

Bewegtes Lernen / Lernen in Bewegung

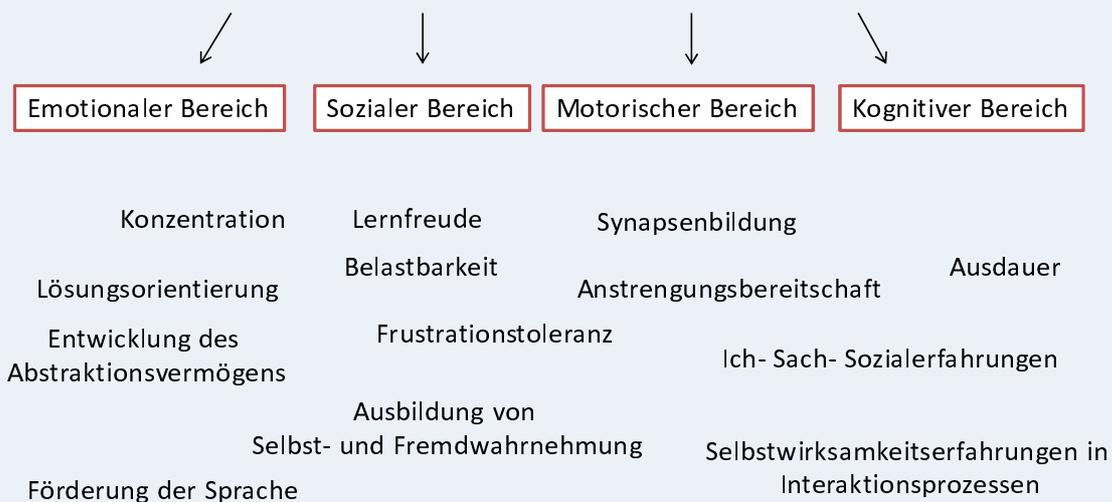
„1, 2, 3, 4 – mit Zahlen und Buchstaben spielen wir!“

Skript zum Workshop

von Sonja Unseld (Referentin)

Die Bedeutung kindlichen Spiels

Grundlage für alle Lernprozesse



Sonja Unseld (sonja-unseld@gmx.de)

Kontakt:

Sonja Unseld
Mobil: 0160 / 2813077
Email: sonja-unseld@gmx.de
Homepage: www.freude-eule.de



Spiele zur Förderung der Grammatik / Buchstaben

Buchstabenbasar (Kennlernspiel)

Jeder TN erhält 10 Karten (Notizzettel). Auf jede seiner 10 Karten schreibt er einen x-beliebigen Buchstaben. Durch Tauschen der Karten untereinander sollen die TN nun versuchen, die passenden Buchstaben für ihren Namen zu bekommen.

Kreuzwörter

Die Buchstabenkarten, die den Namen ergeben(siehe Buchstabenbasar), werden von jedem TN so aneinander gelegt, das ein gemeinsames Kreuzwortbild entsteht.

ABC Raupe

2 Gruppen bilden, TN stellen sich hintereinander auf.

Der letzte TN der Reihe sagt ein Wort (z.B. aus der Tier- oder Pflanzenwelt, Alltagsgegenstand, Name) mit „A“, läuft nach vorne und bleibt an der Spitze der Kette stehen. Vorne angekommen sagt der nun hinterste TN der Gruppe ein Wort mit „B“, läuft an TN vorbei, stellt sich vorne hin, etc.

Ziel: welche Gruppe ist zuerst bei „Z“ angekommen.

Buchstabenkarten „Stummer ABC Lauf“

Je TN erhält eine Buchstabenkarte (A-Z);

Ziel: ohne zu sprechen sollen die TN versuchen, sich in alphabetischer Reihenfolge aufzustellen.

Wortakrobaten

Zwei Gruppen bilden. Jeder TN erhält eine Buchstabenkarte (A bis Z).

Gruppen sollen nun versuchen in zwei Minuten möglichst viele Wörter mit den Buchstabenkarten zu bilden.

Variationen:

- TN müssen die jeweilige Buchstabenkarte in der Hand halten und sich als Wort zusammen stellen.
- Welche Gruppe bildet das längste Wort?

Spiele zur Förderung der Emotionen und des Sozialverhaltens

Ordnungsspiel (TN ordnen sich nach...)

- Größe; - Alter; - Haarfarbe; - Schuhgröße; - alphabetisch Vor-/Nachname

Variation: ohne zu sprechen

Herr Ober! Wie geht es Ihnen heute?

TN sitzen im Kreis. Ein TN übernimmt die Rolle des Kellners/Obers und nimmt nacheinander die „Bestellungen“ der TN auf. Im Vorfeld überlegt sich der Kellner/Ober eine Emotion (wütend, lustig, traurig, etc.), die er bei der Aufnahme der Bestellungen spielt.

Ziel: TN sollen erraten, wie sich der Ober fühlt, bzw. welche emotionale Rolle er eingenommen hat.

Das Eingangstor

TN fassen sich an den Händen und bilden einen geschlossenen Kreis. Reifen oder Seil wird weitergegeben. TN steigen nacheinander durch den Reifen/Seil, ohne die Hände zu lösen.

Gordischer Knoten

TN fassen sich an den Händen und bilden einen geschlossenen Kreis.

TN „verknoten“ sich, indem sie kreuz und quer über- und untereinander her steigen. Ein TN aus der Gruppe versucht den „Menschen-Knoten“ durch Anweisungen an die Gruppe aufzulösen. Die Hände dürfen nicht losgelassen werden.

- Variation: TN stehen im Kreis, beide Hände nach vorne zur Mitte gestreckt. Langsam bewegen sich die TN zur Mitte, jeder TN soll nun eine Hand fassen (nur nicht die des Nebenmannes). Nachdem jeder TN eine x-beliebige Hand eines Gruppenpartners hält, versucht die Gruppe sich wieder zum Kreis aufzulösen.

Spiele zur Förderung der Kognition / Konzentration

Stop and Go (mit Musik)

- Berühre dein linkes Knie
- Berühre dein rechtes Ohr
- Mache dich ganz klein
- Präpositionen (auf, unter, neben, zwischen)
- serial: rechte Hand auf linken Fuß, zu zweit auf 2 Beine, zu zweit: rechter Arm auf linke Schulter , - linker Arm auf rechte Schulter

Wenn zwei bis drei zählen

2 TN stehen sich in gegenüber, schauen sich an und zählen abwechselnd bis 3.

Beispiel: Fritz sagt 1, Emma sagt 2, Fritz sagt 3. Emma beginnt nun mit 1, Fritz sagt 2, Emma sagt 3, usw.

Nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen ersetzt.

z.B.: 1 = Hände hoch; 2 = Stampfen; 3 = Klatschen

Mensch ärgere dich nicht

Spielplan eines „Mensch ärgere dich nicht“ Spiels wird bereit gelegt. Jeder TN bekommt nur eine Spielfigur. Gemeinsam bestimmen die TN Aufgaben, die bei der gewürfelten Zahl vor dem Weitersetzen der Spielfigur umgesetzt werden muss.

- 1 = Einmal von einer - zur anderen Hallenseite laufen
- 2 = Zweimal den Ball an die Wand prellen und auffangen
- 3 = Drei Sandsäckchen in den Reifen werfen
- 4 = Vier Hampelmänner
- 5 = Fünf Streckstrünge
- 6 = Sechsmal einen Ball in die Luft werfen und wieder auffangen

Spiele zur Förderung von Formen / Farben / Zahlen

Formenzeichnen

Je zwei TN malen sich im Wechsel geometrische Formen auf den Rücken und versuchen die gezeichnete Form zu benennen.

Positionsspiel

Zunächst werden einzelne Körperbewegungen Zahlenwerte zugeordnet, z.B.

- Kniebeugen sind Hunderter
- Armkreise sind Zehner
- Kopfnicken sind Einer

Jetzt führt ein TN eine bestimmte Anzahl an Bewegungen nacheinander aus. Alle TN versuchen die richtige Zahl zu benennen.

Spiele mit dem Seil

- Zahlen oder Formen legen,
- Partnerübung: TN sitzen Rücken an Rücken und legen oder bauen, was ihnen der Gruppenpartner beschreibt nach (Zahlen, Buchstaben, etc.). Was kommt dabei heraus?

Formentransport

Kleingruppen bekommen ein langes Seil und halten es in den Händen. Nun sollen sie gemeinsam eine geometrische Form bilden. Die TN dürfen ihre Position am Seil wechseln. Nachdem sie die richtige Form gebildet haben sollen sie den Ort wechseln, ohne ihre Form (Kreis, Dreieck, Rechteck,...) zu verlieren.

Reizwortgeschichten zur Förderung der Kreativität, Phantasie, Selbstregulation, Merkfähigkeit und vieles mehr

Reizwortgeschichte (1)

Kinder ordnen sich einer Person oder einem Tier zu: Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe (Anzahl kann variiert werden). Der Spielleiter liest eine Geschichte vor, in der die einzelnen Namen vorkommen. Jedes Mal wenn der Name vorgelesen wird, muss die das Kind z.B.: aufspringen und sich wieder hinsetzen, einmal um den Stuhl gehen, ein Geräusch oder Bewegung machen, etc. Bei 'Familie Meyer' müssen alle, von Vater bis Dackel z.B.: um den Stuhl gehen, aufstehen und sich hinsetzen, ... - bei 'Zoo' alle Tiere.

Familie Meier im Zoo:

Es ist Sonntag. **Familie Meyer** wacht auf. **Peter** und **Susi** rennen ins Bad. **Vater** kocht Kaffee und **Mutter** deckt den Frühstückstisch. Der **Dackel Waldemar** steht an der Tür und bellt. **Peter** öffnet die Haustür und lässt den **Dackel Waldemar** hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft **Mutter**. Die **Familie Meyer** setzt sich an den Tisch. **Susi** hat eine Idee: "Lasst uns in den **Zoo** gehen!" "Nein", mault **Peter**, "gehen wir lieber ins Kino." **Dackel Waldemar** jault, weil **Vater** ihm auf den Schwanz getreten ist.

Die **Familie Meyer** beschließt den Besuch im **Zoo**. **Vater** fährt das Auto aus der Garage. **Mutter** steigt vorne ein. **Susi**, **Peter** und der **Dackel Waldemar** klettern auf den Rücksitz. Die **Familie Meyer** fährt los. Im **Zoo** angekommen, kauft **Vater** die Eintrittskarten. **Peter** möchte am liebsten gleich zu den **Affen**. **Susi** ruft: "Wir gehen zuerst zu den **Löwen!**" **Vater** meint, "hier gibt es ein schönes **Elefanten**gehege." Plötzlich schreit **Mutter**: "Wo ist der **Dackel Waldemar?**" Der **Dackel Waldemar** ist verschwunden! **Familie Meyer** schaut sich erschrocken um. Dann bestimmt **Vater**: "**Mutter**, du suchst mit **Peter** bei den **Löwen**, **Susi**, renne zu den **Affen** und ich, der **Vater**, gehe zu den **Elefanten**. Irgendwo hier im **Zoo** muss der **Dackel Waldemar** ja stecken!" Da hört **Familie Meyer** plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom **Löwenkäfig** her. **Vater** kommt von den **Elefanten** zurück, **Susi** von den **Affen**. Die ganze **Familie Meyer** trifft sich bei den **Löwen**. **Peter** und **Mutter** sind ja schon da. Vor den **Löwen** sitzt der **Dackel Waldemar** und kläfft. Die **Löwen** brüllen zurück. Gott sei Dank hat die **Familie Meyer** den **Dackel Waldemar** nicht im **Zoo** verloren. **Familie Meyer** verließ bald den **Zoo** und ging zum Auto zurück. **Vater** und **Mutter** stiegen vorne ein, **Peter** und **Susi** hinten. Der **Dackel Waldemar** natürlich auch. Zum Glück war der **Dackel Waldemar** ja schließlich nicht verloren. Dann fuhr die **Familie Meyer** wieder heim. Das war ein schöner Besuch im **Zoo**.

Reizwortgeschichte (2)

Jedes Kind ordnet sich einer Obstsorte zu: Banane, Apfelsine, Kiwi, Birne, Apfel (evtl. Obstsorte als Kärtchen zur visuellen Unterstützung an Kinder verteilen). Nun wird die Geschichte vorgelesen. Wird die entsprechenden Obstsorte vorgelesen, läuft das dazugehörige Kind zu einem vorher festgelegten Zielort z.B. einem Obstkorb, und wieder zurück zu seinem vorherigen Platz. Bei „Obstsalat“ und „Obst“ dürfen alle Kinder zum Obstkorb - und wieder zurück laufen.

Obstsalat:

Eines Tages ging ich in den Supermarkt und wollte **Obst** kaufen, um einen **Obstsalat** zu machen.

Als erstes legte ich ein paar **Birnen** in den Korb. Dann kaufte ich auch noch einige **Äpfel**.

Was brauche ich denn noch?

Ich holte mein Rezept vom **Obstsalat** heraus. Ach ja, ich brauchte noch **Bananen** und **Apfelsinen**. Oh ein paar **Kiwis** wären auch nicht schlecht.

Doch leider gab es keine **Kiwis** mehr. Ich suchte eine Verkäuferin und sagte ihr, dass ich einen **Obstsalat** machen wollte und nun die **Kiwis** suchte.

Nein, leider waren die **Kiwis** ausverkauft. Ich bezahlte mein **Obst** und verließ den Supermarkt.

Da kam ich an einem **Obststand** vorbei, der hatte **Bananen, Apfelsinen, Birnen** und **Äpfel** – ja und er hatte auch meine **Kiwis**.

Schnell kaufte ich bei ihm **Kiwis** und ging dann nach Hause, um den **Obstsalat** zuzubereiten.

Zu Hause legte ich das **Obst** auf den Tisch. Die **Äpfel** und die **Birnen** wusch ich unter dem Wasserhahn ab. Die **Banane** und die **Apfelsine** pellte ich aus der Schale, ach ja die **Kiwis** natürlich auch.

Dann begann ich mit einem Messer zuerst die **Äpfel** in kleine Stückchen zu schneiden, dann die **Birnen**, die **Bananen**, die **Apfelsinen** und die **Kiwis**.

Ich füllte alle Zutaten in eine große Schale, verrührte sie mit einigen Spritzern **Zitronensaft** und ließ mir den **Obstsalat** schmecken.

Literaturvorschläge

- Kosel/Brinkmann, "Spiel, Spaß, Sport für Kinder" Meyer&Meyer Verlag
- Sybille Bierögel, "Sternstunden..." Ökotoxia Verlag
- "Bewegung, Spiel und Sport im Ganztage", LSB NRW
- "Kinder lernen in Bewegung", Borgmann Media
- Renate Zimmer, "Handbuch Sprachförderung durch Bewegung", Herder Verlag, 2009
- Manfred Spitzer, "Medizin für die Bildung", Spektrum Akademischer Verlag, 2010
- Annette Breucker, "Schmusekissen Kissenschlacht",
- Ernst J. Kiphard, "Wie weit ist ein Kind entwickelt", Verlag Modernes Lernen, 2006
- Dietrich Eggert, "Theorie und Praxis der psychomotorischen Förderung", Borgmann Verlag, 2005
- A. Jean Ayres, "Bausteine der kindlichen Entwicklung", Springer Verlag, 2002
- Rupert Dernik, Werner Tiki Küstenmacher, "Topfit für die Schule", Kösel Verlag, 2009

Besonders empfehlenswert in Hinblick auf den Workshop:

- Ekkerhard Blumenthal, "Kooperative Bewegungsspiele", Karl Hofmann Verlag
- Andreas Kosel, "Schulung der Bewegungskoordination", Hofmann Verlag
- Herbert Schatz/Dorothea Bräutigam, „Weiter Locker Bleiben“, Sozialtraining für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf, Verlag Modernes Lernen
- Horst Lutz, „Life Kinetik – Gehirntaining durch Bewegung“, BLV Buchverlag GmbH & Co.KG
- Angela Maak - Katrin Wemhöner, „Mathe mit dem ganzen Körper – 50 Bewegungsspiele zum Üben und Festigen“, Verlag an der Ruhr
- Laura M. Walk – Wiebke F. Evers „Förderung exekutiver Funktionen – Wissenschaft, Praxis und Förderspiele“, Wehrfritz GmbH