

Thema: Piraten lernen sich kennen (90 min)

Ziel der Lektion: Kennenlernen der neuen Gruppe, Spiel, Spass und Geschicklichkeitsparcours

Einleitung:

Ritual: 1,2,3,4,5,6,7 - wo isch euse kreis ächt bliebä
 1,2,3,4,5,6,7,8 - jetzt isch euse Kids-Kreis endlich gmacht!



Begrüssung: Begrüssen aller Kinder und ihnen die Regeln und alle Infos bekannt geben.

Kennenlernen: Einander Ball zurollen und Name sagen



Spiel: Musik laufen lassen, und Kinder frei bewegen lassen. Bei Musikstop stellen sich die Kinder:

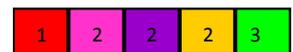
- der Grösse nach
- dem Alter nach in einer Linie auf



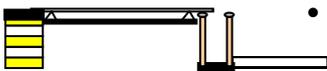
Schiffe versenken (2 Langbänke, 4 dünne Matten, 6 Reifen in der Halle verteilt)

In der Halle befinden sich sichere Orte (Bänke, Matten, Reifen). Die Seeleute fahren (laufen) über das Meer. Der Leiter ruft nach einer gewissen Zeit: „Schiffe versenken“! Dies ist das Signal der Kinder einen sicheren Ort aufzusuchen. Auf den Matten, Bänken und in den Reifen dürfen nur eine Anzahl Seeleute Schutz suchen. Wer nicht rechtzeitig ein Schutz gefunden hat, muss eine vorher festgelegte Aufgabe ausführen wie: eine Runde um Halle laufen, Hampelmann springen, etc.) danach darf er wieder mitmachen

Hauptteil: Mutprobe für die neuen Piraten



Teufelsschlucht überqueren (Schwedenkasten, Langbank, Barren, halbdicke Matte)



- Piraten klettern auf Schwedenkasten, balancieren über Langbank bis zum Barren, überwinden diesen und springen auf die Matte

Ringkampf (4 dünne Matten)

Immer 2 Kinder setzen sich in der Mitte der Matte Rücken an Rücken gegeneinander

- Arme werden vor dem Körper verschränkt
- Sie versuchen sich gegenseitig mit dem Rücken von der Matte zu drücken
- Auf das Zeichen „Matte“ hört der Gegner sofort auf um dem anderen Piraten nicht weh zu tun

Am Tau schaukeln / klettern



- Piraten schwingen sich mit dem Tau von einer Seite auf die andere
- Welcher Pirat kann am Tau ein Stück hochklettern?

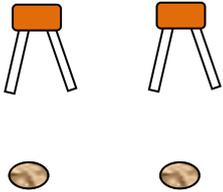
Thema: Piraten lernen sich kennen (90 min)

Schwebende Sachen (1 Kasten, 1 Langbank, 1 dicke Matte, Luftballone, Chiffontücher)

- Die Kinder versuchen den Luftballon oder das Chiffontuch in der Luft schwebend durch den Parcours zu transportieren

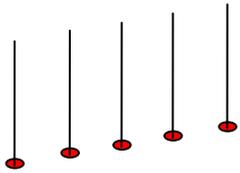


Säbelschwingen (2 Böcke, 2 Medizinbälle, Pool-Noodles, 3 dünne Matten)

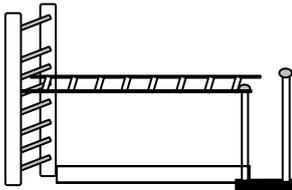


- Kinder sitzen auf Pferdböcke und versuchen sich mit den Säbeln (Noodles) zu treffen
- Es dürfen nur die Noodles getroffen werden und nicht der Partner
- Oder sie stehen auf den Medizinbällen und versuchen dort ihr Gleichgewicht zu halten, während dem sie kämpfen

Riffe Umschiffen (6 Malstäbe, viele Teppichresten)

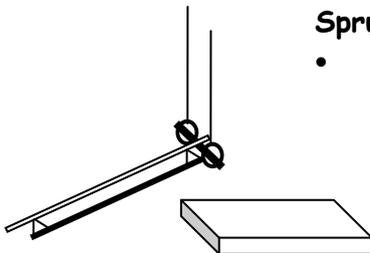


- Mit den Teppichresten unter den Füßen versuchen um die Riffe (Malstäbe) rum zu schiffen (rutschen)



Am Schiffsmast turnen (Sprossenwand, Barren, Leiter, halbdicke Matte)

- Die grossen und kleinen Piraten klettern, balancieren, stützen oder hängen am Schiffsmast (Leiter) herum.



Sprung ins kalte Wasser (Ring, Trapez, Langbank, dicke Matte)

- Kinder laufen steile Klippe hoch und springen dann mit einem mutigen Sprung ins kalte Wasser

Ausklang:

Piratenfangen (Reif pro Kind, Softbälle)

- 2 - 3 Kinder sind die Piratenfänger und haben einen Softball in der Hand
- Die anderen Kinder sind Schiffe. Dazu steigen sie in den Gymnastikreifen und laufen mit ihm in der Halle herum

Die Piraten versuchen das Schiff zu entern in dem sie den Ball in den Reifen treffen. Das getroffene Schiff muss sofort verlassen werden, d.h. der Reifen wird abgelegt. Zur Sicherheit sammeln die Piraten die gesunkenen Schiffe ein. Läufer ohne Reifen können in ein anderes Schiff (Reifen) mit hinein.



Beruhigung:

Entspannungsmusik oder Glückskind

Erläuterungen

Akzente	Physis	Ausprägung
	Herz-Kreislauf anregen	0 nicht
	Muskeln kräftigen	1 wenig
	Knochen stärken	2 mittel
	Beweglichkeit erhalten	3 stark
	Koordination verbessern	4 sehr stark