



leseBAUSTEIN zueinanderREISEN



Bewegung & Sport

Fair-Play-Spiele



S

leseBAUSTEIN
 Bewegung & Sport

zueinanderREISEN
Lesen
 ARGE NÖ

Kurzinfo: Fair-Play-Spiele zum Thema „zueinanderREISEN“



Textbegegnung I - Spiele zum Aufwärmen:



1.1 Reise in die verkehrte Welt

Alle Kinder reisen zusammen mit dem Lehrer in eine „verkehrte Welt“, in der eben alles genau „verkehrt“ ist. Wer findet sich in der „verkehrten Welt“ zurecht? Zu Beginn des Spieles verteilt ihr euch im Turnsaal. Euer Lehrer gibt euch verschiedene Anweisungen, die ihr genau „verkehrt“ ausführen sollt. Wenn ihr die Anweisung „Stopp“ hört, solltet ihr euch bewegen, bei der Anweisung „vorwärts laufen“ müsst ihr „rückwärts gehen“, statt zu „sitzen“ müsst ihr „stehen“.

Ihr könnt euch vor Beginn des Spieles weitere Möglichkeiten ausdenken.

1.2 Orientierungslos

Alle Kinder stehen in einer Reihe auf einer Linie im Turnsaal und schließen die Augen. Ihr müsst euch genau nach den Anweisungen eines vorher bestimmten Spielleiters oder eures Lehrers bewegen. Es werden zum Beispiel folgende Anweisungen gegeben:

Mach zwei Schritte nach vorne, gehe drei Schritte nach links, mach eine halbe Drehung nach rechts, gehe fünf Schritte Richtung Tür ...

Zum Schluss öffnen alle wieder die Augen und sehen, ob sie tatsächlich dort stehen, wo sie es vermutet haben. Weil das ein Spiel ohne Sieger ist, darf/soll jedes Kind auch tatsächlich die Augen geschlossen halten und muss nicht schwindeln.

1.3 Griechische Statuen

Ihr sucht euch eine Musik aus, die alle gerne mögen. Euer Lehrer spielt die Musik ab, sobald die Musik stoppt, muss jeder von euch in der Position erstarren, die er zuletzt eingenommen hat. Jetzt könnt ihr eure unterschiedlichen Positionen, die an griechische Statuen erinnern, bewundern. Das Spiel kann schwieriger gestaltet werden, indem eine bestimmte Bewegung vorgeschrieben wird, z.B.: Man darf nur mit geschlossenen Beinen hüpfen!

Textbegegnung I - Spiele zum Aufwärmen (Fortsetzung):



1.4 Wir verreisen

Alle Kinder stellen sich frei im Turnsaal auf, fahren mit dem Auto und dosieren dabei die Geschwindigkeit nach den Vorgaben des Lehrers: Fahren im 1. Gang – sehr langsam, Fahren im 2. Gang – langsam ..., Rückwärtsgang – rückwärtslaufen, Autopanne – stehen bleiben und eine bestimmte Turnübung (z.B. Liegestütz) ausführen ...

Achtet dabei auf eure Mitschüler, damit es nicht zu Zusammenstößen kommt! Ihr könnt das Spiel auch mit anderen Verkehrsmitteln spielen, z.B.: Bus, Zug, Flugzeug ...

Textbegegnung II - Spiele für den Hauptteil:



2.1 Reise nach Jerusalem (ohne Ausscheiden)

In der Halle liegen ebenso viele „Platzmöglichkeiten“ wie Spieler teilnehmen. Es eignen sich dazu besonders Reifen, Teppichfliesen oder Zeitungen. Alle Kinder laufen in der Halle durcheinander und achten darauf, nicht zusammenzustoßen. Auf ein deutlich vernehmbares Zeichen durch den Lehrer (Musikstopp, Pfiff, Klatschen) sucht sich jedes Kind einen Platz. Jedes Kind gibt diesem Platz die Nr. 1. Danach laufen alle weiter und suchen sich nach dem Zeichen einen anderen Platz. Dieser Platz erhält nun die Nr. 2. Auf diese Weise können noch weitere Plätze (Nr. 3, Nr. 4 ...) vergeben werden. Der Lehrer ruft anschließend die bereits vergebenen Nummern auf, die nun von den Kindern wieder richtig (wie zuvor ausgewählt) besetzt werden sollen.

Bei diesem Spiel müsst ihr euch die Nummern und Plätze gut merken, es kommt nicht auf die Schnelligkeit an. Es müssen immer alle Plätze besetzt sein.

2.2 Eisenbahnfahrt bei Nacht

Im Turnsaal muss ein Parcours mit Hindernissen aufgebaut werden (z.B. Langbänke, Matten, Kasten, Hütchen ...). Drei bis fünf Kinder bilden nun immer eine Eisenbahn. Dazu stellt ihr euch in einer Reihe hintereinander auf und fasst mit beiden Händen die Schultern des Vorderen. Jetzt werden allen die Augen verbunden, nur nicht dem letzten Kind in der Reihe. Dieses Kind hat die Augen offen und muss die Eisenbahn lenken.



S

leseBAUSTEIN
 Bewegung & Sport

zueinanderREISEN
Lesen
 ARGE NÖ

Textbegegnung II - Spiele für den Hauptteil (Fortsetzung):



Mit einem leichten Druck auf die rechte Schulter fährt die Eisenbahn nach rechts. Mit einem leichten Druck auf die linke Schulter fährt die Eisenbahn nach links. Es darf dabei nicht gesprochen werden. So lenkt der letzte Spieler in der Reihe seine Eisenbahn um die Hindernisse herum ins Ziel.

2.3 Hotelzimmer zu vermieten?

Alle Kinder sitzen im Kreis. Für ein Kind ist kein Platz; dieses ist auf der Suche nach einem Zimmer. Es geht von einem zum anderen und fragt: „Hotelzimmer frei?“ Unterdessen wechseln die anderen Kinder hinter seinem Rücken immer wieder die Plätze. Das ein Zimmer suchende Kind muss versuchen, einen frei werdenden Platz zu erwischen. Hat es das geschafft, ist das übrig gebliebene Kind nun auf Hotelzimmersuche.

2.4 Mutter/Vater, wie weit darf ich reisen?

Alle Kinder stehen in einer Linie, in einiger Entfernung davon befindet sich ein Kind, das die Mutter oder der Vater ist. Die Kinder fragen: „Vater/Mutter, wie weit darf ich reisen?“ Diese/r antwortet: „Zwei Riesenschritte/einen Hüpfen/einen Purzelbaum“ oder „zwei Zwergenschritte zurück“ usw. ...

Nun versuchen alle so schnell wie möglich beim Vater/bei der Mutter zu sein. Wer zuerst bei Vater oder Mutter ist, darf nun Vater oder Mutter sein.

Spielvariante: Es werden Städte oder Länder genannt, die Kinder dürfen so viele Schritte machen, wie das Ziel Silben hat, z.B.: Amsterdam, (Am-ster-dam = 3 Schritte, Kopenhagen (Ko-pen-ha-gen = 4 Schritte).

2.5 Zugreise

Alle Schüler stellen sich an einer Längsseite des Turnsaals in gleich großen Gruppen auf. Der Lehrer beschreibt die Szene auf einem Bahnhof, in dem einzelne Züge stehen. Vorne steht jeweils die Lokomotive mit dem Zugführer.

Auf ein Signal hin (Pfiff, Klatschen usw.) starten die Züge und fahren durch die Halle. Die Schüler sollen sich dabei bemühen, innerhalb ihrer Gruppe in der vorgegebenen Reihenfolge zu bleiben und möglichst dicht hinter ihrem Zugführer herzulaufen. Der Zugführer selbst wählt ein angemessenes Tempo und passt auf,

Textbegegnung II - Spiele für den Hauptteil (Fortsetzung):



dass er den anderen Zügen rechtzeitig ausweicht und seine Waggons nach einem weiteren Signal wohlbehalten in den Bahnhof zurückbringt. Nach jedem Halt im Bahnhof wechseln die Zugführer innerhalb ihrer Gruppe nach hinten. Die nun vorne stehenden Schüler sind die neuen Zugführer.

Als Orientierungsmöglichkeit können die Züge auf verschiedenen Linien laufen, es können zusätzliche Hindernisse aufgebaut werden oder die Züge können auf verschiedene Weise charakterisiert werden: leise, laut, schnell, langsam usw. ... Anschließend kann in den Gruppen selbstständig eine Gymnastik durchgeführt werden - jeder Schüler macht eine Übung vor.

Textbegegnung III - Spiele für den Abschluss:



3.1 Seereise

Alle Kinder sitzen rund um ein Schwungtuch. Der Lehrer erzählt von einer Seereise mit wechselndem Wetter am Meer. Dazu wird das Tuch von den Kindern entsprechend bewegt: bei leichtem Wind ganz langsam, bis zum Sturm und Hagel ganz wild. Zum Schluss beruhigt sich das Wetter auf hoher See wieder.

3.2 Ich war noch niemals in New York

Alle Kinder setzen sich in einen Kreis. Eine Person sitzt in der Mitte und muss etwas nennen, das sie noch nie gemacht hat. Jedes Kind, das dies auch noch nicht getan hat, muss aufstehen und mit einem anderen Platz tauschen. Wer keinen Platz bekommt, muss in die Kreismitte und das Spiel beginnt von vorne.





L

leseBAUSTEIN
Bewegung & Sport

zueinanderREISEN



Zielgruppe: alle Schulstufen

Material: Reifen, Teppichfliesen, Zeitungen, Tücher, Matten, Kasten, Langbänke, Schwungtuch

Aufgabenstellungen für die Schüler:

1. Lest euch die Spielregeln genau durch!
2. Besprecht die Spielregeln in der Gruppe!
3. Was macht wer?
4. Was müsst ihr im Turnsaal aufbauen bzw. vorbereiten?
5. Wann ist das Spiel zu Ende?