

Spiderman

Programm

&

Ablauf

Verantwortlicher:

J.K. Benjamin

Geschäftsführer & Konzeptentwickler

Mornewegstraße 23a

64293 Darmstadt

Inhaltsverzeichnis

Seite	Thema
3-4	Vorwort
5-6	Konzept
7-11	Programm

Vorwort

Sehr verehrte Eltern, Großeltern, Patentanten & Patenonkels, Familienfreunde und geliebte Menschen. Die Kinder freuen sich sicherlich nun Spiderman live zu treffen. Was für ein Erlebnis seinen Superhelden kennenzulernen. Vom Fernseher in das eigene Heim.

Aus den nachfolgenden Seiten erhalten Sie Informationen, sodass das Erlebnis einwandfrei verläuft. Vorbereitungen müssen eventuell zu diversen Programmpunkten getroffen werden oder gewisse Voraussetzungen sollten gegeben sein.

Sie erwarten vielleicht nur einen Walking Act und möchten Ihrem Kind / Ihren Kindern eine Freude machen.

Spaß steht selbstverständlich auch an oberster Stelle.

Jedoch wird es umso spannender, wenn Spiderman seine Nachwuchshelden während einem 8-teiligem Programm prüft.

Action, Spass, Adrenalin, Herausforderungen, Emotionen und eine gelungene Prüfung dürfen gerne an diesem Tag zelebriert werden.

Nun ist es so, dass Sie sich natürlich vorstellen können, dass keine Prüfung immer reibungslos verläuft.

Vielleicht ist ein Kind (oder mehrere) zu schüchtern, hat vielleicht einen schlechten Tag erwischt, traut sich nicht oder ist voller Aufregung neben der Spur. Auch spielt das Alter eine bedeutende Rolle. Doch wir wollen die Kinder natürlich zu nichts drängen oder hetzen. Daher gilt es zu Beginn sich erst einmal abzutasten, miteinander zu quatschen, Fragen zu beantworten und das Eis zu brechen. Aus Erfahrung tauen viele Kiddies dann nach einer Zeit lang auf & sind für alles zu haben. Es könnte aber auch sein, dass die ganze Mannschaft sofort starten möchten. Warum nicht ?! Individuell aber sicher lassen wir die Prüfung anlaufen und möchten den größten Mehrwert daraus zu ziehen die Zeit actionreich und heldenhaft zu gestalten.

Konzept

Das Konzept wurde vor dem Hintergrund aufgebaut, dass Ich in meinem beruflichen Kontext als Personal Trainer und Grundschul-Sportlehrkraft fungiere.

Komponente 1: Spass am Erlernen von neuen Dingen

Komponente 2: Die kognitive Entwicklung der Kinder im Alter zwischen 4-8 Jahren fördern.

Komponente 3: Den Einfluss von Superhelden dazu nutzen um actionreicher & spielerisch neue Entwicklungen von Fähigkeiten anzukurbeln

Komponente 4: Physiologische UND soziale Stärken untermauern

Fähigkeiten, die während dem Programm beansprucht werden:

Gedächtnis - Sehstärke - Konzentration - Koordination -

Teamfähigkeit (Kommunikation) - Schnelligkeit - Feinmotorik

Der Prüfungsinhalt ist am *“Hours as a Hero - Room”* angelehnt.
Was kann man sich darunter vorstellen ?

Weshalb lieben alle Menschen Superhelden ?

1. Sie retten andere & sind durch und durch cool & nett
2. Sie haben erstaunliche Sinne, die sie anwenden
3. Sie bekämpfen das Böse auf spektakulärer Art

--> Diese drei Bausteine sind der Schwerpunkt dieses in Darmstadt stattfindenden Programm. Dieses Programm findet in Schulturnhallen statt. Es ist, als während die Kinder auf einer realistischen Mission mit Spiderman.

Parcours, Motorik Ausbildung, Action bei Dunkelheit mit Nebelmaschinen, während man Schlösser öffnet, Schlüssel finden muss, Hindernisse bezwingt und all das bei musikalisch laufenden Spiderman Actionszenen aus dem originalen Film.

Im beschriebenen Programm finden Sie die Hinweise zu den pädagogisch ausgewählten Schwerpunkten.

Programm

(Hinweis: die Reihenfolge kann sich ändern)

1. **Katscha Boom Boom Bang** (Teamarbeit, Kommunikation, Übersicht)



Bei diesem Programmteil müssen vorher eine Menge an Luftballons aufgeblasen werden. Echt toll wären 10 Luftballons pro teilnehmendem Kind. Puuuuh das können bei 10 Kindern 100 Luftballons sein, ich weiß. Hierzu benötige ich bei privaten Veranstaltungen die Mithilfe der Eltern durch die Vorbereitung am Vorabend. Die Luftballons werden selbstverständlich vorab per Post geliefert . Bei diesem actionreichen Programmpunkt müssen zudem 40 Luftballons mit Papiergesichtern befüllt werden. Die Kinder haben bei diesem Programmpunkt NUR EINE CHANCE. Während einer angegeben Zeit (natürlich schaffen Sie es!) müssen alle Luftballons zum Platzen gebracht werden, um die Papiergesichter (Avengers o.ä) Memory ähnlich als Paare zu sammeln. Sind 20 Paare binnen des Countdown gesammelt, so schließen die Kids das erste Level ab. Pro erfolgreich abgeschlossenen Levels verdienen sich die Kinder eine Diamant Spinne. Sind 6 Diamant Spinnen gesammelt, so haben alle die Prüfung bestanden und erhalten das Zertifikat/Urkunde.

2. QUIZ (Gedächtnis, Konzentration, Lösungsorientierung)



Achtung!!!: Eltern dürfen als Jokers eingesetzt werden.

3. Posentraining (Beweglichkeit, Geschick, Koordination, Körperspannung)



Bei diesem Programmpunkt üben wir Spiderman Posen.

Schafft das Team Spiderman Posen ohne Wackeln wie eine Statur zu halten für einen 10 Sekunden Countdown.

Schafft das ganze Team auch diese Herausforderung 4x mal zu meistern? Wenn ja, dann wird wohl die nächste Diamant Spinne fällig und es fehlen nur noch 3 zum Prüfungsabschluss.

4. Ordnung schaffen (Kommunikation, Übersicht, Schnelligkeit)



Bei diesem Programmpunkt werden mehrere verschiedene Farben & Spinnen in den Räumlichkeiten verstreut. Die Superhelden müssen unter Zeitdruck so schnell wie es geht lediglich 2 Farben und die Spinnen in 3 verschiedene Behältnisse befördern (für alles ist gesorgt)

Wer macht was ? Werden Aufgaben verteilt? Wie arbeitet das Team zusammen?
Verwechseln Sie währenddessen die Zuständigkeit der Behältnisse nicht ? Für welche 2 Farben entscheiden sie sich? Kommen sie bei all den Farben durcheinander?

5. Ausbruch! (Teaminteresse, Unabhängigkeit anderer Sinne, verfügbare Fähigkeit nutzen, Cleverness, Feinmotorik)



Bei diesem Programmpunkt sind 3 Kinder in Handschellen. Die dazugehörigen Schlüssel zur Befreiung allerdings in 3 Schatztruhen, welche durch ein Schloss & Ketten verschlossen sind. Die Schlüssel für die Schlösser sind aber verschwunden.

Die Suche läuft.

Die 3 Schlüssel sind bei 3 verschiedenen Bösewichten (wenn möglich keiner der Kinder) (Erwachsene)

In einem Kuvert befinden sich Hinweise zu den Dieben. Falls die Kinder noch nicht lesen können, liest Spiderman die Hinweise vor. Gemeinsam müssen die Kinder die Diebe entlarven, sodass sie die Schatztruhen öffnen können, um ihre Freunde zu befreien.

Aber Moment ! Um diesen wertvollen Kuvert zu bekommen, müssen die Nachwuchshelden gemeinsam Liegestütze oder Purzelbäume machen um sich diesen zu verdienen. Achjaaaaa, ein Superheld zu werden ist nicht immer leicht.

6. Was fühlst du !? (Augen- und Tastsinn)



Bei dieser Herausforderung werden die Lichter ausgeschaltet. Es wird dunkel. Ein kleiner Schweinwerfer leuchtet auf Spiderman, welcher den Kindern nach und nach Bilder zeigt. Schwarz Weiß Bilder, Umriss oder ganze Farbbilder. Die Schwierigkeit variiert. Ein anderer kleiner Schweinwerfer beleuchtet 2 verschlossene Tastsäcke, der mit Objekten befüllt ist. Es können 2 Reihen gebildet werden, da immer 2 Kinder vorrennen zu den Tastsäcken. Es bleibt aber dennoch EIN Team. Keiner kann verlieren und alle motivieren sich. In den Säcken sind jeweils 20 GLEICHE Objekte. Beide Kinder, die dran sind ertasten exakt die gleichen Objekte in gleichem Material und Form oder Größe.

Während dessen leuchten jeweils 2 Blaulichter und 2 Rotlichter. Die Polizei ist also auf dem Weg zur Hilfe. Doch die Superhelden sollten es schneller schaffen! Die Zeit rennt. Die Größe der Objekte variiert, weshalb es schwieriger werden kann.

Mit Sirene und Spiderman Musik untermauern wir diese Szenen.

Schaffen es die Kinder die Bilder zu erkennen und dann auch im Sack zu ertasten??

Wenn Ja, dann haben sie wohl alle 6 Diamant Spinnen erfolgreich verdient und erhalten ihre erarbeitete Prüfungsurkunde, ein Autogramm von Spidey und ein schönes Polaroid Sofort Bild.