



## KlassenSpiele: Classroom Games for Superbrains

Lernförderung durch Bewegungspausen - Sekundarstufe

Karin Eckenbach, Katharina Ludwig

Friedrich Verlag, Kallmeyer, Klett

EAN: 9783772714764 (ISBN: 3-7727-1476-5)

96 Seiten, paperback, 22 x 15cm, Januar, 2021

**EUR 19,95**

alle Angaben ohne Gewähr

**Kostenlose  
Lieferung**

### Rezension

Die Reihe "Klasse(n)Spiele" aus dem Klett-Kallmeyer-Verlag ist überaus praxisorientiert und sehr beliebt. Sie wird mit diesem Band fortgesetzt. Alle Bände sind formal gleich gestaltet, so dass die verschiedenen Bücher sich auch zu einer Gesamt-Spiele-Datei zusammenfügen lassen. Die hier anzuzeigende Spielesammlung zielt bewußt auf Bewegungs- und Lernförderspielen. Bewegung motiviert und wirkt sich positiv auf die kognitiven Lernleistungen der Schülerinnen und Schüler aus. Daher sind Bewegungspausen eine willkommene und gewinnbringende Abwechslung für den Fachunterricht im Klassenraum. Ähnlich wie die anderen Bände der Reihe (Klasse(n)spiele: Bewegung,

Wahrnehmung und Konzentration, 9783780049728) kann die Sammlung als Buch oder Kartei benutzt werden. Dafür kann man die Karte an der perforierten Seite aus der Sammlung heraustrennen. Zur späteren Aufbewahrung reicht ein Karteikasten für A5-Karten. Auf der linken Vorderseite der Karten finden sich kurze Hinweise zu Spielziel, -dauer und Spielerzahl.

Dieter Bach, lehrerbibliothek.de