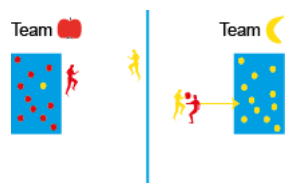
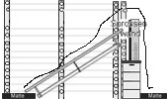

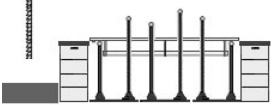
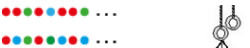







Lektionsblatt

Thema Affe und andere Dschungeltiere (Stationenbetrieb)		Datum 27. August 2016			
		Leiterin Miriam Wunderlin			
Ziel Steigen/Klettern (Zeitrahmen: 45min)		Material zum mitnehmen div. Knöpfe, 2 Ballone, 2 Murmeln, 2 Heulrohre, Tierbilder, 2 Pingpongballer			
	Ziel	Inhalt	Organisation/Skizze	Material	
Einstimmung	Ritual	Grüezi alli chline Lüüt, grüezi alli grosse Lüüt. <i>in Knie/strecken, beides Hände haltend</i> Grüezi alli mitenand, willkomme im Turnerland! <i>Arme schwingen, Hände haltend</i> Mit de Bei höch springe, <i>hüpfen</i> D'Ärm in Himmel schwinde. <i>Arme vorwärts schwingen</i> De Buuch im Chreisli dreie <i>Bauch kreisen</i> und s'Füdüli umeschweie. <i>Füdüli schwenken</i> Zum Schluss no fescht strecke <i>sich strecken</i> und de Muki-Bär ufwecke. <i>«Guete Morge rufen»</i>	Stirnkreis	–	2'
	Einstimmung/ Rhythmik	Dschungelsprache Aramsamsam (Singspiel überliefert) «A-ram-sam-sam, A-ram-sam-sam, <i>A = beide Arme angewinkelt nach oben /</i> <i>ram-sam-sam = auf Oberschenkel klatschen</i> gulli, gulli, gulli, gulli, gulli, ram-sam-sam; <i>gulli = Fäuste auf Brust trommeln</i> A-ra-vi, A-ra-vi, <i>A-ra-vi = Arme nach oben, nach vorne beugen bis Hände am Boden</i> gulli, gulli, gulli, gulli, gulli, ram-sam-sam.» <i>gulli = Fäuste auf Brust trommeln</i>	Stirnkreis	–	3'
	Einstimmung fit und gesund Laufen Strategie	Apfel oder Banane (Teamspiel) Team Apfel versucht beim Gegner Team Banane die Bananen zu stehlen und umgekehrt. Wenn Dieb während des Stehlens gefangen wird, muss die Frucht zurück gegeben werden. Das Team welches zuerst alle Gegnerfrüchte hat, gewinnt.	Feier Betrieb 	div. Spielbänder rot und gelb geknüpft Zwei 40er-Matten	5' =10' 5' auf- stellen

	Ziel	Inhalt	Organisation/Skizze	Material	Zeit
Hauptteil	Steigen/ Klettern	① Affenfels Jamadu (Ki) versucht mit Kletterseil, welches oben an SW befestigt ist, den Affenfels zu erklettern. Danach klettert er hinüber zu LB und rutscht dort runter oder umgekehrt.		SK, 3 kl. Matten, ausgestellt. Sprossenwand, LB, langes Kletterseil, dicke Matte	20'
	Sprach- entwicklung	② Schlange Von seinem Lieblingsplatz dem Affenfels beobachtet Jamadu eine Schlange die gerade eine Maus gefressen hat. Ki bläset Maus (Pingpongball) durch den Schlangenkörper.		2 mal 2 Springseile 2 Pingpongball	
	Steigen/ Klettern	③ In den Bäumen Jamadu (Ki) klettert auf SK, steigt über Äste der Bäume (mittlere Barrenholmen) bis auf Plattform (SK) und schwingt sich an der Liane (Affenschwanz) vom Baum.		3 Barren, 2-3 LBs, 2 SKs, Affenschwanz, 40er-Matte	
	Serialität*	④ Das Chamäleon Auch in den Bäumen trifft Jamadu einen alten Bekannten, das Chamäleon, dieses verwandelt sich nach einander immer wieder in der gleichen Reihenfolge. Wie geht die Reihe weiter.		Knöpfe in verschiedenen Farben	
	Klettern	⑤ Im dünnen Geäst Jamadu (Ki) klettert trotz dünnem Geäst und Wind bis an die Baumspitze um einen möglichst guten Blick über den Dschungel zu haben, wenn oben Glocke läuten.		Glocke, Ringe, Strickleiter 2 kl. Matten	
	Auge-Hand- Koordination/ Kraftdosierung	⑥ Elefanten Jamadu entdeckt Elefanten die miteinander spielen. Ki und El spielen mit Kugelbestücktem Ballon wem der Ballon zu Boden geht verliert. Der jeweilige Gewinner der Runde darf das Heulrohr schwingen.		2 Ballone mit Murmeln drin 2 Heulrohre	
	Sprach- bewusstsein	⑦ Dschungeltiere Jamadu erzählt uns welche Tiere er im Dschungel schon gesehen hat. El halten Tierbild auf, Ki versucht Silben zu klatschen z.B. E-le-fant.		Siehe Zusatzblatt im Anhang	
Ausklang	Ausklang Spiel/Spas/ Reaktion	Affenfangis (Fangspiel) Alfaaffe und Affenschar spielen gegeneinander. Alfaaffe macht zur Gruppe stehend Bewegungen vor. Affenschar imitiert die Bewegung. Wenn Alfaaffe 2x auf den Boden klopft, kann gefangen werden. Diejenige welche zuerest den Alfaaffen fängt wird zum Alfaaffen und das Spiel beginnt wieder von vorne.	Frontaler und freier Betrieb	–	5'
	Ritual	Abschlusslied Rot und Grünen und Gäl und Blau, mir seged alli tschau-tschau-tschau...	Stirnkreis		
Bemerkungen/Nachbereitung					

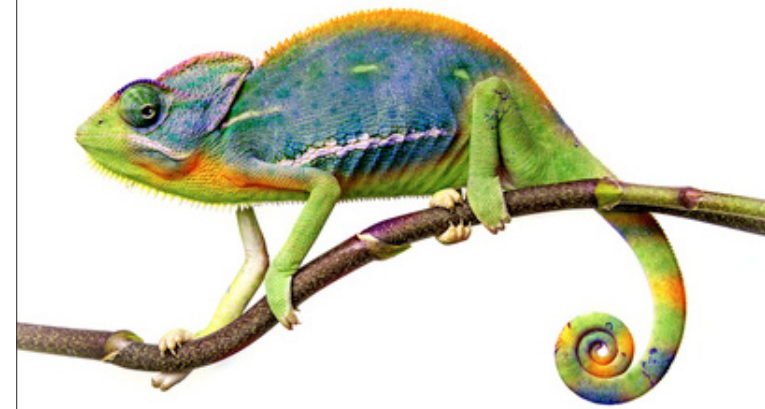
* Die serielle Informationsverarbeitung ist die Fähigkeit aufeinanderfolgende Reize aufzunehmen, zu speichern und in der richtigen, sinnvollen Reihenfolge wiederzugeben. Dem Kind muss es unbedingt gelingen eine Reihenfolge richtig wahrzunehmen und zu behalten, nur dann ist es möglich voranzuplanen und zu koordinieren. So muss ein Kind beim Erlernen des Schreibens die richtige Reihenfolge der Buchstaben merken um das Wort richtig zu schreiben. Serielle Störungen wirken sich auf die Leistungsfähigkeit und auch auf das Verhalten des Kindes aus, da es ihm schwer fällt voranzuplanen.



E – le – fant



Schild – krö – te



Cha – mä – le – on



Tu – kan



Pa – pa – gei



Gi – raf – fe



Schlan – ge



Nil – pferd



Af – fe