

## BAUSTEIN 4: FALLSCHIRMSPIELE

### Material

1 Fallschirm (Schwungtuch), 1 bis 2 Tennisbälle, Tischtennisbälle

### Situation

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis. In der Mitte liegt der noch verpackte Fallschirm. Das Päckchen wird ausgepackt und die Kinder vermuten, was es ist und was man damit tun kann. Der Fallschirm wird ausgebreitet, die Kinder stehen um ihn herum und heben ihn auf. Die Lehrperson gibt nun verschiedene Aufträge (siehe unten). Ziel ist es, den Anleitungen der Lehrperson zu folgen und Strategien für die gemeinsame Arbeit zu entwickeln.

### Zeitraum der Durchführung

Die Fallschirmspiele eignen sich besonders gut für das erste Quartal. Sie geben der Lehrperson erste Hinweise darauf, wie gut die einzelnen Kinder sich beteiligen, wie sie sich an die vorgegebenen Regeln halten, welche Rolle sie übernehmen und damit auch, wie die Klasse zu führen ist.

### Achtung

Die Kinder nicht unbeaufsichtigt mit dem Fallschirm spielen lassen.

### Aufträge (beliebig erweiterbar):

**Wellen:** Mit einfachen Wellenbewegungen beginnen. Gemeinsam kleinere und grössere Wellen erzeugen. Abschliessend je eine Welle von der einen auf die andere Seite schicken.

**Gewitter:** Ein Kind liegt in der Mitte des Fallschirms. Die anderen erzeugen ein Gewitter, indem sie den Fallschirm bewegen. Es beginnt windstill und wächst über leichten und stärkeren Wind, Regen, Donner und Blitz, Dauerregen zu einem schweren Gewitter an. Danach klingt es in umgekehrter Reihenfolge wieder ab. Die Kinder achten auf harmonische Übergänge.

**Tennisball kreisen lassen:** Einen Tennisball auf den Fallschirm legen und so in eine Richtung bewegen, dass er nicht runterfällt. Richtungswechsel. Die Kinder müssen sich absprechen. Zwei Tennisbälle gleichzeitig im Kreis herumgeben.

**Platz tauschen:** Den Fallschirm gleichmässig auf und ab bewegen. Die Lehrperson ruft zwei Kindernamen. Sobald der Schirm oben ist, tauschen die beiden Kinder den Platz. Die Kinder müssen gut zuhören und schnell reagieren, um unter dem Fallschirm durchzuspringen und den Platz des anderen Kindes einzunehmen.

**Tanzende Flöhe:** Auf dem Fallschirm liegen mehrere kleine und leichte Bälle (z. B. Tischtennisbälle). Die Kinder bewegen den Fallschirm so, dass die Flöhe immer höher hüpfen. Am Schluss verscheuchen sie die Flöhe und lassen sie neben dem Fallschirm landen.

**Katz und Maus:** Der Fallschirm angehoben. Die Maus (Kind 1) schlüpft unter den Fallschirm und kriecht davon. Nun wird der Fallschirm gleichmässig (und relativ stark) angehoben und gesenkt. Die Katze (Kind 2) läuft vorsichtig über den Fallschirm, schaut, wo die Maus sein könnte, und versucht, sie zu fangen.

**Krokodile im Sumpf:** Die Kinder sitzen am Boden, der Fallschirm liegt auf ihrem Schoss. Drei bis vier Kinder stehen als Retter neben dem Fallschirm bereit. Unter dem Tuch verstecken sich einige Kinder als Krokodile. Sie ziehen einzelne Kinder an den Füßen unters Tuch (Sumpf). Die Kinder lassen sich unters Tuch ziehen und schreien um Hilfe. Die wartenden Retter reagieren sofort, versuchen das verschwindende Kind festzuhalten und damit vor den Krokodilen zu retten.

**Auch das Zusammenlegen des Fallschirms will gelernt sein:** Die eine Hälfte der Kinder faltet den Fallschirm in der Mitte zusammen, indem sie die eine Fallschirmhälfte genau auf die zweite legt. Danach setzen sich diese Kinder. Wiederum die Hälfte der Wartenden halbiert nun die Hälfte des Fallschirms und setzt sich dann. So geht es weiter, bis der Fallschirm ganz klein zusammengelegt ist. Alternativ können zwei Gruppen von gegenüberliegenden Seiten den Fallschirm zur Mitte hin aufrollen. Welche Gruppe hat schneller gerollt?

## Abschluss

Die Kinder geben Rückmeldung, wie ihnen die Spiele gefallen haben, wie gut sie mitgemacht haben und wie gut die Zusammenarbeit funktioniert hat.