

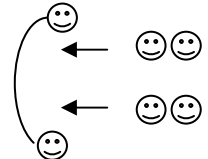
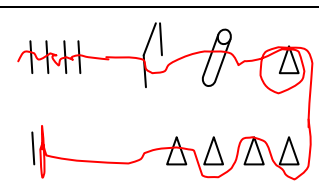


Anfänger und Fortgeschrittene - 6. Stunde

Materialien: Hütchen, Putzschwämme, Seile, Bälle, 4 Hockeyschläger, 1 Nudel, 1 Hürde

S = Schüler, Schülerin(nen)

ÜBEN in Gruppen während des Publikumseislaufens

Zielübung	Methodischer Aufbau/ Spiele	Ordnungsrahmen
Aufwärmen: Schmutzfink	Die Putzschwämme (4 Stk) werden an 2 Kinder (oder Lehrerinnen) verteilt (sie sind die Waschstraße). Die Kinder spielen Autos und fahren herum, nur 2 von ihnen sind Schmutzfinken, die die Autos mit Dreck beschmieren, indem sie sie fangen. Jedes Auto das gefangen ist, schaltet die Scheibenwischer ein (Unterarme vorm Gesicht nach li und re bewegen) und fährt in die Waschstraße. Dort wird es mit den Schwämmen gewaschen. Die Scheibe ist wieder frei und das Auto darf weiterfahren.	Feld: Hälfte eines Drittels mit Hütchen abstecken
Springen und Timing mit dem Seil	Seil liegt am Boden/Seil ist knapp über dem Boden gespannt: <ul style="list-style-type: none"> - über das Seil steigen - beidbeinig springen - ev. beidbeinig springen mit ½ Drehung (nur für F) - unten durch rutschen - Seil schlägt horizontale Wellen – drüberlaufen - vertikale Wellen – drüberlaufen - Seil schwingt langsam hin und her – drüberlaufen - Seil drehen- Kinder laufen unten durch (geht nur in 1 Richtung!) - ev. hineinlaufen, 1x springen, hinauslaufen (nur für F!!) 	2 Erwachsene halten ein langes Seil (double touch) an beiden Enden: Kinder stellen sich in 2 Stirnreihen auf. Immer 2 S gleichzeitig fahren los 
Wiederholung: Bremsen	Spiel: Donner-Wetter-Blitz	über die Breite am Rand des Platzes
Parcours	Antritt über 4 Schläger – unter Hürde durch – über Nudel springen – 1x um Hütchen – Slalom – Bremsen ev. Zeit stoppen (nur für F) Variante: Gruppe versucht in vorgegebener Zeit möglichst viele Putzschwämme(oder Hütchen) ins Ziel zu bringen.	
Paarlauf	Spiegelbild: Die Partner stehen sich gegenüber. Einer macht Bewegungen, die der andere spiegelbildlich nachmacht. Beide stehen sich vor einer imaginären Glasscheibe gegenüber. Roboter: 2 S bewegen sich hintereinander. Der vordere S ist der Roboter, der gesteuert werden muss. rechte Schulter: Roboter bewegt sich nach li linke Schulter: Roboter bewegt sich nach re zwischen den Schulterblättern: Stop und Los Kann dein Roboter 1 Runde am Eislaufplatz absolvieren? Maschine abstellen: A läuft selbständig los und denkt sich einen Bremspunkt an seinem Körner aus. B versucht durch Antippen, diesen Abstellknopf zu finden.	In einem ausgewählten Bereich am Eislaufplatz (ev. Ecke) bzw. über den ganzen Platz
Spiel: Fußball	Mit 4 Hütchen 2 Tore bauen –Fußball spielen mit Ball	Feld: Hälfte eines Drittels mit Hütchen abstecken