

Ideen für selbstständig durchführbare Aktivitäten

Die Beurteilung der Anwendungssituation erfolgt am Ende der Unterrichtseinheit in einer Doppellektion. Um möglichst viele SuS gleichzeitig zu beschäftigen, können neben der Grundinstallation selbstständig durchführbare Aufgaben oder ein selbstorganisiertes Spiel angeboten werden. Einige Beispiele dazu sind nachfolgend aufgeführt:

- **Gleichgewichtsduelle** – Drei bis vier Kinder stellen sich hinter einer Langbank (normal aufgestellt oder umgedreht) in einer Kolonne auf. Das erste Kind stellt sich in die Mitte der Bank und dreht sich um, um auf seine Gegnerin bzw. seinen Gegner zu warten. Anschliessend halten sich die beiden Kinder an den Händen und versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst mit einem Fuss den Boden berührt, hat verloren und reiht sich wieder hinten in der Kolonne ein. Danach ist das nächste Kind an der Reihe. Gewinnt ein Kind drei Duelle in Folge, wählt es eine zusätzliche Herausforderung (z.B. auf einem Bein stehen, die Füsse zusammenhalten oder die Augen schliessen), die es in den folgenden Duellen einhalten muss.
- **Korbwürfe** – Die SuS erzielen mit leichten Bällen möglichst viele Körbe. Geworfen wird von frei gewählten Positionen (z.B. vom Boden, von einer Langbank oder von Kastenelementen). Die Sicherheitsvorgaben für die Nutzung der Kastenelemente werden vorgängig durch die Lehrperson geklärt.
 - *Variante «Duell»:* Von einem festgelegten Startpunkt (z.B. einem Reifen) aus starten zwei Kinder gleichzeitig mit einem Ball in der Hand zu zwei unterschiedlichen Körben. Wer kehrt zuerst zurück, nachdem er oder sie zwei Körbe erzielt hat? Die Kinder fordern sich gegenseitig heraus und wechseln ihre Gegner:innen frei. Bei häufigen Siegen oder einem offensichtlichen Leistungsunterschied kann eine zusätzliche Herausforderung vereinbart werden, beispielsweise durch die Erhöhung der Anzahl der zu erzielenden Körbe.
- **Jonglieren mit dem Badmintonschläger** – Einen Luftballon (oder zwei) mit einem Badmintonschläger in der Luft halten.
- **KAPLA® Turmbau** – Die SuS bauen einen Turm aus KAPLA®-Bausteinen. Um einen neuen Baustein zu erhalten, absolvieren sie jeweils einen einfachen Bewegungsparcours (z.B. Slalom, unter einer Bank hindurchkriechen, über eine umgedrehte Langbank balancieren usw.). Die Reifen, in denen gebaut wird, befinden sich in einiger Entfernung vom KAPLA®-Vorrat. Die Türme können je nach Wahl der SuS alleine oder gemeinsam in einer Gruppe gebaut werden.
- **Puzzle-Challenge** – Die SuS setzen gemeinsam ein grosses oder mehrere kleine Puzzles zusammen. Um jeweils ein Puzzleteil zu erhalten, absolvieren sie einen kurzen Geschicklichkeitsparcours. Die Kinder organisieren sich so, dass bis zum Ende der Lektion mindestens ein Puzzle fertiggestellt wird. Dabei steht nicht der Wettbewerb im Vordergrund: Alle arbeiten zusammen und unterstützen sich gegenseitig beim Lösen eines oder mehrerer Puzzles.
- Weitere den SuS bekannte **Konstruktions- oder Kooperationsspiele**, welche die Feinmotorik fördern.