

## Turnen mit Bänkli und Kasten

Feinziele: Eigene Möglichkeiten und Grenzen erfahren und akzeptieren. Ideen und Hilfestellungen anbieten und annehmen.

Einstieg: Rollenspiel in 2er Gruppen: Das Eine, das Andere.

Die Kinder bewegen sich frei in der Halle (hüpfen, springen, laufen etc.). Beim Stoppzeichen treffen sie sich mit dem ihnen am nächsten Kind und spielen einen Oster(hasen)tag nach. Zum Beispiel so:

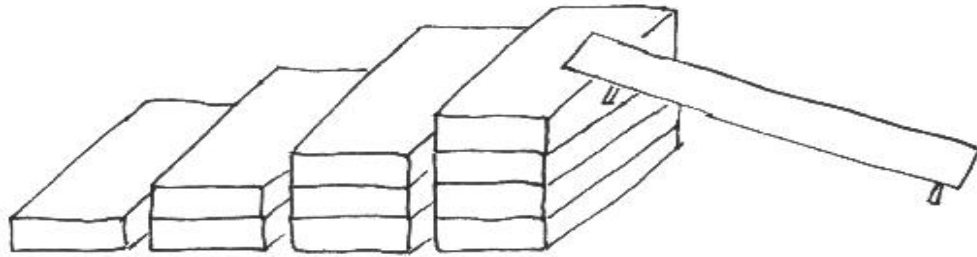
- Das Eine ist die wärmende Sonne, das Andere freut sich daran.
- Das Eine nimmt sich einen Stuhl, das Andere sitzt auf ihn.
- Das Eine ist ein Osterei, das Andere der Osterhase, der das Ei bemalt.
- Das Eine ist der Osterhase, der die Eier versteckt, das Andere sucht und findet sie.
- Das Eine ist ein Schokoladenhase, das Andere isst ihn.
- Das Eine ist müde, das Andere deckt ihn zu.

Zwischen den einzelnen Aufgaben bewegen sich die Kinder immer.

Hauptteil: 4 Bänkli hervorholen und in einem grossen Viereck aufstellen. 5 Kasten hervorholen und zur Seite stellen.

Gespräch mit den Kinder über Einsatzmöglichkeiten, Vorschläge, wie man die Bänkli am besten trägt, Vermeidung von Unfällen beim Tragen (Füsse etc.). Vorzeigen, wie man's macht. Zwischen den einzelnen Aufgaben Gespräche über Schwierigkeiten, Hilfestellungen.

1. Aufgabe: Die Kinder finden möglichst viele verschiedenen Arten heraus, wie man über eine Bank steigen kann. Beispiel: wie Treppe vw, rw, seitwärts, Stützsprung, vw aufsteigen  $\frac{1}{2}$  Drehung beim Niederspringen. Freies Ausprobieren bis zum Stoppsignal. Besprechung mit den Kindern, einzelne Ideen aufgreifen und vorzeigen lassen.
2. Erneutes Ausprobieren der Ideen, mit der Aufgabe, Bewegungen auszuführen, die zuvor noch nicht gemacht worden sind.
3. Kastentreppe aufbauen mit 5 Kasten, 2 Bänkli umdrehen (Schmale Seite oben). Parcours über Bänkli und Kastentreppe. Wer unsicher ist, holt sich Hilfe bei anderen Kindern.
4. Langbank an einem Kasten befestigen: Auf den Kasten klettern, auf der anderen Seite auf der Langbank absteigen.
5. Auf den Kasten klettern, auf der anderen Seite auf der Langbank hinunterrutschen. 2 Kinder stehen daneben und bieten mit mir Hilfe an.
6. Berg und Tal: An jeder Seite des Kastens eine Langbank befestigen. Auf der einen Seite auf, auf der anderen Seite absteigen. Dabei die Kastenhöhe von niedrig zu hoch ändern. 2 Kinder stehen daneben und bieten mit mir Hilfe an.



### Schluss: Spiel

Fuchs im Hühnerstall

4 Bänkli im Quadrat aufgestellt. Von Bänkli zu Bänkli wechseln und vom Fuchs (in Mitte) möglichst selten erwischt werden. Die Hühner dürfen zählen, wie oft sie wechseln konnten, ohne erwischt zu werden.