

# Gegenwind

13

- Konzentration
- Wahrnehmung

Material:  
evtl. ein Tuch zum Verbinden der Augen

Die Kinder bilden mit ihren Körpern einen „magischen Wald“. Dafür stellen sie sich relativ eng auf einer vorgegebenen Fläche auf. Es muss möglich sein, zwischen den Kindern durchzugehen. Die Kinder können einzeln oder in Gruppen stehen. Das Magische an diesem Wald ist, dass die Bäume mit ihrem Atem den Weg durch den Wald zeigen können. Dafür pusten sie dem Wanderer entgegen, damit er weiß, dass er an dieser Stelle nicht weiterkommt.

Ein Kind wird zum „Wanderer“ und hat die Aufgabe, mit geschlossenen Augen langsam von einer Seite des Waldes zur anderen zu gehen. Es soll dabei aber gegen keinen „Baum“ stoßen. Um dies zu verhindern, pusten die Bäume ihm entgegen. Dies kann stärker oder weniger stark erfolgen, je nachdem, wie dicht der Wanderer dem Baum kommt bzw. um anzuzeigen, in welche Richtung er sich bewegen muss. Der Wanderer muss sich entsprechend auf jeden Windhauch konzentrieren, um sicher durch den Wald zu kommen. Die Aufgabe der „Bäume“ ist es, den Wanderer sicher durch den Wald zu führen.

# Lisa mag Lollis

14

- Konzentration
- Logik

Material: –

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Lehrkraft formuliert den ersten Satz, z. B. „Lisa mag Lollis, aber Lisa mag kein Eis“. Aufgabe der Kinder ist es herauszufinden, was Lisa alles mag bzw. nicht mag. Sie äußern sich reihum, indem sie selbst Sätze nach dem vorgegebenen Muster formulieren. Die Lehrkraft bestätigt die Aussagen, wenn sie richtig sind oder erklärt diese als falsch, aber es wird keine Lösung verraten. Nach Möglichkeit sollen alle Kinder einen Satz formulieren. Erst wenn alle Kinder herausgefunden haben, dass es Dinge sind, in denen die Buchstaben **L** oder **l** vorkommen, die Lisa mag, ist das Spiel beendet.

Bei der nächsten Spielrunde muss dann passend zu einem anderen Kriterium überlegt werden, was jemand mag bzw. nicht mag, z. B.: Vierbeiner vs. Zweibeiner, Süßes vs. Salziges, Rundes vs. Eckiges, Dinge, die einen bestimmten Buchstaben nicht enthalten (z. B. kein E/e, also Ananas, Auto, Mond, Baum ...).



# Partnersuche

17

- Konzentration
- Logik
- Merkfähigkeit

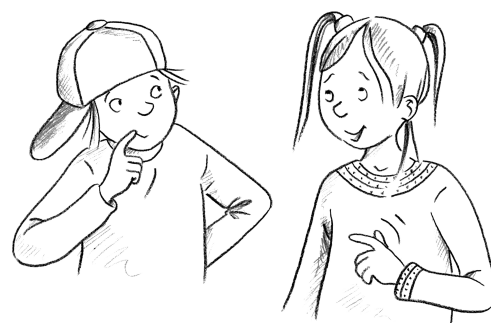
Material: –

Zwei Kinder verlassen den Raum. Sie sind die „Quizzer“.

Die anderen Kinder überlegen sich paarweise ein gegenteiliges Begriffspaar, z. B. schwarz – weiß, Sonne – Mond usw. Alle bleiben für das Spiel an ihren Plätzen sitzen.

Wenn die beiden Quizzer zurück in den Klassenraum kommen, ist es ihre Aufgabe, durch Fragen herauszufinden, welche Kinder jeweils ein Paar bilden. Dabei treten sie gegeneinander an, d. h. sie dürfen jeweils zwei Kinder nach ihrem Wort fragen. Bilden die beiden ein Gegensatzpaar, dürfen sie weiterfragen. Stellen die beiden genannten Wörter kein Gegensatzpaar dar, ist der andere Quizzer an der Reihe. Der Quizzer, der die meisten Wortpaare entdecken konnte, hat gewonnen.

Spielvariante: Es kann auch mit Wortpaaren gespielt werden, die einen inhaltlichen Bezug zueinander haben, z. B.: Hammer – Nagel, Zahnbürste – Zahnpasta, Bäcker – Brot etc.



© PERSEN Verlag

# Wörtersammler

18

- Konzentration
- Merkfähigkeit

Material: –

Es werden Gruppen von vier bis fünf Schülern gebildet. Jede Gruppe erhält einen Oberbegriff, zu dem sie innerhalb von 30 Sekunden möglichst viele Wörter nennen soll. Dafür stellen sich die Kinder nebeneinander auf. Der Reihe nach sagt jedes Gruppenmitglied nach dem Startsignal ein Wort, das zum Oberbegriff passt. Dabei kann die Kette mehrfach durchlaufen werden, allerdings darf jedes Wort nur einmal gesagt werden, sonst ist diese Spielrunde beendet. Weiß jemand keinen Begriff, sagt er: „Ich passe.“ Dann darf sofort das nächste Gruppenmitglied einen weiteren Begriff sagen.

Mögliche Oberbegriffe sind u. a.: Schulsachen, Haustiere, Kleidungsstücke, Sportarten, Geschäfte im Einkaufszentrum ...

© PERSEN Verlag

# Gehen oder laufen?

29

- Konzentration
- Bewegung

Material: –

Die Schüler stehen an ihren Plätzen. Es geht einerseits um eine kurze Bewegungspause, die die Konzentration fördern soll, andererseits wird auf spielerische Weise auch das Wortfeld „gehen“ erarbeitet.

Die Lehrkraft nennt einen Begriff aus dem Wortfeld, z. B. hüpfen, schleichen, trampeln, schreiten, rennen usw. Jedes Kind setzt diese Ansage pantomimisch an seinem Platz um. Als besonders zielführend hat es sich erwiesen, zunächst schnellere Bewegungen zu nennen, um im Laufe der Zeit dann zu ruhigeren Formen zu kommen. Ist das Spiel bekannt, kann auch ein Kind die Rolle des „Ansagers“ übernehmen.

Spielvariante: Wenn die Lesefähigkeiten entsprechend vorhanden sind, kann das Spiel auch mit Karten durchgeführt werden, d. h. es wird dann während des Spielverlaufs gar nicht mehr gesprochen, sondern nur noch gezeigt, gelesen und ausgeführt.

# Schrittzähler

30

- Konzentration
- Motorik/Bewegung

Material:  
Musik

Bei diesem Spiel hat jedes Kind die Aufgabe, seine Schritte zu zählen. Das scheint zunächst einfach, wird aber dadurch erschwert, dass zum einen beim Bewegen durch den Raum relativ laute Musik gespielt wird. Zum anderen gibt die Lehrkraft als „Störfaktor“ einzelnen Kindern oder der Gruppe Anweisungen, die von diesen auszuführen sind. Wer sich verzählt, muss wieder von vorn beginnen.



Spielvariante 1: Um das Spiel noch etwas schwieriger zu gestalten, kann auch vereinbart werden, dass nur jeder zweite oder dritte Schritt gezählt wird.

Spielvariante 2: Zusätzlich zur Lehrkraft werden zwei oder drei Kinder damit beauftragt, einzelne Kinder in Gespräche zu verwickeln, z. B. in dem sie danach fragen, ob man am Nachmittag gemeinsam spielen will, was am Wochenende geplant ist oder gemacht wurde usw.