

Bewegungsgeschichte: „Mit den wilden Piraten auf Schatzsuche“



Thema: Auflockerung, Bewegung

Material: –

Sozialform: Plenum (z. B. im Kreis)

Klasse: 1–4



Anleitung:

Die Kinder stehen im Kreis. Tragen Sie nun langsam die Bewegungsgeschichte mit kurzen Pausen vor und machen Sie dabei die passenden Bewegungen. Die Kinder müssen die Bewegungen nachahmen.

Differenzierung:

- Die Kinder können sich auch eigene Bewegungen zur Geschichte ausdenken.
- Die Kinder können die Geschichte weiterentwickeln.
- Die Kinder können sich eine eigene Bewegungsgeschichte ausdenken und vortragen.

Geschichte	mögliche Bewegungen
Ahoi, ihr wilden Piraten! Heute gehen wir auf Schatzsuche. Seid ihr bereit?	<i>ein Auge mit der Hand als Augenklappe zuhalten, auf der Stelle marschieren und mit einer imaginären Schaufel graben</i>
Zuerst müssen wir durch einen tiefen, tiefen Fluss waten.	<i>mit schleppenden Bewegungen durch einen imaginären Fluss waten</i>
Puh, geschafft! Wo müssen wir nun entlang? Rechts? Links? Geradeaus?	<i>mit der Hand über die Stirn streichen, dann die Hand über die zusammengekniffenen Augen halten und suchend nach rechts und links schauen</i>
Oh nein! Nun müssen wir über einen hohen, hohen Berg steigen. Ist das anstrengend!	<i>mit langsamen, angestregten Bewegungen über einen imaginären Berg steigen</i>
Harr, harr! Wir sind auf der anderen Seite des Berges angelangt.	<i>die Arme triumphierend in die Luft recken und auf und ab springen</i>
Doch was ist das, ihr Piraten? Vor uns liegt ein dichter, grüner Urwald.	<i>nach vorne zeigen, an den Kopf fassen und erstaunt gucken</i>
Da müssen wir uns wohl durchschlagen. Das wird ein Abenteuer!	<i>mit einer imaginären Machete einen Weg durch den Urwald schlagen</i>
Beim Klabautermann! Langsam wird es ganz schön heiß! Doch lasst uns mutig weitermarschieren.	<i>mit den Händen Luft zufächeln und die imaginären Ärmel hochkrempeln, auf der Stelle marschieren</i>
Der Urwald liegt nun endlich hinter uns. Dafür müssen wir nun aber eine heiße, trockene Wüste durchqueren. Auf, auf, ihr wilden Piraten! Das schaffen wir!	<i>mit nach vorne hängendem Oberkörper und schleppenden Schritten durch die imaginäre Wüste torkeln</i>
Doch was sehe ich da in weiter Ferne? Dort stehen zwei große Palmen in der sengenden Hitze. Ob da wohl endlich der Schatz begraben liegt? Schnell, lasst uns hinlaufen!	<i>in die Ferne zeigen, die Hand über die zusammengekniffenen Augen halten, dann mit den Händen zwei Palmen andeuten und mit einer imaginären Schaufel graben, dabei immer schneller marschieren</i>
Harr, harr! Jetzt sind wir endlich da! Lasst uns nach dem Schatz graben.	<i>in die Luft springen und mit einer imaginären Schaufel nach dem Schatz graben</i>
Los, ihr wilden Piraten! Schneller! Gleich haben wir es geschafft!	<i>immer schneller graben</i>
Yo, ho, ho! Da ist die Schatztruhe! Wir haben sie gefunden. Was da wohl drin ist? Lasst uns die Truhe öffnen!	<i>die imaginäre Schatztruhe aus dem Sand heben und triumphierend die Arme in die Luft strecken, dann langsam die Truhe öffnen</i>

Artikelrennen



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Artikel
Material: drei (oder mehr) Gymnastikreifen, drei (oder mehr) Zettel, Stifte
Sozialform: Plenum (auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die drei Gymnastikreifen werden in einigem Abstand zueinander auf den Boden gelegt. Jeder Reifen wird mit einem Artikel (der, die, das) beschriftet. Die Kinder stellen sich in der Mitte der Reifen auf oder setzen sich auf den Boden. Nun nennen Sie ein Nomen und die Kinder müssen zu dem entsprechenden Reifen mit dem passenden Artikel laufen. Das Spiel lässt sich beliebig variieren (siehe Differenzierung).



Differenzierung:

- Vokalerennen:** Fünf Reifen mit entsprechender Beschriftung (a, e, i, o, u) werden auf den Boden gelegt. Dann wird ein Wort genannt, z. B. Hund, und die Kinder müssen zum passenden Reifen, in diesem Fall „u“, laufen.
- Groß-oder-klein-Rennen:** Zwei Reifen werden mit „groß“ und „klein“ beschriftet. Die Kinder müssen entscheiden, ob das genannte Wort groß- oder kleingeschrieben wird, und zum passenden Reifen laufen.
- Nomen-Verb-Adjektiv-Rennen:** Drei Reifen werden mit entsprechender Beschriftung auf den Boden gelegt und die Kinder müssen bei Nennung des Wortes zum passenden Reifen laufen.

Wörterbuchschlange



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Alphabet
Material: Wortkarten in der Anzahl der Kinder
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

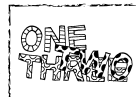
Jedes Kind erhält eine Wortkarte, z. B. verschiedene Nomen. Nun müssen die Kinder sich untereinander abstimmen und sich in der passenden alphabetischen Reihenfolge aufstellen.

Nachdem sich die Kinder richtig aufgestellt haben, nennt jedes Kind laut sein Wort mit dem passenden Artikel.

Differenzierung:

- Die Wortkarten bestehen aus Nomen, Verben und Adjektiven.
- Die Kinder denken sich zunächst eigene Wortkarten aus und schreiben sie auf, jedes Kind eine. Anschließend werden die Karten gemischt und den Kindern zugeteilt. Dann müssen sich die Kinder in entsprechender alphabetischer Reihenfolge aufstellen.
- Das Spiel kann auch auf Englisch gespielt werden.

Pantomime



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Englisch
Material: Animal Flash-Cards (siehe Seite 65–68)
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis oder stehen im Kreis. Nun stellt sich ein Kind in die Kreismitte. Es zieht eine Animal Flash-Card und stellt den Begriff pantomimisch dar. Die anderen Kinder müssen das Tier auf Englisch erraten. Wer als Erster das Tier erraten hat, darf das nächste Tier pantomimisch darstellen.

Differenzierung:

- Das Tier darf auch mit Geräuschen dargestellt werden.
- Zwei Kinder treten gegeneinander an und stellen jeweils ein anderes Tier pantomimisch dar. Welches Tier wird zuerst erraten?
- Das Spiel kann auch auf Deutsch gespielt werden (siehe Seite 27–29).

Living memory



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Englisch
Material: Animal Flash-Cards (siehe Seite 65–68)
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Alle Kinder bekommen verdeckt eine Animal Flash-Card zugeteilt. Die Flash-Cards werden so zugeteilt, dass es anschließend zu jedem Begriff ein Pärchen gibt, z. B. hat ein Kind die Wortkarte „Elephant“ von Seite 65 und ein anderes die passende Bildkarte von Seite 66. Nun müssen die Kinder herumlaufen und ihren Flash-Card-Partner finden. Haben sie ihren Partner gefunden, stellen sie sich nebeneinander auf und zeigen zum Beweis ihre passenden Flash-Cards hoch.

Differenzierung:

- Anschließend nennen alle Kinder das Tier, das sie auf ihrer Flash-Card haben.
- Die Kinder müssen sich bei der Suche nach ihrem Partner auf bestimmte Art fortbewegen, z. B. wie das Tier, das auf ihrer Karte steht.
- Das Spiel kann auch auf Deutsch gespielt werden (siehe Seite 27–29).

