

Charmaine Liebertz

Spiele zum ganzheitlichen Lernen

Hrsg. von der Gesellschaft für
ganzheitliches Lernen e. V.

BURCKHARDTHAUS-**LAETARE**

Inhalt

Einleitung	6
Bewegungsspiele	10
1. Die kleinen Springteufel	13
2. Die Raum-Roboter kommen!	13
3. Das Bewegungs-Memory	14
4. Hallo, mein Name ist Joe!	15
5. Die unsichtbaren Möbel	16
6. Das Land der Windmühlen	17
7. Bewegtes Zählen	18
8. Vorsicht, Taschendiebe!	19
9. Lebende Figuren, Buchstaben, Zahlen	20
10. Tiere in „Äktschn“	21
11. Der Detektiv im Sprachwald	21
12. Der Rettungsring	22
13. Das Wettrennen der Schnecken	23
14. Telefonzelle putzen	24
Wahrnehmungsspiele	25
15. Händepost	29
16. Das Tast-Memory	29
17. Die lebende Kamera	30
18. Die verlorenen Hände	31
19. Wer sucht, der findet!	31
20. Im Wald der Bären	32
21. Kein Loch ist im Eimer!	33
22. Der Tanz der magnetischen Hände	34
23. Die Handkarte	35
24. Die Ritter von der Tauschrunde	36
25. Die Nasenartisten	37
26. Die Mundartisten	38
27. Die Schatzsuche	39

28. Die Ohrartisten	39
29. Die Schmeckartisten	40
30. Der Wachhund	41
31. Die Murmelbande	41
32. Die Waage im Kopf	42
33. Die goldene Mitte	43

Konzentrationsspiele 44

34. Es ist Flüsterzeit!	48
35. Hallo wach!	48
36. Das Wörter-Domino	48
37. Das Geräusch-Memory	50
38. Bedienung bitte!	50
39. Die Konzentrationskette	51
40. Der Lügenbaron	52
41. Achtung, gesucht wird	53
42. Das Streichholz-Duell	54
43. Blinde Kassierer	54
44. Der Tanz der Federn	55
45. Die geheimnisvolle Domino-Welt	56
46. Der Wortsalat	57
47. Die Stille-Minute	57
48. Die Geschichte vom wundervollen Werkzeugkasten	58

Entspannungsspiele 59

49. Mit der Welle atmen	63
50. Lebende Luftballons	63
51. Lebende Luftmatratzen	64
52. Die Reise zu meinem Ruhepol	64
53. Gemeinsam sind wir stark!	66
54. Verflixte Streichhölzer!	66
55. Feurige Hände	67
56. Das Radio	67
57. Der Wunsch des kleinen Baumes	68
58. Die Back-Masseure kommen!	68

59. Handmassage	70
60. Der unsichtbare Bleistift	71
61. Die kleine Morgenmusik	71
62. Der Schlichtball	72
63. Das verwunschene Schattenspiel	72
64. Wenn der Regenmacher schweigt!	73
65. Die Bauchredner	74

Rhythmische Spiele

66. Die Rhythmen meines Körpers	79
67. Die Rhythmuskette	80
68. Eis am Stiel	80
69. Unsere Stadt erwacht	81
70. Die verwunschene Stadt	81
71. Die hohe Kunst des Gehens	82
72. Das Winterballett	82
73. Die wilden Kreisel sind los!	83
74. Die Eistänzer	84
75. Auf dem Bahnhof ist was los!	84
76. Auf der Kirmes	85
77. Der Dirigent	86
78. Die Alltags-Band	87
79. Wer wird Doktor Tanzbein?	88
80. Vom Rhythmus der Planeten	89

Fortbildungstipp: Spieletag zum ganzheitlichen Lernen

Spiele-Register

1 Die kleinen Springteufel

Welches Kind spielt nicht gerne den kleinen ‚Springteufel‘, der auf Kommando in die Höhe schnell? Zunächst machen sich die Kinder auf ihrem Stuhl ganz klein, so als säßen sie in einem ‚Spielkästchen‘, das heißt, sie ziehen die Beine an, runden den Rücken ab, beugen den Kopf nach unten und sind ganz still. Wenn sie das vereinbarte Signal – z. B. einen Buchstaben, eine Zahl, ein Wort oder Geräusch – hören, schnellen sie mit erhobenen Armen hoch und strecken und dehnen ganz genüsslich ihren Körper. Dann nehmen sie wieder ihre Ausgangsposition ein.

Tipp

Es können auch mehrere Kinder eine kleine ‚Springteufel-Gruppe‘ bilden, indem sie sich zunächst an den Händen festhalten und dann auf Signal gemeinsam die Arme hochstrecken.



Alter: ab 3 bis 6 Jahre
Sozialform: Einzelspiel
Material: Stühle



2 Die Raum-Roboter kommen!

Jeweils drei Kinder bilden eine Gruppe. Zwei Kinder, die zu Robotern erklärt werden, stellen sich Rücken an Rücken. Aufgabe des dritten Kindes ist es, die beiden Roboter durch den Raum zu dirigieren, indem es die Schultern der Roboter antippt. Berührt es die rechte Schulter eines Roboters so bewegt er sich rechts gehend durch den Raum und zwar solange bis er ein weiteres Tastsignal erhält. Wird er an der linken Schulter berührt, so geht er links herum durch den Raum. Werden bei-

de Schultern gleichzeitig angetippt, so geht der Roboter geradeaus. Ein leichtes Antippen des Kopfes bedeutet: Stop, bitte stehen bleiben. Ziel des Spieles ist es, beide Roboter so durch den Raum zu steuern, dass sie sich irgendwann gegenüber stehen und sich freundlich mit Handschlag begrüßen. Nun kann ein Rollentausch erfolgen.

Tipp

Nutzen Sie die Freude der Kinder, Roboter nachzuahmen. Denn bei diesem Spiel sammeln sie wertvolle Raum-Zeit-Erfahrungen.



Alter: ab 5 bis 10 Jahre



Sozialform: Gruppenspiel



Material: –

3 Das Bewegungs-Memory

Ein ‚Memory-Meister‘, der später die Memory-Paare wieder zusammenführen soll, verlässt den Raum. Während er draußen wartet, vereinbaren jeweils zwei Mitspieler eine gemeinsame Bewegung z. B. rechte Hand berührt Nasenspitze oder linkes Bein hochziehen.

Die gesamte Gruppe besteht nun aus mehreren Paaren, die sich auf verschiedene Bewegungen geeinigt haben. Der ‚Memory-Meister‘ wird nun wieder in den Raum gebeten. Die anderen Kinder stehen unauffällig im Raum und zeigen ihre Bewegung erst, wenn der Memory-Spieler sie antippt. Dieser sieht nun eine Vielfalt von Bewegungsabläufen. Rasch soll er die Paare mit den gleichen Bewegungen zusammenstellen, bis er die gesamte Gruppe als Bewegungspaare sortiert hat.

Tipp

Solange die Paare schweigend im Raum stehen, kann sich der ‚Memory-Meister‘ am Standort seiner Mitspieler orientieren. Lustiger und schwieriger wird es, wenn sich alle im Raum bewegen. Jetzt hilft der Standort dem ‚Memory-Meister‘ nicht mehr; er muss sich nun an die Gesichter oder Körper seiner Mitspieler erinnern. Dies erfordert höhere Konzentration!

Variante

Zwei weitere Spielvariationen finden Sie in diesem Buch:

1. „Das Tast-Memory“ im Kapitel „Spiele zur Wahrnehmungsförderung“, S. 31.
2. „Das Geräusch-Memory“ im Kapitel „Spiele zur Konzentrationsförderung“, S. 51.



Alter: ab 4 bis 9 Jahre



Sozialform: Gruppenspiel



Material: –

4 Hallo, mein Name ist Joe!

Dieses lustige Singspiel sorgt für viel Bewegung und Gelächter. Die Kinder stehen im Kreis und singen den Text im Rap-Rhythmus. Sie fügen eine Bewegung nach der anderen hinzu bis schließlich ihr ganzer Körper in kreisende Bewegung kommt.

Text

Hallo, mein Name ist Joe. Ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Tages kam mein Chef und fragte mich: Bist Du beschäftigt? Und ich sagte: No. (*Refrain*)

Dann drehe den Knopf mit der rechten Hand
Refrain

Dann drehe den Knopf mit der linken Hand
Refrain

Bewegung

Rechten Arm nach vorne strecken, rechte Hand hin und her drehen

Linken Arm nach vorne strecken, linke Hand hin und her drehen

Dann drehe den Knopf mit den Schultern <i>Refrain</i>	<i>Beide Schultern kreisen</i>
Dann drehe den Knopf mit dem Bauch <i>Refrain</i>	<i>Kreisbewegungen des Bauches</i>
Dann drehe den Knopf mit dem Po <i>Refrain</i>	<i>Kreisbewegungen des Pos</i>
Dann drehe den Knopf mit dem rechten Bein <i>Refrain</i>	<i>Rechtes Bein kreist</i>
Dann drehe den Knopf mit dem linken Bein	<i>Linkes Bein kreist</i>

Sie können beliebig viele Körperteile kreisen lassen. Wenn schließlich der ganze Körper in Schwung ist, dann endet das Lied mit dem Refrain: „Hallo, mein Name ist Joe. Eines Tages kam mein Chef zu mir und fragte: „Bist Du beschäftigt?“ Und ich sagte: „Oh, ja!““



Alter: ab 3 bis 10 Jahre



Sozialform: Gruppenspiel



Material: –

5 Die unsichtbaren Möbel

Welches Kind spielt nicht gerne Möbelpacker? Bei diesem Spiel sind aber nicht ‚Muskelprotze‘ sondern ‚Bewegungskünstler‘ gefragt.

Mit Ausnahme von zwei Kindern, die das Mieterpaar in einer leeren Wohnung spielen, verlassen alle anderen Kinder den Raum. Draußen erhalten diese Möbelpacker vom Spielleiter ihren Bewegungsauftrag und ihr fiktives Möbelstück genannt: „Ihr vier schiebt einen hohen Schrank in den Raum, du trägst einen Kaktus, du rollst den kleinen Teppich aus, ihr tragt ein Bett, ihr rollt ein schweres Sofa hinein, tragt einen Schaukelstuhl, hängt einen Spiegel auf ...“

Nun betreten die Möbelpacker nacheinander die leere Wohnung, in der die Mieter schon ungeduldig auf ihre Möbel warten. Sie versuchen das neue Möbelstück anhand der Bewegungsabläufe der Möbelpacker zu identifizieren. Absolutes Schweigen ist geboten! Wenn sie das Möbelstück erkannt haben, geben die Mieter ihre Anweisungen, wo es im Raum stehen soll. Erst dann darf der nächste Möbelpacker eintreten.



Alter: ab 4 bis 9 Jahre
Sozialform: Gruppenspiel
Material: –

6 Das Land der Windmühlen

Dieses Land kann mit ein wenig Fantasie überall und rasch entstehen. Die Kinder bilden zunächst zwei Gruppen: die Windmühlen und die Spaziergänger. Nun verteilen sich die Windmühlen in einem großen Raum oder noch schöner draußen auf freiem Gelände. Vorher wurden die Spielfeldgrenzen markiert.

Die Spaziergänger gehen mit verbundenen Augen durch das Land der Windmühlen, die nun fleißig ihre Arme drehen und leise vor sich hin summen. Kommt ein Spaziergänger den Windmühlenflügeln bedrohlich nahe, so verstärkt die Windmühle ihr Summgeräusch und macht laut auf die Gefahr aufmerksam.

Die Spaziergänger orientieren sich am warnenden Geräusch der Windmühlen und versuchen, aufmerksam und möglichst ohne Schaden die Landesgrenzen (Spielfeldränder) zu erreichen. Nun wechseln die Gruppen.



Alter: ab 3 bis 6 Jahre
Sozialform: Gruppenspiel
Material: Augenbinden



7 Bewegtes Zählen

Die Kinder stehen im Raum. Der Spielleiter wirft einen großen Zahlen-Würfel. Es fällt beispielsweise die Zahl 3: „Berührt schnell mit drei Körperteilen die Erde (z. B. beide Füße und eine Hand oder zwei Knie und der Kopf berühren den Boden).“ Erst wenn jedes Kind alle sechs Zahlen des Würfels in Bodenberührungen umzusetzen weiß, kann die nächste Spielstufe beginnen, aber diesmal als Gruppenspiel. Jetzt legt der erste Würfelwurf die Anzahl der Kinder fest, die sich zu einer Gruppe zusammenfinden sollen. Erst wenn die Gruppen gebildet sind, bestimmt der zweite Wurf die Anzahl der Körperteile, mit der die gesamte Gruppe die Erde berührt. Nun entsteht in Teamarbeit unter viel Gelächter eine ‚Gruppenkulptur‘, die standfest sein sollte. Alle Verrenkungen sind erlaubt!

Beispiel: Erster Würfel: **4**, zweiter Würfel: **3**

Das heißt **vier Personen** berühren **zusammen** mit **insgesamt drei Körperteilen** den Boden!

Tipp

Sie werden staunen: Die Kinder zählen und rechnen spielerisch und entdecken voller Freude, wie viele Körperteile sie haben.



- Alter:** ab 5 bis 8 Jahre
Sozialform: Einzel- und Gruppenspiel
Material: großer Zahlenwürfel

8 Vorsicht, Taschendiebe!

Bei diesem lustigen Bewegungsspiel ist vor allem Geschicklichkeit gefragt. Jeder Mitspieler erhält ein Taschentuch, das er mit einem Zipfel in seine Hosentasche steckt. Nun gehen alle Kinder durch einen Raum mit markierten Spielfeldgrenzen und versuchen, sich gegenseitig das Taschentuch zu stehlen. Aber Vorsicht: Das eigene Taschentuch gilt es natürlich zu behalten! Dabei ist es verboten, die Tücher mit den Händen festzuhalten und die Spielfeldgrenzen zu überschreiten. Wer sein Tuch verloren hat, scheidet aus. Wem es gelungen ist, ein fremdes Taschentuch zu ergattern, der steckt es zu seinem in die Hosentasche. Wer die meisten Taschentücher sammeln konnte, ist König der Taschendiebe.

Tipp

Je mehr die Spielfeldgrenzen nach und nach verkleinert werden, umso geschickter und aufmerksamer müssen sich die Taschendiebe bewegen. Und mit spannender Kriminal-Musik macht das Spiel noch mehr Spaß.



- Alter:** ab 3 bis 8 Jahre
Sozialform: Gruppenspiel
Material: Taschentücher

9 Lebende Figuren, Buchstaben, Zahlen

Die Kinder gehen, laufen oder hüpfen im Kreis, bis eine Klangschale ertönt. Der Spielleiter hält ein großes Papier- oder Kartonblatt in die Höhe. Darauf ist eine geometrische Form (z. B. Kreis, Viereck oder Dreieck) oder eine Fantasiefigur (Stern, Kreuz) gezeichnet. Die Kinder bilden mit ihrem Körper stehend oder liegend die Figur nach. Komplexe Figuren erfordern mehrere Kinder z. B. das Rechteck: 2 gleich kleine Kinder und 2 gleich große Kinder. Durch häufiges Ausprobieren finden die Kinder selbst die beste Lösung der Körperdarstellung heraus. Es gibt viele Wege!

Tipp

Sie werden staunen, wie aufmerksam die Kinder die vorgegebenen Formen und ihre eigenen Körper betrachten. Die Gruppen entstehen nach körperlichen Merkmalen: Mal ist ein kleines, dickes und mal ein großes, dünnes Kind gefragt. Seien Sie streng bei der Ergebniskontrolle, dann betrachten die Kinder die nächste Figur noch aufmerksamer!

Variante

Je nach Altersstufe können auch Buchstaben oder Zahlen lebendig werden. Rechtschreib- und leseschwache Kinder erleben nun Buchstaben nicht mehr als angsteinflößende, abstrakte Gebilde sondern vielmehr als konkrete Körper. Solche Ganzkörpererfahrungen steigern ihre Behaltensfähigkeit!



- Alter:** ab 3 bis 10 Jahre (je nach Aufgabenstellung)
- Sozialform:** Gruppenspiel
- Material:** Klangschale, geometrische Formen, Zahlen oder Buchstaben auf Karton, Tafel oder Overheadprojektor

10 Tiere in „Äktschn“

Die Kinder stehen im Kreis, und ein Kind ahmt die Bewegung eines Tieres nach, so kann z. B. der Elefant stampfen, der Vogel auf einem Bein stehen, der Frosch hüpfen ... Jeder führt eine Bewegung seiner Wahl vor. Das nächste Kind wiederholt diese tierische Bewegung und zeigt eine neue Bewegung. So folgt ein Kind nach dem anderen. Jedes weitere Kind in der Kette ahmt alle vorangegangenen Bewegungen nach und fügt eine neue hinzu. So entsteht eine lustiger Zoo. Und wer eine Bewegung vergisst, scheidet aus.

Tipp

Je öfter die Tierkette in Aktion tritt, umso besser behalten die Kinder die Reihenfolge der Bewegungen. Durch andere Themenvorgabe können Sie die Fantasie der Kinder anregen und weitere Bewegungen hervorrufen, z. B. „Berufe in Äktschn“.



Alter: ab 3 bis 8 Jahre



Sozialform: Gruppenspiel



Material: –

11 Der Detektiv im Sprachwald

Ein Kind wird zum Detektiv auserkoren und geht vor die Tür. Unterdessen bilden die anderen Kinder Paare. Jedes Paar vereinbart ein zusammengesetztes Hauptwort (z. B. Blumentopf) von dem jedes Kind einen Wortteil (also „Blumen“ und „Topf“) im Gedächtnis behält. Nun gehen die Paare auseinander und verteilen sich im Raum.

Der Detektiv wird hereingerufen und erfährt: „Im Raum stehen stumme Wortpaare. Sie sind traurig, weil sie sich verloren haben. Aber sie besitzen ein gemeinsames Geheimnis, ein Wort. Wenn du die Kinder mit dem Finger antippst, nennen sie dir ihr Wort. Bring die unglücklichen Pärchen so schnell wie möglich wieder zusammen. Du kannst die Kinder so oft du möchtest antippen.“

Tipp

Solange die Paare schweigend im Raum stehen, kann sich der Detektiv am Standort der Kinder orientieren. Lustiger und schwieriger wird es, wenn sich alle im Raum bewegen. Jetzt muss der Detektiv die gesuchten Worte mit einem Gesicht oder Körper verbinden. Bei großen Kindergruppen arbeiten zwei oder drei Detektive. Für Vorschulkinder ist es ratsam Gegensätze (z. B. kalt-heiß, fest-flüssig) oder Obst-, Gemüse- bzw. Tierpaare zu wählen.

Variante

Der Detektiv kann in vielen ‚Wäldern‘ verlorene Paare suchen, z. B. im Zahlenwald oder im Vokabelwald, wo sich die Pärchen auf ein fremdsprachiges und das entsprechende deutsche Wort einigen. Auch Sätze oder Rechenaufgaben lassen sich auf diese Weise zusammenstellen. Dann entstehen jedoch keine Paare sondern Gruppen. Ihre Größe richtet sich nach der Anzahl der Worte für einen Satz oder der Zahlen für eine Aufgabe. Auch Rechen- bzw. Satzzeichen werden verkörpert!



Alter: ab 4 bis 10 Jahre (je nach Aufgabenstellung)



Sozialform: Gruppen- oder Partnerspiel



Material: –

12 Der Rettungsring

Wer kennt sie nicht die „Reise nach Jerusalem“. Doch hier geht's nicht darum, schnell einen Stuhl zu besetzen, sondern in einen rettenden Ring zu springen. Im Raum verteilt liegen große Reifen auf der Erde. Die Anzahl der Reifen richtet sich nach der Größe der Kindergruppe: Es muss ein Reifen weniger sein, als Spieler teilnehmen. Nun tanzen alle zu beschwingter Musik durch den Raum ohne die Reifen zu betreten. Wenn die Musik aussetzt, springen alle in die Reifenfläche und hocken sich dort nieder. Wer sich nicht in einen Reifen retten konnte, scheidet aus und es wird ein Reifen aus dem Spielgeschehen entfernt.



- Alter:** ab 2 bis 8 Jahre
Sozialform: Gruppenspiel
Material: große Reifen, Musik

13 Das Wettrennen der Schnecken

Alle Kinder legen sich hinter einer Startlinie flach mit dem Bauch auf den Boden. Jedes von ihnen erhält vom Spielleiter ein Schneckenhaus (z. B. ein Kissen) auf den Rücken. Wer im Laufe des Kriechrennens (Bewegungsablauf: Hände aufstützen, Beine anziehen, sodass der Po hochkommt) sein Schneckenhaus verliert, scheidet aus. Wer als erster unversehrt die Ziellinie erreicht, wird zur schnellsten Schnecke der Woche oder des Monats gekürt.

Tipp

Es kann auch ein Schnecken-Paar-Lauf veranstaltet werden. Dann kriechen zwei Schnecken nebeneinander und halten sich dabei an einer Hand fest. Paare, die sich loslassen oder ein Schneckenhaus verlieren, scheidet aus. Hier ist also eine optimale Koordination der Bewegungsabläufe gefragt.



- Alter:** ab 2 bis 6 Jahre
Sozialform: Gruppen- oder Paarspiel
Material: Kissen

