

130 Bewegungsspiele für die Grundschule

Hanns Petillon



BELTZ 
pocket

Hanns Petillon

130 Bewegungsspiele für die Grundschule

BELTZ

Beltz Pocket wird herausgegeben von
Jürgen Schlieszeit

Die Spiele in diesem Buch sind entnommen aus Hanns Petillon: 1000 Spiele für die Grundschule.

Von Adlerauge bis Zauberbaum. Beltz Verlag, 3. Auflage 2007.

In diesem Buch finden Sie auch detaillierte Quellenangaben – oder im Internet unter www.beltz.de.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Lektorat: Michael Kühlen

© 2013 Beltz Verlag • Weinheim und Basel
www.beltz.de

Herstellung und Innengestaltung: Sarah Veith
Satz: Elisabeth Werner

Umschlagkonzept und -gestaltung: Sarah Veith

Umschlagabbildung: Oliver Melzer

E-Book: le-tex publishing services GmbH, Leipzig

ISBN 978-3-407-29391-6

Inhaltsverzeichnis

Einführung

10 Gründe für das Spielen in der Grundschule

Pausenspiele

Einführung

- [01-08]** Spiele zum Selbermachen
- [09-15]** Spiele im Freien
- [16-25]** Hüpfspiele
- [26-40]** Ball-, Wurf- und Murmelspiele
- [41-52]** Abwerfspiele
- [53-90]** Fangspiele
- [91-108]** Laufspiele

Rhythmisch-musikalische Spiele

Einführung

- [109-115]** Bewegungsspiele mit Musik
- [116-120]** Sprechspiele
- [121-130]** Fingerspiele

10 Gründe für das Spielen in der Grundschule

- [1] Kinder erschließen sich selbstständig ihre Welt auf spielerische Weise und sind dabei sehr erfolgreich.**
Das Kind erwirbt zentrale Fähigkeiten in der Zeit vor der Schule durch den spielerischen Umgang mit sich und seiner Umgebung ohne die Anleitung durch Erwachsene. Dies betrifft u. a. die Entwicklung in der Feinmotorik und Sprache, den Erwerb sozialer Rollen und die zentrale Grunderfahrung, »etwas selbst zu können«. Schule sollte diese erfolgreichen spielerischen Lernmöglichkeiten in den schulischen Alltag integrieren.
- [2] Das Spiel fördert einen gleitenden Übergang vom Kindergarten in die Grundschule.**
Schule sollte in den ersten Schuljahren an die Spielerfahrungen im Kindergarten anknüpfen. Stichworte: Kontinuität, »gleitender Übergang«, Übergangsprobleme können vermieden werden, Freispiel in Freiarbeit überführen. Eine Abwertung des Spielens sollte besonders in dieser Übergangszeit vermieden werden.

- [3] Spiele fördern die Erfahrung konzentrierten Handelns und verweilenden Tuns.**
- Bestimmte Spiele fördern die Konzentrationsfähigkeit des Kindes besser als die üblichen schulischen Aktivitäten. Stichworte: Konzentrationsproblematik, Spiele zur Förderung der Konzentration: Vertiefen, Verweilen. Besondere Bedeutung kommt dabei der Stilleerziehung zu.
- [4] Das notwendige Üben und Vertiefen kann durch Spiele wesentlich motivierender gestaltet werden.**
- Übungsphasen können in spielerischer Form wesentlich intensiver und wirkungsvoller als die methodisch oft unreflektierten wiederholenden Lernphasen gestaltet werden. Stichworte: Motivation und Spaß, Möglichkeiten der Selbstkontrolle und der Berücksichtigung des individuellen Arbeitstemplos, praktisches Lernen (z. B. motorische Fertigkeiten), differenzierte Übungsangebote.
- [5] Bestimmte Spiele bieten den Freiraum, neue Wege auszuprobieren, mit originellen Lösungen zu experimentieren und Fantasie zu wagen.**
- Im Spiel ist der Freiraum gegeben, der die Förderung von Kreativität in besonderer Weise ermöglicht. Stichworte: Notwendigkeit der Kreativitätsförderung

(Problem der »fertigen Lösungen« in den Medien; »veränderte Kindheit«). Kinder als die »Meister des Konjunktivs« sind in der Lage, Visionen zu entwickeln oder nachzuvollziehen.

Diese Fähigkeit des spielerischen, kreativen Experimentierens ist eine Bereicherung für alle Lernbereiche (z. B. Sprachunterricht, Kunst, Sachunterricht). Dadurch wird auch die Bereitschaft gefördert, sich auf Neues, Unbekanntes einzulassen und Ungewöhnliches als Bereicherung zu erkennen. Planspiele sind besonders geeignet, eigene Wege zum Problemlösen zu finden.

[6] Bestimmte Spiele eröffnen Wege zum entspannteren Umgang mit emotionalen Problemen und sozialen Konflikten.

Der Umgang mit Konflikten und emotionalen Problemen (z. B. Angst) kann häufig besser in spielerischer Form (vor allem im Rollenspiel) gelernt werden. Stichworte: Konflikthäufung in der Grundschule (vor allem im Umgang zwischen den Kindern), fehlende Aufarbeitung emotionaler Schwierigkeiten im Elternhaus, konfliktfördernde Aspekte in der außerschulischen Lebenswelt.

Der Vorzug des Rollenspiels gegenüber dem rein verbalisierenden Unterrichtsgespräch wird an den

zusätzlichen Möglichkeiten deutlich, sich ein Problem konkret und handlungsbezogen zu erschließen: Rollentausch, Empathie, Perspektivenwechsel (z. B. Täter-Opfer). Eine Eskalation kann eher vermieden werden; konstruktive Lösungen können durchgespielt werden und einen Transfer auf aktuelle Situationen anbahnen.

- [7] Interaktionsspiele tragen dazu bei, dass miteinander und voneinander handlungsbezogen gelernt wird, da sich der Lernanreiz aus der Interaktionssituation selbst ergibt.**

In den verschiedensten Formen des Spiels wird Soziales Lernen in seiner ganzen Breite angesprochen. Stichworte: Notwendigkeit Sozialen Lernens (Sozialleben in der Schule, veränderte Kindheit); Förderung von sozialer Sensibilität; Bereitschaft, soziale Kontakte aufzunehmen (Überwindung sozialer Angst); Selbstbehauptung; Umgang mit Spielregeln. Die genannten Fähigkeiten sind die Grundlage für eine fach- und kindgerechte Öffnung des Unterrichts.

Kennenlernspiele zum Schulanfang, Vertrauensspiele, Kooperations- und Kommunikationsspiele fördern das Zusammenleben in der Schülergruppe.

Viele Kinder spielen außerhalb der Schule wenig und einseitig und können sich den Wert des Spielens nicht mehr erschließen.

Viele Kinder brauchen Anregungen für das Spielen außerhalb der Schule (Freizeitgestaltung).

Stichworte: veränderte Kindheit, Spielen mit anderen Kindern; Vermittlung der Grunderfahrung, dass intensives Spielen Spaß macht; schulisches Spielangebot als Alternative zu Medienkonsum und zum Umgang mit anregungsarmen Spielsachen.

[9] Viele Spiele bieten gute Bewegungsanreize und helfen, Anspannungen abzubauen und den »Sitzunterricht« aufzulösen.

Kinder brauchen Möglichkeiten, mit inneren Spannungen (Katharsis) und Bewegungsarmut (»Sitzunterricht«) umzugehen. Stichworte: Bewegungsspiele: »Austoben«, Bewegungserziehung, Anleitung zu einer »bewegten Freizeit«; Wechsel von Phasen der Anspannung und Entspannung; Umgang mit Aggressionen; Verbindung von Bewegungsspielen und Stilleerziehung; nach einem Bewegungsspiel können die folgenden Arbeitsphasen intensiver genutzt werden.

[10] Mit dem »ernsthaften« Spielen wächst die Einsicht, dass Zwang und äußere Anreize nicht notwendig sind, um Lust auf Mitmachen und Bereitschaft zu engagiertem Handeln zu entwickeln.

Pausenspiele



Einführung

- [01-08]** Spiele zum Selbermachen
- [09-15]** Spiele im Freien
- [16-25]** Hüpfspiele
- [26-40]** Ball-, Wurf- und Murmelspiele
- [41-52]** Abwerfspiele
- [53-90]** Fangspiele
- [91-108]** Laufspiele