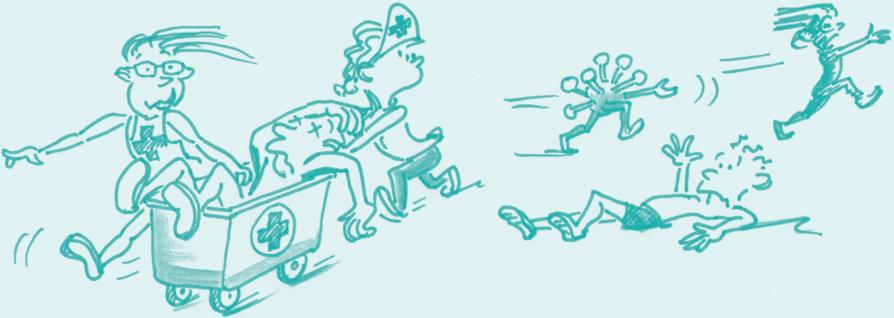


Mit Rollgeräten vertraut werden

## Vielseitig rollen und fahren

Kinder des ersten Zyklus sind motorisch in der Lage, ein Rollgerät zu bedienen und es vielfältig einzusetzen. Reduziertes Gefahrenbewusstsein, die geringe körperliche Grösse und die noch nicht vollständig ausgebildeten sensorischen und motorischen Fähigkeiten machen es ratsam, mit den Kindern im geschützten Umfeld zu üben. Die Kinder trainieren so wichtige sensomotorische Fertigkeiten und lernen im sozialen Umfeld, auf ihre Mitschülerinnen und Mitschüler Rücksicht zu nehmen und Regeln einzuhalten.

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
1	<p><b>Scooterfangis</b> Fächer Rollen und Fahren Basics → Karte 4 B</p>  <p>Mit dem Scooter fangen 1–2 Schülerinnen herumlaufende Schülerinnen ohne Rollgerät. Die freien Schülerinnen laufen kreuz und quer auf dem Spielfeld herum. Die Fängerinnen berühren möglichst rasch eine laufende Mitschülerin. Wenn sie dies schaffen, werden die Rollen getauscht.</p> <p>→ VARIANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mit einem Trottinett oder Laufrad spielen</li> </ul> <p><b>METHODISCHE TIPPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zuerst mit einer Fängerin beginnen und die Anzahl der Fängerinnen mit Beherrschen des Rollgeräts und des Spiels steigern</li> <li>– Die Hälfte der Klasse spielt, mit einem Scooter ausgerüstet, gegen alle anderen; dies erfordert aber eine grössere Fahrsicherheit und ist als Einstiegsspiel nicht geeignet</li> </ul> <p><b>ORGANISATORISCHER TIPP</b> Scooter sauber putzen, sodass sie bei der Verwendung in der Sporthalle auf dem Hallenboden keine Streifen hinterlassen. Mit der Hauswartung absprechen!</p>	<p>Im Spiel mit Rollgeräten die Übersicht behalten.</p>

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
2	<p><b>Krankswagen</b> Fächer Rollen und Fahren Basics → Karte 4A</p>  <p>2–3 Schülerinnen werden als Viren mit einem Spielband markiert. 2 Schülerinnen sind Sanitäterinnen und erhalten als Krankwagen je einen Ballwagen. Die Viren «infizieren» die freien Schülerinnen. Wer von einem Virus abgetupft wird, legt sich «krank» auf den Boden und muss mit dem Krankwagen ins Spital gefahren werden. Dort betreibt sie Krankengymnastik (z.B. 1 Länge Pedalo fahren). Dann gilt sie als geheilt und darf wieder am Spiel teilnehmen.</p> <p><b>REGELN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Sanitäterinnen werden nicht angesteckt</li> <li>– Pro Krankentransport darf nur eine Kranke transportiert werden</li> </ul> <p><b>METHODISCHE TIPPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Die Sanitäterinnen helfen den Mitschülerinnen, in den Ballwagen zu steigen</li> <li>– Die Sanitäterinnen achten darauf, dass sie mit dem Krankwagen keine Kinder anfahren</li> </ul>	<p>Im Spiel mit Rollgeräten die Übersicht behalten.</p>
3	<p><b>Weit rollen</b> Fächer Rollen und Fahren Basics → Karte 14A</p>  <p>Auf einer Anlaufstrecke beschleunigen die Schülerinnen und rollen anschliessend von einer Startlinie aus möglichst weit, ohne noch einmal zu beschleunigen. Wer schafft auf welchem Gerät die längste Rolldistanz?</p>	<p>Beschleunigen und möglichst weit rollen können.</p>

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
3	<p>→ VARIANTEN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auf Kommando schnell stoppen</li> <li>- Nach der Startlinie werden Hütchen aufgestellt, welche unterschiedlich viele Punkte ergeben. Rollt die Schülerin beispielsweise von der Startlinie aus bis zu Hütchen Nummer 3, so erhält sie 3 Punkte. Wer sammelt in 5 Durchgängen am meisten Punkte?</li> </ul> <p><b>METHODISCHE TIPPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppen mit den gleichen Rollgeräten bilden</li> <li>- In Gruppen mit verschiedenen Rollgeräten Punkte für die ganze Gruppe sammeln</li> </ul>	
4	<p><b>Ampelspiel</b></p> <p>Fächer Rollen und Fahren Basics → Karte 18A</p>  <p>Die Lehrperson hält farbige Blätter oder Spielbänder als Ampel in die Höhe.      Grün: Alle Schüler fahren kreuz und quer auf dem Platz herum.      Orange: Das Tempo wird gedrosselt und die Schüler stellen sich auf baldiges Anhalten ein.      Rot: Die Schülerinnen stoppen sofort und dürfen sich nicht mehr bewegen.</p> <p>→ VARIANTEN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Schüler gibt die Befehle vor</li> <li>- Es wird mit «Leben» gespielt; wer nicht sofort stillsteht, verliert 1 «Leben»; wer 3 «Leben» verloren hat, muss als Busse eine Zusatzaufgabe erfüllen z.B. eine grosse Runde um den Platz fahren</li> </ul> <p><b>METHODISCHE TIPPS</b></p> <p>Die Ampelsignale sollen gut sichtbar sein; die befehlgebende Person kann sich auf eine Erhöhung stellen, damit sie für alle gut sichtbar ist</p>	<p>Schnellen Wechsel zwischen fahren und anhalten ausführen können.</p>

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
5	<p><b>VERKEHRSPOLIZIST</b>  Fächer Rollen und Fahren Basics → Karte 23 B</p>  <p>Die Lehrperson oder ein Schüler steht als Verkehrspolizist vor der Klasse. Gegenüber dem Polizisten stellen sich die Schüler mit ihren Rollgeräten mit ausreichendem Abstand zueinander auf. Der Verkehrspolizist kann 4 verschiedene Richtungen (re, li, vw, rw) oder den Stopp anzeigen. Wer kann so schnell wie möglich und ohne Zusammenstoß die Handzeichen des Polizisten umsetzen?</p> <p>→ VARIANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Signale rufen, statt anzeigen</li> </ul> <p><b>ERSCHWEREN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Schüler führen immer das Gegenteil des Signals aus (vw = rw, re = li und umgekehrt)</li> </ul> <p><b>METHODISCHE TIPPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiel zuerst im Gehen üben</li> <li>- Schüler lernen so, rechts und links zu unterscheiden</li> <li>- Anzahl Schritte oder die Dauer des Rollens im Voraus definieren, z.B. 2 x mit dem Fuss abstossen</li> </ul>	<p>Das Rollgerät im Raum lenken und Zusammenstöße vermeiden können.</p>

Weitere Übungs- und Spielformen finden Sie in unseren Fächern  
VIELSEITIG ROLLEN, ROLLEN UND FAHREN, Art.-Nr. 20.436, ISBN 978-3-03700-436-4  
SICHER FAHREN, ROLLEN UND FAHREN, Art.-Nr. 20.437, ISBN 978-3-03700-437-1 (erscheint Anfang 2020)

Wir wünschen viel Erfolg und Spass bei der Umsetzung in Ihrem Sportunterricht.