

vorgegebenen Thema passt (z.B. Römer, Schweiz, Projektwoche...)

**-Provokation** -> LP präsentiert eine provozierende Aussage, die zu einer Gegenrede auffordern. SuS diskutieren zuerst in Kleingruppen, dann in der Klasse zur Aussage.

**-Klassenmaschine** -> LP bereitet Streifen vor, auf denen jeweils steht, was passieren muss und was man darauf selber machen muss. Alle Aktivitäten nacheinander ergeben einen selbstlaufenden Ablauf. Jedes Kind erhält einen Streifen und führt die Aktivität aus, sobald die

-6-

-5-

stellen ihn vor, leiten eine kurze Diskussion dazu an.  
**-Fantasiereise** -> SuS schließen die Augen, LP erzählt langsam und ruhig von einer Fantasiereise (z.B. an den Strand, in's Mittelalter, zum Bauernhof...), SuS „reisen“ gedanklich mit. Am Ende wird wieder in das Schulzimmer zurückgekehrt.

**-ABC-Liste** -> In Gruppen schreiben die SuS das ABC untereinander auf und notieren zu jedem Buchstaben einen Begriff oder eine Frage, die zum

vorgeschriebene Situation eintritt. Die Kinder wissen nicht, was alles passieren muss und wann sie dran kommen.

-7-

-4-

und Laute vor (4x Klatschen, 4x Stampfen, 4x Schnippen, 4x), SuS machen sie nach. Wenn Ablauf klar wird in zwei/drei Gruppen ein **-Zungenbrecher** -> Zungenbrecher auf Kärtchen aufgeschrieben, jedes Kind bekommt einen Zungenbrecher, übt ihn kurz für sich. Kinder stehen, sagen nacheinander Zungenbrecher auf, wer sich verspricht muss sich setzen. Mehrere Runden spielen, wer nach 3 / 4 Runden noch steht gewinnt. **-Zeitungsartikel** -> LP oder SuS bringen aktuellen Zeitungsartikel,

**- 3 mal anders** -> Jeweils zu zweit spielen.

### Runde 1

Sie zählen wechselseitig mehrfach "eins", "zwei", "drei". Automatisch wechselt so immer die "eins".

- Spieler 1: Eins
- Spieler 2: Zwei
- Spieler 1: Drei
- Spieler 2: Eins
- Spieler 1: Zwei
- Spieler 2: Drei

### Runde 2

Die Eins wird ersetzt durch eine Handlung (Zb. Auf die Brust schlagen). "Zwei" und "drei" werden weiterhin gesprochen.

- Spieler 1: auf die Brust schlagen.

www.minibooks.ch

-3-

**-Reihenfolge merken** -> im Kreis am Boden. Ein Ball wird von Kind zu Kind gerollt, dabei sagt das rollende Kind immer den Namen des Empfängers. Das letzte Kind rollt wieder zum Anfänger. Die gleiche Reihenfolge wird mehrere Male wiederholt, damit sie alle wissen. Mit einem zweiten Ball (andere Farbe) wird dasselbe gemacht aber die Reihenfolge geändert. Danach werden beide Bälle gleichzeitig gerollt. Mit ein wenig Übung können 3-4 Reihenfolgen gleichzeitig gerollt werden.

**-Körperkanon** -> Im Kreis, LP macht rhythmische Bewegungen

-2-

**-Zublinzeln** -> im Kreis, immer zwei Kinder stehen hintereinander nur ein Kind steht allein. Dieses Kind versucht, jemanden durch Zublinzeln zu sich zu holen. Wenn Zublinzelt wird versucht, zum blinzeln Kind zu rennen. Aufgabe der hinteren Person ist es, die vordere davon abzuhalten. **-Zeitungserschlagen** -> Sitzkreis, ein Kind mit einer zusammengelegten Zeitung steht in der Mitte. Ein Kind ruft einen anderen Namen, der Fänger in der Mitte versucht dieses Kind mit der Zeitung zu „schlagen“ bevor es einen anderen Namen rufen kann.

# Kreative Unterrichtseinstig

## Projektarbeit von Anja, Andreas und Larissa