

## 4. pädagogischer Fachtag „GrundschulKinder im Ganzttag – Entwicklung von Kindern im Grundschulalter“

### Spielesammlung zu Workshop 7: „Bewegung – Angebote für Kinder zum Ausgleich nach dem Unterricht zur Förderung der Konzentration“

#### **Systemisches Kreisen**

Die Gruppe bewegt sich frei im Raum (Raum vorher je nach Gruppengröße festlegen). Aufgabe ist es, dass sich jeder Spieler drei Spieler aussucht, die er jeweils dreimal umrunden muss. Wer fertig ist, bleibt stehen und hebt die Hand.

#### **Namensball**

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Zu Beginn ist ein Ball (gelb) im Spiel. Die Aufgabe besteht nun darin, den Ball weiterzuspielen und seinen eigenen Namen zu rufen. Der Spielleiter gibt dann weitere Bälle der gleichen Farbe (gleiche Aufgabe) ein.

Nun kommt ein weiterer Ball mit einer anderen Farbe ins Spiel (blau). Dieser Ball wird mit der Aufgabe weitergespielt, den Namen zu nennen, zu dem der Ball geworfen wird. Auch hier wird die Anzahl der Bälle erhöht.

Gelingen diese beiden Varianten ganz gut, wird ein weiterer Ball dazu genommen (rot). Hier ist die Aufgabe, den Ball kontinuierlich im Kreis weiterzugeben, bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

#### **Alle, die wie ich...**

Kreis in der Turnhalle, jeder steht in einem Reifen oder vor einem Hütchen (ein Reifen/Hütchen weniger als TN). Eine Person in der Mitte ruft z.B.: „Alle, die wie ich grüne Hosen anhaben“ wechseln die Plätze. Wer es in keinen Reifen schafft, muss selbst in die Mitte und das Spiel fortführen.

#### **Flitzgeschichte**

Eine Abwandlung der Flitzgeschichte ist dem Anhang beigefügt.

#### **Ampelspiel**

Zwei Teams treten gegeneinander an und stellen sich hintereinander auf. Der jeweils Letzte einer Gruppe steht dabei mit dem Rücken zu seiner Mannschaft und sieht als einzige Person den Spielleiter, welcher hinter den Gruppen steht. Der Spielleiter hat drei verschiedene Bälle (rot, gelb, grün), von denen immer nur ein Ball hochgehoben wird. Daraufhin muss jedes Team ein vorher vereinbartes Kommando zum Ersten in der Gruppe durchgeben, wobei nicht gesprochen werden darf und jedes Teammitglied involviert werden muss. Sobald das Signal vorne angekommen ist, muss die vordere Person eine kurze Strecke ablaufen, an deren Ende wieder drei Bälle liegen. Das Team, das zuerst die Strecke zurückgelegt hat und den richtigen Ball hochhebt, bekommt einen Punkt.

## 4. pädagogischer Fachtag „GrundschulKinder im Ganzttag – Entwicklung von Kindern im Grundschulalter“

### Spielesammlung zu Workshop 7: „Bewegung – Angebote für Kinder zum Ausgleich nach dem Unterricht zur Förderung der Konzentration“

#### Duplo-Spiel

Das Duplo-Spiel ist ein Staffelspiel, bei dem die einzelnen Teams ein vom Spielleiter vorgebautes Modell mit Duplosteinen – in derselben Farbe und Anordnung – nachbauen müssen. Das Modell befindet sich etwa 15 Meter auf der gegenüber liegenden Seite des Raums hinter einem Sichtschutz. Für jeden korrekt nachgebauten Stein erhält man als Team jeweils einen Punkt. Je Team darf immer nur eine Person loslaufen, um sich das Modell anzuschauen, einzuprägen und anschließend nur einen Stein zu verbauen. Die Teams treten in drei Runden gegeneinander an. Die Punkte aus den einzelnen Runden werden aufaddiert. Es gewinnt das Team, das nach der dritten Runde die meisten Punkte erspielt hat.

#### Reflexkönig

Die Gruppe bildet einen Kreis, und schaut nach innen. Der ÜL steht in der Mitte des Kreises und hat einen Ball in der Hand. Der ÜL weist darauf hin, dass nicht mehr gesprochen werden darf und die Arme hinter den Rücken zu nehmen sind. Die Hände der Teilnehmer dürfen vom ÜL nicht mehr gesehen werden.

Folgende Aufgaben sind in der Grundform von den TN auszuführen:

- Nicht sprechen
- Wenn der ÜL den Ball einem TN zuwirft, muss der Ball gefangen und wieder zurückgeworfen werden.
- Wenn der ÜL das Zuspiel nur andeutet, darf der TN nicht reagieren (Zucken ist erlaubt, die Hände müssen aber hinter dem Rücken bleiben)

Für jeden Fehler (sprechen, nicht fangen, Reaktion auf ein angetäushtes Zuspiel) muss sich der entsprechende Spieler hinsetzen. Gewinner ist derjenige, der am Schluss noch steht.

Der ÜL kann zum Anfang immer der Reihe nach agieren, später kann variiert werden.

#### Einparken – Ausparken

Die Gruppe bildet einen Kreis, und schaut nach innen. Es gibt vier Kommandos, auf die die Teilnehmer reagieren müssen:

- Einparken: Alle gehen einen Schritt nach vorne
- Ausparken: Alle gehen einen Schritt zurück
- Parkplatz: Die TN gehen in die Hocke
- Kreisverkehr: Die TN drehen sich einmal um die eigene Achse

Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die Kommandos miteinander vertauscht werden (z.B., indem bei „Einparken“ alle einen Schritt zurückgehen.)

## 4. pädagogischer Fachtag „Grundschul Kinder im Ganzttag – Entwicklung von Kindern im Grundschulalter“

### Spielesammlung zu Workshop 7: „Bewegung – Angebote für Kinder zum Ausgleich nach dem Unterricht zur Förderung der Konzentration“

#### Eine Hüpfgeschichte mit GESine Grashüpfer

**GESine** Grashüpfer und ihre drei Freunde **Flippa** Frosch, **Kalle** Känguru und **Loki** Löwe haben sich zum Spielen auf der **grünen** Wiese getroffen. Sie wollen heute für den Hüpfwettbewerb trainieren. In zwei Wochen ist es soweit und wenn sie weiter so fleißig sind, haben sie gute Chancen einen der tollen Preise zu gewinnen.

**GESine** möchte unbedingt das **blaue** Fahrrad ergattern, **Kalle** hofft auf den **gelben** Roller, **Flippa** möchte gerne die **roten** Inlineskates gewinnen und **Loki** träumt von dem **grünen** Longboard. Deswegen üben sie schon seit fünf Tagen immer zwei Stunden lang. Die vier Freunde merken, wie sie jeden Tag besser werden. „Langsam werden wir richtig gut“, meint **Gesine**, greift sich ihr **grünes** Springseil und hüpf los. „Ja, am Anfang wollte ich gleich wieder aufgeben, aber nach drei Tagen Training, habe ich gemerkt, dass es schon viel besser klappt“, sagt **Flippa** und schnappt sich das **rote** Springseil. „Übung macht den Meister“, ruft **Kalle** und springt gleich fünf Mal mit dem **blauen** Seil drauflos. **Loki** macht mit seinem **gelben** Seil gleich mit. „Puh, nach vier Runden bin ich schon kaputt“, meint **GESine**. „Auf, weiter geht's!“, feuert **Kalle** sie an. „Ja komm zwei Mal noch“, ruft **Flippa**, „dann gibt es ein Püschchen“. **GESine** beißt sich auf ihre **roten** Lippen und zählt: „drei, zwei, eins!“. „Geschafft!“, rufen alle vier im Chor!

**Name** der Figur: Aufstehen und wieder setzen.

**Farbe:** 2x in die Hände klatschen.

(Beliebige) **Zahl:** Mit beiden Beinen gleichzeitig stampfen.