
AERIAL SILK SPIELERISCH ERLERNEN

EIN KLEINER SPIELIDEEN-KATALOG

FÜR DEN AERIALSILK UNTERRICHT MIT KINDERN

Autorin: Livia Gnos
Küssnacht, 11. Mai 2021



SPASSFAKTOR IM UNTERRICHT

In meinem Unterricht mit Kindern soll neben der Wissensvermittlung der Spassfaktor im Vordergrund stehen. Daher ist mir spielerisches Erlernen in meinem zukünftigen Aerial Silk Unterricht sehr wichtig. Für den Aerial Silk Unterricht mit Kindern gibt es bis jetzt sehr wenig Literatur oder Informationen im Web.

Diese Arbeit soll eine kleine Auswahl an Ideen für einen spielerischen Aerial Silk Unterricht mit Kindern geben. Dafür adaptiere ich bereits bestehende Spiele vom Sportunterricht auf den Aerial Silk Unterricht und erarbeite daraus einen Spielideen-Katalog.

SPIELERFAHRUNG

Spielen heisst Lernen. Denn wer spielt lernt sehr viel über sich selber. Die Kinder erwerben Körperwissen und lernen ihre eigenen Stärken und Fähigkeiten, wie auch ihre Grenzen. Während des Spiels lernen die Kinder Sozialkompetenzen, wie Rücksichtnahme, Zuhören, Aushandeln und Zusammenarbeit. Struktur und Regeln helfen den Kindern zwischenmenschliche Beziehungen zu gestalten.

THEMENSPEZIFISCHE LEKTIONEN

Bei der Recherche dieser Abschlussarbeit bin ich auf sehr viele Unterrichtsspiele gestossen, die im Aerial Silk Unterricht auch gut anwendbar sind. Damit es den Rahmen dieser Arbeit nicht sprengt, habe ich mich auf fünf Spiele beschränkt. Die meisten Kinder mögen zudem themenspezifische Lektionen, bei denen sie in verschiedene Rollen schlüpfen können. Für meine Unterrichtsstunde habe ich deshalb das Thema «Wald» gewählt und die Namen der Spiele im Spielideen-Katalog dem Thema entsprechend gewählt oder erfunden. Natürlich können die Namen der Spiele dann auf irgendein Thema oder analog des Einsatzes angepasst werden. Der nachfolgende Spielideen-Katalog dieser Arbeit ist tabellarisch und stichwortartig aufgebaut und damit für die praktische Anwendung ausgelegt.

SPIELIDEEN-KATALOG

SPIELBESCHREIBUNG	REGELN, VARIATIONEN	EINSATZ	NIVEAU, VORAUSSETZUNG	ZEIT	MATERIAL, VORBEREITUNG
<p>Hasenball¹⁾ Es gibt 1-3 Jäger, die anderen Kinder sind Hasen. Die Jäger versuchen die Hasen mit Softbällen abzuschliessen. Wenn ein Hase getroffen wird, muss er im Zauberknopf eine Figur nach Wahl machen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kopftreffer gelten nicht. - Andere Hasen können die getroffenen Hasen im Tuch durch Berührung erlösen. <p><i>Variationen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 3xFelgaufschwung im Zauberknopf (Kraft) 2. Andere Figuren üben (Hip Key vom Boden, Handknöpfe usw.) 3. Bodenübung (Brüggli) oder Dehnung anstatt Zauberknopf-Figur 	Warm-Up, Vertiefung Technik, Auflockerung, Kraft, Abschluss, Dehnen, Impro, Repetition	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Variationen Niveau anpassen. - Mind. 3 Kinder - Genügend Tücher vorhanden 	Ca. 5-10 Min.	2-3 Softbälle (Je nach Gruppengrösse) <i>Vorbereitung:</i> Zauberknöpfe in Tücher
<p>Eichhörnchen-Kletterstafette²⁾ Es gibt zwei Eichhörnchen-Familien. An zwei Deckenaufhängungen werden Nüsse (=Ringe) aufgehängt. Es gibt zwei definierte Startpunkte, von welchem ein Eichhörnchen jeder Familie losspringen darf. Nachdem das erste Eichhörnchen der Familie hochgeklettert ist, eine Nuss geholt hat und wieder beim Startpunkt ist, darf das nächste Eichhörnchen der Familie los. Die Eichhörnchen-Familie, welche als Erstes alle Nüsse von ihrem Baum(=Tuch) geholt hat, hat gewonnen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pro Lauf darf nur 1 Nuss (Ring) geholt werden - Es darf an einem Eichhörnchen gleicher Familie nach zwei misslungenen Kletterversuchen geholfen werden, falls es noch nicht gut genug klettern kann <p><i>Variationen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kletterarten variieren 2. Nicht alle Ringe an zwei Hacken hängen, sondern an alle möglichen im gesamten Raum und Gewinner ist die Eichhörnchen-Familie, welche 	Technik Klettern vertiefen/üben, Warm-Up, Kraft	<ul style="list-style-type: none"> - Mind. 1 Kletterart am Tuch beherrschen - An der Aufhängevorrichtung ist es möglich mehrere Ringe aufzuhängen. (Sonst Variation 2) 	Ca. 5-10 Min.	Ca. 2-3 Ringe pro Person, je nach Höhe der Aufhängung und Wiederholung <i>Vorbereitung:</i> Ringe vorher aufhängen (oder Variation 3)

	<p>am meisten Nüsse in ihrem vordefinierten Depot gesammelt hat.</p> <p>3. Weg umkehren: Nüsse müssen ins Nest (Aufhängung) gebracht werden.</p>		<p>- Raumhöhe ist nicht zu hoch (bzw. bis zur Decke hochklettern ist möglich)</p>		
<p>Tannenzapfen-Fangis (Hochfangis) ³⁾ Eine oder zwei böse Waldköniginnen (= Fänger) verwandeln die Vögel (=alle anderen Kinder) im Wald in Tannenzapfen, in dem sie diese fangen. Sobald die Vögel als Tannenzapfen verwandelt sind, hängen sie in einer vorbestimmten Figur in das Tuch.</p>	<p><i>Variationen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Variationen in den Figuren (Figur aus Zauberknopf, Kraftübung, Dehnung...) 2. Mehrere Figuren zur Auswahl stellen 	<p>Warm-up, Vertiefung einer Figur, Kraft, Ausdauer, Abschluss, Dehnen</p>	<p>- Mind. 3 Personen - Genügend Tücher vorhanden</p>	<p>Ca. 5-10 Min.</p>	<p>Keine</p>
<p>Waldtier-Würfelspiel ⁴⁾ Jedes Waldtier auf den 6 Würfelseiten entspricht einer Figur. Auf 6 Karten ist das Waldtier auf der Vorderseite, die dazu gehörende Figur auf der Rückseite der Karte abgebildet. Ein Kind würfelt und dreht die Karte mit dem gewürfelten Waldtier um und diese Figur wird ausgeführt.</p>	<p><i>Variationen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anfänger: nur Figuren aus dem Zauberknopf auf Rückseite von Karten wählen 2. Fortgeschrittene: Drei Mal würfeln und die drei gewürfelten Figuren aneinanderhängen (Impro, Choreo) 	<p>Choreo, Impro, Postenlauf Repetition</p>	<p>- Gewisses Figurenrepertoire vorhanden (oder siehe Variation 1)</p>	<p>Ca. 10 Min.</p>	<p>Würfel, 6 Karten</p>
<p>Waldsturm-Musik-Stopp ⁵⁾ Alle Vögel fliegen im Wald (=Raum) umher, ertönt ein Donnerschlag (=stoppt die Musik) müssen alle schnell hoch ins Nest (=Tuch, frei wählbar)</p>	<p><i>Variationen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Figur frei wählbar (Zauberknopf; Figur zum vertiefen...) 2. Mit Ausscheiden (Beispiele: Wer als letzter oben ist, scheidet aus.) 3. In Dehnposition (auch auf Matten, nicht nur in Tücher) 	<p>Warm-up Repetition Impro, Festigung Figur, Abschluss, Dehnen</p>	<p>- Genügend Tücher (für jede Person ein Tuch) oder Variation 3</p>	<p>Ca. 5 Min.</p>	<p>Musik</p>

LITERATURVERZEICHNIS

- 1) Cavelti Marcel (unbekannt): «Spielen – Hasenball», sportunterricht.ch – Lehrunterlagen für den Sportunterricht, Online:
<https://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/spielen91.php>
Zuletzt abgerufen am 14. März 2021
- 2) Gabi Michael (unbekannt): «J+S-Kids: Einführung Turnen – Lektion 6» , Impressum: Bundesamt für Sport BASPO, Redaktion «mobilesport.ch», Online:
https://www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2012/08/Turnen_Lektion-6_d.pdf
S. 1, zuletzt abgerufen am 1. Mai 2021
- 3) Harder Claudia (unbekannt): «J+S-Kids: Einführung Turnen – Lektion 10 Hangen», Impressum: Bundesamt für Sport BASPO, Redaktion «mobilesport.ch», Online:
https://www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2012/08/Turnen_Lektion-10_d.pdf
S. 1, zuletzt abgerufen am 6. Mai 2021
- 4) Markmann Mariella, Harder Claudia (2007): «Handgeräte – Reifen – Würfeln», Impressum: Bundesamt für Sport BASPO, Redaktion «mobilesport.ch», Online:
<https://www.mobilesport.ch/gymnastik-und-tanz/handgerate-reifen-wurfeln/>
Zuletzt abgerufen am 20. März 2021
- 5) Borella Jean-Lois (unbekannt): «J+S-Kids: Einführung Geräteturnen - Lektion 2 Gleichgewicht», Impressum: Bundesamt für Sport BASPO, Redaktion «mobilesport.ch»
Online: https://www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2011/02/Gerateturnen_2_Gleichgewicht_d.pdf
S.1, zuletzt abgerufen am 1. Mai 2021.
abgerufen am 2. Mai 2021