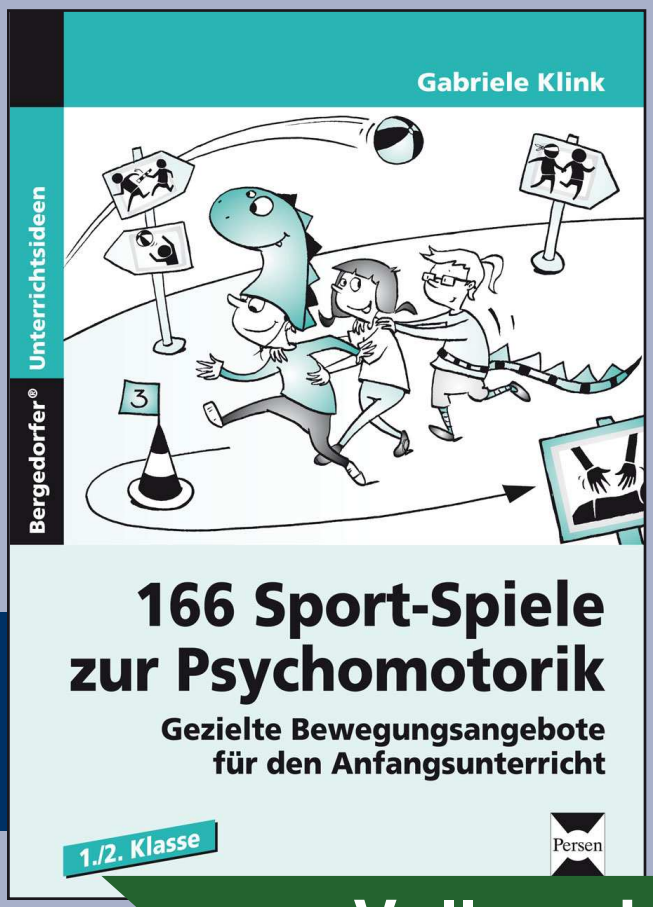
DOWNLOAD

Gabriele Klink

Kleine Sport-Spiele zur Psychomotorik 3

Kooperative Spiele



Downloadauszug aus dem Originaltitel:

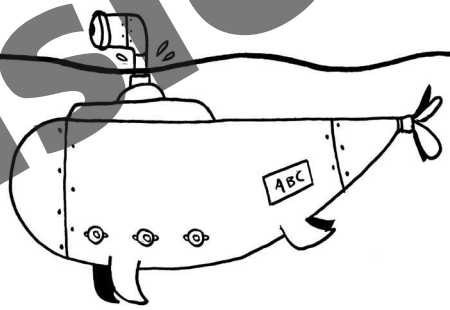
netzwerk lernen

zur Vollversion

3 Kooperative Spiele

Mit den kooperativen Spielen fördern Sie das Gemeinschaftsgefühl, die Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme sowie das Verantwortungsgefühl der Kinder füreinander.
Die Aktionsspiele trainieren schnelles Reagieren, Gedächtnis, Fantasie, Konzentration, die Koordination von Denken, Verstehen und Handeln und sie verbessern die Raumorientierung. Aber es müssen dabei auch Arbeitsanweisungen erfasst und Spielregeln eingehalten werden.
Fantasievolle Spielhandlungen regen die Kinder an, sie sind mit Interesse und Spaß bei der Sache.

Download zur Ansicht



U-Boot

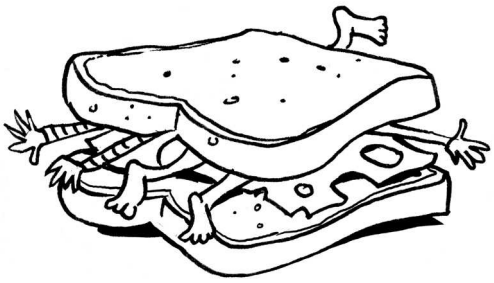
Trainingsziele: Mut, Vertrauen, Gleichgewicht
Material: 2 Weichbodenmatten
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Zwei Kinder legen sich auf eine Matte – auf den Rücken oder den Bauch. Sie sind die „U-Boot-Fahrer".
Die zweite Matte wird über die Kinder gelegt. Darauf stellen sich zwei weitere Kinder – die „U-Boot-Späher".
Die restlichen Kinder heben die obere Matte mit den beiden Spähern langsam nach oben, bis ihre Arme ausgestreckt sind.
Wenn die beiden U-Boot-Fahrer das Kommando: „Abwärts!" geben, lassen die Kinder die Matte los, sodass sie krachend herunterfällt.
Gleich danach heben sie sie wieder an und die beiden U-Boot-Fahrer schauen lachend hervor.

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Sandwich-Spiel



Trainingsziele: Grenzen entdecken, Druck aushalten
Material: 2 Weichbodenmatten
Vorbereitung: Die Kinder spielen ohne Schuhe.

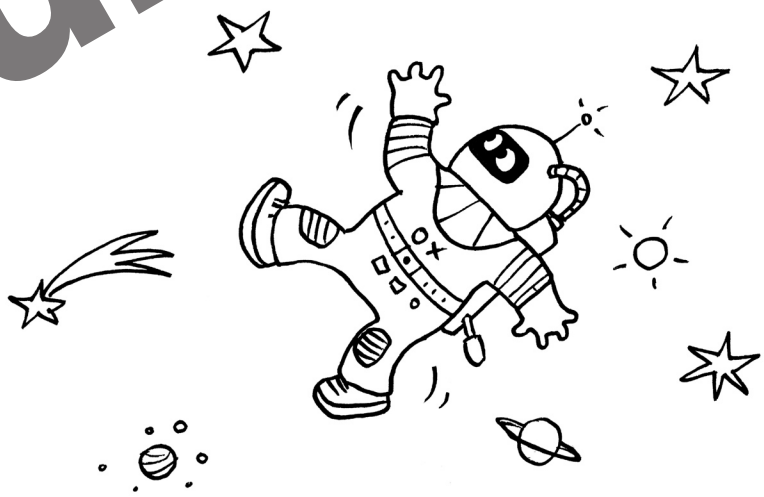
Spielverlauf:
Die Kinder bilden zwei etwa gleich große Gruppen.
Die erste Gruppe – das „Sandwich" – legt sich bäuchlings auf eine Weichbodenmatte. Die Füße liegen ausgestreckt und die Arme und der Kopf schauen dabei über den Rand.
Die Kinder der anderen Gruppe heben die zweite Matte an und legen sie auf das „Sandwich". Anschließend lehnen sie sich zunächst mit dem Oberkörper auf die Matte, dann steigt eins der Kinder auf die Matte und kniet sich darauf hin.
Sobald das erste Sandwich-Kind „Stopp" ruft, klettert das Kind von der Matte herunter und die Kinder heben die obere Matte hoch: Das „Sandwich" ist fertig!
Danach wird gewechselt.

Variationen: Die zweite Matte auf das „Sandwich" fallen lassen. / Das Kind auf der oberen Matte kann behutsam trampeln. / „Sandwich-Toaster" öffnen: Die Kinder der zweiten Gruppe entfernen sich von der Matte und die Sandwich-Kinder drehen sich – zwischen den Matten – auf den Rücken. Sie werden nun vorsichtig von den anderen Kindern herausgezogen.

Schwerelosigkeit im All

Trainingsziel: Mut
Material: 2 Weichbodenmatten
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Die Kinder stehen mit einer Weichbodenmatte vor der Sprossenwand.
Sie heben die Matte etwa hüfthoch an.
Ein Kind klettert an der Sprossenwand hinauf und springt von dort auf die gehaltene Matte hinunter.



Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

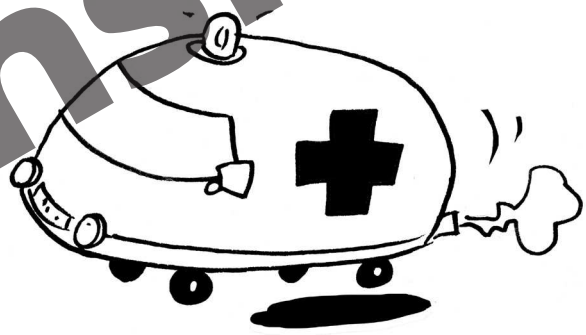
Fliegender Teppich

Trainingsziele: Vertrauen, Gleichgewicht
Material: 2 Weichbodenmatten
Vorbereitung: Die Matten übereinanderlegen.

Spielverlauf:
Der „Teppichhändler" nimmt auf den Matten Platz. Er kann sitzen, stehen oder liegen.
Die anderen Kinder heben die Matte langsam und gleichmäßig hoch.
Auf das Kommando: „Teppich lande!" lassen sie die Matte los, sodass sie lautstark auf die untere Matte knallt.

Tipps: Zur Vorbereitung können die Kinder die Matte zunächst – ohne sie loszulassen – schnell hinunterlassen. / Um die Halswirbel zu stabilisieren, sollten die „Teppichhändler" ihre Hände im Nacken verschränken.

Hilfe, Unfall!



Trainingsziel: Absprachen treffen
Material: Matten, Rollbretter (die Matten stellen das Krankenhaus dar, die Rollbretter die Krankenwagen)
Vorbereitung: Die Materialien im Raum platzieren.

Spielverlauf:
Die Kinder werden in drei Gruppen aufgeteilt:
„Schulkinder", „Erwachsene", „Autofahrer".
Alle bewegen sich durch den Raum, ohne anzustoßen.
Plötzlich ruft eine Gruppe: „Hilfe, Unfall!" Sie stürzen zu Boden, stöhnen und rufen um Hilfe.
Alle anderen Kinder werden jetzt zu „Rettungskräften". Sie eilen den „Verletzten" zu Hilfe und transportieren diese so schnell wie möglich ins „Krankenhaus".
Dabei bilden sie Zweier-Rettungsteams. Sie ziehen die Verletzten weg. Sie erproben den Rettungsgriff: Verletzten hinsetzen, seinen einen Arm vor die Brust legen, mit den eigenen Händen unter die Achseln des Verletzten greifen und mit der einen Hand den vor der Brust liegenden Arm ergreifen, den Verletzten so wegziehen.
Sie können die Verletzten aber auch tragen, Gehfähige stützen oder aber mit dem „Krankenwagen" sitzend oder liegend abtransportieren.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Sultanssänfte

Trainingsziele: Gleichgewicht, Geschicklichkeit, Rücksicht
Material: mehrere Matten
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Jeweils vier Kinder fassen eine Matte, die „Sänfte des Sultans", an den vier Ecken und tragen sie durch den Raum.
Auf ein Kommando des Spielleiters stellen sie ihre Sänfte ab und das fünfte Kind, der „Sultan", setzt sich darauf.
Die vier Kinder heben die Matte gleichzeitig vorsichtig an. Der Sultan dirigiert nun seine Träger durch den Raum: rechts, links, geradeaus, umdrehen …
Anschließend wird der Sultan zum Träger und einer der Träger zum Sultan.

Wellengang

Trainingsziele: Reaktionsvermögen, Koordination
Material: Matte
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Einige Kinder setzen sich mit gegrätschten Beinen dicht hintereinander auf die Matte.
Alle fassen den Rand der Matte an und bringen durch ihre Bewegungen die Matte zum Schaukeln.
Das erste Kind der Reihe gibt die Kommandos: „Hoher Wellengang!, Niedriger Wellengang!, Bitte schneller schaukeln, damit wir nicht ins Meer geschleudert werden!"
Auf ein Zeichen hin wird das Spiel unterbrochen und das erste Kind setzt sich ganz ans Ende.
Das nächste Kind gibt die Kommandos.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Rettungsinseln

Trainingsziele: Schnelligkeit, Reaktionsvermögen, Kooperation
Material: mehrere Matten
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Jeweils vier Kinder fassen eine Matte an den vier Ecken und tragen sie durch den Raum.
Auf ein Kommando des Spielleiters bricht ein Sturm los. Die Kinder müssen ihre Matte blitzschnell ablegen und sich auf ihre „Rettungsinsel" setzen.
Welche Gruppe sitzt als Erste komplett auf der Matte?

Dschungel

Trainingsziele: Raumvorstellung, Kreativität, Geräteaufbau
Material: Ringe, Taue, Sprossenwand, Schwebebalken, Bank, Kästen, Bälle, Gymnastikstäbe, Seile, Korb, Matten
Vorbereitung: Die Matten unter die Ringe, Taue und die Sprossenwand legen.

Spielfeld-Aufbau:
Die Kinder bauen den Dschungel gemeinsam auf:
- Ringe und Taue: Lianen zum Schwingen
- Sprossenwand: Urwaldbäume zum Klettern
- Schwebebalken: Brücke über den Fluss voller Krokodile
- Kästen mit der Öffnung nach oben: Schutz-Höhlen zum Verstecken
- Kästen mit der Öffnung nach unten: Schutz-Berge
- Bank: Platz zum Ausruhen oder Schlafen
- Seile: mit 2 Seilen wird ein Krokodil-Fluss gelegt
- Bälle: Kokosnüsse
- Gymnastikstäbe, Korb: mit den Stäben werden die Kokosnüsse zum Korb transportiert

Spielverlauf:
Die Kinder toben als „Affen" durch den Urwald. Sie erforschen ihn zunächst: Sie springen oder balancieren über den Krokodil-Fluss, klettern auf Bäume, schwingen an Lianen, transportieren die Kokosnüsse zum Korb, verstecken sich in der Höhle …
Dann erfinden sie ein eigenes Dschungel-Spiel.
Ein Kind berichtet, was im Dschungel geschieht, und die anderen Kinder gehen an die entsprechenden Geräte.

Tipp: Passend zum Spiel können die Kinder das Lied „Die Affen rasen durch den Wald" singen.

Download zur Ansicht

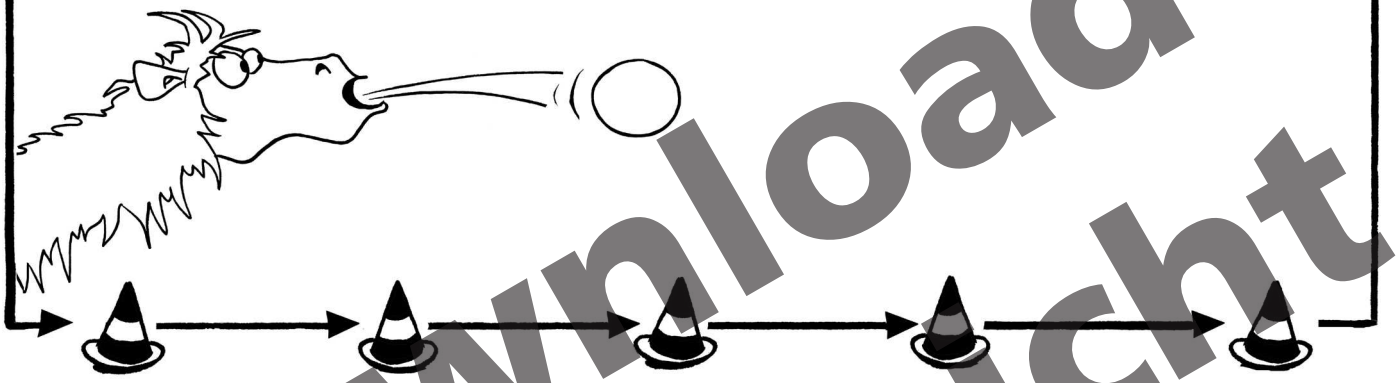
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Spuckende Lamas

Trainingsziele: Treffsicherheit, Ballgefühl
Material: Softball, Hütchen
Vorbereitung: Mit den Hütchen 2 gleich große Spielfelder markieren.

Spielverlauf:
Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt: die „Lamas" und die „Lama-Jäger".
Jedes Lama hat einen Softball – zum „Spucken".
Die Gruppen stellen sich einander gegenüber auf. Die Jäger versuchen, die Lamas einzufangen. Doch diese wehren sich und spucken ihre Angreifer an, indem sie versuchen, sie mit dem Ball abzuwerfen. Wird ein Jäger getroffen, muss er das Spielfeld verlassen. Er kann aber den Ball auch fangen und zurückwerfen.
Wurden alle Jäger abgeworfen, tauschen die Kinder die Rollen.



Eisbären-Kindergarten

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kreativität
Material: Schaumstoffreste (Würfel, Rollen, Platten aller Größen und Stärken), großes Tuch (Schwungtuch)
Vorbereitung: Die Kinder bauen aus den Schaumstoffresten gemeinsam einen Eisberg. Der Berg wird mit dem Tuch bedeckt.

Spielverlauf:
Zunächst ertasten die „Eisbären-Kinder" die Eisblöcke und -schollen, sie klettern hinauf und kuscheln sich hinein.
Anschließend wird das Tuch entfernt. Jetzt tragen die Eisbären-Kinder die Teile weg und stapeln sie zu einem neuen Eisberg auf: Sie tragen die Teile auf dem Kopf, dem Rücken, unter den Armen.
Nun lassen sie den Eisberg schmelzen. Dabei sind ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt: Sie tragen die Teile zu zweit weg, indem sie sie zwischen ihre Bäuche oder Rücken klemmen, oder sie legen die Platte auf den Boden, ein Kind legt sich darauf und lässt sich von dem anderen wegziehen.
Die Teile können aber auch geworfen werden und die anderen weichen ihnen aus oder fangen sie.
Oder die Kinder lassen die Platten durch die Luft segeln, andere versuchen, sie abzuschießen …
Am Ende des Spiels ruft die „Eisbären-Mutter": „Abendessen fertig, aufräumen!"

Download zur Ansicht

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Affen-Berg

Trainingsziele: Schnelligkeit, Reaktionsvermögen
Material: Bank, Bälle, Reifen, kleine Kästen, Matte
Vorbereitung: Die Materialien im Raum platzieren.

Spielverlauf:
Drei Kinder spielen die „Löwen". Alle anderen sind „Affenkinder".
Die Affen hocken auf dem „Affen-Berg" im Dschungel – der Bank. Die Bälle sind leckere „Kokosnüsse". Sie liegen in den Reifen.
Die Affenkinder gehen ihrer Lieblingsbeschäftigung nach: Sie suchen Kokosnüsse.
Die Löwen versuchen, die Affen zu fangen. Haben sie einen, bringen sie ihn auf die Matte.
Die Affen können ihre gefangenen Artgenossen aber befreien, indem sie zur Matte schleichen, sie an die Hand nehmen und schnell auf den sicheren Affenberg bringen. Dabei dürfen sie nicht gefangen werden.
Bei der hitzigen Affenjagd können sich die Affen auf die Bäume – Kästen – retten und dort ausruhen.

Tipp: Ein Löwe bewacht die Beute.

Froschteich

Trainingsziel: Gleichgewicht
Material: Matte oder Hütchen
Vorbereitung: Mit dem Material einen kleinen „Froschteich" und eine „Wiese" abgrenzen.

Spielverlauf:
Einige Kinder spielen „Störche", die anderen sind „Frösche".
Die Störche strecken ihre Arme nach vorn und bilden mit ihnen den langen Storchenschnabel.
Die Frösche hüpfen munter über die Wiese.
Mit ihren langen Schnäbeln fangen die Störche Frösche.
Gefangene Frösche legen sich auf den Rücken und quaken laut um Hilfe.
Andere Frösche können ihnen zu Hilfe eilen und sie in den Teich tragen. Dabei dürfen sie nicht gefangen werden.
Der gefangene Frosch darf den Teich lebendig verlassen, sobald ein neuer Frosch in den Teich getragen wird.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Armer schwarzer Kater

Trainingsziele: Mimik, Stimme, Selbstbeherrschung
Material: keins
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind geht als „Kater" in die Kreismitte.
Es läuft auf allen Vieren kläglich miauend und Grimassen schneidend zu einem Kind im Kreis. Er maunzt es nach Katzenart an.
Daraufhin muss das Kind ihm den Kopf streicheln und – ohne eine Miene zu verziehen – sagen:
„Armer schwarzer Kater."
Lacht das Kind dabei nicht, hat der Kater noch zwei Versuche, dann muss es sich ein neues Opfer suchen.
Lacht das Kind, löst es den Kater in seiner Rolle ab.

Weltraum-Flug

Trainingsziele: Merkfähigkeit, mit Stimme und Körperinstrumenten agieren
Material: keins
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis.
Die Weltraumreise beginnt:
- Die Raumfahrer besteigen die Raumkapsel: rhythmisch mit den Füßen stampfen.
- Die Kapsel wird geschlossen: einmal in die Hände klatschen.
- Der Countdown erfolgt: laut von zehn auf null zurückzählen, evtl. auf Englisch.
- Die Rakete startet: Sirenenton, der leise beginnt und immer lauter wird.
- Die Rakete schießt donnernd in den Himmel: klatschen, trampeln und laut schreien.
- Sie erreichen ihre Flugbahn: das Klatschen und Trampeln wird immer leiser – bis zum Summton.
- Schwereloser Flug durch das All: ein bekanntes Lied summen.
- Die Astronauten sind müde: sich auf den Boden legen, die Augen schließen.
- Alle schlafen tief: auf den eigenen Atem lauschen.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

Besen-Tanz

Trainingsziel: Reaktionsvermögen
Material: ein Besen, CD-Player mit Musik-CD
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Alle Kinder stellen sich paarweise auf.
Die Musik setzt ein und die Paare tanzen dazu. Ein Paar bekommt den Besen und reicht ihn während des Tanzens an ein anderes Paar weiter. So wandert der Besen von Paar zu Paar. Die Annahme des Besens darf nicht verweigert werden.
Wenn die Musik stoppt, muss das Paar, das gerade den Besen hat, ausscheiden.
Zum Schluss sollen die verbliebenen Paare mit großem Abstand voneinander tanzen.
Die beiden Kinder, die am Ende übrig bleiben, werden Besen-Tanz-Könige.

Tipp / Variation: Die Besen-Tanz-Könige bekommen eine Papierkrone aufgesetzt.
Statt eines Besens kann ein Hut von Paar zu Paar wandern.

Kartoffel-Tanz

Trainingsziel: Geschicklichkeit
Material: je Paar eine Kartoffel, CD-Player mit Musik-CD
Vorbereitung: keine

Spielverlauf:
Alle Kinder stellen sich paarweise zum Tanz auf. Jedes Paar hat eine Kartoffel zwischen ihre Stirnen geklemmt. Die Hände liegen auf den Schultern des Partners.
Die Musik setzt ein und die Paare tanzen dazu.
Die Kartoffel darf dabei nicht herunterfallen.
Tut sie es aber doch, scheidet das Paar aus.
Die beiden Kinder, die am Ende übrig bleiben, werden Kartoffel-Tanz-Könige.

Tipp: Bei jüngeren Kindern können statt der Kartoffeln Apfelsinen verwendet werden. Sie lassen sich besser festhalten, da sie weicher sind und besser haften.
Zum Schluss essen die Kinder die Apfelsinen.

Download zur Ansicht

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag, Buxtehude

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.: 3066DA3

www.persen.de

netzwerk lernen

zur Vollversion