

## Praxis zum Workshop

### Der verrückte Polizist

Der verrückte Polizist zeigt die Richtungen oben, unten, links und rechts an (z.B. als Tafelbild oder mit einem Pfeil). Die Lehrkraft zeigt eine Richtung an, die SuS nennen die Richtung und zeigen mit beiden Armen in dieselbe Richtung.

Variante 1: SuS sagen und machen das Gegenteil

Variante 2: SuS nennen die richtige Richtung, zeigen aber das Gegenteil an.

Variante 3: SuS nennen das Gegenteil, zeigen aber die richtige Richtung an.

### 1, 2, 3

Die SuS bilden Paare, stehen sich gegenüber und zählen abwechselnd von 1 bis 3 und wieder von vorne. Etwa 10 Zyklen zählen.

Variante 1: Wie die Grundübung, aber die Zahl „Eins“ darf nicht ausgesprochen werden, stattdessen muss eine Bewegung, z. B. eine Kniebeuge gemacht werden. So etwa 10 Zyklen „zählen“: „Kniebeuge“ – „Zwei“ – „Drei“ – „Kniebeuge“ – „Zwei“ – usw.

Variante 2: Wie Schwierigkeitsstufe 1, aber auch die Zahl „Zwei“ darf nicht ausgesprochen werden, stattdessen muss z. B. in die Höhe gehüpft werden. So etwa 10 Zyklen „zählen“: Kniebeuge – „Sprung“ – „Drei“ – „Kniebeuge“ – „Sprung“ – usw.

Variante 3: Wie Schwierigkeitsstufe 2, aber auch die Zahl „Drei“ darf nicht ausgesprochen werden, stattdessen muss z. B. ein Hampelmann gemacht werden. So etwa 10 Zyklen „zählen“: Kniebeuge – „Sprung“ – „Hampelmann“ – Kniebeuge – „Sprung“ – usw.

Variante 4: Nun wird die Zahl „Eins“ statt einer Bewegung wieder ausgesprochen, aber nicht die Zahlen „Zwei“ und „Drei“, stattdessen werden „Sprung“ und „Hampelmann“ gemacht. So etwa 10 Zyklen „zählen“:

„Eins“ – „Sprung“ – „Hampelmann“ – „Eins“ – „Sprung“ – usw.

Variante 5: Nun wird auch die Zahl „Zwei“ wieder ausgesprochen, aber nicht die Zahl „Drei“, dafür wird ein „Hampelmann“ gemacht. So etwa 10 Zyklen „zählen“: „Eins“ – „Zwei“ – „Hampelmann“ – „Eins“ – „Zwei“ – usw.

Variante 6: Wie die Grundübung – alle Zahlen werden gesprochen: Partner A sagt „Eins“, Partner B „Zwei“, Partner A „Drei“ und Partner B „Eins“ usw. Etwa 10 Zyklen zählen.

Beispiele für andere Fächer: Englisch Vokabeln, Kunstepochen

### **Bewegungsrechnen**

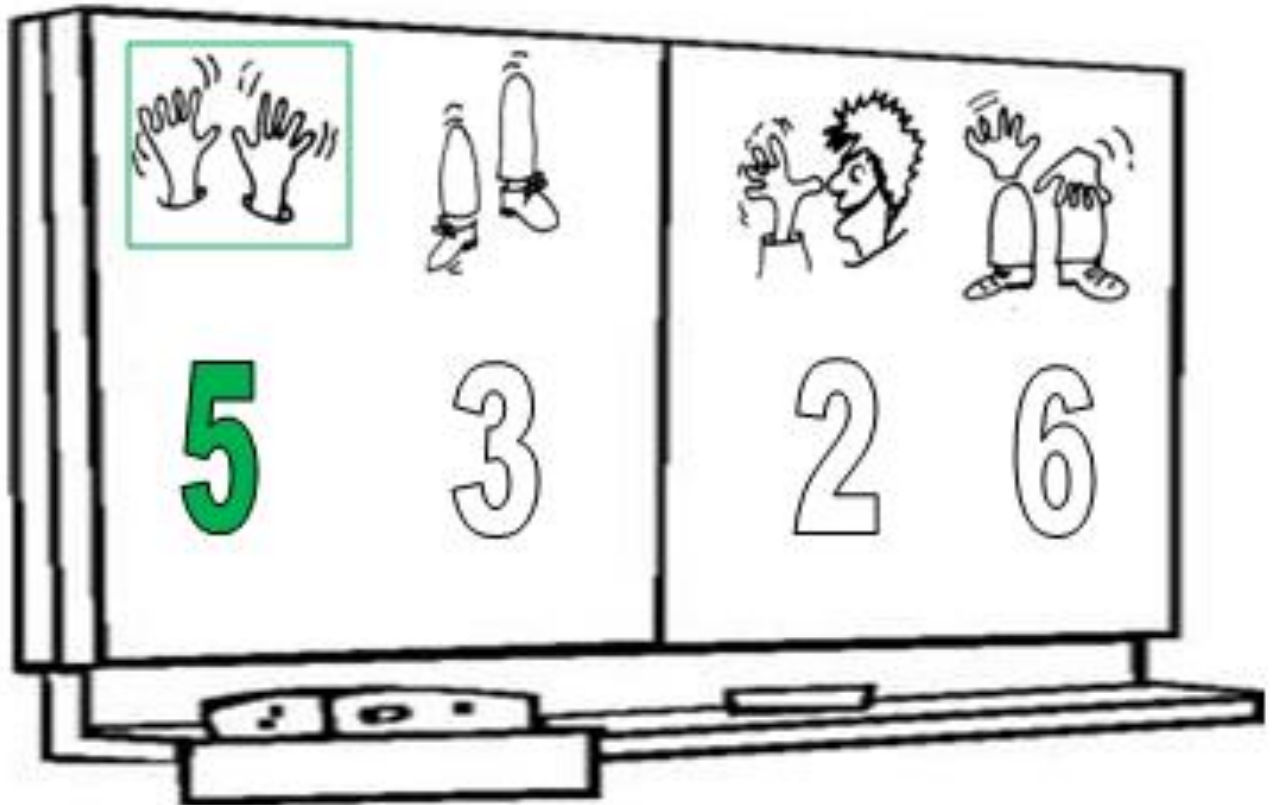
Den Zahlen werden Bewegungen zugeordnet und Aufgaben gestellt, z.B.

30:6; 11-8; 42:7; 21-5-14; 36:6; 27:9; 35:7.

Visualisierung kann nach und nach abgebaut werden.

Variante 1: Zahlen und Bewegungen werden getauscht.

Variante 2: Die Bewegung wird erst durchgeführt, wenn das hochhaltene Stoppschild weggenommen wird.



### Die verlorene Zahl

Es wird gezählt. Kommt eine Zahl in der 3er Reihe vor, wird hochgesprungen (3,6,9,12...)

Variante 1: Es wird gezählt. Kommt eine Zahl in der 5er Reihe vor, hochspringen, kommt die Zahl in der 9er Reihe vor: klein machen.

Variante 2: Kommt sie in beiden Reihen vor: Hochspringen und klein machen (hintereinander)

### Eisenbahn

Es werden 3er-Gruppen gebildet, die SuS einer Gruppe stellen sich hintereinander auf und gehen/laufen durch den Raum/die Halle/den Schulhof. Es gelten folgende Kommandos:

1 = Das mittlere Kind überholt das erste Kind und ist nun vorne.

2 = Das hinterste Kind überholt die anderen beiden Kinder und ist nun vorne.

3 = Alle drehen sich um und laufen nun in die andere Richtung.

4 = Alle springen einmal hoch.

5 = Stopp

### **Zahlenreihe (N-Back-Prinzip)**

Die Lehrkraft nenne eine Zahlenreihe, die die SuS vorwärts aufsagen sollen, z.B.:

1, 5, 6, 9,

3, 7, 8, 1, 0

Variante 1: Die SuS nenne die genannte Zahlenreihe rückwärts.

Variante 2: Die SuS nennen die genannte Zahlenreihe jeweils minus 1, z.B. Lehrkraft sagt: 2, 6, 9, 1, SuS sagen: 1, 5, 8, 0.

### **Kommando Jack**

Die SuS bilden einen Kreis und laufen auf der Stelle. Alle erhalten drei Wäscheklammern, die an der Kleidung befestigt werden. Der Spielleiter macht Bewegungen vor und benennt diese.

Kommando rein: etwas vorlaufen

Kommando raus: etwas zurücklaufen

Kommando hoch: Strecksprung

Kommando tief: in die Hocke gehen

Kommando drehen: einmal um sich selbst drehen

Kommando Welle: Wellenbewegung mit den Armen machen.

Die SuS machen die Bewegung nur nach, wenn der Spielleiter Kommando sagt. Sagt er z.B. nur „drehen“, laufen die SuS einfach weiter auf der Stelle. Wer einen Fehler macht, muss eine Wäscheklammer abmachen und in die Mitte legen. Es scheidet keiner aus.

Variante 1: Die Bewegungen werden paarweise getauscht.

### König und Untertan (Kreiselprinzip)

Die SuS bilden Paare. Die Paare stellen sich im Raum so auf, dass die Partner nebeneinander stehen. Sie legen fest, wer zunächst der König (K) und wer der Untertan (U) ist. (K) sagt (U), wo er sich aus seiner Sicht jeweils hinstellen soll. Dies sollte er bei allen Übungen 10 bis 12 Mal tun. Nach jeder Übung tauschen die Partner die Rollen und machen dieselbe Übung noch einmal.

In beliebiger Reihenfolge sind 4 Anweisungen möglich:

- Sagt (K) „**Vorne**“, dann soll sich (U) vor (K) stellen
- Sagt (K) „**Hinten**“, dann soll sich (U) hinter (K) stellen
- Sagt (K) „**Rechts**“, dann soll sich (U) rechts neben (K) stellen
- Sagt (K) „**Links**“, dann soll sich (U) links neben (K) stellen

Variante 1: Es gelten die Regeln der Grundübung. Aber statt der Begriffe „Hinten“ und „Vorne“ wird vom (K) nur noch eine **Zahl** z. B. **1** oder **2** gesagt, die zuvor von der Lehrperson einer Position zugeordnet wurde: Sagt (K) „**1**“, dann soll sich (U) vor (K) stellen, sagt (K) „**2**“, dann soll sich (U) hinter (K) stellen.

Variante 2: Nun werden auch den Positionen „Rechts“ und „Links“ jeweils eine bestimmte **Zahl** z. B. **3** und **4** zugeordnet: Sagt (K) „**3**“, dann soll sich

(U) rechts neben (K) stellen, sagt (K) „4“, dann soll sich (U) links neben (K) stellen.

(K) kann nun wie bei der Grundübung zwischen vier Positionen durch Nennung einer Zahl von 1 bis 4 beliebig wechseln.

Variante 3: (K) kann entweder (U) mit einem Wort („Hinten“...) oder einer Zahl (von 1 bis 4) sagen, wohin er sich stellen soll.

Variante 4: Weitere Signalworte können für die 4 Positionen eingebracht werden: z. B. Städtenamen, Farben, Namen von Persönlichkeiten usw. Zuletzt kann (K) alle diese Signalworte im freien Wechsel einsetzen.

Variante 5: Es gelten die Regeln der Grundübung. Nachdem (K) eine Anweisung gegeben hat (z. B. „**Rechts**“), kann er sich zusätzlich um 45 oder 90 Grad in eine der beiden Richtungen drehen. (U) muss auf auf die

Variante 6: Wie in Variante 1 nennt (K) nur eine Zahl von 1 bis 4. Zusätzlich kann er sich um 45 oder 90 Grad drehen.

Variante 7: (K) kann (U) entweder mit einem Wort („Hinten“, „Vorne“...) oder einer Zahl (von 1 bis 4) sagen, wohin er sich stellen soll. Zusätzlich kann er sich um 45 oder 90 Grad in eine der beiden Richtungen drehen.

Variante 8: (K) kann alle eingebrachten Signalworte im freien Wechsel einsetzen. Zusätzlich kann er sich um 45 oder 90 Grad in eine der beiden Richtungen drehen.

### Der verrückte Zoo

Es gibt 4 Tierkarten (Schlange, Affe, Elefant, Seepferdchen). Jedem Tier wird eine Bewegung und ein Geräusch zugeordnet.

Der Spielleiter hält eine Karte mit einem Tier hoch. Die SuS müssen die Bewegung und das Geräusch ausführen.

Variante 1: Es werden 2 Karten hochgehalten. Es soll die Bewegung des ersten Tieres gemacht werden und das Geräusch des zweiten Tieres.

Variante 2: Variante 1 wird getauscht.

### **Geräuschebeutel**

Die SuS schließen die Augen und hören nacheinander 5 Geräusche. Erst nach dem 5. Geräusch öffnen sie wieder Ihre Augen und benennen die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge.

### **Namen werfen**

Die SuS stehen im Kreis. Es wird mit unterschiedlichen Bällen geworfen.

Beim blauen Ball wird der eigene Name gesagt. Beim roten Ball wird der Name gesagt von der Person, die den Ball zuwirft. Beim gelben Ball nennt man einen Fantasienamen.

Variante 1: Die Farbzusordnungen werden getauscht.

### **Kullikreisen**

Alle SuS stehen im Kreis mit einem Stift in der Hand. Die Lehrkraft nennt eine Zahl von 1-4.

1: Den Stift mit der rechten Hand an den rechten Nachbarn weitergeben.

2: Den Stift mit der linken Hand an den linken Nachbarn weitergeben.

3: Den Stift mit der rechten Hand an den linken Nachbarn weitergeben.

4: Den Stift mit der linken Hand an den rechten Nachbarn weitergeben.

Variante 1: Nur ausführen, wenn der Spielleiter vorher „Und...“ sagt.

Variante 2: Zahlen tauschen

Variante 3: Farben ersetzen Zahlen



