, Gruppe B auf einem Kreis. Die Kinder der Gruppe B werfen sich den Ball zu. Jeder Fangball wird als Punkt gezählt. Fällt der Ball zu Boden, wird neu mit Zählen begonnen (oder ein Punkt abgezogen). Die Kinder der Gruppe A laufen in dieser Zeit eines nach dem andern um den Kreis herum; Ablösung mit Handschlag. Aufgabenwechsel. Welche Gruppe hat am Schluss mehr Fangbälle?



➔ Rollen – Tragen – Werfen – Fangen: Vgl. Bro 5/3, S. 9

Ein Kind aus Afrika, aus Südamerika – was kannst du von ihm lernen?

➔ Wie spielen andere: Vgl. Bro 5/3, S. 31

**Stab-Kreispiel (Ägypten):** Jedes Kind hält vor sich einen Gymnastikstab oder ein Rundholz senkrecht auf den Boden gestellt. Wird die Zahl «1» gerufen, lassen alle Kinder ihren Stab los, verschieben sich um eine Position nach rechts und versuchen, den nächsten Stab zu fassen, bevor er umfällt. Wird die Zahl «2» gerufen, verschieben sich alle nach links. Bei «3» drehen sich alle um sich selbst und fassen den eigenen Stab wieder.

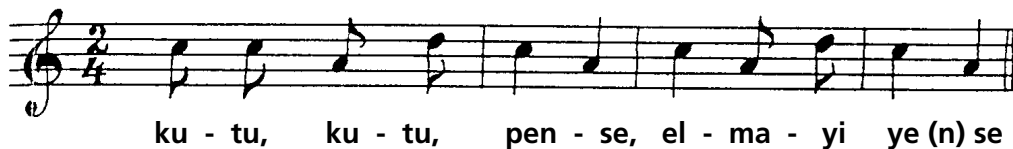
- Die Kinder klopfen mit den Stäben ein Metrum: Beim sechsten Klopfen wird die Zahl gerufen, die man beim zehnten auszuführen hat usw.
- Das Tempo wird von einer Musik vorgegeben.



☞ Kombinationsform mit Südseezauber:  
Vgl. Bro 4/3, S. 17

**Ku, kutu, pense (Türkei), Spiel zum gegenseitigen Kennenlernen:**

☞ Aus: ULICH: Der Fuchs geht um – auch anderswo. Basel 1991.



*Text:*

- Gesungen: Kutu, kutu, pense, elmayi yense  
(Dose, Dose, Zange, Apfel gegessen)
- Gesprochen: Bayan Aisha (Maria, Carmen...)  
arkasini dönse.
- oder Bay Serkan (Peter, Paolo...)  
arkasini dönse

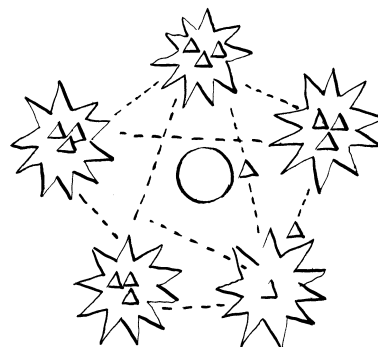
Kreisfassung, Blick zur Kreismitte. Alle Kinder gehen singend im Kreis herum. Bei «Bayan» (= Frau) oder «Bay» (= Herr) wird der Name eines Mädchens oder Knaben genannt. Diese bzw. dieser dreht sich um und schaut nach aussen. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis alle nach aussen schauen.

- Zwei konzentrische Kreise; äusserer Kreis mit Blick nach aussen: Die Kreise nennen je einen Namen, alles andere synchron. Die Auserwählten begrüssen sich (Blickkontakt) und bilden bei einer nächsten Aufgabe eine Zweiergruppe.
- Viele kleinere Kreise. Wer aufgerufen wird, sucht sich einen anderen Kreis.



**Bitan Aleah (Indonesien), Sternspiel:** Fünf Kreise (Reifen, Seile, Teppichfliesen) sind von je einem Kind besetzt. Sobald der Mittelspieler seinen Platz verlässt, wechseln die andern Spieler die Plätze. Die Mittelspielerin versucht, ebenfalls eine «Sternspitze» zu erreichen. Wer keinen Platz mehr findet, muss in den Mittelkreis.

- Alle Sternspitzen sind von je drei Kindern besetzt. Ein Fuss im Kreis genügt.
- Das Spiel selber weiter entwickeln, verändern, erschweren...



## 4 Projektartiger Unterricht

### 4.1 Projektanlässe, Schulverlegung, Lager

Bereits auf der Unterstufe bieten projektartige Anlässe wichtige Gelegenheiten der Vertiefung und des intensiven Erlebens, so intensiv, wie dies unter den Bedingungen des Normalunterrichts kaum möglich ist. Gerade fächerübergreifende Anliegen lassen sich in idealer Weise – zusammen mit sportlichen Inhalten – projektartig entwickeln.

In den folgenden beiden Unterkapiteln (4.2 und 4.3) werden zwei Projektideen vorgestellt, die sehr gut geeignet sind für eine Durchführung ausserhalb der gewohnten Schulumgebung, z.B. organisiert als Projektwoche, Schulverlegung, Lager oder Projekttage. Für viele Unterstufenkinder ist es jedoch noch nicht selbstverständlich, länger als einen Tag von daheim zu verbringen. Dies gilt es als Lernschritt zu thematisieren und für die Vorbereitung zu beachten, insbesondere bei der Elterninformation wie auch bei der Wahl von Durchführungsorten auswärts.

➔ Bezüge zu anderen Fachbereichen: Vgl. Bro 7/3, S. 7

➔ Projektunterricht: Vgl. Bro 7/1, S. 9 f.; Checkliste zum Planen, Durchführen und Auswerten eines Lagers: Vgl. Bro 7/1, S. 13

### 4.2 Spielgeräte selbst herstellen

Den Kindern sollten Gelegenheiten zum Herstellen von einfachen Spielgeräten angeboten werden; es muss nicht immer alles gekauft werden. Ein Spielgerät selbst herzustellen und nachher die verschiedenen Möglichkeiten auszuprobieren ist für die Kinder sehr reizvoll. Das Suchen von individuellen Bewegungsformen beim Ausprobieren fördert in hohem Masse Fantasie und Kreativität. Die pädagogisch-didaktischen Leitideen «ganzheitlich» und «selbstständig» können auch in solchen Handlungsformen verwirklicht werden.

➔ Spielobjekte selbst herstellen: Vgl. Bro 3/3, S. 7 und Bro 5/3, S. 35 ff.

Die folgenden Beispiele sollen anregen und zu weiteren Ideen motivieren.

#### Jonglierbälle:

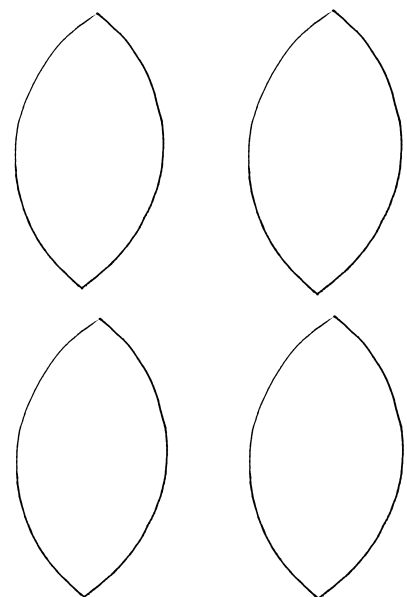
*Material:* Kunstleder oder reissfester Stoff; 12 cm lang und 6,5 cm breit; Muster (vgl. Skizze) 4-mal ausschneiden und zusammennähen. Mit Hirse, Vogelfutter oder Quarzsand füllen.

#### Jonglierbälle «Luftballons»:

*Material:* 6 Luftballons. (Siehe auch: Handbuch Pausenplatz, Seite G 11; ➔ Vgl. Bro 7/3, S. 16). Die Aufblasstutzen werden abgeschnitten. Mit einem Trichter wird das Füllmaterial (Hartweizen) in den ersten Ballon gefüllt. Die andern Ballone werden sorgfältig nacheinander darüber gestülpt (Öffnung des folgenden Ballons immer an einer anderen Stelle, damit der Jonglierball dicht wird).

*Anregungen zum Gebrauch:*

- Jonglieren, Werfen und Fangen mit 1, 2 oder sogar 3 Säcklein (➔ Vgl. dazu auch Bro 5/3, S. 4 oder Bro 5/4, S. 59).

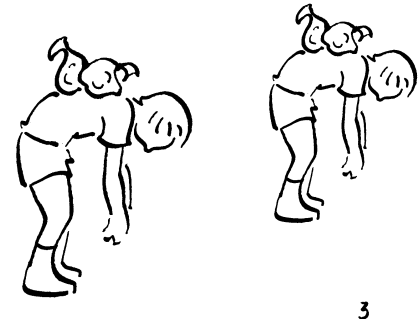


**Reissäcklein:**

*Material:* Reissfestes Leinen, ca. 20 x 20 cm oder Stoffsäcklein, gefüllt mit Reis, Bohnen oder Linsen.

*Anregungen zum Gebrauch:*

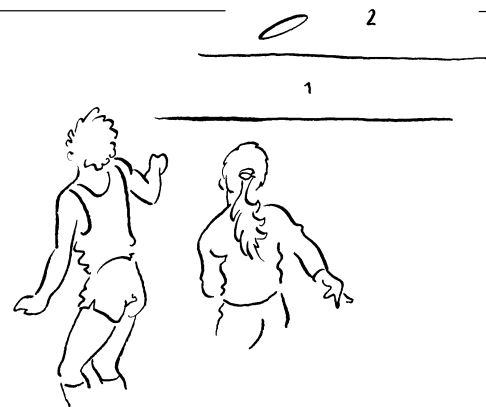
- Säcklein auf dem Kopf oder auf dem Körper tragen und sich in verschiedenen Gangarten bewegen, ohne das Säcklein zu verlieren.
- Als Perkussionsinstrument verwenden zum Rhythmisieren von Bewegungen.
- Aus verschiedenen Positionen (stehend, sitzend, liegend, in Bewegung) das Säcklein schieben, werfen, fangen...

**Frisbees**

*Material:* Reissfester Stoff, Saumband und Bleiband oder aus zwei aneinander geklebten Plastikdeckeln (z.B. von grossen Joghurtpackungen oder Farbkübeln) oder aus einem Plastiksack, dessen Rand mit einem Elektrokabel verstärkt ist.

*Anregungen zum Gebrauch:*

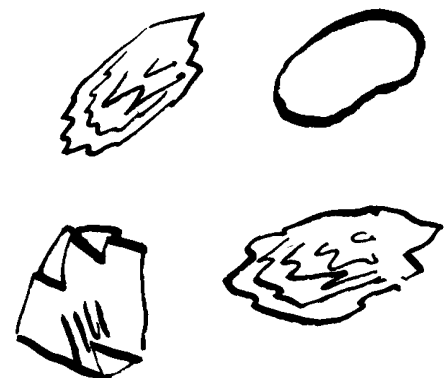
- Schön, weit, auf Ziele werfen.
- Sich 20-mal zuwerfen, ohne das Frisbee fallen zu lassen.
- Einen Frisbeegolf-Parcours bauen und darauf spielen.
- Brennball, Treffball, Schnappball oder andere Spielformen mit dem Frisbee spielen.
- Weitere Anregungen: ➔ Vgl. Bro 5/4, S. 5 ff.

**Zauberstein**

*Material:* Auf einer (Fluss-)Wanderung sammeln die Kinder besonders schöne Steine. Jedes Kind nimmt einige mit nach Hause. Im Zeichnungsunterricht werden diese Steine bunt bemalt und dann in verschiedensten Unterrichtssituationen vielfach verwendet (➔ Vgl. Bro 6/3, S. 17 f.).

*Anregungen zum Gebrauch:*

- Als individuelle Marke, z.B. beim Weitwerfen, Weitspringen, Zielwerfen...
- Als Spielgerät für Such- und Versteckspiele...
- Als Beschwerung für Unterlagen beim Unterricht im Freien...

**Massageroller**

*Material:* Zwei Holzkugeln gleicher Grösse (z.B. alte Golfbälle) oder zwei Vollgummi-Kugeln, Holz für den Handgriff (ca. 15 cm lang) und eine Rollachse (Holzdübel, ca. 6–7 cm lang), Heissleim. Handbohrer oder Bohrmaschine, Handsäge, Raspel und Schleifpapier.

*Anregungen zum Gebrauch:*

- Massage: Gegenseitiges Rollen auf dem Rücken und im Schulterbereich; anfänglich unter Anleitung, später frei.
- «Rückenzeichnung»: ➔ Vgl. Bro 2/3, S. 10.





### 4.3 Sich vielseitig orientieren

Im Alltag treffen Kinder auf Situationen (Schulweg, Wandertag, allein ins Schwimmbad, zu einem Freund nach Hause, Einkaufen gehen...), in denen es wichtig ist, die Übersicht (Orientierung) nicht zu verlieren. Die Bedrohung, die Orientierung zu verlieren, kann bei Kindern Ängste auslösen. Sich in seiner Umwelt zurechtzufinden, verschafft Sicherheit und Wohlbefinden. Zudem wird den Kindern die Begegnung mit der Natur beim Bewegen im Freien oder im Wald und später vielleicht sogar in Form von Orientierungsläufen oder Orientierungsfahrten eine neue Erlebniswelt eröffnen.

➔ Die eigene Umgebung kennen lernen:  
Vgl. Bro 6/3, S. 3 ff.

Das Lesen eines Plans oder einer Karte, das Sich-Zurechtfinden in einem unbekanntem Gelände kann mit den Kindern in vertrauten Räumen wie Schulzimmer, Schulhaus, Turnhalle, Pausenplatz oder Quartier eingeführt und geübt werden.

➔ Orientierungsspiele:  
Vgl. Bro 6/3, S. 6

Sich orientieren ist eine Tätigkeit, die den ganzen Menschen beansprucht. Es liegt daher nahe, dass der Zugang zu dieser komplexen Fähigkeit auch von verschiedenen Seiten her angegangen wird. Eine zentrale Zielsetzung ist es, das Bewusstsein der Kinder dafür zu wecken, dass ihre nächste Umwelt auf einem Blatt Papier, Plan (Karte) festgehalten werden kann und dass sie sich damit zurechtfinden können.

#### Bezüge zu anderen Fachbereichen

Das Alter der Kinder, die örtlichen Voraussetzungen und die materiellen Gegebenheiten beeinflussen die Einführung in das Thema. So ist die folgende Zusammenstellung als eine unter vielen Möglichkeiten zu verstehen. Wir gehen das Thema «Sich orientieren» von vier Seiten an: vom Sprach-, Zeichnungs-, Naturkunde und Sportunterricht.

#### Sportunterricht

Wir spielen Platzsuch- und Versteckspiele, wie:

- Fuchs im Hühnerhof  
(➔ Vgl. Bro 4/3, S. 5)
- Heisse Kartoffel  
(Vgl. Bro 5/3, S. 9)
- Versteckspiele (zahlreiche Varianten), Schatzsuche  
(➔ Vgl. Bro 6/3, S. 4)



#### Naturkunde

Wir lernen uns in der Natur bewegen und erkunden Lebensräume von Pflanzen und Tieren. Wir wählen markante Pflanzen, Sträucher und Bäume als Orientierungspunkte aus. Dabei achten wir, dass wir mit unserer natürlichen Umgebung rücksichtsvoll umgehen.

#### Zeichnen und Bewegung

Wir zeichnen Pläne und lesen sie. Wir orientieren uns und suchen etwas: im Schulzimmer, im eigenen Zimmer zu Hause, auf dem Pausenplatz, in der Turnhalle, auf dem Schulweg, in einem bekannten Waldstück (➔ Vgl. Bro 6/3).

#### Sprache

Wir lesen Texte zum Thema «Sich verirren – sich zurechtfinden». Wir lernen die Himmelsrichtungen (Windrose) in Verbindung mit der Uhrzeit (Zifferblatt) oder dem Sonnenstand (Sonnenuhr) kennen. Wir orientieren uns auf Strassenplänen und lernen die wichtigsten Verkehrszeichen. Wir orientieren uns in bzw. an der Natur (z.B. Wetterseite eines Hauses zeigt gegen Westen). Wir lesen Bildgeschichten und interpretieren sie (Vgl. ➔- Hinweise auf vielen Praxisseiten).

## 5 Anlässe und Feste

### 5.1 Ein Sport-Halbtage

#### Planen

Welchen Charakter soll der Anlass, das Fest haben, ein spielerisches Miteinander oder wetteiferndes Gegeneinander? Soll die Einzelleistung oder das Gruppenresultat festgehalten werden – oder gar keines von beiden? Soll der Sport-Halbtage Abbild des «richtigen Sports» sein, d.h. Wettkämpfe mit Siegern und Verlierern aufweisen, mit Kindern die ausscheiden müssen, die nur noch zuschauen dürfen? Es gilt, diese grundsätzlichen Fragen im Lehrerkollegium, aber auch mit den Kindern zu besprechen. Dann können entsprechende Konzepte entwickelt und Leitideen festgehalten werden.

Ein Sport-Halbtage soll ein nicht-alltäglicher Anlass sein. Er wird von den Kindern oft als ein Höhepunkt im Schulleben erlebt wie eine Theateraufführung, eine Weihnachtsfeier oder ein Schulgesangsfest. Solche Anlässe sind für die Schule bzw. Klasse oft auch ein Spiegel nach aussen.

Um möglichst alle Kinder begeistern zu können, müssen in der Planung verschiedene *Sinnrichtungen* berücksichtigt werden.

- *Erfahren und entdecken*: Spezielle Natur- oder Körpererfahrungen stehen im Zentrum. Beispiele: Begegnungen im Freien, im Wald, am Wasser oder im Schnee; Abkühlen und Aufwärmen, Wind und Wellen, «Waldgeister», Spiele in der Nacht ... (➔ Vgl. Bro 6/3)
- *Gestalten und darstellen*: Musisch-rhythmische Bewegungen. Beispiele: Interkulturelle Begegnung im Volkstanz; Bewegungstheater «Weltall»; unser Tanzvideo, Pantomime, Zirkus... (➔ Vgl. Bro 2/3)
- *Herausfordern und wetteifern*: Breitgefächertes Angebot an Spielformen, welche die Geschicklichkeit und Kreativität herausfordern und wo nicht nur die Leistung, sondern auch das Glück eine wichtige Rolle spielt. Beispiele: Würfelspiele, Spiele ohne Grenzen, Olympiade... (➔ Vgl. Bro 5/3)
- *Üben und leisten*: Einfach zu organisierende Wettspiele. Beispiele: Einzel- und/oder Gruppenwettbewerbe, Ausdauerwettbewerbe... (➔ Vgl. Bro 4/3)
- *Dabei sein und dazugehören*: Spiele oder Vorführungen in der Gruppe oder Klasse, Klassenwettbewerbe, Schulhauswettbewerbe... (➔ Vgl. Bro 5/3)

#### Durchführen

Sport-Halbtage können sowohl klassenweise wie auch stufenübergreifend durchgeführt werden. Wenn Unterstufenkinder an der Gestaltung eines Sport-Halbtages aktiv mitwirken, dann sind kleine Anlässe den Grossveranstaltungen gegenüber vorzuziehen.

#### Auswerten

Es ist wichtig, dass Anlässe und Feste mit den Kindern ausgewertet werden. Die Lehrpersonen sollen erfahren, wie die Kinder den Tag erlebt haben und was sie sich für einen nächsten Anlass wünschen. Die Kinder sollen aber auch wissen, was und wie die Lehrperson darüber denkt.

➔ Anlässe und Feste planen, durchführen und auswerten:  
Vgl. Bro 7/1, S. 12

🌀 Sinnrichtungen:  
Vgl. Bro 1/3, S. 4



## Verwendete und weiterführende Literatur / Medien

AOK u.a.:	Gesundheitsförderung in der Schule durch Sport. Bonn 1990.
BUCHER, W. (Hrsg.):	741 Spiel- und Übungsformen «Bewegtes Lernen» für Vorschule und Unterstufe. Schorndorf 2000.
BUCHSER, M.:	Künstliche Kletterwände. Sicherheitsempfehlungen für Planung, Bau und Betrieb. bfu. Bern 1994.
BUTTE, A.:	Bewegungskünste und Zirkus in Schule und Verein. Pohl. Celle 1996.
ED St. Gallen:	Erziehungsplan Kindergarten – Lehrplan Volksschule Kanton St. Gallen. Lehrmittelverlag St. Gallen 1996.
ESK:	Lehrmittel Schwimmen. Bern 1996 <sup>3</sup> .
ESSM:	Kletterwände. Konstruktionshinweise. Magglingen. 1995.
FLÜCKIGER E. (Hrsg.):	Handbuch Pausenplatz. Verlag SVSS. Bern 1991.
FLURI, H.:	1012 Spiel- und Übungsformen in der Freizeit. Schorndorf 1996 <sup>7</sup> .
FINNIGAN, D.:	Alles über die Kunst des Jonglierens. Köln 1988.
GRÖSSING, St. (Hrsg.):	Bewegung und Lebensqualität. Bericht über das 5. Symposium der Österreichischen Sportwissenschaftlichen Gesellschaft. Linz 1993.
GRUNFELD, F.:	Spiele der Welt. UNICEF. Zürich 1979.
ILLI, U. (Hrsg.):	Sitzen als Belastung. Verlag SVSS. Bern 1991.
KETTERER, L.:	Cora, ein junger Blindenführhund. Bern 1977.
SAGAN, L. A.:	Die Gesundheit der Nationen. Reinbek 1992.
SCHUCAN, R.:	1010 Spiel- und Übungsformen für Behinderte und Nichtbehinderte. Schorndorf 1993 <sup>3</sup> .
ULRICH, M. (Hrsg.):	Der Fuchs geht um... auch anderswo. Basel 1991.

### Video-Filme:

ESSM:	Bewegter Unterricht. Unter-, Mittel- und Oberstufe. Magglingen 1993.
ZIMMER, R.:	Immer in Bewegung. Die Bedeutung der Bewegung für die Entwicklung des Kindes. Meyer und Meyer. Aachen 1990.
ZIMMER, R.:	Ein Spielfest für Kinder. Aachen 1990.

### Kontaktstellen:

Radix:	Gesundheitsförderung. Netzwerk Gesundheitsfördernder Schulen.
--------	---



**Verlag SVSS**

Umfangreiches Angebot von Broschüren, Büchern, Video-Filmen, Tonträgern und ergänzenden Medien zum vorliegenden Lehrmittel.