

Einführungslektion Spiel L1

Startschuss in die Spielkultur

- Ziele:
- Gemeinsam in der Schulsporthalle ankommen
 - Den speziellen Rahmenbedingungen einer Schulsporthalle Rechnung tragen
 - Einfach und spielerisch in einen Bewegungskulturbereich eintauchen
 - Diverse Materialien transportieren können

Umfang: 1 Lektion

Level / Stufe: L1 / Kiga

Voraussetzungen: Keine

Stichworte: Situation Schulsporthalle, Bewegungskultur, Laufen, Tragen

Willkommen in der Bewegungskultur!

Mit diesem Praxisbeispiel widmen Sie sich zusammen mit Ihrer neuen Klasse erstmals Inhalten aus dem Bewegungskultur Praxispool des Kompetenzzentrum Sportunterricht.

Wir wünschen Ihnen und Ihren SchülerInnen viel Spass und gutes Gelingen auf dem spannenden Weg, eine eigene und nachhaltige Bewegungskultur aufzubauen.

Umfassende Informationen und fertige Lektionsinhalte für den Sportunterricht auf allen Schulstufen sind auf der Webseite des Sportamts zu finden:

- [Bewegungskultur Konzept](#)
- [Inhaltsuche Praxispool](#)
- [Kompetenzraster Sportunterricht](#)

Oder Sie gelangen via sportamt.ch → Schulsport zu den entsprechenden Rubriken.



Einführungslektionen Kompetenzzentrum Sportunterricht

Die Einführungslektionen sollen einer Klasse den gemeinsamen Einstieg in der Sporthalle und in die Bewegungskultur erleichtern. Die vereinfachten Inhalte erfüllen folgende Zwecke:

- Über genügend Zeit zum Umziehen verfügen
- In der Schulsporthalle ankommen und sich zurechtfinden
- MitschülerInnen auf spielerische Art kennenlernen
- Erste Erfahrungen im aktuellen Bewegungskultur Bereich machen
- Mit Geräten umgehen können
- Durch vereinfachte Inhalte Erfolgserlebnisse ermöglichen

Einlaufen/Einstimmung:

Chäferlifangis:

Wird man von einem, mit einem Bändel markierten S gefangen, so muss man sich auf den Rücken legen und wie ein Käfer mit den Beinen und den Armen stampeln. Ein gefangener Käfer kann befreit werden, indem er von einem freien S wieder umgedreht wird.

In einer zweiten Phase bedankt sich ein befreiter S bei seinem Erlöser mit dessen Namen (z.B. "Danke Jan!"). Kennt er den Namen noch nicht, fragt er ihn danach und bedankt sich im Anschluss, indem er noch einmal dem Namen wiederholt.

Erschwerung:

Ein gefangener S kann nur von 2 SuS zusammen befreit werden.

Hauptteil:

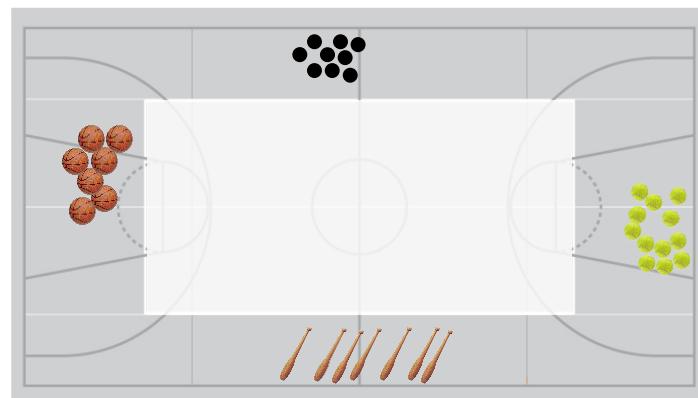
Tragzauber¹:

In der Aussenzone (z.B. ausserhalb des Volleyballfeldes) ist verschiedenes Spielmaterial verteilt: Volleybälle, Tennisbälle, Basketbälle, Holzkeulen (Bälle am Besten in Kisten deponieren), etc.

Die SuS führen in der materialfreien Mittelzone der Halle folgende Aufgaben aus:

- 1,2,3.. Tennisbälle tragen.
- Einen Volleyball mit 6,4,2 Fingern tragen.
- Mit 2 Holzkeulen einen Ball tragen
- Einen Basketball und einen Volleyball zusammen tragen.
- Etc.

Die LP zeigt am Anfang einige Tragformen vor. Die SuS wählen die Aufgabe nach Lust und Laune aus. Nach Gebrauch des Materials wird es wieder zurück gebracht. Wenn die SuS neue Aufgaben brauchen, zeigt die LP welche vor, oder sie finden eigene heraus.



Schlussstein:

Die LP zeigt im Geräteraum, wohin das Material gehört. Alle SuS beteiligen sich beim Aufräumen der Bälle und Keulen.

Organisationshilfen / Methodisch–didaktische Hinweise:

- Tragzauber: Die SuS sollen ermuntert werden, alles einmal auszuprobieren. Sobald die SuS ein anderes Gerät holen wollen, müssen sie das soeben benutzte zuerst wieder in die Aussenzone legen.
- Falls den SuS die Ideen zum Tragen ausgehen, zeigt die LP ein paar neue Formen vor, die sie sich in der Zwischenzeit ausgedacht hat.

Material:

- Volleybälle
- Holzkeulen
- Tennisbälle
- Basketbälle
- Spielbänder

¹ Owassapian, D. (2006): *Spieldächer Basic*, Herzogenbuchsee: Ingold Verlag, Herausgeber SVSS, S. 1A.