

DER FÄCHER

fundiert | einfach | klar | schnell

Lernmedien für Bewegung und Sport in Schule und Verein





MIRJAM ASCHWANDEN

Fachbereichsleiterin Bewegung & Sport
 mirjam.aschwanden@ingoldverlag.ch
 Telefon +41 62 956 11 33

INHALTSVERZEICHNIS

- S. 2 Der Fächer
- S. 8 Laufen, Springen, Werfen
- S. 10 Bewegen an Geräten
- S. 12 Spielen
- S. 22 Gleiten, Rollen, Fahren
- S. 24 Bewegen im Wasser
- S. 26 Bewegen im Freien
- S. 28 Koordinative Fähigkeiten
- S. 30 Bewegung und Psyche
- S. 31 Lernen in Bewegung
- S. 32 Musik und...
- S. 34 Übersicht

Egal ob Kompetenzen aus dem Lehrplan 21, sportartenübergreifende Themen, Spieltaktik für den Vereinssport, Sport und Inklusion oder Trendsport – «Der Fächer» ist für viele Bereiche der Bewegungsförderung in der Schule und im Verein ein praxisfreundliches Hilfsmittel.

Diese Dokumentation gibt einen Überblick über alle verfügbaren Fächer und deren didaktischen Aufbau. In 20 Jahren sind über 60 Fächer in drei Sprachen erschienen. Das Erfolgskonzept beruht auf fachlicher Kompetenz, fundierten Inhalten mit rotem Faden sowie einem praktischen und handlichen Design.

Die seit vielen Jahren bewährte Reihe folgt der Maxime «**fundiert – einfach – klar – schnell**».



Diese vier Grundsätze zeichnen die Reihe aus und machen den Fächer zu einem unverzichtbaren Begleiter für den Schul- und Vereinssport:

fundiert

Für die Lehrmittelreihe hat der INGOLDVerlag mit Autorinnen und Autoren sowie mit Partnerverbänden zusammengearbeitet, die allesamt Expertinnen und Experten ihres Faches sind.

einfach

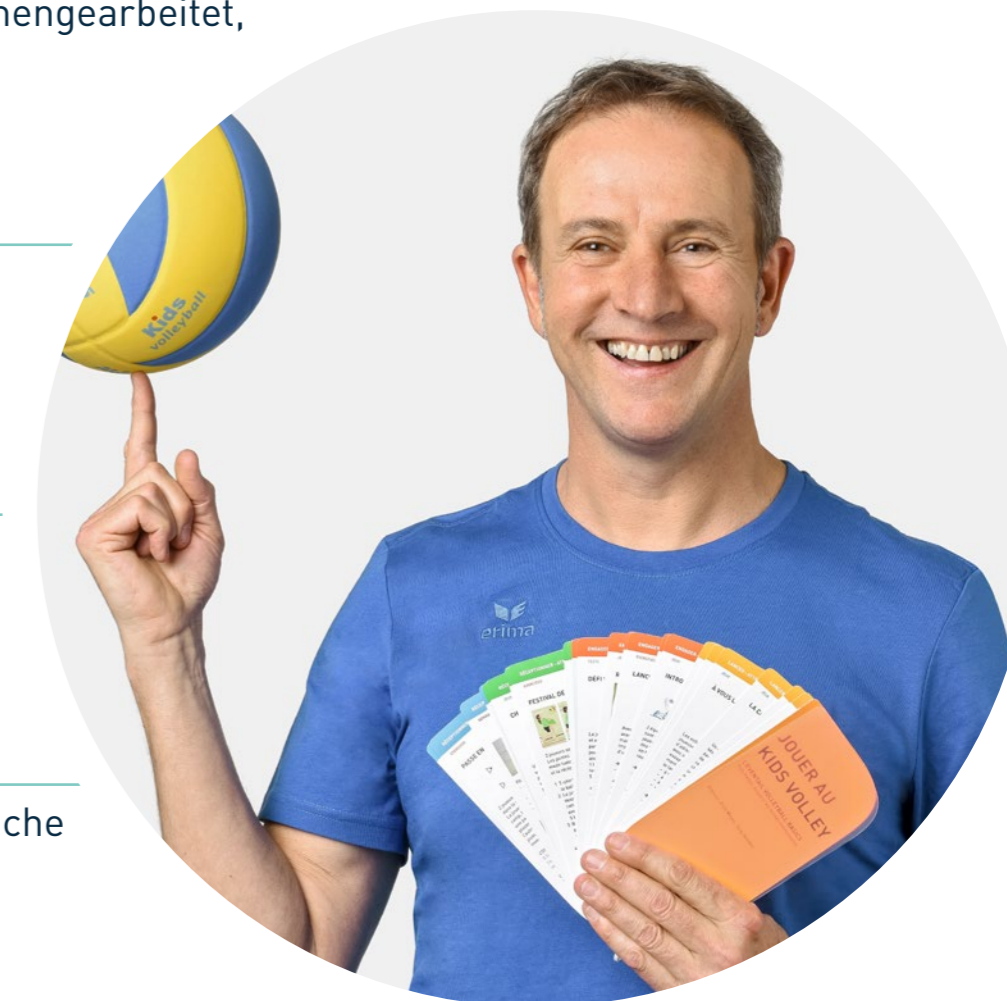
Alle Übungen sind detailliert beschrieben und lassen sich 1:1 in der Halle oder im Freien umsetzen – auch ohne grosse Vorkenntnisse.

klar

Die Fächer bestechen durch einen klaren didaktischen Aufbau, ein dynamisches Bildkonzept und eine prägnante Sprache.

schnell

Die wiedererkennbaren Strukturen und das handliche Format ermöglichen eine schnelle und effiziente Vorbereitung und Umsetzung.



Autorinnen, Autoren und Partnerverbände der Reihe «Der Fächer»

Ohne den passionierten, wertvollen und akribischen Einsatz der folgenden Autorinnen und Autoren wäre diese Reihe nie erschienen. Herzlichen Dank für das grosse Engagement!

AUTOR:IN	THEMA	AUTOR:IN	THEMA
Brändli Roland	Geräteturnen	Schmid Philipp	Leichtathletik
Bussmann Marc	Koordinative Fähigkeiten	Schneider Jonas	Mentaltraining
Fischer Jan	Koordinative Fähigkeiten	Schnyder Nicole	Volleyball
Fuchs Matthias	Mentaltraining	Serino Flavio	Im Freien, Koordinative Fähigkeiten
Häusermann Stefan	Sport und Beeinträchtigung	Straub Marcel	Street Racket
Hehl Maja	Sport und Beeinträchtigung	Sturm Simone	Rollen und Fahren
Heitz Kathrin	Schwimmen	Vetter Ronald	Fussball
Imhof Beatrice	Geräteturnen	Wiklund-Schmid Gabriela	Sport und Beeinträchtigung
Klaedtke Beate	Sport und Beeinträchtigung	Zbinden Jürg	Volleyball
Lanfranconi Jürg	Musik und Bewegung	Zingg Claudia	Rückschlagspiele
Lehmann Thomas	Rückschlagspiele	Zopfi Stephan	Leichtathletik

Partnerverbände

Wir danken unseren Partner- und Patronatsverbänden für die wertvolle Unterstützung und die inspirierende Zusammenarbeit.



Struktur der Fächerreihe

Die Farben der Fächer sind für dich kaufentscheidend. Nicht, weil dir Gelb besser gefällt als Orange, sondern weil die Farbe dir die Zielstufe aufzeigt. Die **Niveaufächer** sind in den Farben Orange, Pink und Gelb gehalten, die **Themenfächer** haben ein blaues Deckblatt.



Niveaufächer

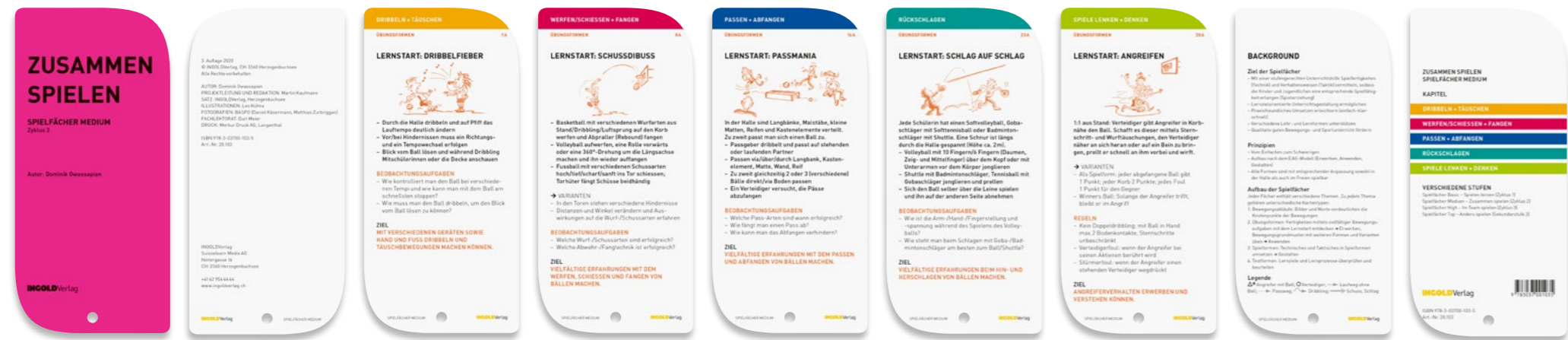
In den Niveaufächern wird ein Thema für verschiedene Levels aufgeschlüsselt. Jeder Fächer spricht entweder eine spezielle Schulstufe (Zyklus) an oder orientiert sich mit seinem Schwierigkeitsgrad an einem bestimmten Stand der Lernenden. Die Niveaus sind durch unterschiedliche Fächerfarben gekennzeichnet.

Themenfächer

Die Themenfächer behandeln ein spezifisches Thema stufen- und niveauübergreifend. Themenfächer sind für alle Zyklen und Levels gleichermaßen geeignet, denn alle Formen können differenziert und angepasst werden.

Aufbau des Fächers

Der Fächer hat einen hohen Wiedererkennungswert: 36 Karten mit farbigen Illustrationen im handlichen Format, gut geschützt durch eine Vorder- und Rückseite aus Kunststoff und robust gebündelt mit einer Plastikbuchschraube inklusive praktischer Schlaufe. An dieser Aufmachung ändert sich nichts, egal welchen der 66 Fächer du in den Händen hältst. Mit dem sich wiederholenden Aufbau, dem grundlegenden didaktischen Konzept sowie dem stimmigen Design hilft dir der Inhalt des Fächers bei der Orientierung innerhalb des Lehrmittels.



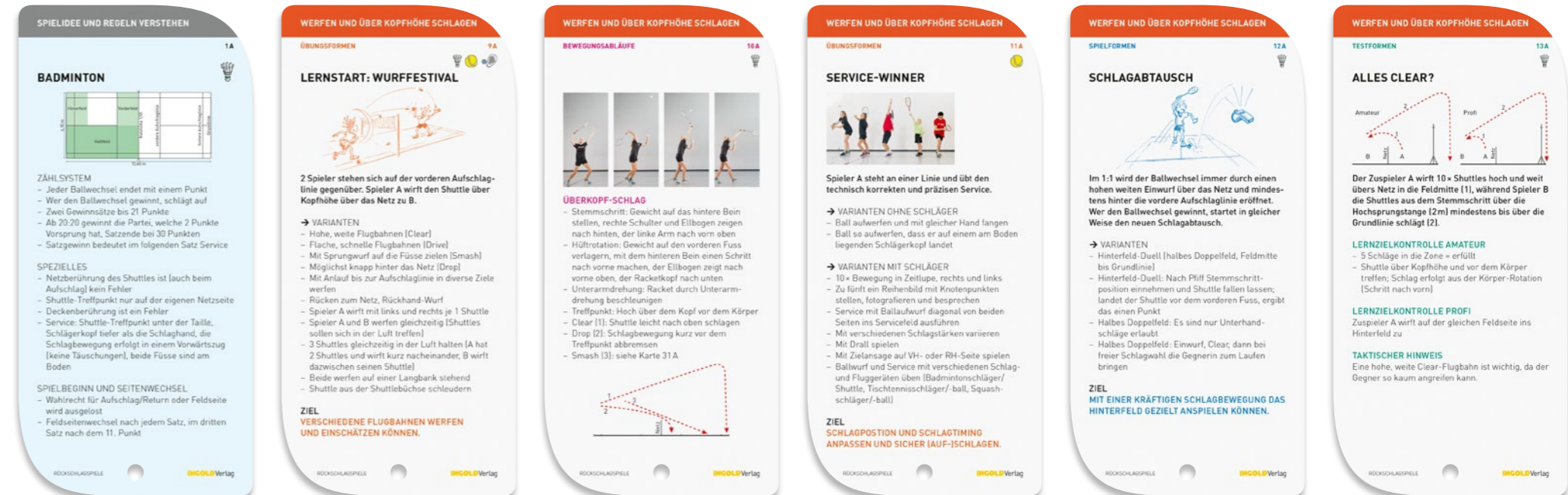
1 Titelkarte
Vorderseite: Titel
Rückseite: Impressum

34 Inhaltskarten mit verschiedenen Themen, die in der Kopfzeile farblich unterschieden werden

1 Schlusskarte
Vorderseite: Background
Rückseite: Inhalt/Bibliografische Angaben

Aufbau eines Kapitels

Der Fächer ist keine zusammenhangslose Übungssammlung, sondern ein Lehrmittel, das funktionale Inhalte mit einem logischen didaktischen Aufbau liefert. Auf Einstiegskarten werden übergreifende Informationen und Hintergrundwissen vermittelt. Die folgenden Karten und Kapitel bauen aufeinander auf und Gelerntes wird in verschiedenen Formen wiederholt und gefestigt. Jedes Kapitel wird mit einem Lernstart eröffnet, der das Hauptthema des Kapitels einführt. Übungs- und Spielformen vertiefen spielerisch und variantenreich die im Zentrum stehenden Bewegungsabläufe. Die zentralen Lernziele lassen sich gezielt mit unterschiedlichen Methoden überprüfen.



Einstiegskarte
Blaue Karten kommen zum Einsatz, um die Grundlagen wie z. B. die Spielidee und die Spielregeln zu erklären.

Lernstart
Jedes Kapitel beginnt mit einem Lernstart.

Bewegungsabläufe
Pro Kapitel steht eine Technik im Vordergrund, deren Bewegungsablauf detailliert eingeführt wird.

Übungs- und Spielformen
Eine Übungs- oder Spielform dient als Einleitung ins Thema. In vielfältigen Spielformen werden technische Fertigkeiten spielerisch variantenreich geübt.

Testformen
Mit Testformen können pro Kapitel Lernziele und Lernprozesse überprüft und beurteilt werden.

Laufen, Springen, Werfen: Diese Bewegungsgrundformen kommen im Sportunterricht in unzähligen Variationen immer wieder vor.

Wer diese Grundfertigkeiten beherrscht, erlernt die verschiedensten Sportarten viel leichter. Die drei Niveaufächer erleichtern den Einstieg in die Leichtathletik durch die Vermittlung von aufbauenden Inhalten.

Die altersgemässe, spielerische und vielseitige Bewegungsförderung führt zu spannenden Sportlektionen im Freien oder in der Halle.

PRAXISLEKTION
Jetzt herunterladen und loslegen



Leichtathletikfächer Basics LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN

Der Fächer Basics richtet sich an Einsteiger:innen und Kinder der unteren Schulstufen. Die Grundbewegungen werden in variantenreichen Übungsformen vermittelt.



Kapitel

- Laufen: richtig gehen und laufen; schnell laufen; über Hindernisse laufen; lange laufen
- Springen: hüpfen; in die Weite springen; in die Höhe springen
- Werfen: Wurferfahrungen sammeln; gerade werfen; stossen; schleudern

1. Auflage 2013
Autoren: Stephan Zopfi, Philipp Schmid
ISBN 978-3-03700-285-8
Art.-Nr. 20.285



Leichtathletikfächer Elements LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN

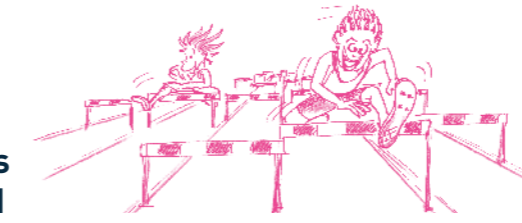
Der Fächer Elements eignet sich für Kinder und Jugendliche, die die Grundformen der Leichtathletik schon kennen. Laufen, springen und werfen wird in vielfältigen Übungsformen angewendet.



Kapitel

- Laufen: richtig laufen; sprinten; Staffel laufen; über Hürden laufen; lange laufen
- Springen: richtig springen; in die Weite springen; in die Höhe springen; mit dem Stab springen
- Werfen: richtig werfen und stossen; geradlinig werfen; stossen; schleudern

1. Auflage 2013
Autoren: Stephan Zopfi, Philipp Schmid
ISBN 978-3-03700-286-5
Art.-Nr. 20.286



Leichtathletikfächer Experts LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN

Der Fächer Experts richtet sich an fortgeschrittene, ältere Jugendliche und Athlet:innen. Die Übungsformen orientieren sich an den klassischen olympischen Disziplinen der Leichtathletik.



Kapitel

- Laufen: Sprint; Staffel; Hürden; Mittel- und Langstrecken
- Springen: Sprungschule; Weitsprung; Hochsprung; Stabhochsprung
- Werfen: Speerwerfen; Kugelstossen; Diskuswerfen; Hammerwerfen

1. Auflage 2013
Autoren: Stephan Zopfi, Philipp Schmid
ISBN 978-3-03700-287-2
Art.-Nr. 20.287



Das Bewegen an Geräten kräftigt den Körper ganzheitlich und fördert die koordinativen Fähigkeiten. Drei Niveaufächer zum Thema dienen als Aufbaureihe für Schule und Verein. Die Fähigkeiten und Fertigkeiten sind dabei nicht an eine Altersstufe gebunden, sondern an körperliche Voraussetzungen.

PRAXISLEKTION
Jetzt herunterladen und loslegen



HINWEIS
Ergänzend zu diesen drei Fächern ist auch eine Broschüre mit Lernkontrollen erhältlich.

Lernkontrollen Geräteturnen, Begleitbroschüre mit Elementlisten, Art.-Nr. 20.186

Geräteturnfächer Basics GERÄTETURNEN

Die Grundlagen des Geräteturnens werden im Fächer Basics durch das Training von Kernposen und -bewegungen gelegt. Denn eine gute Körperspannung ist die Voraussetzung für das Turnen an Geräten.



- Kapitel**
- Kräftigen und Kernposen turnen
 - Drehen und rollen
 - Springen, fliegen, landen
 - Schwingen, hangen, stützen
 - Mit Geräten bauen

4. Auflage 2022
Autoren: Roland Brändli, Duri Meier
ISBN 978-3-03700-147-9
Art.-Nr. 20.147



KRÄFTIGEN UND KERNPOSEN TURNEN

ÜBUNGSFORMEN 7A

KLETTER-ELDORADO

DREHEN UND ROLLEN

ÜBUNGSFORMEN 12A

MEHR ROLLEN

AUF DEN SCHULTERN STEHEN

Geräteturnfächer Elements GERÄTETURNEN

Im Fächer Elements werden die Kernbewegungen auf die grossen Geräte übertragen. Die spezifischen Elemente werden in Bildreihen dargestellt und können variantenreich geübt und erworben werden.



- Kapitel**
- Rollen und springen am Boden
 - Schwingen und stützen am Barren
 - Hangen und drehen am Stufenbarren
 - Drehen und stützen am Reck
 - Schaukeln und schwingen an den Ringen
 - Mit Sprunghilfen über Geräte fliegen

3. Auflage 2017
Autoren: Roland Brändli, Duri Meier
ISBN 978-3-03700-148-6
Art.-Nr. 20.148



SCHWINGEN UND STÜTZEN AM BARREN

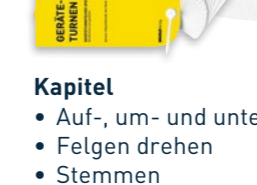
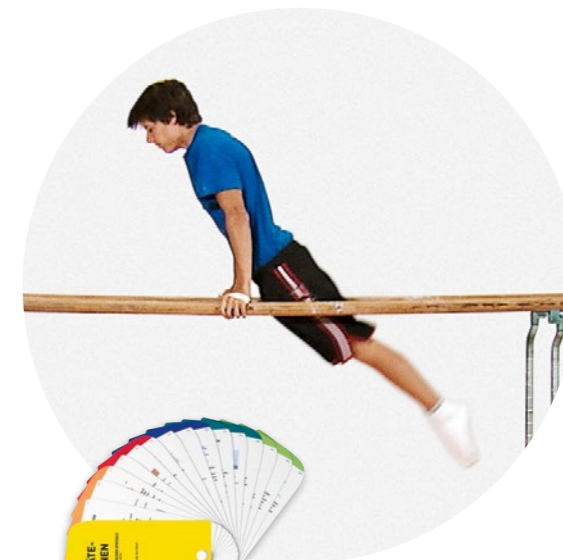
ÜBUNGSFORMEN 12A

AUF DEN SCHULTERN STEHEN

ZIEL
AUF DEN SCHULTERN STEHEN UND DAS GLEICHGEWICHT FINDEN KÖNNEN.

Geräteturnfächer Specials GERÄTETURNEN

Im Fächer Specials werden die Elemente frei kombiniert und in Einzelübungsabläufen oder Gruppenchoreografien gezeigt. Besonderes Gewicht wird auf Bewegungsverwandtschaften gelegt.



- Kapitel**
- Auf-, um- und unterschwingen
 - Felgen drehen
 - Stemmen
 - Kippen
 - Überschlagen
 - Partner- und Teamakrobatik
 - Kooperieren und choreografieren
 - Bewegungen kombinieren

1. Auflage 2010
Autoren: Roland Brändli, Duri Meier
ISBN 978-3-03700-149-3
Art.-Nr. 20.149



ÜBERSCHLAGEN

ÜBUNGSFORMEN 22A

WAND-AB-SALTO RÜCKWÄRTS

1. Hochlaufen an Sprossenwand zur Rolle rückwärts mit Partnerhilfe (Klammergriff Oberarm).

2. Wie 1. mit «Trainerjackenhilfe».

3. wie 2., allein mit Partnersicherung.

Salto rückwärts vom Minitramp (sichern an Oberarm und Rücken).

ZIEL
ROTATIONEN RÜCKWÄRTS MACHEN KÖNNEN.

Bewegen und Spielen sind Grundbedürfnisse von Kindern und fördern das Lernen. Altersgerechte, herausfordernde Bewegungsaufgaben in Verbindung mit Erfolgserlebnissen stärken die Freude am Spielen.

Gerade im Sportunterricht ist das Thema «Spielen» besonders verankert. Mit der Spielfächer-Reihe lernen Kinder und Jugendliche anhand von vielfältigen Übungs- und Spielformen die Grundfertigkeiten und taktischen Elemente des Spielens.

PRAXISLEKTION VOLLEYBALL
Jetzt herunterladen und loslegen



PRAXISLEKTION BADMINTON
Jetzt herunterladen und loslegen



Handballfächer Basics SOFTHANDBALL SPIELEN

Softhandball ist das ideale Einstiegsspiel zur Sportart Handball. Einfache Regeln und ein weicher Ball ermöglichen bereits ab dem Kindergarten ein attraktives, kindergerichtetes Spielen. In vielfältigen Spiel- und Übungsformen lernen die Kinder die technischen und taktischen Grundzüge des Mannschaftsspiels. In kleinen Gruppen (3:3 oder 4:4) ist auch in Schulklassen oder im Verein ein intensives Spielen möglich.



Kapitel

- Softhandball verstehen
- Zusammen spielen
- Passen und fangen
- Zielen und werfen
- Angreifen und freilaufen
- Verteidigen und den Ball gewinnen
- Softhandball spielen

1. Auflage 2021
Autorinnen: Dominique Meier,
Franziska Ryser
ISBN 978-3-03700-528-6
Art.-Nr. 20.528



Handballfächer Elements MINIHANDBALL SPIELEN

Nach dem Einstiegsspiel Softhandball werden im Minihandball wichtige Voraussetzungen geschaffen, um später Handball spielen zu können. Minihandball beinhaltet motorische, koordinative und kognitive Herausforderungen, auf welche in Reflexionen eingegangen wird.



Kapitel

- Minihandball verstehen
- Zusammen spielen
- Passen und fangen
- Zielen und werfen
- Angreifen und täuschen
- Verteidigen und den Ball gewinnen
- Minihandball spielen

1. Auflage 2022
Autorinnen: Dominique Meier,
Franziska Röthlisberger
ISBN 978-3-03700-535-4
Art.-Nr. 20.535



Themenfächer FUSSBALL IN DER SCHULE

Das Erlernen und Üben von fussballtechnischen Fertigkeiten und Fähigkeiten im Sportunterricht wird dank der stufenübergreifenden Unterrichtshilfe erleichtert. Die Fächerkarten unterstützen verschiedene Lehr- und Lernformen. Der Unterricht kann lernzielorientiert gestaltet werden und Fussball wird so sinnvoll und angepasst als Schulsport verankert.



Kapitel

- Ballführen und Täuschen
- Vorbereiten und Passen
- Schiessen und Treffen
- Koordinativ Fussball spielen
- Spiele spielen

1. Auflage 2008
Autor: Ronald Vetter
ISBN 978-3-03700-119-6
Art.-Nr. 20.119



DREI – ZWEI – EINS – UUUND ... ACTION!



in Frage kommt und ob die Infrastruktur vorhanden ist. Zudem organisiert sie die Verpflegung und sämtliche benötigten Materialien sowie auch die T-Shirts für die Kids. Diese dienen als didaktische Hilfe. Die Kinder tragen für jedes Niveau eine andere Farbe.

Intensive Vorbereitung auf den grossen Tag

Das gesamte Produktionsteam, bestehend aus den Autorinnen, der Aufnahmecrew sowie der Projektleitung, ist bereits lange vor dem grossen Tag erstmals gefordert. Rund einen Monat vor dem Shooting wird eine Begehung des Drehortes durchgeführt. Dort werden im Groben Aufnahmepositionen definiert, ruhige Hintergründe gesucht und das Licht geprüft. Bereits für die Rekognoszierung werden zwei bis drei Stunden eingeplant. «Ohne dies wäre die Realisierung der Fotoaufnahmen innerhalb eines Tages nicht möglich», sagt Projektleiter Markus Foerster vom INGOLDVerlag.



Wenn an einem hochsommerlichen Sonntag Kinder lieber in die Turnhalle anstatt in die Badi gehen, muss sich in der Halle wohl etwas Spannendes abspielen. Betreten wir diese, wird der Anlass sofort ersichtlich: Für den Volleyballfächer wird das Fotoshooting durchgeführt. So kommt es, dass an diesem Juni-Sonntag bei über 30 Grad elf Kinder aufgeregert und gespannt in der Halle bereitstehen – ausgerüstet mit farblich abgestimmten T-Shirts und detaillierten Anweisungen.

Bis ein Fächer druckfrisch auf dem Tisch liegt, müssen viele Räder ineinandergreifen. Denn nebst den Rollen der Projektleitung, der Autorinnen und des Fachlektorats ist auch das Bildmaterial ein zentraler Punkt bei der Entstehung

eines Fächers. Dafür wird nicht etwa auf bestehende Aufnahmen zurückgegriffen, sondern eigens ein ganztägiges Fotoshooting durchgeführt.

Exakt auf den Fächer zugeschnitten

Wichtig ist, dass die Bilder auf den Inhalt des Fächers abgestimmt werden. Die Autoren schreiben dafür mit Hilfe der Projektleitung das Regiehandbuch. Dies beinhaltet unter anderem, welches Kind welche Übungen durchführt. Zusätzlich muss darauf geachtet werden, dass sich die Mädchen und Buben für die Fotos in etwa abwechseln sowie dass alle Altersstufen gezeigt werden. Die Projektleitung ist verantwortlich für die gesamte Organisation wie beispielsweise, welche Halle für das Shooting



Das gesamte Produktionsteam ist bereits lange vor dem grossen Tag erstmals gefordert.

Kinder in der Hauptrolle

Die zu fotografierenden Kinder werden von den Fächer-Autoren aufgebeten. Durch ihr Engagement bei den Volley Espoirs Biel-Bienne

konnten Ruth Meyer und Jürg Zbinden eine Gruppe Kids im Alter von sieben bis zehn Jahren und als Unterstützung deren Trainerin Christa Wolfgram mobilisieren. Um die Persönlichkeitsrechte der Kinder zu schützen, müssen allerdings vorgängig schriftliche Einverständniserklärungen der Eltern eingeholt werden. Danach steht ihrem Einsatz als Models nichts mehr im Weg. Insgesamt stehen sie einen ganzen Tag vor der Linse. Geübt wird das Programm bereits vorher, damit ein Tag für das Shooting überhaupt reicht. «Durch die Wartezeiten und Wiederholungen ist es auch für die Kinder anstrengend, da sie sich wirklich einen ganzen Tag konzentrieren müssen», erklärt Projektleiter Markus Foerster.

Spezialisten am Werk

Kameramann René Hagi und Fotograf Ueli Känzig vom Bundesamt für Sport (BASPO) sorgen dafür, dass alles ins rechte Licht gerückt wird und die Kinder vor der Kamera brillieren können. Durch die Filme besteht der grosse Vorteil, dass exakt der richtige Moment der Bewegung ausgewählt werden kann. Bei statischen Einstellungen wird dagegen eher auf Fotos gesetzt, da diese punkto Auflösung und Qualität den Filmauszügen überlegen sind. Zum Abschluss des intensiven und ereignisreichen Tages erhalten alle Kinder als Dankeschön für ihren grossartigen Einsatz ein Jonglier-Set, später natürlich den druckfrischen Kids-Volley-Fächer und – als spezielles Erinnerungsstück – einen vom INGOLDVerlag erstellten Kalender mit Impressionen des Fotoshootings.

1 Jede Aufnahme wird vom Projektleiter und den Autoren kritisch begutachtet

2 Spannender Einblick in die Arbeit des Kameramannes

3 Spass und voller Einsatz der ganzen Crew

4 Herausfordernder Wechsel zwischen Wartezeiten und konzentriertem Arbeiten

Volleyballfächer Basics KIDS VOLLEY SPIELEN

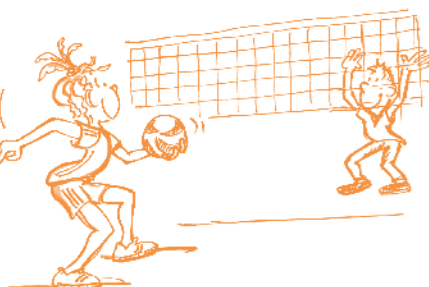
Mit Kids Volley sammeln Kinder ab 5 Jahren auf einfache und spielerische Weise erste Erfahrungen mit der Sportart Volleyball. Auf ihrem Lernweg durch die Kids-Volley-Niveaus 1 bis 4 werden die Kinder vom «Ball über die Schnur» zu einer einfachen Form des Volleyballspiels geführt. Dank speziellen, altersgerechten Spielformen und entsprechend vereinfachten Regeln eignet sich Kids Volley hervorragend für den Unterricht in der Schule und im Verein.



Kapitel

- Kids Volley spielen und verstehen
- Werfen – Fangen – Bewegen
- Anspielen – Fangen – Werfen
- Annehmen – Fangen – Werfen
- Annehmen – Zuspielen – Angreifen

1. Auflage 2017
Autor:in: Ruth Meyer, Jürg Zbinden
ISBN 978-3-03700-393-0
Art.-Nr. 20.393



Volleyballfächer Elements VOLLEYBALL SPIELEN

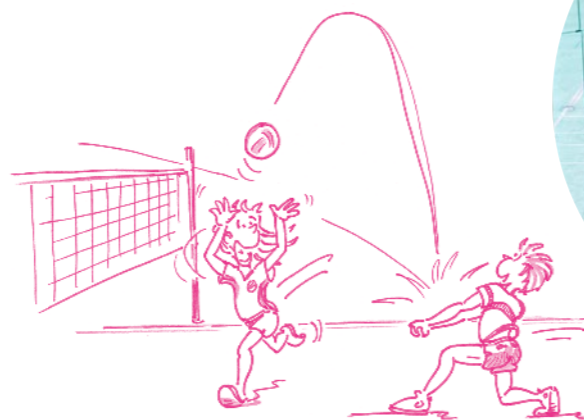
Aufbauend auf den Volleyballfächer Basics werden die taktischen und technischen Volleyball-Grundlagen in vielen Spielformen vom 3:3 über das 4:4 bis zum 6:6 nach und nach eingeführt und angewendet. Kleinfeldspiele eignen sich für den Einstieg besonders gut, weil alle Kinder und Jugendlichen viele Ballberührungen erleben und so einen grossen Einfluss aufs Geschehen haben. Damit werden spielerische Fähigkeiten – immer aufbauend auf bereits bekannten Elementen – zu einem Spielsystem auf dem Grossfeld entwickelt.



Kapitel

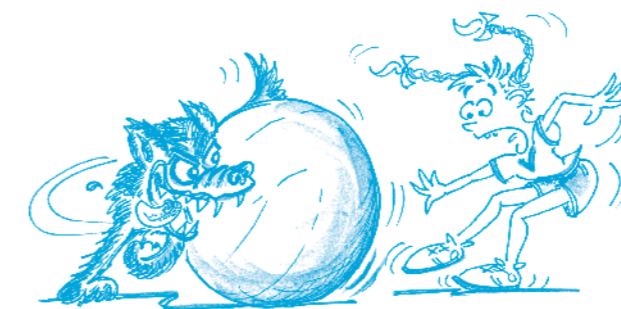
- Im 3:3: spielen, annehmen, zuspielen, anspielen
- Im 4:4: spielen, angreifen, blocken
- Im 6:6: spielen, annehmen und angreifen, zuspielen und unterstützen, anspielen und verteidigen, blocken oder verteidigen, mit Läufer 1 spielen

1. Auflage 2020
Autorinnen: Ruth Meyer, Nicole Schnyder
ISBN 978-3-03700-394-7
Art.-Nr. 20.394



Themenfächer KIN-BALL®

Kin-Ball®, das Spiel mit drei Mannschaften. Der Fächer erklärt die Spielidee und bietet einen systematischen Aufbau mit Übungs-, Spiel- und Testformen.



Kapitel

- Spielidee und Regeln verstehen
- Kontrollieren und Manipulieren
- Schlagen und Angreifen
- Verteidigen und Kontrollieren
- Spiel entwickeln
- Taktisch agieren
- Mit Omnikin-Bällen spielen

1. Auflage 2012
Autorin: Zoe Marci
ISBN 978-3-03700-210-0
Art.-Nr. 20.210



Themenfächer RÜCKSCHLAGSPIELE IN DER SCHULE

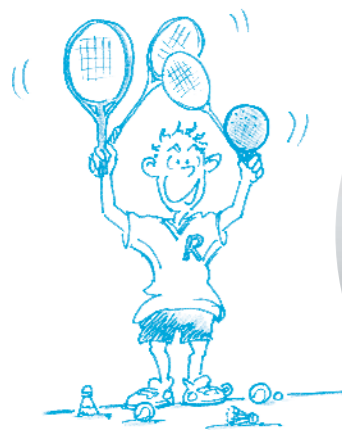
Die vier Rückschlagspiele Badminton, Tennis, Tischtennis und Squash haben viele Gemeinsamkeiten. In der Schule lassen sich diese Spiele trainieren, auch wenn die originalen Spielfelder oder -einrichtungen fehlen. Alle Formen sind in Turnhallen mit einer Normausstattung umsetzbar. Sportartspezifische Spiel- und Übungsformen sind auf jeder Karte am entsprechenden Signet erkennbar.



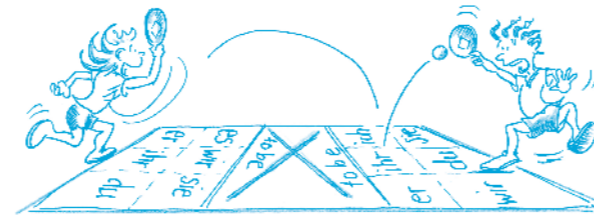
Kapitel

- Spielidee und Regeln verstehen
- Sich an Schläger und Bälle gewöhnen
- Werfen und über Kopfhöhe schlagen
- Laufen und schlagen
- Einzel und Doppel spielen
- Spielend wettkämpfen
- Präzise und variabel spielen

1. Auflage 2014
Autor:in: Claudia Zingg, Thomas Lehmann
ISBN 978-3-03700-293-3
Art.-Nr. 20.293



Themenfächer STREET RACKET



Das Spiel «Street Racket» ist ein Rückschlagspiel für alle, immer und überall. Mit ein paar wenigen Linien ist das Spielfeld auf dem Boden markiert. Street Racket kann draussen und drinnen auf allen Alters- und Niveaustufen gespielt werden. Im Fächer werden die vielfältigen Spiel- und Übungsformen mit Testformen ergänzt. In jedem Kapitel gibt es Hinweise, wie das einfache Spiel mit fächerübergreifenden Lerninhalten kombiniert werden kann.



Kapitel

- Street Racket verstehen
- Grundlagen kennen
- Kreative Spiel-Settings erleben
- Im Einzelfeld spielen
- Im Kreuzfeld spielen
- Im Maxifeld spielen
- Im Wandfeld spielen

1. Auflage 2021
Autor: Marcel Straub
ISBN 978-3-03700-532-3
Art.-Nr. 20.532

IM WANDFELD SPIELEN 33A

WAND-DOPPEL

KREATIVE SPIEL-SETTINGS ERLEBEN 11A

INSELSPIEL

Verschiedene Kreise (= Inseln) werden zwischen einer Startlinie und einem Zielfeld mit Kreide (draussen) oder Reifen (drinnen) auf dem Boden markiert. Wer eine Insel trifft, darf diese betreten und von dort aus weiterspielen. Wer findet den besten (Anzahl Schläge) oder schnellsten Weg (kürzeste Zeit bis zum Ziel) auf die andere Seite?

REGELN

- Wer eine Insel verfehlt, muss es von der letzten erreichten Insel aus erneut versuchen
- Die Linien der Inseln gehören dazu und sind gültig

VARIANTEN

- Team: A spielt den Ball, B steht hinter der anvisierten Insel; ist der Schlag gültig, werden die Positionen gewechselt, sonst den Schlag wiederholen
- Routen nach Farben oder Formen spielen (anstatt Kreise auch Dreiecke, Rechtecke, Ovale oder bestimmte Farben bewusst anvisieren usw.)

ZIEL
SICH EINER VARIABLEN SPIELANORDNUNG TAKTISCH OPTIMAL ANPASSEN KÖNNEN.



PluSport: Spielfächer MIT UNTERSCHIEDEN SPIELEN

Integration von Menschen mit einer Beeinträchtigung ist ein Prozess, den es im gemeinsamen Tun auszuhandeln gilt. Bewegung und Sport bietet dabei ein ideales Lernfeld. Kompetenz, Eigenständigkeit und Solidarität werden körperlich erlebt, können beobachtet und reflektiert werden. Der Fächer beinhaltet Spiele, die von Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gemeinsam ausgeübt werden können. Die Handicap-Form lässt nicht beeinträchtigte Spielerinnen und Spieler erleben, was es heisst, mit einer Beeinträchtigung zu leben.



Kapitel

- Behinderung verstehen
- Unterschiedlich fördern
- Grenzen überwinden
- Mit- und gegeneinander
- Tore können alle schiessen
- Messen und anders vergleichen
- Integration als Prozess

1. Auflage 2008
Autor: Stefan Häusermann
Herausgeber: PluSport
ISBN 978-3-03700-120-2
Art.-Nr. 20.120



GRENZEN ÜBERWINDEN 14A

PYRAMIDEN

Pyramiden langsam in der Gruppe aufbauen und 10 Sek. halten.

- Jeweils 1-2 Schüler helfen und sichern
- Schuhe ausziehen, Matten auslegen
- Figuren langsam auf- und abbauen; bei Schmerzen oder Angst Übung abbrechen (Stopp!)
- Waagrechte Wirbelsäule nie belasten; vorsichtig auf gespannte Gelenke stehen
- Gute Körperspannung erhöht die Stabilität

VARIANTEN

- Pyramiden ausbauen (zusätzliche Schüler)
- Pyramide in der Halbkreisform
- Die ganze Klasse erfinden (als Aufbauhilfe benutzen)
- die Figur machen
- einen Rhythmus er ausprobieren

ERTRAUEN UND VOLLBRINGEN.

INGOLD Verlag PluSport

PluSport: Spielfächer SPORTSPIELE MIT HANDICAP

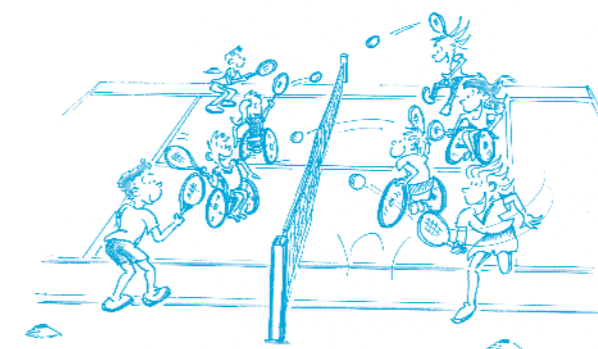
Die grossen Teamsportarten Handball, Fussball, Basketball, Unihockey und Volleyball sowie Rückschlagspiele sind auch bei Menschen mit einer Beeinträchtigung äusserst populär. Der Fächer zeigt auf, wie diese Sportspiele adaptiert werden können, und präsentiert eine Vielzahl von Spiel- und Wettkampfformen, die auch inklusiv gespielt werden können.



Kapitel

- Handball spielen
- Fussball spielen
- Basketball spielen
- Unihockey spielen
- Volleyball spielen
- Rückschlagspiele spielen

1. Auflage 2016
Autor: Stefan Häusermann
Herausgeber: PluSport
ISBN 978-3-03700-397-8
Art.-Nr. 20.397



BASKETBALL SPIELEN 18A

SPORTSPIEL

ROLLSTUHL-BASKETBALL

Rollstuhl-Basketball wird auf einer Standardkörbe und auf die Standardkörbe bestehen aus je 5 Spielern. 1 Mannschaft versucht, den Ball in den Korb zu werfen, während die andere Mannschaft versucht, den Ball zu blockieren. Beim Dribbling kann der Ball nicht mehrmals unterbrochen werden. Die Klassifikation der Spieler erfolgt nach den Beweglichkeitsebenen der Spielerinnen und Spieler mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen.

SPEZIELLE GERÄTE + HILFEN
Basketball-Rollstuhl mit Kippschutz-Bügel

ZIEL
DEN BALL IN DEN GEGNERKORB WERFEN, OHNE SICH AUS DEM ROLLSTUHL ZU ERHEBEN.

VARIANTEN

- Die verteidigenden Spielerinnen halten die Stöcke verkeert
- Spiel auf 2 Tore mit 3 Verteidigerinnen
- Visuelles Signal anstelle von Zuruf

ZIEL
SPIELÜBERSICHT VERBESSERN UND SICH IM RAUM ORIENTIEREN KÖNNEN.

SPORTSPIELE MIT HANDICAP
INGOLD Verlag PluSport

Spielfächer Basic SPIELEN LERNEN

Spielen lernen heisst, Grundfertigkeiten wie rollen, werfen und fangen zu erwerben. Diese üben die Kinder in vielfältigen Übungs- und Spielformen. Neben den Übungen kommt auch der Spass am Spiel nicht zu kurz. Mit Testformen lässt sich der Lernfortschritt feststellen.



Kapitel

- Laufen + Tragen
- Führen + Rollen
- Werfen + Fangen
- Schlagen + Schiessen
- Passen
- Prellen
- Spiele spielen

4. Auflage 2021
Autor: Dominik Owassapian
ISBN 978-3-03700-102-8
Art.-Nr. 20.102

SCHLAGEN + SCHIESSEN
TESTFORMEN
22 B
DIFFERENZLER

FÜHREN + ROLLEN
SPIELFORMEN
10 A
ROLLSCHNAPPBALL

Die Schülerin muss 4 verschiedene Fuss hintereinander auf ein Ziel. Danach schießt sie 4 Bälle mit dem Schläger auf ein nächstes Ziel (B) mit der Hand und dem Gobaschläger.

Schaffen es die Schülerinnen, 3 vorgegebene Richtung zu schiessen zu treffen?

4 verschiedene Anlagen. Pro Anlage 2 Schülerinnen für das Sammeln der Bälle zuständig.
- Die Ziele für Unihockey- und Gobaschläger müssen grösser sein.
- Die Ziele für die Schläge mit dem Gobaschläger liegen höher.

Wertung mittels dreier verschiedener Piktogramme (Sonne, Wolken usw.)

2:2 oder 3:3. Das ballbesitzende Team rollt sich einen Ball so oft wie möglich zu. Das andere Team versucht, den Ball zu erobern und seinerseits viele Pässe zu machen. Wer schafft zuerst 10 Pässe?

→ VARIANTEN
- 6 Pässe in Folge ergeben einen Punkt
- Kein Fortbewegen mit Ball

→ ERLEICHTERN
- Mit einem grösseren Ball spielen

→ ERSCHWEREN
- Nur mit der schwachen Hand spielen

REGELN
- Kein Körperkontakt
- Das Fortbewegen mit dem rollenden Ball ist erlaubt, das Aufheben jedoch nicht

ZIEL
BÄLLE SPIELEN UND ANNEHMEN KÖNNEN; SICH FREILAUFEN UND BÄLLE ABFANGEN KÖNNEN.



Spielfächer Medium ZUSAMMEN SPIELEN

Wenn die Grundfertigkeiten vorhanden sind, können die Kinder auch taktische Elemente mit der Technik verknüpfen: dribbeln und täuschen, auf Ziele werfen, Rückschlagspiele kennenlernen. Diese Fertigkeiten und Fähigkeiten werden vielseitig geübt und in Spielformen angewendet. Die neu erworbenen Kompetenzen im Spielbereich werden in Testformen überprüft.



Kapitel

- Dribbeln + Täuschen
- Werfen/Schiessen + Fangen
- Passen + Abfangen
- Rückschlagen
- Spiele lenken und denken

3. Auflage 2020
Autor: Dominik Owassapian
ISBN 978-3-03700-103-5
Art.-Nr. 20.103



DRIBBELN + TÄUSCHEN
TESTFORMEN
7 A
PARTNERSUCHE

RÜCKSCHLAGEN
SPIELFORMEN
26 A
KÖNIGSBALL (4:4/5:5)

A dribbelt mit dem Ball in Feld B. B rennt zeitgleich. Auf Signal stoppt A sein Sternschritze aus und pa Rollenwechsel.

Die Spieler versuchen, ihren König auf einer Langbank anzuspielen. Der Königspass muss mit einem 10-Finger-Pass oder einer Manchette gespielt werden. Alle anderen Zuspiele können normal werfend erfolgen. Fängt der König den Ball, wird der Passgeber zum neuen König (Feld A, Karte 26 B).

→ VARIANTEN
- Mit Gobaschlägern und Tennisball spielen (alle Zuspiele oder nur Königspässe)
- Burgen (Langbänke) liegen im Spielfeld
- Nur noch eine Burg mit 2 Königen darauf in der Mitte des Spielfeldes (Feld B)

REGELN
- Vor Königspass mind. 2 Pässe spielen
- Dribbling und Sternschritte sind erlaubt
- Laufen mit Ball in der Hand und Doppeldribbling sind untersagt

ZIEL
IM SPIEL VOLLEYBALLSPEZIFISCHE PASSFORMEN ANWENDEN KÖNNEN.



Spielfächer High IM TEAM SPIELEN

Im Spielfächer High werden mit den erworbenen Grundfertigkeiten Spiele im Team gespielt. Es werden Aspekte wie Fairplay, Regeln und Zusammenhalt thematisiert. Zudem lernen die Kinder und Jugendlichen, die Spielformen zu gestalten sowie weiterzuentwickeln.



Kapitel

- Dribbeln + Täuschen
- Werfen/Schiessen + Fangen
- Angreifen
- Verteidigen
- Rückschlagen
- Kreativ spielen

1. Auflage 2006
Autor: Dominik Owassapian
ISBN 978-3-03700-104-2
Art.-Nr. 20.104



ANGREIFEN
TESTFORMEN
20 A
ANGRIFFSWELLE 2:2

2 feste Verteidiger. Die 2er-Angreifer versuchen in einem 6-8 m breiten Tor/einen Korb zu erzielen.

LERNZIELKONTROLLE
- Wie variantenreich gestaltet der Angriff? (Kreuzen, Blocken)
- Wird das Prellen/Dribbeln genutzt?

METHODISCHE TIPPS
- Wertung mittels Kriterienliste, welche mögliche Angriffsverhaltensweisen zeigen können (Bitte beachten: Angriff wird, hängt auch von der Verteidigung ab! Verteidiger wechseln.)
- Wer die Tore schießt, ist sekundär
- Die Teams werden vom 2:0 bis auch 3:3 gespielt werden

ANGREIFEN
TESTFORMEN
20 B
EIERLEGEN

3 Spieler versuchen während 3 Min. möglichst viele Eier in die 4 Reifen, die von 3 Verteidigern bewacht werden, zu legen. Vor jedem Eierlegen muss mindestens 1 Pass gespielt worden sein.

LERNZIELKONTROLLE
- Wie viele Eier können die Spieler legen, ohne dabei Doppeldribbling oder Schrittfehler zu begehen?

METHODISCHE TIPPS
- Diese Form kann erschwert werden, indem die Angreifer nicht mehr laufen und dribbeln dürfen
- Wertung mittels einer Kriterienliste; die Verteidigerleistung muss untereinander vergleichbar sein

ORGANISATORISCHER TIPP
- Die «Angriffswelle» kann mit der Hälfte der Klasse in einer Hallenhälfte, das «Eierlegen» mit der ganzen Klasse gleichzeitig auf mehreren Feldern stattfinden

Spielfächer Top ANDERS SPIELEN

Im Spielfächer Top werden neben den grossen Sportspielen auch amerikanische Spiele sowie Trendspiele aufgegriffen.



Kapitel

- Dribbeln + Täuschen
- Werfen/Schiessen + Fangen
- Angreifen
- Verteidigen
- Rückschlagen
- Kreativ spielen

1. Auflage 2006
Autor: Dominik Owassapian
ISBN 978-3-03700-105-9
Art.-Nr. 20.105



DENKEN UND LENKEN IM TEAM
TESTFORMEN
26 B
SPIELPRÜFUNG

2 Teams spielen Handball. Die Aufstellung in der Verteidigung wird durch den Lehrer bestimmt. Die Angreifer versuchen, den Ball in das Tor zu schießen. Im Handball kann z.B. mit dem 3-2-1-System gespielt werden, bei dem die 2-1-2-Zone oder die 3-2-1-Verteidigung.

LERNZIELKONTROLLE
- Wie effizient spielt ein Team?
- d.h. wie viele Bälle erobert?
- Wie gut harmonisiert ein Team?
- Wie gut harmonisiert ein Team?
- Wird das System richtig eingesetzt?

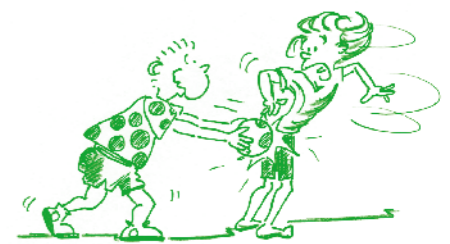
METHODISCHER TIPP
Mögliche Wertung mittels Kriterienliste

ZUM TOUCHDOWN EIERN
ÜBUNGSFORMEN
29 A
PASSBAUM

A (Snapper) und B (Quarterback) stehen hintereinander in 3-5 m Abstand. A wirft Ball nach Ruf von B («Set-Hut») mittels Snap nach hinten zu B und läuft dann einen besprochenen Laufweg ab (Passbaum siehe Rückseite). B wirft an der Anspielinie (Scrimmageline) den Ball A in den Lauf und dieser kehrt nach dem Fang zurück.

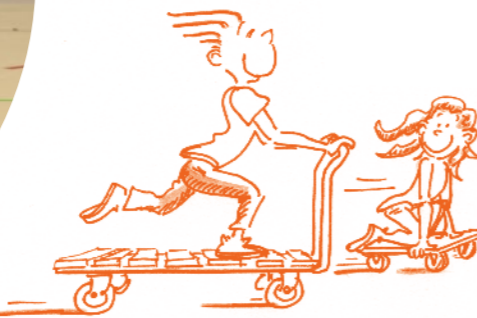
→ VARIANTEN
- B muss aus der Vorwärts-/Rückwärts-/Seitwärtsbewegung heraus werfen
- Mit einem Verteidiger spielen; dieser versucht den Ball abzufangen oder Druck auf B zu machen und ihn am Abspielen zu hindern (ohne Festhalten)

ZIEL
FOOTBALL IN DEN LAUF WERFEN UND IM LAUF FANGEN KÖNNEN.



Die Kinder und Jugendlichen lernen in einer geschützten und sicheren Umgebung, wie sie sich mit unterschiedlichen Rollgeräten bewegen können. Im Fächer Basics wird die Vielfalt von rollenden Geräten ins Zentrum gestellt, während der Fokus beim Fächer Elements auf der Sicherheit liegt.

PRAXISLEKTION
Jetzt herunterladen und loslegen



Rollen und Fahren Basics VIELSEITIG ROLLEN

Der Fokus liegt in diesem Fächer auf einfachen Rollbrettern, Scootern, Laufrädern, einfachen Fahrrädern und anderem Rollmaterial wie z. B. Ballwagen.



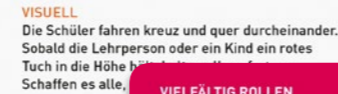
Kapitel

- Grundlagen
- Rollend starten
- Vielfältig rollen
- Bremsen
- Lenken und Gewicht verlagern
- Wahrnehmen und verantworten

1. Auflage 2018
Autorin: Simone Sturm
ISBN 978-3-03700-436-4
Art.-Nr. 20.436



BREMSEN MIT ALLEN SINNEN



VISUELL
Die Schüler fahren kreuz und quer durcheinander. Sobald die Lehrperson oder ein Kind ein rotes Tuch in die Höhe hebt, müssen sie anhalten. Schaffen es alle?

AKUSTISCH
2 Schüler fahren hintereinander. Sie rufen, stehen beide auf dem Rollgerät. Die hintere Schülerin zeigt ohne auf den vorderen Schüler zu schauen, dass er anhalten muss.

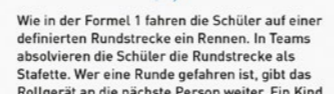
METHODISCHER TIPP
In gedrosseltem Tempo fahren.

ZIEL
SCHNELL AUF VERÄNDERUNG REAGIEREN UND BREMSEN.

ZIEL
MÖGLICHT SCHNELL ROLLEN KÖNNEN.



FORMEL 1



Wie in der Formel 1 fahren die Schüler auf einer definierten Rundstrecke ein Rennen. In Teams absolvieren die Schüler die Rundstrecke als Stafette. Wer eine Runde gefahren ist, gibt das Rollgerät an die nächste Person weiter. Ein Kind markiert mit einer Flagge oder einem Tuch den Rennbeginn, ein anderes den Rennschluss. Muss das Rennen unterbrochen werden, wird dies ebenfalls mit einem Signal angezeigt. Welches Team schafft als erstes die vorgegebene Anzahl Runden?

VARIANTE
Boxenstopp: Auf ein Signal der Lehrperson fahren die Schüler in die Boxengasse, halten an, laufen 4x um das Rollgerät herum und fahren weiter; Überholen ist in der Boxengasse nicht erlaubt.

METHODISCHER TIPP
Übersichtliche, genügend breite Strecke anbieten.

ZIEL
MÖGLICHT SCHNELL ROLLEN KÖNNEN.

Rollen und Fahren Elements SICHER FAHREN

Das Thema Fahrradfahren nimmt im Leben von Kindern und Jugendlichen einen grossen Stellenwert ein. Der Fächer Elements bietet eine reiche Auswahl an praxiserprobten und direkt umsetzbaren Übungs- und Spielformen für Unterricht und Verein.



LERNSTART: ZEITUNG LESEN



Eine Schülerin ist Zeitungsläserin. Sie stellt sich ohne Velo am einen Platze auf. Die anderen Schülerinnen verteilen sich am anderen Ende des Platzes. Die Zeitungsläserin dreht die Gruppe den Rücken zu und sagt den Spruch «Zeitung lesen, Zeitung lesen, stopp!» auf. Während sie mit dem Rücken zur Gruppe steht, dürfen alle vorwärts fahren. Bei «Stopp» dreht sich die Zeitungsläserin um. Wer sich dann noch bewegt, muss zum Platze fahren. Die Schülerin, die als Zeitungsläserin als erste berührt, gewinnt.

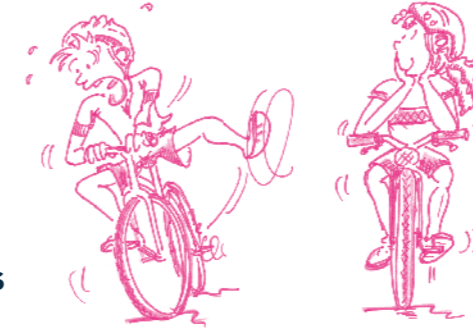
Kapitel

- Grundlagen
- Aufsteigen und Fahren
- Steuern und Kippen
- Balancieren und Gewicht verlagern
- Reagieren und Bremsen
- Hindernisse überwinden
- Herausforderungen annehmen

1. Auflage 2020
Autorin: Simone Sturm
ISBN 978-3-03700-437-1
Art.-Nr. 20.437



1. Auflage 2020
Autor: Stefan Häusermann
Herausgeber: PluSport
ISBN 978-3-03700-326-8
Art.-Nr. 20.326



PluSport: Wintersportfächer AUF SCHNEE UND EIS

Schneesport mit beeinträchtigten Menschen braucht eine spezielle Vorbereitung. Das erste Kapitel zeigt die Merkmale zu verschiedenen Behinderungsbildern und hilft mit einer Checkliste bei der Vorbereitung von Schneesport-Aktivitäten. Mit vielen Spiel- und Übungsformen werden die Wintersporttage zum positiven Erlebnis für alle.



Kapitel

- Gut zu wissen
- Im Schnee – Aufwärmen
- Auf der Piste – Skifahren
- Auf der Piste – Snowboarden
- Auf der Piste – Langlaufen
- Neben der Piste – Spielen
- Auf dem Eis – Curlen
- Auf dem Eis – Eislaufen

1. Auflage 2015
Autor: Stefan Häusermann
Herausgeber: PluSport
ISBN 978-3-03700-326-8
Art.-Nr. 20.326



KUTSCHE



In der Zweiergruppe haben zwei Kinder Besen. A geht in Slidingposition auf dem Rink gezoogen. B geht in Slidingposition auf dem Rink gezoogen. Angepasste Slidingsohle werden.

VARIANTE
In Slidingposition eine Hand auf dem Rink lassen und dem Kutschler aufwerfen und wieder aufnehmen.

AUSRÜSTUNG/EISREGELN
- Eis erst betreten, wenn es gefroren ist.
- Auf dem Eis nicht rückwärts rutschen.
- Keine Steine in Richtung der Teilnehmer werfen.
- Nie mit Besen oder anderen Gegenständen auf Eis schlagen.
- Hilfs- und Spielmaterialien bereithalten.
- Kleider und Handschuhe mitbringen.

ZIEL
SLIDINGPOSITION KENNENLERNEN UND STEINABGABE ÜBEN.

VARIANTEN
- Der Leiter/eine Teilnehmer nennt eine Farbe (Kleider-, Ski-/Board- oder Schuhfarbe, alle Teilnehmer mit dieser Farbe wechseln den Platz).
- Mit/ohne Stöcke.

ZIEL
BELASTUNGSWECHSEL BEIM VORWÄRTSGEHEN ÜBEN.



IGLU



Die Gruppe steht mit Ski/Boards im Kreis und bewegt das Schwungtuch gemeinsam auf und ab. Nach der Aufwärtsbewegung bläst sich das Schwungtuch auf und es entsteht ein Iglu. Die vom Leiter aufgerufenen Teilnehmer versuchen, bevor das Iglu zusammenbricht, so schnell wie möglich den Platz quer unter dem Tuch hindurch zu wechseln. Am neuen Platz angekommen, sofort wieder das Tuch fassen und gemeinsam mit der ganzen Gruppe das Iglu von neuem aufblasen. Immer wenn das Iglu steht, ruft der Leiter andere Teilnehmer zum Lauf durch das Iglu auf.

VARIANTEN
- Der Leiter/eine Teilnehmer nennt eine Farbe (Kleider-, Ski-/Board- oder Schuhfarbe, alle Teilnehmer mit dieser Farbe wechseln den Platz).
- Mit/ohne Stöcke.

ZIEL
BELASTUNGSWECHSEL BEIM VORWÄRTSGEHEN ÜBEN.

Das Element Wasser bietet fast unendliche Möglichkeiten für Spiel und Sport. Das sichere Bewegen und Schwimmen im Wasser ist eine wichtige Grundfertigkeit.

Neben dem Erkennen und Anwenden verschiedener Schwimmtechniken gehören auch das Springen ins Wasser sowie das Tauchen zu den relevanten Kompetenzen. Zusätzlich sollen die Kinder lernen, Situationen im, am und auf dem Wasser in Bezug auf Sicherheit einzuschätzen und entsprechend verantwortungsvoll zu reagieren.



Schwimmfächer Basics SCHWIMMEN LERNEN

Gut und sicher Schwimmen ist eine grundlegende Fertigkeit, die im Kindesalter erworben werden soll. Der Unterricht stellt an die Lehrpersonen und Coaches besondere Anforderungen.

Im ersten Kapitel werden die verschiedenen Aspekte des sicheren Schwimmunterrichtes thematisiert. Die weiteren Kapitel widmen sich den Kernelementen und den Kernbewegungen des Schwimmens.



Kapitel

- Gut und sicher schwimmen
- Sich ans Wasser gewöhnen
- Atmen
- Schweben und gleiten, antreiben
- Springen und tauchen
- Schwimmen lernen
- Schwimmend spielen

2. Auflage 2018
Autorin: Kathrin Heitz
ISBN 978-3-03700-291-9
Art.-Nr. 20.291



Schwimmfächer Elements RICHTIG SCHWIMMEN

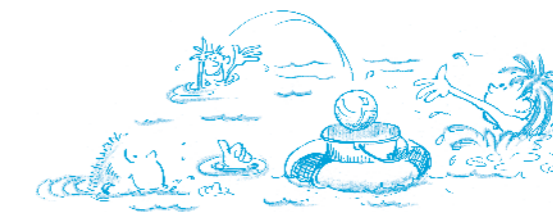
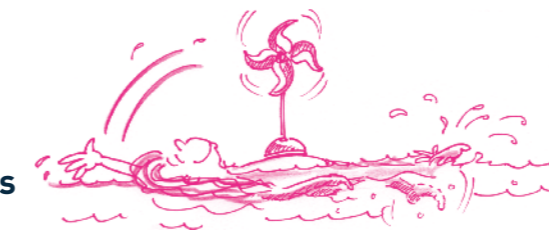
Wenn die Kernbewegungen des Schwimmens beherrscht werden, sind die Voraussetzungen gegeben, die eigentlichen Schwimmstile zu erlernen. Auf den Bewegungsablaufkarten werden diese in Wort und Bild genau beschrieben. Die Übungs- und Spielformen tragen zur Sicherung und Ökonomisierung der Schwimmbewegungen bei. Die Testformen von swimsports.ch eignen sich bestens, um die erworbenen Fertigkeiten zu überprüfen.



Kapitel

- Aufs Schwimmen vorbereiten
- Kraul schwimmen
- Brustgleichschlag schwimmen
- Rückenkraul schwimmen
- Delfin schwimmen
- Ballspielen im Wasser
- Ins Wasser springen

2. Auflage 2020
Autorin: Kathrin Heitz
ISBN 978-3-03700-292-6
Art.-Nr. 20.292



PluSport: Schwimmfächer IM WASSER

Im Alltag begegnen Menschen mit einer Beeinträchtigung vielfältigen Hindernissen. Das Element Wasser bietet die grosse Chance, sich hilfsmittelfrei bewegen zu können.



Kapitel

- Gut zu wissen
- Sich ans Wasser gewöhnen
- Schweben – Gleiten – Fortbewegen
- Schwimmen
- Trainieren
- Spielen
- Tauchen – Springen – Bewegen

1. Auflage 2012
Autorinnen: Maja Hehl, Beate Klaedtke,
Gabriela Wiklund-Schmid
Herausgeber: PluSport
ISBN 978-3-03700-180-6
Art.-Nr. 20.180



Lektionen im Freien sind toll. Die Outdoorfächer bieten spannende Ideen für den Unterricht draussen.

Die Lehrmittel geben Anregungen für Unterrichtseinheiten in verschiedenen Umgebungen: im Wald; auf dem Pausenplatz; auf dem Sportplatz; im, am und mit Wasser; im, auf und mit Schnee.

Jede Spielform hat einen spezifischen Fokus: kompetitiv (wettkampforientiert), koordinativ (fördert koordinative Fähigkeiten und Fertigkeiten), kooperativ (auf das Miteinander ausgerichtet) und emotiv (eher erlebnisorientiert).

Das Ziel ist, die Kinder und Jugendlichen zu täglichem Spielen und Bewegen im Freien zu animieren.

PRAXISLEKTION
Jetzt herunterladen und loslegen



Outdoorfächer Basic IM FREIEN

Kinder haben ein grosses Bewegungsbedürfnis. Die sinnvolle Beschäftigung im Freien während der Pause, aber auch in der Freizeit, ist ein wichtiges Anliegen. Die Spielformen können sowohl in der Klasse als auch in kleinen Gruppen gespielt werden.



Kapitel

- Im Wald spielen
- Auf dem Pausenplatz bewegen
- Auf dem Sportplatz wetteifern
- Im, am und mit Wasser agieren
- Im, auf und mit Schnee rumtollen

1. Auflage 2011
Autor: Flavio Serino
ISBN 978-3-03700-169-1
Art.-Nr. 20.169



Outdoorfächer Medium IM FREIEN

Der Fächer Medium liefert spannende Ideen mit bewegungsintensiven Spielen für den Zyklus 2. Die Schulung der koordinativen Fähigkeiten und Fertigkeiten ist sehr wichtig und die Kinder dieses Alters sind in diesem Bereich sehr lernfähig und lernwillig.



Kapitel

- Im Wald spielen
- Auf dem Pausenplatz bewegen
- Auf dem Sportplatz wetteifern
- Im, am und mit Wasser agieren
- Im, auf und mit Schnee rumtollen

1. Auflage 2011
Autor: Flavio Serino
ISBN 978-3-03700-170-7
Art.-Nr. 20.170



Outdoorfächer High IM FREIEN

Jugendliche sind vor allem für neue Trends zu begeistern. Im Fächer sind unter anderem Formen aus den Bereichen Inline-Skating, Slackline oder Le Parkour beschrieben. Der Fächer bietet Ideen mit sportlichen Herausforderungen, aber auch ruhigere, koordinative Formen. Für alle sind die richtigen Spiele dabei.



Kapitel

- Im Wald spielen
- Auf dem Pausenplatz bewegen
- Auf dem Sportplatz wetteifern
- Im, am und mit Wasser agieren
- Im, auf und mit Schnee rumtollen

1. Auflage 2011
Autor: Flavio Serino
ISBN 978-3-03700-171-4
Art.-Nr. 20.171



PluSport: Outdoorfächer IM FREIEN MIT HANDICAP

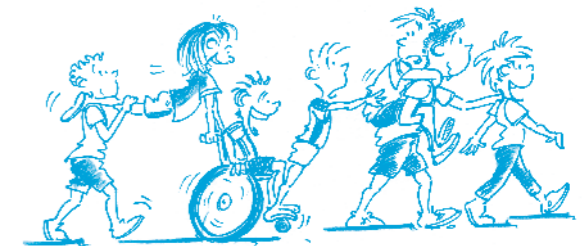
Sport und Spiel im Freien sind ideal, um Inklusion praktisch zu leben. Im Fächer werden viele bekannte, aber auch neue Spiele für unterschiedliche «Outdoor-Spielplätze» präsentiert. Für jede Spielform sind ausserdem spezielle Varianten und Merkmale für verschiedene Behinderungsbilder aufgelistet.



Kapitel

- Im Park spielen
- Auf der Strasse rollen
- Im Gelände bewegen
- Auf dem Wasser gleiten

1. Auflage 2017
Autor: Stefan Häusermann
Herausgeber: PluSport
ISBN 978-3-03700-418-0
Art.-Nr. 20.418

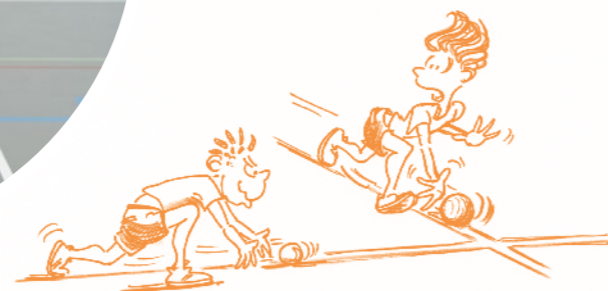
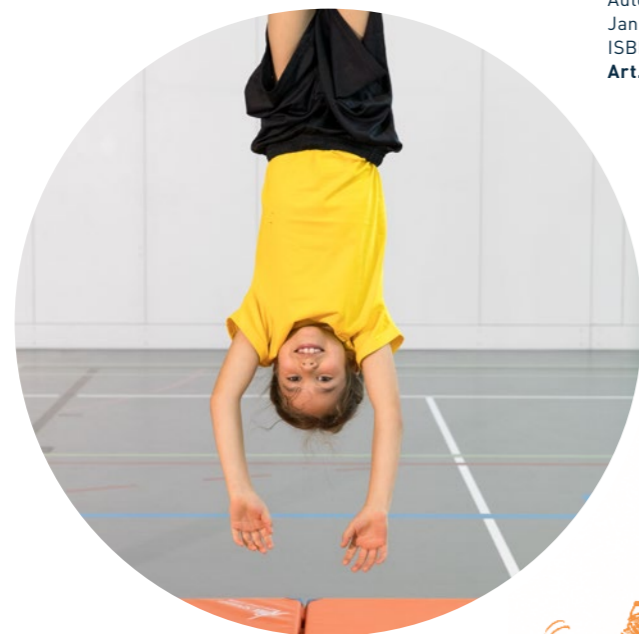


Je grösser das koordinative Bewegungsrepertoire ist, desto leichter fällt es, neue Bewegungsabläufe zu erlernen und präzise zu steuern.

Koordinative Fähigkeiten können nie isoliert trainiert werden, da sie in einer unabdingbaren Wechselbeziehung zueinander stehen.

In den ersten fünf Kapiteln der beiden Fächer steht aber jeweils ein Aspekt der koordinativen Fähigkeiten im Fokus, das letzte Kapitel umfasst mit drei Parcours in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden eine formative Beurteilung und Standortbestimmung.

PRAXISLEKTION
Jetzt herunterladen und loslegen



Bewegungssteuerung Basics KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN

Im Fächer Basics liegt der Fokus darauf, koordinative Erfahrungen zu sammeln.



Kapitel

- Orientieren
- Differenzieren
- Äquilibrieren
- Reagieren
- Rhythmisieren
- Koordinieren

1. Auflage 2018
Autoren: Flavio Serino, Marc Bussmann,
Jan Fischer
ISBN 978-3-03700-434-0
Art.-Nr. 20.434

ÄQUILIBRIEREN

KOOPERATIONSFORMEN 17A

SUMPf ÜBERQUEREN

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt (4–6 Kinder). Jedes Team erhält 2 kleine Matten und positioniert sich am Anfang des Volleyballfeldes. Auf ein Startsignal versuchen alle Gruppen, das Volleyballfeld so schnell wie möglich zu überqueren, ohne dass die Matten die Bodenberührung berühren. Alle Matten müssen die gesamte Gruppe ohne jemals im Sumpf zu finden die beste Technik.

REAGIEREN

KOOPERATIONSFORMEN 26A

CHINESISCHE MAUER

Je 3 Kinder stehen auf einer Seite der Mauer. Ein Kind wirft einen Softball über die Matte und ein Kind auf der anderen Seite versucht, den Ball zu fangen. Das Spiel läuft so lange, bis der Ball auf den Boden fällt. Die Kinder spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. Welche Gruppe hält den Ball am längsten fehlerfrei im Spiel? Wie viele Pässe schaffen die beiden Gruppen zusammen?

ZIEL
SICH BEI KOMPLEXEN GEGENSEITIG HELFEND AUFRECHT ERHALTEN

ORIENTIEREN

ÜBUNGSFORMEN 2A

BLINDENPARCOURS

In 2er-Gruppen merken sich die Kinder den gesamten Rundlauf-Hindernisparcours zuerst gedanklich, anschließend durch Abläufen mit geöffneten Augen. Danach werden die Rollen des «Blinden» sowie des «Führenden» eingenommen. Das «blinde» Kind versucht, alleine durch seine Vorstellung der Dinge im Raum, den Parcours ohne Fehler zu absolvieren. Das führende Kind übernimmt dabei die Rolle des Aufpassers und schreitet nur in Notfällen ein. Schafft es das «blinde» Kind, den Parcours einmal ganz ohne Hilfe zu absolvieren?

ZIEL
SICH DURCH GEDANKLICHES VORSTELLEN IM RAUM ZURECHTFINDEN.

Bewegungssteuerung Elements KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN

Im Fächer Elements liegt der Fokus darauf, koordinative Herausforderungen zu meistern.



Kapitel

- Orientieren
- Differenzieren
- Äquilibrieren
- Reagieren
- Rhythmisieren
- Koordinieren

1. Auflage 2018
Autoren: Flavio Serino, Marc Bussmann,
Jan Fischer
ISBN 978-3-03700-435-7
Art.-Nr. 20.435

RHYTHMISIEREN

SPIELFORMEN 29A

SPRINGSEIL-FANGIS

Alle Kinder ausser dem Springseil in der Hand. Sobald sie sich von einem Seil stellen sie sich in die Hand. Sie können befremden anderen Kind ein mit einem Seil hängen, bis sie alle hängen.

METHODISCHE TIPPS

- Die Kinder führen klassische Hüpfübungen aus Springseil aus.
- Laufen, Doppellaufen, Doppellaufen, Vorbereitung für und üben.

ZIEL
KREATIV UND DIVERGENT SPRINGEN KÖNNEN

ORIENTIEREN

ÜBUNGSFORMEN 2A

BLINDENPARCOURS

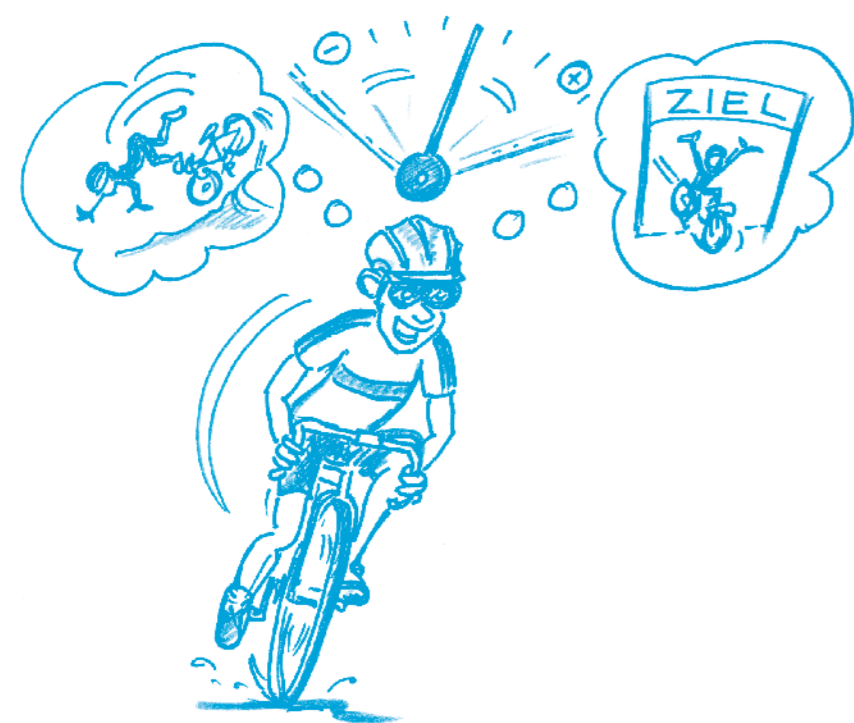
In 2er-Gruppen merken sich die Kinder den gesamten Rundlauf-Hindernisparcours zuerst gedanklich, anschließend durch Abläufen mit geöffneten Augen. Danach werden die Rollen des «Blinden» sowie des «Führenden» eingenommen. Das «blinde» Kind versucht, alleine durch seine Vorstellung der Dinge im Raum, den Parcours ohne Fehler zu absolvieren. Das führende Kind übernimmt dabei die Rolle des Aufpassers und schreitet nur in Notfällen ein. Schafft es das «blinde» Kind, den Parcours einmal ganz ohne Hilfe zu absolvieren?

ZIEL
SICH DURCH GEDANKLICHES VORSTELLEN IM RAUM ZURECHTFINDEN.



Ob im Sport, in der Ausbildung, im Job oder im Alltag: Mentaltraining bietet bewährte Strategien zur Vorbereitung auf die verschiedensten Situationen. Der Fächer ist ein handliches Werkzeug für alle und befähigt auch Laien, Mentaltraining für Gruppen und Einzelpersonen anzuleiten.

Das Mentaltraining hat zum Ziel, soziale sowie emotionale Kompetenzen und kognitive Fähigkeiten eines Individuums oder eines Teams zu fördern. Die Belastbarkeit und das Selbstbewusstsein werden gefestigt und somit die mentale Stärke und das allgemeine Wohlbefinden verbessert.



Themenfächer MENTALTRAINING

Dieser Fächer ist eine Übungssammlung, die Mentaltraining für alle ermöglicht, sei es im Sport, in der Ausbildung, in der Schule oder im Alltag. Die Übungen sind einfach, intuitiv verständlich und benötigen kein spezifisches Vorwissen. Die Übungen lassen sich zudem problemlos verändern und erweitern. Das Lehrmittel beinhaltet Übungen zu 6 Themenbereichen. Die ersten 5 Kapitel sind vorwiegend für die Arbeit mit Einzelpersonen konzipiert. Das letzte Kapitel ist auf die Arbeit mit Gruppen ausgelegt.



Kapitel

- Mentaltraining verstehen
- An- und entspannen
- Gedanken steuern
- Konzentration erleben und fördern
- Selbstbewusst sein
- Ziele finden und definieren
- Teamgeist stärken

1. Auflage 2022
Autoren: Matthias Fuchs, Jonas Schneider
ISBN 978-3-03700-537-8
Art.-Nr. 20.537



Eine Aufgabe muss nicht immer sitzend am Pult bearbeitet werden. Warum nicht einmal auf Rollen balancierend einen Text lesen oder mit Tüchern jonglieren und dazu eine Rechenaufgabe lösen?

Lernen in Bewegung fördert eine gesunde Körperhaltung und das Konzentrationsvermögen, schärft die Sinne und hilft, gute schulische Leistung zu erzielen. Der Themenfächer bietet praktische Inputs, wie Lernen in Bewegung erfolgreich in den täglichen Unterricht eingebaut werden kann.

PRAXISLEKTION
Jetzt herunterladen und loslegen



HINWEIS
Ergänzend zu diesem Fächer ist auch eine DVD erhältlich.
Lernen in Bewegung – DVD, Art.-Nr. 17.119.113
Lernen in Bewegung – Bundle, Art.-Nr. 20.115



Themenfächer LERNEN IN BEWEGUNG

Der Fächer gibt Rezepte, wie Lernen in Bewegung in den täglichen Unterricht erfolgreich eingebaut werden kann. Auf jeder Karte findet man Informationen zu geeigneten Lerninhalten, die mit der geschilderten Bewegung verknüpft werden können. Vor dem Verknüpfen von Bewegungen mit dem Lerninhalt müssen die motorischen Fertigkeiten aufgebaut werden. Der Lernstoff wird in den folgenden Kapiteln in Bewegung geübt und automatisiert.



Kapitel

- Aktivieren und Konzentrieren
- Gehen und Balancieren
- Rhythmisch Hüpfen und Springen
- Im Gleichgewicht bleiben
- Jonglieren und Koordinieren

2. Auflage 2020
Autorinnen: Selina Müller, Katrin Osterwalder
ISBN 978-3-03700-114-1
Art.-Nr. 20.114



Die Themenfächer verbinden Musik mit anderen Bereichen des Unterrichts: Sprache wird zu Musik, wenn wir sie rhythmisieren; Musik wird zum Bild, wenn wir unsere inneren Bilder auf Papier bringen und rhythmisch malen; Bewegung wird mit Musik zum Tanz.

Der systematische Aufbau der Fächer hilft, dass auch weniger versierte Lehrpersonen den Einstieg in die Welt der Musik finden.

HINWEIS
Ergänzend zu diesen vier Fächern ist auch eine DVD erhältlich.
Musik und... – Begleit-DVD, Art.-Nr. 20.129

Themenfächer MUSIK UND BEWEGUNG

Gefühle und Stimmungen zeigen sich in der Körpersprache. Den bewussten Umgang mit dem Körper lernen die Kinder, indem sie die Bewegungsmöglichkeiten aller Körperteile erkunden. Durch die Verbindung mit dem Rhythmus wird aus der Bewegung Tanz. Der Körper ist aber auch ein Instrument, mit dem Töne und Rhythmen erzeugt werden können.



Kapitel

- Mimik und Gestik
- Stellungen
- Luftmuster
- Bodenmuster
- Im Raum
- Skulpturen, Marionette, Spiegelbild
- Bewegungsintensität
- Improvisationsformen
- Musical
- Figurentanz

1. Auflage 2008
Autoren: Jürg Lanfranconi, Andreas Rüber
ISBN 978-3-03700-128-8
Art.-Nr. 20.128



Themenfächer MUSIK UND RHYTHMUS

Am Puls des Lebens: Der Herzschlag ist der «Urpuls», der uns immer begleitet. Stimmungen verändern den Puls. Musik ist ebenfalls pulsrig. Das Spiel mit dem Rhythmus ist der Einstieg in die verschiedensten Bereiche der Musik.



Kapitel

- Ordnung – Unordnung
- Bewegung
- Pulsen
- Pulsstrassen
- Pulsen und Betonen
- Spielen mit Instrumenten
- Beat und Offbeat
- Grooven
- Pattern
- Move On

1. Auflage 2008
Autoren: Jürg Lanfranconi, Andreas Rüber
ISBN 978-3-03700-130-1
Art.-Nr. 20.130



Themenfächer MUSIK UND MALEN

Die Übungen auf den Fächerkarten geben Ideen, wie Musik in Bilder und Bilder in Musik umgesetzt werden können. Das Repertoire der Bildsprache wird systematisch erweitert. Formen, Farben und Umrisse werden bestimmten musikalischen Stimmungen zugeordnet. Für die Inhalte können verschiedenste Musikstile verwendet werden.



Kapitel

- Spuren
- Flecken
- Flächen
- Spurfleckflächen
- Farben
- Verläufe
- Formen und Umrisse
- Stimmungen
- Eine kleine Nachtmusik
- Bildfahrtmusik

1. Auflage 2008
Autoren: Jürg Lanfranconi, Andreas Rüber
ISBN 978-3-03700-132-5
Art.-Nr. 20.132

Themenfächer MUSIK UND SPRACHE

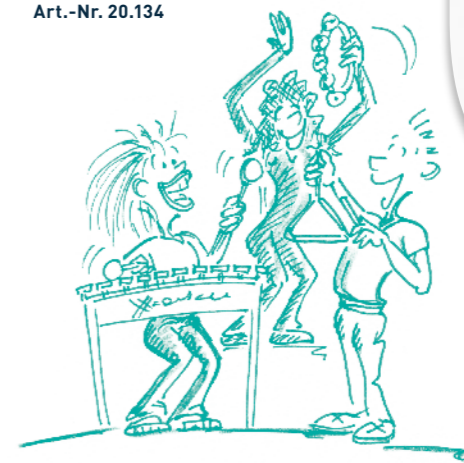
Die Fächerkarten geben Anregungen, wie durch die Sprache musikalische Gestaltungsmöglichkeiten entdeckt werden können. Diese werden mithilfe der Sprache ausprobiert, notiert und trainiert. Rhythmik, Dynamik und Melodik werden in grafischer und konventioneller Notation dargestellt.



Kapitel

- Sprachgewirr
- Stimmung und Stimme
- Geistermusik
- Tinguely
- Geräusche
- Karawane
- Walking feet
- Wolkenbilder
- Regentropfen
- Gedichte

1. Auflage 2008
Autoren: Jürg Lanfranconi, Andreas Rüber
ISBN 978-3-03700-134-9
Art.-Nr. 20.134



LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN

- Seite 8 | **Leichtathletikfächer Basics LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN**
ISBN 978-3-03700-285-8
Art.-Nr. 20.285
- Seite 9 | **Leichtathletikfächer Elements LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN**
ISBN 978-3-03700-286-5
Art.-Nr. 20.286
- Seite 9 | **Leichtathletikfächer Experts LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN**
ISBN 978-3-03700-287-2
Art.-Nr. 20.287

BEWEGEN AN GERÄTEN

- Seite 10 | **Geräteturnfächer Basics GERÄTETURNEN**
ISBN 978-3-03700-147-9
Art.-Nr. 20.147
- Seite 11 | **Geräteturnfächer Elements GERÄTETURNEN**
ISBN 978-3-03700-148-6
Art.-Nr. 20.148
- Seite 11 | **Geräteturnfächer Specials GERÄTETURNEN**
ISBN 978-3-03700-149-3
Art.-Nr. 20.149

SPIELEN

- Seite 12 | **Handballfächer Basics SOFTHANDBALL SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-528-6
Art.-Nr. 20.528
- Seite 13 | **Handballfächer Elements MINIHANDBALL SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-535-4
Art.-Nr. 20.535
- Seite 13 | **Themenfächer FUSSBALL IN DER SCHULE**
ISBN 978-3-03700-119-6
Art.-Nr. 20.119
- Seite 16 | **Volleyballfächer Basics KIDS VOLLEY SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-393-0
Art.-Nr. 20.393
- Seite 16 | **Volleyballfächer Elements VOLLEYBALL SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-394-7
Art.-Nr. 20.394
- Seite 17 | **Themenfächer KIN-BALL®**
ISBN 978-3-03700-210-0
Art.-Nr. 20.210
- Seite 18 | **Themenfächer RÜCKSCHLAGSPIELE IN DER SCHULE**
ISBN 978-3-03700-293-3
Art.-Nr. 20.293
- Seite 18 | **Themenfächer STREET RACKET**
ISBN 978-3-03700-532-3
Art.-Nr. 20.532
- Seite 19 | **PluSport: Spielfächer MIT UNTERSCHIEDEN SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-120-2
Art.-Nr. 20.120
- Seite 19 | **PluSport: Spielfächer SPORTSPIELE MIT HANDICAP**
ISBN 978-3-03700-397-8
Art.-Nr. 20.397

- Seite 20 | **Spielfächer Basic SPIELEN LERNEN**
ISBN 978-3-03700-102-8
Art.-Nr. 20.102
- Seite 20 | **Spielfächer Medium ZUSAMMEN SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-103-5
Art.-Nr. 20.103
- Seite 21 | **Spielfächer High IM TEAM SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-104-2
Art.-Nr. 20.104
- Seite 21 | **Spielfächer Top ANDERS SPIELEN**
ISBN 978-3-03700-105-9
Art.-Nr. 20.105

GLEITEN, ROLLEN, FAHREN

- Seite 22 | **Rollen und Fahren Basics VIELSEITIG ROLLEN**
ISBN 978-3-03700-436-4
Art.-Nr. 20.436
- Seite 23 | **Rollen und Fahren Elements SICHER FAHREN**
ISBN 978-3-03700-437-1
Art.-Nr. 20.437
- Seite 23 | **PluSport: Wintersportfächer AUF SCHNEE UND EIS**
ISBN 978-3-03700-326-8
Art.-Nr. 20.326

BEWEGEN IM WASSER

- Seite 24 | **Schwimmfächer Basics SCHWIMMEN LERNEN**
ISBN 978-3-03700-291-9
Art.-Nr. 20.291
- Seite 25 | **Schwimmfächer Elements RICHTIG SCHWIMMEN**
ISBN 978-3-03700-292-6
Art.-Nr. 20.292
- Seite 25 | **PluSport: Schwimmfächer IM WASSER**
ISBN 978-3-03700-180-6
Art.-Nr. 20.180

BEWEGEN IM FREIEN

- Seite 26 | **Outdoorfächer Basic IM FREIEN**
ISBN 978-3-03700-169-1
Art.-Nr. 20.169
- Seite 27 | **Outdoorfächer Medium IM FREIEN**
ISBN 978-3-03700-170-7
Art.-Nr. 20.170
- Seite 27 | **Outdoorfächer High IM FREIEN**
ISBN 978-3-03700-171-4
Art.-Nr. 20.171
- Seite 27 | **PluSport: Outdoorfächer IM FREIEN MIT HANDICAP**
ISBN 978-3-03700-418-0
Art.-Nr. 20.418

KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN

- Seite 28 | **Bewegungssteuerung Basics KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN**
ISBN 978-3-03700-434-0
Art.-Nr. 20.434
- Seite 29 | **Bewegungssteuerung Elements KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN**
ISBN 978-3-03700-435-7
Art.-Nr. 20.435

BEWEGUNG UND PSYCHE

- Seite 30 | **Themenfächer MENTALTRAINING**
ISBN 978-3-03700-537-8
Art.-Nr. 20.537

LERNEN IN BEWEGUNG

- Seite 31 | **Themenfächer LERNEN IN BEWEGUNG**
ISBN 978-3-03700-114-1
Art.-Nr. 20.114

MUSIK UND ...

- Seite 32 | **Themenfächer MUSIK UND BEWEGUNG**
ISBN 978-3-03700-128-8
Art.-Nr. 20.128
- Seite 32 | **Themenfächer MUSIK UND RHYTHMUS**
ISBN 978-3-03700-130-1
Art.-Nr. 20.130
- Seite 33 | **Themenfächer MUSIK UND MALEN**
ISBN 978-3-03700-132-5
Art.-Nr. 20.132
- Seite 33 | **Themenfächer MUSIK UND SPRACHE**
ISBN 978-3-03700-134-9
Art.-Nr. 20.134

HINWEIS

Viele der Fächer sind auch in **französischer** oder **italienischer Sprache** erhältlich.

BIBLIOGRAFIE

© INGOLDVerlag, CH-3360 Herzogenbuchsee
Fächer, 36 Karten, 8,5×18 cm, vierfarbig illustriert,
zu einem Fächer verbunden durch Plastikbuchschnabe
mit Schlaufe, Deckel und Rückseite aus Kunststoff
Illustrationen: Leo Kühne
Fotografien: BASPO, Roland Brändli, Duri Meier,
INGOLDVerlag, PluSport

je CHF 36.00



INGOLDPraxis

Nutze unsere Weiterbildungsmöglichkeiten, die wir im Rahmen der INGOLDPraxis als Workshops, Holkurse oder Fachtagungen anbieten und erlebe fundierte Inhalte aus unseren Lehrmitteln in der Praxis. Alle Kursangebote mit unseren Autorinnen und Autoren sowie erprobte Praxislektionen findest du online unter: www.ingoldpraxis.ch

Lernmedienverbund

Der INGOLDVerlag publiziert nach einem handlungsorientierten Ansatz. Dazu gehört ein vielfältiges Angebot an Lernmedien mit ergänzenden Materialien, die auf die Inhalte abgestimmt sind. Dies erleichtert dir die Umsetzung der Inhalte und den Start in eine optimale Bewegungsförderung. Du findest Softhandbälle, Slacklines, Koordinationsleitern, kindergerechte Hürden und vieles mehr im Webshop unter www.shop.ingold-biwa.ch



Seit 20 Jahren prägt eine Reihe das Programm «Bewegung & Sport» des INGOLDVerlags: **«DER FÄCHER»**.

Die Fächerfamilie ist in dieser Zeit stets gewachsen. Die vielfältigen Inhalte und Ideen inspirieren Sportlehrpersonen auf allen Stufen ebenso wie Mitglieder der unterschiedlichsten Sportvereine. Die wiedererkennbare Form und das bewährte Konzept prägen die Lehrmittelreihe.

Ganz nach dem Motto **«fundiert – einfach – klar – schnell»** liefern die Lehrmittel funktionale Übungs- und Spielformen mit einem logischen didaktischen Aufbau für Schule und Verein.

Diese Dokumentation gibt einen Überblick über das gesamte Fächersortiment und dessen didaktischen Aufbau. Du findest detaillierte Infos zu den einzelnen Fächern sowie aufbereitete Praxislektionen, die zum Download bereitstehen. So kannst du die vorgestellten Inhalte direkt in der Sporthalle umsetzen.



www.ingoldverlag.ch

INGOLDVerlag
Suisselearn Media AG
Hintergasse 16
3360 Herzogenbuchsee

+41 62 956 44 44
info@ingoldverlag.ch

INGOLDVerlag