

Alles was fliegt und flattert

Vorbemerkungen:

Keiner kann sich der Faszination des Fliegens und Schwebens entziehen. Obwohl Flugzeuge heute zu den alltäglichen Transportmitteln zählen, ist der scheinbar schwerelose Flug immer wieder spannend und aufregend. Dies gilt auch für das Fliegenlassen von Gegenständen wie Drachen, Frisbees und Papierflugzeugen. So bewundert man den Flug der Objekte und wundert sich auch, warum sie so schön fliegen.

Eigenes Fliegen und Schweben, sei es als Fallschirmspringer/in, Drachenflieger oder auch Bungeespringer/in, sind unvergessliche Momente der Schwerelosigkeit, die aber auch schon ein Sprung von einem höheren Stand auf den Mattenboden, ein Abgang vom Reck oder das kurze Hinwegfliegen über das Pferd vermitteln können.

Die folgende Stunde versucht dieses alles zu verbinden und ist Einstieg in die Thematik des Fliegens und Flatterns.

Eine Besonderheit der Stunde ist die Verbindung des Selbsterfahrens, des Ausprobierens und des Selbsterstellens von Fluggeräten.

Zeit:

90 Minuten

Teilnehmer/innen:

bis zu 30 Kinder und Jugendliche

Material:

Zeitungen, Papierklebeband, Toilettenpapierhülsen, evtl. Buntstifte, Farben und Lack

Stundenverlauf/Inhalte

O = Organisation

EINSTIMMUNG

- Wir basteln einen Papierfallschirm.

O Aufteilung in kleinere Gruppen.

Aufgabe: Mit Hilfe von Zeitungsseiten und Papierklebeband soll ein Rechteck (2x2 m) erstellt werden.

- Der Papierfallschirm wird erprobt z.B.:

* **Rundenlauf** -der Fallschirm wird durch die Hände nach rechts oder links weitergegeben. Laufen mit dem Papierfallschirm im Kreis.

* **Kuppel** -sachte wird der Schirm von allen hochgehoben, man macht einen Schritt in Richtung Schirmmitte und auch der Papierschirm wird sich über den Köpfen wölben. So kann man nach Aufruf auch die Plätze wechseln.

* **Achterbahn** -der Fallschirm wird von allen so bewegt, daß er in Drehrichtung hoch und tief gehalten wird, so daß er wie eine fortlaufende Welle aussieht.

HAUPTTEIL

- Nach dieser Einstimmung und Erwärmung fliegen wir selbst.

Der Adler

Dies ist ein Spiel der Inuit, der Eskimos Nordamerikas, die in ihren Kulturkreisen meistens mit und nicht gegeneinander spielen. Ein/e Mitspieler/in legt sich mit ausgebreiteten Armen auf den Boden. Mehrere Träger/innen heben sie /ihn sachte an. Der Adler wird durch die Turnhalle getragen, mal hoch, mal tief fliegt er über den Boden hinweg, bis er wieder sanft landet.

O * - 5-7 Träger/innen transportieren eine/n Mitspieler/in.

* Für eine realistische Gestaltung des Fluges sorgen Bälle, kleine Kästen und sonstige Spielmaterialien, die auf dem Hallenboden verteilt werden.

Absichten/Gedanken

- = Absichten/Gedanken

H = Hinweis

- Einstimmung auf das Thema "Fliegen und Flattern".

H Die Gruppen müssen darauf achten, daß ihr Rechteck gut verbunden ist. Jüngere Kinder fertigen kleinere Rechtecke und fügen sie zu einem großen Papierfallschirm zusammen.

- Kooperation und Sensibilität im Umgang mit dem Papierfallschirm.

H Mit dem Papierfallschirm kann man die meisten Spiele, die man auch mit einem normalen Fallschirm macht, durchführen.

- Bei dem Spiel übernehmen die Träger/innen Verantwortung für den Adler, müssen sich gegenseitig abstimmen und engeren Körperkontakt aufnehmen.

H - Je größer die Körperspannung des Adlers ist, desto leichter ist er tragbar.
- Nahe am Rumpf (Schultergelenk, Hüftgelenk) sind die günstigen Ansatzpunkte zum Tragen.
- Auf eine ruhige, entspannte Durchführung des Fliegens und Landens ist zu achten.



O = Organisation

- Basteln einer fliegenden Hülse. (siehe Unten)

O Alle Teilnehmer/innen bekommen eine Hülse aus einer Toilettenpapierrolle, Klebeband und Schere; alle finden sich in einem Bastelkreis zusammen:

- * die Toilettenpapierrolle wird an einer Kante umlaufend regelmäßig eingeschnitten (ca. 1 cm),
- * die gegenüberliegende Hülsenkante wird durch das Klebeband verstärkt und etwas beschwert,
- * desweiteren kann dadurch die Hülse noch bemalt und evtl. mit einem Schwanz aus Krepppapier versehen werden.

- Spiel: Fliegende Hülse:

Zwei Mannschaften versuchen, die Hülse so über die jeweilige generische Auslinie zu werfen, daß die Hülse dort auf den Boden fällt, dies bedeutet Punktgewinn.

Die Spieler/innen einer Mannschaft werfen sich die Hülse untereinander zu. Nach Fangen der Hülse darf nur noch ein Schritt gemacht werden und muß dann weitergepaßt werden. Die Werfer/innen dürfen beim Wurf nicht behindert werden. Fällt die Hülse hin, ist die andere Mannschaft an der Reihe.

● = Absichten/Gedanken

H = Hinweis

- gemeinsame Bastelaktion

- Mannschaftsspiel

- Die fliegenden Hülsen können nach einer Erprobungsphase der Teilnehmer/innen in einem Spiel verwendet werden, das dem Ultimate Frisbee nachempfunden ist.

H Die beiden Linien sollten mindestens 10 Meter voneinander entfernt sein.

AUSKLANG

- Nach Abschluß des Spiels kehren alle zum Fallschirm zurück und lassen diesen zum Ausklang noch einmal schweben.

- Die Entsorgung des Zeitungspapiers beendet das Fliegen und Flattern in der Turnhalle.

- Gemeinsame Abschlußaktion

