

Bewegungsspiele für Klassenzimmer, Sporthalle oder Schulhof

Die Schlange schlängelt sich

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Koordination und ihr Körpergefühl sowie ihren Gemeinschaftssinn weiter.

Anleitung:

Alle Kinder fassen sich an den Händen und bilden eine lange Schlange. Ein Kind bildet den Kopf der Schlange und führt alle an. Die Schlange schlängelt sich zunächst durch den Raum und geht dann auch zwischen zwei Kindern unter den Händen hindurch. Die Hände dürfen nicht losgelassen werden. Das kann mehrmals nacheinander geschehen. Die Schlange darf sich nur nicht verknoten. Dann ist das Spiel zu Ende.

Slalom laufen

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und ihr Gemeinschaftsgefühl.

Anleitung:

Die Kinder stellen sich in einer Reihe hintereinander auf, lassen aber zwischen den einzelnen einen Abstand, sodass ein Kind ohne Berührung gut durch die Lücken laufen kann.

Das letzte Kind in der Reihe läuft auf ein Zeichen hin im Slalom durch die Reihe der Kinder hindurch und bleibt vorne stehen. Dann darf das nun letzte Kind mit seinem Slalomlauf beginnen und wiederum vorne stehenbleiben. Wenn alle Kinder einmal gelaufen sind, ist der Durchgang zu Ende.

Brückenlauf

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und ihr Gemeinschaftsgefühl.

Anleitung:

Immer zwei Kinder stellen sich gegenüber auf und halten sich bei schräg nach oben ausgestreckten Armen an den Händen fest, sodass ein langer Durchgang entsteht. Die letzten beiden Kinder laufen durch den Gang und bilden vorne wieder eine „Brücke“. Wenn alle Kinder einmal durch den Gang gelaufen sind, ist der Durchgang zu Ende.

Zusammen über das Meer

Ziel: Die Kinder vertiefen ihr Körpergefühl, ihre Koordinationsfähigkeit und die Freude am gemeinsamen Spiel.

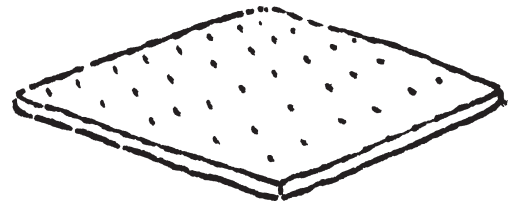
Anleitung:

Für dieses Spiel werden Teppichfliesen benötigt. Das Spiel findet auf einem abgegrenzten Spielfeld statt. Auf der einen Seite liegt „Europa“ und auf der gegenüberliegenden Seite „Amerika“.

Die Kinder müssen über Teppichfliesen hüpfen, die kleine rettende „Inseln“ darstellen, bis sie schließlich zum anderen Kontinent gelangen.

Es können mehrere Schwierigkeitsgrade eingebaut werden, z. B. indem die Regel ergänzt wird, dass immer zwei Kinder zusammen auf eine Teppichfliese treten müssen, oder indem die Abstände zwischen den Fliesen vergrößert werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder von Europa nach Amerika gelangt sind. Wer ins „Wasser“ getreten ist, muss nach „Europa“ zurück. Beim nächsten Durchgang müssen die Kinder von Amerika nach Europa gelangen.



Den Knoten lösen

Ziel: Die Kinder denken strategisch und handeln geschickt. Sie halten bei allen Bewegungen die Gemeinschaft aufrecht.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden vier bis fünf Seilchen benötigt.

Acht bis zehn Kinder stehen im Kreis. Es sollten nicht mehr sein, aber es muss eine gerade Anzahl sein. Die jeweils gegenüberstehenden Kinder halten ein Seilchen mit einer Hand fest. Auf ein akustisches Zeichen hin bewegen sich die Kinder über oder unter den Seilchen umher. Auf ein Zeichen sollen sie gemeinsam durch genaues Schauen, Überlegen und Diskutieren den Knoten wieder lösen. Die Seilchen dürfen sie dabei nicht loslassen.

Die Kinder sollen den Knoten immer locker lassen, damit sie ihn gut lösen können.

Falls eine Klasse in zwei Gruppen geteilt wird, die das Spiel parallel durchführen, darf es keinen Wettkampf geben, wer zuerst den Knoten gelöst hat.

Dornröschen war ein schönes Kind

Ziel: Die Kinder spielen in der Gruppe den Inhalt des Liedes „Dornröschen war ein schönes Kind“ nach und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Anleitung:

Der Lehrer erzählt den Kindern das Märchen von Dornröschen.

Die Kinder üben im Vorfeld den Liedtext und können ihn während des Spiels singen.

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf und halten sich an den Händen fest. Sie legen gemeinsam die Rollen für Dornröschen, die böse Fee und den Königssohn fest. Dornröschen setzt sich in die Mitte des Kreises.

Nun singen die Kinder gemeinsam das Lied und führen dabei folgende Handlungen aus:

- 1. Strophe: Die Kinder drehen sich im Kreis rechts herum.
- 2. Strophe: Die Kinder bleiben stehen und warnen Dornröschen mit dem Zeigefinger.
- 3. Strophe: Die Fee kommt zu Schneewittchen in die Kreismitte.
- 4. Strophe: Die böse Fee steht noch immer in der Kreismitte. Sie kann die Strophe allein singen und dabei dem Dornröschen mit dem Zeigefinger drohen. Die Kinder im Kreis drehen sich währenddessen um die eigene Achse und halten sich die Augen zu. Am Ende der Strophe legt sich Dornröschen mit geschlossenen Augen in der Kreismitte auf den Boden. Nach der Strophe verlässt die böse Fee die Kreismitte.
- 5. Strophe: Die Kinder im Kreis halten sich wieder an den Händen. Sie gehen einige Schritte vor bis zur Kreismitte und heben dann die Arme hoch.
- 6. Strophe: Der Königssohn kommt zu Dornröschen in die Kreismitte. Die Kinder im Kreis gehen wieder einige Schritte zurück.
- 7. Strophe: Der Königssohn steht noch immer in der Kreismitte. Er kann die Strophe allein singen. Die Kinder im Kreis stehen und klatschen beim Singen in die Hände. Am Ende der Strophe schlägt Dornröschen die Augen auf und setzt sich hin.
- 8. Strophe: Dornröschen steht auf und nimmt den Königssohn an der Hand. Immer zwei Kinder, die im Kreis nebeneinanderstehen, haken sich zuerst rechts ein und drehen sich gemeinsam. Dann haken sie sich links ein und drehen sich gemeinsam.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Strophen gesungen worden sind.



Rote Kirschen ess' ich gern

Ziel: Die Kinder vertiefen ihre Freude an der Gemeinschaft und am Spiel.

Anleitung:

Die Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen fest. Ein Schüler geht außen um den Kreis herum, während alle Kinder zusammen das Gedicht sprechen. An der Stelle „Hier wird Platz gemacht“ tippt der Schüler die Hände von zwei Kindern an, die daraufhin den Kreis öffnen. Der Schüler geht in den Kreis hinein, an der gegenüberliegenden Seite möglicherweise wieder hinaus und dann noch einmal hinein. Zuletzt bleibt er im Kreis und wählt ein Kind aus. Dieses nimmt er an die Hand und wiederholt mit ihm zusammen das Spiel. So wird das Gedicht mehrere Male zusammen gesprochen, während immer mehr Kinder mit dem Schüler mitgehen. Das kann so lange wiederholt werden, bis nur noch so wenige Kinder übrig sind, dass kein Kreis mehr gebildet werden kann.

Rote Kirschen ess' ich gern,
schwarze noch viel lieber.
In die Schule geh ich gern
alle Tage wieder.
Hier wird Platz gemacht
für die jungen Schüler!
Sitzt ein Kuckuck auf dem Dach,
kommt der Regen, macht ihn nass,
kommt der liebe Sonnenschein:
Dieses Kind nun soll es sein.

Eingefroren

Ziel: Die Kinder lernen, auf ein Signal zu reagieren und erweitern ihre Freude am gemeinsamen Spiel.

Anleitung:

Für dieses Spiel wird ein CD-Player mit Musik benötigt.

Während die Musik läuft, bewegen sich die Kinder frei dazu: Sie können laufen, rennen oder auch Tanzbewegungen machen.

Sobald die Musik stoppt, müssen die Kinder in ihrer Bewegung „einfrieren“ und so lange still verharren, bis die Musik wieder spielt.

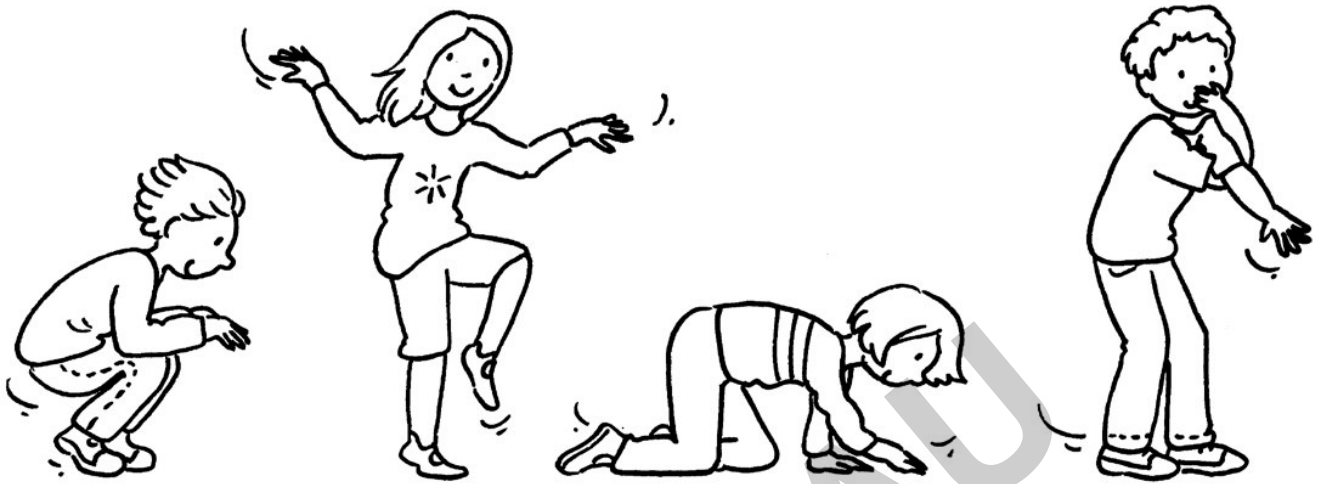
Der Lehrer prüft, ob tatsächlich alle Kinder „eingefroren“ sind. Bewegt sich ein Kind, scheidet es aus und setzt sich leise hin.

Es können so viele Durchgänge gespielt werden, bis kein Kind mehr übrig ist.

Das Spiel dauert fünf Minuten.

Die Bewegungen können auch ohne Musik durchgeführt werden.

Die Kinder erzählen anschließend, welches Tier sie dargestellt haben, woran es erkennbar gewesen ist und warum sie sich dafür entschieden haben. Im nächsten Durchgang können die Kinder wieder ein neues Tier imitieren.



Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ziel: Die Kinder finden sich als Gemeinschaft zusammen und imitieren unterschiedliche Bewegungen.

Anleitung:

Der Lehrer legt ein Spielfeld fest.

Ein Kind ist der Fischer und steht am einen Ende des Spielfeldes.

Die anderen Kinder stehen am anderen Ende des Spielfeldes.

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

Der Fischer antwortet etwas, z. B.: „100 Meter tief.“

Die Kinder fragen: „Wie kommen wir darüber?“

Der Fischer ruft den Kindern eine Bewegungsanweisung zu, z. B.:

„Hüpft auf einem Bein!“

Dann hüpfen die Kinder auf einem Bein auf die Seite des Fischers.

Alle Kinder, die der Fischer berührt hat, sind nun seine Helfer.

Das Kind, das als Letztes noch nicht vom Fischer berührt worden ist, darf nun selbst Fischer sein.

Weitere Bewegungsanweisungen sind z. B.: „Lauft auf allen Vieren!“, „Hüpft wie ein Frosch!“ oder „Rennt!“



Staffellauf

Ziel: Die Kinder vertiefen ihre Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit sowie die Freude am gemeinsam Spiel.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden Hula-Hoop-Reifen benötigt.

Über das gesamte Spielfeld werden in der Form eines Hufeisens Hula-Hoop-Reifen im Abstand von etwa fünf Metern auf den Boden gelegt.

In jeden Reifen stellt sich ein Kind.

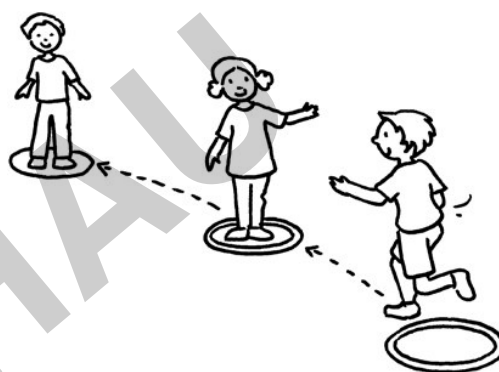
Die anderen Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe vor den ersten Reifen.

Das erste Kind läuft auf ein Signal hin los, klatscht dem Kind im ersten Reifen auf die Hand und stellt sich in den ersten Reifen. Das

Kind, das bis dahin im ersten Reifen stand, läuft zum zweiten Reifen, klatscht dem Kind im zweiten Reifen auf die Hand und stellt sich in den zweiten Reifen.

So geht es immer weiter.

Wenn ein Kind am Ende des Hufeisens ankommt, stellt es sich am Ende der Reihe an.



Der Farbensammler ist unterwegs

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmung für Farben und ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Anleitung:

Auf der einen Seite des Spielfelds steht der „Farbensammler“. Auf der gegenüberliegenden Seite sind die anderen Kinder versammelt.

Die Kinder rufen: „Farbensammler, Farbensammler, welche Farbe möchtest du sehen?“

Der Farbensammler nennt eine Farbe, z. B. „Rot“.

Dann wechseln der Farbensammler und die anderen Kinder die Spielfeldseite. Dabei versucht der Farbensammler, alle Kinder zu fangen, die nichts Rotes in ihrer Kleidung haben. Die gefangenen Kinder müssen mit dem Farbensammler mit auf seine Spielfeldseite gehen und ihm ab der nächsten Runde beim Fangen helfen.

Sind alle auf der anderen Seite angekommen, beginnt die nächste Runde. Der Farbensammler nennt nun eine andere Farbe und er und seine Helfer müssen die Kinder fangen, die nichts in dieser Farbe tragen.

Es wird so oft gespielt, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind ist bei einem möglichen neuen Durchgang der Farbensammler.