

Sunrise Snow Day

Zeit spielend überbrücken

Nach der Ankunft mit dem Car an der Talstation gibt es oft Wartezeiten, bis alle Kinder mit Schneesportmaterial ausgerüstet sind. Auch nach dem Mittagessen wollen die Kinder schnell wieder raus und es dauert zum Teil noch eine Weile, bis die Schneesportlehrperson die Kinder für den Unterricht am Nachmittag übernimmt. Um die Wartezeiten spielerisch zu überbrücken, geben wir den Klassenlehrpersonen gerne ein paar Übungsvorschläge. Im ersten Teil, den Spielen 1-3, finden Sie Spielideen für auf dem Parkplatz und im zweiten Teil, den Spielen 4-8, erhalten Sie Tipps für die Überbrückung von Wartezeiten mit den Ski respektive dem Snowboard auf dem Schnee.

Beschreibung Icons



Knotenpunkte, Zusatzinformationen, Hinweise



Belastung / Erschwerung



Variationen



Organisationsform

Auf dem Parkplatz / an der Talstation

1. Das Spiel der Pantomime

Die Kinder stehen im Kreis und abwechselnd stellt ein Kind eine Sportart (beispielsweise das Snowboarden) pantomimisch dar. Das nächste Kind macht die Bewegung der Vorgängerin respektive des Vorgängers nach (in diesem Fall das Snowboarden) und mimt dann eine weitere Schneesportart. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Kinder eine Schneesportart pantomimisch darstellen konnten. Am Ende zeigen alle Kinder gemeinsam ein letztes Mal alle Schneesportarten (in der Reihenfolge vom ersten bis zum letzten) ohne Einsatz von Wörtern.



- Bewegungen nachahmen, die mit dem Schneesport zu tun haben (Springen, Kurven, Hocke usw.)
- Einfachere Bewegungen nachahmen, damit kleinere Kinder sie kennenlernen



- Eine Gruppe (bis zu zehn Kinder)
- Mehrere Gruppen à sechs bis sieben Kinder

2. Das Rennen gegen die Zeit

Beim «Rennen gegen die Zeit» wird ein Rennen – sei es ein Ski-, Skicross- oder Snowboard-Rennen oder gar ein Biathlon-Wettkampf – pantomimisch dargestellt. Die Lehrperson gibt den Schülerinnen und Schülern das Startsignal, dann folgt die Ansage von Rechts- und Linkskurven, Sprüngen etc. Das Rennen sollte zwischen zwei und drei Minuten dauern, damit sich die Kinder gut aufwärmen können.



- Eine Gruppe
- Mehrere Gruppen à sechs bis zehn Kinder

3. Zahlen und Bewegungen

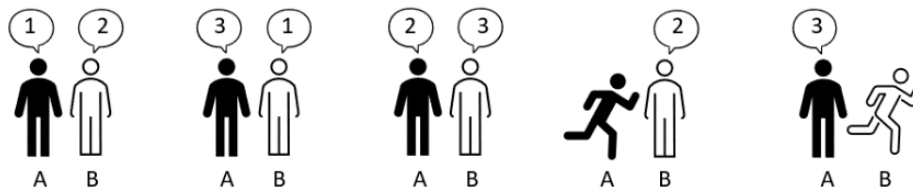
Die Kinder bilden Zweiertteams und zählen abwechselnd bis drei. Das Ziel ist es, so schnell wie möglich zu zählen. Dabei sagt jedes Kind jeweils nur eine Zahl (beispielsweise sagt A eins, B sagt zwei, A sagt drei, B sagt eins usw.). Nach einiger Zeit wird die Zahl 1 durch eine Bewegung (beispielsweise einen Sprung) ersetzt und die Zahlen 2 und 3 bleiben übrig. Das Spiel geht weiter und das Ziel ist es, diese Abfolge so schnell wie möglich zu wiederholen. Nach und nach werden die drei Zahlen durch Bewegungen ersetzt, die mit dem Schneesport zu tun haben.



- Die Klasse stellt sich in einem Kreis hin. Nun wird im Kreis der Reihe nach durchgezählt. Dabei wird eine Zahl, etwa die 7, durch eine Bewegung, beispielsweise einen Sprung, ersetzt. Nun werden alle Zahlen der 7-ner-Reihe sowie alle Zahlen, in welcher die Ziffer 7 vorkommt, mit dieser Bewegung ersetzt (7, 14, 17, 21, 27, 28 etc.).



- Zu zweit
- Mehrere Gruppen à sechs bis zehn Kinder für die Variation



Spiele auf dem Schnee

4. Vorbereitungsstafette


Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Jedes Team stellt sich in einer Kolonne hinter der Startlinie auf, und die gesamte Ausrüstung (Ski und Stöcke oder Snowboard) befindet sich hinter der Ziellinie. Auf ein Zeichen der Lehrperson laufen die beiden Ersten jeder Mannschaft los, um ihren ersten Stock zu holen, und kehren so schnell wie möglich zu ihrem Team zurück, um einer Mitspielerin respektive einem Mitspieler die Hand abzuklatschen, damit sie oder er loslaufen kann. Ziel ist es, dass jedes Kind seine gesamte Ausrüstung zurückbekommt (vier Durchgänge pro Person).

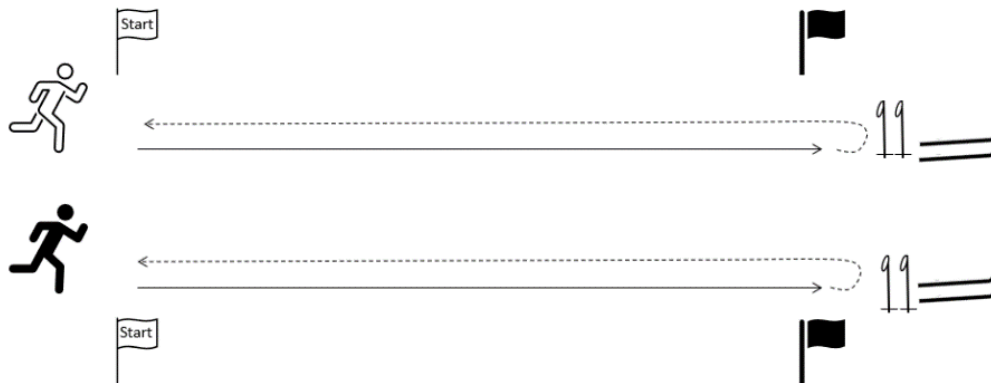


- Die Ski müssen angezogen werden
- Mit Kindern machen, die ihre Ski bereits selbstständig anziehen können



- Mit Snowboard möglich (entweder mit dem Snowboard in den Händen oder mit einem Fuss in der Bindung zurückkehren – abhängig vom Niveau der Kinder)


-  Mehrere Teams à vier bis acht Kinder




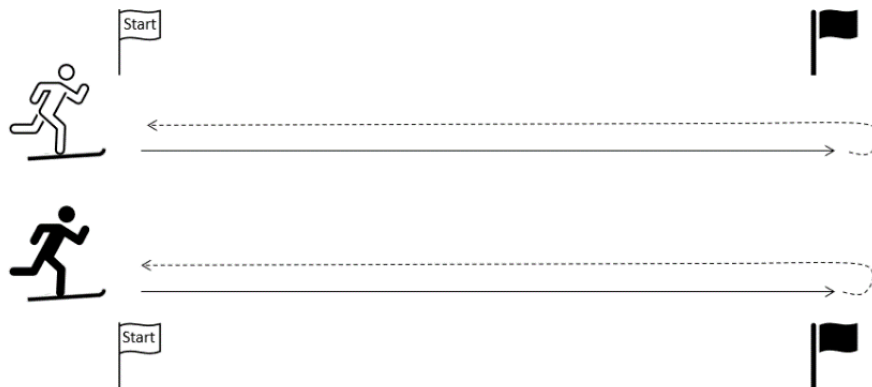
5. Das Scooter-Rennen

Die Kinder stellen sich mit nur einem Ski einzeln auf die Startlinie. Auf ein Zeichen der Lehrperson starten alle Kinder gleichzeitig bis zu einem Punkt, der durch einen Stock definiert ist. Am Stock angekommen, kehren sie zur Start- respektive Ziellinie zurück. Das erste Kind, das die Ziellinie überquert, hat das Rennen gewonnen.

-  Mit Snowboard möglich (abhängig vom Niveau der Kinder – Achtung Verletzungsrisiko)


-  Für den Rückweg den Ski am anderen Fuss anziehen/festmachen
- Ohne Ski

-  Einzel
- Mehrere Teams

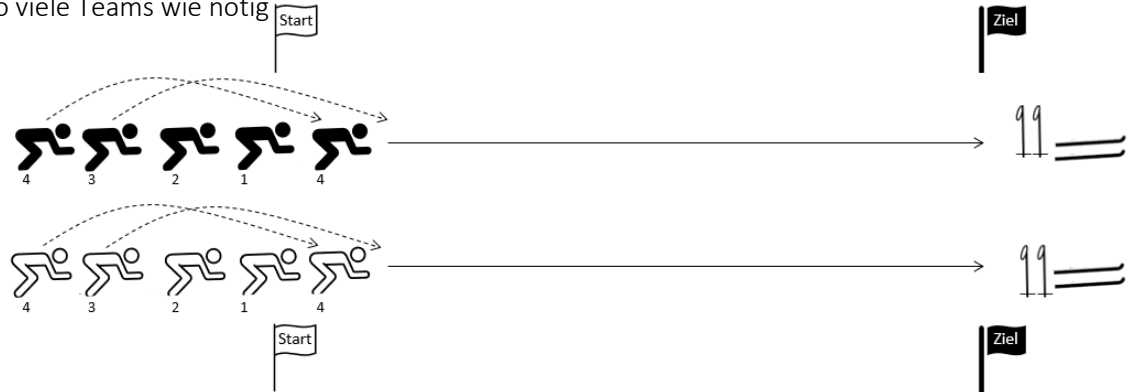


6. Die schönste Hocke

In Teams von vier Kindern geht es darum, so schnell wie möglich die Ziellinie zu erreichen. Jedes Team stellt sich in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4 nacheinander hinter der Startlinie auf. Auf das Zeichen der Lehrperson läuft die Nummer 4 jedes Teams los, um sich vor der Nummer 1 ihres Teams zu positionieren. Sobald sich die Nummer 4 entsprechend platziert hat, wiederholt die Nummer 3 das Vorgehen und stellt sich vor die Nummer 4. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Kinder die Ziellinie überquert haben. Das Team, das als Erstes ankommt, hat das Rennen gewonnen.

-  Mit Snowboard möglich (entweder mit dem Snowboard in den Händen oder mit einem Fuss in der Bindung zurückkehren – abhängig vom Niveau der Kinder)

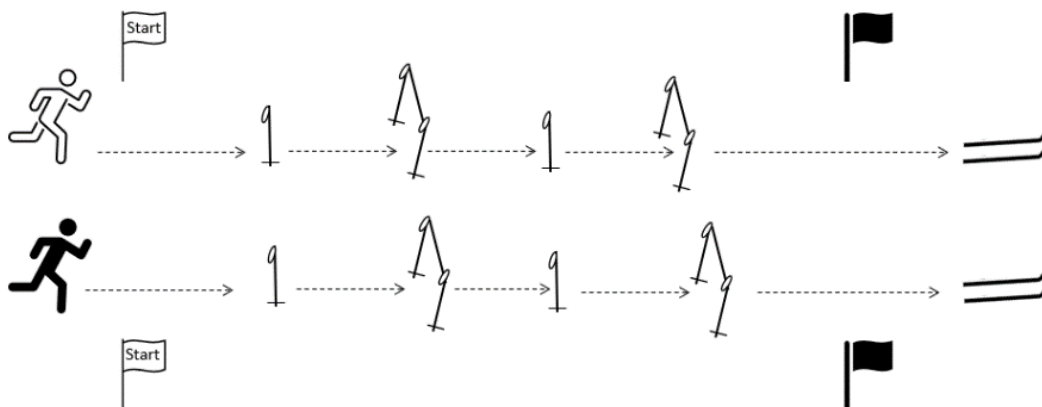
- Nach der Ziellinie ziehen die Kinder so schnell wie möglich ihre Ski und Stöcke an und gehen zur Startlinie zurück
- In Teams von vier oder mehr Kindern
- So viele Teams wie nötig



7. Die Tunneldurchfahrt

Die Lehrperson sammelt alle Skistöcke der Kinder ein, um damit einen Parcours aufzubauen. Der erste Stock wird in den Schnee gelegt, damit die Kinder darüber springen können. Anschliessend kann mithilfe von drei Stöcken ein «Tunnel» gebaut werden (zwei Stöcke in den Boden stecken und der dritte wird von den Bändern der ersten beiden Stöcke gehalten). Je nachdem, wie viele Stöcke zur Verfügung stehen, können mehrere Tunnel gebaut werden. Am Ende des Parcours ziehen die Kinder ihre Ski an und kehren im Schlittschuhschritt zum Start zurück.

- Ohne Ski
- Einzel
- In Teams beispielsweise von fünf Kindern



8. 1, 2, 3, Halt

Alle Kinder stellen sich am oberen Ende eines kleinen Hangs auf. Die Lehrperson stellt sich mit dem Rücken zu den Kindern vor die Ziellinie. Dabei sagt sie: «Eins, zwei, drei, Halt!» und dreht sich um. Solange die Lehrperson nicht in die Richtung der Kinder schaut, fahren die Kinder den Hang hinunter. Sobald sich die Lehrperson aber umdreht, müssen die Kinder im Pflug (Skispitzen vorne zusammenbringen) stehen bleiben. Die Kinder, die nicht deutlich stehen geblieben sind, müssen fünf Schritte nach oben steigen.

- Mit Ski und Snowboard möglich
- Dasselbe auf einer ebenen Fläche tun, aber je nach Niveau der Kinder im Schritt oder im Schlittschuhschritt vorwärtsgehen.
- Einzel

