

Aufgaben- / Spielesammlung

Ball und Tiere

Material: 1 Ball

Die Teilnehmer stehen im Kreis.

Der Trainer nennt drei Tiere, z.B. Hase – Katze – Pferd und wirft den Ball einem TN zu. Dieser muss Tier 2 und 3 wiederholen und ein neues Tier hinzufügen. Er wirft wiederum einem anderen TN den Ball zu u.s.w.

Ballwurf (zu zweit gegenüber)

Übungen

- Die angesagte Hand fängt (linke Hand oder rechte Hand)
- Die angesagte Hand fängt, gleichzeitig gleichseitigen Fuß vorstellen (zur Seite / nach hinten)
- Die angesagte Hand fängt, gleichzeitig gegengleichen Fuß vorstellen (zur Seite / nach hinten)

Variationen

- Die Ansage rechts/links gilt für den Fuß (z.B. „Links“ bedeutet rechte Hand + linken Fuß)
- Die Ansage erfolgt durch Zahlen (z.B. 1=linke Hand + rechter Fuß vor; 2=rechte Hand + linker Fuß vor; 3=linke Hand + rechter Fuß zurück...)

Chinesische Begrüßung

- 1 = Armbewegung nach rechts
- 2 = Armbewegung nach links
- 3 = beide Hände nach vorne
- 4 = Arme vor dem Körper überkreuzen

Ballonspiel

Alle Teilnehmer stehen im Kreis.

Es werden drei farbige Ballons umher geworfen.

ROT: nur mit der rechten Hand berühren

GRÜN: nur mit der linken Hand berühren

GELB: mit beiden Händen gleichzeitig berühren

Hiha

Nonverbale und verbale Impulse miteinander verbinden

Im Kreis:

- ▶ Rechte Hand: „Hiha“ mit Wellenbewegung
- ▶ Linke Hand: „Hahi“ mit Wellenbewegung
- ▶ Beide Fäuste auf Kopfhöhe, Arme rechter Winkel: „Stopp“ → Richtungswechsel
- ▶ Arm und Handfläche gerade nach vorne gestreckt (Daumen nach oben zeigend): „Catch“ → Richtungswechsel, aber der 1. Mitspieler wird ausgelassen
- ▶ Brille vor den Augen (mit den Fingern): „Spring“ → nächster Mitspieler in gleicher Richtung wird ausgelassen

Zuerst nur Hiha, dann Hahi, dann nach und nach immer mehr Kommandos einführen.
Zu Beginn werden Fehler nicht bestraft, später kann man mit Ausscheiden spielen.

Kommando

Sich gegenseitig Kommandos geben, z.B.:

- Auf rechte Schulter klopfen → linken Arm heben
- Auf linke Schulter klopfen → rechten Arm heben
- Auf Rücken klopfen → hüpfen
- Auf Kopf klopfen → drehen

Nussknacker - Spiel

Material: 1 Nuss pro Teilnehmer

Die Teilnehmer stehen im Kreis, jeder TN erhält eine Nuss.

Die TN halten ihre Nuss in der rechten Hand.

Jetzt wird die rechte Hand über die linke Hand gelegt und die Nuss an den linken Nachbarn weitergegeben (in dessen linke Hand).

Nun hat jeder eine Nuss in der linken Hand.

Diese wird parallel an den linken Nachbarn weitergegeben (in dessen rechte Hand).

Danach wieder von vorne beginnen ...

Planetenspiel

Material: 4 verschiedene Bälle oder Kuscheltiere

1 – 2 abzählen und zwei Bälle kreisen lassen

(1. Ball von 1 zu 1, 2. Ball von 2 zu 2).

Dann zusätzlich 1 Ball reihum,

1 Ball kreuz und quer.

Platzwechsel mit Tuch

Material: Pro Teilnehmer ein Tuch

Die Teilnehmer stehen im Kreis, jeder TN erhält ein Tuch.

Die TN halten ihr Tuch in der rechten Hand.

Auf das Kommando „hip“ wechseln alle Teilnehmer einen Platz nach rechts – das Tuch bleibt allerdings an seinem Platz in der Luft.

Nun gilt es, rechtzeitig das am neuen Platz „wartende“ Tuch aufzufangen, so dass wieder alle Teilnehmer ein Tuch in der rechten Hand halten.

Auf das Kommando „hop“ wechseln alle TN einen Platz nach links und auf das Kommando

„hep“ drehen sich alle TN im Kreis und fangen anschließend ihr eigenes Tuch wieder auf.

Zum Abschluss des Spiels wird noch das Kommando „hipplidhop“ eingeführt, worauf alle TN den Platz mit ihrem Gegenüber tauschen sollen – dies klappt natürlich nicht und ist somit ein lustiger Abschluss des Spiels!

Wörter buchstabieren

Als Partnerübung im Wechsel:

1. Person buchstabiert ein Wort rückwärts (z.B. eigenen Namen)
2. Person muss das Wort erkennen

Würfel-Rechnen

Material: großer Schaumstoffwürfel

Augenzahl unten zählt

→ ungerade = minus

→ gerade = plus

Beispiel:

Würfel zeigt 4 → Unterseite $(7-4) = 3$ → Anfangszahl z.B. $60-3=57$

Würfel zeigt 1 → Unterseite $(7-1) = 6$ → $57+6=63$

Zahlen und Buchstaben sortieren

Zahlen und Buchstaben als Trainer / Lehrer gemischt vorlesen
(oder bei Brainwalking als Partnerübung)

z.B.: C 3 A

Aufgabe:

Zahlen und Buchstaben im Kopf sortieren, aufsteigend, zuerst Zahlen, dann Buchstaben.

Beispiele:

- | | |
|------------------|----------------|
| ▪ C A 3 | 3 A C |
| ▪ 7 K 3 S | 3 7 K S |
| ▪ V G 9 3 P | 3 9 G P V |
| ▪ 5 C 3 1 Z | 1 3 5 C Z |
| ▪ 9 P 1 U X 3 | 1 3 9 P U X |
| ▪ B 9 G 8 3 U | 3 8 9 B G U |
| ▪ C P 9 G 1 T 11 | 1 9 11 C G P T |

Themen Alphabet

Partnerübung im Wechsel
(im Gehen oder Stehen, z.B. auf einem Bein):

Zu jedem Buchstaben des Alphabets ein Wort nennen, das mit der momentanen Umgebung zu tun hat.

Variante:
Themenbereiche: Obst – Gemüse – Tiere – Städte etc.

Wörter neu erfinden

Partnerübung im Wechsel:

Die Teilnehmer stellen sich in Gedanken ein längeres Wort vor und bilden aus den zur Verfügung stehenden Buchstaben dieses Wortes abwechselnd neue Wörter.

Fingermotorik

Einzelübung:

Die Finger der linken und rechten Hand mit Zahlen benennen.
Dann folgende Zahlen zueinander führen:

1:5, 4:3, 7:1 3:8 9:7 10:1 2:6 10:9 3:6
7:9 5:10 2:1 8:2 usw.

Linien sprünge

Die Finger der linken und rechten Hand mit Zahlen benennen.
Dann folgende Zahlen zueinander führen:

1:5, 4:3, 7:1 3:8 9:7 10:1 2:6 10:9 3:6
7:9 5:10 2:1 8:2 usw.

Rückwärts gehen und Buchstabieren

Partnerübung im Wechsel:

Die Teilnehmer gehen rückwärts und bekommen währenddessen die Aufgabe, abwechselnd das Alphabet rückwärts zu sprechen.

Vokale nennen

Partnerübung im Wechsel:

1. Person nennt ein Wort
2. Person zählt im Kopf, wie viele Vokale sich in diesem Wort befinden

Varianten:

- * Wie viele Buchstaben hat ein Wort?
- * Jeden zweiten Buchstaben im Wort nennen
- * 4. Buchstabe von hinten?