

1.3 Hatschi-Patschi

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Jedoch gibt es einen Stuhl weniger als Mitspieler da sind. Ein freiwilliges Kind verlässt den Raum. Alle anderen Kinder bestimmen jetzt ein Kind aus dem Kreis, dass Hatschi-Patschi sein darf. Erst danach wird das Kind vor der Tür wieder herein gerufen. Das Kind stellt sich in die Kreismitte und beginnt nun alle Kinder zu fragen: "Wie heißt du?", worauf jedes Kind seinen richtigen Namen sagt. Kommt es zu dem ausgewählten Kind, antwortet dieses laut: "Hatschi-Patschi!". Das ist das Signal für alle (auch für das fragende Kind), dass sie sich ganz schnell einen neuen Platz im Stuhlkreis suchen müssen. Ein Kind wird es nicht rechtzeitig schaffen einen neuen Platz zu finden und geht jetzt vor die Tür.

Variante:

Wenn sich die Gruppe schon kennt, kann man auch nach dem Lieblingsessen, dem Hobby oder der Lieblingsfarbe fragen lassen.

Ziele:

- Kennen lernen einer Gruppe
- Förderung des Reaktionsvermögens
- Förderung der Schnelligkeit

Materialien:

- Stühle (in Anzahl der Kinder minus einem Stuhl)

2.1 Das Ampelspiel

Alle Kinder verteilen sich so im Klassenraum, dass sie genügend Platz haben, um sich auf der Stelle zu bewegen und den Spielleiter sehen können. Der Spielleiter hält Tücher (farbige Luftballons oder Karten) in den Ampelfarben (rot, gelb, grün) in der Hand. Jede Farbe gibt eine bestimmte Bewegung an.

Zum Beispiel

- Rot = stehen
- Gelb = auf der Stelle laufen
- Grün = auf der Stelle hüpfen

Die Bewegungen müssen vorher mit den Kindern abgesprochen werden. Zusätzlich muss darauf geachtet werden, dass die Fortbewegungsarten auf den Könnensstand der Kinder angepasst werden. Insgesamt sind der Fantasie jedoch keine Grenzen gesetzt.

Varianten:

- Wenn die Kinder mit den Spielregeln vertraut sind, kann man auch noch weitere Farben hinzunehmen, so dass insgesamt mehr Bewegungen entstehen.
- Die Bewegungen können auch an Zahlen gekoppelt werden, die den Kindern laut zugerufen werden.

Ziele:

- Mit vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten experimentieren
- Verfeinerung der Koordination und Reaktionsschnelligkeit
- Schulung der Motorik
- Förderung der Konzentration

Materialien:

- Tücher, Luftballons oder Pappkärtchen in unterschiedlichen Farben
- ggf. Musik

3.4 Gruppenpuzzle

Die Kinder müssen ohne Worte ein Puzzle zusammensetzen. Hierzu werden mehrere Bilder in 5-6 Teile zerschnitten und gemischt. Jedes Kind erhält ein Puzzleteil. Jeder muss die passenden Partner zu seinem Teil finden und das Bild zusammensetzen. Dabei soll nicht gesprochen werden. Die Gruppe, die das Bild als erste fertig gelegt hat, gewinnt.

Erweiterung:

Die Kinder dürfen sich dabei nur auf bestimmte Art fortbewegen, z. B.

- hüpfen (auf einem Bein, auf beiden Beinen)
- auf allen vieren
- im Kriechgang
- ...

Variationen:

- Es werden so viele Gruppen gebildet, wie es zerschnittene Bilder gibt. Jede Gruppe erhält ein Puzzleteil, die anderen Stücke werden im ganzen Raum verteilt. Nun muss jede Gruppe ihre fehlenden Puzzleteile zusammen suchen.
- Es werden so viele Gruppen gebildet, wie es zerschnittene Bilder gibt. Jede Gruppe erhält ein Bild, auf dem das zusammengesetzte Puzzle zu sehen ist (z. B. vor dem Zerschneiden das Bild 1 x kopieren). Alle Puzzleteile werden im Raum verteilt und die Gruppen müssen sie suchen.

Ziele:

- Förderung der Kooperation
- Förderung der Kontaktaufnahme

Material:

Zerschnittene Bilder

4.1 Popcorn

Noch vor Spielbeginn muss in der Gruppe ein „Fänger“ (=Popkorn) bestimmt werden. In einem kleinen Spielfeld (Pfanne) beginnt das Popkorn zu hüpfen. Die anderen Kinder versuchen dem Popkorn -ebenfalls hüpfend- zu entweichen. Berührt das Popkorn ein anderes Kind, klebt dieses an und muss mithüpfen. Sie müssen dann zusammen versuchen, mit ihren Körpern andere Kinder zu berühren, bis schließlich alle eng aneinander geklebt und fest umschlungen in der Pfanne herumhüpfen. Kinder die das Spielfeld verlassen werden sofort zu klebrigen Popcorn.

Achtung:

Das erste Popkorn muss eine Chance haben, andere Spieler mit dem Körper zu berühren (nicht mit den Händen), deshalb ist eine angepasste Spielfeldgröße wichtig.

Ziele:

- Förderung von Kraft und Geschicklichkeit
- Förderung von Koordination und Reaktionsschnelligkeit
- Den Umgang mit Normen und Regeln erlernen und diese akzeptieren
- Ein Gefühl für den Einsatz der körperlichen Kraft weiterentwickeln und verfeinern

Materialien:

- Keine

5.1 Sherlock Holmes

Ein Kind (= Sherlock Holmes) verlässt den Raum. Die anderen Kinder stehen im Kreis (oder an ihren Platz) und wählen einen Bandenchef. Dieser macht allerlei Bewegungen vor (Fuß kreisen, Kopf nicken, Daumendrehen, im Kreis drehen), welche die anderen sofort nachmachen. Sherlock Holmes versucht, nachdem er den Raum wieder betreten hat, herauszufinden, wer den ganzen Kreis unbemerkt anstiftet. Kann er dies feststellen, wird ein neuer Sherlock Holmes aus dem Spielkreis bestimmt.

Ziele:

- Den Körper als Ausdrucksmittel differenziert und fantasievoll einsetzen
- Mit vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten spielen und experimentieren
- Initiative ergreifen und Neues ausprobieren
- Förderung der Reaktionsfähigkeit
- Erweiterung des Bewegungsrepertoires
- Schulung des peripheren Sehens
- Schulung der Aufmerksamkeit

Materialien:

- ggf. Musik

6.1 Das Stuhlspiel

Die Kinder sitzen verteilt im Raum auf Stühlen. Sobald die Musik (ein den Kindern bekanntes Lied) beginnt, gehen die Kinder im Raum umher ohne ein anderes Kind oder einen Stuhl zu berühren. *Mit dem letzten Ton der Musik* sitzen die Kinder **auf einem beliebigen anderen Stuhl** (es können hier auch mehrere Kinder auf einem Stuhl sitzen).

Erweiterungen:

- Die Kinder schauen sich dann genau um und schließen anschließend ihre Augen. Auf Berührung der Übungsleitung benennt das berührte Kind mit geschlossenen Augen auf Nachfragen seine Nachbarkinder (Wer sitzt hinter dir, wer sitzt neben dir, wer sitzt vor dir?). Nicht berührte Kinder öffnen die Augen und kontrollieren die Aussagen - richtige Aussagen werden beklatscht.
- Die Kinder gehen bis zur Mitte des Liedes einen bestimmten Weg. Bis zum Ende des Liedes sollen sie den gleichen Weg wieder zurück gehen und auf dem letzten Ton des Liedes ihren Ausgangsstuhl erreicht haben

Variante:

Mit dem letzten Ton der Musik sitzen die Kinder **auf ihrem Ausgangsstuhl**.

Tipp zur 1. Erweiterung:

Bei kleineren Kindern kann es hilfreich sein, die Fragen mit entsprechenden Berührungen zu verbinden: Berührung am Rücken in Verbindung mit der Frage „wer sitzt hinter dir?“, Berührung an der Schulter in Verbindung mit der Frage „wer sitzt (an dieser Seite) neben dir?“ usw.

Tipp zur 2. Erweiterung:

Bei dieser Übung sollte sichergestellt werden, dass die Kinder das Lied gut kennen und das Ende dieses Liedes anvisieren können. Nur so ist sichergestellt, dass die Kinder die Übung auch wirklich mit Erfolg ausführen können.

Ziele:

- Schulung der Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Konzentration (Positionen im Raum wahrnehmen, merken und nach einer vorgegebenen Zeit (Lied) und einem beliebigen Weg wiedererkennen)
- Schulung der Merkfähigkeit
- Schulung des Raumdankens, Raumorientierung
- Schulung des Gemeinschaftssinnes

Materialien:

- Jedes Kind benötigt einen stabilen Stuhl
- Evtl. Musik (CD, CD-Spieler / Kasette, Kassettenrecorder, ...) wenn nicht selbst gesungen wird.

7.2 Zahlen raten

Mit den Schülern Bewegungen für...

- Einer (z.B. Klatschen)
- Zehner (z.B. Stampfen)
- Hunderter (z.B. Springen)

... verabreden.

Ein Schüler führt die Bewegungen (einer selbst gewählten oder von der Lehrkraft zu-geflüsterten bzw. für die anderen verdeckt gezeigten Zahl) vor, die anderen Schüler raten die Zahl.

Variante:

Zusätzlich Bewegungen für „plus“ und „minus“ festlegen. Zwei Schüler spielen die Rechenaufgabe vor, die anderen rechnen und vergleichen.

Ziele:

- Förderung der Mengenerfassung
- Erfassung des Stellenwertsystems

Materialien:

- Keine

8.5 Bewegungsmemory

Zwei Kinder verlassen den Klassenraum. Jeweils zwei Kinder verabreden eine Bewegung (oder Grimasse) und üben sie ein. Dann setzen sich alle Kinder in den Stuhlkreis (die Paare sitzen nicht nebeneinander). Die Schüler kommen wieder herein, fordern (z. B. durch Antippen an der Schulter oder Nennung der Namen der Kinder) jeweils zwei Kinder auf, ihre Bewegung zu zeigen und versuchen Paare zu finden.

Achtung:

Es sollte darauf geachtet werden, dass nicht unbedingt die besten Freunde / Freundinnen ein Paar bilden, sonst wird es für die beiden Kinder, die raten sollen, zu einfach. Es können hierfür z. B. Lose / Karten o. ä. gezogen werden, um Paare zu bilden.

Variante:

- Die „Memory“-Kinder sitzen nicht im Stuhlkreis sondern stehen verteilt (nicht nebeneinander) im Raum

Ziele:

- Förderung des Sozialverhaltens
- Förderung der visuellen Wahrnehmung (Merkfähigkeit)

Materialien:

- Ggf. Karten um Paare zu bilden

9.2 Schatzwache

Die Kinder sitzen in einem weiten Kreis auf dem Fußboden, wobei ein Kind mit verbundenen Augen in der Mitte sitzt. Vor das Kind wird ein „Schatz“ (z.B. Kuscheltier) gelegt, welches von dem Kind bewacht werden soll, ohne dass es berührt wird. Der Spielleiter sucht jetzt ein Kind aus, welches versuchen soll, diesen "Schatz" zu stehlen. Der Bewacher lauscht nun herum und versucht den Dieb zu lokalisieren. Berührt er den Dieb, bevor dieser das Kuscheltier stehlen kann, so fällt der Dieb genau an der Stelle um, wo er steht. Nun muss der Spielleiter einen neuen Dieb bestimmen. Bekommt ein Kind den Schatz zu fassen, so setzt sich dieses Kind an die Bewacherstelle und muss nun selbst auf den Schatz aufpassen. Der alte Bewacher darf sich wieder in den Kreis setzen. Die gescheiterten Diebe bleiben trotzdem liegen. Nach einiger Zeit wird es immer schwieriger an den Bewacher ranzukommen, weil man sich ja noch den Weg durch die rumliegenden Diebe bahnen muss.

Ziele:

- Förderung der auditiven Wahrnehmung
- Förderung der Reaktionsschnelligkeit

Materialien:

- Ein Kuscheltier, ein Pappkarton oder ähnliches
- ggf. ein Tuch zum Verbinden der Augen

10.1 Grashalm

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen. Die passive Person stellt sich gerade hin, verschränkt die Arme vor der Brust und schließt die Augen. Die andere Person bewegt sie sanft hin und her, indem sie an den Schultern festhält und die Person bewegt. Danach werden die Rollen gewechselt.

Variante:

Alle Mitspieler sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter macht die Bewegungen einer Pflanze während den Jahreszeiten vor, welche die Kinder nachahmen sollen.

Winter	die Pflanze sitzt klein, schwach und zusammengekauert auf dem Boden
Frühling	durch die stärker werdenden Sonnenstrahlen erwachen die Pflanzen langsam zu Leben und erheben sich langsam
Sommer	durch die warme Sonne entfalten die Pflanzen langsam ihre Arme, die Blumen öffnen ihre Blüten und stehen aufrecht
Herbst	die Sonnenstrahlen werden weniger. Die Pflanzen beginnen langsam wieder in sich zusammenzusinken. Auch fallen die Blüten und Blätter langsam ab

Dem Ideenreichtum sollen jedoch keine Grenzen gesetzt werden, so dass man stets neue Bewegungen hinzufügen kann.

Ziele:

- Schulung des Verantwortungsbewusstsein (Verantwortung für andere übernehmen)
- Jemandem Vertrauen lernen
- Momente der Stille erleben

Materialien:

- ggf. ruhige Musik