

Lektion

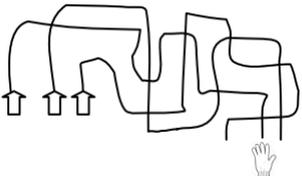
Thema: Schnee

Schulstufe: Primarstufe

Ort: Schnee

Ziel: Die TN lernen in und mit der Natur zu rennen und zu spielen.

Hinweis: Genügend warme und geeignete Kleider sind eine zwingende Voraussetzung.
Die Eltern sollen im Voraus informiert werden.

Zeit	Phase	Thema	Inhalt / Organisation	Material	Bemerkungen
5'	Aufwärmen	Aufwärmen im Kreis	<p>Alle TN stehen im Kreis. Einer beginnt und sendet ein Klatschsignal an seinen Nachbarn weiter.</p> <p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei Doppelklatsch wird die Richtung gewechselt. - Augen geschlossen - TN können sich auch unter einem Klatscher wegducken; das Signal geht dann an den nächsten weiter, der sich nicht geduckt hat. - Statt eines Klatschens gibt man ein Stampfen weiter. - Einer beginnt und sendet ein Klatschsignal an einen beliebigen anderen Spieler. Dabei wichtig: immer Augenkontakt herstellen und mit den klatschenden Händen deutlich auf den Empfänger zeigen. Der Empfänger sendet das Klatschsignal weiter an den nächsten Spieler usw. 		Die Geschwindigkeit kann gesteigert werden.
5'		Der schönste Engel	<p>Im Kreis, Blick gegen innen, Hände fassen und langsam nach aussen kippen. Alle lösen gleichzeitig den Griff und lassen sich rückwärts in den abfedernden Schnee fallen. Im Schnee liegend die Beine und Arme abspreizen. Wer macht den Engel mit den grössten Flügel und dem schönsten Rock?</p>		
10'	Hauptteil	Ich sehe etwas...	<p>Ein TN sucht sich einen Gegenstand/Ort aus und beschreibt es mit „Ich sehe was, was du nicht siehst - es ist...“. Die übrigen TN fragen „Ist es ...“ Antwort erfolgt mit „Ja“, sonst weitere Beschreibung. Der TN mit der korrekten Antwort darf die Gruppe rennend zum Gegenstand/Ort führen und stellt dort das nächste Rätsel.</p>		
5'		Schneehasen	<p>Schneehasen werden von Jägern gejagt. Wer von einem Jäger berührt wird, erstarrt zu einem Eiszapfen und bleibt mit gegrätschten Beinen stehen. Die freien Schneehasen können erlösen, indem sie zwischen den gegrätschten Beinen durchkriechen.</p> <p>Variation: Eiszapfen können sich erlösen, wenn sie einen ihnen zugeworfenen Schneeball fangen können.</p>		<p>Spielfeld bestimmen.</p> 
10'		Spuren suchen	<p>Jeder TN eines Teams stampft eine Fussspur in den Schnee. Das Spurende pro Gruppe wird mit einem Handschuh markiert. Wer findet bei den anderen Gruppen die Spur zum Handschuh? Die Spuren nur mit den Augen „abgehen“. Zur Kontrolle die gewählte Spur ablaufen.</p>	Handschuhe	

10'		Katz und Maus	Die TN bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Die Katze versucht, die Maus zu fangen. Diese flieht und kann auch durch den Kreis fliehen, wobei die übrigen TN versuchen, durch Heben und Senken der Arme, der Katze das Durchqueren des Kreises zu erschweren.		
10'		Kometen	Paare werfen sich «Kometen» (Schneebälle) zu und versuchen, diesen wieder zu fangen. Wie viele Male kann der gleiche Komet geworfen werden, ohne dass er auseinander fällt? Variation: - Wurfzonen: Wie viele Würfe bzw. Schneebälle braucht ein Paar, um 20 Punkte zu erreichen? - Distanzwerfen zu zweit: A wirft einen Schneeball in eine von der LP bestimmten Richtung möglichst weit. Von dort aus, wo der Schneeball auf den Boden fällt, darf B werfen, dann wieder A usw. Wie viele Würfe brauchen beide, um so eine vorgegebene Strecke zurückzulegen? Welches Zweierteam braucht am wenigsten Würfe?	Schneebälle	
10'		Nord- und Südpol	6er-Gruppe im Kreis mit Handfassung. Zwei einander gegenüberstehende Kinder (= Pole) stossen sich ab. Trotzdem versucht die Gruppe, durch geschicktes Stossen und Ziehen, diese beiden Pole zusammen zu bringen. Gelingt es? Rollenwechsel.		Das Diagramm zeigt zwei Kreise, die die Pole Nord (N) und Süd (S) darstellen. In jedem Kreis sind vier Punkte (Kinder) positioniert, die durch gestrichelte Linien verbunden sind. Pfeile zeigen die Bewegungsrichtung an, die darauf abzielt, die gegenüberliegenden Pole zusammenzubringen.
10'	Ausklang	Schneeball-schlacht	Jeder TN versucht die Füße eines anderen mit den Schneebällen zu treffen. Wer auf einem Bein steht, darf nicht getroffen werden.	Schneebälle	Spielfeld genau bestimmen