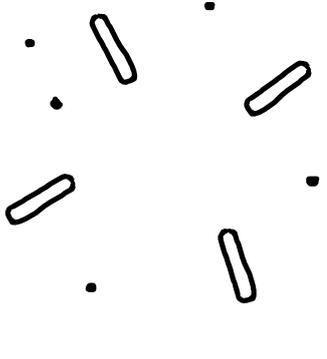
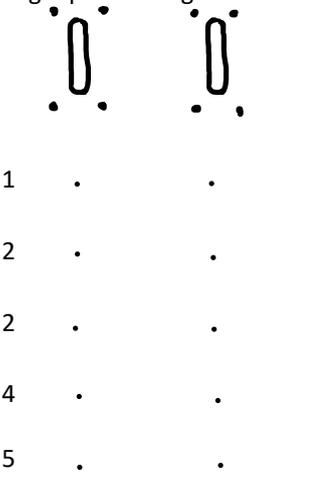
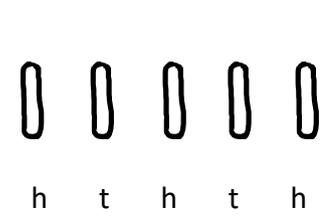
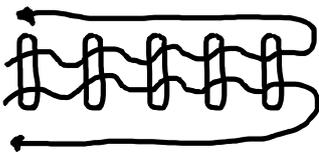
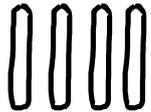
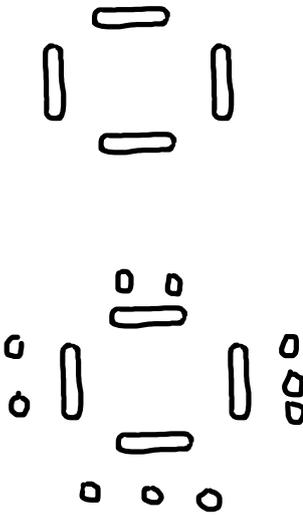




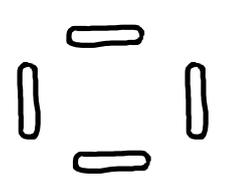
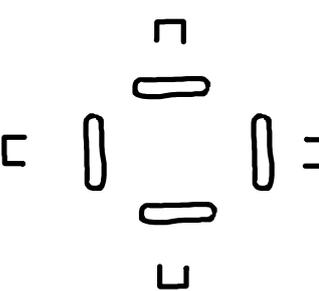
Modul 5 - Gummitwist auf dem Pausenplatz - Ruth Meyer

Nr	Spiel- und Kooperationsformen	Organisation
1	<p>VORSTELLEN – ORDNEN – FORMEN</p> <p>Alle in einem Gummitwist: sich vorstellen, Erwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordnen im GT im ABC anhand des Vornamens, anhand des Nachnamens <p>3-4 GT liegen verteilt auf dem Boden. Alle laufen umher. Die LP ruft eine geometrische Form, z.B.: «Dreieck» Die Kinder gehen spontan in ein GT und formen das Dreieck. Wenn nötig können die Hände zur Hilfe genommen werden.</p>	<p>Alle TN in 1 GT</p> <p>3-4 GT sind auf Boden verteilt</p>
2	<p>PFERDE-CONCOURS</p> <p>4 GT bilden 4 Hindernisse eines Pferdeconcours. Kleine Hütli markieren Anlaufwege.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedes «Rössli» geht selbstständig über die Hindernisse und lernt den Parkour kennen - Merkfähigkeit zu zweit: Rössli A springt einen Parkour vor, B beobachtet und springt anschliessend den genauen Parkour nach. Rollenwechsel. 	
3	<p>LOKOMOTIVE</p> <p>4-5 Kinder sind in einem GT hintereinander. Zuvorderst ist die Lokiführerin, die den Zug (alle Kinder im GT gehören zum Zug und folgen der Lokiführerin) anführt. Sie fährt aus dem «Zugdepot» raus und geht die Landschaft erkunden. Wenn sie wieder ins Depot einfährt und parkiert, wird die Lokiführerin gewechselt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Slalom: die verschiedenen Züge machen ein Rennen. Z.B. ein ausgesteckter Parallelsalom - Zahlenlauf: Die LP ruft eine Zahl, der Zug rennt um das entsprechende Hütli und geht zurück ins Depot. 	<p>Zugdepot mit Zug</p> 
4	<p>OBEN UND UNTEN DURCH</p> <p>2 Kinder pro Gummitwist, 1x hoch, 1x tief</p> <p>Überspringen der tiefen Stationen und sich ducken bei den hohen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach jedem Durchgang ein Puzzlestein mitnehmen Ziel: Puzzle erstellen - Activity: zu zweit oder in Kleingruppen, 1 Kind rennt durch den Parkour, nimmt ein Kärtli und stellt einen Begriff pantomimisch dar. Sobald dieser erraten ist, startet das andere Kind. 	



<p>5</p>	<p>HÜRDENLAUF Die Gummitwist mit jeweils 2 Kindern sind alle auf derselben Höhe oder als Variante auf unterschiedlichen Höhen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Möglichst schnell über die Hürden laufen - Zu zweit mit Handfassung über die Hürden - Mit einer Zeitung vor dem Körper laufen. Wer kann die Zeitung mehrmals zusammenfalten? - Unterschiedliche Höhen <p>Gummitwistförderband (gleichmässige Abstände von Band zu Band)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beidbeinig und direkt von Band zu Band springen → Rhythmus finden → koordiniertes Springen und Landen (leise ☺) - Dito, mit halber Drehung usw. - Mit Musik - Mit Zahlenreihe: bei jedem Sprung: 2-4-6-8-... 	  <p>Abstände sind alle gleich</p>
<p>6</p>	<p>GUMMITWIST IM QUADRAT 4 Gummitwist bilden ein Quadrat mit jeweils 2 Kindern. Die anderen Kinder bewegen sich innerhalb dieses Quadrates.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fischlifangis: 1-2 Fängerinnen sind fix und versuchen den Fischpool zu «leeren». Wer gefangen wird, läuft z.B. eine Runde um alle 4 GT und kommt zurück. Oder springt eine definierte Abfolge in einem GT und kommt zurück in den Pool. - Handynummer schreiben: ausserhalb des Quadrates liegen Gummipads mit Zahlen von 0-9. Die Kinder starten alle im Quadrat. Jedes Kind schreibt seine Handynr (ohne 079) indem es eine bestimmte Abfolge über das GT hüpfet und um die Zahl herumrennt und wieder zurück ins Quadrat gelangt. 	 <p>Gummipads mit Zahlen</p>
<p>7</p>	<p>Leader and Follower A und B springen im GT. A zeigt 3 Sprünge vor, B macht diese im selben GT nach. A zeigt die nächsten 3 Sprünge usw. Variante A → B, 1 Sprung 1 Sprung, dann 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, ... wie lange kann B fehlerfrei folgen?</p>	<p>TN sind in kleinen Gruppen bei je einem Gummitwist.</p>



Nr	Spiel- und Sprungformen - Lernen in Bewegung	Organisation
8	<p>SPRINGEN UND LERNEN IM «GUMMITWIST-QUADRAT» Die Kinder schreiben auf Blankokärtchen je ein Wort. Und zwar: Nomen, Verben, Adjektive, Pronomen. Die Kärtchen liegen anschliessend verkehrt in der Mitte des Quadrates am Boden. Die Kinder nehmen ein Kärtchen auf und springen über das entsprechende GT, um das Kärtchen am richtigen Ort zu deponieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine Sprungabfolge vorgeben oder durch die Kinder vorgeben lassen <p>Variante mit Rechnungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausserhalb des Quadrates liegt je ein Blatt mit Rechenaufgaben und ein Schreibstift. Bei jedem «Hinausspringen» wird eine Lösung auf dem Rechenblatt notiert. - Mathpuzzle Substraktion: Die Kinder holen einen Puzzelstein mit einer Substraktionsrechnung. <p>Rechenvariante mit Partneraufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausserhalb der 4 Quadratseiten steht je ein Kind. Die anderen sind innerhalb des Quadrates. Die Kinder springen mit einer vorgegebenen Sprungabfolge nach aussen. Dort stellt das Kind, welches aussen wartet, eine Rechenaufgabe. Das hinaushüpfende Kind liefert die Lösung und anschliessend wird der Platz getauscht. 	<p>Pronomen</p> <p>V e r b</p>  <p>N o m e n</p> <p>Adjektiv</p> 
9	<p>VERSE MIT SPRUNGABFOLGEN «Seite, Seite, Mitte, Breite, Seite, Seite, Mitte, raus!»</p> <ul style="list-style-type: none"> - dito CH-Deutsch: «links, rechts, inne, usse, links, rechts, inne, use!» - «Hau ruck, Donald Duck, Micky Maus, rein, raus!» <p>Variante: die Sprungabfolge zusammen zu dritt im Seil springen und lauf aufsagen</p> <p>→ Begriffe wie innen, aussen, links und rechts erfahren und sich merken können</p>	<p>In Kleingruppen bei je einem GT</p>
10	<p>GUMMITWISTEN - LERNHEFT 3er – Reihe (Gummitwisten Nr. 2, S. 4/5) 4 GT in Reihe Hugo-Spiel (Gummitwisten Nr. 10, S. 20/21) pro GT Verben konjugieren (Gummitwisten Nr. 11, S. 22/23) Plus 1, plus 2, plus 3.... (Gummitwisten Nr. 14, S. 28/29) Das oder Dass (Gummitwisten Nr. 23, S. 46/47)</p>	<p>TN gehen in Gruppen zu einem Gummitwist. Je eine LiB-Form erarbeiten und durchführen.</p>



Nr	Cool down / Einstieg	Organisation
11	<ul style="list-style-type: none">- Blindenführung zu zweit in einem GT. A schliesst die Augen, B führt durch den Raum. Das GT soll immer gespannt sein.- Spinnennetz 2 Personen halten das GT vertikal und mehrfach gespannt. Die Kinder versuchen durch «Löcher» zu schlüpfen, ohne das GT zu berühren und auf die andere Seite zu kommen.	<p>Zu zweit mit einem GT</p> <p>2 TN halten ein 1-2 GT vertikal und «verstrickt» Eine Gruppe versucht von einer Seite auf die andere zu gelangen</p>
12	SCHWEIZERKREUZ Fangis: Ein Kind startet als Fänger und ruft «1,2,3» auf 3 müssen alle Kinder und der Fänger beidbeinig in ein anderes Feld springen. Wer sich im selben Feld befindet wie der Fänger, ist neuer Fänger.	

INGOLD Verlag

Lernmedien und Materialien

- Gummitwisten – Lernheft, Art. Nr. 20.524, ISBN 978-3-03700-524-8
- Gummitwist – 5, Art. Nr. 17.91.170165
- Mein Gummitwistset, Art. Nr. 20.527
- Gummitwist – Lernheft 10er Set, Art. Nr. 20.525
- Gummitwist – Lernheft 25er Set mit Stempel, Art. Nr. 20.526
- Gummitwisten – Motivstempel, Art. Nr. 17.133.6025.2
- Handpfeife, Art. Nr. 17.155.10
- Blanko Memo-Karten, Art. Nr. 07.8405
- Puzzle – Vier Jahreszeiten, Art. Nr. 22.160.523368
- Puzzle – Transport – Bahnhof, Art. Nr. 22.160.522068
- Puzzle – Meine Gesundheit – 4er Set, Art. Nr. 22.160.522557
- Mathpuzzle – Subtraktion bis 20, Art. Nr. 31.234.64
- Bodenmarkierungen mit Zahlen 1-10, Art. Nr. 17.90.02709
- Markierungskegel, 50er Set, Art. Nr. 17.90.00824

Und viele weitere Artikel zu Lernen in Bewegung unter <https://shop.ingold-biwa.ch>