



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

MINUTENSPIEL

Materialien:
keine

Beschreibung:

Die Kinder führen eine Minute lang eine vorgegebene Bewegung am Ort aus, z.B. Hampelmann, Schlussprünge (Sprung mit geschlossenen Beinen), Twistbewegung

Varianten:

- sich durch den Raum bewegen
- eine Minute lang um den Stuhl laufen, hüpfen u. a.
- sich durch den Raum bewegen

Quelle: Praxis Grundschule 1-2008

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER SCHATTEN

Materialien:
keine

Beschreibung:

Zwei Kinder stehen hintereinander.
Das vordere Kind macht verschiedene Bewegungen vor (Hampelmann, Sprünge, Armbewegungen u.a.).
Der Partner versucht, dies als „Schatten“ nachzumachen.

Varianten:

- Bewegungen auf einem Bein
- Bewegungen in der Fortbewegung

Quelle: Praxis Grundschule 1-2008

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

RADIERGUMMIREGEN

Materialien:
Radiergummi

Beschreibung:

Jedes Kind wirft seinen Korke hoch und fängt ihn wieder auf.

Varianten:

- vor dem Fangen in die Hände klatschen, sich um die eigene Achse drehen, in die Hocke gehen, ...

Quelle: Praxis Grundschule 1-2008

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

NN

Materialien:

Beschreibung:

Varianten:

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

SPIEGELBILD V

Materialien:

Eine CD mit ruhiger Musik

Beschreibung:

Jeweils zwei Kinder stellen sich einander gegenüber. Sie einigen sich, wer zuerst die Bewegungen vormacht. Das andere Kind versucht, die Bewegungen seines Partners nachzuahmen. Dabei muss das vormachende Kind darauf achten, dass es immer Blickkontakt zu seinem Partner hält. Ansonsten kann je nach Situation der Partner die Bewegungen nicht erkennen, weil der Blick in eine andere Richtung geht. Anfänglich hilft eine ruhige Musik, eine entspannte Atmosphäre zu schaffen. Nach einer angemessenen Zeit, ca. 2 Minuten, tauschen die Partner die Rollen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

SPIEGELBILD R

Varianten:

Nach einigen ruhigen Durchgängen kann das Tempo der Musik gesteigert werden, die Kinder passen die Bewegungen an das Tempo an. Am Anfang sollten die Kinder nur am Ort und im Stand arbeiten. Später kann die Fortbewegung durch den Raum und ein Wechsel aus dem Sitz in den Stand o. Ä. erfolgen. Ältere Kinder können zusätzlich versuchen, die Bewegungen spiegelverkehrt zu machen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FÜHREN-GEFÜHRT WERDEN V

Materialien:

Eine CD mit ruhiger Musik

Beschreibung:

Zwei Kinder fassen sich an den Händen. Ein Kind führt, das andere vertraut dem Partner und lässt sich durch den Raum führen. Die Richtung kann dabei vielfältig variiert werden. Ruhige Musik schafft eine entspannte, vertrauensvolle Atmosphäre. Nach einer angemessenen Zeit, ca. 2 Minuten, werden die Rollen getauscht.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FÜHREN-GEFÜHRT WERDEN R

Varianten:

- Die Kinder halten sich auf unterschiedliche Weisen aneinander fest: Handflächen an Handflächen, mit jeweils einem Finger, jeder hält ein Ende des gleichen Stabes...
- Das „blinde“ Kind wird so geführt, dass Figuren, Buchstaben oder Zahlen entstehen, die es dann erraten soll.
- Der/ Die Partner(in), der/ die führt, wechselt und das „blinde“ Kind muss erraten, wer der neue Partner/ die neue Partnerin ist.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

ROBOTER V

Materialien:

keine

Beschreibung:

Zwei Kinder bilden ein Paar. Eines ist Roboter, das andere der Roboterführer. Der Roboter kann nur ganz bestimmte, vorher festgelegte Funktionen ausführen:

- vorwärts gehen: *zwischen den Schulterblättern antippen*
- rechtsherum: *an die rechte Schulter tippen*
- linksherum: *an die linke Schulter tippen*
- stehen bleiben: *Hand auf den Kopf legen*

So wandert der Roboter mit geschlossenen Augen durch den Raum. Stößt er irgendwo an, ist dies das Zeichen für eine Reparatur. Spätestens dann werden die Rollen getauscht.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

ROBOTER R

Varianten:

- Die Kinder denken sich weitere Kommandos aus und programmieren ihren Roboter dementsprechend.
- Beherrschen die Paare die Kommandos, können kleine Abläufe (Fenster putzen, Schuhe zubinden,...) geübt werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

GEGENSATZPAARE BILDEN V

Materialien:

Plumpsack (oder handlicher Gegenstand)

Beschreibung:

Ein Kind beginnt. Es denkt sich einen Begriff, z.B. faul (oder Tierfamilien) aus, und wirft einem anderen Kind einen Plumpsack (handlicher Gegenstand) zu. Der Betreffende muss mit fleißig antworten. Dann wählt er einen neuen Begriff und wirft den Plumpsack weiter.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

GEGENSATZPAARE BILDEN R

Varianten:

Damit mehr Bewegung in das Spiel kommt, kann eine Zusatzaufgabe gestellt werden. Die Kinder sollen nicht nur einen Gegensatzbegriff nennen, sondern diesen auch in Bewegung umsetzen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

SKULPTUR V

Materialien:
Ein großes Tuch

Beschreibung:

Die Kinder bilden Paare. Das eine Kind ist der /die Künstler(in), das andere die Skulptur. Der/ Die Künstler(in) modelliert die Skulptur, indem er/ sie den Körper des Kindes in eine von ihm/ihr gewünschte Stellung bringt. Er/ Sie stellt sich ihrem Modell gegenüber, schaut sich die Skulptur genau an und bildet mit seinem/ ihrem Körper ein Spiegelbild. Stimmt die Position, darf der/ die Künstler(in) weiter modellieren. Nach einigen Durchgängen wird gewechselt.

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

SKULPTUR R

Varianten:

Nach einiger Übung können mehrere Kinder eine Skulptur modellieren. Einer der Künstler wendet sich ab, die anderen verändern die Skulptur und bedecken diese mit einem Tuch. Das Kind, das sich abgewandt hat, muss nun durch Tasten die Skulptur herausfinden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

NILPFERDE WASCHEN V1

Materialien:
keine Materialien

Beschreibung:

Sie leiten die Kinder an, sich zu Paaren zusammzusetzen. Die Kinder sitzen hintereinander. Dann erzählen Sie den Schüler/innen folgende Geschichte:

Stellt euch vor, das Wetter ist schön und wir machen einen Ausflug in den Zoo. Als wir zum Gehege der Nilpferde kommen, treffen wir dort den alten Tierpfleger, der die Nilpferde pflegen und waschen muss. Der alte Tierpfleger ist ganz traurig und in großer Sorge, denn sein Lehrling, der ihm sonst bei der Arbeit hilft, ist krank. Deshalb fragt der Tierpfleger uns, ob wir ihm helfen können, die Nilpferde zu waschen. Wir sind gleich bereit, dem alten Tierpfleger zu helfen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

NILPFERDE WASCHEN R1

- 1. Schritt: Der Rücken der Nilpferde wird nass gemacht. Dazu legt der eine seine Hände von hinten auf die Schultern seines Partners und lässt sie mit einem Geräusch, welches Wasser nachahmt, mehrmals von oben nach unten über den Rücken gleiten.
- 2. Schritt: Der Rücken der Nilpferde wird eingeseift. Der eine macht auf dem ganzen Rücken seines Partners kreisende Bewegungen, als würde er den Rücken einseifen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

NILPFERDE WASCHEN V2

- 3. Schritt: Der ganze Rücken der Nilpferde wird mit einer Bürste bearbeitet. Der eine Partner macht mit seiner Hand eine Kralle, d.h., er stellt seine Finger auf und massiert den Rücken seines Partners mit einer „Handbürste“.
- 4. Schritt: Der Rücken der Nilpferde wird mit Wasser abgespült. Wie beim 1. Schritt gleiten die Hände vom oberen Rücken nach unten. Die Bewegung der Hände wird von einem Wassergeräusch begleitet.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

NILPFERDE WASCHEN R2

- 5. Schritt: Der Rücken der Nilpferde wird mit einem weichen Handtuch abgetrocknet. Der Schüler reibt mit seinen Händen liebevoll den Rücken seines Partners ab.
- 6. Schritt: Partnerwechsel

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DIE VERBOTENE ZAHL V

Materialien:

Kärtchen mit abgebildeten Gegenständen

Beschreibung:

Eine vorher festgelegte Zahl darf nicht laut ausgesprochen werden. Die Lehrerin zeigt ein Kärtchen, auf dem eine bestimmte Zahl von Gegenständen abgebildet ist, z.B. 5 Äpfel, 3 Autos,... Die Kinder nennen die Zahlwörter. Bei der vorher festgelegten Zahl klatschen alle. Wer trotzdem den Namen der Zahl ausspricht, bekommt einen Minuspunkt.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DIE VERBOTENE ZAHL R

Varianten:

- An Stelle von Zahlen können bei diesem Spiel auch Buchstaben verwendet werden.
- Anstatt zu klatschen, führen die Kinder eine zuvor vereinbarte Bewegung aus, z.B. in die Hocke gehen, strecken,...

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KLANGSPIEL V

Materialien:

Ein Instrument oder Nusschalen für jedes Kind

Beschreibung:

Die Kinder verteilen sich im Raum. Jedes Kind erhält ein Instrument/ Nusschalen. Die Instrumentenkinder bleiben fest an ihren Plätzen stehen. Ein anderer Mitspieler geht mit verbundenen Augen umher. Immer, wenn der „Blinde“ einem Mitspieler zu nahe kommt, wird er durch das Instrument gewarnt. So stößt er nicht mit anderen zusammen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KLANGSPIEL R

Varianten:

Bei diesem Spiel kann die Aufstellung der „Instrumentenkinder“ stets variiert werden. Zu Beginn ist es sinnvoll, die Kinder im Kreis aufzustellen. Wenn es der Platz erlaubt, können sich die Kinder freier im Raum verteilen (z.B. wie „Bäume im Wald“). Doch sollten die Abstände zwischen den Kindern nicht zu groß werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

POST VERSCHICKEN V

Materialien:

keine Materialien

Beschreibung:

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Alle schließen die Augen, damit niemand die Hände sehen kann. Ein Kind, das vorher von der Lehrkraft bestimmt wird, schickt die Post ab. Das bedeutet, es drückt die Hand des linken oder rechten Nachbarn. Der Nachbar schickt die Post weiter an den nächsten. Die Richtung darf nicht wechseln. Die Post wird so lange weitergeschickt, bis sie wieder beim Absender ankommt. In dieser Zeit sollte niemand sprechen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

POST VERSCHICKEN R

Varianten:

- Je nach Sitzordnung können die Hände unter den Tisch gefasst werden oder die Kinder sitzen mit dem Rücken zur Kreismitte. Wichtig ist, dass die Hände nicht gesehen werden können.
- Spannender wird das Spiel, wenn die Kinder sich untereinander „verknoten“. Dadurch wandert die Post nicht nur im Kreis, sondern auf einer „Achterbahn“ zum Absender zurück.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

IM TIERPARK V

Materialien:

Kärtchen mit Tiernamen

Beschreibung:

Die Kinder ziehen Kärtchen mit Tiernamen. Keiner darf verraten, was auf seiner Karte steht. Dann ahmen die Kinder einzeln die Bewegungen oder Geräusche ihres Tieres nach. Die anderen müssen erraten, um welches Tier es sich handelt

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

IM TIERPARK R

Varianten:

- Die vorbereiteten Kärtchen sind nicht verbindlich. Kinder mit eigenen Ideen sollten diese auch ausführen.
- Das Spiel kann thematisch an den Unterricht angepasst werden. So können z.B. bei einer Unterrichtseinheit über „Haustiere“, hauptsächlich Haustiere dargestellt werden.
- An Stelle von Tieren können auch Berufe oder andere Tätigkeiten/Personen dargestellt werden

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

GRIMASSEN V

Materialien:

keine Materialien

Beschreibung:

Die Lehrperson oder ein Kind spielen eine Grimasse vor. Ein weiteres Kind wird aufgefordert, diese Grimasse nachzumachen. Dabei darf kein Wort gesprochen werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

GRIMASSEN R

Varianten:

Eine kleine Gruppe von Kindern verlässt das Klassenzimmer. Ein Kind oder die Lehrperson spielt eine kurze Handlung vor. Ein anderes Kind ruft ein abwesendes Kind herein und spielt ihm die Handlung vor. Dieses Kind ruft wiederum jemanden herein und spielt die Handlung vor. Das letzte Kind beschreibt, was die Handlung bedeutet. Am Schluss wird dann die Handlung vom ersten „Vormacher“ noch einmal vorgespielt. Es können auch Gefühle dargestellt und verbalisiert werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

ZIPP-ZAPP-ZUPP V

Materialien:
Keine Materialien

Beschreibung:

Die Lehrkraft zeigt auf eine Person und gibt eines der drei Kommandos. Bei ZIPP muss der Name des linken Nachbarn genannt werden, bei ZAPP der des rechten. Bei ZUPP werden die Plätze gewechselt.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

ZIPP-ZAPP-ZUPP R

Varianten:

Anstelle der Lehrkraft kann auch ein Kind die Kommandos geben. Es kann noch ein Kommando eingebaut werden, auf welches die Kinder sich herumdrehen müssen, so dass nun der rechte Nachbar zum linken wird. Zusätzlich kann festgelegt werden, dass bei falscher Antwort das entsprechende Kind den Platz mit dem linken oder rechten Nachbarn tauscht.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FANTASTISCHE BEWEGUNGEN V

Materialien:
Handtrommel

Beschreibung:

Eine Lehrkraft trommelt mit einer Handtrommel einen Rhythmus. Dabei gibt sie Anweisungen, wie die Kinder sich durch den Raum bewegen sollen, z.B. rund, ruckartig...

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FANTASTISCHE BEWEGUNGEN R

Varianten:

- Die Rolle der Lehrkraft kann auch ein Kind übernehmen.
- Nicht immer ist eine Handtrommel griffbereit. Als Alternativen bieten sich Händeklatschen oder das Schlagen einer Triangel an.
- Die Bewegungsanweisungen müssen nicht auf Adjektive beschränkt bleiben. Verben (springen, kriechen, robben...) in Bewegung umzusetzen oder die Bewegungsarten bestimmter Personen (Baby, Seiltänzer, fröhliches Kind...) zu imitieren, bereitet den Kindern ebenfalls viel Freude.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

HAGENUNU V1

Materialien:

Stühle

Beschreibung:

Die Kinder sitzen so auf ihren Stühlen, dass sie sich mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen können und Bewegungsfreiheit zu allen Seiten haben.

Die hervorgehobenen Textstellen lassen sich pantomimisch und mit verschiedenen Klatsch – oder Trommelgeräuschen gut umsetzen. Die Lehrperson gibt die Bewegungen vor.

*Hagenunu ist der kleine Indianerhäuptling vom Stamm der Weißfußindianer. Eines Morgens **gehen wieder zwei Sonnen auf.***

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

HAGENUNU R1

*Hagenunu liegt in seinem Zelt, **wird wach und räkelt sich.** Er **steht auf, öffnet sein Zelt und schaut hinaus.** Aber was ist das? Die schwarzweiße Kakaokuh ist verschwunden. Sofort ruft er alle seine Freunde. Schnell kommen sie herbei und fragen: „Hagenunu, was ist los?“ „Die schwarzweiße Kakaokuh ist verschwunden. Wir können nicht frühstücken. Die Schwarzfußindianer haben sie bestimmt geraubt! Wir müssen sie befreien“ **Alle steigen auf ihre Pferde und reiten los.** Sie **kommen an eine Brücke, über die Straße, wieder über ein Feld und in einen Wald.** Sie **steigen vom Pferd und schleichen sich leise** ans Lager der Schwarzfüße. Endlich am Ziel, **halten sie Ausschau** nach ihrer schwarzweißen Kakaokuh. Da ist sie schon. Alle **schwingen ihre Lasso**s und werfen sie auf die Kakaokuh.*

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

HAGENUNU V2

*Dann **ziehen** sie die Kakaokuh vorsichtig heran und **schleichen** mit ihr zu den Pferden zurück. Sie **steigen auf und reiten zurück, über das Feld, über die Straße, über die Brücke** und wieder ins Dorf. Im Dorf **springen** alle von ihren Pferden, **melken** die Kuh, **setzen** sich ums Lagerfeuer und trinken erst einmal einen riesigen Becher Kakao. Nach diesem Abenteuer **gehen alle müde** in ihre Zelte zurück. Hagenunu **schließt das Zelt, legt sich wieder hin und schläft.** Draußen **gehen beide Sonnen unter.***

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

HAGENUNU R2

Varianten:

Die Bewegungen können auch gemeinsam mit den Kindern erarbeitet, ergänzt oder verändert werden, so dass Hagenunu immer ein neues Abenteuer erlebt.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KÖNIG GrGr V1

Materialien:

keine

Beschreibung:

Die hervorgehobenen Textstellen lassen sich pantomimisch und mit verschiedenen Geräuschen gut umsetzen.

*Es war einmal König, der hatte drei Töchter. Ein **lange** Tochter, eine **dicke** Tochter und eine **schöne** Tochter. Eines Tages **ritt** ein **schöner** Königssohn zu dem Schloss von **König GrGr**. Er **öffnete das erste Tor**, **ritt** über die Brücke, **öffnete das zweite Tor** und **ritt** direkt zu **König GrGr**. „Lieber **König GrGr** kann ich bitte deine **schöne** Tochter heiraten?“*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KÖNIG GrGr R1

*„Nein“, sagte **König GrGr**, „du kannst meine **lange** Tochter heiraten, du kannst meine **dicke** Tochter heiraten, aber meine **schöne** Tochter kriegst du nicht!“ Da **ritt** der Königssohn **traurig** aus dem Schloss. Er **öffnete das erste Tor**, **ritt** über die Brücke, **öffnete das zweite Tor** und **ritt** in den Wald. **Nachts ritt er leise** zurück zum Schloss. Er **öffnete leise das erste Tor**, **ritt leise** über die Brücke, **öffnete leise das zweite Tor** und **ging leise** durch das Schlafzimmer von **König GrGr**. Dann **schlich er leise** durch das Schlafzimmer der **langen** Tochter und durch das Schlafzimmer der **dicken** Tochter in das Schlafzimmer der **schönen** Tochter. „**Schöne** Tochter, möchtest du mich heiraten?“, flüsterte der Königssohn. „Ja, gerne!“, antwortete die **schöne** Tochter.*

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KÖNIG GrGr V2

*Er nahm sie bei der Hand. **Leise schlichen** sie durch das Zimmer der **dicken** Tochter, dann durch das Zimmer der **langen** Tochter und schließlich durch das Zimmer von **König GrGr**. **Sie öffneten leise das erste Tor**, **ritten leise** über die Brücke, **öffneten leise das zweite Tor** und **ritten** in den Wald. Und wenn sie nicht gestorben sind....*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KÖNIG GrGr R2

Varianten:

Die Lehrkraft kann die Bewegungen vorgeben oder aber gemeinsam mit den Kindern erarbeiten, ergänzen oder verändern. Natürlich kann auch die Geschichte durch die Kinder verändert oder ergänzt werden, so dass der Königssohn zum Beispiel noch weitere Abenteuer erlebt, bevor er die schöne Tochter heiraten kann.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER RIESE UND DER ZWERG V1

Materialien:
Stühle

Beschreibung:

Wenn die Kinder beim Vorlesen ein Wort hören, in dem Riese oder riesig steckt, dann steigen sie auf einen Stuhl und machen sich ganz groß. Bei Mensch stellen sie sich bequem hin und bei Zwerg gehen sie in die Hocke.

*Es war einmal vor langer Zeit, als es noch nicht so viele **Menschen** gab, ein **Riese** und ein **Zwerg**, die waren dicke Freunde. Und weil sie sich so gut verstanden, unternahmen der **Riese** und der **Zwerg** oft Ausflüge.*

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER RIESE UND DER ZWERG V2

Beschreibung:

*„**Mensch, Zwerg**, ist das ein **riesiger** Berg! Gegen den bin sogar ich **Riese** ein **Zwerg**!“*

*Schließlich waren sie aber auf dem Gipfel des **riesigen** Berges angelangt, wo sie ein paar **Fruchtzwerge** aßen. Da hatte der **Riese** eine Idee: „**Mensch, Zwerg**, lass uns doch einfach unsere **Riesen- und Zwergenkleider** tauschen!“ Und das taten sie dann auch. Der **Riese** zwängte sich in die **Zwergensachen** und der **Zwerg** zog die **Riesenkleider** an, in denen er aussah, wie ein **zwerghafter Mensch** in einem **Riesenzelt**.*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER RIESE UND DER ZWERG R1

*Eines Tages hatte der **Zwerg** einen **riesigen** Einfall: „**Mensch, Riese**, heute machen wir eine **Bergtour** ins **Riesengebirge**!“ Der **Zwerg** packte sogleich eine **riesige** Tasche, seine **Zwergenmütze** und **Zwergentiefel** und dann zogen der **Riese** und der **Zwerg** los. Bald schon trafen sie ein paar **Menschen**, die einen **Zwergpudel** dabei hatten. Die **Menschen** grüßten den **Riesen** und den **Zwerg**: „Hallo **Riese**, hallo **Zwerg**!“ Und der **Riese** und der **Zwerg** grüßten die **Menschen** und den **Zwergpudel**. Der **Riese** und der **Zwerg** hatten große Mühe, auf den **unmenschlich riesigen** Berg zu gelangen, den schon viele **Zwerge, Riesen und Menschen** bestiegen hatten, und der **Riese** jammerte:*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL

2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER RIESE UND DER ZWERG R2

*Da plötzlich erblickten sie etwas; sie wagten ihren **Zwergenaugen** und **Riesenaugen** kaum zu trauen, denn da stand, nein, kein **Mensch**, kein **Riese** und kein **Zwerg**, sondern... ein **Riesenzwerg**!*

Varianten:

- Das Vorlesetempo kann variiert werden.
- Die Kinder können sich während des Vorlesens vorsichtig durch den Raum bewegen. Dies erfordert eine höhere Zuhörleistung und fordert die Fähigkeit den Überblick über die Mitschüler und die Stühle zu halten.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER FROSCH, DER KEIN KÖNIG WAR V1

Materialien:
keine Materialien

Beschreibung:

Die Kinder gehen beim Wort Frosch in die Hocke. Bei König strecken sie sich und bei Prinzessin machen sie die Bewegung des Ballspielens nach.

*Es war einmal vor langer Zeit in einem fernen **Königreich** eine **Prinzessin**, die spielte beim **königlichen Froschteich** mit ihrer **königlichen Kugel**. Plötzlich aber erblickte **die Prinzessin** dort einen **Frosch**. Da dachte sie bei sich: „Wenn ich diesen **Frosch** küsse, dann wird er sicher **ein König**.“*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER FROSCH, DER KEIN KÖNIG WAR R1

*Doch der **Frosch** war gar kein **König**, sondern ein ganz einfacher **Frosch** und er hatte gar nicht vor sich von der **Prinzessin** küssen zu lassen. Nein, der **Frosch** fand die **Prinzessin** sogar furchtbar hässlich, weil sie nicht so schön **froschgrün** war wie er. Die **Prinzessin** allerdings glaubte, dass der **Frosch** ein **Froschkönig** sein müsse und verfolgte ihn. Der **Frosch** jedoch war schlau und floh vor der **Prinzessin**, in den **königlichen Froschteich**. Die **Prinzessin** sprang hinterher in den **königlichen Froschteich**, konnte aber nicht schwimmen. Und der **Frosch** war zu klein, um die **Prinzessin** retten zu können.*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER FROSCH, DER KEIN KÖNIG WAR V2

*Zum Glück sah der **König** aus dem benachbarten **Königreich**, dass die **Prinzessin** in den **königlichen Froschteich** gesprungen war und eilte herbei um die **Prinzessin** zu retten. Als der **König** dort angelangte und die **Prinzessin** herauszog, versteckte sich der **Frosch** schnell.*

*So glaubte die **Prinzessin**, die den **Frosch** nicht mehr sah, dass dieser sich nun in einen **König** verwandelt hatte und sie verliebte sich sogleich in den **König** aus dem benachbarten **Königreich**. Auch der **König** verliebte sich in die **Prinzessin**. So feierten sie **Hochzeit** und der **König** und die **Prinzessin** lebten glücklich und zufrieden. Der **Frosch** allerdings fand noch eine wunderschöne **froschgrüne Froschprinzessin**.*

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule,

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

DER FROSCH, DER KEIN KÖNIG WAR R2

*Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute im **königlichen Froschteich**.*

Varianten:

- Sie können das Lesetempo variieren.
- Die Kinder können sich während des Vorlesens auch vorsichtig durch den Raum bewegen. Dies erfordert eine höhere Zuhörleistung und fördert die Fähigkeit den Überblick über die Mitschüler zu erhalten.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

ZEITLUPE V

Materialien:
keine Materialien

Beschreibung:

Die Lehrperson gibt eine Bewegung vor, die von den Kindern im Zeitlupentempo durchgeführt werden soll. Es ist sinnvoll, mit einfachen, unkomplizierten Bewegungen anzufangen. Im Laufe der Zeit können die Bewegungen komplexer und schwieriger werden. Sie können dann auch durch ein Kind vorgegeben werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

ZEITLUPE R

Varianten:

- Die Kinder üben in Partnerarbeit oder in Gruppenarbeit eine Bewegung oder einen Bewegungsablauf im Zeitlupentempo ein.
- Als Steigerung besteht die Möglichkeit, einen Bewegungsablauf im Zeitraffer darzustellen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

VERZAUBERT V

Materialien:
keine Materialien

Beschreibung:

Ein Kind ist Zauberer. Die anderen Kinder laufen umher. Ruft der Zauberer laut „verzaubert“, müssen alle Kinder genau in der Position verharren, in der sie sich gerade befinden. Sie dürfen sich nun nicht mehr bewegen. Durch den Erlösungsruf „frei“ werden alle Kinder befreit und laufen weiter, bis sie durch den Ruf des Zauberers wieder verzaubert werden. Nach einigen Durchgängen kann ein neuer Zauberer bestimmt werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

VERZAUBERT R

Varianten:

- Bevor der Zauberer die Kinder erlöst, kann er bestimmen, wie sich die Kinder anschließend fortbewegen sollen (kriechen, hüpfen, schleichen,...)
- Der Zauberer kann die Kinder auch in Dinge seiner Wahl verzaubern, dann müssen alle schnell reagieren und eine entsprechende Haltung einnehmen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

HERR CHANG AUS CHINA V

Materialien:
keine Materialien

Beschreibung:

Zunächst erzählt die Lehrkraft die Geschichte von Herrn Chang aus China.

Herr Chang ist so mächtig, dass alles geschieht, was er anordnet. Am liebsten bringt er andere Leute zu sportlichen Aktivitäten. Die Lehrkraft gibt nun Bewegungsaufgaben und versieht sie mit dem Zusatz „sagt Herr Chang“. Die Kinder sollen die Bewegungen aber nur dann ausführen, wenn der Zusatz gesprochen wird. Sollte ein Schüler die Bewegung ausführen, wenn der Zusatz fehlt, so setzt er sich hin oder gibt ein Pfand ab.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

HERR CHANG AUS CHINA R

Varianten:

Der Aktivierungsgrad kann durch die Lehrkraft ständig wechseln, je nach Bewegungsaufgaben. Eine interessante Rahmengeschichte, die den Kindern vor Beginn erzählt wird, steigert das Interesse an dem Spiel, z.B. kann Herr Chang auf einem Schiff segeln oder auf Safari gehen und dort zu Bewegung anregen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FAMILIENSPIEL V

Materialien:

Kärtchen, auf denen das Familienmitglied und der Familienname stehen

Beschreibung:

Je fünf Kinder bilden eine Familie: Vater, Mutter, Tochter, Sohn und Baby. Sie gehören zu einer Familie mit einem bestimmten Namen. Zu Beginn des Spiels bekommt jedes Kind ein Kärtchen, auf dem man das jeweilige Familienmitglied und den Familiennamen lesen kann (z.B. Baby Fischer). Alle Kinder gehen durch die Klasse. Die Lehrkraft ruft nun z.B. „Tochter“. Alle Töchter der Familien finden sich jetzt zu einer Gruppe zusammen. Die anderen Kinder gehen weiter. Haben sich alle Töchter zusammen gefunden, geht es weiter. Ruft die Lehrkraft „Familie“, finden sich alle Familien zu einer Gruppe zusammen.

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FAMILIENSPIEL R

Varianten:

- Der Schwierigkeitsgrad kann bei diesem Spiel durch ähnlich klingende Familiennamen (z.B.: Meier, Beier,...) erhöht werden.
- Die Fortbewegungsart kann an die räumlichen Bedingungen angepasst werden.
- Möglich ist es auch, Tier-Familien zu gründen. Diese finden sich durch Tierlaute, typische Bewegungen,... zusammen.
- Eine interessante Variante ist das Mathematik-Spiel. Hier bilden Kinder mit gleichem Ergebnis eine Gruppe.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FLUSSÜBERQUERUNG V

Materialien:

15 Bierdeckel pro Kind, eventuell Klebeband oder Seile

Beschreibung:

Für dieses Spiel benötigt man pro Kind 15 Bierdeckel. Die Kinder bilden zwei Gruppen und verteilen sich an den gegenüberliegenden Ufern des „Flusses“. Die Gestaltung des Flusses hängt von den räumlichen Verhältnissen ab. Ist kein passend eingegrenztes Spielfeld auf dem Schulhof oder in den Innenräumen vorhanden, so kann mit Hilfe von Klebeband, Seilchen oder Kreide der Fluss markiert werden. Er sollte nicht breiter sein als 5 Meter. Jedes Kind hat 15 Steine (Bierdeckel). Die Kinder werfen ihre Steine in den Fluss und versuchen, trockenen Fußes über ihre Steine auf die andere Seite des Flusses zu gelangen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

FLUSSÜBERQUERUNG R

Bei der ersten Überquerung wechselt erst die eine Gruppe die Seite, dann die andere. Bei der nächsten Überquerung müssen beide Gruppen gleichzeitig den Fluss überqueren. Dabei müssen sie sich gegenseitig helfen und unterstützen. Ziel ist es, dass alle Kinder mit trockenen Füßen den Fluss überqueren.

Varianten:

- Die Kinder überqueren rückwärts den Fluss mit einem Partner, auf einem Bein hüpfend, rückwärts,...
- Die Kinder sollen möglichst wenige Steine betreten oder z.B. nur 3 Steine haben, die sie auf ihrem Weg immer wieder aufheben und neu ins Wasser werfen müssen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

BEGRÜSSUNG DER KÖRPERTEILE

Materialien:

Musik

Beschreibung:

Die Kinder laufen oder gehen durch den Raum. Im Hintergrund läuft Musik. Wenn die Musik endet, versucht jeder, möglichst viele andere Kinder mit vorher bestimmten Körperteilen (Hand, Bein, Po, Kopf,...) zu begrüßen. Setzt die Musik wieder ein, laufen oder gehen alle weiter.

Varianten:

- An die Stelle von Musik können Rhythmen treten, die geklatscht oder getrommelt werden.
- Anfangs werden die Körperteile, die begrüßt werden sollen, vor dem Spiel gemeinsam abgesprochen, später wird es für die Kinder spannender, wenn sie diese spontan wählen können.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

KLATSCHSPIEL

Materialien:

keine Materialien

Beschreibung:

Alle Kinder gehen durch den Raum. Klatscht die Lehrkraft in die Hände, nehmen sie eine bestimmte Lage oder Position ein, z.B.: 1x klatschen = Einbeinstand, 2x klatschen = Rückenlage....

Varianten:

- Das Spiel kann durch den Einsatz anderer Geräte (Triangel, Stampfen,...) variiert werden.
- Man kann verschiedene Geräusche im Wechsel einsetzen und jedem Geräusch eine andere Bewegungsform oder Körperposition zuordnen.
- Die Bewegungsintensität kann an die räumlichen Bedingungen angepasst werden.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009



SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

WÜRFEL-COMPUTER V

Materialien:

mehrere große Würfel

Beschreibung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Eines der beiden Kinder würfelt mit einem großen Würfel. Die Zahl, die gewürfelt wird, gibt an, welche Bewegung folgt. Die Bewegungsformen werden vorher festgelegt. z.B. 1 = Drehen, 2 = Hüpfen

Der/Die Partner(in) bewegt sich entsprechend der gewürfelten Zahl. Dann wird gewechselt.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

WÜRFEL-COMPUTER R

Varianten:

- Der Aktivitätsgrad des Spiels kann an die räumlichen Bedingungen angepasst werden.
- Sind nicht genügend Würfel vorhanden, kann auch im Klassenverband gespielt werden.
- Auch besteht die Möglichkeit, mit zwei Würfeln zu spielen. Die Augenzahlen können addiert oder subtrahiert werden. Dadurch wird die Vielfalt der Bewegung erhöht.
- Die Kinder können neue Würfel-Computer basteln.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

OBSTSALAT V

Materialien:

Stühle

Beschreibung:

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Zu Beginn des Spiels wird jedem Kind eine Obstsorte zugewiesen. Es sollten nicht mehr als 4-5 Obstsorten sein. Die Lehrkraft ruft laut den Namen einer der Obstsorten, die entsprechenden Kinder müssen die Plätze tauschen. Ruft die Lehrkraft „Obstsalat“, müssen alle Kinder ihren Platz verlassen und sich einen neuen suchen.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009

SZ Büllingen-Honsfeld-Hünningen-Mürringen – Bewegungsspiele für zwischendurch

OBSTSALAT R

Varianten:

Eine stärkere Motivation entsteht, wenn nach jedem Durchgang ein Stuhl aus dem Kreis geholt wird, das heißt, es ist immer ein Stuhl weniger da, als Kinder anwesend.

Das Kind, das keinen Platz gefunden hat, kann dann die Rolle der Lehrkraft übernehmen und die Kommandos geben. Scheidet das nächste Kind aus, wird gewechselt.

Quelle: Bewegungsspiele in der Grundschule, AOL 2009