

Größer-kleiner-gleich

Die Teilnehmenden finden sich paarweise zusammen. Ähnlich wie bei „Schnick-Schnack-Schnuck“ bewegen sie die zu einer Faust geballte Hand und strecken auf drei eine beliebige Anzahl Finger heraus. Der oder diejenige mit der geringeren Anzahl berührt mit den Händen schnell den Boden. Der oder diejenige mit der größeren Anzahl macht einen Strecksprung. Bei gleicher Anzahl machen beide eine Drehung um die Längsachse. Hinweis: Man sollte die Teilnehmenden dazu auffordern, dass sie jedes Mal eine andere Zahl nehmen. Eine Variation wäre, dass man dann beide Zahlen miteinander subtrahiert und beide den Strecksprung machen wenn die Differenz größer als 5 ist, die Drehung bei gleich 5 und den Boden berühren bei kleiner 5.

Gerade/ungerade

Die Teilnehmenden laufen im Raum herum. Treffen sich zwei Teilnehmende, so spielen sie ähnlich dem Prinzip „Stein/Schere/Papier“ das Spiel „gerade/ungerade“. Dabei einigen sie sich zunächst wer von beiden bei „gerade“ und wer bei „ungerade“ gewinnt. Danach zeigen sie sich gegenseitig auf „3!“ eine selbst gewählte Anzahl von Fingern (0-10). Dann wird das Ergebnis bestimmt, indem alle Finger zusammengezählt werden. Das Ergebnis (0-20) ist entweder gerade oder ungerade und man hat seine/n Gewinner:in gefunden.

Ziffern zeigen und gewinnen

Die Teilnehmenden laufen im Raum herum. Treffen sich zwei Teilnehmende, so spielen sie ähnlich dem Prinzip „Stein/Schere/Papier“ das Spiel „Ziffern zeigen und gewinnen“. Dabei zeigen sie sich gegenseitig auf „3!“ eine selbst gewählte Anzahl von Fingern (0-10). Gleichzeitig rufen sie in diesem Moment eine Zahl, mit der sie gewinnen wollen. Dann wird das Ergebnis bestimmt, indem alle Finger zusammengezählt werden. Wenn das Ergebnis auch dieser gerufenen Zahl entspricht hat man gewonnen. Es kann passieren, dass sogar beide gewinnen. Gewinnt keiner von beiden, dann gibt es eine neue Runde.

Groß- und Kleinschreibung durch Vorlesen einer Geschichte

Die Lehrkraft liest eine kurze Geschichte bewusst langsam vor. Die Teilnehmenden stellen sich neben ihren Stuhl und schließen die Augen. Bei jedem gelesenen Wort der Lehrkraft führen die Lernenden eine Bewegung aus. Wird das Wort großgeschrieben, so strecken sie sich- wird das Wort kleingeschrieben, so gehen sie in die Hocke.

Bewegungszug

Der oder die Spielleiter:in ist die Lokomotive und sagt einen Buchstaben, z.B. „K“ (dies kann auch innerhalb des Wortes sein). Der Bewegungszug nimmt alle Kinder mit, die ein Wort sagen, welches ein „K“ enthält. Wer eins weiß, hält den Zug mit einem lauten „Stopp“ an. Dann wird derjenige bzw. diejenige aufgefordert, das Wort zu sagen. Ist es richtig, darf sich derjenige bzw. diejenige dem Zug anschließen. Das Ziel ist natürlich, dass am Ende alle Kinder mit dem Zug mitfahren.

Memory

Spielidee Memory (hier am Beispiel der Steigerungsformen der Adjektive):

Die Lernenden sind die Spielkarten. Je nach Anzahl der Teilnehmenden gehen ein oder mehrere Spieler:innen vor die Tür. Die Teilnehmenden im Raum sollen sich als Dreiergruppe Steigerungsformen (müssen jeweils vom gleichen Adjektiv sein) überlegen und werden anschließend bunt durchgemischt. Danach werden die vor der Tür stehenden Spieler:innen wieder hineingerufen und erhalten einen Zauberstab, mit dem sie die „Karten“ beispielsweise sanft am Rücken berühren. Daraufhin spielen sie die ausgewählte Steigerung vor und sagen dazu noch die 3 Formen des „Positiv, Komparativ und Superlativ“ von sich. Ist ein richtiges Triplet gefunden, geht es auf den Stapel und kann vom Rand zuschauen bis das Spiel zu Ende ist.

Die ratenden Spieler:innen können entweder gegeneinander oder miteinander spielen.

Obst und Gemüse pflücken

Die Lehrkraft steht vor den Schüler:innen und bittet diese, sich im Halbkreis um sie herum aufzustellen. Die Lehrkraft macht die Übung vor- sie pflückt imaginäre Äpfel von einem Baum. Diese hängen weit oben, so dass sie sich strecken muss, um diese zu erreichen. Abgelegt werden die Äpfel in imaginären Körben, die vor ihnen stehen. Die Aufgabe der Schüler:innen ist es, den Überblick über die Äpfel in ihrem Korb zu behalten und laut mitzuzählen während sie pflücken. Alle Kinder zählen gemeinsam, die Lehrkraft gibt die Anzahl vor, und kann dadurch gut den Überblick behalten. Am Ende kann man individuell auf die Schüler:innen eingehen, ihnen weitere Äpfel zuwerfen/schenken/rollen und fragen wie viele es nun in ihrem Korb sind.

Erweiterung: Um das „Gemüse“ am Boden zu erreichen, muss eine Bewegung zum Boden vollführt werden. Sie kann mit beiden Armen gleichzeitig erfolgen und eine Dehnung der Wadenmuskulatur hervorrufen.

Domino

Es werden 2 Kinder ausgewählt, die sich vor die Klasse stellen (das sind fortan die beiden Dominosteine). Die Aufgabe der anderen Kinder ist nun, Gemeinsamkeiten mit dem einen oder anderen Kind zu finden. Hat man eine Idee, so steht man auf und wartet bis man von der Lehrkraft aufgerufen wird. Dann sagt man laut seinen Satz auf (Benennen der Gemeinsamkeit und mit wem, also welcher Seite, diese besteht). Passt das, dann stellt man sich vorn mit dazu. Dadurch ergeben sich für die restlichen Kinder in der Klasse, welche noch nicht zur Dominokette gehören, immer wieder neue Anknüpfungspunkte. Ziel ist es, dass die ganze Klasse am Ende eine lange Domino-reihe bildet.

Speed-Dating mit Smileys

Jede/r bekommt einen Smiley und überlegt sich 3 Adjektive, die den eigenen Smiley charakterisieren. Daraufhin werden zwei Reihen gebildet, die sich in einer Gasse gegenüberstehen. Auf Kommando halten die Lernenden der linken Reihe ihre Bilder nach oben und der jeweilige gegenüberstehende Lernende versucht den Gesichtsausdruck zu erraten (hier bietet sich an, dass die Pärchen entsprechend Abstand haben, damit das Paar daneben nicht schon die Lösung hört). Nach ca. 30 Sekunden bricht die Lehrkraft ab und die Lernenden gehen zu ihrem Platz und schreiben das Adjektiv mit der dazugehörigen Person ins Heft (z.B. Lukas – neugierig). Danach ist die rechte Reihe mit Raten dran. Auch ihnen wird 30 Sekunden Zeit gegeben und dann wird aufgeschrieben. Danach rutscht die linke Reihe eins weiter, so dass wieder neue Paare entstehen. Dies setzt sich solange fort bis jede/r Lernende der einen Reihe jede/n von der anderen Reihe getroffen hat. Wer hat schließlich die meisten Adjektive erkannt und auch richtig geschrieben?

Mut zur Farbe

Jede/r Lernende/r erhält eine Aufgabenkarte mit verschiedenen Antworten drauf. Im Raum verteilt sind Behältnisse mit unterschiedlichen farbigen Büroklammern. An der Tafel, auf einem Flipchart bzw. über Beamer werden farbige Kategorien angezeigt, nach denen die Lernenden ihre Antworten auf der Aufgabenkarte sortieren sollen. So gestaltet jede/r seine/ihre Karte mithilfe der farbigen Büroklammern. Wer fertig ist, der kann ganz einfach mit den Anderen kontrollieren, indem die Karten übereinander gehalten werden. So kommt man schnell ins Gespräch, vor allem wenn unterschiedliche Farben an der gleichen Stelle verwendet wurden.

Literaturhinweise:

Andrä, C. & Macedonia, M. (2020). *Bewegtes Lernen – Handbuch für Forschung und Praxis*. Berlin: Lehmanns Media.

YouTube-Kanal: Dr. Christian Andrä- Lernen, Bewegung & Spiel (v.a. Playlist „Bewegtes Lernen“)

Kontakt: andrae@fhsmp.de