

## STUNDENENTWURF

Name: .....Mustermann Max..... Thema: .Erlernen & Verbesserung von motorischen

Grundfertigkeiten..... Datum:..11.11.2013.....

Angaben zur Gruppe / Unterrichtssituation: .....Anfänger 5- 7...Jahre.....

Ausbildungsziel ( Teilziel ) .....Stabilisieren ..der motorischen Fertigkeit „Balancieren“

Geräte / Hilfsmittel / Medien: ...Langbank, Turnerkästen, Ringe/ Trapez, Weichbodenmatte

Std teil	Zeit (min)	Inhalte / Übungen in Stichworten Ziele	Inten- sität	Methodische Hinweise Organisaton / Trainingsmittel	Korrektur Kritik
E	2	<b>Einleitung</b>  <b>Begrüßung</b> <b>Ziel: Aufmerksamkeit / Neugierde wecken</b>		<b>Gruppe im Kreis, Kindgerechte Sprache</b>	<i>Diese Spalte kann/ soll zur Reflexion der eigenen UE genutzt werden.</i>
	5	<b>Spiel: Klammerkönigin</b> <b>Ziel: Bewegungsdrang abbauen, Teamerlebnis</b>		<b>Zwei Mannschaften bilden, z.B. nach Geburtsmonat</b>	<i>Hier können Pro und Cons notiert werden, um daraus Lehren für zukünftige Entwürfe zu ziehen.</i>
H	25	<b>Hauptteil</b>  <b>Zwei Kinder versuchen, aneinander vorbei zu balancieren, ohne von der Langbank absteigen zu müssen.</b> <b>Ziel: Balancieren/ Gleichgewicht halten</b>  <b>Zwei Kinder mit je einem Ball in den Händen versuchen, sich gegenseitig an das Ende der Langbank zu schieben</b> <b>Ziel: Balancieren/ Gleichgewicht halten</b>		<b>Hohe Bank: Langbank auf zwei Kästen</b> <b>Hilfestellung durch den Partner</b>	<i>Kurz um:  Kritisches Auseinandersetzen mit der eigenen Leistung</i>

## STUNDENENTWURF

Std teil	Zeit (min)	Inhalte / Übungen in Stichworten Ziele	Inten- sität	Methodische Hinweise Organisation / Trainingsmittel	Korrektur Kritik
H	15	<p>Zwei Kinder versuchen, aneinander vorbei zu balancieren, ohne von der Langbank absteigen zu müssen. Ziel: Balancieren/ Gleichgewicht halten</p> <p>Partner wirft dem Balancierkünstler einen Ball zu, der gefangen werden soll.</p> <p>Wippe: Umgedrehte Langbank auf Kastenoberteil, Turnermatten</p> <p>Ziel: Balancieren, Gleichgewichtssinn</p> <p>Variation: Über die Langbank krabbeln Variation: Rückwärts über die Langbank gehen Variation: Mit geschlossenen Augen über die Langbank gehen.</p> <p>Zweikampfspiele:</p> <p>„Das ist mein Ball“ Ziel: wahrnehmen von Körperlichkeit, Spiel mit Geschick und Kraft</p> <p>„Sockenraub“, Ziel: wahrnehmen von Körperlichkeit, Spiel mit Geschick und Kraft</p>		<p>Hängende Bank: Langbank in die Ringe / Trapez stecken. Hilfestellung durch den Partner</p> <p>Umgedrehte Bank auf eine Weichbodenmatte</p> <p>Freies Spielen, Hilfestellung durch den Partner/ ÜL</p>	
				<p>Partnerübung auf der Judomatte, Partnerwechsel</p> <p>Partnerübung auf der Judomatte, Partnerwechsel</p>	
	5	<p>„Möhren ziehen“ Ziel: Gruppenerlebnis, Spaß</p>		<p>Gruppe liegt rücklings im Kreis, ÜL muss auf sozialen Umgang achten</p>	

## STUNDENENTWURF

Std teil	Zeit (min)	Inhalte / Übungen in Stichworten	Inten sität	Methodische Hinweise Organisation / Trainingsmittel	Korrektur Kritik
S	8	<p style="text-align: center;"><b>Schluss teil</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Ausruhen unter der Bierdeckeldecke</b> <b>Ziel ruhiges Liegen, Entspannung</b></p>		<p><b>Partnerübung: Einer der Partner deckt den Anderen mit Bierdeckeln zu</b></p>	

Bemerkung:

....Spielerklärung Klammerkönigin:

Zwei Mannschaften stehen jeweils am Hallenende. Sie sollen ihre Königin mit Perlen und Edelsteinen (Wäscheklammern) schmücken (überall an der Kleidung befestigen). Die Wäscheklammern liegen in der Hallenmitte in einem Reifen oder Schuhkarton. Bei jedem Lauf darf nur eine Wäscheklammer mitgenommen werden. Die Mannschaft, die die meisten Klammern befestigt, hat die schönste Königin und somit gewonnen