






Seiten	BIST	Ideen & Bausteine für den Unterricht
4 Woher kommst du?		<p><b>Woher kommst du?</b> Dieses Spiel ist eine Möglichkeit, einander besser kennenzulernen: Musik spielt, alle SchülerInnen gehen durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, stellen sich je zwei Kinder zusammen. Jetzt stellt die LP eine Frage, die sich die beiden gegenseitig beantworten. (z. B. Woher kommst du? Wie heißt dein Lieblingstier?)</p>
5 Hallo du!		<p><b>Namenssalat</b> Ein Sitzkreis wird gebildet. Ein Kind steht in der Mitte. Die LP sagt den Namen eines sitzenden Kindes. Das Kind in der Mitte muss jetzt zu dem genannten Kind laufen und versuchen, es am Bein zu berühren. Dieses Kind ruft aber schnell den Namen eines anderen Kindes aus dem Kreis. Passiert das, bevor es selbst berührt wurde, muss der Spieler aus der Mitte zu dem neu genannten Kind laufen. Das geht so lange, bis ein Kind im Kreis schnell genug berührt wurde.</p>
		<p><b>Wir wollen Freunde sein</b> <u>Material:</u> Ölkreiden, weißes und schwarzes Zeichenpapier (DIN A3) in Klassenstärke</p> <p>Jedes Kind schreibt seinen Namen möglichst groß mit einer hellen Ölkreide auf ein weißes DIN-A3-Zeichenpapier. Dann werden die Buchstaben mit einer weiteren hellen Farbe umrahmt, ausgeschnitten und in die Mitte eines schwarzen DIN-A3-Naturpapiers geklebt. Jetzt dürfen alle KlassenkameradInnen ihren Namen rundherum mit hellen Ölkreiden auf das dunkle Papier schreiben.</p>
6 Das bin ich		<p><b>Das bin ich!</b> Bei diesem Bewegungsspiel sitzen alle Kinder im Kreis. Die LP nennt ein Merkmal, das auf mehrere SchülerInnen zutrifft. Das kann z. B. ein äußeres Merkmal, eine Charaktereigenschaft, ein Hobby oder die Lieblingsspeise sein. Alle Kinder, die das genannte Merkmal haben, stehen auf und wechseln so schnell wie möglich Plätze. Dieses Spiel macht deutlich, dass jedes Kind einmalig und besonders ist. Jeder hat Gemeinsamkeiten mit anderen, es gibt aber keine Kinder, auf die alles gleich zutrifft.</p>



<p>12 Grüne Kraft</p>		<p><b>Unterwegs mit Timi Taurus</b> Alle Kinder stellen sich hintereinander auf. Die LP stellt sich als Lokomotive (Timi Taurus) an die Spitze des Zuges. Auf Kommando setzen sich alle in Bewegung. Timi Taurus bestimmt, wie sich der Zug fortbewegt, z. B. hüpft er auf einem Bein, saust schnell wie der Blitz oder krabbelt auf den Knien. Später dürfen Kinder in die Rolle von Timi Taurus schlüpfen</p>
---------------------------	---	---