



Mit Plupp seine Freunde besuchen

Therese Achermann-Aeberhard, Ausbildung Kindersport

Zielgruppe

Ab 5 Jahren

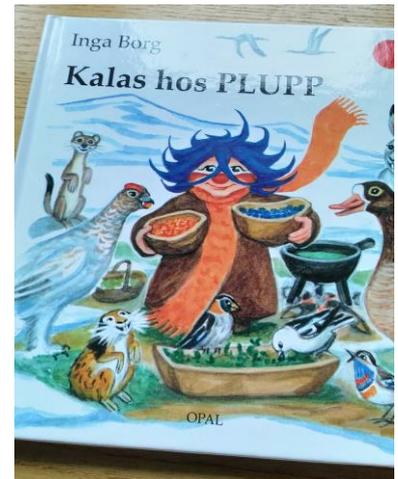
F1	F2	T1	T2	T3	T4	E1	E2	M
O-Kompetenz		A1 Korrekte Anlaufreihenfolge und Postennummern sicherstellen						

Ziel

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

Ablauf

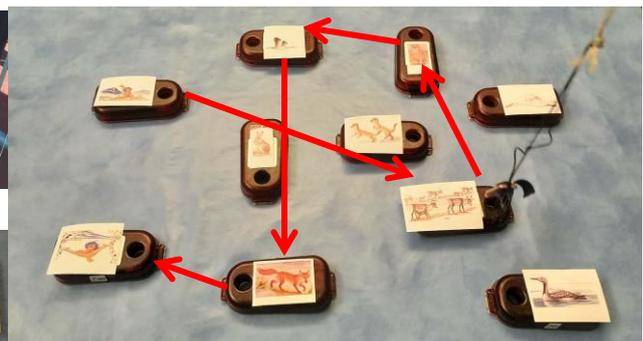
Die Kinder tauchen in die Welt von Plupp ein und «begleiten» ihn auf seinen Wanderungen. Plupp ist ein Troll, wohnt im hohen Norden und hat viele Tierfreunde. Bei Plupp zu Hause hat es viele Sümpfe. Damit die Kinder keine nassen Füsse bekommen, nehmen sie eine Fischerrute, an welcher eine SI-Card (Badge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



Es gibt mehrere Kärtchen mit verschiedenen Tageswanderungen (Routen). Die Wanderungen beginnen immer am Morgen (Start), tagsüber werden einige Tiere besucht. Die Wanderungen enden am Abend 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 Fischerrute sind.

Foto



Auswertung

SI-Card auslesen und Quittung 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) dann gemäss Kärtchen zu den Tieren und sind möglichst schnell wieder zu Hause (im Ziel).

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