

1	EINLEITUNG	5
2	WAS SIND BEWEGUNGSFELDER?	6
2.1	Bewegungsfelder	6
2.2	Pädagogische Perspektiven	6
2.3	Kompetenzen	8
3	DARSTELLEN, GESTALTEN UND TANZEN	9
3.1	Grundlegendes	9
3.1.1	Musik	9
3.1.2	Körperpositionen	10
3.1.3	Raum	10
3.2	Was gehört dazu?	12
3.3	Lehrplan	12
4	PRAXIS	16
4.1	Methodische Prinzipien	16
4.2	Darstellen, Gestalten und Tanzen ohne Handgeräte	18
4.2.1	Bodypercussion – Einführung <i>Im Urwald</i>	18
4.2.2	Bodypercussion – Fortführung <i>Rockstars</i>	19
4.2.3	Hip-Hop – Einführung <i>Let's start</i>	20
4.2.4	Hip-Hop – Fortführung <i>Wir sind hippe Hopper</i>	21
4.2.5	Hip-Hop – Weitere Übungen und Spiele	22
4.2.6	Streetmoves – Einführung <i>Begrüßungsszene</i>	23
4.2.7	Streetmoves – Fortführung <i>Kampfszene</i>	24
4.2.8	Streetmoves – Weitere Übungen und Spiele	25
4.3	Darstellen, Gestalten und Tanzen mit Handgeräten	26
4.3.1	Allgemeine Einführung – <i>An die Handgeräte – fertig – los!</i>	26
4.3.2	Bewegen mit dem Ball – Einführung	27
4.3.3	Bewegen mit dem Ball – Fortführung	28
4.3.4	Weitere Übungen und Spiele mit dem Ball	29
4.3.5	Bewegen mit dem Hula-Hoop-Reifen – Einführung	30
4.3.6	Bewegen mit dem Hula-Hoop-Reifen – Fortführung	31
4.3.7	Weitere Übungen und Spiele mit dem Hula-Hoop-Reifen	32
4.3.8	Bewegen mit dem Seil – Einführung	33
4.3.9	Bewegen mit dem Seil – Fortführung	34
4.3.10	Weitere Übungen und Spiele mit dem Seil	35

4.3.11	Bewegen mit dem Band – Einführung.....	36
4.3.12	Bewegen mit dem Band – Fortführung <i>Band-tastisch!</i>	37
4.3.13	Kreative „Handgeräte“.....	38
	Literaturverzeichnis.....	39
	Links.....	41
	Anhang.....	42

VORSCHAU

1 Einleitung

Seitdem die *Bewegungsfelder* das *Sportartenkonzept* weitestgehend ersetzt haben, kann der Sportunterricht etwas freier und kreativer gestaltet werden. Gerade das *Darstellen, Gestalten und Tanzen* ist ein besonders kreatives Bewegungsfeld. Die Kinder können hier vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln sowohl ohne als auch mit Handgeräten, allein, mit einem Partner oder in einer Gruppe.

Allerdings ist es manchmal schwierig, ein geeignetes Thema zu finden oder die inhaltlichen Vorgaben des Lehrplanes umzusetzen, da Sie vielleicht fachfremd Sport unterrichten, selbst noch keine Erfahrungen mit dem Bewegen zur Musik oder eventuell mit Handgeräten gemacht haben, nicht genügend Ideen oder keine Zeit zum aufwendigen Recherchieren haben.

Diese Broschüre soll Ihnen deshalb zuerst einen kurzen theoretischen Einblick in die Welt der Bewegungsfelder geben und Grundlegendes zum Bewegungsfeld *Darstellen, Gestalten und Tanzen* erläutern, bevor Sie im Praxisteil Anregungen für komplette Unterrichtsstunden und weitere thematisch bezogene Übungen und Spiele finden. Die Stunden wurden teilweise in Zusammenarbeit mit Studierenden der Lernfächer der Primarstufe erstellt. Für die Unterrichtsstunden bzw. auch für alle weiteren Übungen und Spiele wird nur wenig Material benötigt. Auch der Zeitaufwand für die Vorbereitung der Stunden ist gering. Die Stunden sind weitgehend nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad geordnet. Im Anhang finden Sie Kopiervorlagen zur Gruppeneinteilung, Stationsarbeit, Gruppenaktivität und zur Veranschaulichung einzelner Übungen.

VORSCHAU

2 Was sind Bewegungsfelder?

In diesem Kapitel sollen die Begriffe Bewegungsfelder, pädagogische Perspektiven und Kompetenzen erklärt werden, da diese im Lehrplan für das Fach Sport verwendet werden.

2.1 Bewegungsfelder

Bei den Bewegungsfeldern unterscheidet man zwischen verbindlichen und fakultativen. Die verbindlichen Bewegungsfelder sind fester Bestandteil des Unterrichts in jeder Jahrgangsstufe, die fakultativen Bewegungsfelder erweitern das Angebot der Unterrichtsinhalte (Ministerium für Bildung Saarland, 2011: S. 7). Die Benennung, Inhalte und Ziele der Bewegungsfelder weisen im Vergleich der Lehrpläne der einzelnen Bundesländer nur geringe Unterschiede auf, weswegen sich im weiteren Verlauf nur auf den Lehrplan eines Bundeslandes bezogen wird. Im Folgenden werden die einzelnen Bewegungsfelder vorgestellt:

Verbindliche Bewegungsfelder

- Spielen
- Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen
- Bewegen an Geräten
- Laufen, Werfen, Springen
- Bewegen im Wasser
- Darstellen und Gestalten

Fakultative Bewegungsfelder

- Raufen und Ringen
- Rollen, Gleiten, Fahren (Ministerium für Bildung Saarland, 2011: S. 2)

2.2 Pädagogische Perspektiven

Ziel eines mehrperspektivischen Sportunterrichts ist es, die sportliche Handlungsfähigkeit der Kinder zu entwickeln. Die Kinder sollen also lernen, Formen aus dem Angebot an Bewegungen zu wählen, die ihnen einerseits das Thema Gesundheit näherbringen und andererseits Freude am Sport vermitteln. Durch einen mehrperspektivischen Unterricht wird den Kindern die Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur eröffnet. Es wird eine Erziehung zum Sport und eine Erziehung durch Sport angestrebt (Doppelauftrag des Sports). In den folgenden Punkten werden die einzelnen pädagogischen Perspektiven nun beschrieben. Häufig überschneiden sich diese bzw. wirken sie zusammen:

Die Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Im Sportunterricht sollen durch vielfältige Bewegungen und das vielfältige Ansprechen aller Sinne die Wahrnehmungsfähigkeit verbessert, die Sinne geschärft und somit die allgemeine Lernfähigkeit gefördert werden. Zugleich entwickelt sich die Wahrnehmungsfähigkeit des Körpers mit dem individuellen Bewegungsrepertoire. Lernt das Kind, seine Belastungsfähigkeit einzuschätzen, wirkt sich dies positiv auf die Entwicklung des Körper- und Selbstbildes aus. Diese Perspektive kann besonders gut in den Bewegungsfeldern *Bewegen an Geräten*, *Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen*, *Raufen und Ringen*, *Rollen, Gleiten, Fahren* oder *Darstellen und Gestalten* umgesetzt werden.

Es gibt kostenlose Software (z. B. Audacity), mit der ein Stück schneller oder langsamer abgespielt oder ganz einfach anderweitig bearbeitet werden kann, z. B. kann eine Aufspaltung in Sequenzen erfolgen, wenn die Kinder eine Choreografie erarbeiten sollen. Diese Sequenz wird dann mit einer kurzen Pause dazwischen immer wieder abgespielt.

3.1.2 Körperpositionen

Im Folgenden werden die wichtigsten Körperpositionen im Stehen, Sitzen und Liegen kurz dargestellt. Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen Körperpositionen im Stehen und Sitzen.

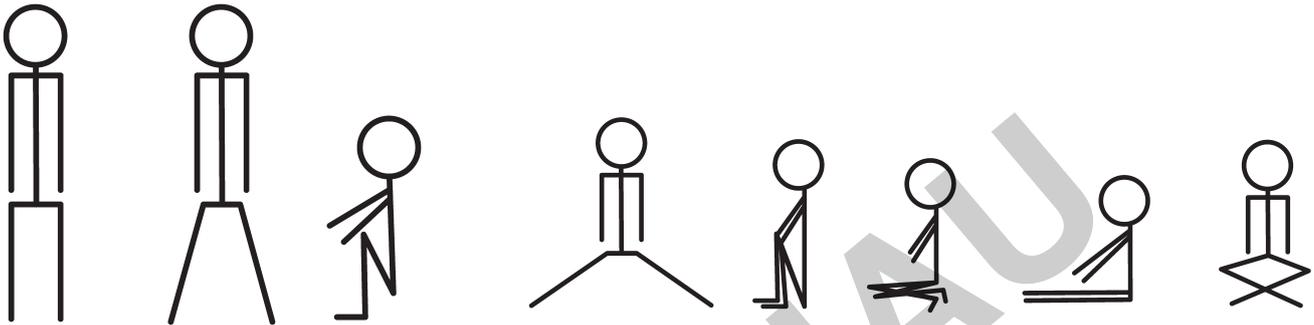


Abbildung 1: Körperpositionen im Stehen: Geschlossener Stand, Grätschstand, Hockstand, und im Sitzen: Grätschsitz, Hocksitz, Fersensitz, Langsitz, Schneidersitz (von links nach rechts) (in Anlehnung an Haselbach, 1988: S. 51)

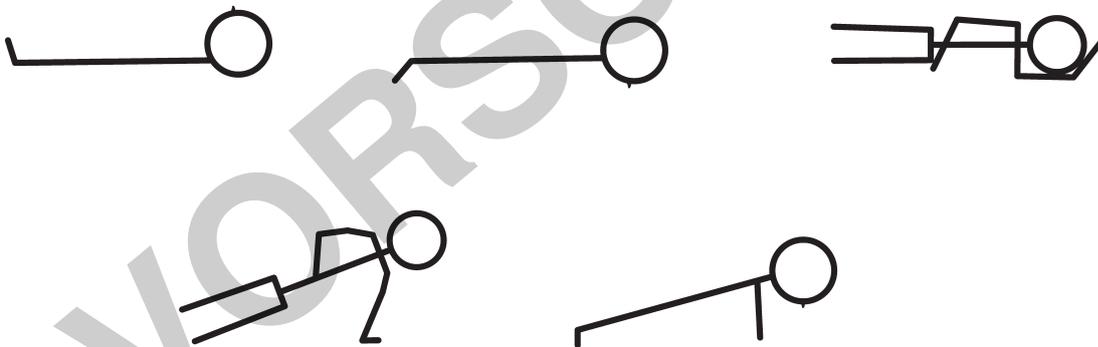


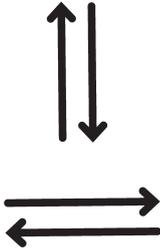
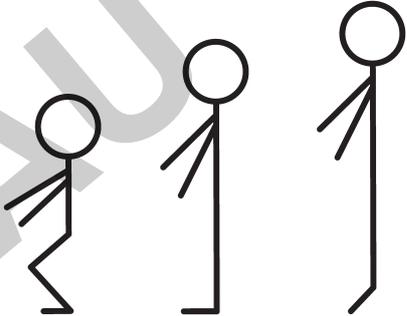
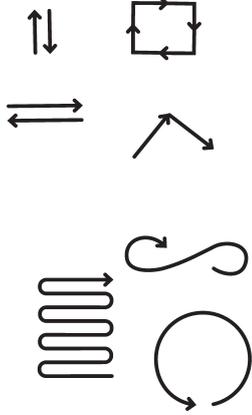
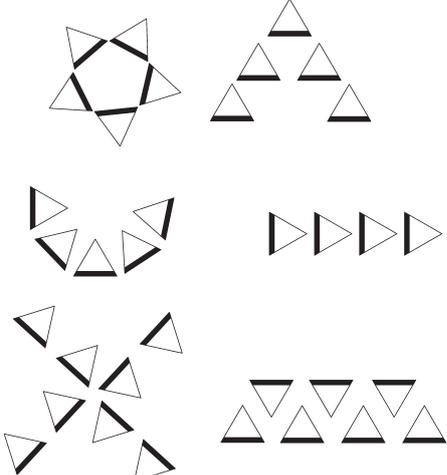
Abbildung 2: Körperpositionen im Liegen: Rückenlage, Bauchlage, Seidlage (oben von links nach rechts), Seitstütz, Liegestütz (unten von links nach rechts)

3.1.3 Raum

Bei der räumlichen Beschreibung einer Bewegung können folgende Aspekte unterschieden werden. Die Tabelle gibt hierüber einen Überblick.

3 Darstellen, Gestalten und Tanzen

Tabelle 1: Aspekte der räumlichen Bewegungsbeschreibung (in Anlehnung an Haselbach, 1998: S. 67–71)

Aspekte	Beispiele
<p>Bewegungsrichtung: Die Bewegungsrichtungen werden in vorwärts – rückwärts, aufwärts – abwärts, rechts – links und diagonal unterschieden.</p>	
<p>Stellung: Diese wird durch die Körperposition im Raum gekennzeichnet im Liegen, Sitzen, Knien, Hocken und Stehen.</p>	<p>s. Abbildung 1 und 2</p>
<p>Ebene: Diese wird durch die Lage des Körperschwerpunktes bestimmt in tief (gebeugte Knie, tiefverlagerter Schwerpunkt), mittel (ganze Sohle, Schwerpunkt „normal“) und hoch (Ballenstand, gestreckte Beine und hochverlagerter Schwerpunkt).</p>	
<p>Raumwege: Hier wird in geradlinige (s. linke Abb.) und kurvige Wege (s. rechte Abb.) unterschieden.</p>	
<p>Aufstellung: Hier wird in geradlinige (z. B. Reihe, Viereck oder Dreieck) und kurvige (z. B. Kreis, Halbkreis, Doppelkreis) Aufstellungsformen für Gruppen unterschieden, sowie ein Pulk mit Blick nach vorne, zur Mitte, nach außen oder in unterschiedliche Richtungen. Für Paare kann es eine Aufstellung nebeneinander, gegenüber, hintereinander, mit dem Blick zueinander oder voneinander abgewandt sein.</p>	

3.2 Was gehört dazu?

Darstellen, Gestalten und Tanzen kann sehr vielfältig sein und spielerisch vermittelt werden. Zu diesem Bewegungsfeld zählen nicht nur Klassiker wie das Tanzen oder die Gymnastik mit Handgeräten, sondern auch moderne Ansätze wie Bodypercussion (hierbei wird der Körper als Klanginstrument benutzt; in Anlehnung an Aissen-Crewett, 1999: S. 93–94), Hip-Hop, Streetmoves („Straßenturnen“, Aufgreifen typischer Ausdrucksweisen der Kinder und Jugendlichen, „Verpackung“ in Bewegung und Darstellung als eine Art Theaterstück, auch mit Untermalung mit Musik, z. B. Alltagsszenen, aber auch Filmszenen [Nierhoff, 2007: S. 144–146]) oder der Einbezug von Alltagsgegenständen als Handgeräte. Gerade dieses Bewegungsfeld kann sehr kreativ umgesetzt werden.

3.3 Lehrplan

Der Lehrplan für das Bewegungsfeld *Darstellen, Gestalten und Tanzen* sieht für die Klassenstufen 1 bis 4 gymnastische Bewegungsgrunderfahrungen allein, mit Partner und in der Gruppe vor. Die Lehrpläne der verschiedenen Bundesländer sind ähnlich, aber nicht ganz einheitlich. Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die Lehrplaninhalte der einzelnen Bundesländer.

Tabelle 2: Übersicht über Lehrplaninhalte des Bewegungsfeldes *Darstellen, Gestalten und Tanzen* der einzelnen Bundesländer

Bundesland	Inhalte des Lehrplans
Baden-Württemberg (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorierendes/kreatives Bewegen, auch mit Handgeräten, Materialien und Objekten • Ungebundenes Bewegen zu Rhythmus, Sprache und Musik • Gymnastisch-tänzerische Grundformen zu Musik, Rhythmen, Sprache, akustischen/optischen Impulsen • Erfahrung und Nutzen von Raumwegen, Raum- und Zeitdimensionen • Darstellung von Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen mit und durch Bewegungen • Einfache Tänze (Kl. 1 und 2) • Sich bewegen mit und ohne Handgeräte(n), Materialien und Objekte zu Musik im Raum • Ausführung/Variation von Bewegungsfolgen zu Musik allein, mit Partner oder in der Gruppe • Kinder-/Trendtänze und Tänze unterschiedlicher Stilrichtungen zu zweit / in der Gruppe • Gestaltung von Präsentationen (Kl. 3 und 4)
Bayern (Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegen in tänzerischen Grundformen, Anpassung der Bewegungen an unterschiedliche Geräusche, einfache Rhythmen und Musikstücke • Kreatives Bewegen mit Handgeräten und Alltagsobjekten • Vorführen eines einfachen Tanzes • Darstellung von Alltagssituationen, Rollen, Gefühlen und Stimmungslagen mit Bewegung (Kl. 1 und 2) • Rhythmisches Bewegen in den tänzerischen Grundformen • Bewegen mit Handgeräten und Alltagsobjekten zu Musik • Vorführung einfacher Tänze unterschiedlicher Kulturen/Stilrichtungen, Improvisation zu Darstellungs-/Phantasieaufgaben (Kl. 3 und 4)

<p>Nordrhein-Westfalen (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 2012)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten mit und ohne Handgeräte(n)/Objekte(n) • Erfinden, Üben und Gestalten von Bewegungskunststücken mit Handgeräten/Objekten • Aufeinanderbeziehen von Rhythmus, Musik und Bewegung • Mitteilung und Darstellung durch Bewegung • Tänze, Entwicklung, Üben und Präsentation von Bewegungsgestaltungen
<p>Rheinland-Pfalz (Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur, 2008)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Erfahrungen im Umgang mit Bewegungsgrundformen • Erfassung unterschiedlicher Geräusche, Klänge und Rhythmen und deren spontane und bewusste Umsetzung in Bewegung • Einsatz von Materialien zur Ausdrucksgestaltung, Entwicklung und Verwirklichung eigener Spielideen • Entdecken der Möglichkeiten und Grenzen von Improvisation und angeleiteter Gestaltung • Benennung und Präsentation von Tänzen unterschiedlicher Kulturen/Stilrichtungen • Beobachtung und Reflexion bei Tänzen und rhythmischen Bewegungen bei sich selbst und anderen
<p>Saarland (Ministerium für Bildung Saarland, 2011)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmische Geh- und Laufspiele • Nachahmen von Fortbewegungsarten • Bewegung auf rhythmische Vorgaben und auf Musik • Wiedergabe und Umsetzung von Rhythmen und Musik durch Gestik • Anpassung von rhythmischen und gymnastischen Bewegungsformen an Raum, Rhythmus, Partner oder Gruppe • Einfache Tanzgestaltungen • Erprobung und Kombination von gymnastischen Bewegungsformen mit Handgeräten (Seil, Reifen, Gymnastikball, Gymnastikband) • Einfache Jonglierübungen
<p>Sachsen (Sächsisches Staatsministerium, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Spiel- und Bewegungserfahrungen mit unterschiedlichen Materialien/Handgeräten • Eigenschaften und Verwendungsmöglichkeiten von Geräten/Materialien • Erste gymnastische Fertigkeiten • Gestalten unterschiedlicher Schrittarten nach vorgegebenen/eigenen Rhythmen • Improvisation nach Bewegungsliedern und -geschichten • (Nach-)Gestaltung von Tanzliedern • Anpassen von Bewegungen an Partner/Gruppe • Spiele zur Schulung der Sinne (optisch, akustisch, taktil, kinästhetisch) • Spannungs- und Entspannungsübungen, Funktionsgymnastik (Kl. 1 und 2) • Koordination von Bewegungen mit Partner • Gymnastische Übungen nach rhythmischen Vorgaben • Aerobic-Grundschriffe • Improvisieren und Gestalten mit Alltagsmaterialien • Gemeinsames (Nach-)Gestalten von Tänzen nach moderner Musik und anderer Kulturen • Einbringen von Ideen und Einigen mit Partner/Gruppe auf Gestaltungslösungen • Spiele zu Orientierung, genauem Beobachten und schnellem Handeln • Kennenlernen von Werten und Wirkungen einer zweckmäßigen Körperhaltung • Einfache Kräftigungs- und Dehnübungen • Spannungs- und Entspannungsübungen (zusätzlich Kl. 3 und 4)

4.2.8 Streetmoves – Weitere Übungen und Spiele

- **Der erste Schlag zählt:** Die Kinder bewegen sich zu Musik quer durch den Raum. Beim ersten Schlag soll eine Aktion ausgeführt werden, z. B. einmal in die Hände klatschen, einen Strecksprung machen, einen Partner abklatschen oder die Richtung wechseln (Probst 2012: S. 109).
- **Maschinenbau:** Die Kinder finden sich in Kleingruppen zusammen. Auf den Takt der Musik sollen sie eine Maschine nachahmen: Bei Schlag 1 und 2 sollen sie sich einen Gegenstand nehmen, bei 3 bis 6 diesen Gegenstand etwas bearbeiten und bei 7 und 8 weitergeben (Probst 2012: S. 108–109).
- **Zeitlupe:** Die Kinder finden sich in Kleingruppen zusammen. Jede Gruppe stellt eine Situation aus einer Sportart in Zeitlupentempo nach, z. B. während der Fahrt fliegt die hinterste Person aus dem Bob und hält sich fest, ein Tennisspiel mit Zuschauern, Zieleinlauf beim Marathon usw. Als Begleitmusik eignet sich *Chariots Of Fire* von Vangelis (in Anlehnung an Probst 2012: S. 109).
- **Handwerksspiel:** Vier Kinder werden zu Meistern bestimmt und stellen sich an die Grundlinie des Spielfeldes. Gegenüber stehen alle anderen Kinder als Gesellen. Diese überlegen sich gemeinsam ein Handwerk. Dann gehen sie auf etwa zwei Meter an die Meister heran und sagen: „Meister, gib uns Arbeit.“ Die Meister fragen: „Was treibt ihr für ein Handwerk?“ Die Gesellen stellen dies pantomimisch dar, die Meister müssen raten. Rät ein Meister richtig, müssen die Gesellen zu ihrer Grundlinie laufen, die Meister versuchen, sie zu fangen. Wer gefangen wurde, wird auch zum Meister (Döbler & Döbler 2018: S. 156).
- **Toaster, Elefant, Tankstelle:** Die Kinder stehen im Kreis, ein Kind in der Mitte des Kreises. Es zeigt auf ein Kind im Kreis, das mit seinen beiden Nachbarn eine Aufgabe erfüllen muss. Wer zu spät oder falsch reagiert, löst das Kind im Kreis ab:
 - **Toaster:** Das Kind in der Mitte hüpft auf und ab, seine Nachbarn halten sich um das Kind herum an beiden Händen.
 - **Elefant:** Das Kind in der Mitte formt mit seinen Armen einen Rüssel, seine Nachbarn mit den Armen die Ohren.
 - **Tankstelle:** Das Kind in der Mitte streckt seinen linken Arm in die Luft, das linke Kind bewegt den Arm auf und ab als Pumpe, das rechte Kind spielt den Zapfhahn und hängt einen Zeigefinger an das Ohr des mittleren Kindes.
 - **Mixer:** Das mittlere Kind hebt seine Arme, stellt seine Zeigefinger auf die Köpfe seiner Nachbarn, diese drehen sich auf der Stelle im Kreis (Probst 2012: S. 31).
- **Sprichwörterpantomime:** Die Kinder stellen Sprichwörter in Partnerarbeit pantomimisch dar, z. B. jemandem die Ohren langziehen, jemanden an der Nase herumführen, jemanden über den Tisch ziehen usw. (Eberherr & Loeffl 2013: S. 291).
- **Evolutionsspiel:** Alle Kinder bewegen sich als Amöbe auf dem Bauch fort. Begegnen sich zwei Kinder, spielen sie „Schnick schnack schnuck“. Der Gewinner steigt eine Evolutionsstufe auf, der Verlierer bleibt in seiner Stufe. Es dürfen nur gleiche Stufen miteinander knobeln. Zum Schluss bleibt aus jeder Stufe ein Kind übrig. Folgende Evolutionsstufen gibt es:
 - **Amöbe:** auf dem Bauch kriechen
 - **Flugsaurier:** Laufen mit flatternden Armen
 - **Steinzeitmensch:** gebückte Haltung, ähnlich wie ein Affe
 - **Neuzeitmensch:** aufrechter Gang, mit der Gestik wie mit einem Handy am Ohr (in Anlehnung an Eberherr & Loeffl 2013: S. 290)
- **Alltag:** Die Kinder stellen pantomimisch Alltagsbewegungen nach, wie z. B. Kaffee trinken, Einkaufstaschen schleppen, eine Banane essen, Wäsche waschen usw. (Eberherr & Loeffl 2013: S. 294–295).

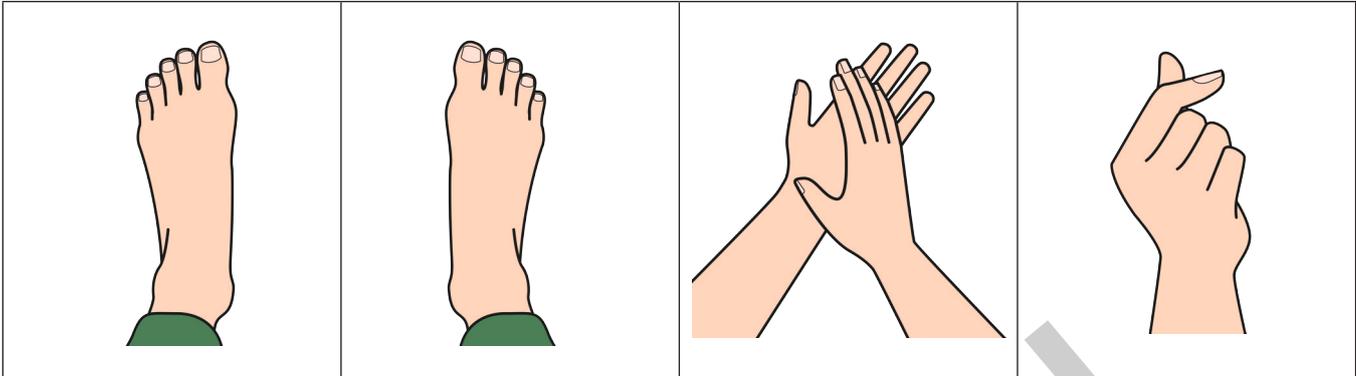
4.3 Darstellen, Gestalten und Tanzen mit Handgeräten

4.3.1 Allgemeine Einführung – An die Handgeräte – fertig – los!

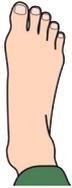
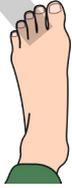
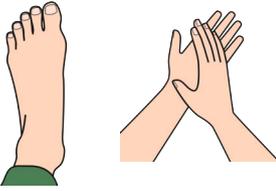
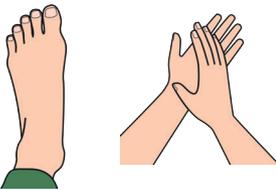
Stunde/Zeit	Inhalte	Material
Einstimmung 10 min	Einteilung in vier Gruppen anhand der Handgeräte; aufwärmen (mit dem Gerät, das jeder am Ende in der Hand hält)	s. Aufwärmen
Aufwärmen 10 min	Tauschrausch: Jedes Kind bekommt ein Handgerät. Alle Kinder bewegen sich zur Musik frei in der Halle. Auf Kommando tauschen die Kinder, z. B. Bälle mit Reifen, Seile mit Band, rot mit blau, gelb mit grün usw. Geben Sie ggf. weitere Bewegungsformen vor, wenn die Kinder nur laufen oder Hopselauf machen sollten, z. B. Seitgalopp, rückwärts laufen, einbeiniges/beidbeiniges Hüpfen (in Anlehnung an Thimm 2014: S. 42).	je gleich viele Springseile, Reifen, Bälle und Bänder, am besten je in zwei verschiedenen Farben
Hauptteil (in Stationen, je ca. 13 min) 55 min	Springseilquadrat: Vier Seile werden zu einer Schlaufe verbunden, die Kinder stellen sich hinein und spannen die Seile zu einem Quadrat/Dreieck je nach Anzahl der Kinder. Nun sollen sie im Kreis laufen, ohne die Form zu verlieren (Thimm 2014: S. 44) und Springseilzopf: Ein Kind hält die Enden von drei Springseilen fest, drei Kinder halten die jeweils anderen Enden fest. Durch Bewegung von außen zur Mitte flechten die Kinder einen Zopf. Sind es nur drei Kinder, die Enden an der Sprossenwand festbinden (in Anlehnung an Hofmann 2014: S. 133). Reifenralley: Die Gruppe bildet einen Kreis und die Kinder fassen sich an den Händen an. An einer Stelle wird ein Gymnastikreifen eingehängt. Dieser soll nun im Kreis wandern, in den die Kinder nacheinander durchsteigen, ohne die Hände loszulassen. Nach und nach werden mehr Reifen ins Spiel aufgenommen (Thimm 2014: S. 66). Reifenkreisel: Die Gruppe stellt sich mit den Rücken verteilt um einen Reifen und hält diesen so fest. Die Gruppe dreht sich im Kreis, ohne den Reifen zu verlieren. Welche Möglichkeiten gibt es noch? Lassen Sie die Kinder überlegen (in Anlehnung an Lutgehard 2014: S. 21). Kopfball: Die Gruppe transportiert einen Ball eingeklemmt zwischen den Köpfen, im Gehen, im Vierfüßlergang vom einen Hallenende zum anderen (Hofmann 2014: S. 134). Wanderball: Ein Ball wird über Kopf von Kind zu Kind weitergegeben. Das hinterste Kind nimmt den Ball und stellt sich wieder vorne an. Alternativ kann der Ball zwischen den gegrätschten Beinen weitergegeben oder mit etwas Abstand zueinander geworfen werden (Döbler & Döbler 2018: S. 215). Vorsicht, Schlange! Ein Kind der Gruppe führt das Band (z. B. Springseil) schlängelnd über den Boden, die anderen Kinder springen darüber, ohne von der Schlange gebissen zu werden. Wer berührt wird, darf das Band übernehmen und Schlange spielen (in Anlehnung an Döbler & Döbler 2018: S. 144).	Material des Aufwärmens
Schlussspiel 10 min	Chaos: Alle Handgeräte werden in der Halle bzw. an den Wänden der Halle gleichmäßig verteilt. Jede Gruppe zieht eine Aktionskarte. Auf Startkommando laufen alle Kinder los und versuchen, ihre Aktion zu Ende zu führen. Die Gruppe, die dies als Erstes geschafft hat, gewinnt (Thimm 2014: S. 52).	Material wie bisher, Aktionskarten (s. Anhang)

Anhang

Symbolkarten zur Gruppeneinteilung



Rhythmus 1

Zählzeit	1	2	3	4
Stufe 1	<p>Rechts stampfen</p> 		<p>Links stampfen</p> 	
Stufe 2	<p>Rechts stampfen und rechte Hand auf linke Schulter</p> 		<p>Links stampfen und in die Hände klatschen</p> 	
Stufe 3	<p>Rechts stampfen und rechte Hand auf linke Schulter</p> 	<p>Fingerschnipsen</p> 	<p>Links stampfen und in die Hände klatschen</p> 	<p>Fingerschnipsen</p> 