



## Spielideen zu „Rudis sportlichem ABC“

„Rudis sportliches ABC“ bietet zahlreiche Spielideen zum Einsatz im Klassenzimmer, in der Sporthalle und/oder auf dem Pausenhof. Es bietet die Möglichkeit, das Wortfeld Sport über Bewegung zu erarbeiten und zu wiederholen.

Das ABC kann z. B. als Poster, als Übersicht für die Kinder oder zerteilt als Buchstabenkartenspiel zur Anwendung kommen.

### **Ideen für den „bewegten“ Einsatz im Klassenzimmer**

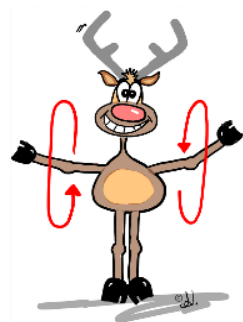
#### **Pantomime (auch Partnerarbeit und Gruppenarbeit)**

- ABC ohne Sprechen darstellen (Varianten: z. B. nur die roten Buchstaben, nur jeden zweiten Buchstaben, ABC rückwärts ...)
- Buchstaben raten
- ABC sortieren: Jedes Kind stellt einen Buchstaben pantomimisch dar. Die Gruppe reiht sich, ohne zu sprechen, nach dem ABC auf.
- Namen und Begriffe pantomimisch buchstabieren
- vorgegebene Wörter „erlesen“

#### **Buchstaben-Bingo**

Schülerinnen und Schüler schreiben die Buchstaben in ein selbst erstelltes 4x4-Raster. Ein Kind macht einen Buchstaben vor, alle Kinder machen die Bewegung nach, wer den Buchstaben notiert hat, streicht diesen durch.

Variante: Nur die Kinder, die den Buchstaben notiert haben, führen die Bewegung durch.



## ***Ideen für die Sporthalle in Anlehnung an die verbindliche „Spiele- liste zur Förderung der exekutiven Funktion“***

(siehe hierzu [http://lis-in-bw.de/.Lde/Startseite/Schulsport/Broschuere\\_+Spieleliste+exekutive+Funktionen](http://lis-in-bw.de/.Lde/Startseite/Schulsport/Broschuere_+Spieleliste+exekutive+Funktionen))

### **Musik-Stopp-Spiel**

Während die Musik spielt und die Kinder durch die Halle laufen, wiederholt die Lehrkraft immer wieder eine Bewegung eines Buchstabens. Die Kinder müssen beim Laufen ihre Aufmerksamkeit auf die Lehrkraft lenken und sich die Bewegung merken. Erst beim Musik-Stopp führen sie die Bewegung aus.

Varianten:

- Lehrkraft verändert Position im Raum
- Lehrkraft macht mehrere Bewegungen/Buchstaben vor
- Lehrkraft zeigt/nennt Buchstaben

### **Feuer, Wasser, Sturm**

Alle Kinder bewegen sich frei im Raum (z. B. zu Musik, zu Impulsen). Auf ein Kommando, z. B. Rufen oder Zeigen der Buchstaben „A“, „E“, „I“, „O“, „U“, müssen die Kinder einen festgelegten Platz aufsuchen. Dort stellen sie den Buchstaben pantomimisch dar.

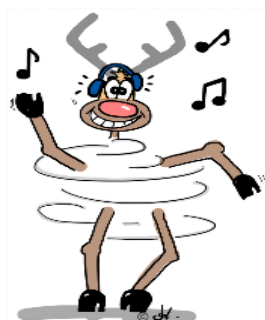
Varianten: weitere und/oder andere Buchstaben wählen

### **Kommando Bimberle**

Alle Kinder bewegen sich frei im Raum. Die Lehrkraft nennt in unregelmäßigen Abständen Buchstaben, die Kinder führen die zugehörige Bewegung schnellstmöglich aus. Sie tun dies aber nur, wenn das Wort „Kommando“ vorher genannt wurde.

Varianten:

- Die Lehrkraft macht absichtlich falsche Bewegungen vor.
- Die Anzahl der Kommandos und die damit verbundenen Aufgaben steigen.



## ***Ideen für den bewegten Einsatz als Kartenspiel (in der Sporthalle, auf dem Sportplatz oder Pausenhof)***

### **Staffelspiele**

Buchstabenkarten ziehen lassen, um vier Teams zu bilden.

Hinweis: Jeder Buchstabe ist entweder rot, blau, gelb oder grün.

Die Karten werden eingesammelt und auf der anderen Seite verdeckt ausgelegt. Der Staffellauf beginnt, es wird jeweils eine Karte auf der anderen Seite umgedreht. Sie wird mitgenommen, wenn sie identisch mit der Teamfarbe ist. Sie wird wieder umgedreht zurückgelegt, wenn die Farbe nicht der Teamfarbe entspricht.

Varianten:

- Wenn die richtige Farbe gezogen wurde, dann wird vor dem Zurücklaufen noch die entsprechende Bewegung durchgeführt.
- Wenn die falsche Farbe gezogen wurde, dann wird vor dem Zurücklaufen noch die entsprechende Bewegung durchgeführt.
- Memory: Ein Kind deckt immer zwei Karten auf. Wenn sie die gleiche Farbe haben, dann nimmt es das Paar mit zurück. Wenn dies nicht der Fall ist, werden sie verdeckt zurückgelegt.

### **Ausdauernd laufen**

Die Buchstabenkarten werden ausgelegt. Die Schülerinnen und Schüler erlaufen Buchstabe für Buchstabe entweder das ABC, vorgegebene Buchstabenfolgen oder Wörter (z. B. Namen, Gegenstände).

### **Schatzsuche**

Die Buchstabenkarten werden unter Hütchen versteckt. Die Schülerinnen und Schüler suchen das ABC in der richtigen Reihenfolge. Wenn ein Buchstabe gefunden wird, bleibt er unter dem Hütchen. Das Kind sucht den nächsten Buchstaben.

