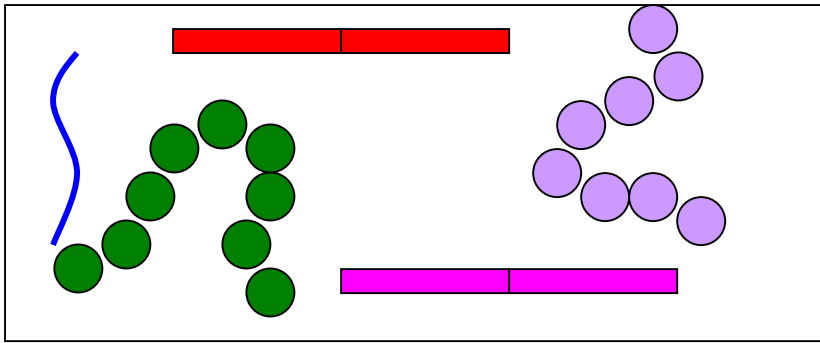


41. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Bewegungsaufgaben bewältigen
GERÄTE	Reifen in Klassenstärke, 4 Bänke, 1 Seil, 1 Tuch
A	Froschhüpfen
B1	Mit Reifen
HT	Rundkurs 1) 2 Bänke: Hockwenden 2) Seil: Wedelsprünge 3) Reifen: Hasenhüpfer 4) 2 Bänke: durchkriechen 5) Reifen: Laufsprünge
WS	Zimmer vermieten
C	Vöglein, wie piepst du?

41. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	Alle KK stehen auf der Längsseite des Saales, auf „Los“ Froschhüpfen zur gegenüberliegenden Wand, diese berühren, und zum Ausgangspunkt zurücklaufen. Die ersten 3 gewinnen.
B1	Beidbeiniges Springen vw, rw, sw Stützsprünge Am Reifenrand balancieren Durchspringen (wie Schnurspringen) Um das Becken kreisen lassen (Hulla Hulla) Reifen rollen
HT	 <p>Das Diagramm zeigt eine Spielsituation auf einem rechteckigen Feld. Links befindet sich eine blaue Wellenlinie. In der Mitte sind acht grüne Kreise in einer Gruppe angeordnet. Rechts sind acht lila Kreise in einer Gruppe angeordnet. Oben befindet sich ein roter Balken, unten ein pinker Balken. Die Balken sind jeweils in zwei Hälften unterteilt.</p>
WS	Jedes K steht in einem Reifen. 1 K hat keinen Reifen und geht herum und fragt ein K: „Haben Sie Zimmer zu vermieten?“ Antwort: „Ja“ Daraufhin müssen alle KK aus ihren Reifen um sich ein neues Zimmer zu suchen. Wer überbleibt begibt sich auf Zimmersuche.
C	

42. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Rolle vw, vorbereitende Übungen zur Rolle rw
GERÄTE	Reifen, 4 Matten, 2 Bälle, 1 Tuch
A	Fangspiel mit Aufgaben
B1	Reifen in PA
HT	2 Gruppen: Rolle vw, aufstehen ohne Hilfe der Hände 2 Gruppen: vorbereitende Übungen zur Rolle rw
WS	Jäger – Adler - Schlange
C	Abtasten

42. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	<p>halber Turnsaal als Spielfeld 3 Fänger wer gefangen wurde muss auf einem Bein zur gegenüberliegenden Wand springen, Wand berühren, Hasenhüpfer zurück zur Mittellinie und darf dann wieder ins Spielfeld zurück.</p>
B1	<p>2 KK – 1 Reifen den Reifen mit den Füßen hoch heben gemeinsam durch den Reifen steigen und ihn über die Körper ziehen abwechselnd rein und rausspringen den Reifen zurollen</p>
HT	<p>Rollr rw: rücklings vor der Matte hockern mit Ball zwischen den Knien. Richtige Handhaltung! zurückrollen</p>
WS	<p>Stirnkreis 3KK sind Jäger, Adler, Schlange Jäger versucht Adler zu fangen Adler will Schlange fressen Schlange will Jäger beißen Wer zuerst seine „Feind“ fängt, hat gewonnen.</p>
C	

43. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Laufen, Laufsprünge, Sprungschulung
GERÄTE	1 Seil, 4 Langbänke, 1 Ziegelmatte, Matten, Reifen, Sprossenwand
A	KK in Gruppen, die ersten laufen los und springen über das wadenhohe Seil. Springen über bewegtes Seil Durchkriechen Hasenhüpfer drüber
B1	mit Langbänken
HT	Rundkurs <ol style="list-style-type: none"> 1) Schrägbank: hinaufgehen, Sprossenwand queren, hinunterklettern 2) Reifen: Hasenhüpfer 3) Seil: Wedelsprünge 4) Matte: Rolle vw 5) Bank: durchkriechen 6) Bank: Hockwenden 7) Kasten: hinaufklettern, in Ziegelmatte springen
WS	Seltsames Gespann
C	Anschleichen

43. STUNDE

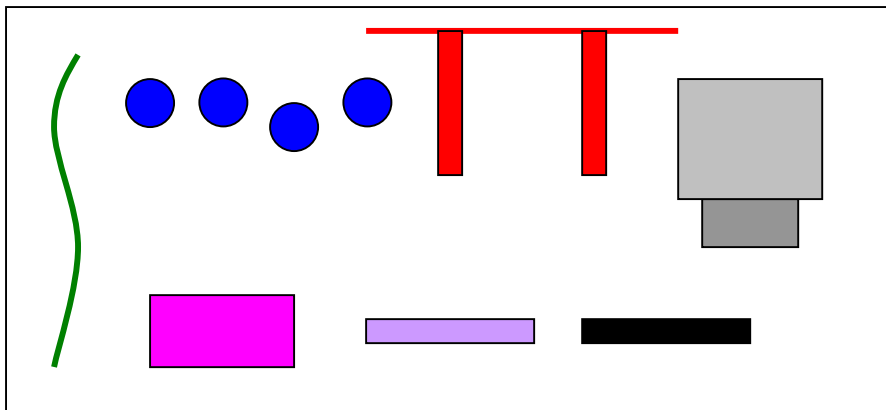
ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

Wechselsprünge auf der Bank
überspringen der Bank (hin, her)
beidbeinig hinauf- und hinunterspringen (leise Landung)
1 K sitzt auf der Bank, Partner hält die Beine fest: zurücklehnen und
wieder aufrichten 10x

HT



WS

Gruppen zu je 3 KK, 2KK stehen in Laufrichtung, 1K steht verkehrt
zwischen den beiden. Die 3KK hängen sich ein.
Wettlauf über die Breitseite des Saales
WICHTIG: das mittlere K darf nicht ausgelassen werden!

C

44. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Spielstunde
GERÄTE	
A	Feuer, Wasser Blitz
B1	Hampelmann Strecksprünge Stützsprünge Langsitz: mit gestreckten Beinen den Namen in die Luft schreiben Rückenlage, und zusammenkauern, wieder strecken – öfters wiederholen
HT	Katz und Maus Komm mit, lauf weg Labyrinth (Irrgarten)
WS	
C	PA ein „blindes“ Kind wird durch den Saal geführt, muss Dinge berühren und erkennen. Wichtig: das „blinde“ K muss Vertrauen zu seinem Partner haben.

44. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

HT

WS

C

45. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Vorübungen zur Rolle rw
GERÄTE	1 Ball, Springschnüre in Klassenstärke, 3 Langbänke, 4 Matten, Sprossenwand
A	Merkball
B1	Gerät: Springschnüre
HT	Stationenbetrieb 1) Kasten: hockwendartiger Sprung mit aufknieen. Strecksprung vom Kasten mit leiser Landung 2) 2 Schrägbänke mit Matte: Rolle rw auf schräger Ebene. 3) Matte: Rolle vw, aufstehen ohne Hilfe der Hände 4) Bank: Hockwenden
WS	Einzelwettlauf
C	Geige und Ohren

45. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

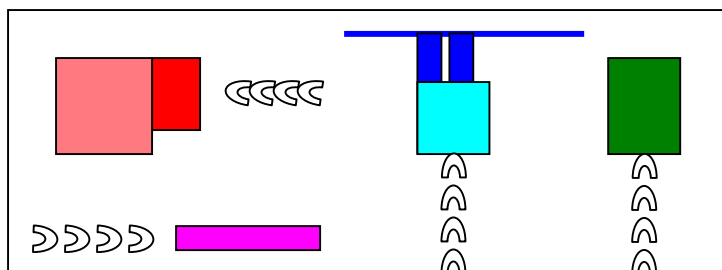
A

Abschießen (nur die Beine gelten)
K muss sich merken, von wem es abgeschossen wurde. Wenn dieser dann abgeschossen wird, darf es wieder ins Spielfeld zurück

B1

zusammengeknottete Schnur mit Zehen hochwerfen und mit Händen fangen
Langsitz: Schnur mit Beinen hinter den Kopf legen und wieder holen
Langsitz: Schnur hochwerfen und mit Füßen fangen
Schnurspringen (richtige Länge der Schnur)

HT



WS

die Ersten der Gruppe stehen: auf Kommando zur gegenüberliegenden schwarzen Linie laufe, 5x Hampelmann, zurück laufen und am ende der Gruppe hinsetzen.

C

46. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Hockwenden
GERÄTE	Reifen in Klassenstärke, 2 Langbänke, Kinderkasten, 3 Kinderleitern, 3teiliger Kasten, 1 Seil, Sprossenwand
A	Elefantenspiel
B1	Geräte: Reifen
HT	<p>Rundkurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) Kasten: Hockwende 2) Reifen: Hasenhüpfer 3) Schrägbank: hinaufgehen, queren, runterklettern 4) Matte: Rolle vw in den Hockstand 5) Seil: Wedelsprünge 6) Reifen: auf allen Vieren durch die Reifen steigen 7) Kinderkasten: ohne Deckel, 3 Kinderleitern einhängt. Hockwenden 8) Langbank: Hockwenden
WS	
C	Vampirspiel

46. STUNDE

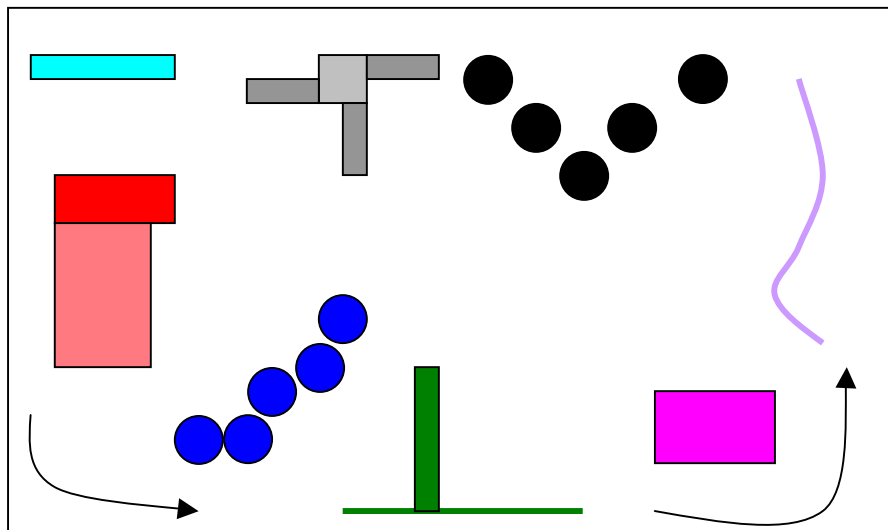
ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

Reifen mit den Füßen hochheben
Stützsprünge
„Schnurspringen“
Reifen hoch über den Kopf halten und auf Zehenballen spazieren
Reifen rollen
kreisen auf der Hüfte
am Reifenrand balancieren

HT



WS

C

Wer vom Vampir gebissen wurde, schleicht sich in die Garderobe.

47. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Werfen, Fangen
GERÄTE	Bälle in Klassenstärke, 4 Reifen
A	Herr Sitz, Frau Knie
B1	Ball prellen und dabei durch den Raum bewegen Ball hochwerfen und dabei durch den Saal bewegen Langsitz: Ball auf gestreckten Beinen auf- und abrollen Langsitz: Ball mit den Füßen hinter den Kopf legen Sitz: Ball hochwerfen, aufstehen, fangen Stand: Ball hochwerfen, niedersetzen, fangen Ball während des Gehens am Handrücken balancieren
HT	Gerät Bälle Aufstellung in der Gasse
WS	Ballwettbewerb
C	Zielwerfen

47. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	
B1	
HT	<p>Zuwerfen, fangen (Gasse verbreitert sich) Rückwärts werfen Zwischen den Beinen durchwerfen</p>
WS	<p>KK stehen in Gruppen eng hintereinander in der Grätsche. Der Erste gibt den Ball über den Kopf zurück, Letzter läuft mit Ball an erste Stelle und gibt diesen wieder über den Kopf zurück. Solange bis tatsächlicher Erster wieder an erster Position steht.</p>
C	<p>4 Gruppen 1 K hält Reifen, die anderen KK versuchen durchzutreffen. Wechsel</p>

48. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Vorübungen zur Rolle rw
GERÄTE	Springschnüre in Klassenstärke, Matten, Ziegelmatte, Kasten, 3 Bänke
A	Feuer, Wasser, Blitz
B1	Mit Springschnüren
HT	4 Gruppen 1) Kasten: hinaufklettern, Strecksprung auf Ziegelmatte 2) 2Schrägbänke mit Matte: Rolle rw auf schräger Ebene 3) Matte: Rolle vw 4) Bank: Hockwenden
WS	Piratenspiel
C	Kastenmanderl

48. STUNDE

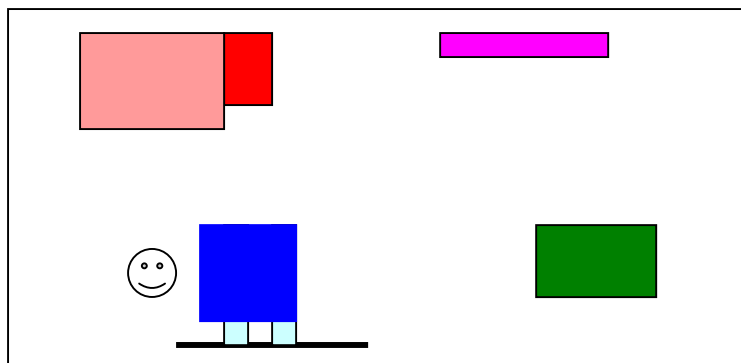
ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

Im Stehen zusammengeknotete Schnur mit Zehen hochwerfen und mit Händen fangen.
Grätschstand: Schnur im 8er zwischen den Beinen durchgeben
Langsitz: Schnur mit Füßen hinter den Kopf legen und wieder holen
Schnurspringen

HT



WS

Geräte vom HT bleiben stehen.
1 Piratenkapitän versucht Gefangene zu machen um sie auf seine Pirateninsel (Mattenwagerl) zu verbannen.
KK können sich auf verschiedene Inseln retten. allerdings kann die Zeit beschränkt auf den Inseln beschränkt sein. (Kapitän zählt laut bis 5, alle KK müssen die Insel verlassen.

C

49. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Kräftigung der Schultermuskulatur
GERÄTE	Matten, 4 Paar Ringe, 4 Reifen, 4 Bälle
A	Versteinern
B1	Hampelmann Stützsprünge (anhocken – strecken, anhocken – grätschen) Kerze: Rad fahren, stillstehen, mit den Zehen den Boden hinter dem Kopf berühren und wieder aufrichten Langsitz: mit den Beinen den eigenen Namen in die Luft schreiben Klein wie ein Zwerg – groß wie ein Riese
HT	Gerätebahn 1) Ringe: im Hängen schaukeln 2) Reifen: 10 Stützsprünge 3) Matte: Rolle vw (aufstehen ohne Hilfe der Hände) 4) Ball: 10x gegen die Wand prellen
WS	Massenwettlauf von einer Wand an die andere und wieder zurück
C	Wie heißt dein rechter Nachbar, ratatatam?

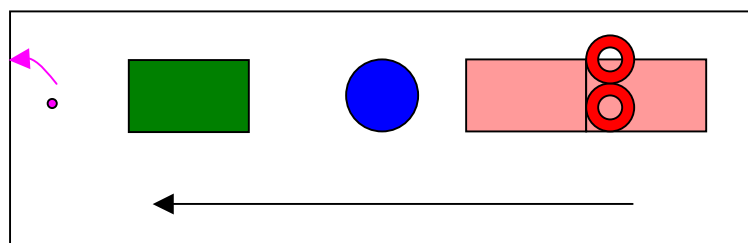
49. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

HT



WS

Längsrichtung des Turnsaales

C

50. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Übungen mit Bällen
GERÄTE	Bälle, 2 Medizinbälle, 1 Tuch
A	Versteinern
B1	Abschießen Außerhalb der 4 Seiten des Feldes steht je 1 K und versucht die KK innerhalb des Feldes abzuschießen (nur auf die Beine). Wer abgeschossen ist geht raus zu dem jeweiligen K und hilft mit.
HT	Aufstellung in der Gasse
WS	Wettwanderball mit Medizinbällen
C	Stimmen raten

50. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	
B1	
HT	<p>Werfen, fangen (beidhändig, einhändig)</p> <p>Richtige Wurfposition erklären und üben lassen für rechte Hand und für linke Hand</p> <p>Zwischen den Beinen durchwerfen</p> <p>In Bauchlage zuwerfen</p> <p>In hohem Bogen zuwerfen</p> <p>Unter einem Bein zuwerfen</p>
WS	
C	<p>Sitzkreis</p> <p>1 K sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte, zeigt in irgendeine Richtung. Das K auf das gezeigt wurde, muss 1 Wort flüstern (kann man sich vorher ausmachen). Nach maximal 3 Versuchen soll K erkannt werden.</p>

51. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Rolle vw, Rolle rw
GERÄTE	Matten, 3 Bänke, Kasten, Ziegelmatte, Sprossenwand, 1 Seil, 1 Tuch
A	Laufen und Springen über ein bewegtes Seil Hasenhüpfer über ein bewegtes Seil
B1	Paarfangen
HT	4 Gruppen 1) Matte: Rolle vw 2) Bank: Hockwenden, Hasenhüpfer 3) Schrägbank: Rolle rw auf schräger Ebene 4) Kasten: hinaufklettern, Strecksprung auf Ziegelmatte
WS	Eckenwettlauf
C	

51. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

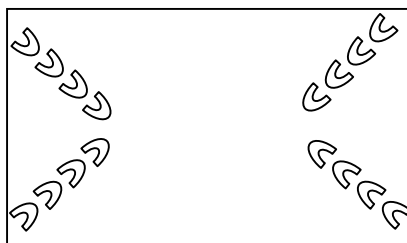
B1

2KK (1 Paar) geben sich die Hände und beginnen zu fangen. Wenn sie bereits eine Vierergruppe bilden – teilen in 2 Paare

HT

WS

L ruft 2 Gruppen –
Gruppen wechseln Platz



C

Anschleichen

52. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Spielstunde
GERÄTE	Bälle in Klassenstärke
A	Versteinern
B1	Gerät: Bälle
HT	Wettwanderball Merkball Kinderball (Einführung)
WS	Wettballspiel in 4 Gruppen
C	Stille Post in 2 Gruppen

52. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	
B1	<p>Langsitz: Ball auf gestreckten Beinen auf- und abrollen lassen.</p> <p>Langsitz: Ball mit Füßen hochwerfen und mit Händen fangen</p> <p>im Gehen 5x Ball prellen, 5x Ball hochwerfen</p> <p>Weitwerfen (über Breitseite des Saales) richtige Wurfposition (Wurf mit re Hand – von oben – li Bein vorne)</p>
HT	<p><u>Kinderball</u>: 2 Gruppen (2 Felder)</p> <p><u>Spielregeln</u>:</p> <p>Ball darf das Feld nicht verlassen, sonst bekommt die gegnerische Mannschaft einen Gutpunkt</p> <p>Man darf mit dem Ball NICHT gehen!</p>
WS	<p>KK stehen in Gruppen im Grätschstand eng hintereinander.</p> <p>Ball wird über dem Kopf rückwärts weitergegeben, und zwischen den Beinen wieder nach vor gegeben.</p>
C	

53. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Kräftigung der Armmuskulatur
GERÄTE	4 Bänke, Sprossenwand, Springschnüre in Klassenstärke Handtrommel
A	PA mit Handhaltung dem Rhythmus der Trommel folgen
B1	Gerät: Schnüre
HT	Schrägbänke 4 Gruppen (eingehängt in Schulterhöhe) .) auf allen Vieren hinauf, an der Sprossenwand hinunterklettern .) am Bauch hinaufziehen, an der Sprossenwand hinunterklettern .) am Rücken hinaufschieben, runterrutschen
WS	Nummernwettlauf
C	Anschleichen

53. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	
B1	<p>Schnurspringen Schnurspringen mit halber Schnurlänge PA 1 Schnur pro Paar .) Tauziehen .) den Partner durch den Turnsaal ziehen (im Stand)</p>
HT	
WS	<p>4 Gruppen im Viereck</p>
C	

54. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Lauf- und Reaktionsschulung
GERÄTE	1 Band, 4 Bänke
A	Teufelsspiel
B1	2 Gruppen, 4 Bänke
HT	PA Reaktionsspiele
WS	
C	Geige und Ohren

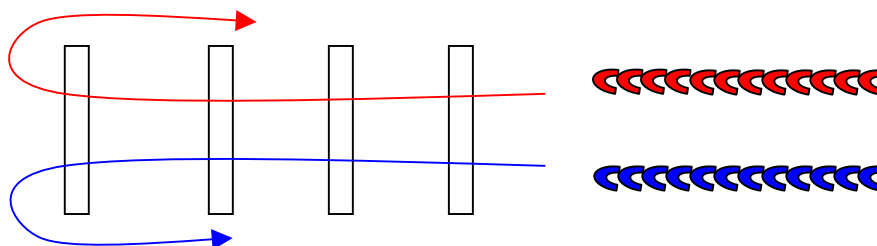
54. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

1 Teufel = Fänger hat ein Schwänzchen (Band)
Wer gefangen wurde bleibt versteinert stehen, kann sich aber erlösen, indem er vorbeilaufenden Teufel berührt.
Die freien KK versuchen den Teufel zu entmachen, indem sie, ihm das Schwänzchen zu rauben → Ende des Spieles

B1



HT

1 K ist Fänger, 1 K läuft davon, ab der Mittellinie ist keine Gefahr mehr (Wechsel)
.) in Bauchlage hintereinander , auf Pfiff geht es los
.) Vordermann sitzt mit Gesicht zu am Bauch liegendem Partner
.) beide sitzen mit dem Rücken in Laufrichtung
.) Rückenlage, Kopf an Kopf

WS

C

55. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Kräftigung der Arm- und Schultermuskulatur
GERÄTE	2 Paar Ringe, Gitterleiter, Matten, vorbereitete Zettelpaare
A	Der falsche Affe
B1	PA .) Schubkarren fahren .) Brunnenschöpfen .) Beidhandhaltung: gemeinsam und abwechselnd niedersetzen und aufstehen .) den Partner ein Stück durch den Saal tragen .) den „Blinden) Partner durch den Saal führen
HT	2 Gruppen mit Ringen 2 Gruppen auf der Gitterleiter
WS	Jäger – Adler - Schlange
C	Max und Moritz

55. STUNDE

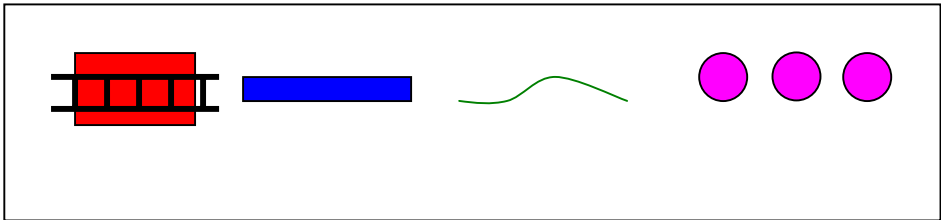
ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	<p>1K ist der falsche Affe und steht den anderen KK gegenüber, turnt vor, hüpf her, alle KK ahmen das nach. Wenn Affe blitzschnell mit beiden Händen den Boden berührt, müssen alle weglaufen und sich hinter die Linie retten. Affe versucht einen Nachfolger zu fangen.</p>
B1	
HT	<p>.) schaukeln mit angezogenen Armen .) Kerze .) hinaufklettern, durchsteigen und wieder hinunterklettern</p>
WS	
C	<p>Sitzkreis 2KK bekommen je einen Zettel auf den Rücken geheftet, stehen einander gegenüber mit verschränkten Armen. Sie sollen nun herausbekommen, wer der andere ist. Max – Moritz, Dick – Doof, Heidi – Peter, Maja – Willi</p>

56. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Geschicklichkeitsübungen
GERÄTE	Springschnüre in Klassenstärke, 4 Matten, 4 Kinderleitern, 4 Bänke, 12 Reifen, 1 Staffelholz,
A	Fangspiel „Nimm schnell“
B1	mit Springschnüren .) mit den Zehen aufheben, hochwerfen und mit den Händen fangen .) Schnur entknoten, Wedelsprünge .) drüberbalancieren .) Schnurspringen (beidbeinig, auf einem Bein)
HT	Geschicklichkeitsparcours 1) Kinderleiter: drübergehen 2) Bank: in Bauchlage drüberziehen 3) Seil: drüberbalancieren 4) beidbeinig von Reifen zu Reifen hüpfen
WS	Einzelwettlauf Geschicklichkeitsparcours für Wettlauf verwenden
C	Chinesisches Restaurant

56. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	<p>1 Fänger Der darf immer nur das K fangen, das das Staffelholz (oder einen anderen Gegenstand) in der Hand hält. Dieses wird aber immer wieder schnell weitergegeben.</p>
B1	
HT	
WS	<p>.) gehen über Kinderleiter .) Hasenhüpfer auf der Bank .) über das Seil balancieren .) Schrittsprünge in die Reifen auf der linken Seite zurücklaufen, und am Ende der Gruppe sitzen</p>
C	<p>Sitzkreis 1 K verlässt den Saal 1 Wort wird in 3 Teile zerlegt, eine Gruppe bekommt jeweils einen Wortteil Wenn K hereinkommt sagt jede Gruppe ihren Wortteil (L bestimmt die Reihenfolge). K soll das Wort zusammensetzen. Topfen pala tschinke, Ma rillen knödel</p>

57. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Werfen Fangen, Zielwerfen
GERÄTE	Bälle in Klassenstärke, 1 Band, Gitterleiter
A	Paarfangen
B1	Gerät: Bälle .) hochwerfen – fangen .) im Sitzen Ball hochwerfen, aufstehen und fangen .) im Stehen Ball hochwerfen, hinsetzen und fangen .) Langsitz: Ball auf gestreckten Beinen auf- und abrollen .) Langsitz: Ball um die gestreckten Beine rollen
HT	Stationenbetrieb mit Bällen 1) Ball an die Wand prellen 2) Ball hochwerfen und fangen 3) Gitterleiter: eine Sprosse mit Band markieren. KK müssen durchtreffen 4) zu zweit zuwerfen und fangen
WS	Wettspiel mit Ball
C	Sitzkreis L beschreibt ein K (Aussehen, Verhalten) Wer es errät steht auf und stellt sich neben das K.

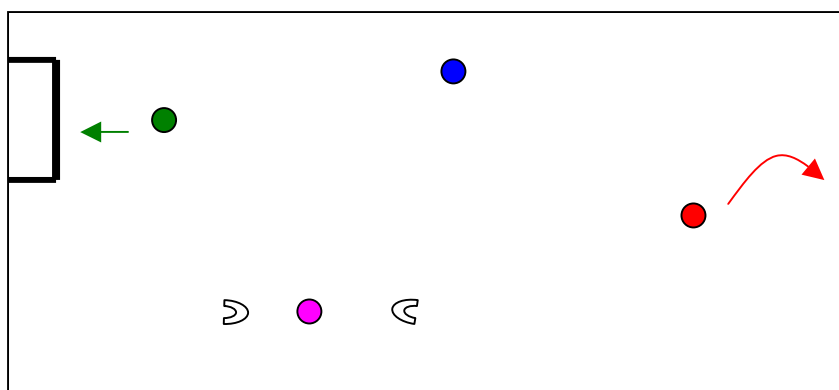
57. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

HT



WS

KK stehen in 4 Gruppen hintereinander im Grätschstand
erstes K gibt Ball durch Beine durch nach hinten, letztes K gibt Ball über Kopf nach vor.

C

58. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Kräftigung der Rumpfmuskulatur
GERÄTE	4 Langbänke, 1 Handtrommel
A	Leute zu Leute KK bewegen sich zum Rhythmus der Handtrommel
B1	mit Langbänken .) Wechselsprünge auf der Bank .) drüberspringen .) drübergehen .) Rückenlage, Unterschenkel auf die Bank legen, mit den Händen die Zehen berühren
HT	Schrägbänke nieder eingehängt
WS	Nummernwettlauf
C	KK liegen am Rücken mit geschlossenen Augen Alle KK deren Namen aus 4 Buchstaben besteht, schleichen in die Garderobe, etc

58. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A	wenn Trommel verstummt Partner suchen, und Anweisung des L durchführen:: .) Knie zu Knie .) Nase zu Nase .) Knie zu Ellbogen
B1	
HT	.) Hasenhüpfer hinauf, an der Sprossenwand hinunterklettern .) Hockwenden soweit es geht .) rückwärts hinaufgehen .) am Rücken liegend hinaufschieben .) an der Sprossenwand hochklettern, runter zur Bank, Bank runterlaufen
WS	
C	

59. STUNDE	
STUNDENABLAUF	
SCHWERPUNKT	Spaß an der Bewegung
GERÄTE	Matten, Gitterleitern, 3 Bänke, 1 Reck, Taue mit Knoten, 1 Tuch
A	Paarfangen
B1	Hampelmann Strecksprünge Stützsprünge Langsitz: mit gestreckten Beinen den Namen in die Luft schreiben klein wie ein Zwerg – groß wie ein Riese
HT	Klettergarten <ol style="list-style-type: none"> 1) Gitterleiter: raufklettern, durchsteigen, runterklettern 2) Kasten: hinaufklettern, hinunterspringen 3) Schrägbänke: hinaufgehen, Sprossenwand queren, auf der Bank hinunterlaufen 4) Reckstange überwinden 5) Bank. Hockwenden 6) Matte: wälzen 7) Taue: ein Tau hinaufklettern, zum nächsten Tau, diese Tau hinunterklettern
WS	Piratenspiel
C	Vöglein wie piepst du?

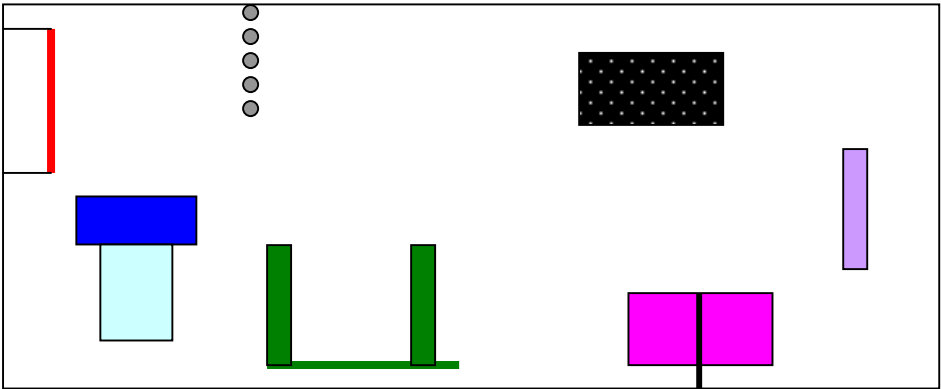
59. STUNDE

ORGANISATIONSRAHMEN / ERLÄUTERUNGEN

A

B1

HT



WS

C