



# 1. Zahlen-Fit



# 1. Zahlen-Fit

## Vorbereitung:

Geben Sie Ihrer Klasse zu den Zahlen 1 bis 3 (für geübte Kinder bis 5) jeweils eine bestimmte Bewegung vor.

## Beispiel:

Die Zahl »1« bedeutet:

**Aufstehen und Hinsetzen**

Die Zahl »2« bedeutet:

**1x rechts um den Stuhl herumgehen**

Die Zahl »3« bedeutet:

**Sich räkeln und strecken**

usw.

Üben Sie mit den Kindern die Zahlen mit den entsprechenden Bewegungen, damit diese sich einprägen.

## Das Spiel:

Jetzt gilt es für die Kinder, die von Ihnen vorgegebenen, mehrstelligen Zahlen in Bewegungen umzusetzen. Nennen Sie zum Beispiel die Zahl 231, dann sollen die Kinder nacheinander die Bewegung für die Zahl 2, für die Zahl 3 und schließlich für die Zahl 1 machen.

## 2. Schinken wandern



## 2. Schinken wandern

Die Kinder setzen sich aufrecht auf die vordere Hälfte der Sitzfläche ihres Stuhles. Dabei werden die Arme waagrecht nach vorne gestreckt.

### Vorbereitung:

Die Kinder verlagern abwechselnd das Gewicht von der einen Po-Hälfte auf die andere und versuchen dabei Kopf, Schultern und Arme möglichst ruhig zu halten.

### Das Spiel:

Mit derselben Bewegung wandern die Kinder nun auf der Sitzfläche ihres Stuhles langsam nach hinten und wieder nach vorne.

Das »Schinken wandern« kann gut mit kleinen Rechenaufgaben kombiniert werden. Zum Beispiel: Wenn die Lösung der von Ihnen gestellten Rechenaufgabe die Zahl »2« ist, dann machen die Kinder diese Übung 2x nacheinander.

# 3. Winkende Füße

1



2



3



# 3. Winkende Füße

## Vorbereitung:

Die Kinder sitzen aufrecht auf der vorderen Hälfte der Sitzfläche und platzieren ihre Füße im rechten Winkel zu den Knien.

## Das Spiel:

Geben Sie Ihrer Klasse zu den Zahlen 1 bis 3 (für geübte Kinder bis 5) jeweils eine bestimmte Bewegung vor.

Die Zahl »1« bedeutet:

**Fersen heben und senken**

Die Zahl »2« bedeutet:

**Abwechselnd Fersen und Ballen heben und senken**

Die Zahl »3« bedeutet:

**Mit den Füßen nach außen und wieder nach innen wandern**

Üben Sie mit den Kindern die Zahlen mit den entsprechenden Bewegungen, damit diese sich einprägen. Sie können dieses Spiel gut mit einfachen Rechenaufgaben kombinieren. Je nach Lösung (Zahlen »1« bis »3« ...) führen die Kinder jeweils die entsprechende Bewegung aus. Leichte Rechenaufgaben können sich die Kinder auch selbst ausdenken.

# 4. Malende Füße



## 4 Malende Füße

### Vorbereitung:

Die Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl und heben ein Bein.  
Sie sollen sich vorstellen, dass sie zwischen Ihren Zehen einen Stift halten.

### Das Spiel:

Geben Sie den Kindern Zahlen, einen Buchstaben oder ein ganzes Wort vor,  
dass diese dann mit den Füßen bzw. dem imaginären Stift in die Luft malen.

# 5. Vokabel-Sport

**UP!**

**DOWN!**

# 5. Vokabel-Sport

## Vorbereitung:

So macht Englisch lernen richtig Spaß: Aus einem Vokabelkasten zieht ein Kind eine Karte, zum Beispiel mit dem englischen Wort »up« und einem entsprechenden Satz/Aufforderung dazu. Zum Beispiel: »Get up!«.

## Das Spiel:

Das Kind liest den Satz vor, die ganze Klasse wiederholt den Satz und setzt ihn dabei direkt in die Tat um.

## Beispiel:

Vokabel: <b>up</b>	Satz: <b>Get up</b> (aufstehen)
Vokabel: <b>down</b>	Satz: <b>Sit down</b> (sich setzen)
Vokabel: <b>on</b>	Satz: <b>Get on the chair</b> (Stell dich auf den Stuhl)

usw.

# 6. Silben-Spaß



# 6. Silben-Spaß

## Das Spiel:

Sie lesen der Klasse einzelne Worte oder auch ein ganzes Gedicht vor. Bei jeder Silbe sollen die Kinder eine vorgegebene Bewegung machen, wie zum Beispiel: in die Hände klatschen, Hüpfen, Arme in die Höhe, ein Bein heben usw.

## Beispiel:

Regen regnet jeden Tag	(7 x klatschen, hüpfen, etc.)
Regnet bis zum Donnerstag	(7 x klatschen, hüpfen, etc.)
Donnerstag hat´s aufgehört	(7 x klatschen, hüpfen, etc.)
Denn ich hatte mich beschwert.	(7 x klatschen, hüpfen, etc.)

## Variante:

Ein Kind hüpfet, ein anderes klatscht dazu.

## 7. Kleine Tierkunde



## 7. Kleine Tierkunde

### Vorbereitung:

Lesen Sie Ihrer Klasse das nachstehende Gedicht vor. Dabei sollen die Kinder nach Ihren Vorgaben das Gedicht in Bewegungen umsetzen:

### Das Gedicht:

Ein, zwei, drei,  
im Wasser schwimmt ein Hai.

(Die Kinder machen Trocken-Schwimmübungen.)

Im Urwald leben Schlangen,  
die musst du fangen.

(Die Kinder fangen mit Ihren Händen imaginäre Schlangen.)

Die Affen in den Bäumen  
hüpfen laut in ihren Träumen.

(Die Kinder hüpfen auf der Stelle so hoch sie können.)

Doch Elefanten stapfen leise,  
denn sie sind sehr weise.

(Die Kinder stapfen auf der Stelle so leise es geht.)

Die Giraffe streckt sich hoch hinauf  
und frisst die schönsten Blätter auf.

(Die Kinder recken und strecken sich.)

Der Bär dreht sich im Kreis herum  
und schaut sich flugs nach Beute um ...

(Die Kinder drehen sich ein paar Mal im Kreis und haben suchend die Hand über die Augen gelegt.)

... und findet nur ne kleine Maus. Aus!

(Kinder machen sich so klein wie sie können.)

# 8. Mein Körper





# 8. Mein Körper

## Material:

Selbsthaftende Zettel

## Vorbereitung:

Immer 3 bis 4 Kinder bilden eine Gruppe. In einer Schachtel liegen vorbereitete, selbstklebende Zettel (Post-its), die mit dem Namen von Körperteilen beschriftet sind.

## Beispiel:

Elle, Speiche, Schienbein, Wirbelsäule, Schlüsselbein, Schulterblatt usw.

## Das Spiel:

Die Kinder wählen einen aus der Gruppe als »Model« (jemand mit eng anliegender Kleidung bietet sich an). Die anderen Gruppenmitglieder versuchen nun, jedes Körperteil mit dem dafür vorgesehenen Zettel zu beschriften.

## Variante:

Die Zettel sind noch unbeschriftet und die Kinder müssen sich in der Gruppe überlegen, wie welche Körperteile richtig benannt werden. Die Zettel werden innerhalb der Gruppe beschriftet und angeheftet.

# 9. Wattepusten





# Wattepusten

## Material:

Pro Kind 1 Wattebausch, 1 Strohhalm. Plus mehrere leere Klopapierrollen.

## Vorbereitung:

Verteilen Sie einen Wattebausch an jedes Kind.

## Das Spiel:

**Variante 1:** Die Kinder legen den Wattebausch auf ihre Hand, pusten ihn mit aller Kraft weg und versuchen, ihn mit den Händen zu fangen.

**Variante 2:** Wattebausch wird auf den Tisch gelegt. Je 2 bzw. 4 Kinder bilden ein Team und pusten sich die Wattebäusche gegenseitig zu.

**Variante 3:** Zusätzlich zum Wattebausch erhält jedes Kind eine leere Klopapierrolle. Die Kinder pusten durch die Klopapierrolle und manövrieren so ihren Wattebausch von einem Tische zum anderen. Es gilt darauf zu achten, dass der Wattebausch nicht vom Tisch fällt. Auch hier können, wie in Variante 2, mehrere Kinder ein Team bilden.

**Variante 4:** Jedes Kind erhält einen Strohhalm, mit Hilfe dessen es die Klopapierrollen an das andere Ende des Tisches pusten muss.

# 100 Buchstaben hören



# 10 Buchstaben hören

## Vorbereitung:

Die Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl und trippeln auf der Stelle.

## Das Spiel:

Sie sagen nun der Klasse einen bestimmten Buchstaben an. Zum Beispiel »e«. Ist in den folgenden Namen, die Sie nun der Klasse nennen (zum Beispiel Tiernamen) der Buchstabe enthalten, sollen die Schüler das Trippeln stoppen.

# 11. Mathe-Fit

$$7 + 5 =$$

12!



# 11. Mathe-Fit

## Vorbereitung:

Die Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl und ziehen abwechselnd das rechte Knie zur linken Schulter und umgekehrt.

## Das Spiel:

Sie sagen nun der Klasse eine bestimmte Zahl an. Zum Beispiel »12« und stellen verschiedene Rechenaufgaben. Immer, wenn das Ergebnis »12« ist, unterbrechen die Kinder die Turnübung.

# 12 Wachmacher-Gedicht



# 12 Wachmacher-Gedicht

## Vorbereitung:

Die Kinder stellen sich im Kreis auf oder so, dass Sie genug Platz haben.

## Das Spiel:

Schreiben Sie nachstehendes Gedicht an die Tafel. Sprechen Sie nun gemeinsam mit der Klasse das Gedicht nach und setzen Sie den Inhalt direkt aktiv um:

Ach, wie bin ich müde, ach ich schlaf gleich ein. (Gähnen)

Doch es ist ja heller Tag! Wie kann ich müde sein?

Jetzt **stampf ich mit den Füßen** und **wackle mit dem Bauch**.

Ich **schüttle meine Schultern** und meine **Hände auch**.

Ich **recke meine Arme**, die **Beine** machen's nach.

Ich **klatsche in die Hände**, jetzt bin ich wieder wach!

Übung eignet sich gut am Stundenanfang oder zur Auflockerung zwischendurch.

## 13. Rücken-Sonne



# 13. Rücken-Sonne

## Material:

Evtl. ruhige Entspannungsmusik

## Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Beide setzen sich so hin, dass ihre Rücken sich berühren. Dabei können die Kinder auf Wunsch gerne die Beine anziehen. Um sich besser konzentrieren zu können, halten die Kinder während aller Phasen die Augen geschlossen.

## Das Spiel:

**Phase 1:** Die Kinder sollen sich vorstellen, dass ihr Rücken wie eine Sonne ist, die Wärme abgibt. Mit geschlossenen Augen sollen sie die Wärme des anderen Rückens spüren.

**Phase 2:** Die Kinder atmen tief ein und stellen sich vor, dass sie dabei die Wärme, die der Rücken des Partnerkindes ausstrahlt, aufnehmen. Dann atmen die Kinder langsam aus und stellen sich dabei vor, die eben aufgenommene Wärme wieder abzugeben.

**Phase 3:** Die Kinder rücken etwas auseinander. Gerade soweit, dass sie die Wärme des anderen Rückens noch spüren können. In einer Stillephase sollen die Kinder versuchen, dieses Gefühl zu halten.

**Phase 4:** Langsam verabschieden sich die Kinder von ihrer »Sonne« und rücken noch ein Stückchen weiter auseinander. Die Kinder legen den Kopf auf ihre Knie, um jetzt ganz entspannt ihre eigene Rückenwärme zu erfüllen.

Es empfiehlt sich zwischen allen Phasen kurze Stille-Zeiten einzulegen, in denen die Kinder sich ungestört auf ihre Gefühle konzentrieren können. Alle Übungen können beliebig oft ausgeführt werden.

## 14. Sonnenschein



# 14. Sonnenschein

## Material:

Evtl. ruhige Entspannungsmusik

## Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind setzt sich rittlings auf seinen Stuhl und legt den Kopf auf die über der Stuhllehne gekreuzten Arme. Die Augen sind geschlossen. Das andere Kind stellt sich dahinter. Je nach Wettervorhersage werden jetzt Hände aufgelegt oder wieder weggenommen.

## Das Spiel:

Die Sonne scheint.

Das stehende Kind legt dem sitzenden die Hände links und rechts auf die Schulterblätter, bis beide Kinder Wärme spüren (ca. 30 Sekunden).

Wolken ziehen auf und verdecken die Sonne.

Die Hände werden weggenommen (ca. 10 Sekunden).

Die Sonne scheint.

Hände werden wieder links und rechts auf die Schulterblätter gelegt, bis beide Kinder Wärme spüren (ca. 30 Sekunden).

Wolken ziehen auf und verdecken die Sonne.

Die Hände werden weggenommen (ca. 10 Sekunden).

Die Sonne scheint.

Und wieder werden die Hände links und rechts auf die Schulterblätter gelegt, bis beide Kinder Wärme spüren (ca. 30 Sekunden).

Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht.

# 15. Ball-Massage



# 15. Ball-Massage

## Material:

1 Igelball/Tennisball für je 2 Kinder

## Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind bleibt sitzen und legt den Kopf auf seine Arme, die es auf dem Tisch vor sich verschränkt hat.

Die Augen sind dabei geschlossen und es soll tief ein- und ausatmen.

## Das Spiel:

Das andere Kind massiert sein Partnerkind mit dem Igelball/Tennisball in kleinen, kreisförmigen Bewegungen von Kopf bis Fuß (Wirbelsäule dabei bitte unbedingt aussparen!).

# 16. Der Herbstregen



# 16 Der Herbstregen

## Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Eines der Kinder steht leicht gebeugt und stützt sich mit den Armen auf den Oberschenkeln ab. Das andere Kind spielt den Regen, der auf das Partnerkind prasselt.

## Die Geschichte:

Es ist ein Tag im September: graue Wolken ziehen über das Land.

Und schon beginnt es leicht zu regnen.

(Mit den Fingerspitzen trommelt das Kind ganz sachte vom Kopf über den Hals, auf Schultern und Arme und hinunter bis zu den Zehenspitzen des Partnerkindes.)

Plötzlich wird der Regen stärker ...

(In umgekehrter Reihenfolge wird die Prozedur nun mit etwas mehr Druck wiederholt.)

... und ganze Wassermassen fallen vom Himmel herab.

(Der gesamte Körper des Partnerkindes wird nun mit beiden flachen Händen sanft »beplatscht«.)

Endlich sind die dicken Regenwolken vorübergezogen und es tröpfelt nur noch leicht.

(Wieder mit den Fingerspitzen sachte »regnen«. Doch jetzt nur noch im Kopf- und Schulterbereich.)

Ein leichter Wind kommt auf und weht über das nasse Land und verwischt ganz sanft die Spuren des Regens.

(Mit beiden Händen von den Schultern bis zu den Fingern des Partnerkindes streichen.)

# 17. Rückenschreib-Spiel



A? H?  
4? 8?  
C?

## 17. Rückenschreib-Spiel

### Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind bleibt sitzen und legt den Kopf auf seine Arme, die er auf dem Tisch vor sich verschränkt hat.

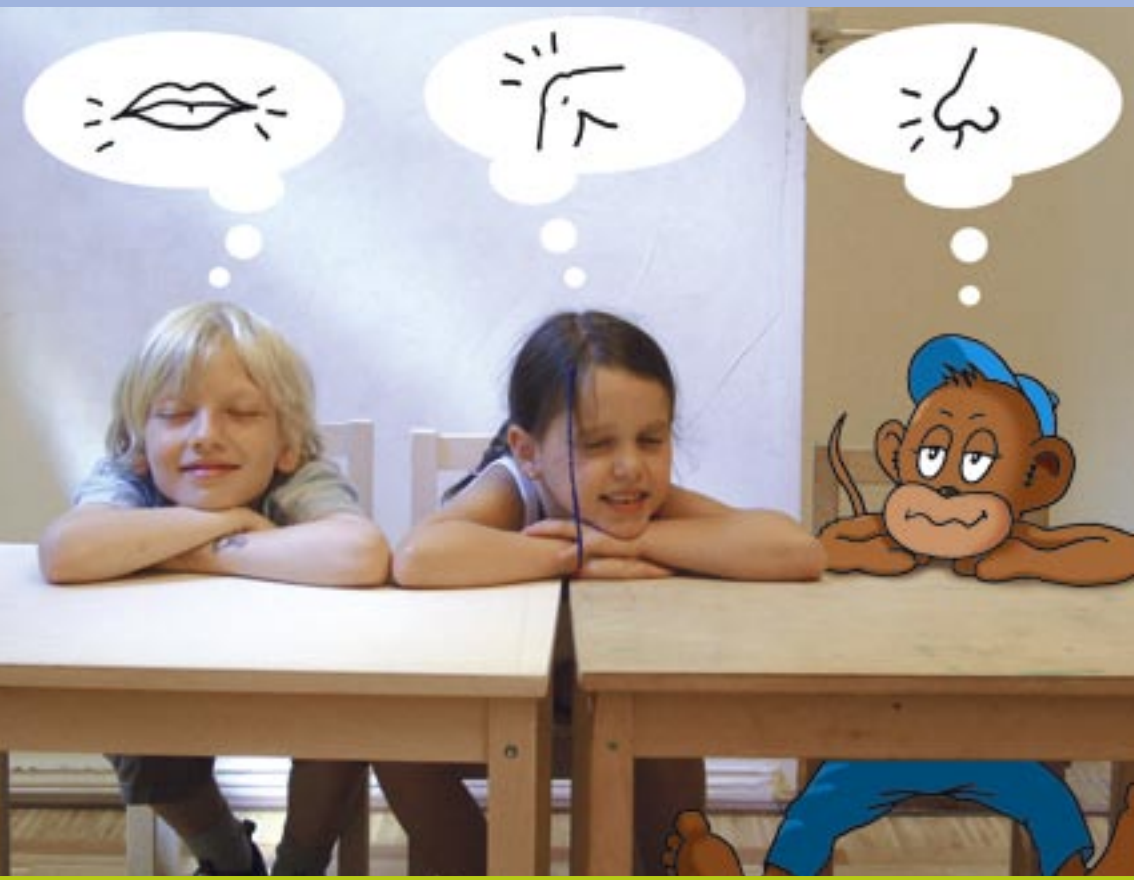
### Das Spiel:

Das andere Kind schreibt nun mit dem Zeigefinger Buchstaben, Zahlen oder sogar ganze Worte auf den Rücken des Partnerkindes. Dieses soll nun erfühlen, um welchen Buchstaben, welche Zahl oder welches Wort es sich handelt.

### Variation:

Sind die Kinder in Ihrer taktilen Wahrnehmung schon ein bisschen geschult, kann dieses Spiel auch als »stille Post« gespielt werden. Dabei sitzen alle Kinder im Kreis.

# 18. Entspannungsreise



# 18. Entspannungsreise

## Material:

Evtl. Entspannungsmusik

## Vorbereitung:

Die Kinder sitzen mit geschlossenen Augen ruhig auf ihren Stühlen.

## Das Spiel:

Die Kinder begeben sich auf eine Reise durch den eigenen Körper. Das fördert die Konzentration und wirkt beruhigend.

Mit einer imaginären Taschenlampe sollen die Kinder nun – nach Ihrer Ansage – mittels ihrer Vorstellungskraft das Innere ihres Körper ausleuchten.

Angefangen wird bei den Füßen, Waden, Knie, Oberschenkel, Bauch und Brust, Ober- und Unterarme bis in die Fingerspitzen und zurück zum Hals. Dann über Mund, Nase und Stirn bis hin zum Hinterkopf.

# 19. Die Bildhauer



# 19. Die Bildhauer

## Vorbereitung:

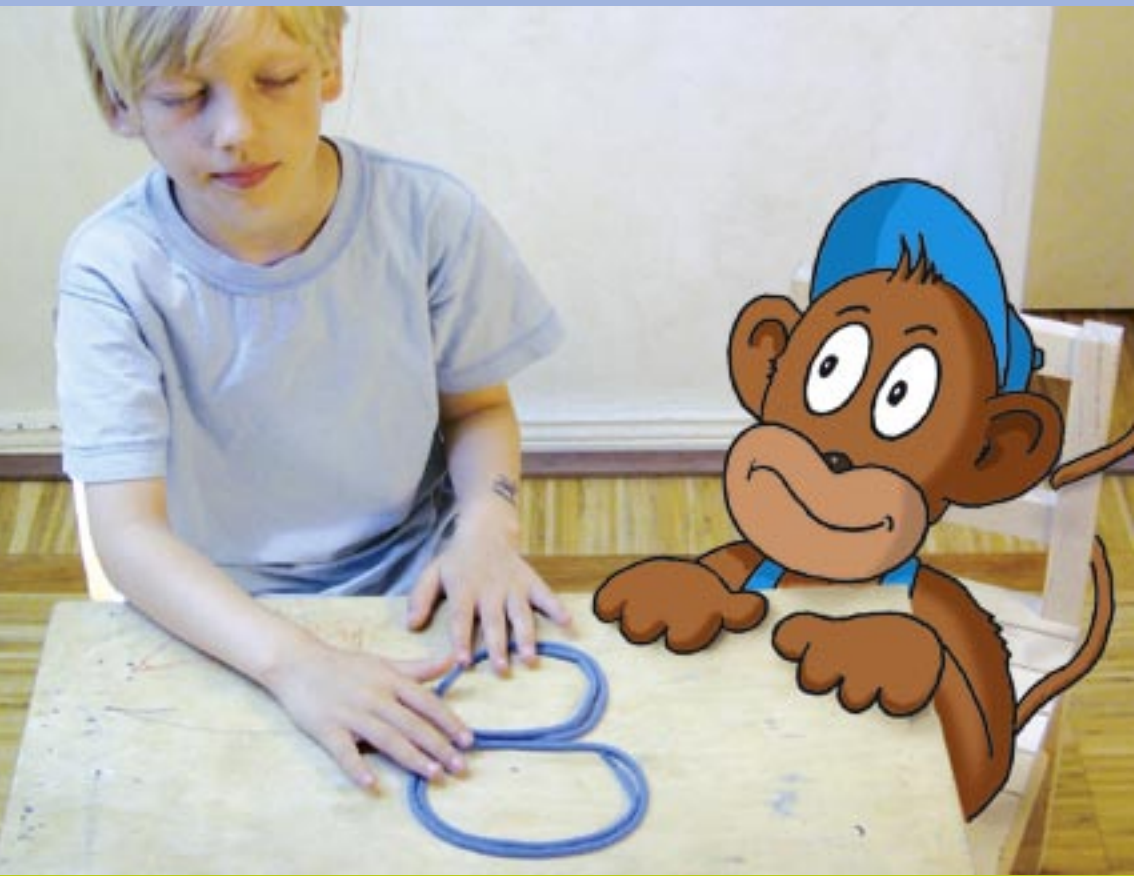
Jeweils 3 Kinder bilden eine Gruppe. Eines stellt den Bildhauer dar, eines die werdende Statue und das dritte Kind einen blinden Museumsbesucher.

## Das Spiel:

Der »Bildhauer« formt die »Statue«, so dass diese eine ganz bestimmte Haltung einnimmt. Der »Museumsbesucher« versucht nun, mit geschlossenen Augen die Statue zu ertasten und anschließend nachzustellen.

Jetzt tauschen die Kinder ihre Rollen.

# 20. Wie am Schnürchen...



## 20. Wie am Schnürchen ...

### Material:

1 Schnur/Seil für je zwei Kinder

### Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Beide bleiben sitzen.

### Das Spiel:

Ein Kind hält die Augen geschlossen, das andere Kind legt mit der Schnur/Seil Buchstaben oder Zahlen, die dann vom Partnerkind ertastet werden müssen. Nach ein paar Durchgängen werden die Rollen getauscht.

# 21. Stifte-Mikado



## 21. Stifte-Mikado

### Material:

Stifte, die die Kinder in ihren Federmäppchen haben.

### Vorbereitung:

Jeweils 3–4 Kinder bilden eine Gruppe. Alle Kinder bleiben sitzen.

### Das Spiel:

Die Stifte werden wie beim Mikadospiele auf dem Tisch verteilt. Nun müssen die Kinder abwechselnd versuchen, einen Stift vom Stifteberg zu nehmen, ohne dabei die anderen Stifte zum Wackeln zu bringen. Wackelt ein Stift dennoch deutlich, kommt das nächste Kind dran. Wer zum Schluss die meisten Stifte hat, hat gewonnen.

## 22. Zugedeckt



## 22. Zugedeckt

### Material:

Ca. 10–15 Bierdeckel (für je 2 Kinder) oder aber von den Kindern selbst gebastelte, runde Pappen. Dabei gilt: Je dicker/schwerer die Pappe, desto intensiver sind die Empfindungen der Kinder.

### Vorbereitung:

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind bleibt sitzen und legt den Kopf mit einer Wange zwischen seine beiden ausgestreckten Arme auf die Tischplatte. Die Augen sind dabei geschlossen.

### Das Spiel:

Das andere Kind bedeckt nun – nach angesagter Reihenfolge – vorsichtig verschiedene Körperteile mit den Bierdeckeln. Zum Beispiel die Wange, den Hals, den Arm, die Hand ...

Sind alle Bierdeckel verteilt, bleiben sie ca. für 1 Minute liegen. Solange kann zum Beispiel auch das Kind, das die Bierdeckel verteilt hat, mit geschlossenen Augen entspannen. Dann werden die Bierdeckel in umgekehrter Reihenfolge wieder weggenommen. Danach werden die Rollen getauscht.

## 23. Der gefällte Baum



# 23. Der gefällte Baum

## Material:

Evtl. ruhige Entspannungsmusik

## Vorbereitung:

Immer 3 Kinder finden sich zu einer kleinen Gruppe zusammen. Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Das dritte Kind steht in deren Mitte und macht sich steif wie ein Baum (Pobacken fest zusammenkneifen).

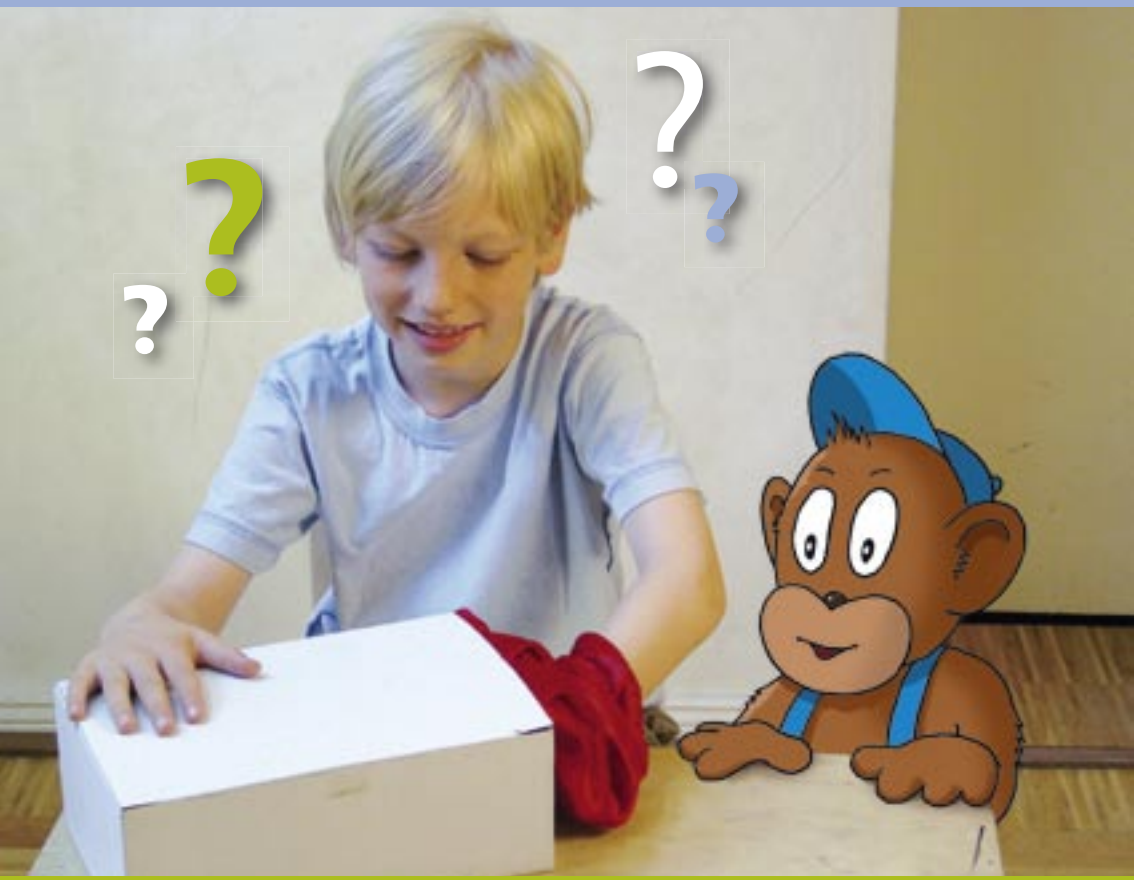
## Das Spiel:

Wie ein eben gefällter Baum lässt sich das Kind in der Mitte mit geschlossenen Augen nach vorne und hinten fallen, wobei es von den beiden anderen Kindern aufgefangen und dann sanft wieder in die Mitte geschoben wird.

Am Anfang ist der Abstand zwischen den Kindern gering. Haben sie langsam Vertrauen zueinander gefasst, kann der Abstand im Verlauf der Übung vergrößert werden.

Dieses Vertrauens-Spiel wird so lange gespielt, bis jedes Kind einmal der »Baum« war.

# 24. Sehende Hände



## 24. Sehende Hände

### Material:

Aus alten Schuhkartons werden von den Kindern so genannte »Fühlkästen« gebaut. Auf einer Seite wird ein Fenster hineingeschnitten, das mit einer »Gardine« (Stoffrest) verhängt wird.

### Vorbereitung:

Nun können verschiedene Gegenstände in die Fühlkästen gelegt werden, die dann von den Kindern ertastet werden sollen.

### Das Spiel:

Mit Hilfe der Fühlkästen können verschiedene Themen erarbeitet werden.

**Zum Beispiel: »Natürliches aus dem Wald«:** Von Kindern mitgebrachte Naturmaterialien sollen per Tastsinn wiedererkannt werden.

**oder »Figuren raten«:** Hierbei können von den Kindern aufgeklebte Schnurfiguren ertastet und anschließend von den Kindern aufgemalt werden.

Wie sehr ähneln sich die Figuren?

**oder »Unterschiede fühlen«:** Wie viele verschiedene Gegenstände werden gefühlt. Wie viel gleiche Gegenstände sind in der Fühlbox?

Verschiedene Fühlboxen können zum Beispiel innerhalb der Klasse weitergereicht werden. Die Kinder tauschen sich darüber aus, was sie fühlen. Oder schreiben es auf.

# 25. Klang-Memory



# 25. Klang-Memory

## Material:

Ca. 20 leere Film Dosen für je 4 Kinder. Zum Befüllen: Erbsen, Sand, Murmeln, Nägel, etc.

## Vorbereitung:

Immer 4–6 Kinder bilden eine Memory-Gruppe. Die Kinder können die Dosen selbst befüllen. Dabei werden jeweils 2 Dosen mit dem gleichen Inhalt gefüllt und bilden so ein Memory-Paar.

## Das Spiel:

Wie bei einem üblichen Memory-Spiel stellt man die befüllten Dosen in einer bestimmten Ordnung auf, damit man sich gut merken kann, wo die einzelnen Dosen stehen. Dann beginnen die Kinder durch Schütteln und genaues Hinhören mit der Suche nach den zusammengehörigen Paaren. Ziel ist es, zum Schluss die meisten Dosenpaare »erhört« zu haben.

## Variante:

Vergleichbar mit dem Klang-Memory lässt sich leicht auch ein Riech-Memory herstellen. Zum Beispiel mit unterschiedlichen Gewürzen, wie Pfeffer, Muskatnuss, Zimt, etc.

## 26. Der Fingertrick



## 26. Der Fingertrick

### Material:

1 langes Seil

### Vorbereitung:

Das Seil wird zu einem Ring geknotet. Alle Kinder – bis auf 1 Kind – stehen im Kreis und umfassen das Seil jeweils mit beiden Händen.

### Das Spiel:

Das einzelne Kind stellt sich nun in die Mitte des Kreises und versucht, die Hand eines Kindes zu berühren, die das Seil hält. Die Kinder müssen also schnell reagieren und das Seil an der entsprechenden Stelle loslassen. Sie dürfen dabei aber immer nur eine Hand vom Seil entfernen. Bekommt das Kind, das in der Mitte steht, eine Hand zu fassen, werden die Rollen getauscht.

## 27. Der Zeitungstanz



## 27. Der Zeitungstanz

### Material:

Je 1 Zeitungsdoppelseite für zwei Kinder  
Musik (altersgerecht)

### Das Spiel:

Die Kinder tanzen immer paarweise auf einer Zeitungsdoppelseite, solange bis Sie die Musik stoppen. Dann wird die Zeitungsdoppelseite einmal zusammengefaltet und so um die Hälfte verkleinert. Musik ab und es wird weitergetanzt. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis die Kinder aus Platzgründen auf Zehenspitzen tanzen.

# 28. Hipp-hepp-hopp



## 28. Hipp-hepp-hopp

### Vorbereitung:

Tische werden zur Seite geräumt. Die Klasse sitzt mit ihren Stühlen im Kreis.

### Das Spiel:

Die Kinder sollen Ihre Ansage möglichst schnell befolgen:

Auf »**hipp**« rutschen sie einen Platz nach **rechts**

Auf »**hepp**« rutschen sie einen Platz nach **links**

Auf »**hopp**« **stehen sie auf** und **setzen sich wieder**

Die Ansagen können gekoppelt werden: »hipp-hopp«, »hepp-hepp« usw.

## 29. Diktat erleben



# 29. Diktat erleben

## Vorgehensweise:

Bevor die Kinder das Diktat schreiben, wird der Text einmal aktiv durchgespielt.

## Das Diktat:

Wir machen heute eine Reise in ein fernes, geheimnisvolles Land. Wir steigen am Morgen auf das Fahrrad und radeln zum Bahnhof. Auf dem Weg dorthin treffen wir unsere Freunde und wir radeln alle gemeinsam los. Am Bahnhof steigen wir in den Zug.

(Alle Kinder fassen sich an den Händen und gehen durch den Raum.) Der Zug hält am ersten Bahnhof: Freudenstadt. Die Menschen, die hier wohnen, sind immer lustig und freuen sich über jeden Tag an dem sie morgens aufstehen. Deshalb tanzen die Bewohner immer auf den Straßen.

(Die Kinder tanzen partner- und gruppenweise im Klassenzimmer.) Doch in diesem Augenblick pfeift der Schaffner und ruft die Fahrgäste zurück. Alle Kinder steigen wieder in den Zug.

(Die Kinder fassen sich an den Schultern und gehen als Zug durch das Klassenzimmer.) Nach einem kurzen Ruckeln beim Anfahren geht die Fahrt weiter. Nach einiger Zeit muss der Zug langsamer fahren, denn es kommt ein Tunnel. Plötzlich wird es finster: Wir sind in Wutach angekommen. Als die Fahrgäste aussteigen, schauen alle Leute ganz böse und schütteln immer nur die Köpfe, ballen die Fäuste und raufen sich die Haare.

(Die Kinder gehen paarweise durch das Klassenzimmer und stellen die Gesten der Wutacher Fahrgäste nach.) »Schnell weg hier!« rufen die Kinder und laufen wieder zum Zug. Alle Fahrgäste atmen tief durch, als es endlich wieder weiter geht. Nach einigen Bergen und Tälern hält der Zug an der Endstation: in Ruheland. Hier sind die Bewohner ruhig und freundlich. Die Fahrgäste steigen mit einem Lächeln im Gesicht langsam aus dem Zug. Einige bekommen Blumen geschenkt. Und sofort werden die Fahrgäste von den Menschen in Ruheland von ihrer Ruhe angesteckt und nach Hause eingeladen.

(Die Kinder gehen langsam zu ihren Plätzen zurück.)

# 30. Laufende Buchstaben



# 30. Laufende Buchstaben

## Material:

Karten mit Buchstaben. Diese können – falls nicht vorhanden – von den Kindern gebastelt werden.

## Vorbereitung:

Jedes Kind erhält eine Buchstabenkarte.

## Das Spiel:

Nennen Sie ein Wort, das eine Besonderheit hat, wie zum Beispiel, dass es besonders lang, lustig oder schwierig ist. Die Kinder, deren Buchstabe Bestandteil des genannten Wortes ist, kommen nach vorne und bilden mit ihren Buchstabenkarten das Wort. Dabei stehen sie mit dem Rücken zur Klasse, damit die anderen Kinder das Wort nicht sehen können.

Die Kinder, die auf ihren Plätzen geblieben sind, schreiben das Wort auf. Zum Vergleich drehen sich nach Ansage die vorne stehenden Kinder um und zeigen das Wort. Besprechen Sie dann mit Ihrer Klasse eventuelle Schwierigkeiten/ Auffälligkeiten in der Schreibweise.