

Download

Norbert Stockert
Auf gehts!

Morgenkreisspiele zur Bewegung und
Koordination

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Auf gehts!

Morgenkreisspiele zur Bewegung und
Koordination

Download
zur Ansicht

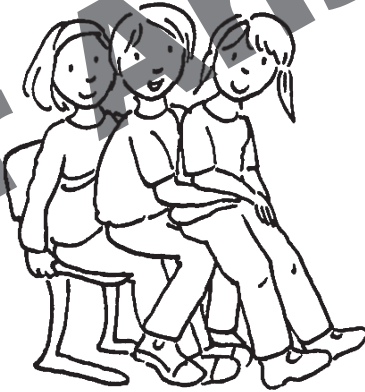
Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Spiele für den Morgenkreis

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl7203>

Auf geht's!

Spiele, um in Schwung zu kommen, zur Bewegung und Koordination



Au ja!

Reihum nennt jeder irgendeine Bewegung, die sich gut darstellen lässt; sagt z. B.: „Alle werfen ihre Arme nach oben!“ oder „Alle stellen sich auf ihren Stuhl!“ oder „Alle drehen sich einmal im Kreis!“ Daraufhin ruft die Klasse zunächst „Au ja!“, und danach wird die entsprechende Bewegung gemeinsam ausgeführt.

Bäumchen, Bäumchen, wechse dich!

Ein Klassiker und die einfachste Form der Platzwechselspiele.
Ein Mittelspieler ruft: „Bäumchen, Bäumchen, wechse dich!“ Daraufhin ist allgemeiner Platzwechsel; auch der Mittelspieler sucht sich einen freien Stuhl.

Feuer, Wasser, Erde, Luft

Ein Mittelspieler deutet auf einen Kreisspieler und sagt entweder „Erde“ oder „Wasser“ oder „Luft“. Der Angesprochene muss ein Tier nennen, das in dem entsprechenden Lebensraum zu finden ist. Weiß er in angemessener Zeit keines, so muss er in die Mitte. Ein Tier, das schon genannt wurde, gilt nicht mehr. Ruft der Mittelspieler „Feuer“, so ist allgemeiner Platzwechsel.

Städtereise

Jeder Spieler bekommt heimlich den Namen einer bekannten Stadt zugewiesen. Alle Städtenamen sind sichtbar angeschrieben. Man kann auch zunächst mit der Klasse Städtenamen sammeln, so viele wie Spieler.

Ein Mittelspieler sagt: „Ich reise von ... nach ...“ und nennt zwei Städte. Die betreffenden Spieler tauschen ihre Plätze; der Mittelspieler versucht, einen frei gewordenen Stuhl zu besetzen.

Variante:

Die Reise kann auch ausgedehnt werden, z. B. durch die Ansage: „Ich reise von ... über ... und ... nach ...“. Heißt es „Ich mache eine Weltreise“ so ist allgemeiner Platzwechsel.

Parkplatz

Ein Mittelspieler „fährt“ als „Auto“ im Kreis herum, bleibt vor jemandem stehen und fragt: „Ist da ein Parkplatz frei?“. Lautet die Antwort „Ja!“, so tauscht er mit dem Betreffenden. Bei einem „Nein!“ fährt er weiter. Gab es dreimal ein „Nein!“, so ist, auch wenn zwischendurch „Ja!“ gesagt wurde, allgemeiner Platzwechsel. Damit die Lage übersichtlich bleibt, kann der Lehrer, eventuell durch Fingerzeig, signalisieren, wie viele „Nein!“ bereits genannt wurden.

Zimmersuche

Dieses Mal wird kein Parkplatz, sondern ein Zimmer gesucht.

Ein Spieler steht in der Mitte. Er fragt jemanden: „Ist da ein Zimmer frei?“ Die Antwort lautet prinzipiell „Ja!“, jedoch eingeschränkt durch ein „aber“. Beispielsweise: „Ja, aber nur für alle, die etwas Rotes anhaben!“ oder „Ja, aber nur für alle, die im Sommer Geburtstag haben!“. Diejenigen, auf die das Genannte jeweils zutrifft, tauschen die Plätze. Auch der Mittelspieler sucht sich immer einen Platz. Möglich ist, dass das Merkmal nur auf einen zutrifft, dann tauscht er mit dem Mittelspieler. Möglich auch, dass es auf alle passt, dann tauschen natürlich alle.

Ozeanwelle

Ein Spieler steht in der Mitte, ein Stuhl ist frei. Auf das Kommando „los!“ des Mittelspielers beginnt der Kreis, sich als Welle zu bewegen: Der Spieler rechts vom freien Stuhl rutscht auf diesen, sein Nachbar folgt ihm usw.; d. h. jeder rutscht weiter, sobald der Stuhl links neben ihm frei ist. Aufgabe des Mittelspielers ist es, auf einen freien Stuhl zu gelangen – was schwer ist, wenn die Welle gut läuft.

Um ihm die Chance zu geben, zum Erfolg zu kommen, gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Der Mittelspieler kann „rechts“ und „links“ rufen und die Ansage dauernd wechseln. Entsprechend muss der Kreis rutschen. Das kann leicht chaotisch werden und dazu führen, dass, wenn es dauernd hin- und hergeht, ein Teil des Kreises gar nicht mehr zum Rutschen kommt.
2. Der Mittelspieler ruft „Orkan“. Bei solch einem starken Sturm wirbelt es die Welle gewaltig durcheinander. Das hat zur Folge, dass allgemeiner Platzwechsel ist. Dabei darf ein zuvor markierter Stuhl nicht besetzt werden – sonst hätten ja alle einen Platz.

Ein Spiel, bei dem man schön gemeinsam in Schwung kommen kann.

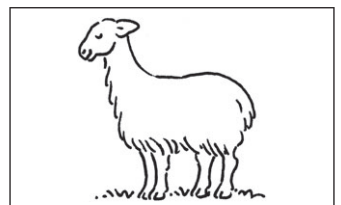
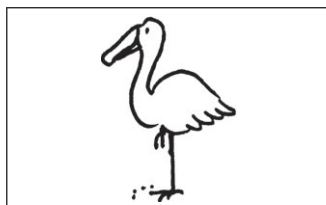
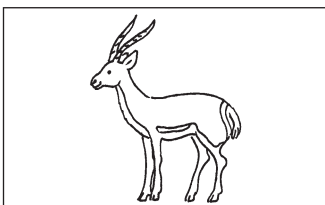
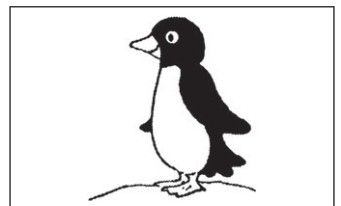
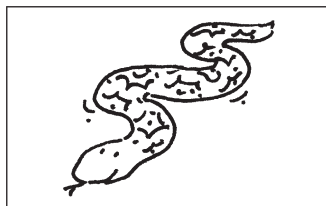
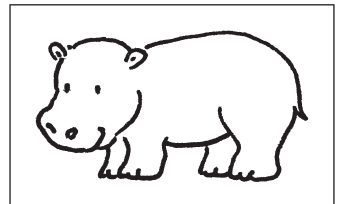
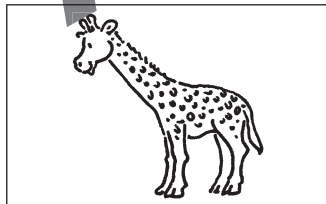
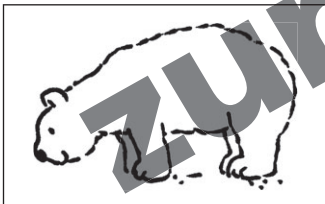
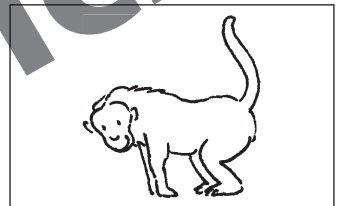
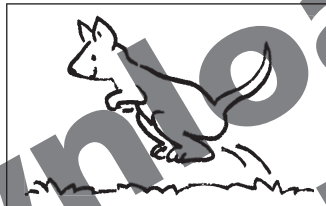
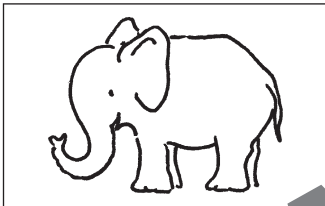
Zoobesuch

Der Lehrer weist heimlich jedem Kind ein Tier eines zoologischen Gartens zu – durch Einflüstern oder einen Zettel mit dem Namen oder auch Bild des Tieres. Jedes Tier sollte mehrfach vorhanden sein. Die Namen der Tiere werden sichtbar, z. B. an der Tafel präsentiert.

Ein Mittelspieler ruft einen Tiernamen. Die entsprechenden Spieler und auch er selbst tauschen die Plätze. Lautet die Ansage „Zoobesuch!“, so tauschen alle.

Variante:

Es gelten auch Sammelbegriffe, z. B. alle Wassertiere, Säugetiere, Tiere aus Afrika.



Regenbogen

Jeder Spieler bekommt vom Lehrer unauffällig eine Farbe zugewiesen, z. B. durch ein Kärtchen. Man kann beliebige Farben nehmen oder die des Regenbogens (rot, orange, gelb, grün, blau, violett).

Ein Mittelspieler nennt eine Farbe. Die Betreffenden tauschen ihre Plätze, wobei der Mittelspieler, unabhängig von seiner Farbe, sich auch einen freien Stuhl sucht. Es können auch mehrere Farben gerufen werden. Lautet die Ansage „Regenbogen“, so tauschen alle.

Würfelspiel

Am besten verwendet man einen großen Schaumwürfel.

Jeder Spieler erhält heimlich eine Zahl von 1–5 zugeordnet; Die Zahlen sollten etwa gleich häufig vorhanden sein. Ein Mittelspieler würfelt. Alle, deren Zahl erscheint, tauschen ihre Plätze, inklusive Mittelspieler. Wer übrig bleibt, würfelt weiter. Bei einer 6 ist allgemeiner Platzwechsel.

Variante:

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Möglichst gleichmäßig verteilt werden die Zahlen von 1–11. Jetzt tauschen diejenigen, deren Zahl auf einem Würfel auftaucht, sowie die, deren Zahl sich durch die Summe beider Würfel ergibt. Allgemeiner Platzwechsel ist nun, wenn zwei gleiche Zahlen erscheinen.

Jetzt heißt es rechnen!

Obstkorb

Eine dynamische Variante des klassischen „Obstsalat“.

Jeder bekommt eine Obstsorte zugeteilt – diese sollen möglichst gleichmäßig verteilt sein sollen. Ein Mittelspieler nennt eine Frucht. Die betreffenden Spieler tauschen ihre Plätze, müssen aber vor dem Platznehmen einen in der Mitte stehenden „Obstkorb“ (Papierkorb o. Ä.) berühren. Kann es jetzt schon beim Wechsel recht eng zugehen, so wird es besonders turbulent, wenn die Ansage „Obstsalat“ lautet; denn dann tauschen alle.



Farbenspiel

Der Lehrer verteilt Farbenkärtchen an die Kinder und sammelt sie wieder ein, nachdem jeder sich seine Farbe gemerkt hat. Er zieht nun ein Kärtchen nach dem anderen, hält es hoch und nennt dazu die Farbe. Alle, die diese Farbe haben, rücken in der zuvor bestimmten Richtung einen Stuhl weiter. Sitzt dort jemand, so setzen sie sich vorsichtig auf dessen Schoß. Kommt die eigene Farbe und man hat jemanden auf sich sitzen, so kann man nicht rutschen, sondern muss warten, bis man frei ist.



Damit es für die unten Sitzenden, zumal wenn sich „Stapel“ bilden, nicht zu frustrierend wird, kann man zusätzliche Kärtchen einführen; bei denen z. B. alle, die oben sind, eins weiterrutschen dürfen oder der Untere/Unterste nach oben darf.

Man kann solange spielen, bis der Erste an seinem alten Platz angekommen ist.

Blinzeln

Die Spieler zählen auf 2 durch. Alle Zweier stellen sich hinter einen Einser. Zusätzlich steht ein Spieler hinter einem leeren Stuhl. Seine Aufgabe ist es, durch deutliches Blinzeln einen der sitzenden Spieler zu sich her zu lotsen. Dessen Hintermann versucht, ihn festzuhalten. Gelingt die Flucht, so setzt sich der Blinzler auf den leeren Stuhl vor ihm, der Herbeigeblinzelte stellt sich hinter ihn. Der nun alleine stehende Spieler macht weiter.

Varianten:

- Alle sitzen, ein Stuhl ist frei. Der Spieler links davon versucht, durch Blinzeln jemanden auf den freien Stuhl zu locken. Weiter geht's da, wo ein Stuhl frei wurde.
- Eine handfeste Variante ist, dass die beiden Nachbarn des Angeblinzelten diesen festhalten dürfen. Gelingt dies, muss rasch jemand anderer angeblinzelt werden.

Zeitungsabschlagen

In der Kreismitte stehen ein Spieler mit einer Zeitungsrolle und ein Papierkorb. Der Mittelspieler schlägt einem Kreisspieler mit der Rolle vorsichtig aufs Knie und befördert diese in den Papierkorb. Der Angetippte steht auf, holt die Rolle heraus und versucht, den anderen abzuschlagen, bevor dieser auf seinem Stuhl sitzt. Gelingt das, wird gewechselt.

Variante:

Man kann den Papierkorb auch umdrehen; die Rolle muss dann oben drauf gelegt werden und ist dadurch schneller greifbar.

Es muss vorher geklärt werden, dass nicht zu fest zugeschlagen werden darf.



Namen abschlagen

In der Kreismitte steht ein Spieler mit einer zusammengerollten Zeitung. Er nennt den Namen eines Kreisspielers. Der ruft schnell einen weiteren Namen; der Angesprochene nennt wieder jemanden usw.

Der Mittelspieler muss versuchen, einem genannten Spieler mit der Rolle auf's Knie zu schlagen, bevor dieser einen weiteren genannt hat. Gelingt es, so wird gewechselt.

Es ist eine anspruchsvolle Aufgabe für den Mittelspieler! Denn er muss sich ja immer erst orientieren, wo der Genannte sitzt. Um ihm mehr Chancen zu geben, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Man muss aufstehen, wenn man einen weiteren Namen nennt.
2. Man muss zuerst den eigenen Namen sagen.

Es muss vorher geklärt werden, dass nicht zu fest zugeschlagen werden darf.

Schneewittchens Apfel

Ein Ball wird im Kreis durchgegeben, dazu läuft Musik.

Bei Musikstopp scheidet derjenige aus, der gerade den Ball in der Hand hat – denn die Vorstellung ist, dass der Ball der vergiftete Apfel von Schneewittchen ist. Allerdings existiert der Betreffende weiter als „Geist“.



Jeder „Vergiftete“ geht mit dem Stuhl aus dem Kreis, dieser rückt zusammen. Ruft der Lehrer „Geisterstunde“, so dürfen die Geister durch Herumgeistern die Kreisspieler bei der Ballweitergabe irritieren, sie als körperlose Wesen aber nicht berühren. Bei Musikstopp endet schlagartig die Geisterstunde. Es wird immer unheimlicher, immer weniger Spieler, immer mehr Geister. Schließlich sind nur noch zwei Spieler übrig, umringt von einer Geisterschar. Und der Letzte ist dann „Prinz“ oder „Prinzessin“.

Variante:

Bei Musikstopp darf der Apfel nochmals weitergereicht werden. Nimmt ihn der Nachbar an, so ist er „vergiftet“.

Platzwechsel

Ein Spieler steht in der Kreismitte. Die anderen sitzen auf ihren Stühlen, alle Plätze sind besetzt. Der Mittelspieler sorgt nun durch Anweisungen wie „Alle, die blonde Haare haben“ oder „Alle, die etwas Blaues anhaben“ für eine allgemeine Platzwechselsituation und versucht dann, selbst einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, wird zum Mittelspieler und gibt die nächste Anweisung.

Verknüpft man das Spiel mit Eigenschaften o. Ä., kann es auch als Kennenlernspiel genutzt werden.

Bombenalarm

Ein Geräuschemacher, z. B. eine Eieruhr oder ein Timer aus einem Gesellschaftspiel, wird eingestellt und im Kreis herumgegeben. Hier geht es darum, dass jeder Spieler versucht, die Bombe möglichst schnell wieder loszuwerden, bevor sie explodiert. Bei wem das passiert, der hat verloren.

Variante:

Man kann auch ein Quiz daraus machen. Dann darf die Bombe erst weitergegeben werden, wenn man eine Frage richtig beantwortet hat.

Bei diesem Spiel wacht wirklich jeder auf!

Kartenstapel

Jeder Spieler bekommt eine Spielkarte und schaut sich diese genau an. Danach legt er seine Karte unter seinen Stuhl und merkt sich zusätzlich, wo er gerade sitzt.

Der Lehrer steht in der Kreismitte und deckt von den übrigen Karten oder einem Extraspiel nacheinander Karten auf. Er nennt jeweils die Kartenfarbe. Alle Spieler mit der genannten Farbe, rutschen einen Platz nach rechts – egal, ob da jemand sitzt oder nicht. Ist der Platz nämlich durch einen anderen Spieler besetzt, setzt man sich auf dessen Schoß. Sitzen dort schon zwei Personen, setzt man sich auf den Schoß der obersten Person und bildet so einen Stapel. Weiterrücken darf dann beim nächsten Mal nur die oberste Person, die unteren sind blockiert. So geht das immer weiter, bis jemand seinen Startstuhl wieder erreicht hat.



Variante:

Schneller geht es, wenn man nur zwischen den Farben Rot und Schwarz unterscheidet und nicht zwischen Herz, Karo, Kreuz und Pik.

Download
zur Ansicht

Impressum

© 2016 Auer Verlag
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autor: Norbert Stockert
Covergestaltung und -illustration: Kristina Melz | Grafik Design & Konzeption, Hamburg
Illustrationen: Corina Beurenmeister

www.auer-verlag.de