



## Für den Sportunterricht

## Für die bewegte Schule/Betreuung

Berg und See	Hip-Hop
Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Kiga <input checked="" type="checkbox"/> Ust <input checked="" type="checkbox"/> Mst	Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Ust <input checked="" type="checkbox"/> Mst
Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse	Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse
Zeitbedarf 10 Minuten	Zeitbedarf 3-10 Minuten
Material Reifen und Hütchen/Kegel	Material kleine Bälle
Ziel Reaktion und Orientierung	Ziel Kooperation und Koordination
Quelle Sportunterricht im Kindergarten, GraubündenSPORT, 2020	Quelle Schule bewegt
Beschreibung	Beschreibung
<p>«Berg und See» ist ein Laufspiel, bei dem sich die Kinder immer wieder neu orientieren müssen. Die Gruppe wird in «Wanderer» und «Schwimmer» aufgeteilt. Im Spielfeld wird pro Wanderer ein «Berg» (Kegel) und pro Schwimmer ein «See» (Reifen) verteilt. Alle rennen in selbstbestimmtem Tempo durcheinander. Auf ein Signal suchen sich die Wanderer möglichst schnell einen freien Berg, die Schwimmer einen See. Stehen alle Kinder am richtigen Ort? Welches Team ist schneller?</p>	<p>Alle Schüler:innen nehmen einen kleinen Ball und bilden mit dem Gesicht zur Mitte einen Kreis. Nun startet die LP das Spiel mit dem rhythmischen Kommando «Hip ... 2 ... 3 ... weg». Bei «weg» werfen alle den Ball zum linken Nachbarn und fangen den Ball von rechts auf. Nach und nach kommen weitere Kommandos hinzu. Bei «hop» wird der Ball nach rechts geworfen, bei «hip-hip» zum/zur übernächsten Spieler:in links und bei «hop-hop» zum/zur übernächsten Spieler:in rechts. <a href="#">Hier</a> gibt's ein Video dazu.</p>
Variationen	Variationen
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Für jedes Kind hat es im Spielfeld einen See und einen Berg. Die LP gibt ein Signal und ruft «Berg» oder «See». Die Kinder müssen möglichst schnell den richtigen Platz finden.</li> <li>▪ Anzahl der Kinder pro «Berg» oder «See» durch Fingerzeichen variieren.</li> <li>▪ Aufgaben beim «Berg» und «See» ergänzen (z.B. auf einem Bein stehen).</li> <li>▪ Jede Runde laufen die Kinder in einer neuen Laufart (z.B. Hüpfen).</li> <li>▪ Weitere «Orte» hinzufügen und die Anzahl Teams entsprechend anpassen.</li> <li>▪ Ein Fänger/eine Fängerin versucht alle Kinder zu fangen, die noch keinen Berg oder See gefunden haben.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Das Spiel wird in einem Stuhlkreis durchgeführt.</li> <li>▪ Nur jede/r zweite Spieler:in erhält einen Ball.</li> <li>▪ Es werden weitere Kommandos eingeführt, wie zum Beispiel bei «hap» den Ball hochwerfen und nach einer Drehung um die eigene Achse wieder auffangen.</li> <li>▪ Das Spiel in kleineren Gruppen durchführen.</li> </ul>