

Download

Norbert Stockert

Guten Morgen!

Morgenkreisspiele zum Tages- und
Wochenbeginn, zur Begrüßung und
zum Kennenlernen

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Guten Morgen!

**Morgenkreisspiele zum Tages- und
Wochenbeginn, zur Begrüßung und
zum Kennenlernen**

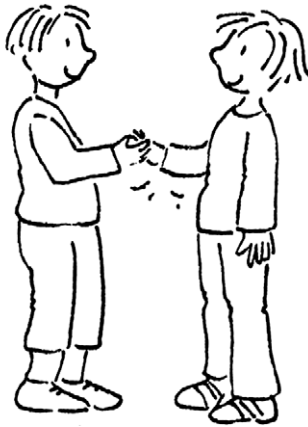
**Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Spiele für den Morgenkreis**

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

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

Guten Morgen!

Spiele zum Tages- und
Wochenbeginn, zur Begrüßung, zum
Ankommen und zum Kennenlernen



Begrüßungsprozession

Ein Spieler steht in der Mitte. Er geht auf einen anderen Spieler zu, gibt ihm die Hand und sagt: „Hallo XX!“ Dieser grüßt zurück. Der Mittelspieler geht nun zum nächsten Spieler und begrüßt ihn; Kreisspieler 1 geht hinterher und begrüßt ihn ebenfalls. Der Betreffende schließt sich dem Begrüßungskomitee an.

So geht das beständig weiter, d. h. immer mehr Grüßende sind hintereinander unterwegs, die noch Sitzenden werden von immer mehr Spielern begrüßt und müssen entsprechend viele begrüßen ... bis nur noch ein Spieler sitzt, der von allen begrüßt wird und alle grüßt.

Schlüsselspiel

Ein Spieler steht in der Mitte, mit einem Schlüsselbund in der Hand. Alle Stühle sind besetzt.

Der Mittelspieler geht auf einen Kreisspieler zu, reicht ihm die Hand und begrüßt ihn mit den Worten: „Hallo XX, schön, dass du da bist!“ Der Kreisspieler grüßt zurück. Nun gehen beide auf je einen weiteren Spieler zu und begrüßen ihn auf dieselbe Weise. So geht das fort, bis viele unterwegs sind. Dann lässt der Anfangsspieler den Schlüsselbund fallen. Das ist das Signal für alle in der Mitte, sich möglichst schnell einen freien Stuhl zu suchen. Derjenige, der keinen gefunden hat, nimmt sich den Schlüsselbund und startet eine neue Begrüßungstour.

Verrückte Begrüßung

Alle Kinder sitzen im Kreis, ein Spieler steht in der Mitte. Er geht auf einen anderen Spieler zu und begrüßt ihn: „Hallo XX!“ Allerdings gibt er ihm dabei nicht einfach, wie sonst so üblich, die Hand, sondern denkt sich ein anderes verrückteres Begrüßungsritual aus. Das kann ein besonderer Handschlag sein oder aber er zupft ihn zum Beispiel am Ohrläppchen. Der Begrüßte sucht sich dann einen neuen Spieler aus, den er mit einem verrückten Begrüßungsritual begrüßt.

Variante:

Es ist auch möglich, dass der jeweilige Spieler, die Begrüßungsrituale vor ihm wiederholt und ein neues hinzufügt.

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Es darf nur nicht wehtun!

Begrüßungsbewegungen

Alle Kinder sitzen im Kreis. Vorab werden die verschiedenen Begrüßungsbewegungen erarbeitet. Der Lehrer liest dann den Begrüßungstext vor:

- Schön, dass ihr alle wieder da seid!
- Ich begrüße meinen Nachbarn.
→ *Hand schütteln*
- Ich begrüße den Übernächsten.
→ *Fäuste aneinander*
- Ich begrüße mein Gegenüber.
→ *aufstehen und Hand schütteln*
- Ich begrüße alle.
→ *in die Runde winken*

Die Kinder führen die entsprechenden Begrüßungsbewegungen dazu aus.

Variante:

- Die Bewegungen können auch gemischt oder öfters verwendet werden.
- Das Tempo kann gesteigert werden. Wer kann da noch alles mithalten?
- Es kann auch eine Begrüßungsbewegung weggelassen werden und die Kinder müssen herausfinden, welche es war.

Auf ein Neues!

Bei diesem Spiel geht es darum, dass die Kinder ihren Kopf für das Neue, das sie erwartet, frei bekommen und dass sie bereit sind, den neuen Lernstoff aufzunehmen. Deshalb schütteln sie alles Störende weg und vertreiben es mit anderen Bewegungen.

Der Lehrer liest dazu eine der folgenden Bewegungsgeschichten vor:

Neues Schuljahr

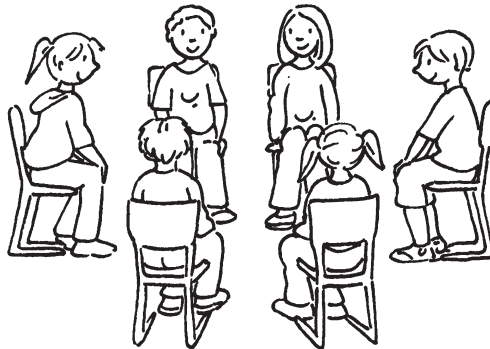
- Willkommen im neuen Schuljahr!
- Vielleicht lief im letzten Schuljahr nicht alles so gut, wie ich es wollte? Das schiebe ich von mir weg.
→ Schiebebewegung nach vorne mit zwei Händen
- Hat mich in den Ferien etwas bedrückt? Diese Sorgen schüttele ich weg.
→ mit den Schultern schütteln
- Nur das Schöne behalte ich bei mir!
→ beide Hände aufs Herz
- Gemeinsam wollen wir dieses Jahr viel schaffen!
→ an den Händen fassen
- Also lasst uns das Gehirn anschalten!
→ imaginären Schalter am Kopf drehen
- Und loslegen!
→ klatschen

Neue Woche

- Willkommen am Montag!
- Ich hoffe, ihr hattet ein schönes Wochenende! Alles, was nicht so schön war, schieben wir gleich weg.
→ Schiebebewegung nach vorne mit zwei Händen
- Hat mich etwas bedrückt? Diese Sorgen schüttele ich weg.
→ mit den Schultern schütteln
- Nur das Schöne behalte ich bei mir!
→ beide Hände aufs Herz
- Gemeinsam haben wir diese Woche wieder viel vor!
→ an den Händen fassen
- Also lasst uns das Gehirn anschalten!
→ imaginären Schalter am Kopf drehen
- Und loslegen!
→ klatschen

Neuer Tag

- Guten Morgen!
- Ich hoffe, ihr hattet gestern noch einen schönen Tag! Alles, was nicht so schön war, schieben wir gleich weg.
→ Schiebebewegung nach vorne mit zwei Händen
- Hat mich etwas bedrückt? Diese Sorgen schüttele ich weg.
→ mit den Schultern schütteln
- Nur das Schöne behalte ich bei mir!
→ beide Hände aufs Herz
- Gemeinsam haben wir heute wieder viel vor!
→ an den Händen fassen
- Also lasst uns das Gehirn anschalten!
→ imaginären Schalter am Kopf drehen
- Und loslegen!
→ klatschen



Mit diesem Spiel kann sehr gut der neue Tag, die neue Woche oder sogar das neue Jahr gestartet werden. Wirkliche Probleme können natürlich nicht so einfach weggeschoben werden.

Ruhekette

Alle Kinder stehen vor ihren Stühlen. Ein Spieler beginnt, ein Summgeräusch zu machen, und setzt sich hin. Sein linker Nachbar folgt ihm und so geht es weiter, bis alle sitzen. Dann verstummt das Summgeräusch und alle sind still. Die Klasse ist angekommen.

Variante:

Die Reihenfolge kann variiert werden: jeder zweite / dritte oder zuerst alle Mädchen, dann alle Jungen.

Päckchenpost

Alle Kinder halten sich an den Händen. Ein Kind ist der Startspieler und schickt ein Päckchen los, das von Kind zu Kind weitergegeben wird. Das Päckchen ist in dem Fall ein fester Händedruck an den Nachbarn.

Das letzte Kind sagt dann, wenn es den Händedruck spürt: „Angekommen!“.

Varianten:

- Es kann auch ein Stehkreis gebildet werden.
- Anstatt des Händedrucks kann auch ein Rhythmus weitergegeben werden.
- Oder es kann ein Gegenstand weitergegeben werden – am besten etwas, bei dem man behutsam vorgehen muss, z. B. ein Teelicht, das nicht ausgehen darf, oder eine Glocke, die nicht klingeln darf.

Dieses einfache Spiel eignet sich gut für einen ruhigen Start.

Ruhige Welle

Alle Kinder sitzen im Kreis, ein Stuhl ist frei. Der Lehrer spielt ruhige Musik ein. Der Kreis beginnt, 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. Wichtig ist dabei, dass es hier nicht um einen Wettkampf geht, sondern dass die Welle in ruhiger Bewegung erfolgt.

Bei Musikstopp rutscht jeder noch einmal einen Stuhl weiter und setzt sich dann bewusst hin, mit den Worten „Angekommen!“ Der freie Stuhl ist dann für den Lehrer.

Dieses Spiel eignet sich auch als Bewegungsspiel.

Wetterspiel

Alle sitzen im Kreis. Der Lehrer (oder ein Kind) fängt an, das Wetter, das es an diesem Tag hat, mit Geräuschen und/oder Bewegungen nachzuahmen:

- Sonne: Arme über dem Kopf zusammenführen
- Regen: auf die Schenkel klopfen
- Sturm: den Oberkörper hin- und herbewegen
- Gewitter: rechter Zeigefinger mit Zick-Zack-Bewegung in der Luft, dazu fff-Geräusche
- Hagel: auf den Boden stampfen
- Schnee: mit den Händen vor dem Körper „Schnei“-Bewegungen machen

Die anderen Kinder fangen nach der Reihe an mitzumachen, beginnend vom Kind rechts vom Lehrer/Startkind. Verpasst ein Kind seinen Einsatz oder macht eine falsche Bewegung, fängt es von dort wieder neu an. Wie viele Runden ohne Fehler schaffen die Kinder?

Varianten:

- Das Spiel wird mit geschlossenen Augen durchgeführt.
- Auch Temperatur kann nachgeahmt werden:
 - Kälte: Arme vor dem Oberkörper kreuzen
 - Wärme: entspannt zurücklehnen
 - Hitze: mit der flachen Hand über die Stirn streichen
- Wetter und Temperatur können zusammen gespielt werden: Dann fängt es rechts vom Start mit dem Wetter und links mit der Temperatur an. Schwierig wird es bei dem Kind, bei dem die Bewegungen aufeinandertreffen.

Wer seinen Morgenkreis mit Wetter- und Temperaturkarten gestaltet, kann diese danach aufhängen.

Heute/Diese Woche

Alle Kinder stehen vor ihren Stühlen. Ein Spieler beginnt und nennt eine Sache, die heute/diese Woche auf dem Programm steht. Der Lehrer gibt die Rückmeldung, ob das tatsächlich der Fall ist oder nicht. Hatte der Spieler recht, darf er sich hinsetzen. Mit dem linken Nachbarn geht es dann weiter. Die Ergebnisse werden notiert. Wenn alles genannt wurde, stehen wahrscheinlich noch Kinder. Diese dürfen dann der Reihe nach schon Genanntes wiederholen.

Variante:

Schwieriger wird das Spiel, wenn nach dem Alphabet vorgegangen werden muss.

Ordnung schaffen

Die Kinder bekommen reihum vom Lehrer Dinge genannt, die an diesem Tag/in dieser Woche auf dem Programm stehen, allerdings nicht in der richtigen Reihenfolge. Die Spieler müssen sich nun in die richtige Reihenfolge bringen. Wie sie dabei vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Der Lehrer kann natürlich helfen.

Variante:

Das Spiel kann auch am Anfang eines Jahres/Halbjahres durchgeführt werden, dann mit den kommenden besonderen Ereignissen.

Man kann den Morgenkreis auch als Uhr darstellen.

Wie ist die Stimmung heute?

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Kind spielt einen Verkäufer und stellt sich in den Kreis. Nun wird die Verkaufssituation dargestellt. Der Verkäufer reagiert dabei auf die einkaufenden Kreisspieler in der Gefühlslage, in der er sich an diesem Tag befindet. Nach einer kurzen Zeit darf die Gruppe den Gemütszustand des Verkäufers (= Kind) erraten.

Variante:

Es können auch andere Berufe verwendet werden.

So fühle ich mich

Ein Kind steht in der Mitte. Alle anderen sitzen auf ihren Plätzen.

Der Mittelspieler muss nun den anderen vormachen, wie er sich heute fühlt – entweder durch einen Gesichtsausdruck, durch ein Standbild oder durch ein Geräusch. Nur reden darf er nicht.

Wer zuerst den Gemütszustand des Mittelspielers errät, darf als Nächstes in die Mitte.

Variante:

Die Gruppe stellt gemeinsam einen Gemütszustand dar und der Mittelspieler muss ihn erraten. Dafür geht er kurz vor die Tür, wenn das Gefühl, das die Gruppe darstellt, festgelegt wird. Bei dieser Variante erfährt man allerdings nichts über den tatsächlichen Gemütszustand eines einzelnen.

Lacht doch mal!

Ein Kind steht in der Mitte. Alle anderen sitzen auf ihren Plätzen und machen ein ernstes Gesicht. Der Mittelspieler versucht nun, die anderen zum Lachen zu bringen. Wer zuerst lacht, muss in die Kreismitte.

Dauert es zu lange, bis jemand aus dem Kreis lacht, wird ein neuer Mittelspieler bestimmt.

Dieses Spiel eignet sich besonders für trübe Tage, wenn alle etwas durchhängen.

Dann lächele ...

Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Alle Stühle sind besetzt. Der Mittelspieler muss nun versuchen, sich einen Platz im Stuhlkreis zu sichern. Dazu sucht er sich eine Person aus dem Kreis aus und schaut dieser tief in die Augen, evtl. mit einer Grimasse, und sagt: „Wenn du gut drauf bist, dann lächele.“ Der Kreisspieler muss ernst bleiben und antworten: „Ich bin nicht gut drauf, deshalb lächele ich nicht.“ Muss er dabei doch lachen, wird er zum neuen Mittelspieler.

Dieses Spiel soll für gute Stimmung sorgen.

Kreisball

Alle Spieler sitzen im Kreis, am besten auf dem Boden. Ein Kind bekommt einen Ball und rollt diesen zu einem beliebigen anderen Kind. Dabei nennt es dessen Namen. Dieses Kind rollt dann den Ball zu einem anderen Spieler und nennt dessen Namen. So geht es immer weiter, bis alle durch sind.

Variante:

Etwas spannender und anspruchsvoller wird es, wenn am Ende der Ball wieder in der umgekehrten Reihenfolge zurückgerollt wird.

Dieses Spiel ist relativ einfach, aber sehr beliebt, gerade auch bei jüngeren Kindern.

Funken

Ein Spieler beginnt, indem er die Daumen an die Schläfen legt, mit den Handflächen wedelt, zuerst seinen eigenen und dann den Namen eines anderen Spielers nennt. Er sagt also beispielsweise: „Leon an Marie!“ Marie macht nun auf die bezeichnete Art weiter und funkt jemand anderen an.

Variante:

Gewissermaßen zur Verstärkung der Funkleistung müssen die beiden Nachbarn des Senders mitfunken, aber nur mit der zum Funker hin gerichteten Hand – also der rechte Nachbar mit der linken und der linke mit der rechten Hand.

Tellerdrehen

Ein Spieler steht in der Mitte. Er dreht den Teller kräftig an und ruft den Namen eines beliebigen Spielers (oder nennt zuerst den Namen). Der Betreffende springt auf und versucht, den Teller zu fassen, bevor dieser sich ausgedreht hat. Egal ob es klappt oder nicht – er dreht den Teller erneut an und ruft einen weiteren Spieler.

Variante:

Der Mittelspieler sagt vor dem Andrehen den Spruch: „Teller, Teller, dreh dich, (Name eines Spielers), erhebe dich!“

Der Teller muss aus Plastik sein!

Wir von A bis Z

Alle sitzen im Kreis. Ein Startspieler nennt den Namen eines Kindes aus der Klasse, das mit A beginnt. Gleichzeitig zeigt er auf das entsprechende Kind. Der rechte Nachbar muss nun den Namen eines Kindes mit B nennen und ebenfalls auf das Kind zeigen.

Buchstaben, die nicht von der Klasse abgedeckt werden, werden ausgelassen. Ist man durch mit Z, geht es wieder bei A los. Gespielt wird, bis alle Namen genannt wurden.

Wer bin ich?

Das bekannte Haftzettel-Ratespiel als Kennenlernspiel abgewandelt: Alle Kinder sitzen im Kreis und haben einen Klebezettel auf der Stirn kleben, auf dem der Name eines anderen Kindes steht. So schlüpft gewissermaßen jeder in die Rolle eines Klassenkameraden.

Der Reihe nach muss nun jeder herausfinden, welches Kind er ist. Verwendet werden dürfen nur Ja-/Nein-Fragen. Gefragt werden kann nach körperlichen Merkmalen, aber auch nach Hobbys o. Ä.

Variante:

Der Spieler, der seine Rolle erraten muss, kann auch in der Kreismitte stehen.

Wie heißt denn du?

Alle sitzen im Kreis, bis auf einen Spieler, der keinen Platz hat. Dieser verlässt nun kurz den Raum. Die anderen Spieler bestimmen dann einen aus ihrer Mitte, der einen anderen Namen zugeteilt bekommt. Dieser kann beliebig gewählt werden – witzig ist z. B. der Name des Klassentieres o. Ä.

Der Spieler von draußen wird nun wieder hereingeholt und stellt sich in den Kreis. Er fragt nacheinander alle: „Wie heißt du denn?“, worauf jeder seinen Namen nennt. Sobald der Spieler mit dem Fantasienamen an der Reihe ist, springen alle auf und suchen sich einen neuen Platz. Auch der Mittelspieler versucht, einen Platz zu ergattern. Wer keinen Platz bekommen hat, muss den Raum verlassen und das Spiel fängt wieder von vorne an.

Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um die Namen der anderen zu erfahren.

Hände hoch!

Ein Spieler steht in der Mitte. Er sucht sich eine Person aus, zeigt auf sie und ruft: „XX, Hände hoch!“. Daraufhin streckt nicht die angesprochene Person die Hände in die Luft, sondern jeweils die Spieler neben ihr: Wer rechts sitzt, hebt den linken Arm; wer links sitzt, den rechten. Sobald jemand einen Fehler macht, wird er zum neuen Mittelspieler.

Dieses Spiel kann dazu verwendet werden, die Namen der anderen Kinder zu üben. Es ist aber auch gleichzeitig ein Konzentrationsspiel.

Zipp-Zapp

Ein Spieler steht in der Mitte. Er deutet auf jemanden und sagt entweder „zipp“ oder „zapp“. Bei „zipp“ muss der Betreffende den Namen des linken Nachbarn nennen, bei „zapp“ den des rechten. Ist es falsch oder dauert es zu lange, so muss der Angesprochene in die Mitte. Lautet die Ansage „zipp-zapp“, so ist allgemeiner Platzwechsel.

Varianten:

- Bei der Ansage „zupp“ muss man den eigenen Namen nennen, bei „zupp-zupp“ den des Mittelspielers.
- Bei „zack“ muss man die Namen beider Nachbarn nennen.

Eselsbrücke: Zipp = links, weil „i“ in beiden Wörtern

Wie geht's dir?

Ein Spieler steht in der Mitte. Er deutet auf einen beliebigen Kreisspieler und fragt: „Wie geht's dir, XX?“

Es gibt drei Möglichkeiten zu antworten:

1. „Sehr gut!“
→ Nichts passiert, der Mittelspieler fragt jemand anderen.
2. „Gut!“
→ Die beiden Nachbarn des Gefragten tauschen ihre Plätze, dieser bleibt sitzen. Der Mittelspieler versucht dabei, einen freien Stuhl zu erwischen.
3. „Schlecht!“
→ allgemeiner Platzwechsel

Vielleicht erfährt man hier, wie es anderen geht – man muss aber nicht wahrheitsgemäß antworten. Deshalb ist dieses Spiel eher ein Kennenlernspiel als dafür geeignet, herauszufinden, wie jemand sich fühlt.

Ich auch!

Alle sitzen im Kreis. Reihum nennt jeder etwas, das er gerne mag oder macht: So sagt Anna vielleicht „Ich mag gerne Spaghetti“ oder Ali „Ich spiele gerne Fußball!“. Alle, auf die das jeweils auch zutrifft, stehen auf und rufen laut: „Ich auch!“

Ich mag gerne Schokolade!

Reihum stellt sich jeder auf seinen Stuhl und nennt etwas, das er gerne mag oder macht. Er sagt also beispielsweise: „Ich mag gerne Schokolade!“.

Wieder geht es also darum, sich hinsichtlich eigener Vorlieben zu äußern, diesmal aber differenzierter:

- Alle, auf die das auch zutrifft, stellen sich ebenfalls auf ihren Stuhl.
- Wer Schokolade ein bisschen mag, bleibt sitzen.
- Wer keine Schokolade mag, setzt oder hockt sich vor den Stuhl.

Variante:

Man nennt etwas, was man gut kann, sagt also z. B.: „Ich kann gut schwimmen!“ oder „Ich kann gut rechnen!“.

Magst du auch ...?

Ein Spieler steht in der Mitte, alle Stühle sind besetzt.

Der Mittelspieler sucht sich einen Spieler im Kreis aus und fragt: „Magst du auch ...?“

Wichtig ist dabei, dass er sich etwas aussucht, was er selbst mag. Bei Antwort „Ja“ steht der Spieler auf, um sich einen neuen Platz zu suchen. Gleichzeitig wechseln auch alle anderen Spieler, die das Gleiche mögen. Genauso versucht der Mittelspieler, einen Platz zu ergattern, sodass am Ende einer übrigbleibt und neuer Mittelspieler wird.

Bei Antwort „Nein“ fragt der Mittelspieler: „Was magst du dann?“ Der Kreisspieler nennt etwas, was er mag. Wieder wechseln alle den Platz, die das Gleiche mögen. Der Mittelspieler versucht ebenfalls, einen Platz zu bekommen, aber nur, wenn er das, was der Kreisspieler genannt hat, auch mag. Falls nicht, bleibt er stehen und ist eine weitere Runde Mittelspieler.

Ich mag von A bis Z

Alle sitzen im Kreis. Ein Startspieler nennt etwas mit dem Buchstaben A, das er mag. Der rechte Nachbar wiederholt zunächst, was sein Vorgänger mag, z. B.: „Paul mag Affen, ich mag Basketball.“ Der wiederum rechte Nachbar nennt die Dinge seiner Vorgänger und nennt etwas mit C, was er mag. So geht das immer weiter, bis jemand einen Fehler macht. Danach geht es an der Stelle wieder von vorne los.

Bitte alle aufstehen, die ...

Alle sitzen im Kreis, ein Spieler steht in der Mitte.

Der Mittelspieler überlegt sich nun eine Gemeinsamkeit, die möglichst viele Kinder haben könnten, und sagt: „Bitte alle aufstehen, die ...“. Das kann die Geschwisteranzahl sein, ein Hobby oder die Lieblingsfernsehserie. Die Möglichkeiten sind hier vielfältig. Wenn keiner aufsteht, wird der Mittelspieler ausgetauscht.

Variante:

Es werden vorab Karten erstellt, auf denen Gemeinsamkeiten notiert sind. Jeweils eine Karte wird dann reihum gegeben (oder es wird mündlich geklärt, während der Mittelspieler den Raum verlassen hat) und es stehen danach alle Kinder auf, auf die das Kriterium zutrifft. Der Mittelspieler muss nun erraten, was die Gemeinsamkeit ist.

Nur ich

Hier geht es nicht um Gemeinsamkeiten, sondern darum, was man nur selbst hat oder kann. Alle Kinder sitzen im Kreis.

Ein Spieler fängt an und nennt etwas Besonderes, von dem er glaubt, das nur er es hat oder kann: „Nur ich ...“. Hier gilt es, möglichst kreativ zu sein und wirklich etwas Außergewöhnliches zu finden. Denn sobald das Genannte auch auf andere Kinder zutrifft, melden sich diese. Dann darf es ein anderer Spieler probieren.

Eigenschaften zuordnen

Jeder Spieler bekommt einen vornummerierten Zettel, auf den er bis zu zwei Eigenschaften von sich aufschreiben soll. Die Karten werden gemischt und verteilt. Der Reihe nach soll nun jeder Spieler versuchen, seine Karte einem anderen Spieler zuzuordnen.

Variante:

Kennt die Gruppe sich und ihre Namen noch nicht, kann auf die Zettel auch der Name geschrieben werden. Dann kann man diesen gleich mit einem Kind verknüpfen.



fröhlich
sportlich

Geburtstagskinder

Ein Spieler steht in der Mitte und nennt einen Monat. Alle, die in diesem Monat Geburtstag haben, tauschen die Plätze. Auch der Mittelspieler sucht sich einen freien Stuhl, unabhängig davon, wann er Geburtstag hat.

Möglich ist, dass nur einer im genannten Monat Geburtstag hat, dann tauscht er mit dem Mittelspieler. Möglich auch, dass niemand Geburtstag hat, dann nennt der Mittelspieler einfach einen weiteren Monat.

Varianten:

- Mehr Bewegung kommt ins Spiel, wenn eine Jahreszeit genannt wird: Dann wechseln alle, die im entsprechenden Zeitraum geboren sind. Die Jahreszeiten müssen natürlich klar bezeichnet sein, wobei man sich an der Definition der Meteorologen orientieren kann:
Frühling = März, April, Mai
Sommer = Juni, Juli, August
Herbst = September, Oktober, November
Winter = Dezember, Januar, Februar
- Ganz besonders lebhaft wird es, wenn die Ansage „Das ganze Jahr!“ lautet. Denn dann tauschen alle.



Geburtstagskinder ordnen

Alle Kinder sitzen im Kreis. Gemeinsam wird herausgefunden, welches Kind als Erstes im Jahr Geburtstag hat. Dieses ist das Startkind. Links vom Startkind aus sollen sich nun alle Kinder der Reihe nach ordnen, wie sie im Jahr Geburtstag haben. Wie die Spieler dabei vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Der Lehrer kann helfend eingreifen.

Variante:

Es können sich auch erst einmal nur alle sortieren, die in der gemeinsamen Jahreszeit Geburtstag haben.

Frühling = März, April, Mai

Sommer = Juni, Juli, August

Herbst = September, Oktober, November

Winter = Dezember, Januar, Februar

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