

«fit4future» Spieltonne

GANZHEITLICHE BEWEGUNGSFÖRDERUNG

Im Sinne einer ganzheitlichen und breiten Bewegungsförderung sollen möglichst alle konditionellen und koordinativen Fähigkeiten gefördert werden, wobei beim Einsatz der «fit4future» Spieltonne der Schwerpunkt bei den koordinativen Fähigkeiten, also der „Geschicklichkeit“, liegt. Um das Umsetzen eines ausgewogenen und altersgerechten Bewegungsangebotes zu erleichtern, wurde eine Gliederung in fünf Bewegungsbereiche vorgenommen. Als Grundlage da-für dienen die psychomotorischen Primärbedürfnisse von Kindern (weitere Informationen findest du in der Ideenliste unter dem Suchbegriff «Primärbedürfnisse»). Diese beinhalten neben den konditionellen und koordinativen Fähigkeiten auch wesentliche psychosoziale Aspekte des Bewegens und Sporttreibens im Kindesalter.

Gliederung von Spielmaterial in fünf Primärbedürfnisgruppen

Für die Bildung von verschiedenen Bewegungsbereichen wurden die Primärbedürfnisse sinnvoll gruppiert und strukturiert. Den fünf so entstandenen Primärbedürfnisgruppen ist jeweils eine Farbe zugeordnet (siehe Tabelle).

PRIMÄRBEDÜRFNISGRUPPEN SIELTONNE	GRUPPENSPEZIFISCHE PRIMÄRBEDÜRFNISSE	IN ALLEN GRUPPEN ENTHALTENE PRIMÄRBEDÜRFNISSE
WERFEN, FANGEN	→ sich von rollenden und fliegenden Bällen (oder anderen Gegenständen) faszinieren lassen	→ an und mit Sportgeräten intensiv spielen
HÜPFEN, FEDERN	→ hüpfen, federn, herunterspringen	→ sich vergleichen und messen
BALANCIEREN, IM GLEICHGEWICHT BLEIBEN	→ erfolgreich im Gleichgewicht bleiben (balancieren) → riskante Situationen suchen und sie mit Herzklopfen meistern	→ Bewegungskunststücke lernen und vorführen → sich im Rhythmus bewegen
SPIELERISCH, SCHNELL UND AUSDAUERND LAUFEN	→ spielerisch laufen, weglaufen und schnell laufen → sich bis zur wohlthuenden Erschöpfung anstrengen	
GLEITEN, ROLLEN, DREHEN	→ gleiten und rutschen → den Tummel des Rollens, Drehens und Purzelns erleben	

Nationale Partner



fit4future foundation

Ruessenstrasse 6, 6341 Baar

Tel. 041 766 63 83

info@fit-4-future.ch

www.fit-4-future.ch

Es gibt auch einige wenige Primärbedürfnisse, die leider durch die Spieltonne nicht berücksichtigt werden können, so zum Beispiel das Schaukeln und weite Schwingen durch den Raum, Erklettern von Höhe und Ausschauhalten sowie Spielen am und mit dem Wasser. Den ersten beiden könnte über eine entsprechende Pausenplatzgestaltung Rechnung getragen werden (Schaukeln, Klettertürme etc.). Das Spielen im, am und mit dem Wasser bleibt wohl eher dem Sportunterricht, allenfalls einem „Erlebnistag“ oder natürlich der Freizeit vorbehalten.

DAS SPIELMATERIAL

Die «fit4future»-Spieltonne beinhaltet Spielgeräte, welche vielseitig einsetzbar sind. Das heisst, die meisten lassen sich nicht nur für eine, sondern für mehrere Anwendungsformen bzw. Aktivitäten nutzen. So kann man zum Beispiel mit dem Springseil seilspringen, aber auch darauf balancieren, Gleichgewichtswettkämpfe durchführen, das Seil als Schwanz für ein Fangspiel verwenden, Hindernisse bauen etc. Einzel- und Partnerspiele kommen ebenso zum Zug wie Gruppenaktivitäten.

Konkrete Spiel- und Übungsideen zu den einzelnen Spielgeräten sowie ergänzende Informationen zu Technik, Gefahren, Förderschwerpunkten etc. sind auf den Bewegungskarten (weitere Informationen findest du in der Ideenliste unter dem Suchbegriff «Kartenset Bewegung») festgehalten.

Im Sinne der ganzheitlichen Bewegungsförderung ist es wünschenswert, die Kinder dazu zu animieren, mit möglichst vielen verschiedenen Spielgeräten aus unterschiedlichen Bewegungsbereichen zu spielen. Die folgenden zwei Grafiken veranschaulichen, was mit den einzelnen Spielgeräten gefördert werden kann bzw. welche Fähigkeiten hauptsächlich angesprochen werden.

Zuordnung der Spielmaterialien zu den Primärbedürfnissen

Diverse Spielgeräte lassen sich in mehreren Bewegungsbereichen einsetzen. Ein Schwerpunkt liegt im Bereich des „Wurfens und Fangens“, da diese Bewegungsformen den meisten Kindern sehr viel Spass bringen. Die entsprechenden Übungen bieten zudem eine sehr umfassende Bewegungsförderung.



Zuordnung der Spielmaterialien zu den koordinativen Fähigkeiten und zu konditionellen Faktoren

Sämtliche Spielgeräte sprechen die koordinativen Fähigkeiten an. Zu den koordinativen Fähigkeiten gehören die Rhythmisierungsfähigkeit, die Differenzierungsfähigkeit, die Gleichgewichtsfähigkeit, die Reaktionsfähigkeit und die Orientierungsfähigkeit.

Mit einigen Spielgeräten werden zusätzlich wichtige konditionelle Faktoren gefördert. So können die Ausdauer trainiert, die Knochen gestärkt und/oder die Muskeln gekräftigt werden.

ORGANISATIONSFORMEN FÜR DIE SPIELTUNNE

Arbeiten mit Scouts

Scouts sind Schülerinnen und Schüler, die in verschiedenen Bereichen „Profis“ sind und ihr Wissen oder Können an andere Kinder weitergeben oder organisatorische Aufgaben übernehmen können. Damit nehmen die Kinder eine Vorbildfunktion ein und können über die ihnen auferlegte Verantwortung ihr Selbstbewusstsein aufbauen und gleichzeitig Lehrpersonen entlasten. Das ist der Kern der Scout-Idee (weitere Informationen findest du in der Ideenliste unter dem Suchbegriff «Einsatz Kartenset Bewegung»).

Spielmaterialverwaltung

Ob die Spielmaterialien in der Pause genutzt werden, steht und fällt unter anderem mit einer guten und einfachen Organisation. Es ist nicht notwendig, dass Lehrpersonen die Materialverwaltung für die Pause übernehmen. Nach einer Einführung kann diese Aufgabe sehr gut Kindern (Scouts) übertragen werden. Die Kinder lernen dabei, sorgfältig mit dem Material umzugehen, Verantwortung zu übernehmen und entlasten gleichzeitig die Lehrpersonen. Die Praxis hat gezeigt, dass dies sehr gut funktioniert.





Pro Woche können zum Beispiel jeweils zwei Schülerinnen und Schüler die Materialverwaltung übernehmen. Sie öffnen die Spieltonne zu Beginn (vor) der Pause, geben die Spielmaterialien an die interessierten Kinder heraus und sind dafür verantwortlich, dass am Ende der Pause wieder alles zurückkommt und ordentlich eingeräumt wird.

Als Kontrollhilfe bewähren sich „Pfandsysteme“: Jedes Kind im Schulhaus hat eine Wäscheklammer, einen Magneten oder etwas Ähnliches, das mit seinem Namen beschriftet ist. Leih sich ein Kind ein Spielgerät für die Pause aus, so befestigt es sein „Pfand“ an einer Organisationstafel (Übersicht aller Materialien) beim entsprechenden Spielgerät. So wissen die Materialverantwortlichen am Ende der Pause, bei wem sie nachfragen müssen, wenn ein Spielgerät fehlen sollte (weitere Informationen findest du in der Ideenliste unter dem Suchbegriff «Organisationstafel Spielmaterial»).

Rotationsprinzip bei grossen Schulen

Bei grossen Schulen mit vielen Klassen empfiehlt es sich, die Nutzung der Spieltonne klassenweise zu regeln. Das heisst, dass die Benutzung der Spieltonne wochen- oder tageweise von einer Klasse an die nächste „weitergegeben“ wird. Das hat unter Umständen sogar den Vorteil, dass das Spielmaterial ohne spezielle Inputs länger interessant bleibt, da es nicht immer zur Verfügung steht und es deswegen etwas Besonderes bleibt. Nichtsdestoweniger sollten die einfachsten Materialien (z.B. Springseile) möglichst immer für alle Kinder verfügbar sein.

Kleine Tipps aus der Praxis für die Praxis

Für mehr Bewegung in der Pause:

- die grosse Pause verlängern (z.B. eine halbe Stunde), dafür andere Pausen verkürzen
- das Pausenbrot im Klassenzimmer vor der Pause einnehmen
- bei nassem Wetter überdachte Bereiche nutzen lassen (z.B. Vorplätze, Gänge, evtl. die Turnhalle)
- defekte bzw. verloren gegangene Spielmaterialien, wenn es möglich ist, schnell ersetzen
- abwechselnd ein geeignetes Spielgerät für Bewegungspausen im Unterricht ins Klassenzimmer mitnehmen

Literatur

Zusammengefasst aus der Lehrerbroschüre *Bewegte Pause*