

Der Gordische Knoten

Alle stehen im Kreis und schließen die Augen, gehen einen Schritt in die Mitte und ergreifen mit erhobenen Händen zwei andere Hände. Jetzt werden die Augen geöffnet und durch Drehungen und Übersteigungen wird versucht, diesen „Armknoten“ wieder zum Kreis zu entwirren.

Hinweis: Es können sich bei der Knotenverwirrung auch mehrere Kreise bilden, niemand darf die einmal ergriffene Hand loslassen.



Angeher!

Alle gehen in einer Reihe hintereinander durch den Klassenraum. Die Lehrkraft geht an der Spitze und gibt ein Zeichen, eine Bewegung oder einen Laut vor, den alle nacheinander kopieren, ehe die Lehrkraft an das Ende der Reihe geht und der nächste die Angabe machen darf – bis alle Schüler einmal „das Sagen“ hatten.

Wenn die Musik stoppt ...

Alle gehen durcheinander zu einem Rhythmus (Musik oder Trommel) durch den Raum. Bei Musikstopp gibt die Lehrkraft Anweisungen, wie die anderen begrüßt werden sollen: Durch freundliches Zunicken, durch das Schütteln der rechten Hand, durch das Streicheln der linken Schulter, durch das Reiben der rechten Kniescheibe, durch das Reiben der Daumen ...

Hinweis: Berührungsspiel! Es ist nicht für Klassen geeignet, in denen körperliche Attacken zu erwarten sind. Hier sind klare Regeln erforderlich!

Gleich und gleich gesellt sich gern

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum (rhythmische Musik). Auf Ansage stellen sich die zusammen, die

- gern Fußball spielen
- tanzen
- reiten oder
- Skateboard fahren ...
- deren Lieblingsfarbe rot, blau ... ist

- lieber Pizza oder Spagetti oder Pommes essen
- Hunde, Meerschweinchen oder andere Tiere haben
- Vanille-, Erdbeer-, Schokoladeneis bevorzugen
- ...

Die Zuordnung erfolgt auf Zufur.

Hinweis: In den so entstandenen Gruppen kann je nach Aufgabenstellung auch schon ein kleiner Meinungsaustausch über eine Aufgabe erfolgen.

Hasen fangen

(Material: zwei Stifte, ein Glasstein oder eine Murmel, ein Softball)

Alle Schüler stehen im Kreis. Jeweils ein Stift wird links-, einer rechtsherum weitergereicht. Dieses sind unsere „Hasen“. Zusätzlich wechselt der „Zauberstein“ (Murmel oder Glasstein) von Hand zu Hand. Jetzt wird ein Softball (der Jäger) kreuz und quer zugeworfen. Trifft der Ball denjenigen, der gerade einen „Hasen“ in der Hand hat, stellt dieser sich mit dem Rücken zum Kreis und kann erst wieder mitspielen, wenn er den Zauberstein (Murmel) bekommt.

Hinweis: Bei diesem Spiel ist hohes Tempo und viel Konzentration erforderlich! Es kann laut werden, macht aber viel Spaß!

Spiegelbilder

Die Klasse wird in Zufallspaare aufgeteilt (z.B. mit den Kopiervorlagen „Tierpaare“, S. 69). Die Partner stellen sich in ca. 80 cm gegenüber. Einer ist das Spiegelbild des anderen, die Lehrkraft gibt die pantomimischen Bewegungen durch Impulse vor: z.B.

- Gesicht waschen
- Zähne putzen
- Augen reiben
- Kämmen
- Kleidung überprüfen
- Lippen anmalen
- Tanzschritt üben
- Lächeln
- Grimassen schneiden

Hinweis: Bei dieser Übung soll nicht gesprochen werden. Im Anschluss wird besprochen, wer von den Partnern eher der aktive Part war und wer mehr reagiert hat.

Variation: Es wird festgelegt, wer zuerst der Spiegel und wer der Aktive ist, danach erfolgt ein Rollenwechsel.

Schau genau!

Die Klasse wird geteilt, alle Schüler stehen sich in zwei Reihen gegenüber, sodass jeder ein Gegenüber hat, dessen Aussehen er sich genau eingepägt. Nach einer Minute der genauen Betrachtung dreht sich die eine Reihe Schüler um und die anderen ändern in dieser Zeit eine Kleinigkeit an ihrer Kleidung (z.B. Ärmel aufkrepeln, Schuhband lösen,



 <p>32 Karten zur Paarbildung Gefühle 16 Paare</p>	 <p>6er-Gruppen 30 Karten Tiere <i>(6 Haustiere, 6 Zootiere, 6 Meerestiere, 6 Waldtiere, 6 Vogelarten)</i></p>	 <p>6er-Gruppen 30 Karten Europäische Städte <i>(England, Frankreich, Italien, Spanien, Polen)</i></p>
 <p>30 Karten zur Paarbildung Gegensätze 15 Paare</p>	 <p>6er-Gruppen 30 Karten Haus und Garten <i>(Zuordnung nach Räumen: Küche, Badezimmer, Wohnzimmer, Kinderzimmer, Garage)</i></p>	 <p>9er-Gruppen 9 Karten Buchstaben A – I</p>
 <p>32 Karten zur Paarbildung Land und Hauptstadt 16 Paare</p>	 <p>6er-Gruppen 30 Karten Deutschlandreise <i>(6 Inseln, 6 Bergzüge, 6 Flüsse, 6 Binnengewässer, 6 Städte)</i></p>	 <p>9er-Gruppen 9 Karten Zahlen 1 – 9</p>

 <p>Hund</p> <p>1</p>	 <p>Katze</p> <p>1</p>	 <p>Schaf</p> <p>1</p>
 <p>Rind</p> <p>1</p>	 <p>Huhn</p> <p>1</p>	 <p>Pferd</p> <p>1</p>
 <p>Löwe</p> <p>2</p>	 <p>Elefant</p> <p>2</p>	 <p>Zebra</p> <p>2</p>

