

Hatschi-Patschi

Material

/

Ziel

Auflockerung – Reaktionsschnelligkeit

Motorischer Schwerpunkt

Auditive Wahrnehmung – Grobmotorik

Durchführung

Alle Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis. Ein Kind geht vor die Tür und ein anderes Kind aus dem Stuhlkreis erhält den Namen „Hatschi-Patschi“. Das Kind vor der Tür ist ahnungslos, wer „Hatschi-Patschi“ ist.

Jenes Kind betritt wieder die Klasse und fragt die anderen nach deren Namen. Fragt es das Kind, das „Hatschi-Patschi“ heißt, ruft dieses „Hatschi-Patschi“. Daraufhin springen alle Kinder auf und suchen sich einen neuen Platz.

Das Kind das übrigbleibt, geht nun vor die Tür und das Spiel beginnt von vorn.



Lass dich auch mal hängen!

Material

/

Ziel

Entspannung

Motorischer Schwerpunkt

Körperschema

Durchführung

Die Kinder stehen entspannt mit geschlossenen Augen. Mit jeder Atembewegung lassen sie sich ein bisschen mehr nach vorn sinken. Beim Ausatmen sinken sie, beim Einatmen verharren sie in der Position.

Die Absenkbewegung beginnt mit dem Kopf, dann krümmt sich nach und nach die Wirbelsäule, bis die Hände den Boden berühren. Beim Einatmen den Körper wieder langsam aufrichten. Diese Bewegung mehrmals wiederholen. Ist die Übung beendet, bleiben die Kinder noch ein bisschen mit geschlossenen Augen stehen.

Tuttifrutti

Material

/

Ziel

Wahrnehmung – Reaktionsschnelligkeit – Merkfähigkeit

Motorischer Schwerpunkt

Auditive Wahrnehmung – Raumwahrnehmung

Durchführung

Die Stühle werden im Kreis aufgestellt. Jedes Kind setzt sich auf einen Stuhl und bekommt von der Lehrkraft eine Obstsorte zugeteilt. Dabei erhalten immer mehrere Kinder dieselbe Obstsorte (*Apfel, Banane, Orange, Pflaume, Ananas usw.*).

Dann ruft die Lehrkraft eine Obstsorte, zum Beispiel „Banane!“. Alle Kinder, denen vorher die Banane zugeteilt wurde, müssen aufstehen und miteinander die Plätze tauschen. Die Kinder dürfen sich nicht wieder auf den eigenen Stuhl setzen, es muss ein neuer Stuhl sein. Auch die Lehrkraft versucht einen leeren Stuhl zu ergattern. Das Kind, das keinen Stuhl findet, leitet nun die neue Spielrunde.

Ruft die Spielleitung „**Tuttifrutti!**“, springen alle Kinder auf und suchen sich einen anderen Stuhl.



Bewegungspausen

 **Auflockerung**
  **Entspannung**
  **Konzentration**
  **Bewegungsgeschichten**
 **Kooperation**
  **Koordination**
  **Wahrnehmung**



Durchführung

Varianten:

- C1: Anzahl der Früchte/Gruppen anfangs auf 4 reduzieren.
- C1: Die Lehrkraft leitet dauerhaft das Spiel.
- Der Spielleiter kann auch mehr als eine Obstsorte rufen. Zum Beispiel ruft er „Pflaume und Apfel!“. Dann müssen alle Kinder der Gruppen *Pflaume* und *Apfel* die Plätze tauschen.
- Es können auch *Tiere, Farben, Formen, ...* zugeteilt werden. Bei „**Kuddelmuddel**“ springen alle Kinder auf und suchen sich einen anderen Stuhl.
- C2–C4: Schreibwortschatz passend zur Einheit zuteilen

Ich sitze im Grünen und rufe ...

Material

/

Ziel

Konzentration – Merkfähigkeit – Reaktionsschnelligkeit

Motorischer Schwerpunkt

Auditive Wahrnehmung – Grobmotorik

Durchführung

Zu Beginn des Spiels wird ein Kreis aus Stühlen aufgestellt. Es muss genau ein Stuhl mehr aufgestellt werden, als Kinder mitspielen.

Das Kind rechts neben dem leeren Platz setzt sich schnell auf den leeren Stuhl und sagt dabei: „Ich sitze ...“. Das Kind nebendran wechselt auf den frei gewordenen Platz und sagt: „.... im Grünen ...“. Das nächste Kind wechselt den Platz und sagt: „.... und rufe XY (Name eines anderen mitspielenden Kindes)“. Dieses Kind muss dann ganz schnell den freien Platz besetzen. Auf den Platz, der jetzt frei geworden ist, rutscht jetzt so schnell wie möglich entweder das Kind rechts oder links neben dem frei gewordenen Stuhl. Und so beginnt eine neue Runde.

Varianten:

1. Zu Beginn nennt jede*r sein Lieblingsessen. Jedes Essen darf nur einmal gewählt werden. Anstelle des Namens wird jetzt das Essen gerufen.

2. Jeder Kind wählt etwas vom Strand (le soleil, l'eau, un avion ...) und das Spiel wird auf Französisch gespielt. 1. Kind sagt: „Je suis ...“, 2. Kind: „.... à la plage ...“, 3. Kind: „.... et je vois ...“



Affe, Elefant, Palme, ...

Material

/

Ziel

Koordination – Reaktionsschnelligkeit – Kooperation – Merkfähigkeit

Motorischer Schwerpunkt

Auditive Wahrnehmung – Handlungsplanung

Durchführung

In diesem Spiel geht es darum, Figuren nachzuahmen. Zunächst legen Lehrkraft und Schüler*innen die Figuren gemeinsam fest. Dann sollten die Figuren, die die Kinder nachahmen müssen, eingeübt und erklärt werden.

Zu Beginn des Spiels bilden die Teilnehmer*innen einen Kreis. Ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises und dreht sich mit geschlossenen Augen um sich selbst. Wenn es stehen bleibt, muss es auf ein anderes Kind zeigen und diesem eine Anweisung geben, wie z. B.: „Elefant“.

Das Kind, auf das gezeigt wird, muss zusammen mit den Kindern zu seiner Rechten und seiner Linken die Figur „Elefant“ vormachen.

Macht ein Kind einen Fehler, muss es in die Mitte des Kreises.



Bewegungspausen

△ Auflockerung △ Entspannung △ Konzentration △ Bewegungs-
 △ Kooperation △ Koordination △ Wahrnehmung geschichten



Durchführung

Mögliche Figuren:

- **Elefant:** Das Kind in der Mitte formt den Rüssel und und die beiden anderen Kinder die Ohren.
- **Palme:** Das Kind in der Mitte hält beide Arme nach oben wie Palmenblätter, die Kinder rechts und links schlagen ihre Köpfe in der Mitte vor der „Palme“ vorsichtig gegeneinander wie Kokosnüsse.
- **Affe:** Das mittlere Kind hält sich den Mund zu, das zweite hält ihm die Augen zu und und das dritte die Ohren.
- **Waschmaschine:** Die zwei äußeren Kinder bilden mit den Armen das Fenster der Waschmaschine. Das mittlere Kind dreht seinen Kopf im Kreis (wie in der Waschtrommel).
- **Mixer:** Das mittlere Kind streckt die Arme nach links und rechts, die zwei anderen drehen sich darunter um die eigene Achse.
- **Toaster:** Die zwei äußeren Kinder fassen sich an den Händen. Das mittlere Kind sitzt dazwischen in der Hocke, sagt „pling!“ und springt nach oben. Es können weitere Figuren erfunden werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Variante mit mehr Bewegung für alle:

Die Dreiergruppen werden vor Beginn des Spieles gebildet und dürfen nicht gewechselt werden. Die Spielleitung nennt eine Figur und alle Gruppen versuchen gleichzeitig, diese so schnell wie möglich nachzuahmen. Die Gruppe, die als letzte reagiert, muss eine zusätzliche Übung ausführen, wie z. B. um den Kreis herumlaufen, ein paar Kniebeugen oder Liegestütze machen. Nach ein paar Runden rotieren die Spieler*innen innerhalb der Gruppe ihre Positionen.

Blitze schießen

Material

/

Durchführung

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Das Kind, das anfängt, formt mit seinen beiden Händen ein Dreieck und zielt auf ein anderes Kind. Dabei sagt es einen Begriff (als Aufgabenstellung). Das Kind, das vom „Blitz getroffen“ worden ist, muss nun schnell einen passenden Begriff (bzw. die Lösung der Aufgabe) nennen. Anschließend schießt dieses Kind einen Blitz auf ein anderes Kind ab und stellt eine neue Aufgabe.

Anwendungsmöglichkeiten:

- Ein Kind sagt eine Farbe (z. B. Rot), das andere muss einen Begriff nennen, der zu dieser Farbe passt (z. B. Tomate, Erdbeere).
- Vokabeln mit Übersetzung (Haus – maison)
- Gegenteile (paresseux – appliqué)
- Grammatische Inhalte, z. B. Wortarten (groß – Adjektiv)
- Rechenaufgaben (20 -> 4 x 5, 2 x 10, ...)
- Naturwissenschaften: Tiere ordnen (Säugetier – Katze, Insekt – Biene)





Ping-Pong-Sätze

Material 1 Buch pro Kind, Radiergummi

Durchführung Zwei Kinder sitzen sich gegenüber und jedes hält ein Buch in der Hand. Kind A spielt Kind B mit Hilfe des Buches einen Radiergummi zu. Dabei sagt es ein Wort, mit dem es den Satz beginnen will. Kind B fängt den Radiergummi mit dem Buch auf und spielt ihn dem Kind A wieder zurück, indem es das erste Wort um ein neues Wort ergänzt. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis ein ganzer Satz gebildet wurde. Wenn der Satz beendet ist, muss das jeweilige Kind einen Punkt setzen, indem es mit einem Fuß einmal auf den Boden stampft.

Variationen:

- Verben konjugieren
- Geschichten erzählen
- 1 x 1 aufsagen
- Vokabeltraining
- Wörter in Einzahl und Mehrzahl aufsagen
- Gegenteile benennen

Das Paar des Tages

Material Paar-Karten

Durchführung Jedes Kind erhält ein Kärtchen, bewegt sich still im Raum und sucht eine Partnerin oder einen Partner. Um die Karte eines anderen Kindes anzusehen, müssen beide Kinder in die Hocke gehen. Wenn die Begriffe nicht passen, stehen beide auf und suchen weiter. Als Zeichen, dass sich ein Paar gefunden hat, bleibt ein Kind in der Hocke und das Partner-Kind stellt sich dahinter. Das Paar des Tages ist das Paar, welches als Erstes zusammengefunden hat.

Varianten:

- Die Kinder können auch in Dreier- oder Vierergruppen zusammengehören, je nach Lerninhalt.
- Anstatt sich die Karte des anderen anzusehen, muss jedes Kind sich sein Wort merken und es bei jeder Begegnung laut wiederholen.

Anwendungsmöglichkeiten:

- Bild und Wort
- Vokabeln mit Übersetzung (Haus – maison)
- Gegenteile (paresseux – appliqué)
- Nomen und Verben (chanter – la chanson)
- Thematische Paare, z. B. Beruf und Ort (Pilot – Flugzeug)
- Rechnung und Resultat ($6 + 6 = 12$)
- Satzanfang und Satzende





Mäusejagd

Material

/

Ziel

Kooperation

Motorischer Schwerpunkt

Raumorientierung – Handlungsplanung

Durchführung

Die Kinder stellen sich jeweils zu dritt oder zu viert nebeneinander in einer Reihe auf und schauen alle nach vorn. Sie strecken beide Arme seitlich aus, ohne die Finger eines anderen Kindes zu berühren (ca. 1,5 m Abstand zueinander). So entstehen mehrere Reihen mit jeweils drei bis vier Kindern nebeneinander, alle in dieselbe Richtung schauend. Nun wird eine Katze und eine Maus bestimmt, die sich nur in diesem Gitter bewegen dürfen. Die Katze versucht die Maus zu fangen, und die Maus versucht das zu verhindern. Denn auf das Signal der Maus hin (z. B. pfeifen) drehen sich alle Kinder im Gitter um 90° nach rechts (oder links) und verändern so die Wege im Gitter. Somit entstehen immer wieder abwechselnd senkrechte und waagerechte Reihen bzw. Wege.

Varianten:

- Das Befehlssignal kann von der Lehrkraft, der Katze oder den „Gassenkindern“ kommen.
- Die Kinder im Gitter schauen in verschiedene Richtungen.
Dann wird das 3x3-Feld oder 4x4-Feld zu einem Labyrinth.