

In diesem Workshop sollen aktiv Ideen aufgezeigt werden, wie Kinder durch Bewegung im Raum Zahlen, Formen oder Farben erfassen können und somit der Lernprozess durch spielerische Bewegungsangebote unterstützt wird.

- **Bewegung durch Farben**

Rot rechts/ links blau

Einführung ins Thema durch das Lied „Die Strümpfe gehören an die Beine“, Detlev Jöcker, CD: Komm du kleiner Racker, Menschenkinderverlag

Der ÜL stellt sich vor die Kinder und gibt spiegelbildlich vor.

Im Anschluss bekommt jedes Kind auf seine Hand einen Farbtupfer **rot/rechts**, **links/blau** und zusätzliche sind die gegenüberliegenden Hallenseiten rot bzw. blau markiert. Die Kinder müssen immer den gleichen Ausgangspunkt bzw. die gleiche Blickrichtung haben.

Nun können Aufgaben gestellt werden, die sich auf rechts und links beziehen:

z.B. ein Partner gibt an in welche Richtung gelaufen werden soll

z.B. der ÜL gibt an, wie viele Kinder/Arme/ Beine sich rechts (links) treffen sollen.

Grüß Gott (Tschüss und Ade) / High five und Ghettofaust

Die Kinder stehen im Gegenüber und begegnen sich, um sich zu begrüßen/ verabschieden (sprechen und handeln). Der ÜL gibt die Begrüßungsart vor.

1. Grüß Gott (oder Tschüss und Ade): immer mit der rechten Hand (ggf. mit Klebepunkt markieren/ Stempel)
2. High Five → freie Handwahl
3. Ghettofaust → Faustcheck rechts und links

Variation: Partneraufgabe: PA 1 bestimmt Begrüßungsformeln die PA 2 erwidert sie;

Durch die Koordinationsleitern oder den Gummitwist

Die Kinder hüpfen/ gehen je nach Fußvorlagen (rot rechts/ links blau) die der ÜL zunächst vorgegeben hat durch die Koordinationsleitern/ den Gummitwist. Wenn sie eine Bewegungsvorstellung entwickelt haben, können sie allein oder paarweise auch eigene Variationen entwickeln.

Die Farbe bestimmt mein Tempo

Die Farbkarten/ Farbwürfel/ bunte (Chiffon)tücher (visuelle Wahrnehmung) oder Farbzurufe (akustische Wahrnehmung) bestimmen die Art bzw. das Tempo der Fortbewegung:

- **rot:** sich so **schnell bewegen** wie ein Feuerwehrauto
- **grün:** **hüpfen** wie ein Frosch/ Grashüpfer
- **blau:** **fliegen** in den Himmel
- **orange-braun:** **langsam** wie die Schnecke
- **gelb:** **rückwärts bewegen**
- **lila:** **seitwärts bewegen**

Kunterbunte Hüpfstationen und Kletterstationen

Spielvorbereitung: Spielplan; Würfel; Spielkegel in verschiedenen Farben; Geräteparcours Die Kinder werden in Kleingruppen (2-4) einer Spielkegelfarbe zugeordnet und durchlaufen mit den

Kegeln ihren Spielplan. Die Spielplanfarbe gibt die Fortbewegungsaufgabe vor. Der Parcours ist ein Angebot, in dem sich jeder nach Können bewegt werden kann

START	gelb	rot	blau	orange	grün	lila	gelb	blau	grün	rot
										lila
			Ziel	rot	orange	blau	lila	grün	orange	gelb

(Der abgebildete Spielplan ist nur ein Auszug

Stationen: Bänke; kleine Kästen, Langbank, Kasten/ Kastentreppe/ Kastenteile / Bloxxs

gelb= überspringen

rot =niederspringen

blau= seitwärts

grün= rückwärts

orange=um alle Geräte rennen

lila= Joker

• Bewegung durch Zahlen

Hüpfend vorwärts im Team

Es werden Reifen, Zeitungsblätter oder Teppichfliesen als Platzhalter in einer großen Kreisform in der Halle ausgelegt.

In 2er-Teams starten die Kinder hüpfend je nach gewürfelter Augenzahl.

Treffen sie auf ein Aufgabenfeld mit Bewegungskarte (Bild)/Farbkarte, erfüllen sie die Aufgabe außerhalb des Kreises und setzen dann ihren Weg fort

„Kaiser, wieviel Schritte darf ich gehen?“

Der Kaiser steht an einer Hallenquerseite und bestimmt, wie viele Schritte (Hüpfer, Sprünge, Fußlängen, Rückwärtsschritte) die Kinder im Gegenüber sich bewegen dürfen, nachdem sie ihn gefragt haben. Wer zuerst beim Kaiser ankommt, wird neuer Kaiser.

Ich treffe Dich und zähle

Je nach Augenzahl des Schaumstoffwürfels werden entsprechend viele Füße berührt, Hände geschüttelt, Popos geklatscht, Ohren gezupft...

Erweiterte Aufgabenstellung: Musikstopp: wieviel Kinder haben lange Haare, eine rote Hose...?

Klammern hin und her

In der Halle liegen in verschiedenen Reifen Klammern in je 1 Farbe.

Musikstoppspiel: Die Kinder laufen um die Reifen und bekommen Aufgaben:

- aus einem Reifen darf 1 Klammer genommen werden,
 - die dann an das sich T-Shirt geklammert wird
 - die an den Ärmel geklammert wird
 - sodass ich nun insgesamt 4 Klammern habe
- ich treffe mich mit einem Partner...
 - und tausche 2 Klammern aus
 - und klammer ihm an den Rücken eine Klammer

Wir zaubern ein riesengroßes Blumenbeet

Laufaufgabe vom Startpunkt (dort liegen die Materialien) zum Blumenbeet, das als Gemeinschaftsaufgabe angelegt wird.

Der Würfel bestimmt die Anzahl der Klammern/Sticks, die genommen werden dürfen und um an einen Bierfilz (= gleichfarbiges Blüteninnere) als Blütenblatt angebracht/gelegt zu werden.

Variation: Laufintensive Aufgabenstellung: Bunte Blüten- es dürfen höchstens 2 gleichfarbige Blütenblätter pro Laufstrecke genommen werden.

Wer hat den höchsten Turm

1 Würfel pro Gruppe; Baumaterial in der Gruppenfarbe (Bierfilze/Wäscheklammern/Klopapierrollen)

In der Kleingruppe wird mittels der Augenzahl die Anzahl der Baumaterialien gewürfelt, die zum Turmbau pro Laufrunde mitgenommen werden darf, um den Turm zu bauen. Erst wenn das Material verbaut ist, darf neues geholt werden.

• Bewegung durch Formen

Formensuchen

An den Wänden hängen Formenkarten (rund, dreieckig, viereckig), die die Kinder auf das Hochhalten des ÜL anlaufen.

Erweiterte Aufgabenstellung: Je nach Farbe wird das Anlaufen vw/ rw/ seitwärts gewählt.

Formen mit dem Seil auf den Boden legen - Das Seil kann sich verformen

- auf Musikstopp an die vom ÜL hochgehaltenen Formen stehen, die auch als Papiervorlage auf dem Boden liegen
- auf Triangel Schläge an verschiedene Formen stehen (1x= Kreis; 3x= Dreieck 4x= Viereck)
- durcheinanderlaufen; auf Musikstopp Formen größer aber in der Form exakt umlaufen
Erschwerende Aufgabe: ohne Seile Formen laufen
- Formenstraßen legen (frei oder mit Aufgabenkärtchen)

Wie viele Ecken haben Formen?

- Formen sammeln lassen,
in verschiedenen Reifen verschiedene Grundformen, Kleinmaterialien (Bohnsäckchen, Bälle...) zuordnen
- Formen auf den Rücken zeichnen
Partnerarbeit; PA 1 zeichnet mit dem Finger; PA 2 errät die Form