

Unterrichtseinheit 5:

FARMERS GLÜCK OL

Rahmenbedingungen:

Dauer: 60'

Niveau: einfach

Gruppengröße: bis 15 Kinder

Kursumgebung: Wiese (Eislaufplatz in Hochimst)

Sicherheitsaspekt: von Natur aus klar definiertes Gelände

Zielsetzungen/Lernziele:

Üben der Merkfähigkeit

Verbesserung der Laufkoordination

Richtiges Halten einer kleinen Karte. Orientieren mit Hilfe farbiger Hütchen auf kleinem Feld.

Motivation durch Sammelspaß.

Material:

mehrere farbige Reifen

bunte Markierungshütchen

kl. laminierte Laufkarten (Hütchen OL) (6 Bahnen): 2 pro Bahn

rote, gelbe, grüne und blaue Bastelstäbchen (jeweils beschriftet mit entsprechenden Punkten)

9 gr. Postenschirme

Start und Zielposten

11 Haselnussstecken

9 kl. Behälter

15 DIN A5 Metallplatten

Bilder der Magnetspielebox von Toyfino (Thema Bauernhof)

Farbige Knöpfe für zusätzliche Sammeldinge

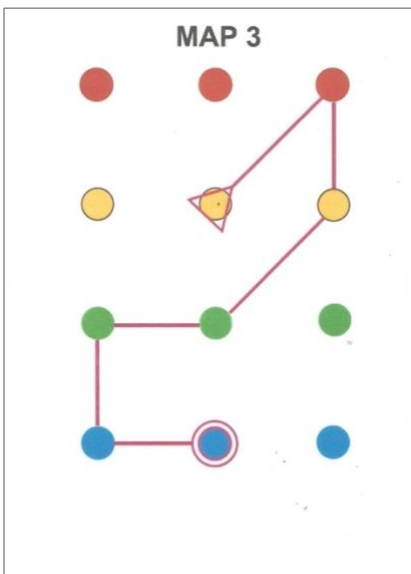
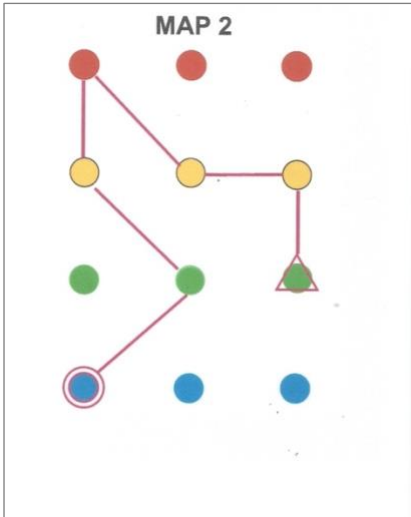
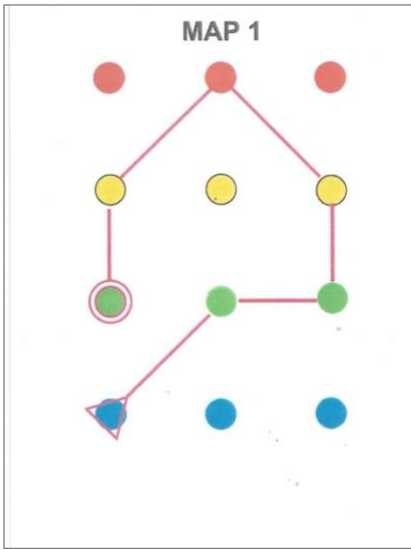
Laufkarten (3 Bahnen)

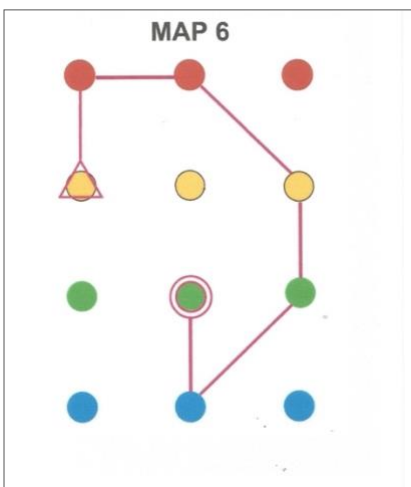
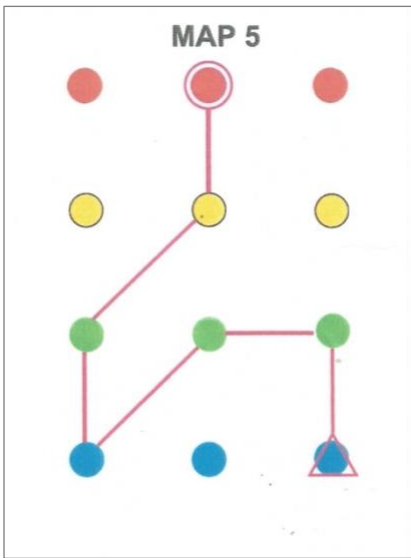
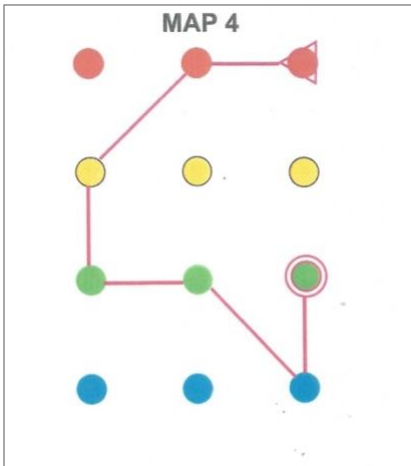
Erste Hilfe Koffer

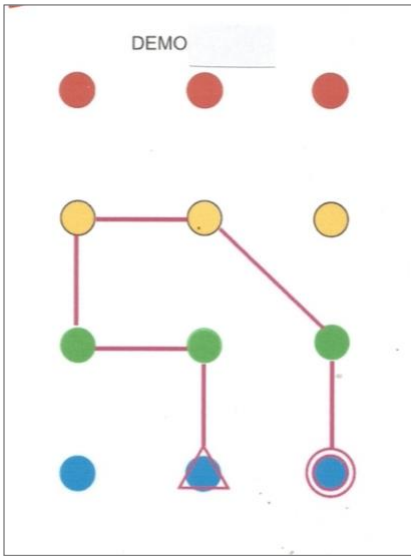
Stickeralbum und Sticker

Organisation:

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation	Material
3'	Bewegungsspiel	Die Kinder stellen sich zu zweit in einen Reifen und laufen damit auf engem abgegrenztem Raum durcheinander, ohne andere zu berühren. Vorsichtig miteinander!!!	8 verschiedenfarbige und größenunterschiedliche Reifen
10'	Übungen zur Verbesserung der Laufkoordination	2 Riegen: die Kinder laufen und springen die verschiedenen vorgezeigten Kombinationen durch, laufen bis zum Wendemal und stellen sich wieder an. Jede Kombination/Übung wird 2x gemacht!	viele verschiedene Reifen 2 Hütchen
20'	Mathe OL	Die Kinder müssen selbständig zu ihrem Start finden (dort liegen Stäbchen ...eines mitnehmen!), die Karte mit Hilfe der farbigen Reihen lagerichtig halten und die eingezeichnete Bahn ablaufen. Bei jedem „Posten“ und auch im Ziel wiederum eines der dort platzierten Stäbchen mitnehmen. Nach dem Lauf werden die Punkte auf den Stäbchen zusammengezählt. (wer das schon kann!) Ansonsten macht das der Übungsleiter oder mithelfende Eltern.	3 rote, 3 gelbe, 3 grüne und 3 blaue Hütchen; Rote, gelbe, grüne, blaue Stäbchen mit entsprechenden Punkten Lösungskarten für ÜL und Helfer
20'	Farmers Glück OL	Die Kinder machen einzeln oder paarweise 1-3 OL Bahnen durch. Sie haben eine DIN A5 Metallplatte mit und nehmen bei jedem Posten ein Bildchen auf, das sie auf die Platte (magnetisch!) Die Bilder liegen themenmäßig auf. Das heißt: Tiere, Pflanzen, Bauer und Bäuerin, Essen, Farmutensilien und verschiedenfarbige Knöpfe. Wenn die Kinder ins Ziel kommen, zeigen sie ihre Platte mit den Bildern und die Knöpfe zum Kontrollieren.	9 gr. Postenschirme Start- und Zielposten 11 Haselnussstecken 9 kleine Behälter Toyline Magnetbilder Knöpfe Laufkarten (3 Bahnen) 15 Metallplatten (DIN A5) Postennetzkarte Lösung
5'	Staffelspiele mit Reifen	Die Kinder bilden zwei Kreise mit Handfassung. Ein Reifen wird irgendwo eingehängt und muss nun durch alle Spieler hindurch weiterbewegt werden. Die Hände dürfen nie losgelassen werden. (also durchsteigen, darüberstülpen, etc.) Bei welchem Kreis ist der Reifen als erstes wieder beim Startpunkt? Wenn Zeit bleibt, normale Staffelläufe mit Reifentreiben, im Reifen laufen, etc.)	2 Reifen







Set up as shown.

ANSWERS

Map 1 = 11
 Map 2 = 12
 Map 3 = 13
 Map 4 = 10
 Map 5 = 12
 Map 6 = 11

