

KITUHIT

2022/2023

HANDGERÄTE



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
1. Ball	4
2. Keule	6
3. Reif	8
4. Seil	10
5. Band	12
6. Ping Pong Ball	14
7. Verkehrskegel / Pylonen	16
8. Sandsäckli	18
9. Gymnastikstab	20
10. Tennis- / Softball (klein)	22

Legende

SK =	Schwedenkasten
SR =	Schaukelringe
LB =	Langbank
Ki =	Kind
Lp =	Leiterperson
p. Gr. =	pro Gruppe
p. Ki =	pro Kind

Herausgeber: Schweizerischer Turnverband

Mitarbeit: Fachbereich Kinderturnen

Illustration: Janine Manns, Aarau

Ausgabe: Januar 2022

Reproduktion: Für STV-Mitglieder unter Quellenangabe erlaubt

Einleitung

Zusammen mit Gyma und Gymo entdecken und vertiefen wir mit den Kindern im Kindertun konventionelle und unkonventionelle Handgeräte.

Ziele

Der Kituhit 2022/2023 beinhaltet Stoffsammlungen (Übungs- und Spielvorschläge zum Thema) aus denen Lektionen zusammengestellt werden können. Die Stoffsammlungen sollen dazu dienen, vielseitige Lektionsinhalte zu planen und umzusetzen, Erfolgserlebnisse zu ermöglichen und motivierende Lektionen zu gestalten. Die Stoffsammlungen helfen, die Handgeräte kennenzulernen und vielseitig und spielerisch anzuwenden.

Aufbau

Stoffsammlungen mit konventionellen und unkonventionellen Handgeräten.

Durchführung

Die Leiterin meldet die Gruppe mit dem Anmeldeformular «Kituhit» unter stv-fsg.ch/kituhit an und erhält den Zugangscode zum Downloadbereich.

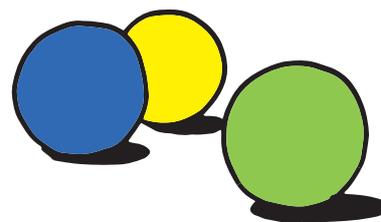
8 von den 10 aufgeführten Handgeräten müssen angewendet und pro Handgerät mindestens 3 Übungen / Stafetten / Posten / Spiele aus der Stoffsammlung geturnt werden. Nach der Durchführung wird das Postenblatt an die Geschäftsstelle des Schweizerischen Turnverbandes gesendet. Alle Kinder von STV-Vereinen, die am Kituhit mitgemacht haben, erhalten ein kleines Präsent.

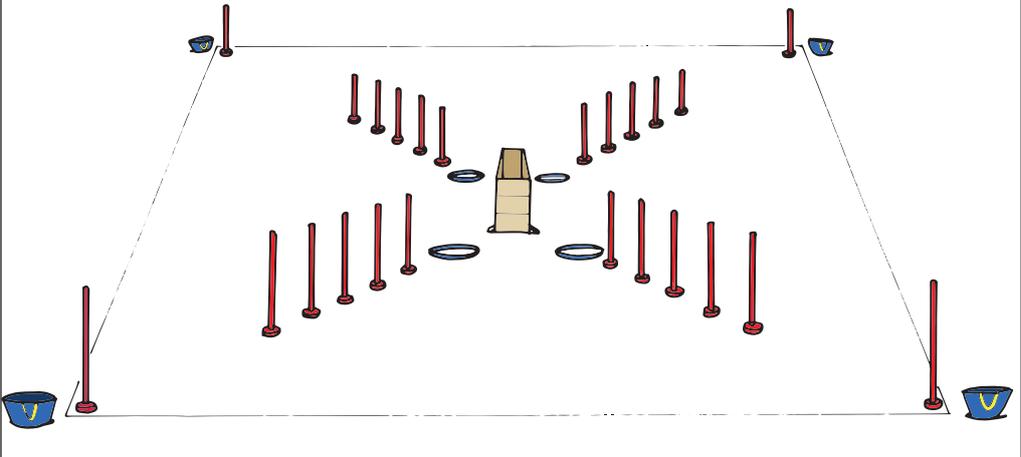
Lektionsgestaltung

Zur Gestaltung der Turnstunden ist folgender Aufbau hilfreich:

- Einleitung und Aufwärmen (physisch und psychisch)
- Hauptteil (vertiefen der Bewegungsgrundformen)
- Ausklang / Lektionsschluss

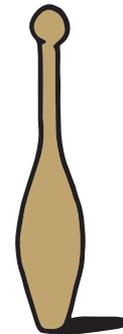
1. Ball



	Beschrieb	Material
Stafette / Gruppenspiel	<p>1.1. Schiff versenken</p> <p>In der Hallenmitte steht ein Kasten (Schiff) mit drei Elementen. Aus den Ecken bis zur Hallenmitte wird ein Slalom aufgestellt als Laufweg.</p> <p>Die Ki werden in vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe stellt sich in einer Kolonne an den Start. Beim Start befindet sich ein Ballwagen (oder 1 IKEA-Tasche) voller Gymnastikbälle (Kanonenkugeln). Das erste Ki startet, nimmt sich einen Ball und rennt durch den Slalom bis zur Abwurfmarkierung (Reif). Von dort versucht das Ki den Ball in den Kasten zu werfen. Ist dies geglückt, ist das Schiff getroffen und das Ki rennt ohne Ball zurück. Wurde das Schiff nicht getroffen, so muss das Kind den Ball holen und wieder zurück in den Ballwagen legen. Dann darf das nächste Ki starten. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Bälle das Schiff getroffen haben und somit das Schiff versenkt wurde. Welche Gruppe hat zuerst mit allen Kanonenkugeln getroffen?</p> 	<p>1 Kasten mit drei Elementen</p> <p>Gymnastikbälle</p> <p>4 Ballwagen (4 IKEA-Taschen)</p> <p>Malstäbe</p> <p>4 Reifen</p>

Partnerübung	<p>1.2. Ball fangen Zwei Ki stehen vis à vis. Sie spielen sich den Ball zu, dieser soll einmal auf dem Boden aufschlagen, dann muss er gefangen werden. Nach jedem gelungenen Versuch gehen die Ki einen Schritt weiter auseinander.</p>	1 Gymnastikball p. 2 Ki
Stafette	<p>1.3. Sumo Es werden mehrere Gruppen gebildet. Die Ki einer Gruppe stehen sich jeweils in gleicher Anzahl in zwei Kolonnen gegenüber (wie Pendel-Stafette). Das vorderste Ki hat einen Ball zwischen den Beinen, einen unter jedem Arm, transportiert diese zum nächsten Ki (vis-a-vis). Dieses übernimmt die Bälle und legt dieselbe Strecke, in umgekehrter Richtung zurück. Welche Gruppe ist zuerst fertig?</p> <div data-bbox="587 712 919 1240" data-label="Image"> </div> <p><i>Variante:</i> – Hindernisse in die Laufstrecke einbauen.</p>	3 Gymnastikbälle p. Gr. 2 Malstäbe p. Gr. Hindernisse
Spiel	<p>1.4. Torball Die Ki bilden mit gegrätschten Beinen einen Stirnkreis, die Aussenseiten der Füße berühren sich und dürfen nicht mehr bewegt werden. Die Ki beugen sich leicht nach vorne. Die Lp wirft einen Ball in den Kreis. Jedes Ki versucht, durch Spielen des Balls mit den Händen, ein Tor zu erzielen (Ball zwischen den Beinen eines anderen Spielers durchspielen) oder den Ball mit den Händen abzuwehren. Das Ki, bei dem ein Tor erzielt wurde, erhält ein Spielbändel (oder eine Wäscheklammer). Die Lp schaut, dass immer 1–2 Bälle im Spiel sind. Wer hat am wenigsten Spielbändel oder Wäscheklammern?</p> <p><i>Variante:</i> – Wer den Ball nicht abwehren kann, muss sich umdrehen und schaut nun zwischen den Beinen durch.</p>	2–3 Gymnastikbälle Spielbändel oder Wäscheklammern

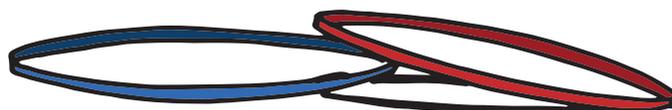
2. Keule



	Beschrieb	Material
Gruppenspiel	<p>2.1. Keulen-Wald</p> <p>Keulen in Halle verteilen. Farbige IKEA-Becher über die Keulen stülpen (können durch Spielbündel oder bunte WC-Rollen ersetzt werden).</p> <p>Musik laufen lassen. Bei Musik stopp, zeigt die Lp eine Farbe an (z.B. Farbkarten, Farbe rufen, Becher in entsprechender Farbe hochhalten usw.), die Ki bilden einen Kreis um die entsprechende Keule mit der richtigen Farbe.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Ki halten entsprechende Keule hoch und drehen zwei Runden an Ort und Stelle. – Lp nennt bei Musikstopp Anzahl Ki, welche sich bei der entsprechenden «Farb-Keule» einfinden müssen. – Jede «Farb-Keule» beinhaltet eine eigene Übung. Z.B. rote Keule bedeutet: Stehen auf einem Bein, gelbe Keule: Mit den Fingern die Füße berühren usw. 	<p>Viele Keulen IKEA-Becher Musik</p>
Partnerübung	<p>2.2. Keulenkampf</p> <p>Zwei Ki stehen sich mit Handfassung vis à vis, zwischen ihnen in der Mitte steht eine Keule. Die Ki versuchen sich gegenseitig durch Ziehen und Stossen ins Ungleichgewicht zu bringen, so dass die Keule von einem Ki umgeworfen wird.</p>  <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Zu dritt oder zu viert kämpfen. 	<p>1 Keule p. 2 Ki</p>

Stafette	<p>2.3. Keulen Transport</p> <p>In einer Kolonne stehen mehrere Keulen. Das vorderste Ki rennt los und stülpt einen Becher auf die erste Keule und rennt wieder zurück. Das zweite Ki rennt im Slalom um die Keulen, stülpt seinen Becher über die nächste Keule, usw. Fällt bei diesem Vorgang eine Keule um, muss diese mitgenommen werden und zählt nicht. Ziel ist, dass alle Becher platziert werden und gezählt wird, welche Gruppe am meisten stehende Keulen mit aufgestülpten Bechern hat.</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn eine Keule umfällt, diese wieder aufstellen. Gewonnen hat diejenige Gruppe, welche am schnellsten war. 	Keulen Becher
Übung	<p>2.4. Die rollende Keule</p> <p>Keulen auf verschiedene Varianten von A nach B rollen, z.B. mit dem rechten / linken Fuss oder mit der rechten / linken Hand. Achtung, die Keule rollt nicht geradeaus, die Ki müssen ausprobieren, wie sie die Keule bewegen müssen, damit sie von A nach B gerollt werden kann.</p>	1 Keule p. Ki
Posten	<p>2.5. Keulen-Zielwurf</p> <p>Drei Reifen auf 40er-Matte legen (evtl. ankleben). Ki steht ca. 2–3 Meter entfernt auf der Abwurflinie. Das Ki versucht nun die Keule in die Reifen zu werfen. Achtung: Die Keulen erst holen, wenn alle Keulen geworfen wurden. Ziel ist es, in jeden Reifen einmal zu treffen.</p>	3 Reifen 1 Keule p.Ki 1 40er-Matte
Posten	<p>2.6. Cricket-Parcours</p> <p>Hindernisse (Polymat-Blöcke, Hürden, Malstäbe, quer gestellte Kastenteile usw.) aufstellen. Die Keule wird am Kopf gehalten. Den Ball mit der Keule anspielen und unter / um die Hindernisse spielen. Der Parcours wird mit einem Schuss auf ein Tor abgeschlossen.</p>	1 Keulen p. Ki Hindernisse 1 Ball p. Ki

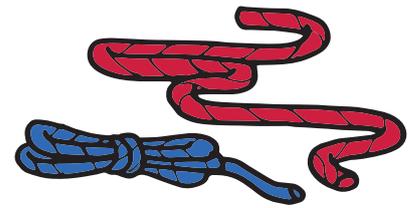
3. Reif



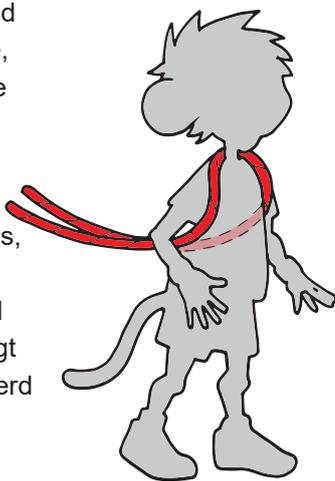
	Beschrieb	Material
Gruppenspiel	<p>3.1. Piraten-Fangis</p> <p>Die Ki stehen in einem Boot (Reifen). Pirat (Fänger) hat eine Kanonenkugel (weicher Ball). Der Pirat rennt nun den Booten nach und versenkt seine Kanonenkugel ins Boot (Ball zwischen Reif und Ki). Boote die getroffen wurden, versinken (Ki setzt sich im Reif auf den Boden). Der Kapitän kann gerettet werden, wenn ein anderes Boot ihn aufnimmt, das defekte Boot bleibt auf dem Boden liegen (Lp sammelt die Reifen auf). Im Zweierboot sind sie wieder bereit und können weiter machen. Wenn sie das zweite Mal versenkt werden, setzen sich die Kapitäne ins Rettungsschiff und rudern an Land (auf dem Hosenboden sitzend an den Hallenrand rutschen).</p>	<p>1 Reif p. Ki 1 Ball p. Fänger</p>
Stafette / Gruppenspiel	<p>3.2. Gegenstände mit Reifen transportieren</p> <p>Verschiedene Gegenstände liegen am Boden (jeder Gegenstand 2x). Jede Gruppe bekommt einen Reif. Das erste Ki der Gruppe rennt zu den Gegenständen und zieht einen Gegenstand mit dem Reifen zurück zum Depot. Dies wird wiederholt, bis alle Gegenstände im Depot sind. Diejenige Gruppe hat gewonnen, welche am meisten Gegenstandpaare im Depot hat.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Ki haben mehrere Gegenstände im Depot und müssen das Doppel dieser Gegenstände aus dem grossen Haufen in der Mitte suchen und mit dem Reifen zurückziehen. Welche Gruppe hat zuerst alle Doppel gefunden? – Lottokarten mit den Gegenständen herstellen. Die Ki legen die Gegenstände auf die Bilder (oder streichen sie durch) und wissen so, was sie bereits geholt haben. 	<p>div. Gegenstände 1 Reif p. Gr.</p> <p>Lottokarten</p>



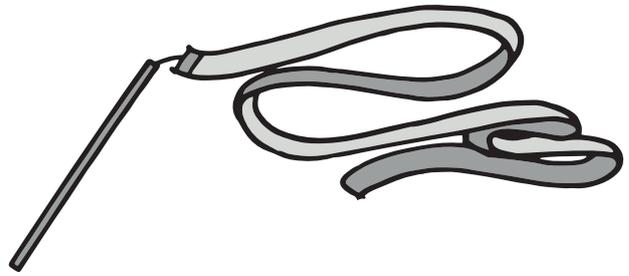
4. Seil

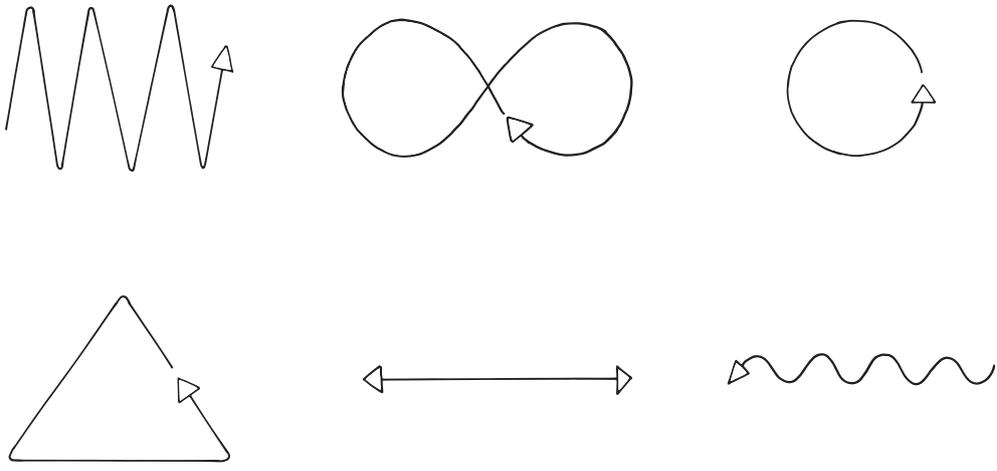


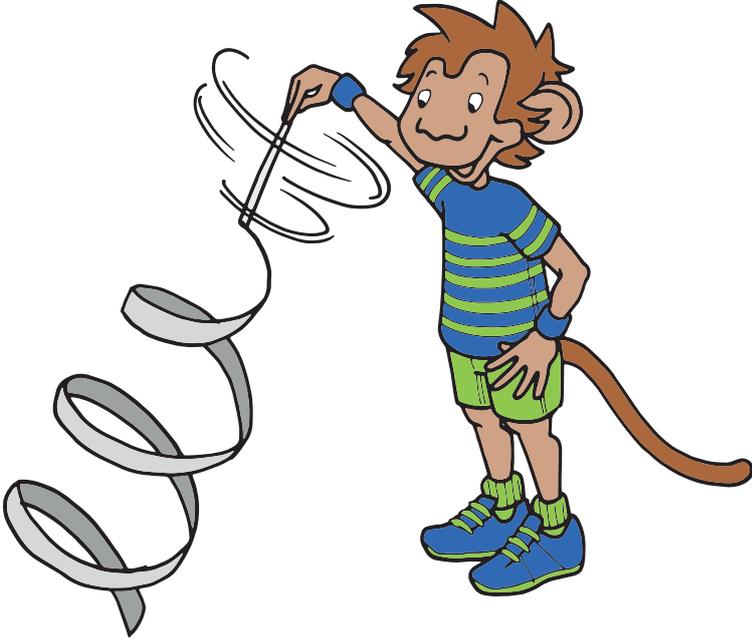
	Beschrieb	Material
Übung	<p>4.1. Der Faden Die Lp liest das Gedicht vor und bespricht gemeinsam mit Ki, wie sie die entsprechenden Figuren legen könnten. Ki legen die Figuren mit dem Seil. Beim zweiten Durchgang liest Lp langsam Strophe für Strophe und Ki legen die Figuren.</p> <p>Der Faden</p> <p><i>Es war einmal ein Faden, der lag da wie ein Strich.</i></p>  <p><i>Der lag da und langweilte sich. «Was tu ich? Ich ringle mich!»</i></p>  <p><i>Er ringelte sich zur Spirale. Und dann mit einem Male</i></p> <p><i>machte er aus sich daraus eine Schnecke mit ihrem Haus.</i></p>  <p><i>Gleich wurde was Neues gemacht: Hopelahopp, eine 8!</i></p>  <p><i>Bald darauf eine Dickedull, eine kugelrunde Null!</i></p>  <p><i>Dann noch, mit viel Glück, ein Fisch, ein Meisterstück!</i></p> <p><i>«Was kann ich jetzt noch sein?», dachte der Fisch. Da fiel ihm was ein...</i></p>  <p><i>«Ich schlängle mich als Schlange – wenn die kommt, dann wird allen bange!»</i></p> <p>(Josef Guggenmos)</p>	1 Seil p. Ki
Gruppenspiel	<p>4.2. «Gnusch im Fadezeindli» Knoten lösen Pro 2 Ki ein Seil. Diese untereinander «verweben» und auf den Boden legen. Jedes Ki fasst nun ein Seilende. Ohne das Seilende loszulassen, müssen nun die Ki das «Gnusch» entwirren (unter- oder über die Seile steigen, Teamwork).</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Als Wettkampf, zwei oder mehrere Gruppen bilden, welche Gruppe ist am schnellsten? 	1 Seile p. 2 Ki

Posten	<p>4.3. Muster legen Auf der einen Seite liegen Karten mit Symbolen. Die Ki decken eine Karte auf, rennen auf die andere Seite und legen mit Seilen das Symbol. Danach über die Seile gehen und das Muster «ablaufen».</p>  <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Symbole kombinieren und mehrere Seile nehmen – Bei farbigen Seilen zusätzlich mit Farben arbeiten 	viele Seile Karten mit Symbolen
Übung / Posten	<p>4.4. Schnecke drehen Ki steht mit einem Fuss auf ein Seilende. Durch Drehbewegungen immer in dieselbe Richtung dreht es das Seil zu einer Schnecke auf (Beidbenigkeit nicht vergessen).</p>  <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mit einer Hand das Seil zur Schnecke drehen (Hand bleibt auf dem Seilende liegen, Ki dreht sich mit dem Seil). – Mit beiden Beinen aufs Seilende stehen, der ganze Körper dreht mit. 	1 Seil p. Ki
Gruppenspiel	<p>4.5. Pferde einfangen Die Hälfte der Ki holt sich ein Seil (Pferdeleine) sie sind die Cowboys. Die andere Hälfte der Ki sind die Pferde, die von den Cowboys eingefangen werden. Sobald die Lp einen Arm in die Luft hält, beginnt das Spiel (evtl. muss die Lp im Voraus definieren wer wen einfängt).</p>  <p>Mit der Pferdeleine in der Hand laufen die Cowboys los, um sich ein wildes Pferd zu holen. Wurde eines gefangen (Cowboy berührt das Pferd mit der Hand), wird es angeleint, indem das Seil um den Oberkörper gelegt wird (den Ki genau erklären, wie sie das Seil ihrem Pferd anbringen, Seilmitte wird in den Nacken gelegt, die beiden Enden werden re und li unter den Armen von vorne nach hinten gezogen). Jetzt führt der Cowboy das allmählich zahmere Pferd trabend durch die Halle, bis alle Cowboys ein Pferd haben.</p>	1 Seil p. 2 Ki
Gruppenspiel	<p>4.6. Farbige Manege Die Ki stehen auf dem grossen Aussenkreis. Jedes Ki bekommt eine Farbe zugeteilt. Die Lp steht in der Kreismitte und schwingt das Seil im Kreis (Lp bleibt stehen und lässt nur das Seil kreisen). Die Lp ruf nun eine Farbe auf. Diejenigen Ki, welche dieser Farbe zugeteilt bekommen haben, dürfen nun in die Kreismitte und übers schwingende Seil springen. Wenn ein Ki das Seil stoppt, ruft die Lp die nächste Farbe auf und beginnt das Seil wieder zu schwingen. Die Lp kann auch spontan eine neue Farbe wählen und die Ki müssen schnell wechseln.</p>	1 grosses Seil p. Gr.

5. Band

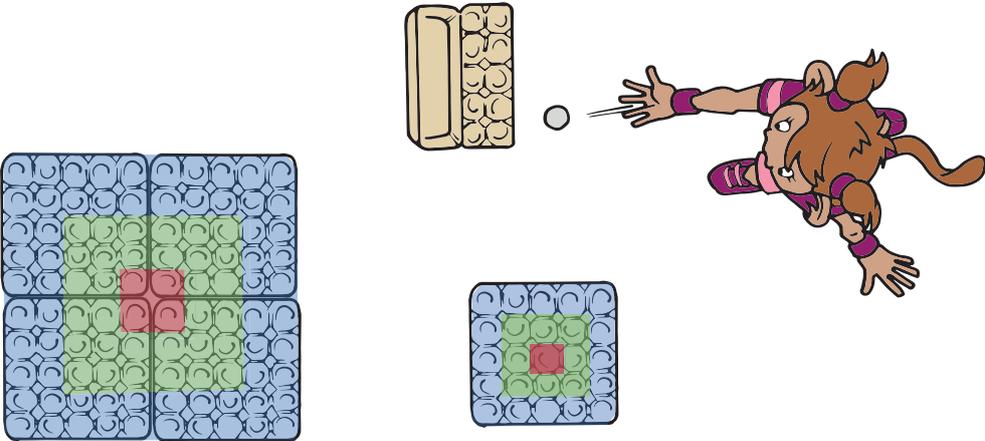


	Beschrieb	Material
Gruppenspiele	<p>5.1. Stern Die Bänder liegen auseinander gefaltet sternförmig auf dem Boden (bei vielen Ki, zwei «Sterne» auf den Boden legen). Zur Musik auf verschiedene Arten über die Stäbe und Bänder gehen.</p>	viele Bänder Musik
Gruppenübung	<p>5.2. Der Maibaum Die Lp hält alle Stäbe in der Kreismitte. Jedes Kind nimmt ein Bandende. Im Rhythmus der Musik umtanzen sie die Lp (hoch, tief, vorwärts, rückwärts).</p> <p><i>Variante:</i> – In Kleingruppen, ein Ki in der Mitte hält die Stäbe, die anderen 3–4 Ki tanzen ums Ki.</p>	1 Band p. Ki Musik
Gruppenübung	<p>5.3. Übungen mit dem Band – Aufbau einer kleinen Choreo Die Kinder erlernen die sechs verschiedenen Übungen mit dem Band anhand von Übungstafeln.</p>  <p><i>Varianten:</i> – In der Halle sind sechs Tafeln mit einer Übung aufgehängt. Die Ki gehen von Tafel zu Tafel und absolvieren die Übungen. – Die Lp hält eine Tafel hoch, die Ki führen die Übung 8x durch. – Musik laufen lassen und die Tafeln (im Takt, jeweils 1–8) aufhalten. Die Ki machen die Übung im Takt (4–8x) zur Musik.</p>	1 Band p. Ki 6 Tafeln mit Übungen

Gruppenübung	<p>5.4. Choreo einstudieren Die Ki studieren (evtl. mit Hilfe der oben erwähnten Tafeln) eine eigene kurze Choreo ein (evtl. mit Musik).</p> 	1 Band p. Ki 6 Tafeln mit Übungen evtl. Musik (CD-Player)
Stafette	<p>5.5. Band / Würfelstafette Gruppen bilden. Ein Band pro Gruppe liegt zusammen mit den Übungstafeln auf der gegenüberliegenden Hallenseite. Das erste Ki rennt los, dreht die oberste Tafel um (verdeckt) und zeigt den Ki vis à vis die Übung. Die restlichen Ki haben dieselben Tafeln und müssen nun erraten, welche Übung das Ki vis à vis vorzeigt und diese Tafel hochhalten. Wenn es stimmt, legt das Ki das Band auf den Boden und rennt zurück, mit Handschlag wechseln.</p>	1 Band p. Gr. 2 x 6 Tafeln mit Übungen
	<p>Bastelanleitung fürs Band im Download</p>	

6. Ping Pong Ball



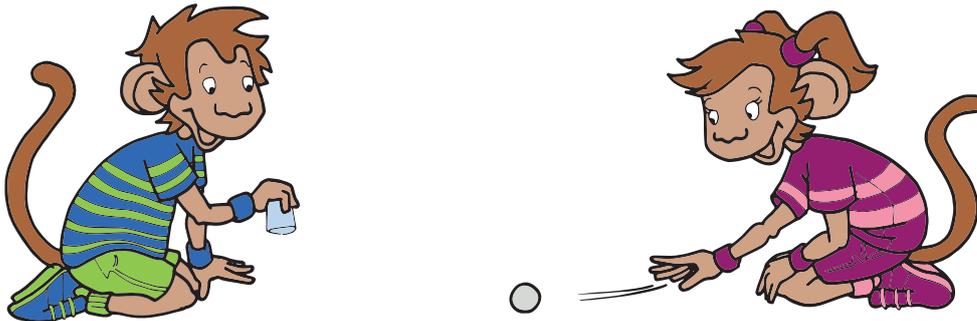
	Beschrieb	Material
Posten	<p>6.1. Boden auf Verschiedene Gefässe aufstellen. Ping Pong Bälle 1 x auf den Boden aufschlagen lassen, danach sollte er in einem Gefäss landen. In jedem Gefäss ist eine Punktezahl notiert (je kleiner das Gefäss, desto grösser die Punktezahl). Wer hat nach einigen Versuchen am meisten Punkte?</p>	Gefässe (Becher, Eimer, Gläser, Körbe usw.) Ping Pong Bälle Punktekarten Evtl. Kleberli
Posten / Partnerübung	<p>6.2. Wand ab fang Ein Ki wirft den Ping Pong Ball an die Wand. Das andere Ki muss den Ball nach einmaligem Bodenkontakt mit den Händen fangen.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ball direkt fangen (ohne Bodenkontakt) – Ball mit Gefäss (z.B. Becher) fangen 	1 Ping Pong Ball p. 2 Ki 1 Gefäss p. 2 Ki
Staffette	<p>6.3. Ping Pong Ball, Staffellauf 4er-Gruppen bilden. In jede Hallenecke ein Ki der 4er-Gruppe positionieren. Das Start-Ki läuft mit dem Ping Pong Ball in seinem Becher los bis zum nächsten Ki seiner Gruppe, kippt den Ball dem nächsten Ki in seinen Becher und bleibt stehen. Das 2. Ki läuft nun los zum 3. Ki. usw. (evtl. die Gruppen mit Spielbändel markieren oder pro Gruppe eine Becherfarbe wählen).</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ping Pong Bälle auf Löffel transportieren. 	1 Becher p. Ki, 1 Ping Pong Ball p. Gr. 4 Malstäbe evtl. Spielbändel 1 Löffel p. Ki
Posten	<p>6.4. Zielwurf Ping Pong Bälle in Eierschachteln werfen.</p> 	viele Ping Pong Bälle Eierschachteln

6.5. Mausspiel

Je zwei Ki knien sich gegenüber. Jedes Ki hält einen umgedrehten Becher in seiner Hand. Die Ki rollen sich einen Ping Pong Ball zu und fangen diesen, indem sie den Becher über den Ball stülpen.

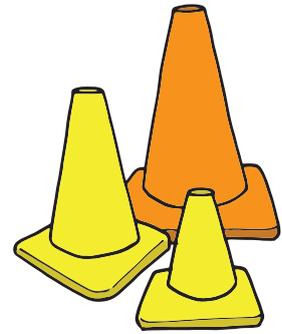
Variante:

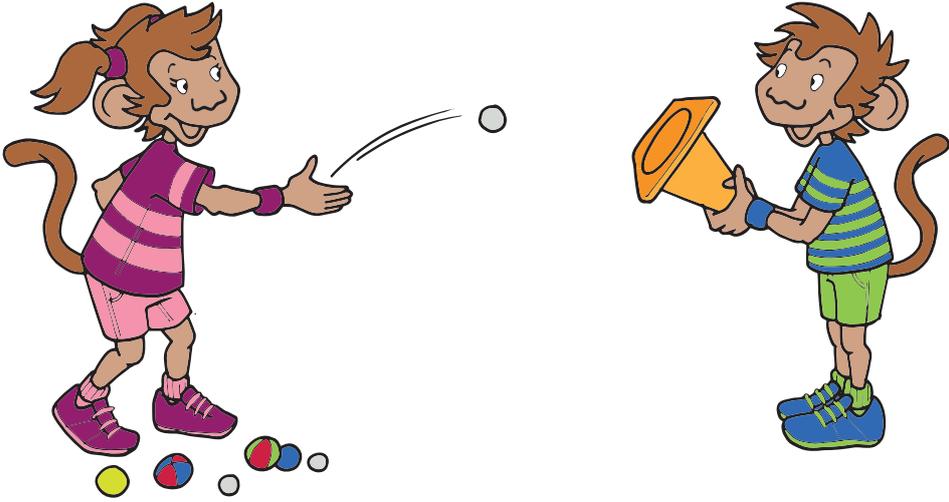
- Ki stehen. Sie rollen oder werfen den Ping Pong Ball und das zweite Ki versucht den Ball in der Luft oder auf dem Boden zu schnappen.



1 Ping Pong Ball p. 2 Ki
1 Becher p. Ki

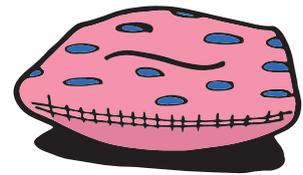
7. Verkehrskegel / Pylonen



	Beschrieb	Material
Gruppenübung	<p>7.1. Suchspiel Alle Pylonen stehen in der Halle. Unter jeder liegt ein Bild von einem Tier (4–5x dasselbe Tier). Musik laufen lassen, die Ki bewegen sich zur Musik, schauen unter die Pylonen und versuchen sich zu merken, unter welcher Pylone welches Tierbild ist. Bei Musikstopp hält die Lp ein Tierbild in die Höhe. Die Ki laufen nun zur Pylone, unter der sie das hochgehaltene Tier vermuten. Erst auf Kommando der Lp darf unter die Pylone geschaut werden.</p> <p><i>Variante:</i> – Mit der Fortbewegungsart des Tiers zur Pylone gehen.</p>	Tierbilder Pylonen Musik
Posten / Partnerübung	<p>7.2. Fang den Ball Ein Ki hat eine Pylone als Fangbecher in der Hand. Ein anderes Ki wirft leichte Bälle (Ping Pong Bälle, Soft-Tennisbälle, Jonglierbälle) dem Ki mit der Pylone zu.</p>  <p><i>Variante:</i> – In jeder Hand eine Pylone und mit der rechten oder linken Hand fangen. – Bälle erst fangen, wenn diese 1x den Boden berührt haben.</p>	1–2 Pylonen p. 2 Ki leichte Bälle
Posten	<p>7.3. Pylonen Zielwurf Zwei Langbänke werden schräg in der Sprossenwand eingehängt und 5–7 Pylonen dazwischen geklemmt, als Fangbehälter. Je weiter oben die Pylone ist, desto höher ist die Punktzahl (Punktzahl kann auf der Bank markiert werden). Von einer markierten Abwurflinie aus, wird mit verschiedenen Materialien geworfen. Wer macht mit fünf Würfeln am meisten Punkte?</p> <p><i>Varianten:</i> – Zuerst die Pylone, die am nächsten ist treffen und dann immer eine Pylone weiter weg. Wie viele Gegenstände werden gebraucht, bis das Ki jede Pylone einmal getroffen hat? – Wenn die Pylonen getroffen wurden, die Abwurfdistanz verlängern.</p>	2 Langbänke 5–7 Pylonen kleine Wurfgegenstände

Partnerübung / Posten	<p>7.4. Tic-Tac-Toe (Drei gewinnt)</p> <p>Auf dem Boden wird mit 4 Seilen ein Raster von 3x3 Feldern gelegt (kann auch mit Klebeband geklebt oder mit Kreide auf die Turnmatte gezeichnet werden). Jedes Kind erhält fünf Pylonen derselben Farbe. Tic-Tac-Toe (Drei gewinnt) spielen. Wer nur eine Farbe Pylonen hat, diese mit farbigen Punkten markieren oder mit liegenden und stehenden Pylonen spielen.</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Ki rennen nacheinander zum Spielfeld, stellen die Pylone aufs Feld und rennen wieder zurück. 	<p>4 Seile p. Feld (Kreide,10er-Matte, Klebeband) 2x5 Pylonen verschiedener Farbe</p>
Gruppenspiel	<p>7.5. Liegende – stehende Pylonen</p> <p>Zwei Mannschaften bilden. Die Hälfte der Pylonen steht aufrecht, die andere Hälfte liegt am Boden. Die eine Mannschaft will nur die stehenden Pylonen, die andere nur die liegenden Pylonen. Auf ein Signal stellen die Kinder, die nur stehende Pylonen wollen, die liegenden Pylonen auf, und jene die nur die liegenden wollen, legen die stehenden Pylonen um. Nach einer bestimmten Zeit wird gestoppt und die stehenden und die liegenden Pylonen werden gezählt. Welche Gruppe hat am meisten Pylonen?</p>	<p>viele Pylonen</p>

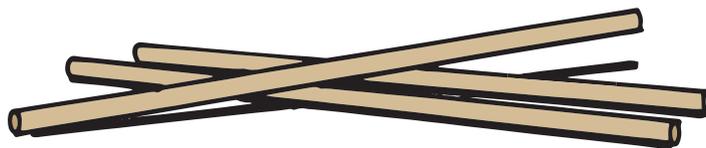
8. Sandsäckli

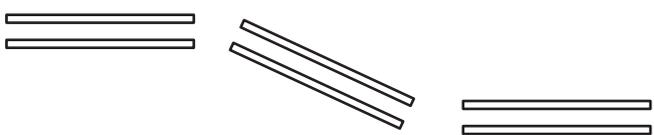
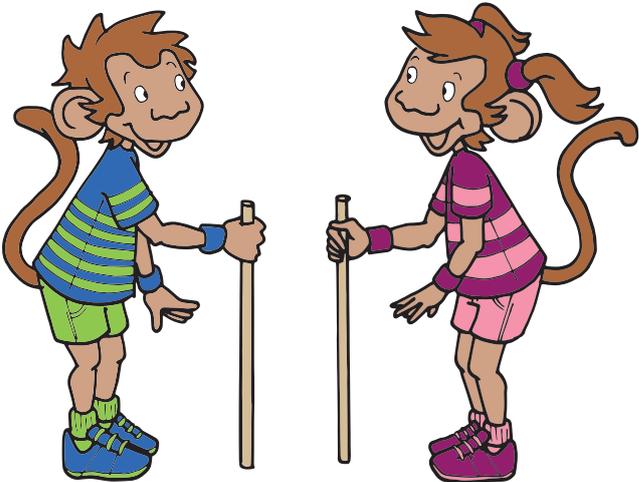


	Beschrieb	Material
Partnerübung	<p>8.1. Den Körper spüren Ein Ki liegt auf dem Boden (Bauch oder Rücken). Das zweite Ki legt Sandsäckli auf den Körper des liegenden Ki. Das liegende Ki muss nun genau benennen, auf welchem Körperteil das Säckli liegt (Oberarm, Unterschenkel usw.).</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Das liegende Ki hat die Augen geschlossen. – Anzahl der verwendeten Säckli erkennen, die Säckchen dürfen sich aber nicht berühren und müssen einen Mindestabstand haben. 	5–6 Sandsäckli p. 2 Ki
Posten	<p>8.2. Sandsäckli Curling Auf dem Boden werden mit Klebeband 3–4 Kreise (oder Vierecke) ineinander gezeichnet (es können auch die Hallenmarkierungen verwendet oder eine Vorlage auf den Boden geklebt werden). Von der Abwurflinie die Sandsäckli über den Boden, so nahe wie möglich zum Mittelpunkt der Markierung gleiten lassen. Jedes Ki hat 3 Sandsäckli. Wer kommt dem innersten Kreis am nächsten?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Jeder Kreis bekommt eine Punktzahl, am Schluss werden alle Punktzahlen der 3 Sandsäckli zusammengezählt. 	Klebeband Sandsäckli
Partnerübung	<p>8.3. Reaktion In der Mitte eines Seils ist ein Sandsäckli eingebunden. Die Spieler stehen sich auf zwei Linien gegenüber, zwischen den Ki liegt das Seil mit dem Sandsäckli auf dem Boden. Die Lp ist die Anführerin des Spiels. Sie gibt mehrere Befehle für die Hände («auf den Kopf», «auf die Knie» usw.) welche die Ki befolgen. Auf den Befehl «Sandsäckli» müssen die Ki schnell das Seil fassen und das Sandsäckli zu sich ziehen (analog Seilziehen).</p>	1 Sandsäckli p. Gr. 1 Seile p. Gr.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Gruppenspiel</p>	<p>8.4. Zaubersäckli mit Schlafsand</p> <p>Alle Ki ausser eines sitzen im Stirnkreis mit einem Sandsäckli in der Hand. Ein Ki wird als Rate-Ki bestimmt und geht kurz weg. Die restlichen Ki wählen ein oder mehrere Ki aus, deren Säckli ein «Zaubersäckli» ist, welches «Schlafsand» enthält. Das Rate-Ki wird zurückgeholt. Es darf den Ki im Kreis die Sandsäckli aus der Hand nehmen. Erwischt es ein «Zaubersäckli» schlafen alle Ki auf der Stelle ein, legen sich auf den Boden und das Spiel ist zu Ende.</p> <p>Wie viele Sandsäckli hat das Rate-Kind genommen, bis ein «Zaubersäckli» gefunden wurde?</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>1 Sandsäckli p. Ki</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Gruppenspiel</p>	<p>8.5. Menschenmemory mit Sandsäckli Übungen</p> <p>Zwei Rate-Ki verlassen den Raum. Von den restlichen Ki überlegen sich immer zwei Ki dieselbe Übung mit dem Sandsäckli. Die Rate-Ki kommen zurück. Das erste Rate-Ki berührt ein Ki aus der Halle, welches seine Übung vorzeigt. Nun darf es ein weiteres Ki berühren und dieses muss auch seine Übung vorzeigen. Ist es dieselbe, hat das Rate-Ki gewonnen und darf die beiden Ki zu sich nehmen (gespielt wird wie beim Memory). Welches Rate-Ki hat am meisten Pärchen gefunden?</p>	<p>1 Sandsäckli p. Ki</p>

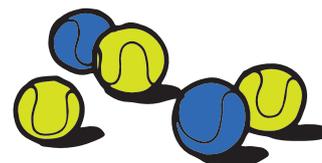
9. Gymnastikstab



	Beschrieb	Material
Posten / Gruppenspiel	<p>9.1. Wege bauen In der Hallenmitte steht ein «Wald» aus Malstäben und / oder Pylonen. 4er-Gruppen bilden. Jede Gruppe erhält vier oder sechs Gymnastikstäbe. Die Ki müssen von A nach B einen Weg durch den «Wald» legen.</p>  <p>Die hintersten Gymnastikstäbe werden vorne wieder angehängt. Welche Gruppe ist zuerst durch den Wald?</p>	4–6 Gymnastikstäbe p. Gr. Pylonen Malstäbe
Posten / Stafette	<p>9.2. Transporteure Zwei Ki tragen auf zwei Gymnastikstäben einen Ball und lassen ihn in ein Kasten teil fallen.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mehrere Bälle aufs Mal transportieren. – Verschiedengrosse Bälle transportieren. – Diverse andere Gegenstände transportieren. – Über oder um Hindernisse gehen. 	2 Gymnastikstäbe p. 2 Ki Gymnastikbälle div. Bälle / Gegenstände Hindernisse
Partnerübung / Kleingruppenspiel	<p>9.3. Stabtausch Zwei Ki stehen sich vis à vis mit je einem Gymnastikstab. Der Gymnastikstab steht auf dem Boden und wird mit einer Hand senkrecht gehalten. Auf ein gemeinsames Signal, z.B. «Achtung, fertig, los» lassen sie ihren Stab los und versuchen den Stab des anderen Ki zu schnappen, bevor dieser umfällt.</p>  <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mehrere Ki im Kreis. 	1 Gymnastikstab p. Ki

Posten / Zusatzaufgabe	<p>9.4. Formen gestalten</p> <p>Mit Hilfe der Stäbe werden auf den Karten gezeichnete geometrische Formen nachgestaltet.</p> <p>Beispiele:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div>	Gymnastikstäbe Karten mit geometrischen Zeichnungen
Posten / Stafette	<p>9.5. Fischer Posten / Fischer Stafette</p> <p>Ein Tennisringli (oder einen Gegenstand) auf den Boden legen. Mit dem Gymnastikstab den Tennisring oder den Gegenstand von A nach B schieben.</p> <p>Bei einer Stafette wird der Tennisring mit dem Gymnastikstab ans nächste Ki übergeben, bis alle in der Gruppe 1x dran waren.</p>	1 Tennisring p. Gr. 1 Gymnastik- stab p. Gr.

10. Tennis- / Softball (klein)



	Beschrieb	Material
Posten / Stafette	<p>10.1. Ballhamster Wie viele Bälle können die Ki von A nach B transportieren? Die verlorenen Bälle dürfen nicht aufgelesen und es dürfen keine Bälle in den Kleidern versteckt werden.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Von A nach B durch Hindernisse. – Von A nach B mit verschiedenen Gangarten zurücklegen. – Die Bälle zu zweit transportieren. 	viele Tennisbälle
Posten / Stafette	<p>10.2. Such den Glögliball Vorbereiten: Einen Tennisball mit einem scharfen Messer leicht einschneiden und ein Glöggli darin verstecken. Alle Bälle in ein Kastenteil legen (inkl. den einen vorbereiteten Glögliball). Ki rennt zum Kasten und darf zwei Tennisbälle schütteln. Wenn die beiden Bälle nicht klingeln, die Bälle zurücklegen und zurück zum Start rennen. Wenn es den Glögliball gefunden hat, hat es gewonnen.</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Stafette: Aus den vier Ecken starten, Kastenteil in der Hallenmitte. 	1 Glögliball viele Tennisbälle 1 Kastenteil
Posten / Stafette	<p>10.3. Balltransport Ein Tennisball zu zweit mit einem Tuch transportieren von A nach B (evtl. durch Hindernisse).</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Den Ball am Schluss mit dem Tuch mit Schwung in einen Ballwagen spicken. – Mehrere Bälle transportieren. – Verschiedene Tuchgrößen verwenden. – Den Ball mit einem Zeitungblatt statt mit einem Tuch transportieren. 	viele Tennisbälle Tücher versch. Tücher Zeitungspapier
Übung / Gruppeneinteilung	<p>10.4. Heisse Kartoffel Die Ki befinden sich im Spielfeld. Die Lp gibt einen oder mehrere Tennisbälle (heisse Kartoffeln) ins Spiel. Die heisse Kartoffel wird so schnell wie möglich an ein Ki weitergegeben. Der Ball muss entgegengenommen werden. Wer beim Signal der Lp eine heisse Kartoffel in der Hand hält, muss eine vorher definierte Zusatzaufgabe lösen.</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Gruppenbildung: Das Kind, welches die heisse Kartoffel abgegeben hat, stellt sich hinter den Stab Nr. 1, das zweite hinter den Stab Nr. 2, usw., je nach Anzahl Mannschaften, die gebildet werden müssen. 	1–4 Tennisbälle Malstäbe

Gruppenspiel	10.5. Kreis-Curling Die Ki sitzen auf dem grossen Kreis. Jedes erhält einen Tennisball. In der Mitte des Kreises steht ein Malstab. Die Ki versuchen nun, der Reihe nach, ihren Tennisball so nahe wie möglich an den Malstab zu rollen. Wer ist am nächsten?	1 Tennisball p. Ki 1 Malstab
--------------	---	------------------------------------



