

HARRY POTTER UND DER TURNUNTERRICHT

Autorin: Marlies Marktscheffel

Idee:

- Eine Geschichte regt die Phantasie der Kinder an.
- Kinder sind motiviert sich in einer neuen Welt zu bewegen.

Hauptziele:

- Kräftigung der Muskulatur
- Verbesserung der Koordination
- Sammeln von Bewegungserfahrungen

Umsetzung:

- Die Kinder sollen in ihre Übungsstunde mit einbezogen werden (z.B. Was muss ein Zauberer alles können?).
- Gemeinsamer Aufbau der Stationen
- Zu Beginn soll immer ein Warming up stattfinden.

DIE GESCHICHTE:

Zaubern ist nicht leicht und bedarf ganz viel Übung. Harry zeigt uns daher, wie in seiner Schule manchmal der Turnunterricht aussieht.

Zauberlehrlinge sind doch auch nur Kinder, die ihren Spaß beim Turnen haben, sagt er und manchmal gerne ein paar Streiche aushecken. So kommt es eines Tages vor, dass ein einfaches Fangspiel plötzlich etwas verhexter wird.

1. VERSTEINERUNGEN:

Aus allen Zauberlehrlingen wird ein großer Zauberer bestimmt, der die anderen alle fangen soll. Sobald er mit seinem Zauberstab einen Zauberlehrling berührt, bleibt dieser ganz versteinert stehen. Doch so einfach ist es nicht. Der Zauberer muss vorher noch seinen Zauberstab aus einem Versteck holen.

In dieser Zeit bestimmen die Zauberlehrlinge zwei von ihnen, die ganz heimlich durch Berührung die versteinerten Figuren wieder zum Leben erwecken können.

Das Spiel endet, in dem der Zauberer entweder alle Zauberlehrlinge versteinert oder die beiden Zauberlehrlinge benennt.

Ach so: Zauberlehrlinge die beim Erlösen der anderen erwischt wurden vom Zauberer, können keine versteinerten Figuren mehr erlösen.

Nach soviel Schabernack wird es langsam ernst. Schließlich muss die Zauberkunst gelernt werden.

2. FIGUREN ZAUBERN

Alle Zauberlehrlinge gehen paarweise zusammen. Ein Zauberlehrling setzt sich auf den Boden und wird zu Modelliermasse. Der andere Zauberlehrling formt nun eine Figur/Gegenstand aus der Modelliermasse, indem er die Köperteile berührt, die der Partner verändern soll. Die „Modelliermasse“ muss mit Körperspannung die jeweiligen Positionen halten, bis die endgültige Figur geformt wurde (Partnerwechsel).

3. FIGUREN WERFEN

Alle Zauberlehrlinge gehen paarweise zusammen und fassen sich an einer Hand an. Ein Zauberlehrling dreht nun den anderen schnell im Kreis herum und lässt die Hand des anderen los. Der Partner versucht nun ganz schnell in der „geworfenen Figur“ stehen zu bleiben (Partnerwechsel).

Das Fliegen nicht einfach ist, weiß jeder große Zauberer, daher müssen alle Zauberlehrlinge schnell ein paar Flugstationen aufbauen.

4. DER HÖHENFLUG

Geräteaufbau: 2 Stufenbarren, hängende Tauen, 1 Weichbodenmatte, 4 Turnmatten

Die Stufenbarren werden parallel nebeneinander aufgebaut, sodass zum einen die hohen Holme nebeneinander sind und zum anderen die Tauen zwischen den beiden Stufenbarren hängen. Die Weichbodenmatte liegt unter den Tauen. Die Stufenbarren mit jeweils zwei Turnmatten absichern.

Übung:

Ein Zauberlehrling klettert auf den hohen Stufenbarrenholm und greift sich ein Tau. Jetzt schwingt er zum gegenüberstehenden Stufenbarren und versucht auf den Stufenbarren zu kommen. Schließlich wird das Tau zur anderen Seite geschwungen und der Zauberlehrling klettert wieder vom Stufenbarren hinunter.

Variationen:

- Nachdem Schwingen mit den Kniekehlen den hohen Holm erreichen, Tau loslassen, im „Schweinebaumel“ (Kniehang) den unteren Holm fassen, Niedersprung.
- Aufschwung am niederen Holm, hochklettern und auf den hohen Holm setzen. Das Tau ergreifen und zum anderen Stufenbarren wechseln.

5. DER ABFLUG

Aufbau: Reckanlage, 2 Kästen, 2 Turnmatten, 1 Weichbodenmatte

Die Kästen werden als Kastengasse vor dem Reck aufgebaut. Die Weichbodenmatte liegt längs unter der Reckanlage und die beiden Turnmatten liegen übereinander hinter der Weichbodenmatte, sodass der Weichboden nicht wegrutschen kann.

Übung:

Ein Zauberlehrling steht im Grätschstand auf den beiden Kästen und greift mit langen Armen die Reckstange. Jetzt schwingt er mit geschlossenen Beinen im Langhang vor und zurück. Niedersprung auf die Weichbodenmatte.

Variationen:

- Mit Anspringen an die Reckstange.
- W.o. wieder mit den Beinen auf den Kästen im Grätschstand landen.
- Nachdem Vorschwung im Stand auf der Matte landen.
- W.o. mit halber Drehung auf der Matte landen.

6. DAS PENDEL

Geräteaufbau: Schaukelringe (ca. 60cm-1m hoch), Mattenauslage

Übung:

Der Zauberlehrling schwingt im Stehen oder im Sitzen an den Schaukelringen hin und her.

7. ZAUBERLEHRLINGSROLLEN

Geräteaufbau: Schaukelringe (ca. Schulterhoch), 2 Turnmatten

Übung:

Der Zauberlehrling greift mit den Händen die Ringe. Anschließend springt er mit den Füßen so ab, dass er sich rückwärts mit gebeugten Beinen an den Ringen überdreht.

Variationen:

- Beim schnellen rückwärts Überdrehen lösen sich die Hände von den Ringen, kurz bevor die Füße den Boden berühren (rückwärts Salto).
- So Abspringen, dass der Zauberlehrling sich vorwärts an den Ringen überdreht.

Nach den vielen Zauberübungen müde geworden, legen sich alle Zauberlehrlinge auf den Boden. Die Augen sind geschlossen und es ist ganz still.

Auf ein magisches Signal hin rekeln und strecken sich alle Zauberlehrlinge.

Die Turnstunde ist fast aus, denn trotz aller Zauberkünste müssen auch Zauberlehrlinge schnell die magischen Turngeräte noch abbauen.