



Mit Plupp seine Freunde besuchen

Therese Achermann-Aeberhard, Ausbildung Kindersport

Zielgruppe

Ab 5 Jahren

F1	F2	T1	T2	T3	T4	E1	E2	M
O-Kompetenz		A1 Korrekte Anlaufreihenfolge und Postennummern sicherstellen						

Ziel

Die Kinder können Posten in einer vorgeschriebenen Reihenfolge anlaufen und kontrollieren.

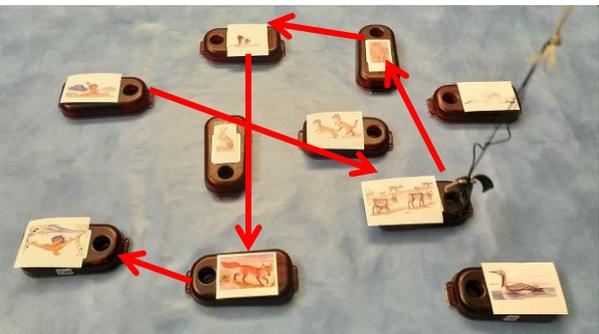
Ablauf

In die Geschichte von Plupp verpackt (er ist ein Troll, wohnt im hohen Norden und hat viele Tierfreunde) „begleiten“ die Kinder ihn auf seinen Wanderungen. Bei Plupp zu Hause hat es viele Sümpfe. Damit die Kinder keine nassen Füße bekommen, nehmen sie eine Fischrute an welcher ein SI-Card (Badge für elektronische Postenquittung) angebracht ist. Mit dieser SI-Card „besuchen“ sie nun die verschiedenen Tiere (Tierbild auf SI-Einheit) in der richtigen Reihenfolge.

Es gibt mehrere Kärtchen mit verschiedenen Tageswanderungen (Routen). Die Wanderungen beginnt immer am Morgen (Start), es werden einige Tiere besucht und endet immer bei der Hängematte (Ziel).

Es gibt zwei Fischerruten von 1 Meter resp. 1.45 Meter Länge. Die kürzere Rute können nur Kinder benutzen, welche kleiner als die kürzere Fischrute sind.

Foto



Auswertung

SI-Card auslesen und Quittungen mit Lösungsblatt kontrollieren.

Variante

Die Freunde von Plupp können auch in „Echt“ besucht werden.

Posten mit Tierbildern auf übersichtlicher Fläche anordnen. Die Kinder besuchen (rennen) gemäss Kärtchen dann die Tiere und sind möglichst schnell wieder zu Hause (im Ziel).

Wer sich da den Standort der einzelnen Tiere einprägen kann, hat ein Vorteil.