



Purzelbaum-Projekt Demolektion für Kidz-Box



Überlegungen

- Kidz-Box Karten vorher auswählen, am besten kommen vor allem der Hampelmann, Spidermann, Flieger und Catwoman an
- Je nach Zeit entweder mit einer Karte (ganze Lektion zum Hampelmann) oder mit mehreren Karten arbeiten – Lehrperson kann dann bei einer nächsten Lektion vertiefen
- Ideen der Kinder einbeziehen zu einer Karte einbeziehen
- Zu jedem Bereich eine Karte wählen...
- Bei der Demo falls genügend Zeit: gemeinsamer Einstieg, Tanz, Hauptteil, gemeinsamer Znüni
- Zeitfaktor: für 3 Karten ca. 45 min., falls Klasse noch Lust hat, noch eine dazu – weniger ist zwar mehr, aber teilweise sind Klassen sehr ausdauernd, vor allem im 4. Quartal



Einstieg

- Möglicher Einstieg: LP hat Bewegungsweg bis in Kreis vorbereitet
- Kinder kommen über den Bewegungsweg in den Kreis und setzen sich
- Begrüssung der Klasse; heute bewegen wir uns gemeinsam

Tanz

- Purzelbaum-Tanz gemeinsam tanzen/singen
- Oder anderes Bewegungslied

Kidz-Box vorstellen

- Mit der „Zauberkiste“ Kidz-Box zaubern wir heute
- 1 Kind darf nach vorne kommen und an der Lasche ziehen, während es einen Zauberspruch sagt / LP hilft beim Zauberspruch
- Erweiterung: Kinder schliessen die Augen dazu
- Erweiterung 2: Kind zieht eine Karte unter einem Tuch hervor und zaubert nachher die Übung
- Möglichkeit: Zauberkind darf Helferkind sein bei der Übung



Karte Hampelmann

- Kinder dürfen Hampelmann auf ihre Art vorzeigen
- Wir machen gemeinsam den Hampelmann mit der Musik von der Kidz-Box CD
- Wichtig: Demoperson macht mit!
- Spiel: Lied wird nochmals vorgespielt, aber zwischendurch angehalten, 1 Kind ist Maus und kriecht durch die Mauslöcher, welche offen sind (Kinder müssen beim Stop der Musik so stehenbleiben, wie sie sind; einige haben die Beine geöffnet, andere geschlossen), beim letzten Mausloch entscheidet es sich, wer die nächste Maus sein darf / beim Durchkriechen Anzahl „Löcher“ zählen



Karte Flieger – ruhigere Karte nach viel Ausdauer!

- Ein neues Kind darf eine Karte „zaubern“
 - Vorübung: alle stehen auf einem Bein, rechts und links probieren
 - Ruhe schaffen für diese Konzentrationsübung
 - Ev. Kinder die Muskeln anspannen lassen, um besser Balance zu finden
 - Wir lassen uns langsam nach vorne kippen und breiten die Arme aus
 - Wohin fliegen wir?
 - Wettrennen, welches Flugzeug fliegt weitesten ohne umzufallen (abzustürzen)? Mit Zählen helfen
 - Fliegen in Gruppen, da man viel Platz auf jeder Seite benötigt.
 - Hilfestellung: Kinder helfen einander, Balance zu finden
 - Hilfestellung 2: ein Holzmännli als Passagier auf dem Rücken, welches nicht runterfallen darf
-
- Erweiterung für nächste Lektion der LP: Kinder fliegen auf dem Rücken des anderen – für Fortgeschrittene!





Karte Spiderman

- Ein neues Kind darf eine Karte „zaubern“
- Spidermann kommt gut an – was kann er alles?
- 1 Kind zeigt Spidermanbewegung vor, danach Knaben/Mädchen oder Grosse/Kleine
- Alle zählen leise, Spiderman schleicht lautlos über Boden
- Bei 10 müssen alle Spiderman ihre Füße auf den Stuhl stellen – mehrmals wiederholen
- Erschwerung: wer kann einhändig?
- Rücken kontrollieren wegen Durchhängen!
- Erschwerung 2 und Höhepunkt: alle Kinder müssen oben bleiben und wir geben einen Ball unten durch – halten alle bis zum letzten Kind durch?
- Spiel als Erweiterung 3 bei nächster Lektion: Spinnen müssen über Seile gehen, ohne sie zu berühren, bei Musikstopp erstarren sie – keine Spinne darf die andere berühren
- Möglichkeit: Helferkind hilft, den Ball untendurch zu geben
- Meistens reicht 2 Mal, da die Kraftausdauer in diesem Alter sehr beschränkt ist



Karte Catwoman

- Wieder eine ausdauernde Bewegung, Auflockerung!
- Neues Kind zaubert die Karte der Catwoman – gutes Pendant zu Spiderman
- Verschiedene Hüpfbewegungen, einbeinig, zweibeinig, Frosch etc.
- Immer Hüpfen auf 4
- Musik der Catwoman auf der CD: immer eine Gruppe Kinder hüpfte über Seil, andere „rappen“ dazu und zählen immer auf 4
- Erweiterung: Spinnennetz auf dem Boden legen, in Felder hüpfen, ohne einander zu berühren und dass nur immer 1 Kind im Feld steht
- Erweiterung 2: Weitsprung üben mit Anlauf holen
- Spiel: Kinder sind Spielfiguren: wer angetippt wird vom Spielleiter, darf 1x weiterhüpfen; wenn Kind versehentlich in besetztes Feld kommt, wechselt der Spielleiter
- Spiel: Sprung über Wassergraben, wer reinfällt, muss Bewegungsaufgabe lösen

Abschluss:

Wasser trinken und gemeinsamer Znüni, wer hat was dabei?