



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

50 Spiele für zwischendurch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Spiele für zwischendurch

(Energizer, Brain Breaks & Co)

Hinweise zum Material

Im Unterrichtsalltag kommen Bewegungspausen oftmals zu kurz oder sind wenig abwechslungsreich. Dabei weisen Studien immer wieder darauf hin, dass Bewegung das Lernen unterstützt und den Lernerfolg eines Kindes maßgeblich beeinflusst.

Außerdem regt Bewegung den Kreislauf an und schult die Motorik.

Es ist daher wichtig, dass sich Kinder nach einer längeren Zeit des Stillsitzens und aktiven Lernens bewegen dürfen.

Das vorliegende Material bietet 50 Spielideen für zwischendurch, die die Kinder aktiv einbinden. Dabei steht neben der Bewegung auch der Spaß am gemeinsamen Spielen im Vordergrund.

Die Spiele sind leicht durchzuführen und benötigen kaum Zusatzmaterial.

Die Ampelfarben weisen darauf hin, wie viel Zeit man für ein Spiel einplanen sollte.

Grün: kurze Spieldauer (bis max. 10 Minuten)

Gelb: mittlere Spieldauer (bis max. 15 Minuten)

Rot: längere Spieldauer (bis max. 30 Minuten)

Auf jeder Karteikarte wird der Spielverlauf kurz erklärt. Außerdem finden sich darauf alle benötigten Materialien, die Sozialform und eine ungefähre Zeitangabe.

Die Spielekartei eignet sich als Ideenpool für den normalen Schulalltag, aber auch als Fundus für Vertretungsstunden oder Spielestunden. Einige Spiele lassen sich sogar im Sportunterricht anwenden.

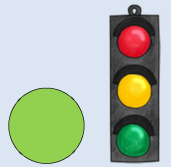
Hinweise zur Herstellung

Die Karteikarten im Format DIN A5 werden ausgedruckt und bei Bedarf laminiert.

Durch die Druckereinstellungen kann man auch 4 Karteikarten auf ein Blatt drucken. So erreicht jede Karte dann ein Format von DIN A6. Die Datei enthält außerdem ein Deckblatt und farbige Trennstreifen, die für die Aufbewahrung der Spielekartei in einem Karteikasten gedacht sind.



Line up



Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder bilden nach Ansage der Lehrkraft eine möglichst gerade Linie von der Tafel bis zur gegenüberliegenden Wand. Dazu müssen sie sich selbständig absprechen und entsprechend sortieren.

Mögliche Sortieraufgaben sind:

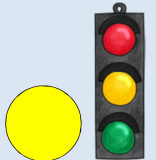
- ⊙ von klein nach groß
- ⊙ von groß nach klein
- ⊙ nach dem Alphabet
- ⊙ nach dem Geburtsdatum
- ⊙ nach der Anzahl der Buchstaben im Vornamen
- ⊙ nach der Anzahl der Familienmitglieder

Zusatz:

Die Schüler müssen die Aufgabe in einer bestimmten Zeit erledigen.



Catch me if you can



Spielverlauf:

Zeigestab

Material



Klassenverband
Stuhlkreis

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



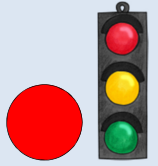
Die Kinder befinden sich im Stuhlkreis. Die Lehrkraft hält einen Zeigestab so in der Hand, dass dieser Bodenberührung hat. Die Lehrkraft ruft einen Namen eines Schülers und lässt dabei den Stab los. Der genannte Schüler muss nun den Stab möglichst rasch auffangen. Die Lehrkraft setzt sich auf den Stuhl des Schülers. Nun darf der Schüler in der Mitte den nächsten Schüler nennen. Das Spiel endet, wenn alle Schüler an der Reihe waren.

Zusatz:

Statt eines Zeigestabs kann auch ein Besenstiel verwendet werden.



Menschenmemo



Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 15 bis 20 Minuten

Zeitbedarf



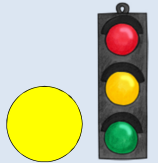
Die Kinder verteilen sich im Klassenraum. Die Lehrkraft bestimmt nun zwei Ratekinder, die den Raum kurz verlassen müssen. Nun finden sich jeweils 2 Kinder als Paar zusammen. Sie vereinbaren eine Bewegung (z. B. winken, Hampelmann, auf der Stelle joggen ...). Wenn alle Paare eine Bewegung gefunden haben, dürfen die beiden Ratekinder den Raum wieder betreten. Sie dürfen nun immer zwei Kinder antippen, die dann ihre Bewegung vorzeigen. Passen die Bewegungen zusammen, dürfen sich die betreffenden Kinder auf ihren Platz setzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden.

Zusatz:

Statt der Bewegungen kann man die Kinder auch Geräusche vortragen lassen.



Obstsalat



Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband
Sitzkreis

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich im Sitzkreis. Die Lehrkraft teilt jedem Kind eine Obstsorte zu (z. B. Äpfel, Bananen, Orangen, Erdbeeren, Pflaumen, Kirschen ...). Die Lehrkraft stellt sich nun in die Mitte des Sitzkreises und nennt eine Obstsorte. Alle Kinder, die dieser Obstsorte angehören, müssen nun rasch die Plätze tauschen. Währenddessen versucht auch die Lehrkraft einen Platz zu ergattern. Das Kind, das übrig bleibt, darf nun die nächste Obstsorte nennen. Wird das Wort „Obstsalat“ genannt, müssen alle Spieler die Plätze tauschen. Natürlich ist es auch in Ordnung, mehrere Obstsorten miteinander zu koppeln (z. B. Orangen und Äpfel).

Zusatz:

Das Spiel kann auch mit englischen Begriffen gespielt werden.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

50 Spiele für zwischendurch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

