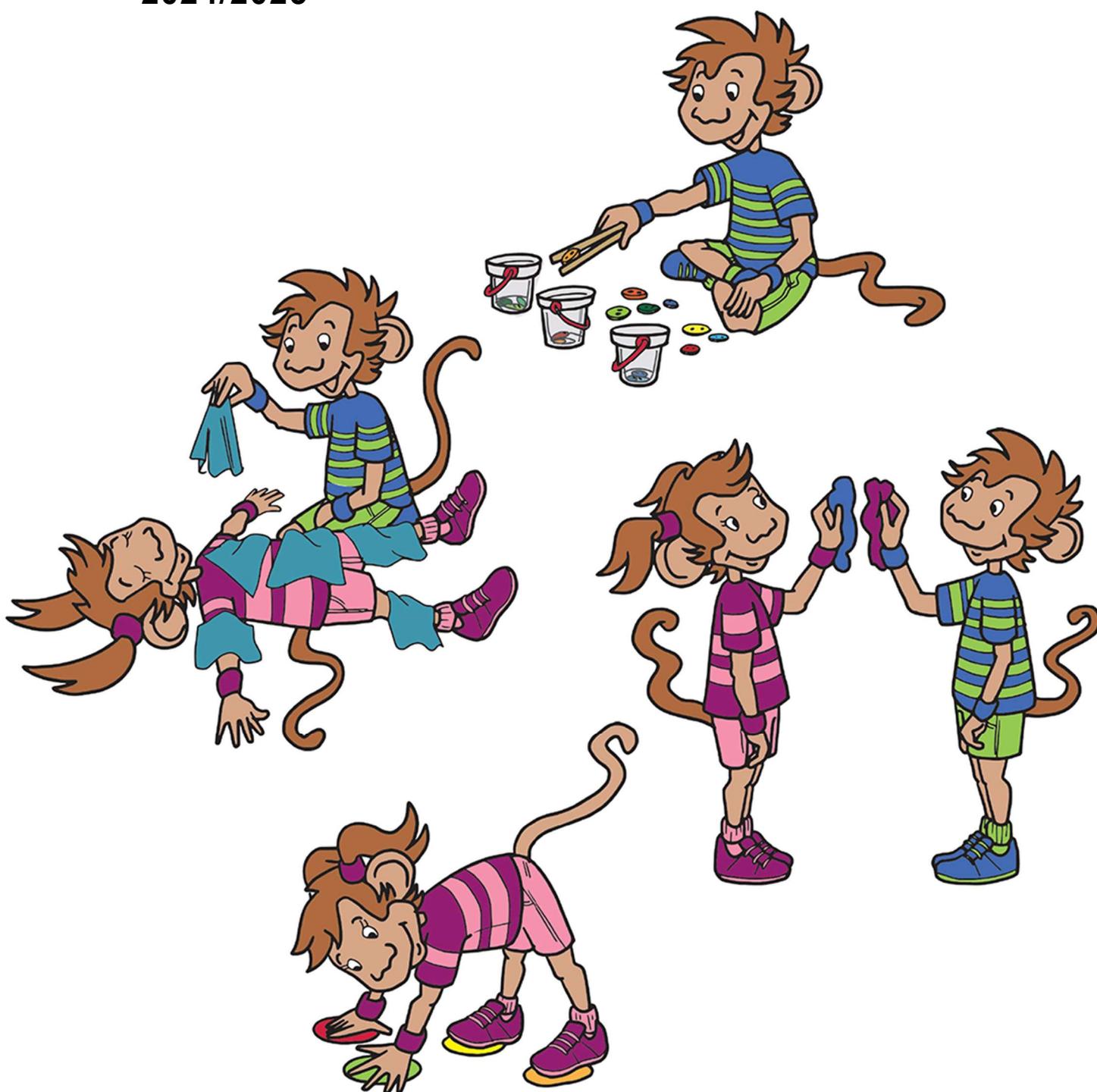


coop
KITUHIT

2024/2025



Legende

SK =	Schwedenkasten
SR =	Schaukelringe
LB =	Langbank
Ki =	Kind
Lp =	Leiterperson
p. Gr. =	pro Gruppe
p. Ki =	pro Kind
STV =	Schweizerischer Turnverband

Herausgeber: Schweizerischer Turnverband

Mitarbeit: Fachbereich Kinderturnen

Illustration: Janine Manns, Aarau

Ausgabe: Januar 2024

Reproduktion: Für STV-Mitglieder unter Quellenangabe erlaubt



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1 Merkfähigkeit, Konzentration	5
2 Fein- und Graphomotorik	8
3 Beweglichkeit	12
4 Wahrnehmung (Sinne)	14
5 Geschicklichkeit	17
6 Koordination	20

Einleitung

Zusammen mit Gyma und Gymo erleben die Kinder Zusatzaufgaben welche wichtig sind um Wartezeiten zu überbrücken. Diese Zusatzaufgaben sind eingeteilt in Merkfähigkeit / Konzentration, Fein- und Graphomotorik, Beweglichkeit, Wahrnehmung, Geschicklichkeit und Koordination.

Ziele

Der Kituhit 2024/2025 beinhaltet Stoffsammlungen (Zusatzaufgaben zum Thema) mit denen Lektionen vervollständigt werden können. Die Stoffsammlungen sollen dazu dienen, vielseitige Lektionsinhalte zu planen und umzusetzen, Erfolgserlebnisse zu ermöglichen, Wartezeiten verhindern und motivierende Lektionen zu gestalten.

Aufbau

Stoffsammlungen zu oben erwähnten Themen.

Durchführung

Die Leitenden melden die Gruppe mit dem Anmeldeformular «Kitu-Turngruppe anmelden» unter www.coopkituhit.ch an. Nach der Bearbeitung wird das eigens gesetzte Login für den Downloadbereich freigeschaltet.

Aus allen sechs Hauptthemen müssen mindestens je 3 – 4 Zusatzaufgaben umgesetzt werden. Nach der Durchführung wird das Postenblatt an die Geschäftsstelle des Schweizerischen Turnverbandes gesendet. Alle Kinder von STV-Vereinen, die den Kituhit mitgemacht haben, erhalten ein kleines Präsent.

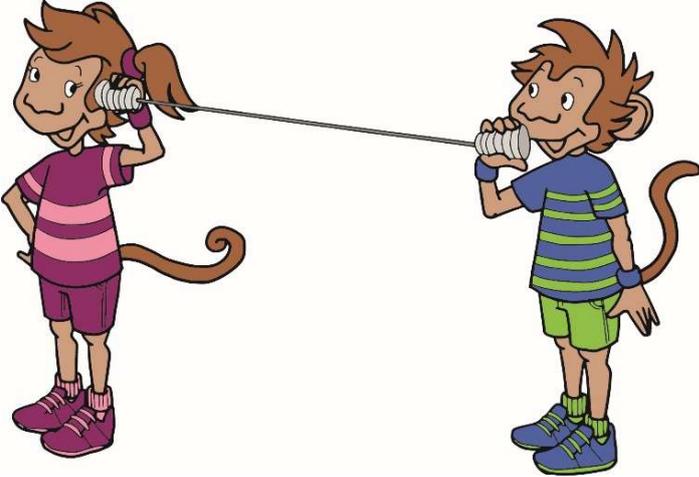
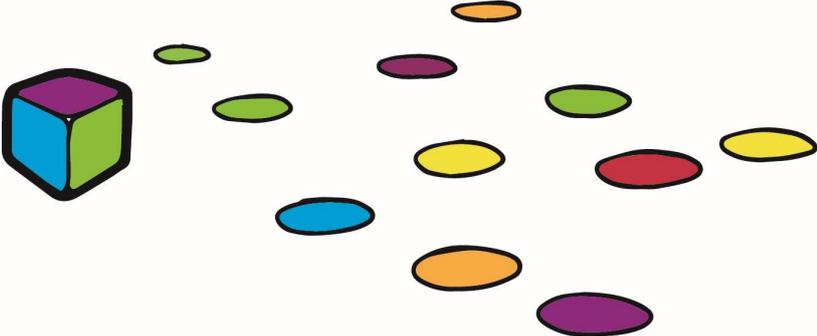
Lektionsgestaltung

Zur Gestaltung der Turnstunden ist folgender Aufbau hilfreich:

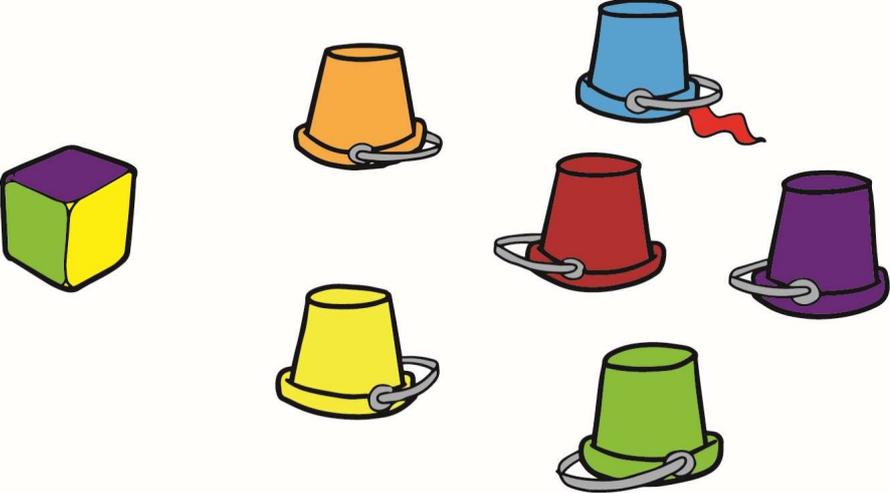
- Einleitung und Aufwärmen (physisch und psychisch)
- Hauptteil (vertiefen der Bewegungsgrundformen)
- Ausklang / Lektionsschluss

1 Merkfähigkeit, Konzentration



	Übung	Material
	<p>1.1 Bechertelefon Die Ki stehen sich vis à vis und halten die Schnur des Telefons gespannt. Ein Ki dreht ein Tierkärtchen um und sagt dem andern Ki durchs Telefon, welches Tier es pantomimisch darstellen muss. Danach wird der Platz gewechselt.</p> <p>Bastelanleitung: In die Böden der Joghurtbecher wird ein kleines Loch gebohrt. Jeweils 2 Becher werden mit einer Schnur (ca. 3-4 m lang) miteinander verbunden. Hierzu die Schnur durch das Loch stecken und verknoten.</p>  <p><i>Variante:</i> – Ohne Tierkarten, mit Bewegungsgrundformen.</p>	<p>2 Joghurtbecher Schnur Tierkarten</p>
 	<p>1.2 Bierdeckel Lauf Bierdeckel mit verschiedenen Farben werden ausgelegt. Die Kinder bekommen einen Farbenwürfel. Ein Kind beginnt mit würfeln und schickt das andere Kind los, nur jene Bierdeckel mit den Füßen zu berühren, die die Farbe haben, die gewürfelt wurde. Wechsel beim Würfeln.</p> <p><i>Variante:</i> – Alle Bierdeckel mit den Händen berühren. – Selber würfeln und berühren.</p> 	<p>Bierdeckel Farbenwürfel</p>

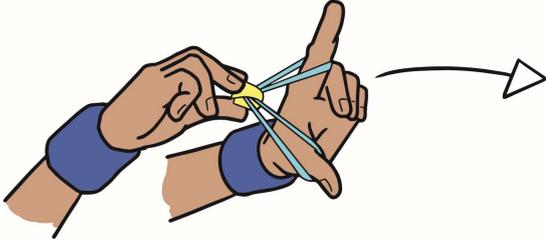
	<p>1.3 Bierdeckel sammeln Mit einem Würfel die Anzahl der Bierdeckel würfeln, die geholt werden.</p> <p><i>Variante:</i> – Von A nach B mit Hindernissen ergänzen.</p>	<p>Bierdeckel Würfel</p> <p>Hindernisse</p>
	<p>1.4 Kim Spiel 5-7 verschiedenfarbige oder verschiedengrosse Knöpfe auf ein Tuch legen. Ein Ki schaut sie gut an, dreht sich um oder verschliesst die Augen. Das Zweite Ki nimmt einen Knopf weg. Nun darf wieder geschaut werden, welcher oder welche Knöpfe fehlen?</p> <p><i>Variante:</i> – Verschiedene Gegenstände anstatt Knöpfe verwenden. – Mehrere Ki raten.</p>	<p>Tuch Knöpfe, verschieden gross oder farbig</p>
	<p>1.5 Eimer im Kreis Alle Eimer werden mit der Öffnung nach unten hingestellt. Ein Ki darf einen Ball unter einen Eimer legen. Die Eimer auf dem Boden schiebend «mischen» (Platzwechsel) und zu einem Kreis aufgestellt. Durch Schere-Stein-Papier (oder Los ziehen) festlegen, wer Stopp-Rufer ist. Die Ki rennen ausserhalb der Eimer im Kreis herum, sobald Stopp gerufen wird, bleiben alle bei einem Eimer stehen. Die Ki dürfen nun unter den Eimer schauen, ob der Ball darunter versteckt ist. Wer ihn gefunden hat, hat gewonnen, wenn nicht wird das Spiel fortgesetzt.</p>  <p><i>Variante:</i> – Kann auch mit mehreren Bällen gespielt werden. Wer hat am Schluss am Meisten gefunden. – Eimer durch Pylonen ersetzen. – Ein Ki versteckt den Ball, das andere muss Runden rennen und darf pro Runde unter einen beliebigen Eimer schauen. Findet es innert 3 Runden den Ball?</p>	<p>5-10 Eimer (Sandkessel) 1-4 Bälle (Tennisbälle)</p> <p>Pylonen</p>

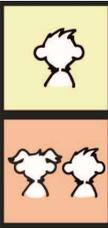
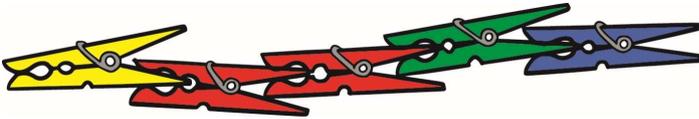
	<p>1.6 Tücher suchen Eimer mit der Öffnung nach unten aufstellen. Unter alle Eimer wird ein farbiges Chiffontuch gelegt. Abwechselnd würfeln die Ki mit dem Farbenwürfel eine Farbe, die dann unter den Eimern gesucht wird. Anzahl der Eimer, die aufgedeckt werden dürfen, festlegen.</p> 	<p>6-10 Eimer Chiffontücher Farbenwürfel</p>
	<p>1.7 Hütchenspiel 3 gleiche Becher, unter einem Becher wird ein Knopf versteckt. Ein Ki verschiebt nun die Becher in eine andere Reihenfolge. Das zweite Ki muss sich den Becher mit dem Knopf merken und am Schluss mit antippen mitteilen, wo der Knopf ist. Durch Heben des erwähnten Bechers wird das «Geheimnis» gelüftet.</p>	<p>3 gleiche Becher 1 Knopf</p>

2 Fein- und Graphomotorik



	Übung	Material
	<p>2.1. Helikopter Das Kind steigt auf einen Kasten oder klettert auf die Sprossenwand. Der Joghurtbecherhubschrauber wird durch eine Rotationsbewegung der Hand in eine Drehung versetzt und segelt so durch den Raum.</p> <p>Bastelanleitung: Zerschneide den Rand eines Joghurtbechers in ca. 2-3 cm breite Streifen (vom Rand bis ca. 2 cm vor dem Boden). Dann knicke die einzelnen Streifen um, bis sie waagrecht nach außen stehen.</p> 	<p>Joghurtbecher Schere</p>
 	<p>2.2 Bierdeckel fliegen Den Bierdeckel von Abwurflinie in einen Reifen werfen. Der Wurf sollte waagrecht aus dem Handgelenk geworfen werden (Frisbee-Wurftechnik).</p> <p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mehrere Reifen, in jeden Reifen gehört eine Bierdeckelfarbe. – Die Reifen sind verschieden weit entfernt. – Reifen durch Kastenteile ersetzen. 	<p>Reifen Bierdeckel</p> <p>Kastenteile</p>

 	<p>2.3 Bilder legen Tafeln mit verschiedenen einfachen Formen liegen auf dem Boden. Die Kinder legen die Formen mit Korkzapfen nach.</p>  <p><i>Variante:</i> – Wäscheklammern.</p>	<p>Tafeln mit Formen/Zeichnungen Korkzapfen</p> <p>Wäscheklammern</p>
  	<p>2.4 Korken mit Zehen versetzen Das Ki sitzt barfuss am Boden und versetzt mit den Zehen einen Korken von einem Reifen in den anderen mit einer Drehbewegung.</p> <p><i>Varianten:</i> – Den Korken einem anderen Ki weitergeben. Den Korken auf den Boden legen, das zweite Ki nimmt ihn wieder auf und gibt diesen weiter oder wieder zurück. – Die Ki bilden eine Kolonne. Der Korken legt nun eine Strecke von A nach B zurück, indem das Ki, welches den Korken übergeben hat, sich auf der anderen Seite der Kolone wieder anstellt.</p>	<p>2 Reifen mehrere Korken</p>
	<p>2.5 Korkenturm bauen Korken werden aufeinandergestapelt. Turm muss 5 Sekunden stehen bleiben.</p>	<p>Viele Korken</p>
	<p>2.6 Korken mit Krepfen umschossen In 1.5 Meter Entfernung werden 10 Korken nebeneinander aufgestellt. Mit einem Gummi und 10 Papierkrepfen kann das Ki versuchen alle Korken zu treffen. Pro Korken 1 Punkt.</p> 	<p>10 Korken 10 Papier-krepfen 1 Gummi</p>
 	<p>2.7 Auffädeln Grosse Knöpfe mit grossen Löchern und Plastik- oder Lederband verwenden. Die Ki fädeln die Knöpfe auf.</p> <p><i>Varianten:</i> – Knöpfe zuerst von A nach B transportieren, evtl. auch über Hindernisse. – Die Knöpfe auf Kopf, Hand oder Fuss balancierend transportieren.</p>	<p>Grosse Knöpfe Bänder</p>

	<p>2.8 Rollmops mit Murmeln Mit kleinen Murmeln eine grössere Murmel in die Ecke oder an die Wand befördern. Die kleinen dürfen nur gerollt werden.</p> <p><i>Varianten:</i> – Spielfeld mit gekippten LB seitlich eingrenzen. – Zwei Ki sitzen vis-à-vis und versuchen die grosse Murmel zum andern Ki zu befördern (seitliche Begrenzung ist hier angebracht).</p>	<p>Murmeln gross und klein</p> <p>1-2 LB</p>
	<p>2.9 Murmelbahn Mit Kapplas oder Bauklötzen eine Bahn legen, in der die Murmeln durchgerollt werden können (beide Hände abwechselnd benutzen).</p>	<p>Kapplas, Bauklötze, Murmeln</p>
	<p>2.10 Landschaft Auf einem weissen grossen Leintuch wird mit Chiffontüchern oder bunten Lappen eine Landschaft gelegt. Grüne Wiese, blauer Himmel, Sonne, Blumen, Haus, etc.</p>	<p>1 weisses Leintuch Chiffontücher</p>
	<p>2.11 Wäsche aufhängen 1 Wäschestück (z.B. Chiffontuch oder Putzlappen) nehmen, an einem anderen Ort eine oder zwei Wäscheklammern holen und die Wäsche an einer Leine aufhängen.</p>	<p>Wäscheklammern, Chiffontücher Wäscheleine</p>
	<p>2.12 Schlange Wäscheklammern aneinander klemmen. Wer macht die längste Schlange?</p>  <p><i>Varianten:</i> – Nach Farben sortieren oder bunt gemischt. – Nicht zweimal dieselbe Farbe nacheinander. – Klammern vorgängig von A nach B transportieren.</p>	<p>Wäscheklammern</p>

 	<p>2.13 Bocciaspiel mit Knöpfen Der kleine rote Knopf dient als «Schweinchen» (Ziel). Jedes Ki nimmt die Knöpfe derselben Farbe. Das Schweinchen wird im Spielfeld platziert. Von der Startlinie aus versucht ein Ki nach dem Andern, einer seiner Knöpfe so nahe wie möglich an das Schweinchen schieben.</p>  <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Knöpfe werfen mit rechter oder linker Hand. – Mit einem Knopf auf den Rand eines zweiten Knopfs drücken, damit dieser davonspickt.  <p>– Analog dem Frosch Hüpfspiel (Eimer mit farbigen Plastik-Fröschen).</p>	<p>2x6 Knöpfe in zwei Farben 1 kleiner roter Knopf</p>
	<p>2.14 Fingerslalom Mit Bechern einen Slalomparcours legen. Das Ki rollt mit den Fingern eine Murmel von A nach B durch den Parcours.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Andere Materialien wie Baumnüsse, Haselnüsse, Kieselsteine usw. verwenden. – Wer mit der rechten Hand führt, versucht es mit der Linken und umgekehrt. – Sich rückwärts bewegen. 	<p>Murmeln Becher</p>
	<p>2.15 Knöpfe sortieren Mit Grillzange Knöpfe nach Farbe, Grösse sortieren</p>  <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mit Holzspiesen (Schaschlikspieß, Zahnstocher) Knöpfe am Knopfloch aufheben. 	<p>Knöpfe Grillzange</p> <p>Holzspiesse</p>

3 Beweglichkeit



	Übung	Material
	<p>3.1 Bierdeckel schieben Auf zwei Bierdeckel stehen und von A nach B gleiten.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mit 4 Bierdeckeln, auf allen vieren von A nach B. – Die Hände auf die Bierdeckel stützen und mit den Füßen angeben. 	<p>Bierdeckel</p>
	<p>3.2 Eimer schieben Zwei Ki stehen in einer Reihe nebeneinander. Vor ihnen stehen zwei Eimer. Auf ein Startzeichen hin, schieben die Ki den Eimer mit den Füßen bis zur nächsten Markierung. Fällt der Eimer um, muss bei der Startlinie wieder begonnen werden. Wer kommt am schnellsten ans Ziel?</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Becher verwenden. – Um Hindernisse herum. 	<p>2 Eimer</p> <p>Becher Hindernisse</p>
	<p>3.3 Murmeln fischen Barfuss mit den Zehen Murmeln aufnehmen und diese in einen Reifen transportieren.</p> <p><i>Variante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Möglichst viele Murmeln aufnehmen. Wer schafft am meisten Murmeln? 	<p>Murmeln Reifen</p>
	<p>3.4 Entferne die Klammern Ein Ki steht im Reif. Das zweite Ki klemmt eine Wäscheklammer an die Kleider des im Reif stehenden Ki. Dieses muss nun die Klammer durch Verrenkungen entfernen und zurückgeben.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Das Ki, welches die Klammern befestigt, bestimmt mit welcher Hand diese wieder entfernt werden. – Einbeinig im Reif stehen. – Mit geschlossenen Augen (oder mit verbundenen Augen) im Reif stehen. 	<p>1 Reif Wäscheklammern</p>



3.5 Tuch weg

Ein Ki hält in jeder Hand ein Tuch und steht in einem Reifen. Das zweite Ki versucht ein Tuch zu fassen. Das Ki im Reif darf sich in alle Richtungen bewegen, um dem Fänger auszuweichen. Wenn ein Tuch erfasst wurde, muss es dem Fänger übergeben werden. Wenn der Fänger beide Tücher hat, wird gewechselt.



Kleine Tücher



3.6 Blütenzauber

Einfarbige Pappteller als Blumenmitte an Malstäbe befestigen. 3-4 Malstäbe auf der Längsseite der LB platzieren. Auf dem gegenüberliegenden Boden liegen durcheinander, in denselben Farben wie die Blumenmitten, Wäscheklammern. Das Ki steht oder kniet auf der LB und nimmt, ohne von der LB zu steigen eine Wäscheklammer und klemmt diese an den Teller der gleichen Farbe. Ziel ist es, alle Wäscheklammern an die richtigen Teller zu klemmen und dabei nie von der LB abzusteigen. Schwierigkeit bei mehreren Ki ist, dass sie auf der LB kreuzen, ohne von der LB zu steigen.



Varianten:

- Man darf nicht zweimal nacheinander die gleiche Farbe nehmen.
- Eine Schnur unter dem Langbank spannen und die Wäscheklammern da anhängen. Es braucht mehr Geschick, um diese abzunehmen.
- Die Wäscheklammern von den Papptellern entfernen und an die Schnur unter dem Bank befestigen.

1 Langbank
3-4 farbige Pappteller
Wäscheklammern in der gleichen Farbe wie die Teller
3-4 Malstäbe

Schnur

4 Wahrnehmung (Sinne)



	Übung	Material
	<p>4.1 Taste mal... Das eine Ki nimmt eine Nuss, Haselnuss oder Stein. Es gibt den Gegenstand dem anderen Ki, welches die Hände hinter den Rücken hält. Dieses muss erraten, um was es sich handelt.</p>	<p>Nüsse, Haselnüsse, Steine oder andere Gegenstände aus der Natur</p>
	<p>4.2 Tuchdieb Ein Ki liegt mit geschlossenen Augen auf dem Boden zugedeckt mit Putzlappen (Chiffontücher). Ein anderes Ki versucht ganz vorsichtig einen Lappen nach dem anderen zu stehlen. Kann das zugedeckte Kind sagen, von welchem Körperteil der Lappen stibitzt wurde, muss der Dieb das Tuch zurückgeben.</p> 	<p>viele Putzlappen</p>
	<p>4.3 Spieglein, Spieglein Ein Ki wäscht sich mit dem Lappen. Ein zweites Ki imitiert es wie sein Spiegelbild.</p>  <p><i>Variante:</i> – Morgenritual mit Zähneputzen, Haare bürsten, Anziehen, usw.</p>	<p>2 Putzlappen</p>

	<p>4.4 Sortieren Die Knöpfe nach verschiedenen Kriterien sortieren: – Knöpfe der Grösse nach sortieren, evtl. mit geschlossenen oder verbundenen Augen. – Nach Farben sortieren, in verschiedene Behälter legen. – Knöpfe auf die entsprechende Farbvorlage legen, den Farben zuordnen. – Knöpfe nach Menge sortieren, Zahlen oder Würfelaugen (0 bis 6) auf den Boden legen und entsprechend viele Knöpfe dazu.</p>	Farbige Knöpfe, verschieden grosse Knöpfe Farbvorlagen
	<p>4.5 Grösse erkennen Ein Ki schliesst die Augen und streckt die Hände vor. Das zweite Ki legt in jede Hand einen Knopf (müssen verschieden sein). Nun rät das erste Ki, in welcher Hand der grössere Knopf ist.</p> <p><i>Varianten:</i> – Welcher Knopf ist rauher oder feiner? – Welcher Knopf ist schwerer oder leichter?</p>	Viele verschiedene Knöpfe
 	<p>4.6 Geräuschstäbe Röhren (Kartonrollen oder Elektrohröhre) füllen mit Reis, Murmeln oder Kieselsteinen und gut verschliessen. Experimentiere mit den verschiedenen Geräuschstäben.</p> <p><i>Variante:</i> – Komponiere ein Musikstück und spiele es den anderen vor. – Immer zwei Röhren mit denselben Inhalten füllen (Geräuschmemory).</p>	Vorbereitete Röhren
	<p>4.7 Rate mal... In einer Kiste befinden sich mehrere Gegenstände aus verschiedenen Materialien. Die Ki sitzen hintereinander auf dem Boden. Das Ki, das vorne sitzt, schliesst die Augen. Das Ki, das hinten sitzt, wählt einen Gegenstand aus und berührt den Rücken oder die Arme des vorderen Ki. Dieses muss erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt.</p> <p><i>Varianten:</i> – Das Kind an verschiedenen Stellen berühren (Füsse, Arme, Beine). – Das gleiche Spiel aber den Geruch erraten mit Gewürzen zum Beispiel.</p>	Federn Watte Putzlappen PET-Deckel



4.8 Fang das Ding

Ein K lässt eine Feder fallen, das andere muss sie fangen.

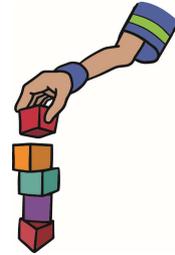


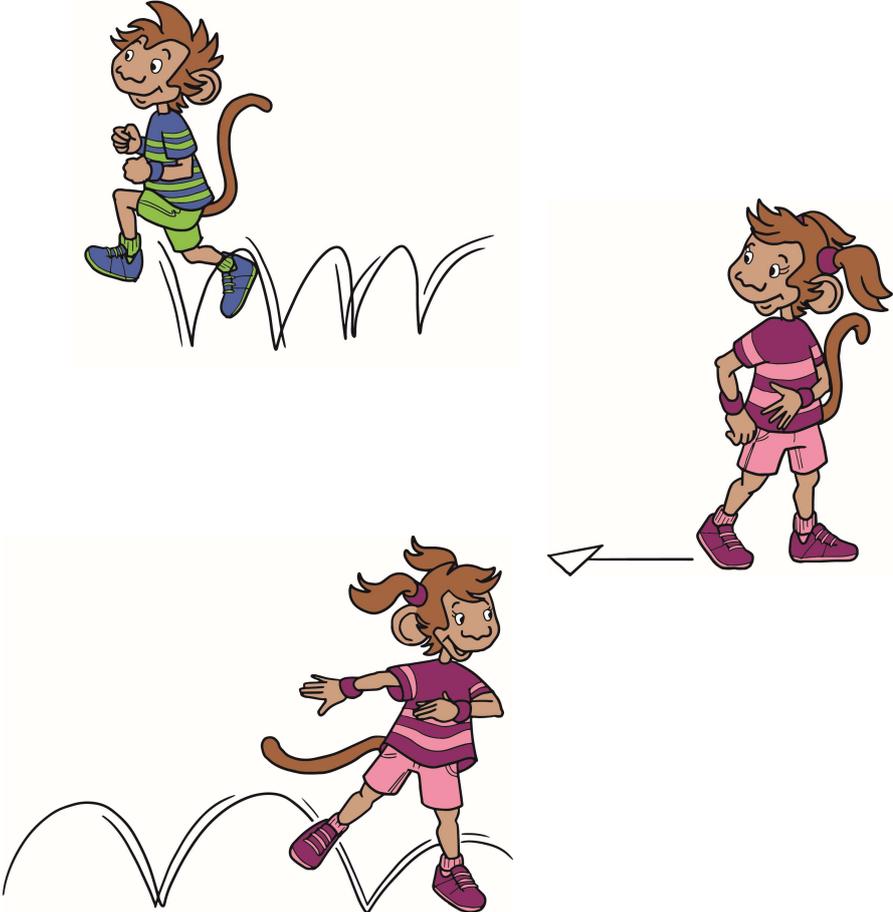
Variante:
– Mit einer Nuss.

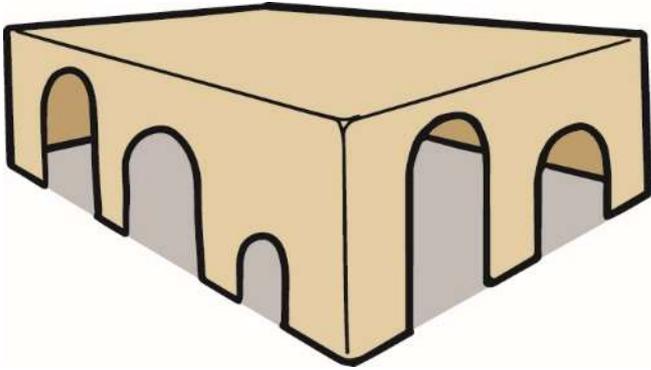
Federn

Nüsse

5 Geschicklichkeit



	Übung	Material
	<p>5.1 Becherball Auf dem Boden werden viele Becher aufgestellt. Zwei Kinder spielen gegeneinander und stehen sich vis à vis. Ki 1 beginnt. Es wirft den Ping Pong Ball und versucht mit diesem in den Becher zu treffen. Wichtig dabei ist, dass der Ball zuvor auf dem Boden auftrifft und von dort in einen Becher springt. Anschließend ist das gegenüberstehende Ki an der Reihe. Jedes Ki erhält eine festgelegte Anzahl Bälle. Gezählt werden die Bälle, die in den Bechern bleiben.</p>	Viele Becher Ping Pong Bälle
	<p>5.2 Bälle fangen Kleine Bälle mit den Joghurtbechern fangen. Bälle werden vom einen Ki auf den Boden geprellt und vom andere Ki mit dem Becher aufgefangen.</p>	Becher Ping Pong Bälle
	<p>5.3 Becherwald Die Kinder bewegen sich von A nach B durch den Wald, ohne die Becher zu berühren. Bei A wird die Bewegungsart gewürfelt (Bilder: vorwärts gehen, hüpfen, seitwärts gehen, kriechen, Vierfüssler, rückwärts gehen, usw.). Würfelvorlagen im Download.</p> 	Becher Würfel Bilder

	<p>5.4 Hindernisparcours Aus den vorhandenen Materialien bauen die Ki ein Hindernisparcours. Die Becher können mit Papprollen, Zeitungen, Gymnastikstäbe belegt werden. Es entstehen Hindernisse verschiedener Höhen und Breiten, evtl. ein «Wassergraben» und Slalomstrecken. Das Ki bewegt sich in seinem erstellten Parcours.</p>	<p>Joghurtbecher Zeitungen Papprollen WC Rollen</p>
	<p>5.5 Bierdeckel Hut Die Bierdeckel werden auf dem Kopf von A nach B balanciert. Bei B die Bierdeckel stapeln. Bei jedem Lauf wird ein Bierdeckel mehr mitgenommen (1. Lauf 1 Bierdeckel, 2. Lauf 2 Bierdeckel usw.). Je mehr Bierdeckel auf einmal auf dem Kopf balanciert werden, umso schwieriger ist es alle heil in das Ziel zu bringen. Fallen sie herunter geht es zurück zu A. Am Ende des Spieles kann man zählen, wie viele Bierdeckel bei B gekommen sind.</p>	<p>Viele Bierdeckel</p> 
	<p>5.6 Eimer Platsch (nur für draussen) Jedes Ki bekommt 2-3 Eimer bis zum Rand hoch mit Wasser gefüllt. Ein Kind beginnt dem anderen einen Ball in den Eimer zu werfen. Dieser wirft den Ball wieder zurück, usw. wer hat am Schluss weniger Wasser in den Eimern?</p>	<p>Eimer Wasser Ball</p>
	<p>5.7 Schachteltor In 1-2 Metern Entfernung steht eine Schachtel mit verschiedenen Öffnungen (Tore, mit verschiedenen Zahlen/Punkte). Je kleiner die Öffnung, umso höher die Punktzahl. Aufgabe ist es die Murmeln in die Öffnungen (Tore) zu rollen.</p> 	<p>10 Murmeln 1 Schachtel mit versch. grossen Öffnungen</p>



5.8 Hund geht spazieren

Vorbereiten: Ein Loch in den Boden des Joghurtbecher stechen und daran eine Schnur (Leine) befestigen.

Den Becher über einen Ping-Pong-Ball (Hund) stülpen, an der Schnur (Leine) ziehen und so mit dem Hund spazieren gehen.

Variante:
– Slalom

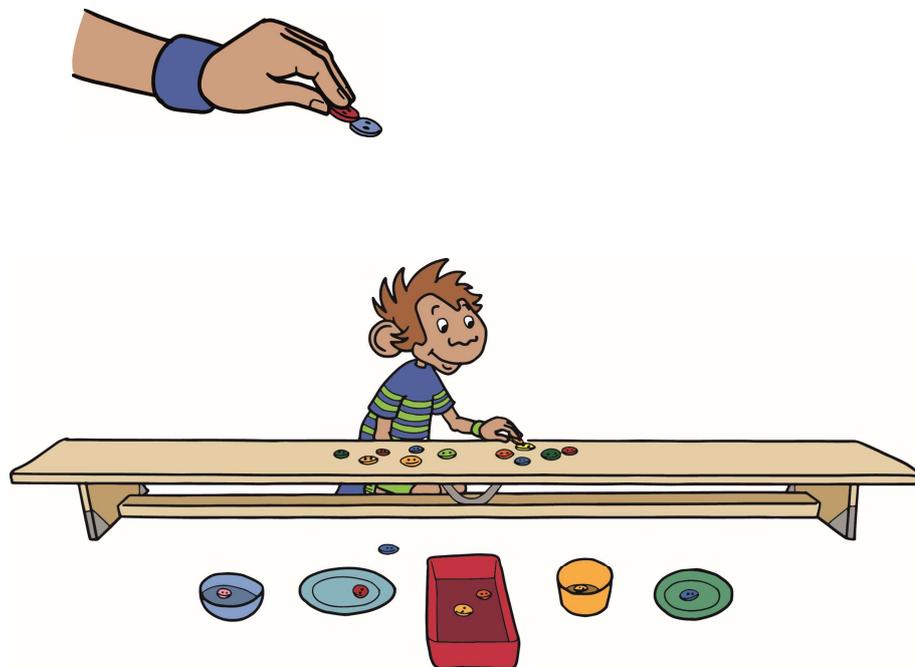


1 Ping-Pong-Ball
1 Joghurtbecher mit Schnur



5.9 Schnippen

Mit den Fingern die Knöpfe von einer LB in eine Schachtel, Eimer oder andere Gefässe schnippen / gespickt / schieben.

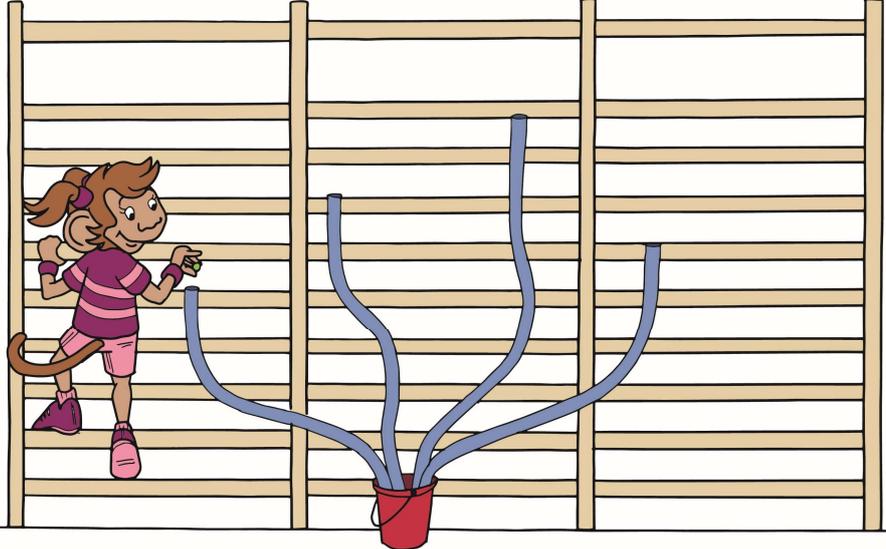


Knöpfe
LB
Gefässe,
Schachteln

6 Koordination



	Übung	Material
	<p>6.1 Einlochen Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Ein Ki hat zwei Eimer (z.B. rot und blau kennzeichnen) vor sich. Wenn es nun den roten Eimer hochhält, muss das 2. Ki mit dem roten Ball versuchen in den Eimer zu treffen, beim blauen Eimer, mit dem blauen Ball.</p>  <p><i>Varianten:</i> – Grosser Eimer und grosser Ball, kleiner Eimer und kleiner Ball. – Eimer durch Pylonen ersetzen.</p>	<p>2 Eimer 2 Bälle</p>
	<p>6.2 Korken sortieren Im Schwedenkastenoberteil sind viele Korken mit 5 verschiedenen Farben markiert. Das Kind nimmt einen Korken, absolviert eine Laufstrecke (evtl. mit Hindernissen) und wirft den Korken in den farblich richtigen Behälter.</p>	<p>Viele, farblich gekennzeichnete Korken 1 Kastenoberteil 5 Behälter</p>
	<p>6.3 Korken fangen Korken mit Becher fangen. Ki wirft den Korken in die Höhe und versucht ihn mit dem Becher zu fangen.</p> <p><i>Variante:</i> – Kunststück machen (Drehung vor dem Auffangen, Becher schnell auf den Boden klopfen, Becher von einer Hand in die andere geben usw.)</p>	<p>Korken Becher</p>

	<p>6.4 Rohrsystem Elektrorohre an der Sprossenwand aufhängen, am Ende der Rohre einen Eimer platzieren. Die Ki nehmen eine Murmel, klettern die Sprossenwand hoch und lassen die Murmel durch die Elektrorohre in den Eimer sausen.</p> 	<p>Elektrorohre verschieden lang, Eimer Murmeln</p>
	<p>6.5 Ab in den Sack Ein Ki steht auf einer LB und wirft dem anderen Ki Gegenstände (Knöpfe, Kor- ken, Wäscheklammern usw.) zu. Das fangende Ki hat eine Tasche (Plastik, Papier, Stoff, klein oder grosse) und versucht den Gegenstand mit dieser zu fangen.</p> <p><i>Varianten:</i> – Das Ki mit der Tasche steht in einem Reifen und darf diesen beim Fangen nicht verlassen. – Die LB schmale Seite nach oben.</p>	<p>1 LB Gegenstände Taschen</p>
 	<p>6.6 Raupe Das Ki ist im Vierfüssler, die Hände und Füsse je auf einem Putzlappen. In dieser Position von A nach B bewegen wie eine Raupe (Raupe: Zusammen- ziehen, strecken, zusammenziehen).</p> <p><i>Varianten:</i> – Sich rückwärts fortbewegen. – Zu zweit: Das zweite Ki hat seine Hände auf den Lappen, auf welchem das erste und vordere Ki seine Füsse hat (es werden somit 3 Lappen benötigt). – Die Kinder haben die Füsse gegeneinander (das eine geht vorwärts, das an- dere rückwärts).</p>	<p>Küchentuch / Putzlappen / Lappen</p>



6.7 Fernsteuerung

Die Ki stehen sich ca. 5m vis à vis. Der Lotse steuert das zweite Ki mit Arm-Signalen bis zu sich.



Neutral



Gerade aus



links



Rechts



Rückwärts



Stopp

Variante:

– Um Hindernisse.

Pylonen

Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse d gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica



Meine Notizen:

Gemeinsam für Freude am Turnen.

Coop ist stolze Platin Partnerin
des Schweizerischen Turnverbands.



coop

Für mich und dich.