



Stufe	Vorschule
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Rhythmisch Hüpfen und Springen
Kompetenz	Rhythmisch Hüpfen/Springen können
Niveau A	Ich kann eine einfache rhythmische Sprung-/Hüpfaufgabe lösen.



Hüpfend verwandeln (A)

Aufgabe und Durchführung

Die Kinder laufen frei umher und setzen verschiedene Hüpfformen (Galopp, Hopser, Einbeinsprung und Hampelmann) um, die von der Lehrperson vorgezeigt und mit einem Schlaginstrument rhythmisch begleitet werden. Zwischen den einzelnen Hüpfformen traben die Kinder in gemächlichem Tempo.

Bewertung/ Anforderung

Der mit einem Stern* versehene Beobachtungspunkt muss zutreffen, damit der Test erfüllt ist. Das Kind wird während 3 Min. beobachtet. Der Test soll nicht als solcher deklariert werden.

Beobachtungspunkte

Das Kind...



- ... kann bei 3 von 4 Hüpfformen mind. 8 Sprünge hintereinander rhythmisch korrekt ausführen.*

- ... kann die Hüpfformen selbständig, ohne Anleitung, korrekt ausführen.



- ... beherrscht einige Hüpfformen, kann den Rhythmus jedoch nicht über längere Zeit aufrechterhalten.
- ... zeigt viele Mitbewegungen.
- ... kommt kaum vom Boden weg.
- ... hat eine schlaffe Körperhaltung.

Anweisung für die Kinder

Lehrperson nimmt an der Übung teil

«Ihr dürft euch frei in der Halle bewegen. Versucht dabei genau auf das Tamburin zu hören, denn es verzaubert euch in ein galoppierendes Pferd, in ein hopsendes Kind, in einen auf einem Bein hüpfenden Storch oder in einen Hampelmann. Die verschiedenen Signale kennt ihr ja bereits.»

Aufbau

Auf dem Pausenplatz, im Wald oder in der Turnhalle

Material

Schlagtamburin

Quelle

Baumberger, J., Müller, U. & Lienert, S. (2005). *Basistests. Polysportive Grundausbildung für Kinder von 5 bis 10 Jahren*. Horgen: bm-sportverlag.ch. S.14.

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	3 Min. pro Kind
Organisation	Alle Kinder führen die Aufgabe gleichzeitig aus. Die Lehrperson beobachtet dabei jeweils ein Kind. Sie kann dieses Kind auf seinem Weg begleiten und dann zum nächsten Kind gehen. Die Lehrperson protokolliert im Anschluss an die geführte Sequenz die Ergebnisse. Zuvor werden die Rhythmus-Muster der vier verschiedenen Hüpfformen in einem Rhythmisierungsspiel eingeführt. Das Signal für den Hampelmann erfolgt bei gleichem Rhythmus in einem langsameren Tempo als der Einbeinsprung und unterscheidet sich deutlich (z.B. auf Holz klopfen).
Testpersonen	1 Kind
Probleme	Im Wald wird die Aufgabe durch den unebenen Boden und die erhöhte Anforderung an die Orientierungsfähigkeit erschwert.