

Ausgewählte Beispiele zum bewegten Lernen

Zeit	Inhalt	Beispielfach	Zielstellung/Material
15 min	<u>Deutschlandkarte legen</u> Die Teilnehmer sollen gemeinsam mit einem großen Seil eine Deutschlandkarte in den Raum legen. Danach kann man verschiedene Positionen einnehmen, z.B. Wohnort, Geburtsort usw. Anschließend soll sich jeder auf eine Landeshauptstadt stellen. Danach kann man auch noch Flüsse mit blauen Seilen darstellen lassen (oder auch Gebirge und Wälder mit anderen Gegenständen).	Geografie/ Sachunterricht	Lernen durch Bewegung - Langes Seil für die Grenze, blaue Seile für die Flüsse - Karte zum Überprüfen
10 min	<u>Groß- und Kleinschreibung durch Vorlesen einer Geschichte</u> Der Lehrer liest eine kurze Geschichte bewusst langsam vor. Die Teilnehmer stellen sich neben ihren Stuhl und schließen die Augen. Bei jedem gelesenen Wort des Lehrers führen sie eine Bewegung aus. Wird das Wort großgeschrieben, so strecken sich die Teilnehmer- wird das Wort kleingeschrieben, so gehen sie in die Hocke.	Deutsch	Lernen durch Bewegung - vorbereitete Geschichte
15 min	<u>Steigerungsstufen-Memory</u> Die Kinder sind die Spielkarten. Je nach Anzahl der Kinder gehen ein oder mehrere Kinder vor die Tür. Die Kinder im Raum sollen sich paarweise Steigerungsformen (müssen die identischen Wörter sein) überlegen und werden anschließend bunt durchgemischt. Danach wird das vor der Tür stehende Kind wieder hineingerufen und erhält einen Zauberstab, mit dem es die Karten beispielsweise sanft am Rücken berührt. Daraufhin stehen die Karten auf, spielen die ausgewählte Steigerung vor und sagen dazu noch die 3 Formen des „Positiv, Komparativ und Superlativ“ von sich. Ist ein richtiges Paar gefunden, kann dieses vom Rand zuschauen bis das Spiel zu Ende ist.	Deutsch	Lernen durch Bewegung - ein geeigneter Gegenstand als Zauberstab
10 min	<u>Größer-kleiner-gleich</u> Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ähnlich wie bei „Schnick-Schnack-Schnuck“ bewegen die Kinder die zu einer Faust geballte Hand und strecken auf drei eine beliebige Anzahl Finger heraus. Das Kind mit der geringeren Anzahl berührt mit den Händen schnell den Boden. Das Kind mit der größeren Anzahl macht einen Strecksprung. Bei gleicher Anzahl machen beide eine Drehung um die Längsachse. Hinweis: Man sollte die Kinder dazu auffordern, dass sie jedes Mal eine andere Zahl nehmen. Eine Variation wäre, dass man dann beide Zahlen miteinander subtrahiert und beide den Strecksprung machen wenn die Differenz größer als 5, die Drehung bei gleich 5 und den Boden berühren bei kleiner 5.	Mathematik	Lernen durch Bewegung
5 min	<u>Gerade/ungerade</u> Die Teilnehmer laufen im Raum herum. Treffen sich zwei Teilnehmer, so spielen sie ähnlich dem Prinzip „Stein/Schere/Papier“ das Spiel „gerade/ungerade“. Dabei einigen sich die Teilnehmer zunächst wer von beiden bei „gerade“ und wer bei „ungerade“ gewinnt. Danach zeigen sie sich gegenseitig auf „3!“ eine selbst gewählte Anzahl von Fingern (0-10). Dann wird das Ergebnis bestimmt, indem alle Finger zusammengezählt werden. Das Ergebnis (0-20) ist entweder gerade oder ungerade und man hat seinen Gewinner gefunden.	Mathematik	Lernen in Bewegung

10 min	<p><u>Ziffern zeigen und gewinnen</u></p> <p>Die Teilnehmer laufen im Raum herum. Treffen sich zwei Teilnehmer, so spielen sie ähnlich dem Prinzip „Stein/Schere/Papier“ das Spiel „Ziffern zeigen und gewinnen“. Dabei zeigen sie sich gegenseitig auf „3!“ eine selbst gewählte Anzahl von Fingern (0-10). Gleichzeitig rufen sie in diesem Moment eine Zahl, mit der sie gewinnen wollen. Dann wird das Ergebnis bestimmt, indem alle Finger zusammengezählt werden. Wenn das Ergebnis auch dieser gerufenen Zahl entspricht hat man gewonnen. Es kann passieren, dass sogar beide gewinnen. Gewinnt keiner von beiden, dann gibt eine neue Runde.</p>	Mathe- matik	Lernen in Bewegung
10 min	<p><u>Bingo mit Konjunktion</u></p> <p>Alle Kinder nehmen zwei Zettel und schreiben auf dem ersten ein Verb auf, dass mit dem Anfangsbuchstaben ihres Vornamens beginnt. Auf dem zweiten Zettel schreiben sie eine Zahl (zwischen 0-6). Alternativ kann hier auch ein Würfel auf den Tisch gelegt werden.</p> <p>Dann nehmen sie sich ihr Deutsch-Heft und gehen von Tisch zu Tisch. Dort lesen sie das jeweilige Verb und müssen es nun konjungieren. Dabei gelten die folgenden Regeln, die durch die entsprechende Zahl auf dem Tisch angegeben werden:</p> <p>1- 1. Person Singular, 2- 2. Person Singular, 3- 3. Person Singular, 4- 4. Person Plural, 5- 5. Person Plural, 6- 6. Person Plural</p> <p>Man kann das solange fortführen bis der Erste alle 6 Formen mindestens einmal hat und dann laut „Bingo“ ruft. Die Lehrkraft überprüft dann natürlich noch alles.</p>	Deutsch	Lernen in Bewegung - viele Würfel - jeder ein Blatt Papier und Stift
20 min	<p><u>Normen in der Gesellschaft</u></p> <p>Verschiedene Situationen werden von den Teilnehmern pantomimisch dargestellt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Älteren Personen in der Straßenbahn einen Platz anbieten • Sich beim Gähnen die Hand vor den Mund halten • Im Schulhaus die Lehrer grüßen • Bettlern eine Spende geben • Nicht bei „Rot“ über die Ampel laufen <p>2 Personen stellen erst die Szene dar- dann wird kurz besprochen was passiert ist und dann sollen sich die Teilnehmer in die Ecken zuordnen. Daraufhin erfolgt eine Rückfrage vom Lehrer an den Schüler warum er sich so eingeordnet hat.</p>	Ethik	Lernen in Bewegung - 3 Ecken im Klassenraum ausgestattet mit Zetteln: „Muss sein!“ „Kann man machen“ „Finde ich unwichtig“
10 min	<p><u>Verabschiedung im Kreis</u></p> <p>Die Kinder stellen sich in einen Innenstirnkreis. Dann wird einer bestimmt der anfängt zu sagen „Ich gehe alleine“ und führt dies auch aus (z.B. winken und sich weg drehen). Danach sind die beiden neben ihm an der Reihe mit „Wir gehen zu zweit“ und winken und drehen sich weg. Danach kommen die nächsten drei dran und müssen sagen „Wir gehen zu dritt“ und tun dies den Anderen gleich. Das geht immer so weiter bis die Maximalzahl der Teilnehmer erreicht ist. Danach würde es wieder von vorn losgehen, wobei es sehr wahrscheinlich ist, dass der Startende (also der, der alleine geht) dieses Mal eine andere Person ist. Das Spiel ist ein Konzentrationsspiel bei dem im Laufe der Zeit immer mehr in Bewegung sind. Man muss gut aufpassen wann man dran ist und darf natürlich auch nicht zum falschen Zeitpunkt vor- bzw. mitmachen.</p>	Mathe- matik	Schnelles Mengen erfassen