



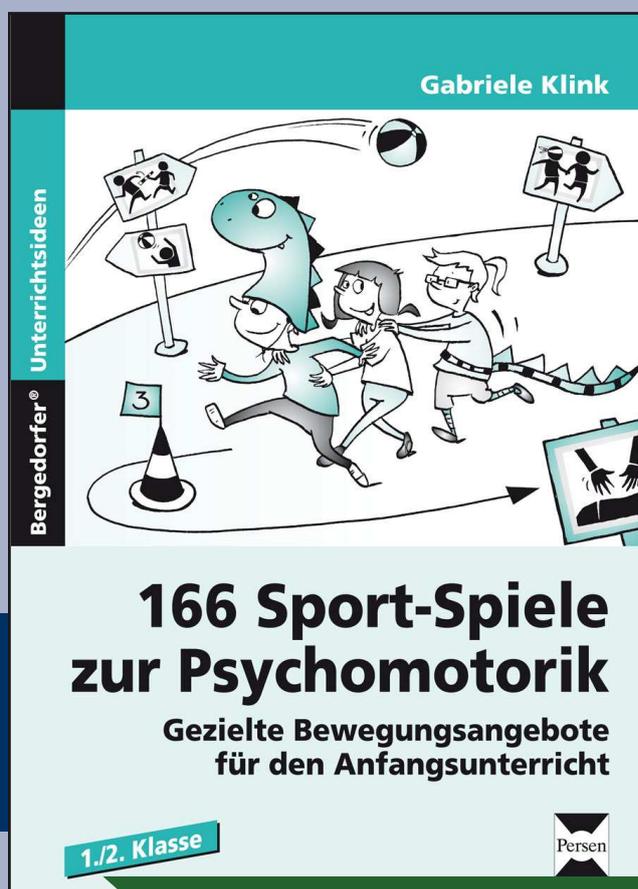
DOWNLOAD

Gabriele Klink

Kleine Sport-Spiele zur Psychomotorik 5

Interaktionsspiele

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:





5 Interaktionsspiele

Unter Interaktionsspielen versteht man Spiele, deren Schwerpunkt auf dem aktiven gemeinsamen Gestalten liegt. Eingefordert werden begriffliches Denken, das verstandesmäßige Erfassen des Geschehens und die Umsetzung des Plans in die Lösung der Aufgabe. Interaktionsspiele lösen wechselseitige und wechselweise aufeinander bezogene Handlungen der beteiligten Spielpartner als Gruppendynamik aus. Rücksichtnahme und Teamarbeit werden angeregt und eingefordert. Entspannung setzt ein, wenn die Lösung funktioniert.



Lebendige Matratze

Trainingsziel: Vertrauen

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

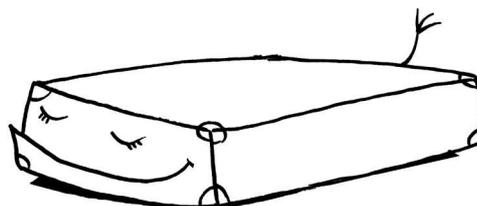
Die Kinder legen sich nebeneinander auf den Bauch, sodass sich ihre Hüften berühren.

Sie verschränken ihre Arme unter dem Kinn und betten ihren Kopf darauf.

Ein Kind stellt sich davor und macht behutsam einen Purzelbaum auf der lebendigen Matratze.

Danach legt es sich ans Ende der Matratze und wird ein Teil von ihr.

Das Kind, das am vorderen Ende der Matratze liegt, steht nun auf und macht einen Purzelbaum. So geht es weiter, bis alle Kinder dran waren.





5 Interaktionsspiele

Rollender Baumstamm

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Beobachtung

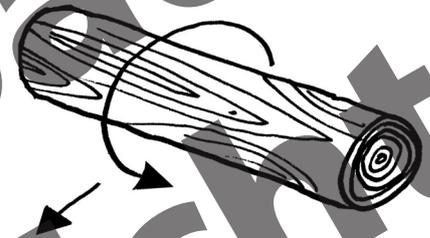
Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder legen sich nebeneinander auf den Bauch, sodass sich ihre Hüften berühren. Sie verschränken ihre Arme unter dem Kinn und betten ihren Kopf darauf. Sie sind die „Matratze“. Ein Kind legt sich als „Baumstamm“ auf die Matratze (genauso ausgerichtet wie sie) und macht sich ganz steif. Es rollt langsam über die anderen Kinder hinweg. Wenn es am anderen Ende angekommen ist, legt es sich als Teil der Matratze dazu. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Variation: Der Baumstamm legt sich quer auf die anderen Kinder. Nun werden die Matratzen-Kinder zum rollenden Transportband: Sie versuchen, den Baumstamm weiter zu transportieren, indem sie sich unter ihm zur Seite rollen.



Baum fällen

Trainingsziele: Vertrauen, Beobachtung

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder stehen in einem engen Kreis. Sie berühren sich und spüren ihre Nachbarn. Sie strecken ihre Handflächen nach vorn und spreizen ihre Finger. Ein Kind geht als „Baum“ in die Kreismitte. Nun intonieren die anderen Kinder den Ton einer Säge: der Baum wird gefällt. Das Kind fällt ganz langsam – dabei ist es steif und starr wie ein Baum. Es fällt nach vorn, nach hinten, zur Seite. Vertrauensvoll lässt es sich von den schützenden Händen der anderen auffangen.



5 Interaktionsspiele

Flüster-Runde

Trainingsziele: Geduld, Hörverstehen

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Spielleiter sitzt zwischen ihnen. Er sagt: „Ich will eine Nachricht an ... (Name des Kindes links von ihm) schicken.“

Dann flüstert er dem Kind, das rechts von ihm sitzt, einen kurzen Satz ins Ohr, z. B.:

„Heute Mittag gehen wir in den Wald, um Beeren zu pflücken.“

„Hole drei Stifte, zwei Scheren und eine Schachtel.“

„Ich mag dich, weil du so lustig lachen kannst.“

Das, was der Nachbar gehört hat, flüstert er seinem rechten Nachbarn ins Ohr. Nachfragen ist nicht erlaubt.

Schließlich kommt die Nachricht beim letzten Kind an und es nennt den Satz, den es verstanden hat.

Nun wiederholt der Spielleiter seinen ursprünglichen Satz, und alle staunen, wie er sich unterwegs verändert hat.

Fallendes Blatt

Trainingsziele: Vertrauen, Reaktionsvermögen, Beobachtung

Material: keins

Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

Die Kinder knien ganz eng beieinander im Kreis, sodass sie sich berühren und spüren.

Ein Kind kniet sich in die Mitte, schließt seine Augen und lässt sich wie ein Blatt vom Wind bewegen.

Die Kinder im Kreis strecken ihre Handflächen nach vorn wie eine schützende Mauer.

Das „Blatt“ wird von dieser Mauer gehalten und aufgefangen, falls es zu sehr schwankt.





5 Interaktionsspiele

Das lebendige Denkmal

Trainingsziele: Kooperation, Reaktionsvermögen

Material: Tamburin oder Glocke

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Alle Kinder laufen (hüpfen, tanzen, stolzieren) durch den Raum. Dabei schneiden sie Grimassen, tun so, als ob sie boxen, oder machen andere Faxen.

Auf ein akustisches Signal hin erstarren sie mitten in ihrer Bewegung als lebendiges „Denkmal“.

Anschließend tun sich immer zwei Kinder zusammen.

Wenn das Signal ertönt, machen sie ihre Bewegungen und beim nächsten Signal erstarren sie zusammen als Denkmal.

Bei jedem weiteren Durchgang kommt immer ein Kind dazu. Es können bis zu 10 Kinder ein lebendiges Denkmal bilden.

Wichtig ist, dass der Spielleiter und die anderen Gruppen jedes Denkmal gebührend (kurz) bewundern.

Tipp: Nach jedem Durchgang ein besonders lustiges Denkmal herausuchen. Die anderen Gruppen versuchen, es nachzustellen.

Hängematte

Trainingsziele: Vertrauen, Kraft

Material: Matten

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder stehen sich paarweise auf einer Matte gegenüber. Sie reichen sich die Hände und bilden so eine „Hängematte“. Ein Kind legt sich in die Hängematte. Es wird gehalten, geschaukelt oder behutsam weitgeschoben.

Variation: Die Kinder halten sich an den Handgelenken oder überkreuzen die Arme als Netz.



5 Interaktionsspiele

Wo ist der Ring?

Trainingsziele: Konzentration, Reaktionsvermögen, Beobachtung

Material: Schnur, Ring (Gardinenring)

Vorbereitung: Die Schnur durch den Ring ziehen und zusammenknoten.

Spielverlauf:

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis, sie halten alle die Schnur fest.

Ein Kind, der „Sucher“, geht in die Mitte.

Die Kreis-Kinder schieben den Ring auf der Schnur schnell und heimlich von einem zum anderen weiter.

Der Sucher beobachtet ganz genau und versucht herauszufinden, wo sich der Ring gerade befindet.

Ist er sich seiner Sache sicher, stellt er sich vor das entsprechende Kind und ruft „Hände weg!“

Ist der Ring dort, wird gewechselt.

Hat sich der Sucher geirrt, hat er noch zwei weitere Versuche.

Danach kann er einen Nachfolger bestimmen.

Tipps: Bei dem Spiel bietet es sich an, mit den Kindern das Lied „Ringlein, Ringlein, du musst wandern“ zu singen.



Streit-Hände

Trainingsziele: Rücksicht, Kraftdosierung

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder sitzen im Kreis und zappeln mit ihren Händen in der Kreismitte. Dabei berühren sie die Hände der Mitspieler und streiten sich, ohne einander dabei wehzutun.

Plötzlich ruft der Spielleiter „Friede!“, und blitzschnell werden alle Hände zum Turm aufgestapelt.

Dort verharren sie bewegungslos, bis der Spielleiter „Streiten!“ ruft.

Je schneller die Befehle wechseln, desto turbulenter und lustiger wird das Spiel.





5 Interaktionsspiele

Teddybären-Spiel

Trainingsziel: nach Anweisungen agieren

Material: keins

Vorbereitung: Das Gedicht und die dazugehörigen Aktionen vorher mit den Kinder erarbeiten.

Spielverlauf:

Der Spielleiter oder ein Kind spricht den Text. Die Kinder handeln entsprechend.

- Teddybär, Teddybär, ruh dich aus: auf den Boden legen
- Teddybär, Teddybär, komm aus dem Haus: aufstehen, spazieren gehen
- Teddybär, Teddybär, tanz herum: tanzen
- Teddybär, Teddybär, mach dich krumm: gebückt gehen
- Teddybär, Teddybär, brülle laut: brüllen wie ein Bär
- Teddybär, Teddybär, auf den Boden haut: auf den Boden schlagen
- Teddybär, Teddybär, renne schnell: rennen
- Teddybär, Teddybär, kraul das Fell: sich gegenseitig streicheln
- Teddybär, Teddybär, geh nun heim: gehen
- Teddybär, Teddybär, in die Höhle hinein: alle Kinder kuscheln sich aneinander

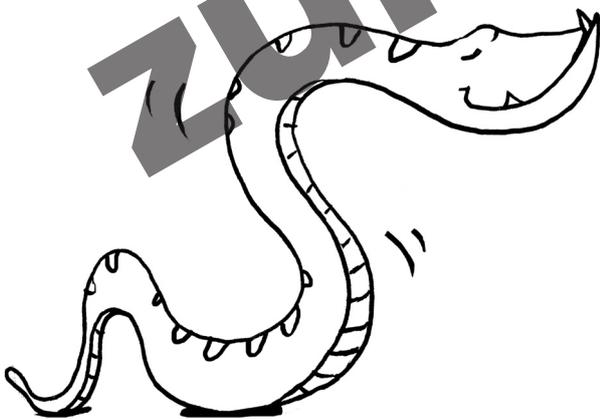


Wackel-Schlange

Trainingsziel: Geschicklichkeit

Material: Bank, Seil usw.

Vorbereitung: Einen Hindernis-Parcours aufbauen.



Spielverlauf:

Die Kinder stellen sich zu einer Schlange auf. Jedes greift mit der linken Hand zwischen den Beinen hindurch nach hinten und erfasst die rechte Hand seines Hintermannes. Langsam setzt sich die Schlange so in Bewegung und wackelt durch den Raum. Dabei bewältigt sie die aufgestellten Hindernisse: unter einem Seil durchkriechen, über eine Bank balancieren ...



5 Interaktionsspiele

Telegramm

Trainingsziele: Kraftdosierung, Reaktionsvermögen, Geduld

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen.

Der Spielleiter sagt: „Ich will an das letzte Kind im Kreis per Handdruck ein Telegramm verschicken.

(Er nennt dabei den Namen des Kindes, das links von ihm sitzt.)

Wenn ihr den Handdruck eures linken Nachbarn sicher spürt, drückt ihr eurem rechten Nachbarn die Hand. Aber erst dann. Wenn das Telegramm beim letzten Kind ankommt, ruft er oder sie: Erhalten!”

Dann drückt der Spielleiter die Hand seines rechten Nachbarn.

Diebesbande

Trainingsziele: Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit

Material: Reifen; Bälle, Tücher oder Sandsäckchen

Vorbereitung: Die Gegenstände werden in die Reifen gelegt.

Spielverlauf:

Jeder Reifen stellt ein „Haus“ dar. In jedem Haus sitzt ein Hausbesitzer mit seinen „Schätzen“. Um jedes Haus herum sitzen 2 – 4 „Diebe“, die versuchen, die Schätze zu stehlen. Dazu greifen sie mit ihren Händen nach den Gegenständen.

Der Besitzer beobachtet die Diebe gut und wenn er merkt, dass ihm einer etwas wegnehmen will, schlägt er ihm auf die Hand. Daraufhin muss der Dieb seine „abgeschlagene“ Hand auf dem Rücken verstecken.

Sind beide Hände eines Diebes abgeschlagen, spielt das entsprechende Kind nicht mehr mit, sondern schaut nur zu.

Tipp: Als Schätze kleine Süßigkeiten nehmen, die im Anschluss als Räubermahl gemeinsam verzehrt werden können.





5 Interaktionsspiele

Löwengrube

Trainingsziel: Gleichgewicht

Material: Kreide oder Schnur

Vorbereitung: Mit dem Material auf dem Boden einen Kreis markieren.

Spielverlauf:

Im Kreis sitzen 1 – 3 Kinder als schrecklich hungrige „Löwen“. Sie fauchen und schlagen mit den „Pranken“.

Die anderen Kinder stehen mit auf dem Rücken verschränkten Armen um den Kreis herum. Sie versuchen, sich gegenseitig in die „Löwengrube“ zu drängen.

Wer mit einem Bein oder beiden Beinen im Kreis landet, wird von den Löwen „gefressen“ und scheidet aus.

Panzerschrank-Knacker

Trainingsziele: Kraft, Gruppengefühl

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder bilden einen Kreis und haken sich unter.

Sie formen so den „Tresor“, der mit „Gold und Juwelen“ gefüllt ist.

Zwei Kinder sind die „Panzerknacker“.

Sie schleichen sich an den Tresor heran und versuchen einzubrechen.

Die Tresor-Kinder wollen dies verhindern.

Gelingt es einem der beiden Panzerknacker, in den Kreis zu gelangen, darf er dem zweiten helfen, ebenfalls hineinzukommen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Panzerknacker im Tresor sind.

Variation: Das Spiel wird umgekehrt gespielt: Die Panzerknacker sitzen im Tresor. Plötzlich wird Alarm ausgelöst und die beiden versuchen zu fliehen. Auch hier darf derjenige, der es zuerst geschafft hat, dem anderen helfen.





5 Interaktionsspiele

Sandwich-Hände

Trainingsziele: Reaktionsvermögen, Konzentration

Material: Tisch und Stühle

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Alle Kinder sitzen eng um einen Tisch herum – alle legen ihre rechten Hände in der Tischmitte übereinander, mit dem Handrücken nach oben.

Dann legen sie ihre linken Hände auf die rechten.

Gemeinsam heben sie das „Sandwich“ hoch und runter und sprechen dazu: „Rauf und runter, immer munter!“

Irgendwann ruft ein Kind „Hunger!“ und zieht seine rechte Hand unter dem Sandwichstapel heraus.

Dann ruft ein anderes Kind „Hunger!“ usw.

Je niedriger der Sandwichstapel wird, desto schneller erfolgen die Hunger-Rufe nacheinander.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis es im lustigen Hände-Chaos endet.



Löwen-Dompteur

Trainingsziele: Konzentration, Reaktionsvermögen, Geschicklichkeit

Material: Seil, kleiner weicher Gegenstand (z. B. mit Zeitungspapier ausgestopfte Socke)

Vorbereitung: Den Gegenstand an dem einen Ende des Seils befestigen.

Spielverlauf:

Ein Kind ist der „Löwen-Dompteur“, die anderen sind die „Löwen“.

Die Löwen stehen im Kreis.

Der Dompteur steht in der Mitte mit dem Seil in der Hand. Er ruft „Allez hop!“ und lässt das Seil mit dem Gegenstand flach über dem Boden kreisen.

Die Löwen müssen nun rechtzeitig hochspringen, damit sie das Seil nicht berührt.

Wer getroffen wird, scheidet aus.

Welcher Löwe schafft es bis zum Schluss?



5 Interaktionsspiele

Seiltänzer

Trainingsziel: Gleichgewicht

Material: Seile, Reifen, Gegenstände (z. B. Regenschirm, Buch, Ball, Keule, Stab)

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Jedes Kind nimmt sich ein Seil oder einen Reifen, legt es/ihn auf den Boden und balanciert darauf mit ausgestreckten Armen: vorwärts, rückwärts, seitwärts.

Dann nimmt es sich einen Gegenstand und balanciert damit, ohne ihn zu verlieren.

Wenn er doch einmal herunterfällt, hebt es ihn schnell auf und macht weiter.

Variation: Statt der Reifen und Seile können auch Bänke aufgestellt werden, über die die Kinder balancieren müssen.



Wer tritt auf den Drachenschwanz?

Trainingsziele: Reaktionsvermögen, Geschicklichkeit

Material: langes Seil

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Ein Kind bekommt das Seil und schwingt es beim Gehen hin und her. Dies ist der „Drache“ mit seinem langen „Schwanz“.

Die anderen Kinder gehen oder laufen hinter dem wackelnden und zuckenden Drachenschwanz her und versuchen, das Ungeheuer zu stoppen, indem sie darauf treten.

Wer es schafft, wird der neue Drache.

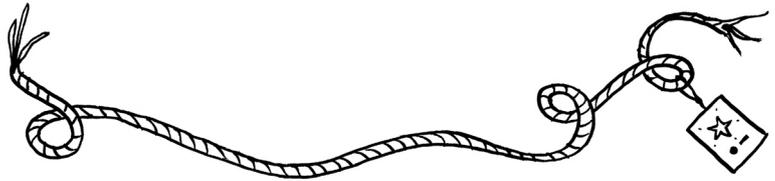




5 Interaktionsspiele

Geschrumpft

Trainingsziel: Geschicklichkeit
Material: Zauberschnur
Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

Zwei Kinder stehen an der Startlinie und halten die Zauberschnur gleichmäßig gespannt zwischen sich: zunächst hoch, dann in jedem Durchgang niedriger.

Die anderen Kinder werden nacheinander in verschiedene Wesen verzaubert, die unter der Schnur hindurch oder drüberweg zur gegenüberliegenden Wand gehen sollen:

Riesen: gehen gebückt durch einen niedrigen Höhleneingang – wie jemand, der einen schweren Rucksack trägt
Enten: watscheln im Hockschrift
Pferde: springen über die Schnur
Katzenkinder: schleichen unterdurch
Krokodile: robben unterdurch
Seehunde: schwimmen in Rückenlage
Fische: schwimmen in Bauchlage

Anschließend werden alle wieder in Kinder zurückverwandelt. Sie recken, strecken und dehnen sich. Sie schütteln sich aus und hüpfen in die Luft.

Tipp: Die Kinder erfinden eigene Fantasiegeschichten dazu und setzen sie um.

Fischer, wie tief ist das Wasser?

Trainingsziele: Reaktionsvermögen, Schnelligkeit
Material: keins
Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

Der „Fischer“ steht an der einen Wand, die Kinder stehen an der gegenüberliegenden Wand.

Die Kinder rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Der Fischer antwortet z. B.: „1000 Meter tief.“

Die Kinder fragen: „Und wie kommen wir hinüber?“

Der Fischer ruft nun z. B.: „Als Delfine (Bienen, Hubschrauber ...).“

Daraufhin rennen die Kinder los. Wer als Erster die gegenüberliegende Wand berührt, ist im nächsten Spiel der Fischer.



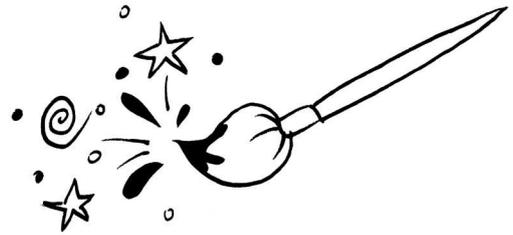
5 Interaktionsspiele

Zauber-Malen

Trainingsziele: Konzentration, Vorstellungskraft

Material: evtl. Symbolkarten

Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

Die Kinder spielen mit einem Partner. Eins ist der „Zauber-Maler“, das andere versucht, das Gemalte zu erraten.

Der Zauber-Maler malt mit der Fingerspitze Buchstaben, Zahlen oder geometrische Formen

- auf den Rücken
- auf den Handrücken oder die Handfläche (Arm wird dabei nach hinten gehalten)
- auf den Nacken
- auf den ausgestreckten Unterarm

Nach einigen Durchgängen tauschen die beiden ihre Rollen.

Tipps: Es können auch Symbolkarten vorbereitet werden, die dann vom Zauber-Maler gezogen und umgesetzt werden.

Großväterchen will Rüben ziehen

Trainingsziele: Kraft, Austoben

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder sind „Rüben“. Sie legen sich in Kreisform auf den Boden: auf dem Bauch, mit den Köpfen zur Kreismitte. Dabei fassen sie sich fest an den Händen oder haken sich unter.

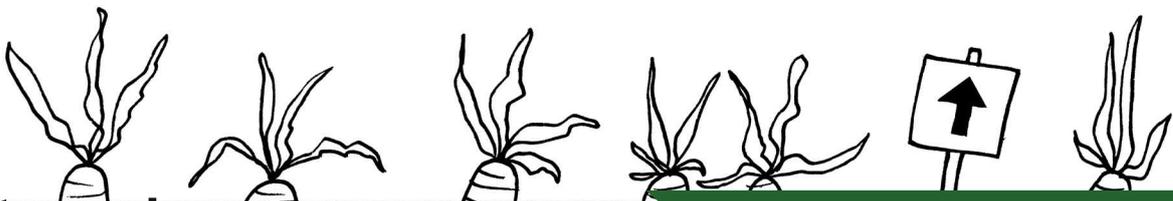
Ein Kind ist das „Großväterchen“. Es fasst eine Rübe (ein Kind an den Füßen) und versucht, sie aus der Erde zu ziehen.

Gelingt es ihm, bekommt das Großväterchen Unterstützung beim Ziehen.

Die Rüben schließen den Kreis wieder.

Nach und nach werden immer mehr Rüben gezogen. Zum Schluss stecken nur noch die großen, schweren Rüben im Boden. Sie werden gemeinsam herausgezogen.

Tipps: Ängstliche oder zarte Kinder bilden einen eigenen Rübenzieher-Kreis oder schauen erst zu. / Sobald ein Kind „Stopp“ ruft, wird das Spiel unterbrochen. / Die Kinder üben das Spiellied vom Rübenziehen ein und präsentieren es bei einer Schulfeier. / Die Geschichte vom Rübenziehen wird vorgelesen oder erzählt.





5 Interaktionsspiele

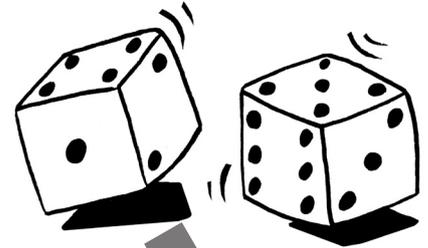
Würfel-Spaß

Trainingsziel: Merkfähigkeit

Material: 6 große Spielwürfel

Vorbereitung: Die Kinder legen die Aufgaben zu den Würfelergebnissen gemeinsam fest, z. B.:

- 1 – 1 x um sich selbst drehen
- 2 – 2 x hochspringen
- 3 – 3 x Liegestütz
- 4 – 4 x Kniebeugen
- 5 – 5 x Hampelmann
- 6 – zur Lehrerin laufen und „Guten Morgen“ sagen



Spielverlauf:

Die Kinder bilden 6 Gruppen. Jede Gruppe bekommt einen Spielwürfel.

Nun begeben sich die Gruppen an ihre Plätze: in den vier Ecken und an zwei Wandseiten.

Dort setzen sie sich im Kreis auf den Boden.

Der Reihe nach würfelt jede Gruppe und führt anschließend die jeweilige Aufgabe aus. Den Ort dafür haben sie vorher festgelegt (entweder in der Raummitte, rechts neben der Tür, vor der Sprossenwand ...): Bei einer 5 machen sie 5 x den Hampelmann ...

Danach rennen sie schnell wieder an ihren Platz zurück.

Variation: Jeder Gruppe wird eine Zahl von 1 bis 6 zugeordnet.

Die Gruppen würfeln der Reihe nach und rufen laut ihr Ergebnis. Bei einer 1 rennt die Gruppe 1 an den vereinbarten Platz und führt die entsprechende Aufgabe aus – z. B. 1 x um sich selbst drehen, bei einer 2 rennt die Gruppe 2 los und springt 2 x hoch.

Hasennester

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Absprache im Team

Material: Reifen

Vorbereitung: Die Reifen im Raum verteilen (je Kinderpaar ein Reifen).



Spielverlauf:

Immer zwei „Hasen“ sitzen im „Nest“ (Reifen).

Ein Hase hat keinen Platz gefunden. Er muss sich vor dem hungrigen „Fuchs“ in Acht nehmen.

Der ruft: „Wo ist mein Frühstück?“ und versucht, den übrigen Hasen zu schnappen.

Der Hase rennt zum nächsten Nest, um sich darin zu verstecken.

Dabei muss aber einer der beiden Nestbewohner Platz für den Neankömmling machen. Er hüpft hinaus und rennt zu einem anderen Nest, wo wieder ein Hase für ihn hinaus muss.

Erwischt der Fuchs einen Hasen, ist dieser im nächsten Spiel der Fuchs.



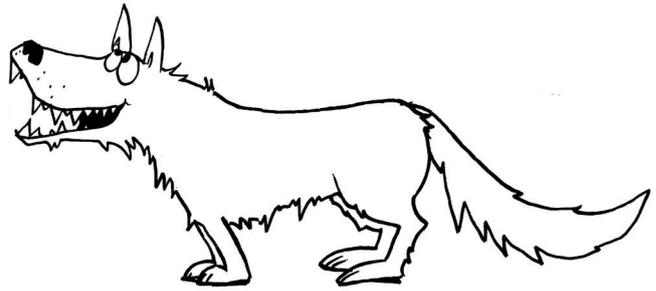
5 Interaktionsspiele

Der Wolf ist da

Trainingsziele: Reaktionsvermögen,
Schnelligkeit

Material: keins

Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

An der einen Wand steht „Mutter Schaf“. Alle „Lämmchen“ stehen an der gegenüberliegenden Wand.

Ein Kind ist der „Wolf“. Es steht zunächst abseits der anderen.

Mutter Schaf ruft: „Alle meine Lämmchen kommen zu mir!“

Die Lämmchen antworten: „Wir können nicht.“

Mutter Schaf fragt: „Warum denn nicht?“

Die Lämmchen antworten: „Der Wolf ist da!“

Mutter Schaf: „Alle meine Lämmchen kommen zu mir!“

Nun rennen die Lämmchen los und der Wolf versucht, möglichst viele zu fangen (abzuschlagen).

Die Gefangenen scheiden aus oder werden zu weiteren Wölfen.

Das Spiel endet, wenn alle Lämmchen gefangen wurden.

Zauber-Knoten

Trainingsziele: Gemeinsam ein Problem lösen, friedlich miteinander umgehen

Material: keins

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Ein Kind ist der Knoten-Löser.

Alle anderen Kinder stellen sich in einen Kreis und fassen sich an den Händen.

Sie sollen sich – ohne sich dabei loszulassen – miteinander verknoten. Dabei dürfen sie unter den Armen durchschlüpfen oder über Arme hinwegsteigen.

Wenn sie fertig sind, beginnt der Knoten-Löser, den Kinder-Knoten zu entwirren. Er gibt Anweisungen, wer über welche Arme steigen oder unter welchen Armen durchkriechen soll.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Kinder wieder in ihrem Ausgangskreis stehen.



Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



© 2012 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Julia Flasche
Satz: DTP-Studio Koch, Oberweißbach

Bestellnr.: 3066DA5