

Rate mal



Ziel

Wahrnehmung, Konzentration und male-
rische Umsetzung fördern



Spieldauer

je 10 Minuten



Anzahl der Spieler

gesamte Klasse



Räumliche Bedingungen

keine



Vorbereitungsaufwand

keiner



Material

Papier und Stifte

Zum Spiel

Die Spieler müssen anhand eines kurzen Textes Tiere
erraten und sie anschließend malen.

Anlass

Lässt die Aufmerksamkeit nach, kann sie durch dieses
Spiel jederzeit wiederhergestellt werden.

Spielverlauf

Zuerst werden Papier und Stifte verteilt. Lesen Sie einen
der folgenden kurzen Texte vor. Die Schüler raten, um
welches Tier es sich handelt, und malen es dann.

1.

Es lebt weit von uns entfernt, dort, wo es immer kalt ist.
Es ist sehr groß, kann schnell laufen und gut schwim-
men. Von Kopf bis Fuß ist es ganz weiß und hat ein
weiches, zotteliges Fell. Es lebt von Fischen und ist bei
uns nur im Zoo zu sehen. (Eisbär)

2.

Klein ist es und wieselflink. Sein weiches Fell ist braun
und sein buschiger Schwanz ganz lang. Es lebt im Wald

und klettert auf die höchsten Bäume. Seine Nahrung sind Nüsse, Eicheln und Bucheckern, deren Schale es mit Leichtigkeit knackt. (Eichhörnchen)

3.
Sie ist ganz klein, aber ziemlich schnell. Sie lebt bei uns in vielen Häusern, meist im Keller. Käse mag sie besonders gerne. Meist ist sie grau und hat einen Schwanz. Was sie ganz und gar nicht mag, das sind Katzen. (Maus)

4.
Er ist sehr groß und grau. Wenn er mit seinen riesigen vier Füßen über die Erde trampelt, wackeln die Bäume. Bei uns siehst du ihn nur im Zoo, in Afrika und Asien ist er zu Hause. Mit seinem langen Rüssel kann er gut trompeten. (Elefant)

5.
Er hat langes oder kurzes Fell und einen langen oder kurzen Schwanz. Es gibt ihn in ziemlich groß und ganz klein. Viele Menschen lieben ihn und halten ihn als Haustier. Und müssen oft mit ihm Gassi gehen. (Hund)

6.
Sie ist ganz schmal und ziemlich lang. Beine hat sie keine, deshalb muss sie kriechen. Es gibt sie ganz brav, aber auch sehr gefährlich und giftig. Sie zischt und windet sich über den Boden, man könnte auch sagen, sie schlängelt sich. (Schlange)

7.
Sie watschelt mehr, als sie geht. Sie hat einen Schnabel und Federn, ist weiß, grau oder bunt. Fliegen kann sie und schwimmen auch. Zu finden ist sie in Teichen und Seen. Menschen füttern sie gerne. (Ente)

8.
Sie hat wohl den längsten Hals der Welt, steht auf ganz langen Beinen und muss sich zum Fressen weit hinunter bücken. In Afrika kann man sie in der Wildnis bewundern, bei uns nur im Zoo. (Giraffe)

9.
Er lebt im Wasser und kommt an die Oberfläche, um Luft zu schnappen. Er hat einen meist lang gestreckten Körper, Flossen und Schuppen. Im Meer wird er gefangen, an Flüssen und Bächen geangelt. (Fisch)

Fünf Finger



Ziel

Sprachvielfalt, Wahrnehmung, Konzentration und Feinmotorik trainieren



Spieldauer

10 Minuten



Anzahl der Spieler

gesamte Klasse



Räumliche Bedingungen

keine



Vorbereitungsaufwand

gering



Material

keines

Zum Spiel

Eine Fingergeschichte wird vorgelesen und von den Schülern entsprechend umgesetzt.

Anlass

Dieses Spiel eignet sich sehr gut zur Lockerung der Finger vor Schreibübungen.

Spielverlauf

Bevor Sie diese Geschichte Ihren Schülern vortragen, sollten Sie sie einige Male durchlesen und die Bewegungen der Finger gut einüben.

Lesen Sie nun die Geschichte vor und begleiten Sie den Text mit den passenden Fingerbewegungen. Lassen Sie sich Zeit, damit auch die langsameren Schüler mitkommen können.

Fingergeschichte „Fünf Finger sind eine Hand“

1

Es war einmal ein Finger. Ganz gekrümmt und schüchtern kam er zur Welt. Vorsichtig hob er den Kopf, äugte und schnupperte hin und her und erkundete die Welt. Endlich richtete er sich steil auf und stand stolz erhoben

in seiner ganzen Pracht da. Der Finger stellte schnell fest, was er alles konnte: auf jemanden zeigen, jemandem drohen, in der Nase bohren und noch viel mehr. Aber allein war er, schrecklich allein.

2

Da kam ein zweiter Finger hinzu, ein ganz langer. Der streichelte dem kleineren zur Begrüßung zärtlich über den Nagel. Dann spielten sie zusammen. Sie konnten eine Schere nachmachen, das Siegeszeichen zeigen, den Kopf kratzen, den Nasenrücken reiben und noch vieles mehr. Aber das war ihnen bald nicht mehr genug.

3

Da kam ein dritter Finger hinzu, ein ganz dicker. Der streichelte den beiden zur Begrüßung die Kuppen. Dann spielten sie zusammen. Sie konnten schnipsen, schnalzen, dem Mund ein Häufchen Reis geben, das Zeichen für Geld machen und noch vieles mehr.

4

Da meldete sich ein vierter Finger zu Wort. Der Vierte war ein wenig ungeschickt. Schon bei der Umarmung zur Begrüßung musste ihm der Daumen helfen. Doch ringen konnten sie hervorragend miteinander. Und bis vier zählen: eins, zwei, drei, vier. Und eine Tasse Kaffee vornehm zum Mund führen. Und noch viel mehr.

5

Da kam plötzlich noch ein fünfter Finger hinzu, ein ganz kleiner. Den wollten die anderen alle beschützen. Aber er war frech und riss immer wieder aus. Doch zu fünft konnten sie jetzt die Faust ballen, schwören, streicheln, zupacken und noch viel mehr.

Alle

Sie beschlossen, zusammenzubleiben und sich Namen zu geben. Den kleinsten nannten sie einfach den „kleinen Finger“, den mittleren den „Mittelfinger“. Den, der zuerst da war, nannten sie „Zeigefinger“, wo er doch so gut zeigen kann. Den dicken wollten sie nicht Finger nennen, steht er doch den anderen vieren gegenüber. Sie riefen ihn „dicker Baum“, woraus irgendwann dann „Daumen“ wurde. Für den letzten war es schwer, einen Namen zu finden. Aber weil er eitel war, sich gerne schmückte, nannten sie ihn schließlich „Ringfinger“.

Hand

Für alle fünf schließlich fanden sie auch noch einen Namen:

Fünf Finger sind – eine Hand!

Riese und Zwerg



Ziel

Auflöckerung; Bewegungswechsel;
Feinmotorik fördern



Spieldauer

5–15 Minuten



Anzahl der Spieler

beliebig



Räumliche Bedingungen

jeweils eine Armlänge Abstand voneinander



Vorbereitungsaufwand

keiner



Material

keines

Zum Spiel

In diesem Spiel werden pantomimisch die Tagesabläufe eines Riesen und eines Zwergs nachgespielt. Die Schüler machen erst große, grobe Bewegungen und wiederholen diese dann klein und fein.

Spielverlauf

In diesem Spiel erzählt der Spielleiter die Geschichte eines Riesen und eines Zwergs. Passende Bewegungen zu den Dingen, die die beiden im Tagesverlauf erleben, werden von den Schülern beim Riesen in sehr große und beim Zwerg in sehr kleine Bewegungen umgesetzt.

„In einem Wald steht ein großes Haus (*dabei mit den Händen ein großes Haus in die Luft zeichnen*), in dem ein Riese wohnt. Gleich daneben steht ein kleines Häuschen (*hier nur mit den Zeigefingern ein kleines Haus in die Luft zeichnen*) – hier wohnt der Zwerg. Eines schönen Morgens, die Sonne geht auf, erwacht der Riese. Er reckt und streckt sich (*alle recken und strecken sich sehr weit*), geht zu seinem Fenster (*große Marschierbewegungen machen*) und öffnet die Fensterläden (*riesige Läden pantomimisch öffnen*).

Nebenan erwacht auch der Zwerg. Er reckt und streckt sich (*kleine Streckübungen*), geht zu seinem Fenster (*kleine Trippelschritte auf der Stelle machen*) und öffnet die Fensterläden (*kleine Fensterläden öffnen*).

Der Riese geht (*marschieren*) zu seinem Badezimmer, öffnet die Tür (*riesige Tür öffnen*) und lässt Wasser in das Waschbecken laufen (*einen großen Wasserhahn aufschrauben*).

Der Zwerg geht (*Trippelschritte*) zu seinem Badezimmer, öffnet die Tür (*kleine Tür öffnen*) und lässt Wasser in das Waschbecken laufen (*kleinste Schraubbewegungen*).

Der Riese nimmt seinen Waschlappen (*pantomimisch ein Tuch, so groß wie ein Laken, nehmen*), taucht ihn ins Wasser (*mit großen Bewegungen beugen*) und wringt ihn aus (*großes Wringen*).

Der Zwerg nimmt seinen Waschlappen (*ein Tüchlein, groß wie eine Briefmarke, nehmen*), taucht ihn ins Wasser (*kleines Dippen*) und wringt ihn aus (*mit den Fingerspitzen wringen*).

Der Riese wäscht sein Gesicht (*Kreisbewegungen mit der Hand um den ganzen Kopf herum*), wäscht seine Arme und seinen großen, großen Bauch (*Kreisbewegungen vor dem gesamten Rumpf*).

Der Zwerg wäscht sein Gesicht, seine Arme und sein Bäuchlein (*kleine, kreisende Fingerbewegungen*).

Dann nimmt der Riese seine Zahnbürste ... " usw.

Danach können Riese und Zwerg frühstücken, zur Arbeit gehen oder in den Urlaub fahren.

Varianten

Statt des Spielleiters erzählen die Schüler reihum Abschnitte der Geschichte.

Die Geschichte kann auch als Tagesritual eingesetzt werden und von Tag zu Tag entweder von anderen Kindern erzählt werden oder kleine Ergänzungen erfahren. Bei einer Wiederholung der Geschichte können auch einzelne Bewegungsabläufe ausgelassen werden, die die Schüler bemerken sollen.

Tipp

Die Tätigkeiten des Riesen mit tiefer, die des Zwergs mit hoher Stimme sprechen.

Pferderennen



Ziel

Reaktionsschnelligkeit, Auflockerung und Konzentration fördern



Spieldauer

10 Minuten



Anzahl der Spieler

beliebig



Räumliche Bedingungen

so viel Platz, dass sich die Gruppe möglichst im Kreis hinsetzen kann



Vorbereitungsaufwand

keiner



Material

keines

Zum Spiel

In der folgenden Spielgeschichte sind die Hände wichtig: Die Schüler klatschen in die Hände, stellen mit ihnen unterschiedlichste Bewegungen dar oder ahmen Bewegungen nach. Wer schafft es, dabei keinen Fehler zu machen?

Spielverlauf

Der Spielleiter gibt eine Geschichte auf einer Pferderennbahn vor, die alle Spieler gleichzeitig – und das blitzschnell – mitmachen müssen.

Das Pferdegetrappel wird durch Klopfen mit der flachen Hand auf den Oberschenkeln oder dem Tisch dargestellt.

Auf der Pferderennbahn gibt es für die Pferde verschiedene Hindernisse, die von den Spielern jeweils nach Ansage des Spielleiters bewältigt werden müssen.

Als einfachstes Hindernis gibt es den „Oxer“. Hierfür unterbrechen die Spieler das Pferdegetrappel und machen mit beiden Händen eine Bewegung im Bogen nach vorn. Diese kann mit dem Laut „Uh!“ begleitet werden. Das zweite Hindernis ist der „Doppeloxer“, bei dem die Bewegung des Oxers zweimal unmittelbar nach-

einander gemacht wird, begleitet von einem kräftigen „Uh, uh!“.

Anschließend wird weiter getrappelt. Sagt der Spielleiter dabei „Linkskurve“ oder „Rechtskurve“, müssen die Spieler während des weiterlaufenden Rennens den Oberkörper nach links oder nach rechts beugen.

Das nächste Hindernis ist die „Mauer“. Hier stehen die Spieler kurz auf, recken die Arme mit einem immer höher werdenden „Uih“ nach oben und machen beim Setzen ein wieder tiefer werdendes „Uih“.

Ein weiteres Hindernis ist der „Graben“, bei dem die Hände eine Halbkreisbewegung nach unten machen, begleitet von einem dunklen „Wusch“.

Wird ein „Wassergaben“ angesagt, machen die Spieler eine kleine Hüpfbewegung mit den Händen, begleitet von einem „Hopp“. Dann nehmen sie eine Hand an ihre Unterlippe und streichen diese mit den Fingern immer wieder schnell nach unten, sodass ein lustiges Blubbergeräusch entsteht.

Gegen Ende des Rennens werden die Pferde noch einmal schneller, das Pferdegetrappel-Geräusch ebenfalls. Im Ziel angekommen, reißen alle Spieler jubelnd die Arme hoch.

Tipp

Der Spielleiter sagt die Kommandos schnell und mitreißend an, wie ein Sportreporter. Besonders viel Spaß

macht dieses Spiel in einem engen Stuhlkreis, da dann die Lage in den Kurven der ganzen Gruppe Freude bereitet.

Differenzierung

Wer schafft es, sich nicht an den Händen des Spielleiters zu orientieren, sondern die Augen zu schließen und nur auf die angesagten Bewegungen zu reagieren?