



Inhaltsverzeichnis	Seite
Vorwort	1
Wer ist Snowli?	2
Wie Snowli auf die Erde kam	3
Das Swiss Snow Kids Village von Snowli	4
Das Kind im Zentrum	5
SKI Praxisbeispiel	6
Snowli Geschichte	7
SKI Praxisbeispiel	11
SNOWBOARD Erster Snowboardtag	13
SNOWBOARD Erster Pistentag	14
SNOWBOARD Erste Pistentricks	15
Schlusswort, Bibliografie, Impressum	16

Snowli und seine Freunde Swiss Snow Kids Village

Vorwort

Riet R.Campell, Direktor SSSA

Warum Snowli und nicht Bobo?

Parallel zur Weiterentwicklung vom Schweizer Skitest (Bronze, Silber, Gold) zur Swiss Snow League, der Vereinheitlichung der Schneesportlehrerausbildung, sowie die Verfassung der neuen Lehrmittel, wurden auch die Unterlagen für die Kids Instrukoren überarbeitet. Für den Kinderlehrer mussten das pädagogische Handlungsmodell, die stehende Acht (methodisches und technisches Modell) sowie die liegende Acht, (pädagogisches Modell) auf eine vereinfachte Struktur reduziert werden. Um die Formfamilien im technischen Konzept mit Metaphern erklären zu können, wurden für die Schrittformen der Bär (gelb), für die Fahr- und Bremsformen der Pinguin (orange), für die Schwungformen die Schlange (rot) und für die Sprungformen das Känguru (blau) gewählt. Die Farbe Grün repräsentiert die Kombiformen. Aus der Kombination der verschiedenen Formfamilien ist «Snowli» (Ableitung von «Swiss Snow League») entstanden. Dieser pädagogische Zusammenhang und das ihm zugrundeliegende Ausbildungskonzept haben uns dazu bewogen, «Snowli» zu erfinden und nicht den Bobo zu unterstützen.

Wir wünschen allen einen guten Start in die Saison.

Einleitung

Arsène Page, Disziplinenchef Ski & Kids

Als Einstieg in diese Weiterbildungs-Academy blicken wir zurück auf die Entstehung und Entwicklung von Snowli und seinem Swiss Snow Kids Village. Das Maskottchen wurde von Mauro Terribilini (zu dieser Zeit Ausbildungschef bei SSSA) und seinem Team speziell für die Schweizer Skischulen entwickelt und ist einzigartig. In der Heftmitte ist eine Kurzversion von der Snowli-Geschichte in Bild und Wort wiedergegeben. Die Praxisbeispiele für den Ski- und Snowboardunterricht, welche auf das Zielpublikum Kinder im Vorschul- und Primarschulalter (Entwicklungsstufe 1, 3 bis 7 Jahre) zugeschnitten sind, runden diese Academy ab. Die Praxisbeispiele sind mit kinderfreundlichen Themen verbunden. Als Ziel gilt, das Erlebnis und Abenteuer in Kombination mit dem Lerneffekt im Kindersneesportunterricht in den Vordergrund zu stellen.

Ich wünsche euch viel Spass bei der Lektüre dieser Academy. Lasst euch von vielen wichtigen Informationen begeistern, um einen qualitativ guten Kinderunterricht zu gewährleisten.

Schlüsselfigur für einen erfolgreichen Start in den Schneesport

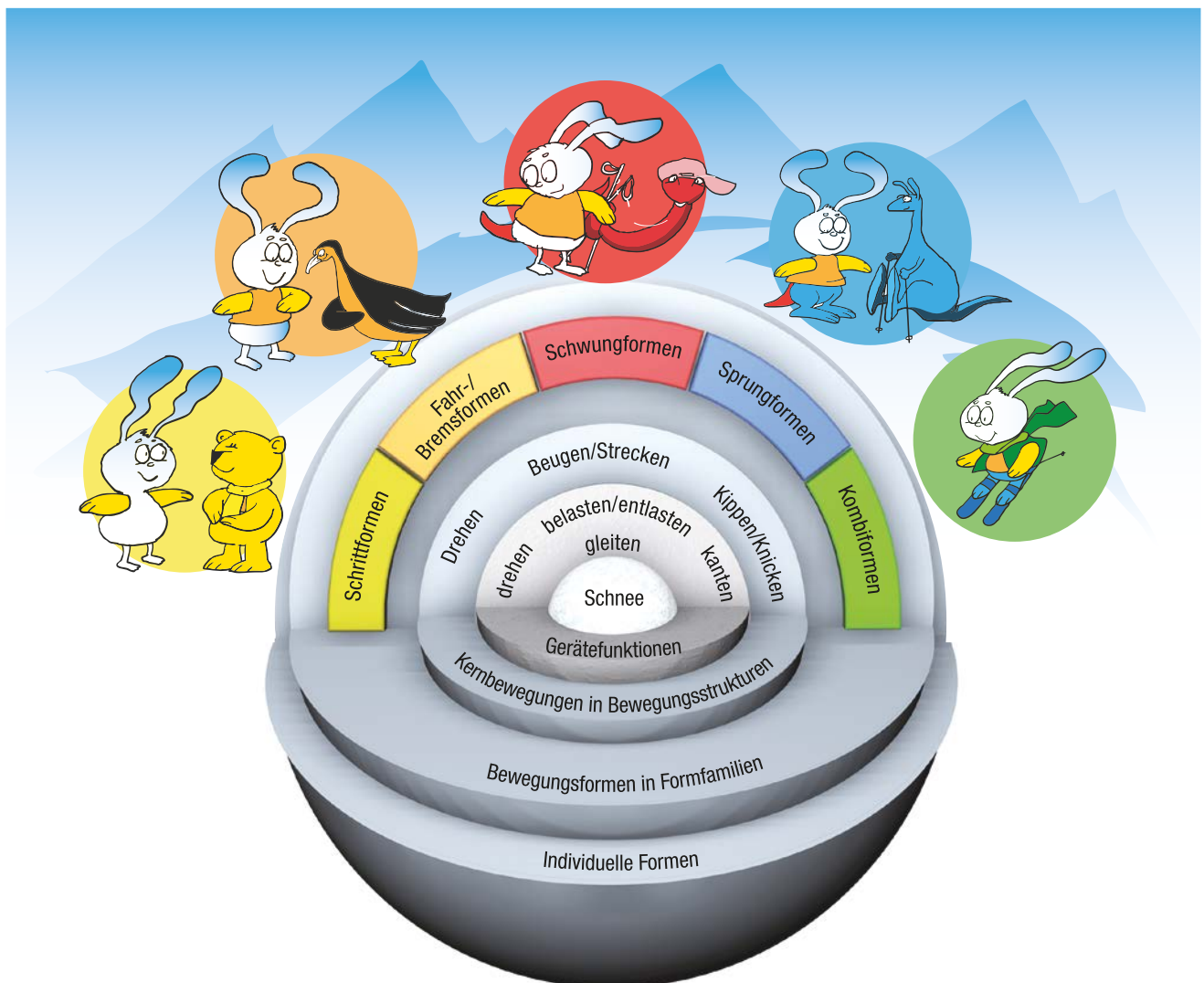
Snowli ist ein Vorbild und Freund für Kinder, welche die Abenteuer im Swiss Snow Kids Village oder auf den Pisten erleben möchten. Auch Erwachsene schauen verzaubert zu, wenn Snowli in seinem Swiss Snow Kids Village die Kinder begrüsst, auf der Piste tolle Schwünge und Sprünge zeigt oder nach dem Skischulrennen an der Preisverteilung die Medaillen überreicht.

Herkunft und Charaktereigenschaften von Snowli

Das weisse Wesen kommt von einem fernen Planeten. Es hat lange weisse Ohren und grosse Augen. Snowli ist gelehrig, sehr interessiert und unglaublich sympathisch. Sein Wissen und Können kann es lernwirksam an andere vermitteln.

Die Geschichte von Snowli widerspiegelt das technische Konzept

Als Basis diente der Arbeitsgruppe das technische Konzept mit den fünf Formfamilien. Bei seiner Ankunft auf dem Planeten Erde landet Snowli im Schnee. Durch sein grosses Interesse lernt er die verschiedenen Schneesportgeräte kennen. Mit diesen entdeckt er die Geheimnisse des Gleitens und den Spass am Schnee. Die Bewegungen erlernt Snowli anhand der Tiere. So ist nach gelungener Entwicklung von Snowli erkennbar, dass er gelbe Arme vom Bär (Schrittformen) hat, den orangen Bauch vom Pinguin (Fahr-/Bremsformen) und einen roten Schwanz (Schwungformen) von der Schlange hat. Dazu kommen blaue Beine vom Känguru (Sprungformen). Mit Stolz trägt er sein grünes Gilet und seinen grünen Schal (Kombiformen).



Zusammenhang vom technischen Konzept mit Snowli und seinen Freunden.

Jeder Lehrer soll das technische Konzept in ein Spiel aus Wörtern und Bildern umwandeln. Die Ratschläge und technischen Hinweise werden so zu fantastischen Abenteuern, welche die Bewegungen verständlich machen.

3 Wie Snowli auf die Erde kam

Text geschrieben von Mauro Terribilini



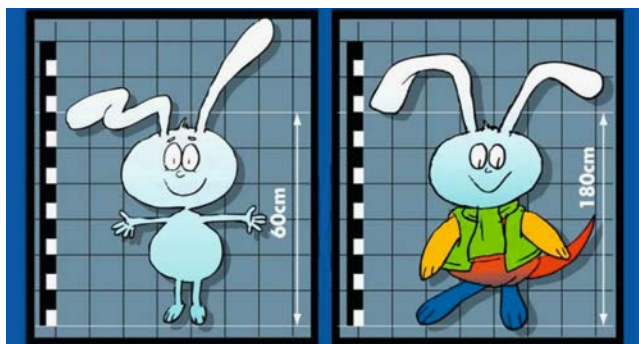
Ein Treffen der ISIA im Jahre 2000 erfolgte eher zufällig: Mit den verantwortlichen Vertretern besuchten wir Pisten, welche speziell für den Unterricht mit Kindern erstellt wurden. Kein Erwachsener hatte Zutritt: nur Lehrer mit ihren kleinen Gästen! Musik, Bilder, Kostüme, Masken und viel Spass. Bereits auf dem Rückflug in die Schweiz wirbelten die ersten Ideen durch den Kopf. Das Ziel war klar definiert: eine fantastische Geschichte ohne Selbstzweck zu schreiben, die unseren Konzepten und unserer Philosophie entspricht. Eine Woche später begab ich mich ins Berner Oberland mit einer Box voller Notizen und Zeichnungen zu den Grafikspezialisten Lucas und Julie Zbinden. Gemeinsame kreative und interessante Abende erwarteten uns.



Ich stellte ein kleines, sympathisches Wesen vor, das von einem fernen Planeten kam und welches die Macht hatte, seine Form zu verändern. Es sollte weder Ängste noch Sorgen erwecken. Selbst bei den kleinsten Kindern nicht. Da ich die Fähigkeit von Lucas und Julie, Gefühle zu interpretieren, kannte, hatte ich keinerlei Zweifel und am selben Abend der Präsentation des Projekts leuchteten funkelnde Sterne am Himmel über Lobsigen. Wir entdeckten den Planeten, von welchem die Geschichte beginnen sollte. Wo das kleine Wesen landen sollte, war bereits klar!



Nach wenigen Tagen waren die ersten Skizzen der Hauptfigur auf dem Tisch des Büros in Belp. Es war für uns nicht immer einfach so zu argumentieren, als ob wir noch Kinder wären. Dank der Mitarbeit vom Swiss Snow Education Pool konnte ich verschiedene Kindergärten und Primarschulklassen besuchen, die Geschichte erzählen und die Kinder fragen, welche Zeichnungen die besten waren und wer wohl die Hauptfigur darstellen sollte. Es ging darum, das Projekt mit ihnen zu erarbeiten. Es waren mehr als 800 Kinder aus allen Sprachregionen dabei.



Die Wahl fiel auf ein weisses Tierchen mit sehr grossen Augen und langen Ohren. Einige verwechselten ihn mit einem Hasen. Andere sahen eher Antennen voller Power, die eine Kommunikation mit dem Weltall ermöglichten. Der Körper veränderte sich, nicht aber sein Kopf. Es fehlten ihm die Worte. Es machte sich mit Gesten verständlich. Das Tierchen ernährte sich von grünen Tomaten. Welcher Name passte zu ihm? Wie sollte man den Kindern aus allen Sprachregionen gerecht werden? Um allen Kindern zu entsprechen, haben wir eine englisch/ausserirdische (martialische) Version gewählt: Snowli.

Bis heute hat Snowli praktisch die Welt umrundet und den Unterricht im Schnee von mindestens vier Kontinenten belebt. Doch regelmässig kehrt er auf seinen Ursurungsplaneten zurück, um seine Familie zu sehen, aber sobald der Schnee auf die Erde fällt, kommt Snowli zurück. Wer weiss, ob er sich eines Tages entscheidet, weitere Eigenschaften unseres Planeten kennenzulernen?

Ein Kinderparadies aus Schnee, welches mit geeigneten Hilfsmitteln ausgestattet ist, ist eine erste grosse Abenteuerwelt für die kleinen Schneesportler. Als Anregung für weitere Lernfortschritte, aber auch als Spiel- und Begegnungsplatz, leistet ein solcher Ort unschätzbare Dienste. Jeder Kinderpark hat einen gesicherten Platz, wo die Kinder ihre verdiente Pause abhalten können. Während der Pause hören die Kinder aufmerksam dem Lehrer zu, wie er die Snowli-Geschichte erzählt. Zu einem Becher Tee gefällt auch der Snowli-Song. Idealerweise hat heutzutage jeder Kinderschneepark einen Zauberteppich, welcher die Kinder bergwärts befördert, um von vielen Fahrten zu profitieren. Die Knirpse erzielen durch diese gut gesicherten Beförderungsmittel viel schneller einen Lernerfolg, da sie weniger schnell müde werden als von einem Aufstieg aus eigenen Kräften.

Das ideale Gelände

Die Wahl des Geländes ist entscheidend, um den Kindern bestmögliche Bedingungen für Sicherheit, Spass und Lernerfolg zu garantieren. Zu Beginn des Lernprozesses soll das Gelände zum Gleiten animieren, jedoch vor allem am Ende des Hangs eine Verringerung der Geschwindigkeit sicherstellen. Das ideale Gelände besteht aus einem Hang mit sanfter Neigung, mit Gegensteigung oder allmählich auslaufend.

Schnee als Baustoff

Es gibt unzählige Möglichkeiten, welche in das Gelände integriert werden können: eine Wellen-Mulden-Bahn, eine Orgeltret- oder Pedalobahn, kleine Schanzen, einfache Steilwandkurven, eine Mini-Pipe, Schneetreppe als Aufstiegshilfe etc. Je nach Niveau der Kinder werden bauliche Anpassungen vorgenommen. Für die Fortgeschrittenen darf die Schanze etwas höher und der Hang etwas steiler sein.

Swiss Snow Kids Village Elemente und weitere Hilfsmittel

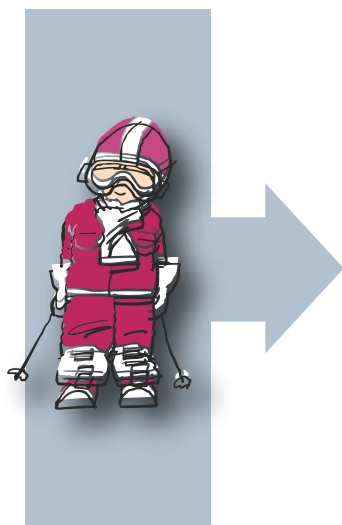
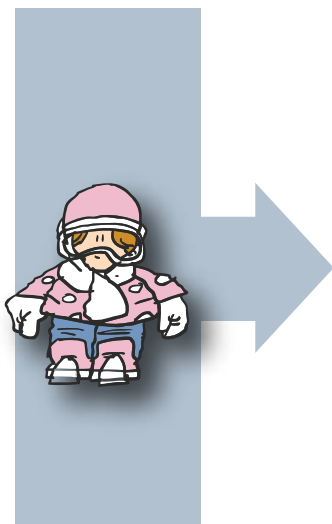
Der Aufbau ist farbenreich. Die SSKV Elemente haben einen didaktischen Hintergrund und werden aus Materialien hergestellt, bei welchen keine Verletzungsgefahr besteht. Die Stationen werden mit Farben oder Formen gekennzeichnet, damit entsprechende Aufgaben gestellt werden können. Die verschiedenen Stationen sind miteinander verbunden, sodass ein Weg durch den Parcours führt. Als Geh- und Aufstiegshilfe zwischen den Stationen haben sich Teppiche bewährt. Dies können grüne Rasenteppiche oder rutschfeste Badezimmer-Teppiche sein. Zusätzlich bieten verschiedene Hersteller extra angefertigte Teppiche aus strapazierfähigem Spezialgewebe an.

Attraktiv wird ein Abenteuerspielplatz mit weiteren Hilfsmitteln. So kann er mit verschiedenem Material wie Pilzen, Fähnchen, Ballons, Slalomstangen, Stangentunnels, Signalhüten, Seilen etc. ausgeschmückt werden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.



Das Kind im Zentrum

Beim Betreiben von Sport entwickeln die Kinder ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten weiter. Sie fühlen sich von der Bewegung, vom praktischen Tun, von allem, was nicht abstrakt ist, angezogen. Das Kind steht immer im Zentrum des Unterrichts. Kinder sind nicht kleine Erwachsene und sollen den Schneesport durch angepasste Methoden mit positiven Erlebnissen und Erfahrungen verknüpfen. Die Umsetzung des Unterrichts, im Sinne der Philosophie des Lehrmittels Band 8 von SSSA, ist sehr wichtig.



Die Entwicklungsstufen

Unterricht und Training sollen alters- und entwicklungsgemäss geplant und durchgeführt werden. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, teilen wir die Kinder in unterschiedliche Entwicklungsstufen ein. Bei der Entwicklungsstufe 1 (3 bis 7 Jahre) wird zudem noch zwischen Vorschul- und Schulalter unterschieden. Gleichaltrige Kinder können in ihrer körperlichen und psychischen Entwicklung Unterschiede von mehreren Jahren aufweisen.

Entwicklungsstufe 3 bis 5 Jahre

Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren zeichnen sich durch eine ausgeprägte Spieltätigkeit und grosse Lernbereitschaft aus. Sie können sich nur sehr kurz konzentrieren (weniger als zehn Minuten infolge) und werden rasch abgelenkt. Ihre Motivation zum Handeln ist durch Lust und Unlust bestimmt. Die Wettkampffreudigkeit ist noch sehr gering.

Wegen der körperlichen Voraussetzungen ist die Rumpfmuskulatur teilweise noch schwach. Dies hat einen Einfluss auf das Gleichgewicht und die Grundposition (z. B. Rücklage).

Der Umgang mit der Lehrperson ist meist problemlos. Diese soll vor allem die Bemühungen und den Optimismus der Kinder loben.

Entwicklungsstufe 5 bis 7 Jahre

Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren haben einen sehr ausgeprägten Bewegungsdrang sowie eine hohe Lern- und Leistungsbereitschaft.

Sie können sich maximal 15 Minuten infolge konzentrieren und wissen nicht immer, wohin sie ihre Aufmerksamkeit richten sollen. Sie haben ein gutes psychisches Gleichgewicht, eine eher optimistische Lebenseinstellung, sind meistens unbekümmert und oft ichbezogen. Die Wettkampffreudigkeit ist je nach Kind sehr unterschiedlich. Kinder vergleichen sich nicht so sehr mit Gleichaltrigen, sondern eher mit sich selbst (anhand früherer Leistungen).

Der Umgang mit der Lehrperson ist meist problemlos; sie kann eine wichtige Bedeutung für das Kind gewinnen. Die Lehrperson erteilt Rückmeldungen zur Anstrengung und Leistung der einzelnen Kinder.

Praxisbeispiele Ski und Snowboard

In dieser Academy sind einige Praxisbeispiele aufgeschrieben, welche den erwähnten Merkmalen Rechnung tragen. Mit einem Thema verbunden, geben diese Praxisbeispiele den Ski- und Snowboardlehrern eine Struktur, um den Kindern einen spannenden Unterricht zu bieten.

Hilfsmittel: Teppiche, Ringe, Seile, Fische, Pilze, Hütchen, Schaumstoffdreiecke, Schaumstoffkippstangen, Schaumstoffnoodles, Tücher, Magic Park Sprung (wenn nötig: Bodenbürste, Try Skis, Trapez)

Kennenlernen von Ski und Schnee

- Snowli-Song zum Aufwärmen.
- Schneemann Schnee bringen, damit er nicht davonschmilzt.
- Schneemann erzählt, dass er aus Versehen seinen Freund Snowli im Hütchen- oder Stangenwald eingesperrt hat.



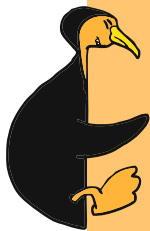
Gehen in der Ebene

- Snowli im Hütchen- oder Stangenwald suchen und befreien.
- Snowli hat kalt. Im Wald von Onkel Bär wird Holz geholt, um ein Feuer zu machen.
- Snowli erzählt, dass er noch mehr Freunde hat ausser Onkel Bär. Diese sind überall im Kinderland verteilt und möchten gefüttert werden.

Scherschritt/Treppenschritt

Honigschlecken mit dem Bären.

- Im Scher- oder Treppenschritt den Berg hochlaufen zum Honigtopf. Als Aufstiegshilfe einen Teppich quer zur Falllinie legen.
- Den Spuren des Bären folgen. Der V-Schritt wird vom Onkel Bärenchef (Lehrer) als Spurenbild im Schnee vorgegeben.
- Der Weg des Bären zum Honigtopf führt über kleine Bäche (Treppenschritt über blaue Schaumstoffnoodles).



Falllinienfahrt parallel

Der Pinguin erzählt, dass seine Jungen hungrig sind. Runterfahren, um Fische zu holen.

- Auf der Abfahrt ducken, damit uns der Eisbär nicht sieht. (Hände auf die Knie – fördert eine stabile Grundposition)
- Fahren wie ein Pinguin, hin und her wippen, Arme wie Flügel seitlich am Körper.

Bremsen im Pflug

Rat und Tipps des Pinguins

- Lernen über die Bildsprache, denke bei der Pflugstellung an ein Pizzastück, Eiscornet oder an den Hut eines Clowns. Form der Pflugstellung mit Pilzen, Schwungtuch, Schaumstoffdreiecken auf dem Schnee markieren.
- Pinguinbaby möchte zurück zur Mutter. Abfahrt den Eisberg hinunter bis ans Meer. Vor dem Wasser (Stabbies in V-Form in den Schnee bohren) bremsen.
- Mit farbigen Luftballons, Schaumstoffhand, Tüchern eine Ampel spielen. Ampel auf Grün → fahren, Ampel auf Rot → bremsen



Pflugdrehen

Lernen, Kurven zu fahren mit der Schlange

- Wenn sich eine Schlange fortbewegt, hinterlässt sie eine kurvige Spur. Spur in den Schnee zeichnen und dieser folgen.
- Schwung auseinandernehmen und Markierungen setzen, um erste Richtungsänderungen zu fahren.
- Fahren in der Pflugposition entlang der Schlange (Seil mit Richtungsänderung). Schlange (Seil) mit den Ski nicht berühren, da giftig!



Springen

Snowli trifft das Känguru.

- Aus dem Stand springen wie ein Känguru und den Himmel berühren.

SNOWLI ENTDECKT DEN «PLANETEN SCHNEE»

DIE ENTDECKUNG DES SCHNEES



Von einem unbekanntem Planeten kommend, landete eines Tages ein seltsames weisses Wesen namens Snowli auf der weichen Schneedecke unserer Erde.



Er entdeckte einen Schneemann und schloss sofort Freundschaft mit ihm.



Der Schnee faszinierte Snowli. So schön weiss wie Snowli selber, aber seltsam kalt. Der Schneemann erzählte ihm die Geschichte der Schneeflocken und wie es dazu kommt, dass die magische weisse Pracht die Erde bedeckt.



Der Schneemann lebte in einem Dorf, in dem grosse Bäume zum Himmel ragten und der Wind immer wieder neue, schöne Schneeoberflächen entstehen lässt. Snowli spielte und stampfte durch diese schneebedeckte Gegend.

Für Snowli war der Schneemann eine riesige Informationsquelle. Er erklärte ihm wie man sich im Schnee am besten fortbewegt und zeigte ihm komische Geräte. Inzwischen hatten sie ein kleines Holzhaus erreicht. Der Schneemann brachte ein heisses Getränk und Kuchen und sie setzten sich vor dem Cheminée. Dann gab er ihm einen grossen Schal, so dass man nur noch Snowlis grosse Augen sah. Ausserdem gab er ihm warme Socken, Schuhe, ein Paar Handschuhe, eine grosse Brille und eine lustige Mütze.



Snowli, ganz müde von der Reise und warm gekleidet, schlief neben dem Cheminée ein. Er hatte so viele neue Sachen gesehen und gelernt. Er schlief tief und fest. So tief, dass er mehrere Tage im Haus blieb.



Weil es drinnen so warm war, musste der Schneemann das Haus schleunigst wieder verlassen, denn er begann langsam zu schmelzen!

DER TRAUM UND DIE FREUNDE VON SNOWLI

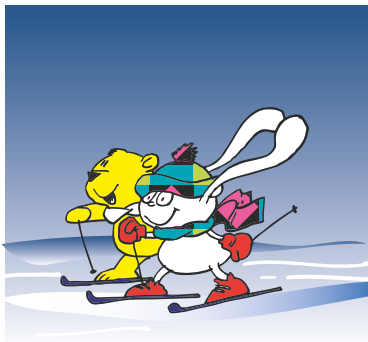
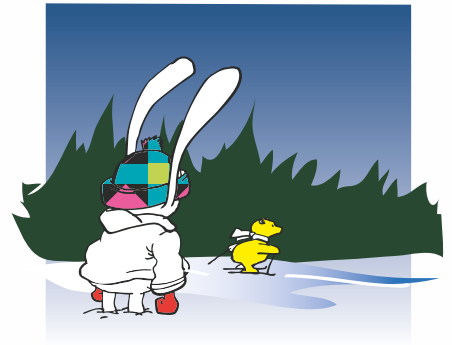
Er stolperte zu einem Wald, wo er hinter einem Baum einen Bären sah, der gerade ganz komische Übungen machte: Er bewegte sich auf eigenartigen Brettern und trotz seines Gewichts sank er nicht im Schnee ein.

Snowli nahm all seinen Mut zusammen und fragte ihn, was er denn da mache.

«Ich spiele im Schnee: Ich gehe, drehe mich und gehe vor- und rückwärts! Möchtest du es auch versuchen?», fragte ihn der Bär.

«Warum eigentlich nicht!», antwortete Snowli.

Er versuchte es mit den Skis und mit dem Snowboard. Snowli lernte schnell, wie man auf Skis und auf dem Snowboard wegrannte und sich hinter Bäumen versteckte! Der Bär gab ihm so viele Tipps, dass Snowli sich wie ein kleiner Bär fühlte.



Plötzlich stand Snowli vor einem schönen Hang mit einer leichten Neigung. Er begann zu fahren und wurde immer schneller. Er konnte nicht mehr bremsen! Aus lauter Angst schloss er die Augen und als er sie wieder öffnete, fühlte er, wie er wieder langsamer wurde und zu seinem Erstaunen stand er vor einem Pinguin!

«Mein Gott, hatte ich aber Angst!»

Der Pinguin nahm ihn bei der Hand und ermutigte ihn: «Ich werde dir zeigen, wie man es anstellen muss, dass man sicher und schnell auf dem Schnee fahren kann. Ich werde dir ebenfalls beibringen, wie man bremst, denn dies ist ganz wichtig!»

Der Pinguin gab ihm so viele Tipps, dass Snowli sich wie ein kleiner Pinguin fühlte.



Unten wurde der Hang noch steiler und überall standen Bäume!

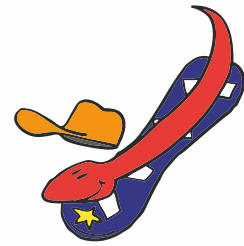
«Fahren, bremsen, nach links steigen, darauf nach rechts steigen, das ist mühsam», dachte Snowli. Er musste unbedingt lernen Kurven zu fahren.

«Ich bin nicht fähig Kurven zu fahren!», schrie er laut, in der Hoffnung dass ihn jemand hört und ihm hilft. «Keine Angst, ich kann dir alle Kurven dieser Welt lehren!», sagte jemand der auf einem Ast sass. Snowli schaute nach oben.



«Eine Sch..., Sch... Schlange!», stotterte Snowli, überrascht von diesem nicht ganz alltäglichen Tier.

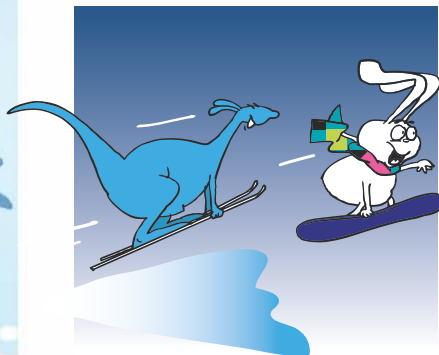
Die kleine Schlange war ein ganz lieber und aufmerksamer Spielkamerad. Sie erklärte Snowli, wie man Kurven fuhr und wie man allen Hindernissen im Wald ausweichen konnte. Eine Kurve nach rechts, eine nach links und sogar rückwärts. Sie machten auch Wettrennen und schauten, wer schneller war, einmal auf den Skis, einmal auf dem Snowboard.



Die Schlange gab ihm so viele neue Tipps, dass Snowli sich wie eine kleine Schlange fühlte.

Snowli wich mit Leichtigkeit allen Hindernissen aus, bremste, um die Berge zu bewundern und manchmal folgte er den Spuren der Tiere im Wald.

Während einer Abfahrt fühlte er sich plötzlich leicht, sehr leicht, viel zu leicht... «Aber, aber, aber ich kann doch gar nicht springen, geschweige denn fliegen!» Zum Glück war der Sprung nicht zu weit und der weiche Schnee fing ihn auf. Wer stand zu seiner Überraschung direkt vor seinen Augen? Ein Känguruh. «Hallo Kleiner», sagte es, «soll ich dir das Springen beibringen?» «Aber gerne», antwortete Snowli, «Ich möchte sogar lernen zu fliegen.» «Das Springen kann ich dir beibringen, nicht aber das Fliegen.»



Das Känguruh baute viele Buckel und Sprünge. Snowli glaubte manchmal, mit den Händen den Himmel zu berühren.

Oft sprang er so hoch und weit, dass er meinte, nie mehr den Boden zu berühren. Das Känguruh gab ihm so viele Tipps, dass Snowli glaubte, selber ein kleines Känguruh zu sein.

DAS ERWACHEN

Bevor er sich vom Känguruh verabschiedete, machte Snowli noch einen letzten Sprung. Der Sprung war so hoch, dass er meinte, wieder im Weltall zu sein auf dem Weg nach Hause.

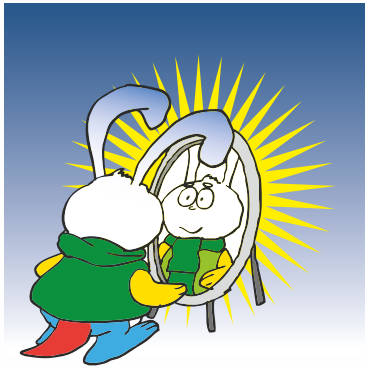
«Nein», rief Snowli, «ich will noch auf der Erde bleiben! Ich will noch neue Dinge lernen!» Er war so aufgeregt, dass er erwachte!

Erwacht von seinem wunderbaren Traum, war er glücklich, sich im kleinen Holzhaus im Schneedorf wiederzufinden. Es war sehr warm drinnen. Draussen war der Schneemann wieder an seinem Platz, unbeweglich wie seine Rüebli-nase.



DIE VERWANDLUNG VON SNOWLI

Snowli streckte sich und fühlte sich irgendwie seltsam. Er setzte sich und merkte, dass sein Körper stärker geworden war. Als er die Decke hochhob sah er, dass...



... seine Beine blau und fest geworden waren und dem eines Känguruhs glichen,
... sein Oberkörper schön orange geworden war und dem eines Pinguins glich,
... seine Pfoten gelb und behaart geworden waren wie die eines Bären.
Er drehte sich um und...sah, dass aus seinem Känguruhhinterteil ein roter Schlangenschwanz spross!

Er ging zu einem Spiegel und stellte mit Verwunderung fest, dass das Einzige, was sich nicht verändert hatte, sein Kopf war. Sein hübscher Kopf, weiss, weich, mit den grossen blauen Augen und den langen Ohren, war immer noch der gleiche, was ihm die Gewissheit gab, dass er immer noch er selbst war.

Sein Körper dagegen war verändert und hatte die Form der Tiere angenommen, welche er in seinem Traum getroffen hatte und die ihm geholfen hatten, soviel Spass zu haben auf dem Schnee mit Skis und Snowboard.



DIE KINDER DES DORFES

Nachdem er sich etwas erholt hatte, beschloss Snowli, aus dem Haus zu gehen, um alles dem Schneemann zu erzählen. Kaum war er draussen, begrüßte ihn eine Schar Kinder mit einem schönen Lied. Alle Kinder wollten das Ski- und Snowboardfahren lernen und alle wollten sie einen Freund für dieses Abenteuer: SNOWLI.

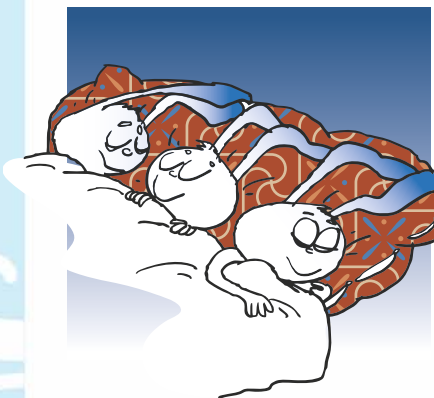
Herr Langnase hatte sich nie bewegt, trotzdem schwörten einige Kinder, ihn gesehen zu haben, wie er lachte und seine Rüeblinase wieder geraderückte, als er sah wie Snowli mit den Kindern spielte. Snowli ging mit Leichtigkeit vor- und rückwärts, er konnte fahren, schwingen, springen und sogar lustige Tricks erfinden, was seine eigentliche Spezialität war!



DIE RÜCKKEHR VON SNOWLI

Im Schneedorf erzählt man sich, dass Snowli, nachdem er vielen Kindern den Schneesport beigebracht hatte, wieder seine Reise nach Hause angetreten hat.

Er ist zurückgekehrt zu seinen Eltern, um ihnen von seinen wunderbaren Abenteuern auf der Erde im Schneedorf zu erzählen. Zurück auf seinem Planeten schlief er an der Seite seiner Brüder und Schwestern ein und öffnete nach einem wunderschönen Traum seine grossen blauen Augen, die wie Schneekristalle funkelten. Sein kleiner Körper war weiss und er hatte immer noch seine wunderbaren langen Ohren.



Hilfsmittel: Teppiche, Ringe, Seile, Stabbies, Pilze, Schaumstoffnoodles, Schaumstoffdreiecke, Schaumstoffkippstangen, Schwungtuch, Farbspray, Magic Park Sprung, (wenn nötig: Bodenbürste, Try Skis, Trapez)

Kennenlernen von Ski und Schnee

Morgenwäsche

– Wecker klingelt, aufstehen, mit Schnee von Kopf bis Fuss waschen, anziehen für den Zoobesuch.



Gehen in der Ebene

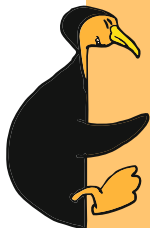
Autofahrt zum Zoo

– Mit Auto (Ring als Steuerrad in den Händen) fahren bzw. laufen wir zum Zoo.

Scherschritt/Treppenschritt

Besuch bei den Enten im Ententeich und den Hühnern im Hühnerstall.

- Gehen wie eine Ente im V-Schritt (watscheln). Die Arme bewegen wir wie Flügel (erleichternd: mit Farbe V-Schritt in den Schnee sprayen).
- Über Hühnerleiter (Treppenschritt) die Hühner im Stall besuchen (erleichternd: kurze Seile oder Stabbies quer zur Falllinie in den Schnee legen).



Falllinienfahrt parallel

Kurze Pause am Imbissstand

- Nach Pommes-Bestellung runterfahren wie 2 Pommes (parallele Skistellung).
- Viel Ketchup zwischen den Ski (breite Skistellung), wenig Ketchup zwischen den Ski (schmale Skistellung)

Bremsen im Pflug

Besuch im Reitstall

- Im Stand mit dem Pferd (Schaumstoffnoodle) die Pflugstellung üben (Variante: Schwungtuch, Schaumstoffdreiecke).
- Wir dressieren unser Pferd (Funnoodle) und reiten (fahren) mit dem Pferd (Funnoodle) den leicht geneigten Hang in Pflugposition runter.
- Das Pferd (Funnoodle) in die Pferdebox (Schaumstoffdreiecke) führen und beim Futtertrog stoppen.



Pflugdrehen

Schlangenbesuch

- Der Spur (am Boden ausgelegtes Seil mit Richtungsänderung) der Schlange folgen, denn sie zeigt uns den Weg rund um die Eisberge, wo die Eisbären zu Hause sind, und führt uns zum hauseigenen Fahrradverleih.
- Mit unseren gemieteten Fahrrädern (Stabbies = Fahrradlenker) fahren wir um alle Tiergehege (Ringe oder Pilze am Boden) herum, bis wir beim Kängurugehege ankommen.



Springen

Besuch beim Känguru

- Känguru kommt von Australien und hüpf, weil es nicht gerne kalte und nasse Füße hat. Wer kann hüpfen wie das Känguru?
- Das Känguru springt über einen kleinen Fluss (Markierung mit einem Stabbie am Boden).
- Teilnahme an Kängurufestival. Der Jump-Champion wird erkoren – wer springt am höchsten/weitesten? Wer hat den besten Style?

Ziel: Mit gesammelten Goldstücken können die Kinder Snowlis gekidnappten Pokal zurückkaufen.

Wettkampfteil

Da auf diesem Level die Zeit noch nicht viel über das Gelernte und das Können der Kinder aussagt, soll jedes Kind sein Gelerntes zeigen und etwas zum Gewinn beitragen. Pro erledigte Aufgabe gibt es 1 Goldstück. Die Wahl der Aufgaben sollte dem Können des Kindes entsprechen. Die Kinder dürfen in einer festgelegten Zeitspanne verschiedene Aufgaben bewältigen. Die gesammelten Goldstücke werden in einen gemeinsamen Behälter gelegt.

Hilfsmittel

Startnummer, Pokal und Medaillen, gebastelte Goldstücke, Material für Skipräparation, Teppiche, Start- und Zielmarkierung, Kinderstangen mit Flaggen, Smarties, Hütchen, Fähnchen, Schaumstoffdreiecke, Schaumstoffkippstangen, Seil, Magic Park Sprung etc.

Einstimmung/Warm-up

- Startnummerausgabe mit Snowli
- Materialpräparation – Snowli hilft beim Skiwachsen
- mit Snowli zusammen ein Rennen imitieren (z. B. Lauberhorn)

Besichtigung der verschiedenen Aufgaben

Snowli zeigt den Kindern vor, wie die Aufgaben zu meistern sind.

Gehen/Scherschritt/Treppenschritt

Aufstiegsmöglichkeiten schaffen (Bsp. 1 x Scherschritt, 1 x Treppenschritt).

Wer alleine aufsteigen kann, erhält beim Bär 1 Goldstück.

Falllinienfahrt parallel/Bremsen im Pflug

Wer beim Pinguin bremst, erhält 1 Goldstück.

Pflugdrehen

Fahren durch den Schlangenslalom.

Mitnehmen des Goldstücks, welches in einer Kurve auf einer Minikippstange aus Schaumstoff liegt.

Wer ohne Torfehler ins Ziel kommt, erhält 1 zusätzliches Goldstück bei der Schlange.

Springen

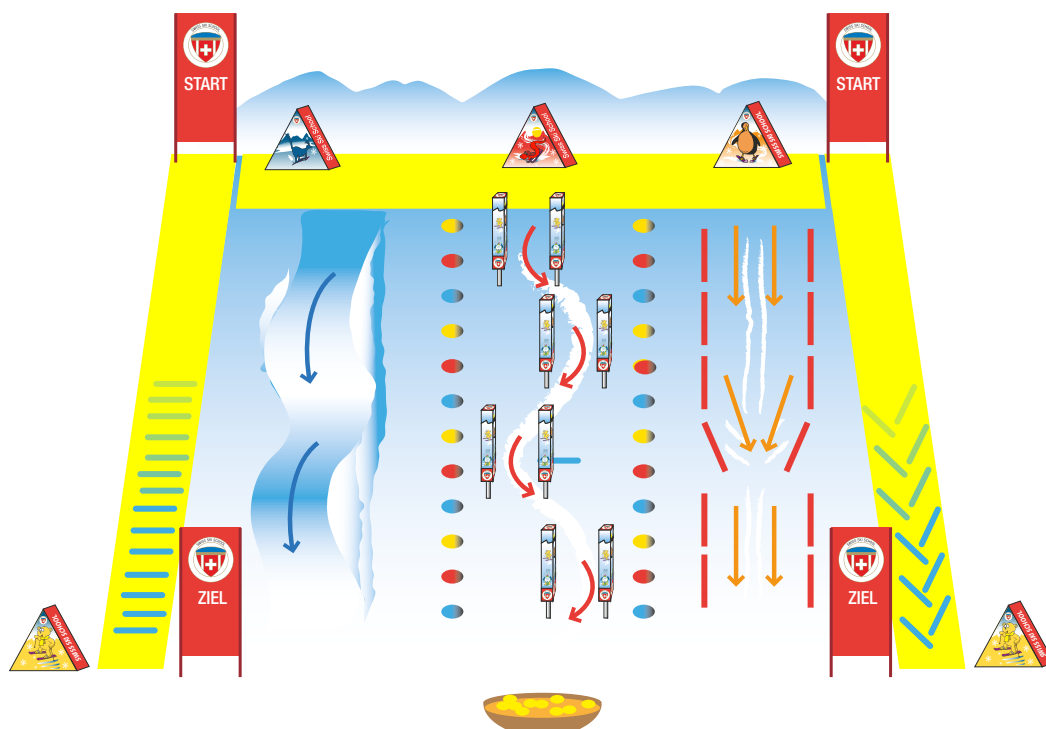
Beim sicheren Befahren des Magic Parks Sprungs gibt es 1 Goldstück beim Känguru.

Känguru Jump Contest – Wer verdient sich ein weiteres Goldstücke mit einem coolen Sprung?

Siegerehrung

Es wurden genügend Goldstücke gesammelt, um Snowlis gekidnappten Pokal zurückzukaufen.

Alle Kinder erhalten von Snowli als Dank für die gute Leistung eine Medaille. Sie dürfen alle mit Snowli auf das Podest. Das Erinnerungsfoto mit Snowli und allen Kindern wird den Eltern vom Lehrer per E-Mail oder WhatsApp zugestellt.



Möglicher Parcours der Snowli Olympiade

Lerngruppe: Einsteiger/Blue League Prince

Gelände: Swiss Snow Kids Village

Hilfsmittel: Tücher, Teppiche, Ringe, Seile, Fische, Schaumstoffdreiecke, Hütchen, Sugus etc.

In der Ebene

Kennenlernen von Snowboard und Schnee

Unser Snowboard ist wie ein Tier, das im Zoo lebt. Es hat eine Nase, ein Tail, Füsse mit Fersen und Zehen. Der Schnee ist der Spielplatz der Tiere, wir können darauf spielen, rutschen, raufen, lachen und natürlich snowboarden.

1. Übung: Spielplatz kennenlernen und gestalten
Depot mit Schneebällen zusammen erstellen.
Schneehaufen schaufeln. Platz für Schneemann suchen.
2. Übung: Wo ist meine Nase?
In der Ebene auf dem Snowboard. Snowli, unser Freund, ruft ein Tierkörperteil auf (z. B. Nase). Die Kids müssen den jeweiligen Bereich ihres Bretts anfassen.

Sich auf dem Snowboard bewegen und One-Foot-fahren.

5 Posten markiert mit je einem Hilfsmittel (Tuch, Plüschtier, Fisch etc). Jeder Posten stellt ein Tiergehege des Zoos dar. Lehrer verteilt jedem Kind einen Zoeeintritt (Bsp. farbiges Tuch um Bein).

1. Übung: Mit dem «Kickboard» unterwegs durch den Zoo
Mit unserem Kickboard (1 Fuss in Bindung) besuchen wir alle Tiergehege des Zoos. Die Reihenfolge der Posten wählen die Kinder selber.
2. Übung: Tiere imitieren
Im Stand zusammen die Tiere imitieren, welche im Zoo leben.
 - Affen: verschiedene lustige Positionen testen
 - Pinguin: rutscht manchmal auch auf dem Bauch und Gesäss, Aufstehen erleben
 - Kängurus: springen/hüpfen > Schlangen: drehen > Bären: gross machen > Löwen: kräftig
 - Kinder ergänzen lassen

Erschwerend: Zu zweit jedes Gehege besuchen. Entscheiden, was für ein Tier hier lebt. Mit beiden Füssen in der Bindung imitieren.

Am Hang

Aufsteigen

1. Übung: Bärenkrallen testen
In der Ebene gehen die Bären im Kreis umher. Dabei jeweils die Krallen (Zehenkante) in den Schnee schlagen.
Erleichternd: Im Stand
Erschwerend: Auch mit der Fersenkante versuchen
2. Übung: Besuch bei den Giraffen
Um die Giraffen aus der Nähe zu betrachten, müssen wir eine lange Treppe hochsteigen.

Am Rand des Übungshangs selbstständig aufsteigen.
Rotationsbetrieb

Fullbase-Fahren in der Fallinie

1. Übung: Besuch bei den Affen
Verschiedene Positionen erleben zum Fullbase-Fahren in der Fallinie
Erleichternd: Kurze Distanz wählen. Der Lehrer hilft beim Aufstehen und gibt Hilfestellung
Erschwerend: Längere Fahrten, selbstständig aufstehen und losfahren
2. Übung: Fang die Banane
Die Affen sind sehr verspielt. Während der Fahrt die Banane (Bsp. Ringe) aufwerfen
Erschwerend: Lehrer wirft Banane (Bsp. Ball) zu

Rutschen in der Fallinie

1. Übung: Der Zoowärter
Der Zoowärter muss die verschiedenen Tiergehege putzen. Schnee mit Brett flach streichen.
Erleichternd: Lehrer gibt Hilfestellung
Erschwerend: Beim Löwengehege will er ganz schnell durch. Tempo ändern
2. Übung: Rückwärts putzen
Wie Übung 1, jedoch auf der Zehenkante

Rutschen in der Traverse

Übung: Besuch bei den Elefanten
Der Elefant ist durstig und trinkt an markierten Wasserstellen am Pistenrand. Rüssel mit MagicStick oder Noodle imitieren.
Erschwerend: Der Lehrer zeigt von unten/oben, auf welcher Seite es Wasser gibt.

Erster Richtungswechsel

Übung: Besuch bei den Pinguinen
Viertel Kreis markieren mit Bezeichnungen z. B. Töggeli (links und rechts).
Die Pinguine bremsen nach dem Fullbase-Fahren. Den Bezeichnungen nach zeigen mit Flügel (Hand)
Erleichternd: Hilfestellung. Lehrer führt Kinder um die Kurve.
Erschwerend: Radius des Kreises verändern

Erste Kurve

Übung: Stromausfall im Schlangenhäus
Taschenlampe in vorderer Hand halten (Fisch, Ringli etc). Weg um Kurve leuchten.
Erleichternd: Hilfestellung des Lehrers an vorderer Hand

Tag abschliessen

Übung: Verabschiedung von den Tieren
Bevor wir nach Hause gehen, verabschieden wir uns von den Plätzen im Zoo. Kinder wählen die Aufgaben, welche sie noch einmal machen möchten.

Level: Blue League Prinz

Gelände: Einfache, blaue Piste

Aufwärmen

Alle Kinder sind den ganzen Tag Feen und Zauberer des Landes. Der Lehrer ist der grosse Zauberer ALOHOMORA und hat verschiedene Zaubersprüche, mit welchen er die anderen Feen und Zauberer verzaubert.

Alle Kinder bewegen sich im Feld. Bei den Zaubersprüchen werden verschiedene Bewegungen gemacht.

Stoptiwup: In einer lustigen Bewegung verharren.

Fidraringsrum: 5-mal um einen anderen Schüler springen.

Tierliwups: Als Tier mit jeweiligem Geräusch weiterbewegen.

Piste kennenlernen

1. Übung: Zauberland erkunden

Jeder Haltepunkt bekommt einen eigenen Zauberlandnamen.

Die Feen und Zauberer bestimmen im jeweiligen Pistenabschnitt, was gefahren wird. Rutschen, auf der Kante, Traverse fahren, Kurvenfahren etc.

2. Übung: Position verzaubern

Situation angepasst mit lustigen Sprüchen die Kids verzaubern. Blick in Fahrrichtung z. B. «Bodenfix Adiö – geniess die Bergwelt herjööö». Die Kinder festigen ihre Basisposition.

Rutschen anwenden (steilerem Gelände)

1. Übung: Zauberschule

Alles dem Zauberlehrer oder der Feenlehrerin nachmachen. Klein/gross/schnell/langsam etc.

2. Übung: Spiegel

2er-Gruppen bilden. Einander vorrutschen

Erleichternd: Mit Zauberstab verzaubern. Zwerg, Riese usw. So bis zum nächsten Treffpunkt fahren.

Erschwerend: Zu zweit parallel rutschen.

Schwünge festigen und anwenden

1. Übung: Kräuter sammeln

Für jeden Schwung fällt ein «Kräutlein» in die vordere Hand. Wie viele werden gesammelt?

2. Übung: Dem Zauberlehrer / der Feenlehrerin folgen

Vorderster Zauberer / vorderste Fee hat einen imaginären Zauberstab in der vorderen Hand und zeigt, wohin er fahren will. Alle anderen folgen.

Erleichternd: Kurven werden nur im einfachen Gelände gefahren.

Erschwerend: Der hintere bestimmt mit Zauberwort, wann der nächste Schwung gemacht wird.

Falllinienfahrt anwenden

Übung: Kräutersaft

Während der Falllinienfahrt mit dem flachen Board Kräuter auspressen. Fusssohlen fühlen.

Erleichternd: Flaches Gelände mit Auslauf zum Stillstand auswählen.

Erschwerend: Während des Kräuterauspressens den Ästen im Zauberwald ausweichen. Beugen/strecken

Tag abschliessen

Übung: Verwandelt

Kräutersaft verwandelt alle in eine Schlange. So schnell wie eine Schlange zum nächsten Treffpunkt.

Erschwerend: Gegenseitig in ein Tier verwandeln. So bis zum nächsten Treffpunkt fahren.

Ene mene 1, 2, 3, diese Snowboardstunde ist jetzt vorbei.



Fotos: Mario Curti

Level: Blue League King

Gelände: Einfache, blaue Piste

Aufwärmen

Erkundungstour im Schloss

Geschichte erzählen und mit grossen Bewegungen untermalen, die Kinder machen die Bewegungen mit. Schwere Schlüssel in die Schosstüre stecken, herumdrehen und öffnen. Im Schlossgarten finden wir einen Geheimgang und kriechen durch. Dann klettern wir eine lange Leiter hinauf und stehen vor dem Schlossturm. Wir steigen die Treppe hoch bis zum obersten Zimmer. Hier finden wir eine grosse Kiste, langsam öffnen... das Schlossgespenst springt heraus... Wir ergreifen die Flucht und machen alles rückwärts bis die Schosstüre wieder verschlossen ist. *Erschwerend:* Alles mit geschlossenen Augen. Am Schluss wieder am selben Ort stehen.

Einfahren

1. Übung: Fahrt zum Schloss

Die Strasse zum Schloss hat zuerst grosse weite Kurven die immer kleiner werden bis wir vor dem Schloss stehen (Schwungtrichter).

Fullbase-Fahren in Falllinie anwenden

Übung: Über die Schlossbrücke fahren
Der Eingang ins Schloss führt über eine schmale Brücke. Fullbase-Fahren.
Erschwerend: Schneeball am Schluss über Schlossmauer werfen, um das Schlossgespenst zu treffen.

Beugen und strecken erleben

Auf dem Schloss wird hoher Besuch erwartet. Deshalb wird jetzt das ganze Schloss geputzt.

1. Übung: Verstecken

Damit wir nicht beim Putzen helfen müssen, verstecken wir uns hinter einer Mauer (beugen) und schauen immer wieder, ob die anderen endlich fertig sind mit der Arbeit (strecken). Zuerst im Stand zu zweit (ich verstecke mich, wenn mein Kamerad sich versteckt) danach jeder für sich in leicht abfallendem Gelände.

2. Übung: Strafaufgabe

Schlussendlich werden wir erwischt und müssen zur Strafe die Burgmauer putzen. Der ganzen Mauer entlang fahren und die Burgzinnen (beugen, strecken) abschrubben (Burgzinnen zur Illustration in den Schnee zeichnen).
Erleichternd: einfaches Gelände/Fullbase
Erschwerend: in der Traverse

Springen beidbeinig erwerben

Der Schlosskoch braucht unsere Hilfe bei den Vorbereitungen.

Vorräte vom Regal holen

Die Essensvorräte sind ganz oben im Regal. Um sie zu erreichen, müssen wir hochspringen.
Erleichternd: Aus dem Stand. Jeder sagt, welche Lebensmittel er auswählt.
Erschwerend: in der Falllinie mehrere hintereinander

Springen beidbeinig anwenden

Das Schlossgespenst ist gelangweilt. Es fordert uns zum Springen heraus.

1. Übung: Wer kann höher Springen als das Schlossgespenst?

Erleichternd: auslaufendes Gelände
Erschwerend: zu zweit auf Kommando abspringen.

Walzer erwerben

Wir zeigen unserem Besuch das Königreich.

1. Übung: Königreich zeigen

Walzer drehen, dabei mit dem vorderen Arm rundherum das ganze Königreich zeigen.

2. Übung: Ballabend

Die königliche Familie tanzt mit ausgestreckten Armen und aufrechtem Oberkörper Walzer.

Erleichternd: zu zweit mit Lehrer
Erschwerend: alternative Armposition (in den Hüften, am Körper, über dem Kopf)

Tag abschliessen

Den Menschen im Königreich zeigen, was wir alles können. Zusammen die Formen des Tages repetieren.



Fotos: Mario Curti

Schlusswort

Arsène Page, Disziplinenchef Ski & Kids

Könnt ihr euch vorstellen, dass Snowli auch in den anderen Jahreszeiten die Erde besuchen würde? Wäre dies nicht eine tolle Bereicherung für die Kinder?

Ich nutze den letzten Abschnitt von Mauro Terribilinis Zeilen in dieser Academy auf Seite 3 bezüglich der Entstehung von Snowli, um in die Zukunft zu schauen.

«Bis heute hat Snowli praktisch die Welt umrundet und den Unterricht im Schnee von mindestens vier Kontinenten belebt. Doch regelmässig kehrt er auf seinen Ursprungsplaneten zurück, um seine Familie zu sehen, aber sobald der Schnee auf die Erde fällt, kommt Snowli zurück. Wer weiss, ob er sich eines Tages entscheidet, weitere Eigenschaften unseres Planeten kennenzulernen?»

Bei seinem Besuch im Frühling werden Snowli und seine Freunde die Erde mit einem Bike erkunden. In der wärmsten Jahreszeit erlebt er das Element Wasser mit all seinen spannenden Möglichkeiten. Im Herbst wird Snowli mit einer kleinen Bergtour die unzähligen Naturschönheiten bewundern. Er wird lernen, wie man einfache Kletterpartien meistert. Die Kinder müssten nicht jeweils so lange warten, um ihr Idol Snowli wiederzusehen. Sie könnten das ganze Jahr vom Wissen und Können von Snowli und seinen Freunden profitieren.

Ich wünsche allen Schneesportlern, ob Gross oder Klein, einen erlebnisreichen, unfallfreien Winter.

Euer Snowli und seine Freunde



Bibliografie

Swiss Snowsports Association (2010):
Schneesport Schweiz, Lehrmittelserie 2010, Belp

Swiss Snowsports Association (bis 2012):
sämtliche Publikationen, Belp

Swiss Snowsports Association (2002):
Kinderunterricht, Belp

Swiss Snowsports Association (2006):
Ideen für den Kinderskiunterricht, Belp

Alle Lehrmittel von Swiss Snowsports und die Academy sind zu finden unter: www.snowsports.ch

Impressum

Projektleiter Arsène Page

Redaktionelle Leitung Arsène Page, Andri Poo

Autoren Baba Haussener, Christoph Bühlmann, Fränzi Berther, Isa Jud, Martina Zumstein, Mauro Terribilini, Patrick Baumann, Sabrina Blattner

Gesprächspartner und Lektoren Education Pool SSSA

Übersetzung Ines Mangisch, Mangisch Translations

Fotos Mario Curti

Grafische Gestaltung und Illustrationen Atelier J & L
Zbinden Mathieu, CH-3268 Lobsigen

Adresse der Redaktion SWISS SNOWSPORTS, Redaktion,
Hühnerhubelstr. 95, 3123 Belp, info@snowsports.ch

Gestaltung und Druck Somedia Production, Sommerau-
strasse 32, CH-7007 Chur, www.somedia-production.ch

Adressänderungen Direkt an Swiss Snowsports,
Hühnerhubelstr. 95, 3123 Belp, info@snowsports.ch

Bezugspreise Für Mitglieder des Verbands
Swiss Snowsports im Beitrag inbegriffen.

Nachdruck Die in ACADEMY publizierten Artikel und Fotos sind urheberrechtlich geschützt. Nachdrucke oder Kopien sind mit der Redaktion zu vereinbaren. Die Redaktion lehnt jede Haftung für unverlangt eingeschickte Texte oder Fotos ab.

Auflage 16 500 Exemplare, davon 11 050 deutsch, 3450 französisch und 2000 italienisch.