

„DSCHUNGELABENTEUER“

„SCHWING- und KLETTERGARTEN“

KOSTEN: 4.- pro Kind / Unterrichtseinheit bei mindestens 3 Unterrichtseinheiten (Klassen)



Der Turnsaal wird zum **Dschungel**, die Kinder zu Forschern, die alle möglichen **Wege erkunden**. Nur der Boden, wo die schrecklichsten, giftigen Tiere nach den Menschen schnappen, darf **nicht berührt** werden. Durch Klettern, Balancieren, Hangeln, Schwingen, Springen, etc. bleiben wir in den Höhen des Raumes und bewegen uns fort.

Wird der Boden berührt, kommt man in den „**Dschungelgarten**“, wo man sich durch Beantworten von Fragen wieder in den Dschungel „spielen“ kann.

Das Schwingen, egal ob am Seil, an den Ringen, in der Schaukel oder mit einem anderen Gerät, gehört zu den beliebtesten Sinneseindrücken von Bewegung. In Zusammenhang mit Kletterhindernissen und Aufbauten, die es zu überwinden gilt („Affenschaukel“, „Seilbrücke“, „Kletterwand“, ...), wird ein **Erlebnisgarten** für die Schüler geschaffen. Der gesamte Turnsaal ist ein Kletter- und Schwingparadies. Durch die verschiedenen Aufgaben erfahren und lernen die Kinder **spielerisch Probleme zu lösen, etwas zu „schaffen“** und **Vertrauen in sich Selbst** zu haben. Aufmerksamkeit dem Partner, sich selbst und der Natur (= den künstlichen, aufgebauten Gegebenheiten) gegenüber wird gespielt, erlernt und angewendet.

INHALTE: für Teilnehmer von 6-10, oder 10-14 Jahren!

„Kraft und Beweglichkeit“ „Selbsteinschätzung“ „Mut“
„Kondition“ „Gleichgewicht“ „Gewandtheit“
„Vertrauen in Andere“ „Selbstvertrauen“ „ERLEBNIS“
„Geschicklichkeit“ „Soziales Lernen“ „Teamfähigkeit“

Nur bei 10-14jährigen Teilnehmern!

„Überwindung/Neues ausprobieren“ „Orientierung“ „Selbstsicherung“
„Reibungsklettern“ „Trittsicherheit“ „3-Punkt-Klettern“

In dieser Form sind Kletterspiele ideal für das **Soziale Lernen**, das Kennenlernen der Gefahren und das **Training der sportmotorischen Grundfähigkeiten**. Die Kinder und Teilnehmer lernen sich selbst besser kennen („**Selbsterfahrung**“) und haben hier Gelegenheit in interessanter Form ihr Geschick und Können auszuprobieren, und so spielerisch unter fachmännischer Anleitung: bei den diversen **GESCHICKLICHKEITS- und KLETTERAUFGABEN** zu lernen!

Die Stunde beginnt mit gemeinsam Aufwärmen und geht dann sofort in die Thematik ein. Die „Hindernisse werden erklärt, die Regeln, nach denen man sich fortbewegen darf, das Zusammenarbeiten, und die Möglichkeiten sich wieder in den Dschungel zurück zu „kämpfen“, wenn man von den Kreaturen gefressen wurde.

Ab 10 J: Nach den Erklärungen und den ersten Kletterstücken, probiert man sich beim Schwingen. Danach werden in einer „Turnsaalrunde“ Aufgaben individuell gelöst und Hindernisse überwunden. Im Rahmen der Spielidee absolvieren die Kinder alle Aufbauten und Hindernisse, ob alleine, mit Hilfe der Erwachsenen oder in der Gruppe. Die Inhalte werden mittels Erklärung, Vorzeigen und ausprobieren vermittelt. Konzentration auf sein Tun und sich Selbst wird geübt.

FREUDE AM LEBEN DURCH BEWEGEN!

Weitere bewährte Angebote: **SPIELFESTE, ZIRKUS, AKROBATIK, GLEICHGEWICHT, BRETTSPIELE!**