



Mit A-b-s-t-a-n d - unterrichtsbezogene Bewegungsspiele für Schülerinnen und Schüler mit und ohne sonderpädagogischen Förderbedarf im Primarbereich.

Insbesondere Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf bzw. mit besonderen Bewegungsbedürfnissen profitieren von einem Unterricht, der u.a. spielerische und bewegungsorientierte Elemente beinhaltet. Lerninhalte können von diesen Kindern und Jugendlichen oftmals besser aufgenommen, verarbeitet und abgerufen werden, wenn sie mit Bewegungen verknüpft sind.

Spielerische Bewegungsangebote im Klassenzimmer sollten Bestandteil eines jeden Schultages sein, auch für Schülerinnen und Schüler ohne Förderbedarf. Dies ist unter einschränkenden „Corona-Bedingungen“ wichtiger denn je.

Lernen in Verbindung mit Bewegung im Klassenraum ist auch unter Einhaltung der Abstandsregelungen unter „Corona-Bedingungen“ möglich. Eine Auswahl an Bewegungsspielen für den Klassenraum, die ohne viele Hilfsmittel und lange Vorbereitungszeit durchgeführt werden können, finden Sie in der folgenden Aufstellung.

Ich hoffe, dass die Vorschläge Ihren Unterricht bereichern können und den Kindern viel Spaß machen werden.

Bewegungsspiele im Mathematikunterricht

1. „Alle Zahlen fliegen hoch!“

Die Lehrkraft nennt Aufgaben mit Lösung z.B. $4+8=12$ und hebt schnell die Arme hoch zum Zeichen dafür, dass das Ergebnis stimmt.

Das müssen auch die Kinder tun.

Vorsicht, die Lehrkraft sagt auch falsche Aufgaben z.B. $5+3=12$.

Da müssen die Hände der Kinder unten bleiben.

2. Zahlenkreisel

Die Lehrkraft zeichnet einen Kreis an die Tafel mit jeweils einer Zahl oben, unten, linke und rechts (z.B. 1, 2, 3 und 4).

Die Kinder stehen hinter ihrem Stuhl.

Die Lehrkraft nennt eine der vier Zahlen. Die Kinder sollen mit ihren Armen die Lage im Kreis anzeigen: steht z.B. die 1 oben, dann sollen die Kinder beide Arme nach oben strecken.

Variante 1: Die Kinder müssen beim Zeigen mit den Armen entsprechend dem Zahlenwert so häufig auf der Stelle hüpfen.

Variante 2: Die Kinder sollen jeweils in die gegenüberliegende Richtung mit den Armen zeigen.

3. Bewegtes Rechnen

5 Bewegungsbilder (z.B. eine lange Nase machen, auf die Schenkel klopfen, stampfen, hüpfen mit den Schultern kreisen) werden an die Tafel gehängt. Darunter werden verschiedene Lösungszahlen geschrieben.

Die SchülerInnen lösen nun Kopfrechenaufgaben, schauen auf die Tafel und machen die richtige Bewegung nach.

4. Zahlenhüpfer (für den Schulhof)

Es werden auf den Schulhof mehrere Quadrate aufgemalt, die wiederum in neun gleich große Kästchen aufgeteilt werden, in der die Zahlen von 1 – 9 in zufälliger Reihenfolge eingetragen werden.

Neben jedem Quadrat steht ein Kind, das eine Zahlenfolge von 10/20 Zahlen von 1 – 9 notiert. Diese Zahlen liest es einem anderen Kind, das auf einem beliebigen Feld im Quadrat steht, vor. Sobald das Kind im Quadrat die erste Zahl hört, bewegt es sich so schnell wie möglich zu dieser Zahl. Dort muss es so lange auf der Stelle hüpfen, bis das vorlesende Kind die nächste Zahl nennt. Variante 1: Die Zahlenfolge muss sich gemerkt werden.

Variante 2: Es können Rechenaufgaben zu den in das Feld eingetragenen Zahlen gestellt werden.

Bewegungsspiele im Deutschunterricht

1. Wo ist der Laut?

Die Kinder stehen hinter ihrem Stuhl.

Der Laut befindet sich am Anfang – Hände auf den Kopf (**Schaukel**)

Der Laut befindet sich in der Mitte – Hände auf den Bauch (**Tasche**)

Der Laut befindet sich am Ende – Hände auf die Knie (**Fisch**)

2. Satzzeichen -Spiel

Die Kinder stehen hinter ihrem Stuhl.

Die Lehrkraft liest Einzelsätze vor. Ist der Satz zu Ende, müssen die SchülerInnen die Satzzeichen simulieren.

- für einen Punkt: Hinsetzen
- für ein Ausrufezeichen: Stampfen
- für ein Fragezeichen: mit den Schultern zucken

3. Wortartenrätsel

Die Kinder stehen hinter ihrem Stuhl. Die Lehrkraft nennt unterschiedliche Wortarten.

Nomen: Überkreuzbewegung der Arme

Verben: Hüpfen

Adjektive: einmal um sich selbst drehen

4. Lesekettenspiele

z.B. https://www2.zaubereinmaleins.de/bz/2018/lesespiel_einhorn.pdf

5. Das Armalphabet

Das Armalphabet besteht aus den Buchstaben des Alphabets von „A. -Z“. Unter jedem Buchstaben steht entweder der Buchstabe L, R oder Z.

Die drei Zeichen sind Bewegungsanweisungen für die Übenden:

- bei **L** linker Arm nach oben strecken
- bei **R** rechter Arm nach oben strecken
- bei **Z** beide Arme nach oben strecken

Die SchülerInnen stehen hinter ihrem Stuhl.

Alle gemeinsam lesen das Alphabet und machen gleichzeitig die vorgegebenen Armbewegungen.

Variante 1: Die Klasse liest das Alphabet rückwärts und macht dazu die Armbewegungen.

Variante 2: Es werden unterschiedliche Buchstaben genannt und die entsprechenden Bewegungen durchgeführt.

Variante 3: Die Lehrkraft nennt ein Wort. Die SchülerInnen suchen die entsprechenden Buchstaben heraus und führen die dazu gehörenden Armbewegungen aus.

https://www2.zaubereinmaleins.de/bz/2018/lesespiel_einhorn.pdf

6. „Luftkuss“

Die SchülerInnen stehen hinter ihrem Stuhl.

Ein Kind schreibt einen Namen, eine bestimmte Wortart, ein Fantasiewort in die Luft.

Die anderen Kinder müssen das erraten.

Dies und das mit Abstand im Klassenraum

1. Bewegungen würfeln

Die SchülerInnen stehen hinter ihrem Stuhl.

Jeder hat einen Würfel.

Ein Kind würfelt und nennt die Zahl.

1. auf der Stelle hüpfen
2. Ellbogen und entgegengesetztes Knie zusammenführen
3. Schultern kreisen
4. „Äpfel pflücken“
5. „Hampelmann“
6. auf einem Bein hinken

Variante 1: Lassen Sie jedes Kind zweimal würfeln. Der zweite Wurf gibt an, wie oft die Bewegung wiederholt wird.

Variante 2: Alle gewürfelten Bewegungen müssen wie beim „Koffer packen“ wiederholt werden.

2. Bei richtiger Antwort bitte hüpfen

Die SchülerInnen stehen hinter ihrem Stuhl.

Die Lehrkraft macht eine Aussage zum Unterrichtsthema.

Danach wird die Frage „Wahr oder erfunden gestellt!“

Den Antworten werden Bewegungen zugeordnet, z.B. „wahr“ auf einem Bein hüpfen, „unwahr“ Beckenkreisen.

Die Bewegungen sind natürlich veränderbar.

3. Guten – Morgen – Rap

„Guten Morgen, es ist kurz nach 8 {Rapp. -Rythm: patsch – patsch – klatsch (2mal)}.

Die Schule fängt an, alle aufgewacht (Zeigen auf die Uhr, Arme ausbreiten).

Wir klatschen in die Hände und springen in die Höh (klatschen - springen).

Wie gut, dass ich euch alle seh! (mit ausgestrecktem Zeigefinger/Arm auf alle anderen zeigen).

4. Segelfahrt

Die Kinder sitzen auf ihrem Stuhl (in ihrem Boot).

Die Lehrkraft erzählt eine Geschichte.

Bei dem Begriff „Windstille“ werden die Arme nach oben gestreckt.

Bei dem Begriff „Wind von rechts“ Körper nach links biegen.

Bei dem Begriff „Wind von links“ Körper nach rechts biegen.

Bei dem Begriff „starker Wind“ Körper abwechselnd von links nach rechts biegen.

Bei dem Begriff „kentern“ auf den Boden setzen.

Bei dem Begriff „schwimmen“ auf den Boden legen und Schwimmbewegungen machen.

Bei dem Begriff „um Hilfe rufen“ auf den Tisch setzen und mit den Armen winken.

5. Der einsame Schläfer

Ein Kind bekommt die Aufgabe des „Schläfers“ übertragen. Mit dem Kopf auf den verschränkten Armen stellt er sich schlafend.

Die anderen Kinder wählen stumm einen „Krachmacher“ aus. Dieser macht leise ein Geräusch z.B. auf den Tisch trommeln, hüpfen, pfeifen.

Der „Schläfer“ muss erraten, wer der „Krachmacher“ ist.

Bewegung auch zu Hause

Eine Auswahl von Bewegungsideen findet sich unter:

<https://www.schulsport-nrw.de/fuer-schuelerinnen-und-schueler/sport-machen/fit-durch-die-krise.html>

Eine Bitte:

Diese Ideen und Anregungen sind eine Sammlung, die sich auf jeden Fall erweitern lässt.

Wenn Sie dazu Ergänzungen oder Verbesserungsvorschläge haben, wenden Sie sich gern an mich.

angela.diedrich@iqsh.de

Angela Diedrich