



Kinderrechtstag 2021: Das Recht auf Spiel und Freizeit

Thema: Spiel und Freizeit

Jedes Jahr werden pädagogische Unterlagen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen anlässlich des Kinderrechtstags (20. November) zu einem, jährlich wechselnden, Thema der Kinderrechtskonvention erarbeitet. Für das Jahr 2021 wurde das Thema *Recht auf Spiel und Freizeit* ausgewählt, da dieses Recht für Kinder und Jugendliche weltweit durch die Corona-Pandemie stark eingeschränkt war.

Die Umsetzung dieses Rechts ist dabei elementar für ein gesundes Aufwachsen des Kindes. Beim Spielen entwickeln sich Kinder und Jugendliche körperlich, geistig und auch seelisch. Gerade das freie Spielen, bei welchen Ausprobieren und Entdecken im Vordergrund steht, ist in vielerlei Hinsicht wertvoll. Der Neurobiologe Gerald Hüther (Buchtipps und Link auf unserer Webseite unter *Weiterführende Informationen*) erklärt in verschiedenen Beiträgen den Wert des Spielens für das Gehirn. Beim experimentellen, freien Spielen werden die neuronalen Netzwerke in dem komplexen Bereich des Gehirns, vor allem im frontalen Kortex, so bereitgestellt, dass Möglichkeiten für neue Verbindungen entstehen. Im Gegensatz dazu ist bei einer fokussierten Arbeit wie z.B. Vokabeln lernen nur ein bestimmter Bereich im Gehirn aktiviert. Das absichtslose und zweckfreie Spielen sorgt also für neue und nachhaltige Vernetzungen im Gehirn.

«Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!»

Oliver Wendell Holmes (1809 – 1894)

Aber auch für die Entwicklung der Sozialkompetenzen ist das gemeinsame Spielen wertvoll. Kinder lernen im Spiel mit Anderen Verantwortung zu übernehmen, gemeinsam Probleme zu lösen, aufeinander zu hören, Regeln aufzustellen und diese auch zu befolgen, sowie zusammenzuarbeiten. Der UN-Kinderrechtsausschuss definiert Spiel folgendermassen: «Ein Verhalten, eine Aktion oder ein Prozess, von Kindern selbst initiiert, strukturiert und kontrolliert, verfolgt keinen bestimmten Zweck oder soll etwas produzieren. Spiel ist charakterisiert durch Spaß, Freiwilligkeit, Flexibilität, Unberechenbarkeit und essenziell für die Qualität von Kindheit» (UN-Kinderrechtsausschuss).

Diskussionen zum allgemeinen und individuellen Freizeitverhalten werden während der Durchführung der Übungen angeregt und es ist sinnvoll, Raum dafür einzurechnen. Je nach Themen der Kinder und Jugendlichen bieten sich verschiedene Anknüpfungspunkte an: Was bedeutet Erholung für jede*n Einzelne*n? Eine Auseinandersetzung über den Sinn und den Wert des Rechts kann eine spannende Diskussionsgrundlage bieten: Weshalb braucht es dieses Recht? Was bringt es einem persönlich und welchen Wert hat die Gesellschaft dadurch? Inwieweit übernimmt der Staat seine Ver-

antwortung in der Förderung der Umsetzung dieses Rechts? Wie sieht die Infrastruktur in der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen aus? Gibt es genügend Möglichkeiten, um dieses Recht zu leben oder braucht es zusätzliche Angebote?

In diesem Themenblock nicht wegzudenken sind die mobilen Geräte. Was spielen die Kinder und Jugendlichen? Welche Inhalte und Elemente erachten sie als förderlich, welche eher nicht? Was ist der Unterschied zwischen einem Brettspiel und einem Onlinespiel? Wie weit sind diese elektronischen Geräte geeignet, um sich zu erholen?

Unter *Weiterführende Informationen* auf unserer Webseite finden sich Links zu aktuellen Studien und Hintergründen.

«Spielen ist die höchste Form der Forschung.»

Albert Einstein (1879-1955)

Hinweise zum Material

Folgendes Material beinhaltet Vorschläge für pädagogische Aktivitäten in den drei Zyklen zum Kinderrecht *Recht auf Spiel und Freizeit*. Ausserdem gibt es ergänzendes Material, welches für jüngere Klassen, in Gruppen mit Deutsch als Fremdsprache oder im sonderpädagogischen Bereich eingesetzt werden kann. Dies wird jeweils mit diesem Zeichen gekennzeichnet:



Spiel, Freizeit, Erholung und die Kinderrechte

Art. 31 der Kinderrechtskonvention KRK: Beteiligung an Freizeit, kulturellem und künstlerischem Leben, staatliche Förderung

(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemässe aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.

(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.

Da dieser Themenbereich stark mit der gesunden Entwicklung des Kindes zusammenhängt, werden weitere Artikel der KRK tangiert:

- Artikel 17: Zugang zu den Medien; Kinder- und Jugendschutz; der einerseits den Zugang zu Medien fördert, andererseits aber auch den Kinder- und Jugendschutz in diesem Bereich fordert.
- Artikel 28: Recht auf Bildung; Schule; Berufsausbildung



- Artikel 29: Bildungsziele und Bildungseinrichtungen, legt fest, dass die Persönlichkeit, die Begabung und die geistigen und körperlichen Fähigkeiten des Kindes voll zur Entfaltung zu bringen sind.
- Artikel 24: Gesundheitsvorsorge

Spiele bieten eine Basis für die Entwicklung eines demokratischen Bewusstseins. Indem es die Meinungsbildung fördert, das Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen positiv beeinflusst, wird das Zusammenleben erfahren, Regeln ausprobiert, Auseinandersetzungen getroffen. Dies sind wichtige Komponenten für weitere Artikel wie: Artikel 12: Berücksichtigung des Kindeswillens, Artikel 13: Meinungs- und Informationsfreiheit.

«Beim Spielen kann man in einer Stunde einen Menschen besser kennenlernen als in einem Gespräch in einem Jahr.» Platon (427 -348 od. 347 v. Chr.)

Bezüge zum Lehrplan der deutschsprachigen Schweiz

Kinder und Jugendliche sollen befähigt werden, sich an einer positiven Entwicklung ihrer Umwelt zu beteiligen, ihre Rechte zu kennen und auch dafür einzutreten. Eine Auseinandersetzung mit Kinderrechten muss beim konkreten Alltagserleben der Kinder ansetzen. Dies ist im Fall des Rechts auf Spiel und Freizeit gegeben.

Der Lehrplan 21 orientiert sich am Erwerb definierter Kompetenzen, insbesondere folgende Kompetenzen können mit den vorliegenden Unterrichtsideen erarbeitet werden:

Zyklus 1 und 2: Gemeinschaft und Gesellschaft – Zusammenleben gestalten und sich engagieren; Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren.

Zyklus 3: Demokratie und Menschenrechte verstehen und sich dafür engagieren; existentielle Grunderfahrungen reflektieren; Werte und Normen klären und Entscheidungen verantworten.

Folgende Aktivitäten zielen auf spezifische Kompetenzen der Bildung für Nachhaltige Entwicklung ab: vernetzt und kritisch-konstruktiv denken, eigene und fremde Werte reflektieren, Kooperation sowie Partizipation. Diese Kompetenzen befähigen die Schüler*innen, Stellung zu beziehen und Positionen zu vertreten um später als Bürger*innen verantwortungsbewusst in einem Umfeld zu handeln, in dem die Schnelligkeit und der Freizeitstress unserer Gesellschaft eine grosse Herausforderung darstellen.

Die Lernenden stellen einen Bezug zwischen der Gesellschaft, ihrer eigenen Lebenswelt und den Kinderrechten her.

Empfehlungen an die Lehrperson

Als Einstieg in die Aktivitäten für alle drei Zyklen bietet sich an, mit den SuS über Kinderrechte allgemein zu sprechen. Dazu eignen sich Fragen, wie z.B. «Hast du schon mal von den Kinderrechten gehört? Welche Kinderrechte kennst du? Welche Kinderrechte sind dir besonders wichtig?»

Bevor Sie die Kinderrechte in Ihrer Klasse behandeln, bitten wir Sie, den notwendigen Rahmen zu schaffen. Diskussionen über Kinderrechte decken oftmals Missstände oder Ungleichbehandlungen auf. Es ist wichtig, eine Atmosphäre des Vertrauens zu schaffen, indem die Schüler*innen aufgefordert werden keine Urteile abzugeben und sich nicht über Andere lustig zu machen, damit sich alle unter Einhaltung gegenseitigen Respekts äussern können.

Auf unserer Webseite finden sie verschiedene Unterlagen zu den Kinderrechten allgemein, zum Beispiel eine vollständige, als auch eine kinderfreundliche Version der Kinderrechte zum kostenlosen Herunterladen.

Pädagogische Ziele

Den vorgeschlagenen Aktivitäten liegen folgende Lernziele und Kompetenzen zugrunde:

- Die SuS reflektieren ihr Spielverhalten und das ihrer Mitschüler*innen.
- Die SuS erleben die Wichtigkeit von Regeln, Teamfähigkeit und Fairness beim Spielen.
- Die SuS können Gründe nennen, warum Spielen und Erholung für Kinder und Jugendliche von grosser Bedeutung ist.
- Die SuS analysieren ihr eigenes Freizeitverhalten und prüfen, ob sie in ihrer Freizeit genügend Zeit zum Spielen und sich Erholen haben.
- Die SuS können Gründe nennen, warum das Recht auf Spiel und Freizeit beeinträchtigt ist.

Impressum Unterrichtseinheiten zum Thema Recht auf Spiel und Freizeit

Projektverantwortung und Koordination Terre des Hommes Suisse, terre des hommes schweiz, Stiftung Kinderdorf Pestalozzi, Integras

Autorinnen Pascale Sophie Bauer, Barbara Germann

Übersetzung Jessica Pierobon

Illustrationen Martin Bauer

Gestaltung Michèle Minet

In Zusammenarbeit und mit Unterstützung von éducation21



Mit finanzieller Unterstützung des Bundes im Rahmen des Kinder- und Jugendförderungsgesetzes (KJFG)





Unterrichtsideen zum Thema Recht auf Spiel und Freizeit

Bezüge zum Lehrplan 21

- **SNMG 1.1** Die Schülerinnen und Schüler können sich und andere wahrnehmen und beschreiben.
- **NMG.10.1.** Schülerinnen und Schüler können auf andere eingehen und Gemeinschaft mitgestalten.
- **NMG 11.3** Die Schülerinnen und Schüler können Werte und Normen erläutern, prüfen und vertreten.
- **BS.4.A.** Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.
- **BS.4.B.** Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.
- **D.3.C.** Die Schülerinnen und Schüler können sich aktiv an einem Dialog beteiligen.

Aktivitätenblock: Mein Lieblingsspielzeug

1. Mein Lieblingsspielzeug

Ziel

Die SuS reflektieren ihr Spielverhalten und das ihrer Mitschüler*innen.

- **Gegenseitiges Zuhören wird gefördert**
- **Jede*r SuS kommt zu Wort**



Randnotiz

Mit Spielzeug werden Alltagssituationen nachgeahmt und psychologisch aufgearbeitet. Beim Spielen können Kinder ihre Kreativität entwickeln, ihre Umwelt begreifen sowie die ersten sozialen Kontakte aufbauen und pflegen. Oftmals gehören Kuscheltiere zu den Lieblingsspielsachen von Kindern. Man kann mit ihnen Rollenspiele machen und sie überall mit hinnehmen. Sie helfen bei ersten Abgrenzungs- und Ablöseprozess von den Eltern und lindern Trennungsängste. Die Spielgefährten trösten, geben Sicherheit und helfen beim Einschlafen.

Vorbereitung

Jede*r SuS nimmt sein Lieblingsspielzeug von zu Hause mit in die Klasse.

Material

Stoppuhr, akustisches Signal z.B. Glocke, persönliche Lieblingsspielssachen der SuS, evtl. ein Blatt auf dem sich die SuS ihre Fragen notieren

Sozialform

Museumsgang oder speed-dating

Es wird ein Museumsgang oder speed-dating organisiert, bei welchem jede*r SuS ein Spielzeug mitnimmt und es jeweils 1 bis 2 Minuten einer*m anderen SuS vorstellt.

Variante A – Museumsgang

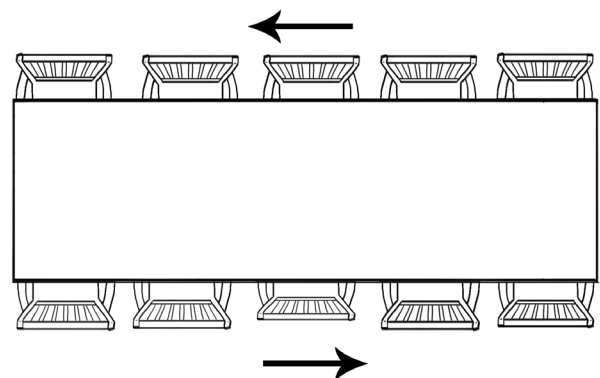
Einzelne SuS verteilen sich in der Klasse (z.B. in den Ecken) und stellen ihr Spielzeug auf einem Stuhl oder Tisch aus. Die restlichen SuS, welche die Museumsbesucher*innen sind, spazieren durch das Klassenzimmer und schauen sich die ausgestellten Spielsachen an. Die Aussteller*innen stellen ihre Spielsachen vor und die Museumsbesucher*innen stellen ausserdem Fragen, um mehr über die Spielsachen zu erfahren.

Beispielgeschichte für die Lehrperson um den Museumsgang vorzustellen

Das war mein Lieblingsspielzeug, mein Teddy Fritz. Fritz kennt mich schon sehr lange, denn ich habe ihn zu meiner Geburt von meiner Tante bekommen. Er war immer an meiner Seite: er hat mich getröstet, wenn ich traurig war, hat mit mir gespielt und hat neben mir geschlafen. Als ich zum Beispiel zum ersten Mal ganz alleine bei einer Freundin übernachtete, konnte ich ewig nicht einschlafen. Zum Glück war dann Fritz dabei und hat mir ein sicheres Gefühl gegeben.

Variante B – speed dating

Die Lehrperson bereitet zwei Reihen mit Stühlen für das speed-dating vor. Die SuS sitzen sich gegenüber und stellen etwa 1 bis 2 Minuten Fragen zum Spielzeug, um es besser kennen zu lernen. Beim akustischen Signal wird der*die Gesprächspartner*in gewechselt. Als Hilfestellung, eventuell Pfeile aus Kreppband auf den Boden kleben, damit die Bewegungsrichtung klar ist.



Dabei können sich die SuS gegenseitig z.B. diese Fragen stellen

- Warum ist es dein Lieblingsspielzeug?
- Von wem hast du es?
- Wann spielst du damit?
- Mit wem spielst du damit?



- Seit wann hast du es?
- Warum ist es wichtig für dich?
- Hat es besondere Fähigkeiten?
- Hilft es dir in bestimmten Situationen?

Mögliche Weiterführung

Die Lehrperson kann im Anschluss den SuS etwas Zeit geben, mit den mitgebrachten Spielzeugen zu spielen und sie auszuprobieren.

2. Dein Fantasie-Lieblingsspielzeug

Ziel

Die SuS reflektieren ihr Spielverhalten und das ihrer Mitschüler*innen.

- **Kreativität und Fantasie anregen**
- **Dialogfähigkeit trainieren**
- **Jede*r SuS kommt zu Wort**



Material

1 Blatt Papier pro SuS, Buntstifte

Sozialform

Malen in Einzelarbeit, Diskussion in Partner- oder Gruppenarbeit

Die SuS malen ihr Lieblingsspielzeug auf ein Blatt.

Danach diskutieren sie untereinander folgende Fragen

- Wie heisst dein Lieblingsspielzeug?
- Hat das Spielzeug bestimmte Fähigkeiten?
- Wohin kannst du es mitnehmen?
- Ist das Spielzeug in manchen Situationen eine Hilfe für dich? Wieso?
- Kannst du etwas von ihm lernen?

Differenzierung für ältere SuS

Aus Werbeprospekten einen Slogan mit ausgeschnittenen Buchstaben/Wörtern erstellen, der die Eigenschaften des Spielzeuges beschreibt.

Mögliche Weiterführung von Aktivitäten

- Die SuS interviewen ihre Eltern/Grosseltern was ihr Lieblingsspielzeug war und stellen Fragen dazu. Danach Austausch in der Klasse und Fragestellungen je nach Alter: Wie haben deine Eltern/Grosseltern ihre Freizeit als Kinder und Jugendliche verbracht? Was hat sich im Vergleich zu heute geändert? Für welche Aktivitäten hatten sie mehr/weniger Zeit?
- Mit der Klasse eine Ludothek besuchen
- Mit einer oder mehreren Klasse einen Spielezirkel/börse gründen
- Spielsachen aus recyceltem Material selbst bauen

Aktivitätenblock: Gemeinsames Spielen

Ziele

Die SuS reflektieren ihr Spielverhalten und das ihrer Mitschüler*innen.

Die SuS erleben die Wichtigkeit von Teamfähigkeit und Fairness beim Spielen.

- **Gemeinsames Spiel und Spass fördern**
- **Die SuS erfahren Solidarität (Spiel Spinne)**
- **Die SuS erfahren, dass man zum Spielen nicht viel braucht**



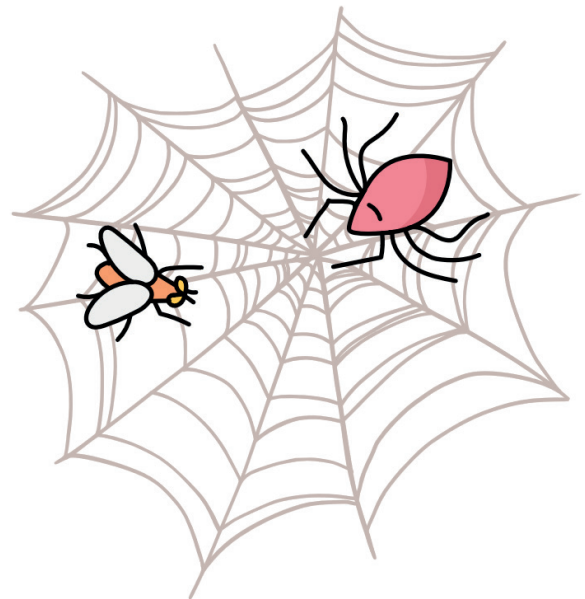
Material

keines

Sozialform

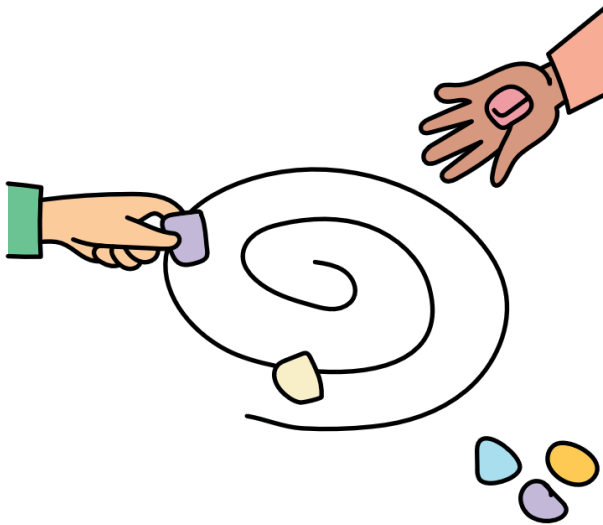
ganze Klasse oder 2 Gruppen

3. Spiele aus aller Welt



A – Spinne und Fliege – ein Spiel aus Paraguay

Eine Gruppe von mindestens 10 Kindern und ein Spielleiter lösen aus, wer die Spinne und wer die Fliege ist. Gemeinsam wird festgelegt, wie viele Minuten eine Runde dauern soll. Dann stellt sich die Gruppe in einen Kreis auf, die Fliege kommt in die Mitte, die Spinne und der Spielleiter bleiben draussen. Natürlich will die Spinne die Fliege fangen, doch das ist nicht leicht. Die Kreiskinder stellen sich eng zusammen, damit die Spinne nicht in den Kreis schlüpfen kann. Wenn sie es trotzdem schafft, öffnen die SuS kurz den Kreis, um die Fliege entweichen zu lassen. Doch Achtung: Der Spielleiter hat ein Wörtchen mitzureden! Er kann der Spinne oder der Fliege helfen und den Kreisspielern befehlen, die Hände nach oben zu nehmen oder die Beine zu grätschen. Wenn es der Spinne gelingt, die Fliege zu fangen, werden für die nächste Runde die Rollen getauscht, ansonsten wird gelöst.



© Labbé Verlag www.labbe.de

B – Links oder Rechts – ein Spiel aus Kenia

Material

jede*r SuS braucht zwei kleine Gegenstände (Radiergummi, Stöpsel, Stein...). Falls in der Klasse gespielt wird, braucht jede Gruppe ein Papier und einen Stift.

Sozialform

in 2er Gruppen

Zwei SuS malen eine Spirale in den Sand oder auf ein Blatt Papier. Anschließend nimmt jeder zwei Steine. Den Handstein behält jeder SuS in der Hand, den Spielstein legt jeder SuS auf den Anfangspunkt der Spirale. Die Lehrperson kann die Regeln folgendermassen den SuS erklären: «Achtet darauf, dass euer Mitspieler nicht mitbekommt, in welcher Hand ihr euren Spielstein versteckt, denn darum geht es! Dein Mitspieler rät, wo dein Stein versteckt sein könnte. Entweder links oder rechts. Wenn er falsch geraten hat, dann hast du Glück und darfst mit deinem Spielstein eine halbe Runde vorrücken! Der Spieler, der das andere Ende der Spirale als erster erreicht, hat gewonnen!»

4. Wir lernen uns gegenseitig neue Spiele

Vorbereitung

Die SuS bekommen im Vorhinein zur Aufgabe, darüber nachzudenken welches ihr Lieblingsspiel ist und sich zu überlegen, wie sie es möglichst kurz und klar den Mitschüler*innen erklären können. Idealerweise handelt es sich dabei um Spiele, die in der Gruppe gespielt werden können und für welche es möglichst wenig Material braucht.

Aktivität

Die SuS stellen in kleinen Gruppen ihre Lieblingsspiele vor. Ein paar Spiele werden gemeinsam ausprobiert. Da in der Sequenz nur wenige Spiele ausprobiert werden können, können während mehrerer Wochen Spielvorschläge im Sportunterricht oder im Pausenhof umgesetzt werden.

Mögliche Weiterführung von Aktivität 3. und 4.

- Ein gemeinsames Spiel erfinden und dazu gemeinsam Regeln aufstellen aufgrund der Werte: Toleranz, Respekt und Fairness. Vereinfacht erklärt für SuS im Zyklus 1: «Wir erfinden ein Spiel. Wichtig bei diesem Spiel ist sich gegenseitig zu helfen, zu unterstützen und zuzuhören» Die Regeln anschliessend auf einem Plakat festhalten (z.B. in Form von Symbolen/Zeichnungen/Stichwörtern.)
- Gemeinsam ein Ideenbuch erstellen mit Spielideen für drinnen oder bei schlechtem Wetter
- Gemeinsam ein Ideenbuch erstellen mit Spielen aus recycelten Materialien.

Aktivitätenblock: Meine Freizeit

Ziele

Die SuS reflektieren ihr Freizeitverhalten.
Die SuS beurteilen welche Freizeitaktivitäten sie gerne machen und welche weniger.

- **Gegenseitiges Zuhören wird gefördert**
- **Gemeinsames Spiel und Spass fördern**



5. Spiel

Was ist ein Hobby?

Randnotiz

Bei folgender Einstiegsaktivität reflektieren die SuS, welche Aktivitäten für sie Hobbies sind, die sie gerne mögen (Variante 1) bzw. verstehen den Unterschied zwischen Pflichtaktivitäten und Vergnügungsaktivitäten/Hobbies (Variante 2). Da es ein Bewegungsspiel ist, eignet es sich gut zur Aktivierung und zum Einstieg in das Thema Freizeit.

Sozialform

ganze Klasse

Vorbereitung

Die SuS stellen kurz ihre Hobbies vor (eventuell Begriff «Hobby» erklären).

Variante A

Spielablauf

Die Lehrperson nennt Hobbies. Die SuS springen auf, wenn die genannte Aktivität ein Hobby von ihnen ist und bleiben sitzen, wenn sie diese Aktivität nicht gerne machen. z.B. «Ich male ein Bild.» «Ich schwimme.» «Ich gehe ins Museum...» «Ich singe.» «Ich lese ein Buch.» «Ich fahre Rad.» «Ich gehe spazieren.» «Ich spiele Fussball.» «Ich gehe in den Zoo.» «Ich



spiele in einem Theater mit.» «Ich lese einen Comic.» «Ich mache ein Puzzle.» «Ich spiele mit einer Puppe.» «Ich mache ein Memory.» «Ich treffe mich mit Freund*innen.» «Ich schaue einen Film im Kino.» «Ich tanze.» «Ich spiele Unihockey.» «Ich springe Seil.» «Ich koche.» «Ich lasse einen Drachen steigen.»

Variante B

Spielablauf

Die Lehrperson nennt Hobbyaktivitäten und Arbeitsaktivitäten. Die SuS springen auf, wenn die Lehrperson Freizeitaktivitäten nennt und bleiben sitzen, wenn er*sie Arbeitsaktivitäten/Pflichten nennt. z.B. «Ich male ein Bild.» «Mein Papa schreibt eine Nachricht an seinen Chef/Chefin.» «Ich schwimme.» «Ich räume die Spülmaschine aus.» «Ich trage den Müll raus.» «Ich gehe ins Museum...» «Ich male.» «Ich singe.» «Meine Mama liest einen Krimi.» «Mein Bruder fährt Fahrrad.» «Mein Papa macht die Steuererklärung.» «Meine Oma bezahlt die Miete.» «Mein Onkel ruft seinen Kollegen an.» «Ich gehe spazieren.» «Meine Schwester geht ins Fussballtraining.» «Ich gehe in den Zoo.» «Meine Schwester spielt in einem Theater mit.» «Mein Papa kauft Essen ein.» «Mein grosser Bruder hängt die Wäsche auf.» «Ich lese einen Comic.» «Ich mache mit meinem Bruder ein Puzzle.»

6. Arbeitsblatt Zyklus 1 Freizeit und Hobbies

Ziel

Die SuS reflektieren ihr Freizeitverhalten.

Die SuS stellen fest welche Freizeitaktivitäten sie bereits kennen und welche sie ausprobieren möchten.

Zeit

10 – 20 Minuten

Material

Arbeitsblatt Zyklus 1, vereinfachte Version des Arbeitsblattes für Zyklus 1 siehe Zusatzmaterial auf unserer Webseite



Sozialform

Einzel- oder Partnerarbeit

Übung 1 und 2 eignen sich gut für Klasse 1. Übung 3 und 4 eignet sich eher für ältere SuS.

Mögliche Weiterführung von Aktivität 5. und 6.

Diskussion Deine Freizeit

- Was bedeutet Freizeit für dich?
- Was machst du in deiner Freizeit?
- Gibt es Aktivitäten in deiner Freizeit, welche dir mehr Spass machen als andere?
- Welches Freizeitaktivität würdest du gern öfters machen?

Mitgestaltung

- Einen Rückzugsort in der Klasse einrichten für Erholung oder freies Spiel
- Den Pausenhof mit mehr Spiel und Erholungsmöglichkeiten gestalten (z.B: Hüpfspiele auf den Boden malen, einen Basketballkorb einrichten, Sitzbänke anmalen)

Ausflug

- Die SuS erzählen, was sie für Hobbies haben und erzählen, wo sie diese ausüben. Gemeinsam einen Kinderfreizeit- Ortsplan erstellen. Als Ausflug z.B. die verschiedenen Orte gemeinsam ablaufen und die jeweiligen Verantwortlichen treffen, welche Fragen zu den Aktivitäten/Vereinen beantworten.