

Bewegungslandschaft Unterwasserwelt – Einführung, Material und Vorbereitung



Einführung

Die Bewegungslandschaft „Unterwasserwelt“ enthält insgesamt sieben einfache Stationen. Sie bietet den Schülerinnen und Schülern eine aufregende Möglichkeit, spielerisch ihre körperlichen Fähigkeiten zu verbessern und gleichzeitig ihre Fantasie und Teamfähigkeit zu fördern.

- Klassenstufe: ab Klasse 1
- Dauer: eine Schulstunde
- Die Kinder können die Stationen einzeln oder im Team bewältigen.

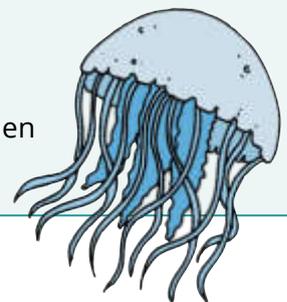
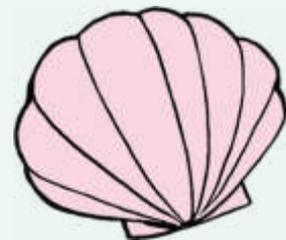
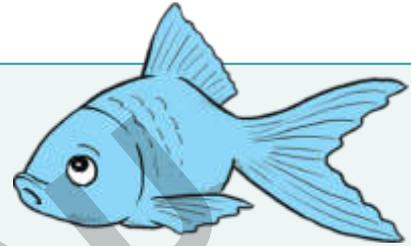
Material

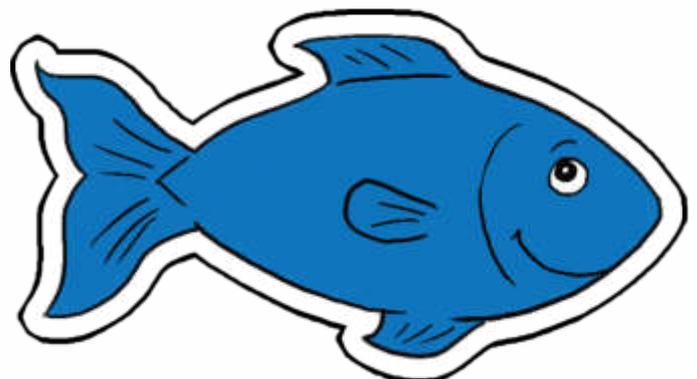
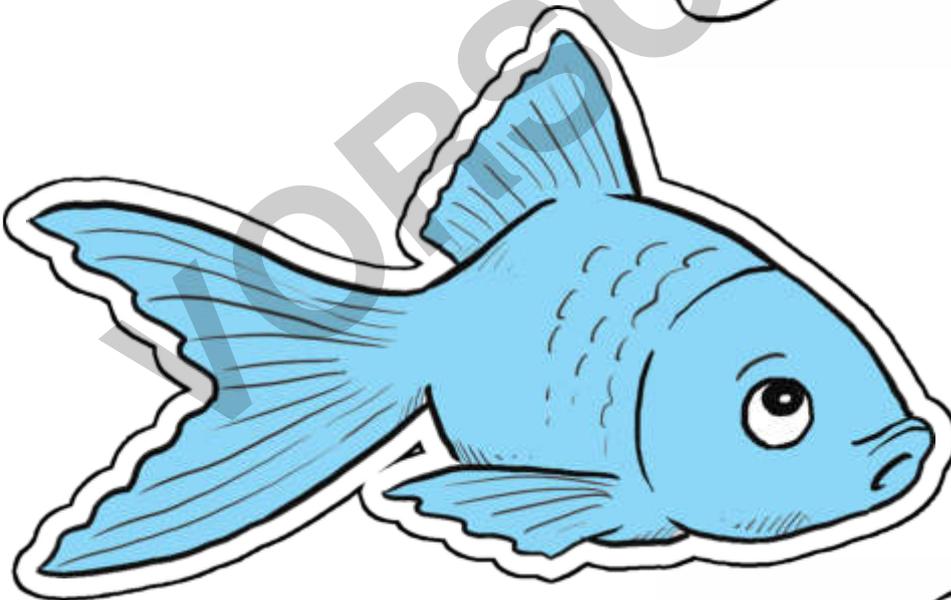
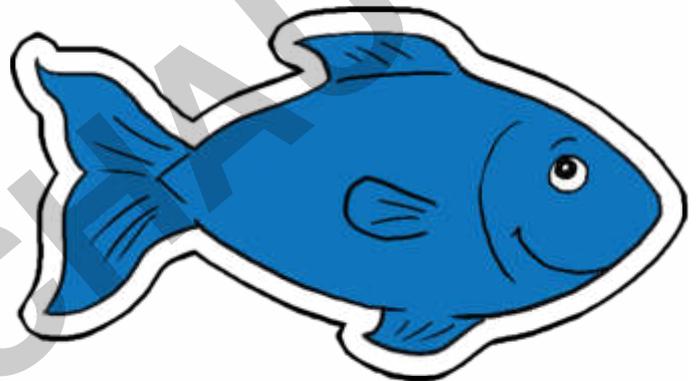
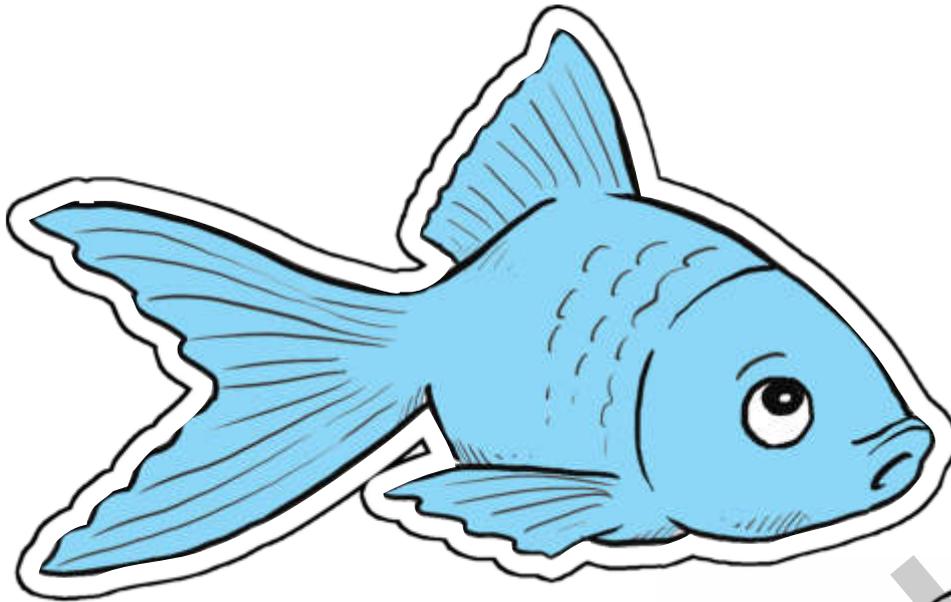
Für die Stationen:

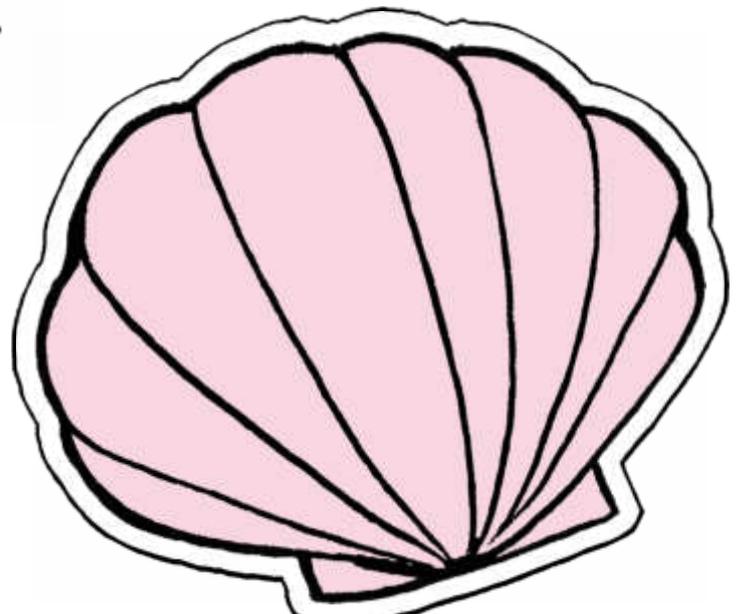
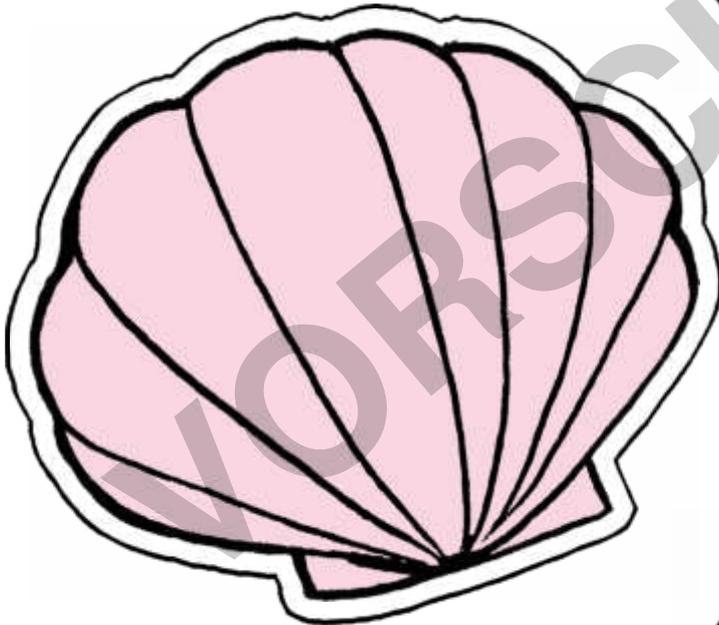
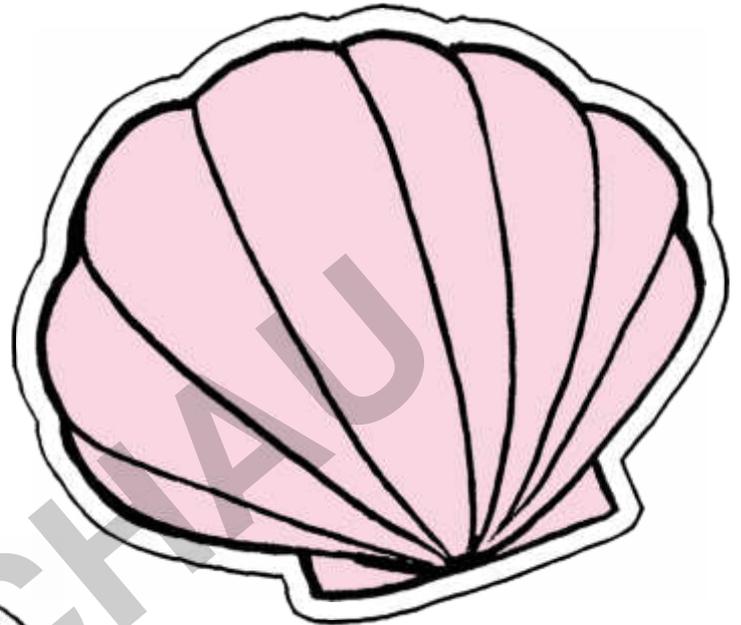
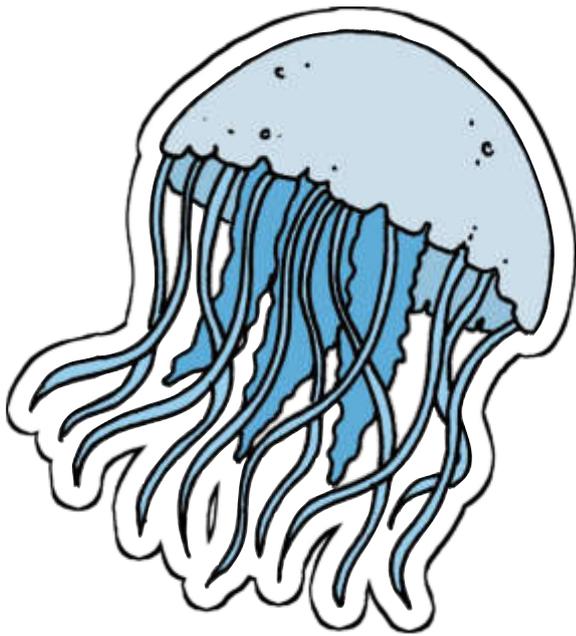
- Fische sprünge: mehrere Hula-Hoop-Reifen
- Korallenriff: Hütchen oder Kegel in verschiedenen Farben und Größen, Mittelteile von großen Kästen
- In der Strömung: langes Seil
- Tentakel-Tanz: verschiedene Tücher oder Bänder; Geräte, um daran die Tücher und Bänder zu befestigen (z.B. Stufenbarren, Ringe)
- Meeresschnecke: ca. drei Seile, Bälle
- Muschelwurf: Hula-Hoop-Reifen, kleine Sandsäckchen
- Sprung ans Ufer: drei Matten, Klebeband/Malerkrepp

Optional zur Dekoration und für die Atmosphäre:

- blaue und dunkelgrüne Tücher und/oder Decken
- Luftballons in verschiedenen Blau- und Grüntönen
- Unterwasser-Motive (siehe Vorlagen)
- passende Musik oder Geräusche (wie z.B. Meeresrauschen)
- farbige Bänder, um die Mitglieder verschiedener Teams zu kennzeichnen (sofern die Kinder in Teams arbeiten sollen)



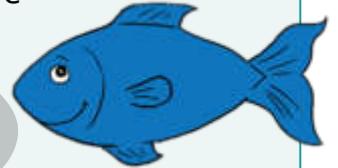






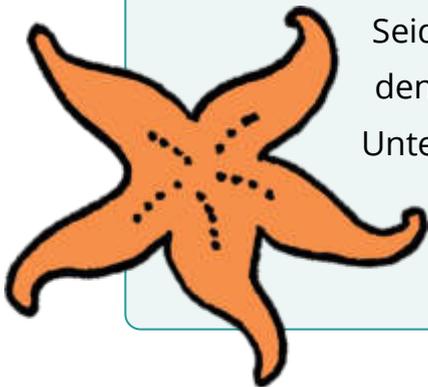
Willkommen, wagemutige Entdeckerinnen und Entdecker!

Heute taucht ihr in die faszinierende Unterwasserwelt ein, wo unbekannte Wesen und atemberaubende Landschaften auf euch warten. Denn ihr seid auserwählt, um euch mutig durch die geheimnisvolle Tiefsee zu kämpfen und neue Entdeckungen zu machen. Eure Aufgabe ist es, verschiedene Hindernisse zu Wasser und zu Land zu überwinden und Herausforderungen zu meistern. Dabei werdet ihr eure Geschicklichkeit, eure Ausdauer und eure Fantasie einsetzen.



Stellt euch vor, ihr schwebt in eurer Taucherausrüstung im Meer. Ihr befindet euch an der Grenze eines Korallenriffs. Hier trifft das klare, türkisblaue Wasser auf die Tiefe und das unendliche Dunkel des Meeres. Die Sonnenstrahlen verwandeln das Korallenriff in ein farbenfrohes Unterwasserparadies. Bunte Fischschwärme ziehen an euch vorbei, als würden sie euch in ihr geheimnisvolles Reich einladen. Schildkröten tummeln sich. In der Ferne erkennt ihr einen großen Schatten, der sich durch das tiefblaue Wasser bewegt. Was dort unten wohl für Meeresungeheuer lauern? Traut ihr euch, in die geheimnisvolle Welt der Tiefsee abzutauchen?

Auf eurer Abenteuerreise werdet ihr ein Korallenriff überwinden, euch durch eine starke Strömung hindurchmanövrieren und den Tentakeln von gruseligen Meereskreaturen ausweichen. Ihr werdet die riesige Meeresschnecke kennenlernen und euer spannendes Unterwasserabenteuer am Schluss mit einem gewagten Sprung zurück ans Ufer beenden.



Seid ihr bereit, in die Tiefen des Meeres einzutauchen und euch den lauernenden Gefahren zu stellen? Mögen die Geheimnisse der Unterwasserwelt euch führen und euer Teamgeist und eure Geschicklichkeit euch zum Erfolg bringen!
Und das Unterwasserwelt-Abenteuer beginnt ...

Bewegungslandschaft Unterwasserwelt - Stationen (1)



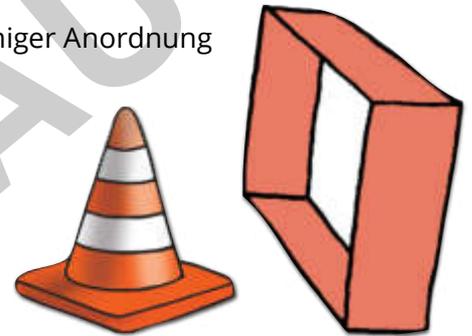
Fischsprünge

- Mehrere Hula-Hoop-Reifen werden wahlweise direkt hintereinander oder mit etwas Abstand versetzt auf einer Strecke verteilt.
- Die Kinder springen mit beiden Füßen gleichzeitig von einem Ring zum anderen. Die Landung erfolgt beidbeinig.
- **Variation:** Links und rechts der Ringe werden ausgeschnittene Unterwasserwelt-Motive verteilt (siehe Vorlagen). Die Kinder sammeln diese zwischen ihren Sprüngen ein.



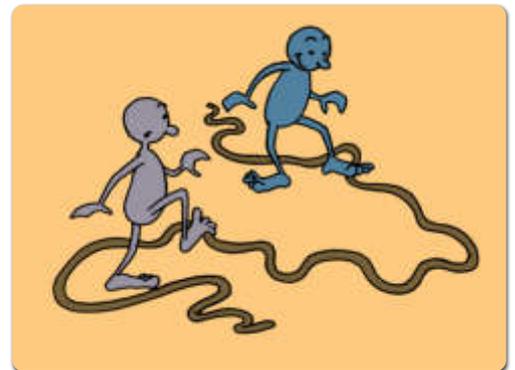
Korallenriff

- Es werden mehrere verschiedene Hütchen/Kegel in wellenförmiger Anordnung hintereinander auf den Boden gestellt.
- Zusätzlich werden Kastenteile so aufgestellt, dass die Kinder hindurchklettern können.
- Die Kinder springen frei über die Hütchen und „durchtauchen“ die Kastenteile und bewegen sich so durch das „Korallenriff“.
- **Variation:** Beim „Tauchen“ durch die Kastenteile halten die Kinder jeweils die Luft an.



In der Strömung

- Die Kinder balancieren auf einem Seil und müssen das Gleichgewicht halten – ähnlich wie in einer Strömung im Wasser.



Tentakel-Tanz

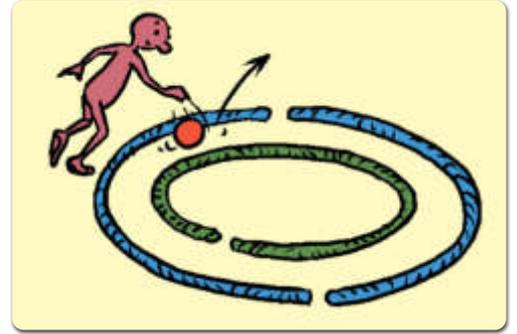
- Die Kinder weichen den „Tentakeln“ von Meerestieren aus, dargestellt durch Tücher oder Bänder. Die Kinder können krabbeln, rollen, Tücher zur Seite pusten usw. – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hauptsache, die „Tentakel“ der Meerestiere werden nicht berührt!
- Die Tücher/Bänder werden an verschiedenen Gegenständen auf unterschiedlichen Höhen befestigt (z.B. Stufenbarren, Ringe).

Bewegungslandschaft Unterwasserwelt - Stationen (2)



Meeresschnecke

- Die Kinder prellen oder rollen einen Ball durch die „Meeresschnecke“.
- Bei Partner- oder Teamarbeit kann der Ball nach einer Teilstrecke an das nächste Kind übergeben werden.



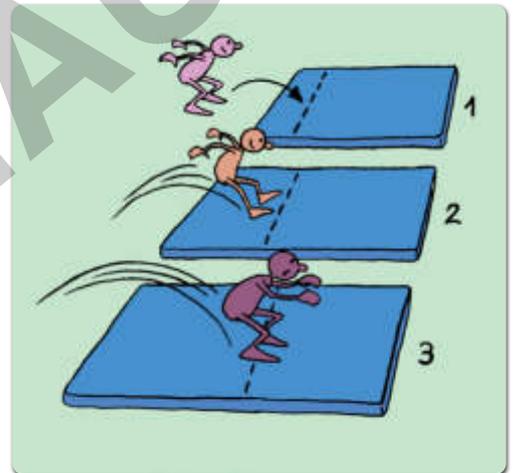
Muschelwurf

- Die Kinder werfen „Muscheln“ (kleine Sandsäckchen) von verschiedenen weit entfernten Positionen in ein „Fischer-netz“ (Hula-Hoop-Reifen).



Sprung ans Ufer

- Es werden drei Matten mit verschieden weit entfernten Klebeband-Markierungen nebeneinander platziert.
- Die Kinder springen mit beiden Füßen gleichzeitig ab und springen so weit wie möglich auf die Matte. Ziel ist es, die Linie zu überwinden.
- Haben die Kinder Matte 1 geschafft, versuchen sie sich an Matte 2 und 3.



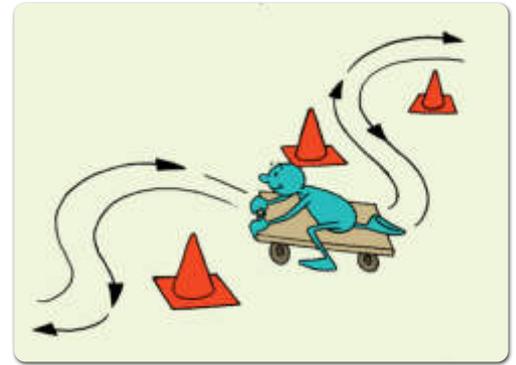
VORSCHAU

Bewegungslandschaft Weltraumabenteurer – Stationen (1)



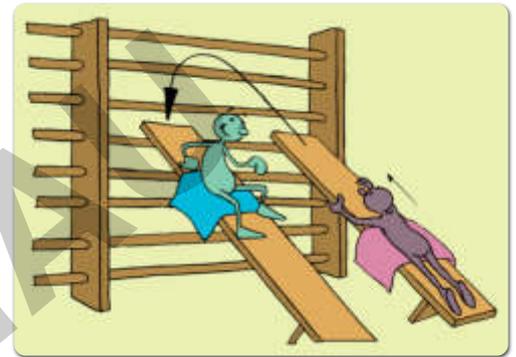
Raketenstart

- Die Kinder starten das Weltraumabenteurer mit ihrer „Rakete“: Auf einem Rollbrett kneelend durchfahren sie einen Slalom.
- **Variation:** Entlang des Slalom-Parcours werden ausgeschnittene Weltraum-Motive verteilt (siehe Vorlagen). Die Kinder stoppen zwischendurch und sammeln die Motive ein.



Schwerkraft

- In eine Sprossenwand werden Bänke eingehängt, sodass eine Schräge entsteht.
- Die Kinder ziehen sich (bäuchlings auf einem Tuch liegend) die Bank hoch und „erfahren so die Schwerkraft“.
- Auf der anderen Bank rutschen Sie (auf dem Po sitzend) die Bank wieder herunter.



Planeten-Zielwurf

- Die Kinder werfen mit Bällen oder Sandsäckchen auf Kegel („Planeten“), die auf einem Kasten stehen.
- **Variation 1:** Mit Klebeband Wurflinien auf dem Fußboden markieren.
- **Variation 2:** An den Kegeln werden die Planeten-Motive (siehe Vorlagen) befestigt.



Meteoriten-Sprung

- Die Kinder klettern auf einen „Meteoriten“ (Sprossenwand) und springen von ihm herunter (auf eine Matte).
- **Variation:** Mit Klebeband werden Markierungen zum Weitsprung auf die Matten geklebt.

