**J+S-Kindersport: Modul Fortbildung 2015/16**

**„Spielen in J+S-Kindersport“**

****

„Lehrmittel entdecken“

**Waldtiere**

*Einfache, bekannte Spiele, die wenig Erklärung brauchen*

|  |
| --- |
| **Autorin:** Sandra Lauber, Expertin Kindersport |

**Rahmenbedingungen:**

|  |  |
| --- | --- |
| Lektionsdauer | 60min |
| Alter | 5-10 Jahre |
| Kursumgebung | im Freien auf dem Platz (auch in Turnhalle, im Freien auf dem Rasen möglich) |
| Lehrmittel | J+S-Kindersport - Spielen |
| Hilfsmittel | keine |

**Zielsetzungen:**

|  |
| --- |
| * Die Leiterinnen und Leiter können das Lehrmittel in der eigenen Sportart umsetzen.
* Die Leiterinnen und Leiter können Variationen der Spiele dem Alter der Kinder anpassen.
 |

|  |
| --- |
| **EINLEITUNG** |
| **Dauer** | **Thema/Übung/Spielform** | **Ziele/Organisation/Reflexion** | **Material** |
| 2‘ | **Ziele bekannt geben** | Im Kreis | Spielbroschüren |

|  |
| --- |
| **HAUPTTEIL** |
| **Dauer** | **Thema/Übung/Spielform** | **Ziele/Organisation/Reflexion** | **Material** |
| 3‘10‘25‘ | **Gruppen bilden mit Objekten und Symbolen**Jeder TN zieht eine Karte, diese Karte zeigt gerade das Spiel, das in der Gruppe bearbeitet werden soll.**Spiele lesen und vorbereiten****Wahrnehmungsspiele***-Kindergerechte Vermittlung**-ICH-DU-WIR* **Platzsuchspiele im Kreis***-kindergerechte Vermittlung**-L-L-L***Reaktionsspiele***-kindergerechte Vermittlung**-Gruppenbildung* **Fangspiele mit Kooperationsaspekt***-kindergerechte Vermittlung**-ICH-DU-WIR***Spiele leiten**Jede Gruppe erklärt ihr Spiel. Die genauen Ziele erhalten die Gruppen mit dem Auftrag. Die Expertin macht eine Geschichte über die Waldtiere mit den Spielen, so ergibt dies eine ganze Lektion mit einem roten Faden. |  | SpielkartenLehrmittelSeite 13/14LehrmittelSeite 28/29, 30/31, 34/35,36/37, 40/41LehrmittelSeite 6/7, 8,10, 15  |

|  |
| --- |
| **AUSKLANG** |
| **Dauer** | **Thema/Übung/Spielform** | **Ziele/Organisation/Reflexion** | **Material** |
| 5‘ | **Roboterspiel**Die TN bilden Dreiergruppen. 2 sind Roboter, 1 Steuermann. Klare Anweisungen:Hand auf den Kopf= StoppHand auf die rechte Schulter= rechts gehenHand auf die linke Schulter= links gehenZiel des Steuermanns ist es, die 2 Roboter auszuschalten, dafür müssen sich diese so nahe kommen, dass sich ihre Nasenspitzen berühren. | 6x 3-er GruppenAuf dem roten Platz | Lehrmittel, Seite 56 |

****