

DOWNLOAD



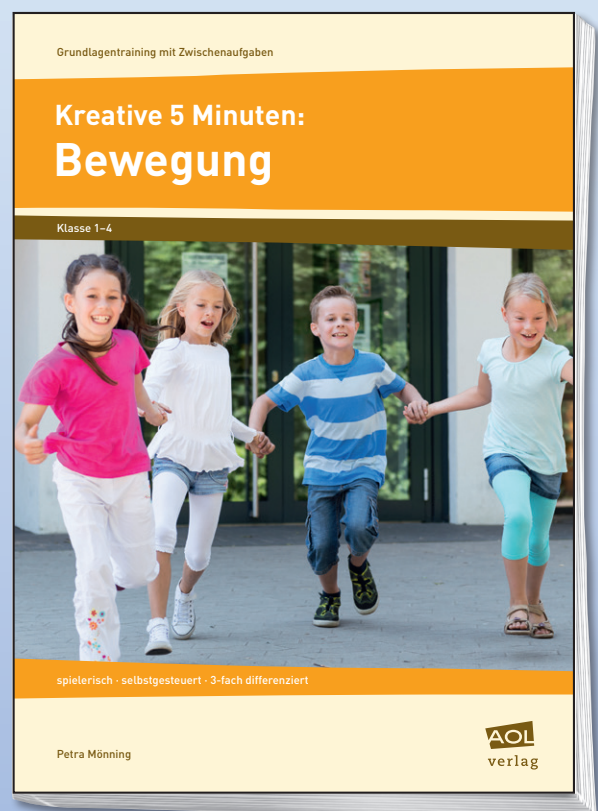
Petra Mönning

Bewegungsspiele

spielerisch – selbstgesteuert – 3-fach differenziert

Downloadauszug aus
dem Originaltitel:

AOL
verlag



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

Zum Aufbau der Materialien

Jede Übungs- bzw. Spielidee enthält eine Übersicht über das jeweilige Thema bzw. die Förderschwerpunkte der Übung, die benötigten Materialien, die Sozialform und Klassenstufe.

Die Angaben zur Klassenstufe sind als grober Richtwert zu sehen, da jede Klasse durch ihre individuelle Zusammensetzung bzw. jedes Kind andere Anforderungen an Sie als Lehrkraft stellt. Daher können im Endeffekt nur Sie eine adäquate Auswahl aus dem Spielfundus treffen, die dem Leistungsstand und dem Förderbedürfnis der Kinder angemessen ist.

Um Ihnen diese Auswahl zu erleichtern und den individuellen Lernständen der Kinder gerecht zu werden, werden Ihnen zu nahezu allen Spielideen und Arbeitsblättern drei Differenzierungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt. Die Differenzierungsmöglichkeiten sind mit diesen drei neutralen Symbolen gekennzeichnet:

○ leicht

□ mittel

△ schwer

Die weiteren Tipps und Anregungen sowie Kopiervorlagen sollen Sie bei der Vorbereitung Ihres Unterrichts möglichst entlasten und Sie bei der spielerischen und handlungsorientierten Umsetzung der Übungen unterstützen. Viele der Spielideen können nach kurzer Einführung von den Kindern selbstständig gespielt werden. Dabei können die Spiele natürlich von Ihnen und den Kindern jederzeit weiterentwickelt und verändert werden.

Ihre


Petra Mönning

Haltung bewahren!



Thema: Bewegung, Konzentration
Material: ein Federmäppchen, Buch o. Ä.
Sozialform: Plenum (am eigenen Sitzplatz)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen an ihren Sitzplätzen. Auf Ihr Kommando hin müssen die Kinder nun ihr Federmäppchen, ein Buch o. Ä. auf ihren Kopf legen. Dabei müssen sie möglichst aufrecht sitzen. Wer schafft es, den Gegenstand am längsten auf dem Kopf zu balancieren?

Differenzierung:

- Stellen Sie den Kindern während des Balanceaktes Aufgaben, z. B. Kopfrechenaufgaben.
- Können die Kinder, während sie den Gegenstand auf ihrem Kopf balancieren, in die Hände klatschen, mit den Schultern kreisen, den Kopf nach rechts und links drehen usw.?
- Können die Kinder während des Balanceaktes aufstehen, um ihren Stuhl oder Tisch gehen, durch die Klasse laufen usw.?

Das Buch auf dem Kopf



Thema: Auflockerung, Bewegung, Konzentration
Material: ein Federmäppchen, Lineal, Buch usw.
Sozialform: Plenum (am eigenen Sitzplatz)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder stehen an ihrem Sitzplatz vor ihren Stühlen. Nun müssen sie auf Ihre Anweisungen hin verschiedene Bewegungen ausführen, z. B.:

- Lege ein Buch auf deinen Kopf und setze dich auf den Stuhl.
- Stehe wieder auf und lege das Buch unter den Stuhl.
- Hebe das Buch wieder auf und lege es auf den Tisch.
- Gehe dreimal um deinen Stuhl.
- Berühre mit der rechten Schulter die Tischplatte.
- Lege dein Federmäppchen auf deinen linken Handrücken und schreite auf Zehenspitzen um den Tisch.
- Lege das Federmäppchen unter den Tisch.



Differenzierung:

- Je schneller die Anweisungen hintereinander erfolgen und umgesetzt werden müssen, desto schwieriger wird die Übung.
- Sie machen drei verschiedene Bewegungen vor, die sich die Kinder merken und dann aus dem Gedächtnis nachmachen müssen.
- Nach einiger Zeit kann ein Kind Ihre Rolle übernehmen und die Anweisungen geben.



Thema: Auflockerung, Bewegung
Material: –
Sozialform: Plenum (im Sitzkreis oder am eigenen Sitzplatz)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen an ihren Sitzplätzen oder im Stuhlkreis. Nun müssen sie verschiedene Bewegungen durchführen, z. B.:

- die Beine hochheben und vor sich ausstrecken
- mit den Fußgelenken kreisen
- die Beine ausgestreckt auf und ab bewegen
- sich mit den Händen seitlich am Stuhl hochstemmen, sodass der Po in der Luft schwebt
- den Kopf langsam nach links und rechts drehen
- aufstehen und wieder hinsetzen
- aufstehen, um den Stuhl gehen und wieder hinsetzen
- aufstehen, Kniebeugen machen und wieder hinsetzen

Differenzierung:

- Je schneller die Anweisungen hintereinander erfolgen und umgesetzt werden müssen, desto schwieriger wird die Übung.
- Sie machen drei verschiedene Bewegungen vor, die sich die Kinder merken und dann aus dem Gedächtnis nachmachen müssen.
- Nach einiger Zeit kann ein Kind Ihre Rolle übernehmen und die Anweisungen geben.

Die Monster sind los!

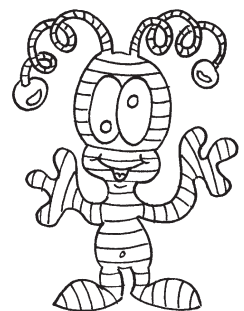


Thema: Auflockerung, Bewegung
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder verwandeln sich in kleine Monster, die das erste Mal auf der Erde sind. Sie erkunden neugierig den Klassenraum und das Inventar. Dabei können sie sich aber nur in vorgegebener Art und Weise fortbewegen, z. B. indem

- sich ihr Körper die ganz Zeit beim Gehen schüttelt,
- alle Körperteile schlapp und wackelig sind und herunterhängen,
- sie nur wie eine Ente watscheln können,
- sie nur rückwärts- oder seitlich laufen können.



Differenzierung:

- Je schneller die Anweisungen hintereinander erfolgen und umgesetzt werden müssen, desto schwieriger wird die Übung.
- Auf ein Kommando hin, z. B. „Monsteralarm!“, müssen alle Monster in ihrer Bewegung erstarren und so lange still stehen, bis die nächste Bewegungsart angesagt wird.
- Nach einiger Zeit kann ein Kind Ihre Rolle übernehmen und die Anweisungen geben bzw. als Monsteranführer die Bewegungen vormachen.

Auf Schatzsuche



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: ein Schatz, z. B. mit Bonbons, Kaugummis, schönen Stiften, Radiergummis in der Anzahl der Kinder, ein Korb o. Ä., evtl. Musik
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Mit diesem Spiel können Sie den Kindern eine schöne Überraschung bereiten, z. B. vor den Ferien oder als Belohnung nach besonderen Leistungen. Verstecken Sie dafür vor dem Stundenbeginn den Schatz (siehe oben) in der Klasse. Auf Ihr Startsignal hin können die Kinder dann auf Schatzsuche gehen. Wichtige Regel: Die gefundenen Schätze werden erst einmal in einem Korb gesammelt. Nach der Schatzsuche kommen dann alle Kinder im Sitzkreis zusammen und der Schatz wird gerecht aufgeteilt.

Tipp

Halten Sie immer ein paar Extrabonbons bereit, damit kein Schatzsucher leer ausgeht.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen sich bei der Schatzsuche zur Musik bewegen und durch die Klasse tänzeln.
- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder zu ihren Plätzen laufen und sich hinsetzen. Erst wenn die Musik wieder beginnt, darf die Schatzsuche weitergehen.
- Die Kinder müssen sich in vorgegebener Art bewegen, z. B. hüpfen, schleichen, trappeln, auf Zehenspitzen gehen, schlurfen, hinken oder in Schlangenlinien gehen.

Zeitlupe und Zeitraffer



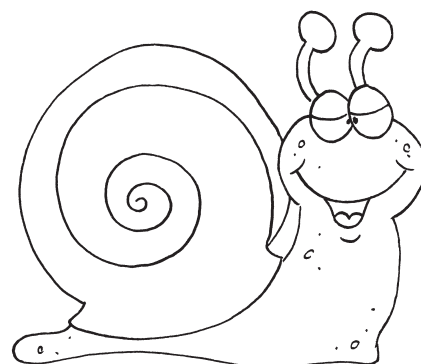
- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: evtl. Musik
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder bewegen sich auf ein Kommando hin in Zeitlupe (z. B. „Schneckentempo!“) oder im Zeitraffer (z. B. „Kolibritempo!“) durch die Klasse. Dabei müssen sie bestimmte Bewegungen machen, etwa auf Zehenspitzen gehen, rückwärtslaufen, hüpfen, oder bestimmte Aufgaben erfüllen, etwa die Schultasche einräumen, die Klasse aufräumen, die Stühle hochstellen.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen sich passend zur Musik bewegen.
- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder zu ihren Plätzen laufen und sich hinsetzen. Erst wenn die Musik wieder beginnt, darf das Spiel weitergehen.
- Die Kinder müssen sich zusammen mit einem Partner fortbewegen. Dabei müssen sie sich an der Hand halten und dürfen nicht loslassen. Sobald sie ihren Partner loslassen, erstarren beide Kinder und dürfen sich nicht weiterbewegen.



Ein Weckruf



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: ein Wecker oder eine Eieruhr
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Sobald die Kinder während des Unterrichts ein Leistungstief haben, kann die Müdigkeit durch einen Weckruf vertrieben werden. Auf ein Signal hin (z. B. Wecker- oder Eieruhrklingeln) müssen die Kinder aufstehen und durch die Klasse laufen. Dabei dürfen sie weder andere Kinder noch die Gegenstände im Raum berühren. Auf ein zweites Signal hin müssen die Kinder sich wieder auf ihre Plätze setzen und der Unterricht geht weiter.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen rückwärtslaufen, auf einem Bein hüpfen oder eine andere vorgegebene Bewegung machen.
- Die Kinder müssen sich auf ein weiteres Signal hin auf den Platz eines anderen Kindes setzen. Nach dem nächsten Klingeln stehen alle wieder auf und laufen weiter durch die Klasse.
- Die Kinder müssen auf ein weiteres Signal hin in ihrer Bewegung versteinert stehen bleiben. Nach dem nächsten Klingeln dürfen sie sich aus ihrer Versteinierung lösen und weiterlaufen.

Auf Tuchjagd



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

Anleitung:

Dieses Spiel benötigt viel Platz und sollte daher am besten auf dem Schulhof oder in der Turnhalle gespielt werden. Mit etwas Vorsicht kann es auch im Klassenraum durchgeführt werden (siehe Tipp).

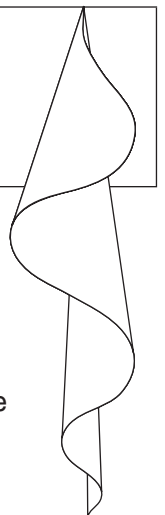
Jedes Kind erhält ein Tuch o. Ä., das es sich so in die hintere Hosentasche steckt, dass noch ein Stück davon heraushängt. Nun laufen die Kinder über den Schulhof bzw. durch die Turnhalle und versuchen, sich gegenseitig die Tücher aus den Taschen zu ziehen. Wer am Ende die meisten Tücher erjagen konnte, gewinnt.

Tipp

Findet das Spiel im Klassenraum statt, ist Rennen nicht erlaubt. Die Kinder müssen dann z. B. auf einem Bein hüpfen bzw. im Zeitlupentempo oder rückwärtsgehen, während sie versuchen, sich die Tücher gegenseitig abzuholen.

Differenzierung:

- Sobald einem Kind sein Tuch abgejagt worden ist, muss es wie versteinert stehen bleiben. So bildet es ein Hindernis, um das die anderen Kinder herumlaufen müssen.
- Die Kinder müssen sich zusammen mit einem Partner fortbewegen. Dabei müssen sie sich an der Hand halten und dürfen nicht loslassen. Sobald sie ihren Partner loslassen, erstarren beide Kinder und dürfen sich nicht weiterbewegen.
- Auf ein Signal hin, z. B. das Kommando „Halali!“, müssen die Kinder mitten in ihrer Bewegung versteinern. Erst auf ein weiteres Signal hin darf die Tuchjagd fortgeführt werden.



Wie auf heißen Kohlen



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

Anleitung:

Die Kinder gehen durch die Klasse. Dabei erhalten sie von Ihnen Anweisungen, wie der Untergrund bzw. die Umgebung beschaffen ist und wie sie sich fortbewegen sollen, z. B.:

- eine Pfütze, mit Gummistiefeln oder tollen, neuen Schuhen
- tiefes Wasser
- matschiger Schlamm
- Glatteis
- tiefer Schnee
- weicher Sand
- glühende Kohlen
- spitze Steine, barfuß
- schmaler Baumstamm, balancierend
- ausgelaufener Klebstoff
- dicke Felsbrocken, darum herumgehend
- steiler Berg, hinaufgehend
- starker Sturm
- starker Regen und Hagel
- große Hitze oder Kälte
- steile Treppe, hinab- oder hinaufsteigend
- schwere Tüten tragend
- schwerer Rucksack auf dem Rücken
- wackeliger Topf auf dem Kopf, balancierend
- unbequeme neue Schuhe
- quietschende Treppenstufen, leise gehend
- auf einer wackeligen Brücke über einem Abgrund



Die Kinder sollen sich die vorgegebene Situation möglichst genau vorstellen und durch ihre Gangart und Körperhaltung ausdrücken. Nach einiger Zeit kann ein Kind Ihre Rolle übernehmen und Anweisungen geben.

Differenzierung:

- Auf ein bestimmtes Kommando hin, z. B. „Versteinern!“, müssen die Kinder mitten in ihrer Bewegung erstarren. Ein Kind darf herumgehen und versuchen, die erstarrten Kinder zum Lachen zu bringen. Sobald ein Kind anfängt zu lachen oder sich bewegt, lösen sich alle aus ihrer Erstarrung und das Spiel geht weiter.
- Die Kinder müssen sich zusammen mit einem Partner fortbewegen. Dabei müssen sie sich an der Hand halten und dürfen nicht loslassen. Sobald sie ihren Partner loslassen, erstarren beide Kinder und dürfen sich nicht weiterbewegen. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis nur noch ein Paar übrig bleibt.
- ▲ Die Übung kann auch als Ratespiel gestaltet werden. Einige Kinder sprechen sich zunächst leise ab, was sie darstellen möchten (oder ziehen eine Karte mit entsprechender Anweisung). Dann bewegen sie sich passend zur ausgewählten Situation und die anderen Kinder müssen erraten, um welchen Untergrund oder welche Umgebung es sich handelt.

Wie aufgezogen!



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Rhythmusgefühl
Material: evtl. ein Tamburin o. Ä.
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder übernehmen die Rolle einer Aufziehpuppe und laufen mit entsprechend steifen und abgehackten Bewegungen durch die Klasse. Dabei müssen sie aufpassen, dass sie weder mit anderen Kindern noch mit dem Klasseninventar zusammenstoßen. Sie können währenddessen z. B. mit einem Tamburin den Rhythmus vorgeben, in dem sich die Puppen bewegen müssen. Dieser Rhythmus kann mal schneller und mal langsamer werden.

Differenzierung:

- Stoppen Sie zwischendurch die Rhythmusvorgabe mit dem Tamburin. Dann geht den Aufziehpuppen die Energie aus und sie müssen wie angewurzelt in ihrer Bewegung stehen bleiben. Wer kann am längsten still stehen? Anschließend geht das Spiel weiter.
- Geben Sie verschiedene Bewegungsarten vor, z. B. mit großen Schritten schreiten, die Knie beim Gehen an die Brust ziehen oder wie ein Frosch hüpfen.
- Lassen Sie die Kinder die Bewegungen rückwärts ausführen.

Eine wilde Affenhorde



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Konzentration
Material: evtl. ein Tamburin o. Ä.
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder dürfen ausnahmsweise wie eine wilde Affenhorde durch die Klasse laufen. Das heißt, sie laufen und hüpfen wie Affen, schlackern mit den Armen, trommeln sich auf die Brust und machen Affengeräusche. Wichtige Regel: Sie dürfen möglichst keinen anderen Affen berühren und nicht an das Klasseninventar stoßen. Wer schafft es, einen wilden Affen zu spielen und trotzdem auf sein Umfeld achtzugeben?



Differenzierung:

- Falls die Kinder das Bedürfnis haben, sich richtig auszutoben, sollte das Spiel am besten auf dem Schulhof oder in der Turnhalle durchgeführt werden.
- Sie können während des Spiels einen Rhythmus auf dem Tamburin vorgeben, der mal schneller und mal langsamer ist. Die Affen müssen ihre Bewegungen dem jeweiligen Rhythmus anpassen. Zwischendurch können Sie den Rhythmus stoppen. Dann müssen die Affen mitten in ihrer Bewegung erstarren und möglichst ruhig still stehen. Wer kann am längsten still stehen? Anschließend geht das Spiel weiter.
- Ein Oberaffe macht komplizierte Affenbewegungen vor, die die wilde Affenhorde möglichst genau nachahmen muss.

Der Vortänzer



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: Musik
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder bilden einen Kreis oder verteilen sich im Klassenraum. Nun wird Musik abgespielt, zu der die Kinder tanzen. Zunächst tanzen sie so, wie es ihnen gerade einfällt. Nach einiger Zeit rufen Sie einen Namen und dieses Kind ist der Vortänzer. Die anderen Kinder müssen die Bewegungen des Vortänzers nachtanzen. Nach einiger Zeit wird der nächste Vortänzer aufgerufen.

Differenzierung:

- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder mitten in ihrer Bewegung erstarren. Beginnt die Musik von Neuem, wird weitergetanzt.
- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder einen Tanzpartner finden und gemeinsam weitertanzen.
- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder eine vorgegebene Aufgabe bewältigen, z. B. sich auf den Boden setzen und wieder aufstehen, sich einmal um die eigene Achse drehen, dreimal auf und ab hüpfen oder vier Kniebeugen machen.

Lauter Tanzbären



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: Musik
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder bilden einen Kreis oder verteilen sich im Klassenraum. Nun wird Musik abgespielt, zu der die Kinder tanzen. Zunächst tanzen sie so, wie es ihnen gerade einfällt. Nach einiger Zeit machen Sie Vorgaben, auf welche Art die Kinder tanzen sollen, z. B.:

- traurig, lustig, aufgeregt, wütend, schüchtern
- wie ein Clown, ein alter Mann mit Gehstock, ein kleines Kind
- wie ein Bär, ein Pinguin, eine Giraffe

Nach einiger Zeit kann ein Kind Ihre Rolle übernehmen und die Ansagen machen, wie die anderen tanzen sollen.



Differenzierung:

- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder mitten in ihrer Bewegung erstarren. Beginnt die Musik von Neuem, wird weitergetanzt.
- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder einen Tanzpartner finden und gemeinsam weitertanzen.
- Wenn die Musik stoppt, müssen die Kinder eine vorgegebene Aufgabe bewältigen, z. B. sich auf den Boden setzen und wieder aufstehen, sich einmal um die eigene Achse drehen, dreimal auf und ab hüpfen, vier Kniebeugen machen.

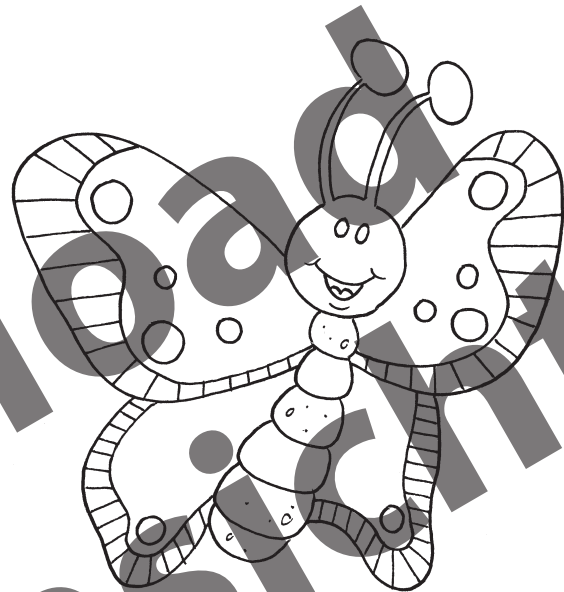


Thema: Auflockerung, Bewegung
Material: evtl. ein Tamburin
Sozialform: Plenum (z. B. in der Turnhalle oder auf dem Schulhof)
Klasse: 1/2

Anleitung:

Die Kinder laufen in der Turnhalle oder auf den Schulhof herum.
Auf Ihre Ansage hin müssen sie typische Tierbewegungen machen, z. B.:

- wie ein Pferd galoppieren
- wie ein Hase hoppeln
- wie ein Vogel trippeln und mit den Flügeln schlagen
- wie ein Schmetterling flattern
- wie eine Schlange schlängeln
- wie eine Schildkröte kriechen
- wie ein Frosch springen
- wie eine Spinne krabbeln
- wie ein Tausendfüßler rennen
- wie ein Hund laufen
- wie ein Elefant stampfen
- wie ein Känguru hüpfen
- wie ein Affe auf allen vieren laufen
- wie ein Fisch schwimmen
- wie eine Antilope hüpfen
- wie eine Giraffe schreiten
- wie eine Ente watscheln
- wie eine Ameise krabbeln
- wie eine Schnecke kriechen
- wie ein Nilpferd stampfen
- wie eine Maus wuseln
- wie ein Kolibri flattern
- wie eine Biene summen



Dabei schlagen Sie z. B. mit einem Tamburin einen Takt (mal schneller, mal langsamer), nach dem die Kinder sich bewegen müssen.

Differenzierung:

- Auf das Kommando „Versteinern!“ müssen die Kinder mitten in der Bewegung innehalten und dürfen sich nicht mehr bewegen. Nach einiger Zeit wird die Versteinigung aufgelöst und die Kinder dürfen weiterlaufen.
- Für jede Bewegung wird vorher ein Buchstabe festgelegt, z. B. A = Affenhopser, B = Bienenflattern, C = Chamäleonengang, D = Dackelwatscheln. Sie können sich die Bewegungen zunächst zusammen mit den Kindern ausdenken. Anschließend sollen die Kinder nur auf Ansage eines Buchstabens hin die passende Bewegung dazu machen.
- △ Die Kinder müssen zunächst ein Bewegungsrätsel lösen (siehe Seite 10) und dann die entsprechende Bewegung vorführen. Das Spiel kann auch als Pantomime gespielt werden, bei dem ein Kind eine Tierbewegung vormacht und die anderen das Tier erraten müssen. Zieht ein Kind die Karte mit dem Fragezeichen, muss es sich ein eigenes Bewegungsrätsel ausdenken.



<p>Bewege dich wie das graue Tier mit den großen Ohren und dem langen Rüssel.</p> <p>ELEFANT</p>	<p>Bewege dich wie das kleine Tier mit den langen Ohren, das gerne Möhren mummelt.</p> <p>HASE</p>
<p>Bewege dich wie das lange Tier mit der langen gespaltenen Zunge, das keine Beine hat.</p> <p>SCHLANGE</p>	<p>Bewege dich wie das große Tier mit der langen Mähne und dem langen Schweif, auf dem man reiten kann.</p> <p>PFERD</p>
<p>Bewege dich wie das braune Tier mit den langen Beinen und dem langen Schwanz, das gerne Bananen frisst.</p> <p>AFFE</p>	<p>Bewege dich wie das grüne Tier, das mit seiner langen Zunge Fliegen fängt und am Teich sitzt.</p> <p>FROSCH</p>
<p>Bewege dich wie das Tier mit dem Beutel, das in Australien lebt.</p> <p>KÄNGURU</p>	<p>Bewege dich wie das winzige Tier, das Netze spinnt und manche Menschen zum Kreischen bringt.</p> <p>SPINNE</p>
<p>Bewege dich wie das Tier, das unter Wasser lebt und Flossen und Kiemen hat.</p> <p>FISCH</p>	<p>Bewege dich wie das Tier, das im Baum sitzt und Federn und Flügel hat.</p> <p>VOGEL</p>
<p>Bewege dich wie das Tier, das einen sehr langen Hals, lange Beine und ein gelbliches Fell mit braunen Flecken hat.</p> <p>GIRAFFE</p>	<p>Bewege dich wie das kleine Tier, das ein Haus auf seinem Rücken trägt und ganz langsam ist.</p> <p>SCHNECKE</p>
<p>Bewege dich wie das Tier, das sich gerne streicheln lässt und Bällen hinterherjagt.</p> <p>HUND</p>	<p>?</p>

Bewegungswürfel (1)



Thema: Auflockerung, Bewegung
Material: Tonpapier, Kleber, Schere (Vorlagen siehe unten und Seite 12–13)
Sozialform: Plenum oder in kleinen Gruppen (z. B. im Sitzkreis, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung Bewegungswürfel basteln:

Kleben Sie die Vorlagen auf dünne Pappe (z. B. Tonpapier) und schneiden Sie sie an den gestrichelten Linien aus. Knicken Sie die Vorlagen an den durchgezogenen Linien um. Kleben Sie die Würfel dann an den Laschen zusammen.

Tipp

Das Basteln der Würfel ist eine gute Feinmotorikübung für die Kinder. Sie können die Vorlagen auch als Blankovorlage nutzen (vor dem Kopieren der Vorlagen den Text abdecken) und sich eigene Bewegungswürfel ausdenken.

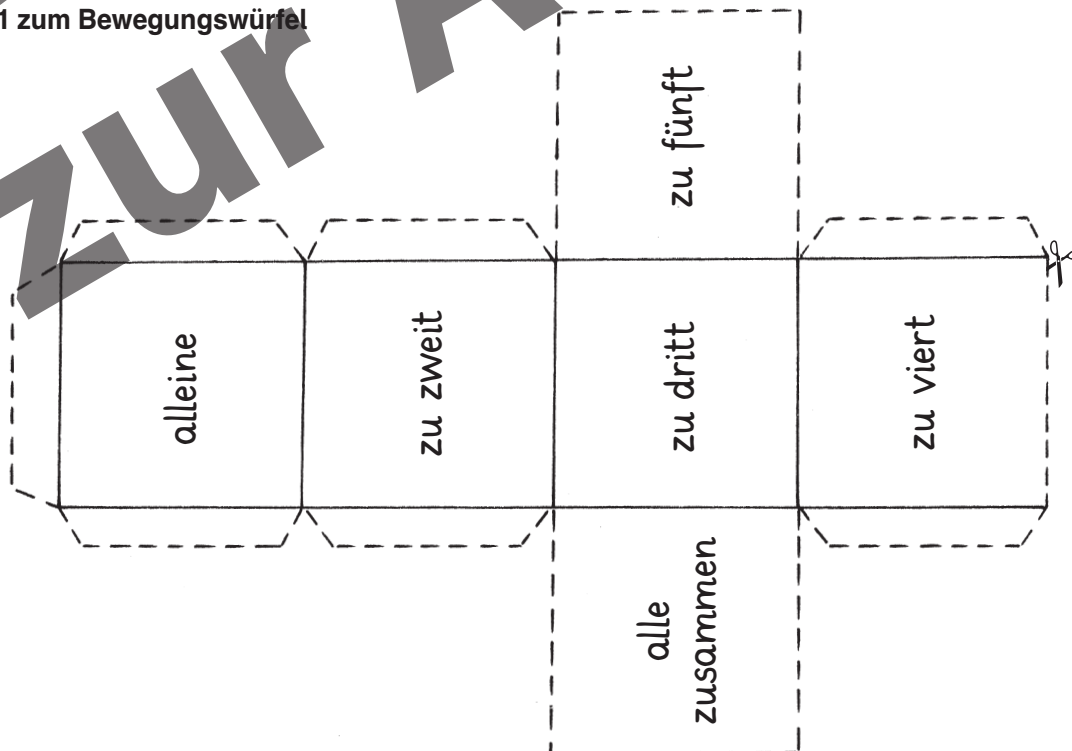
Anleitung Spiel:

Die Kinder stehen z. B. im Kreis oder bilden kleine Gruppen und spielen das Spiel dann am besten auf dem Schulhof oder in der Turnhalle. Nun werden mindestens zwei der Würfel gewürfelt (z. B. der Zeitwürfel von Seite 12 und der Tierwürfel von Seite 13). Die Kinder müssen die gewürfelte Bewegung in einer bestimmten Zeit durchführen (z. B. sich eine Minuten lang wie ein Bär bewegen). Wird der Würfel von Seite 11 (siehe unten) genutzt, müssen die Kinder sich zunächst in der angegebenen Anzahl zusammenfinden und machen dann gemeinsam die entsprechende Bewegung in der vorgegebenen Zeit. Die Würfel lassen sich beliebig kombinieren bzw. durch selbst erstellte Würfel ergänzen.

Differenzierung:

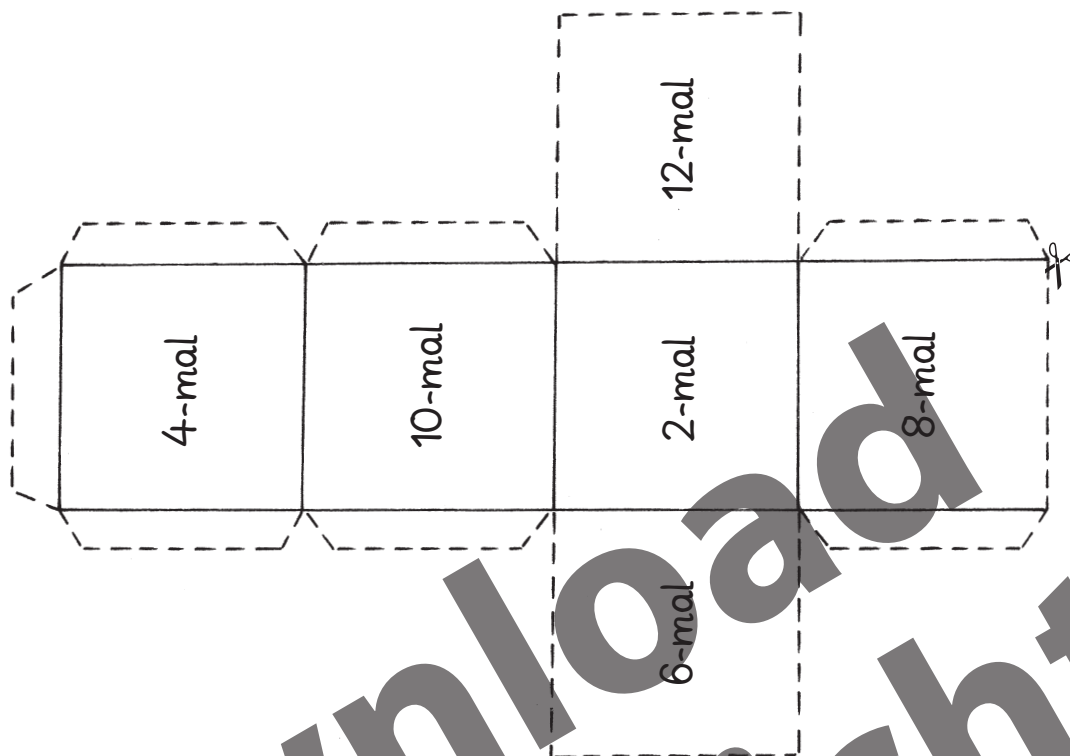
- Die Kinder denken sich eigene Bewegungswürfel aus.
- Die Kinder stellen die erwürfelten Tiere (siehe Würfel von Seite 13) pantomimisch dar. Die anderen Kinder müssen erraten, welches Tier sie darstellen.
- Das Spiel kann auch auf Englisch gespielt werden (siehe Vorlagen Seite 22–24).

Vorlage 1 zum Bewegungswürfel

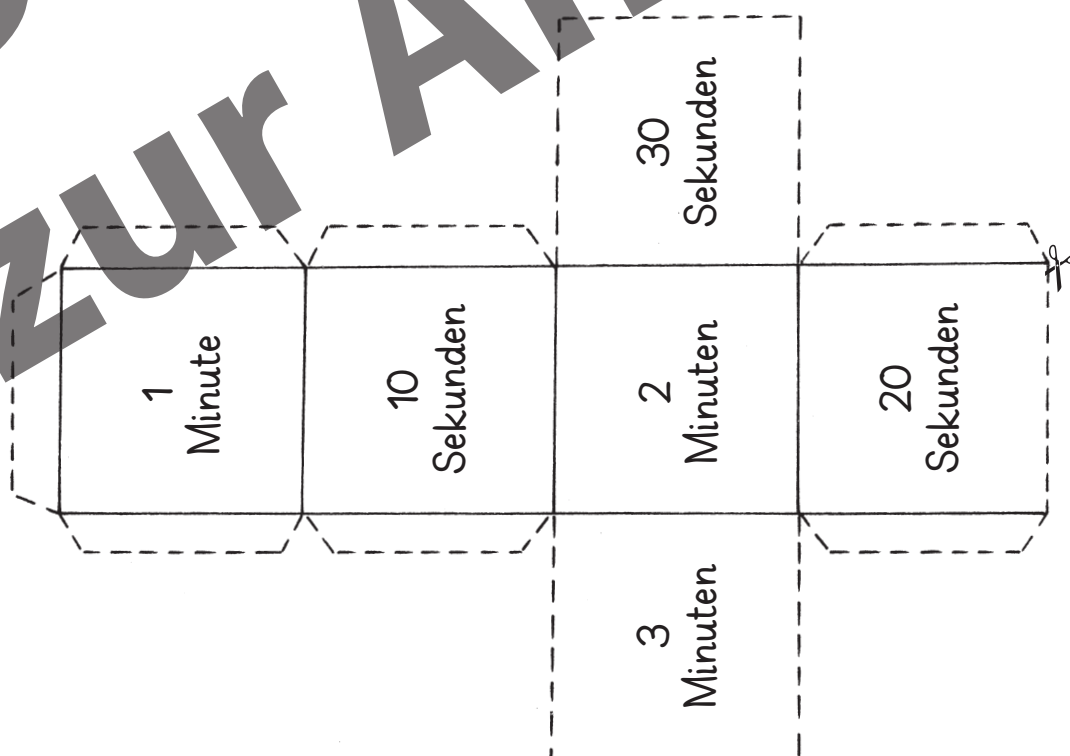




Vorlage 2 zum Bewegungswürfel

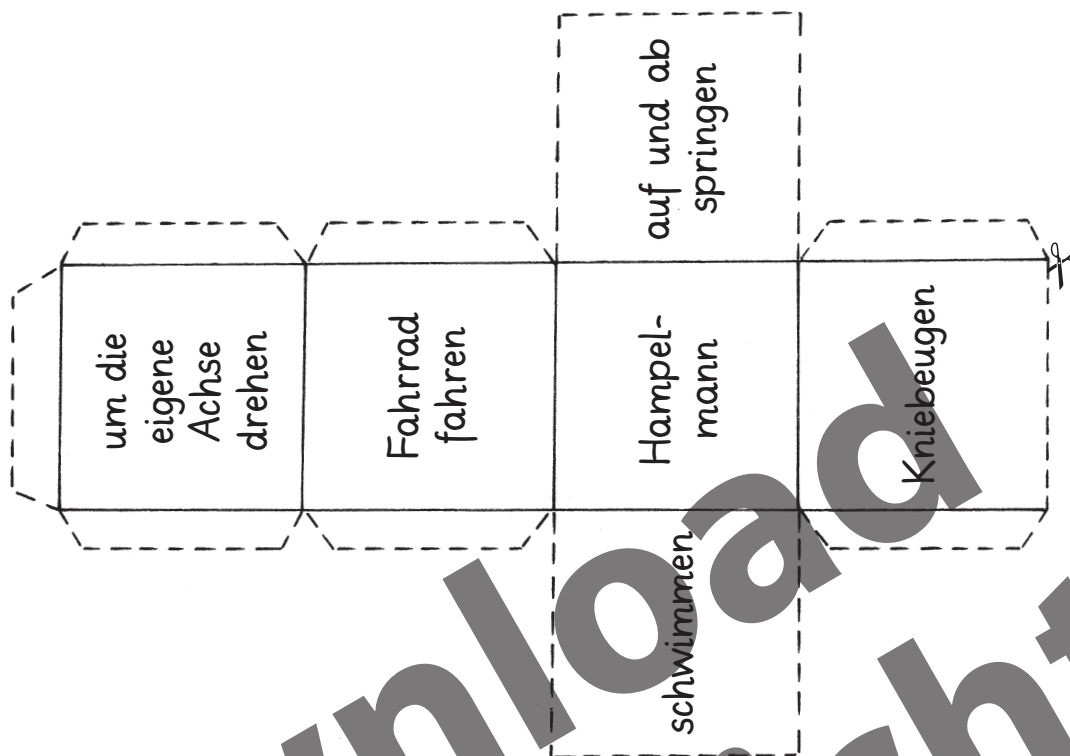


Vorlage 3 zum Bewegungswürfel

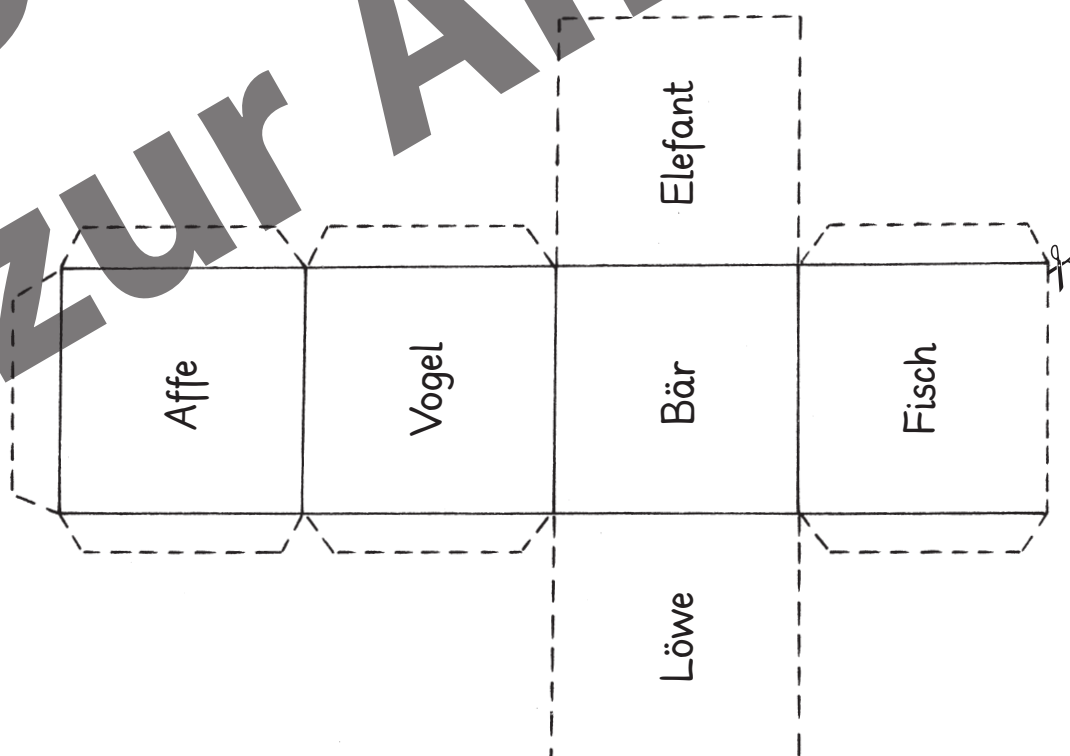




Vorlage 4 zum Bewegungswürfel



Vorlage 5 zum Bewegungswürfel



Tierpantomime



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: Tier-Wortkarten (siehe Seite 15)
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis in der Klasse oder stehen im Kreis auf dem Schulhof. Nun stellt sich ein Kind in die Kreismitte. Es zieht eine Tier-Wortkarte (siehe Beispiele auf Seite 15) und stellt den Begriff pantomimisch dar. Die anderen Kinder müssen das Tier erraten. Wer es als Erster 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 als Erstes erraten?
- Das Spiel kann auch auf Englisch gespielt werden (siehe Seite 64–68).

Lebendiges Tiermemory



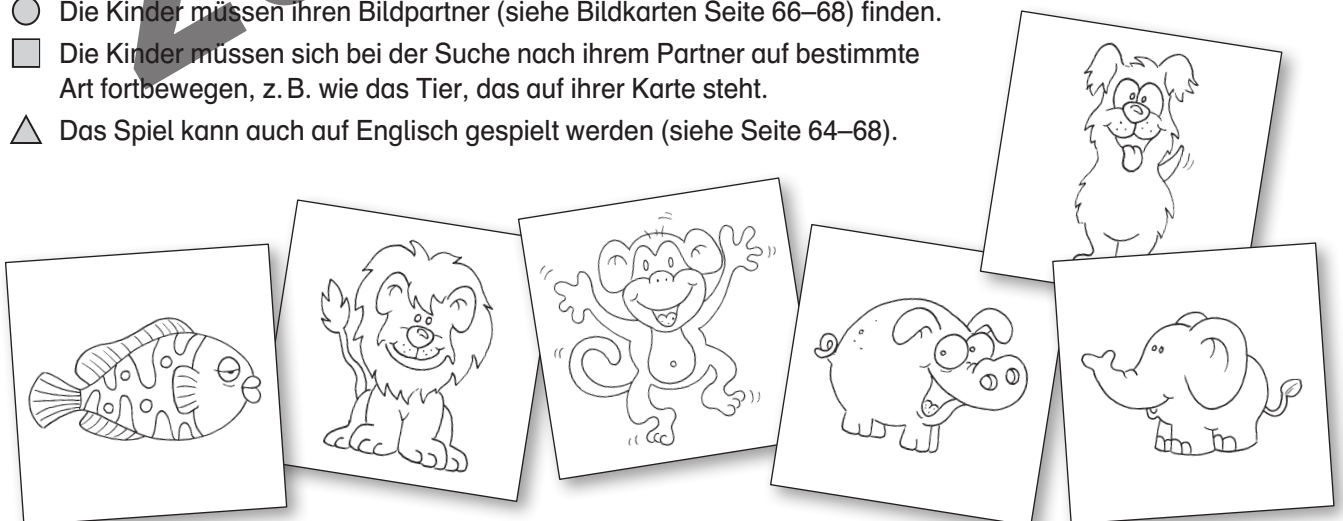
- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: Tier-Wortkarten (siehe Seite 15–16)
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Alle Kinder bekommen verdeckt eine Tier-Wortkarte zugeteilt (siehe Beispiele auf Seite 15 und 16). Die Wortkarten werden dabei so zugeteilt, dass es anschließend zu jedem Begriff ein Pärchen gibt, z. B. hat ein Kind die Wortkarte „Elefant“ von Seite 15 und ein anderes die dazu passende Wortkarte „Rüssel“ von Seite 16. Nun müssen die Kinder herumlaufen und ihren Wortkartenpartner finden. Haben sie ihren Partner gefunden, stellen sie sich nebeneinander auf und zeigen zum Beweis ihre passenden Wortkarten hoch.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen ihren Bildpartner (siehe Bildkarten Seite 66–68) finden.
- 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 Englisch gespielt werden (siehe Seite 64–68).





ELEFANT

HUND

LÖWE

AFFE

SCHWEIN

FISCH

PINGUIN

KATZE

SCHNECKE

HASE

ESEL

MAUS

VOGEL

KÄNGURU

SPINNE

KUH

BIENE

PFERD



RÜSSEL

BELLEN

BRÜLLEN

BANANE

ROSA

SCHUPPEN

EIS

SCHNURREN

HAUS

HOPPELN

STUR

KÄSE

FLIEGEN

BEUTEL

NETZ

MILCH

HONIG

REITEN

Bewegliches Kofferpacken



Thema: Auflockerung, Bewegung, Konzentration
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. im Kreis in der Klasse oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder stehen im Kreis. Eines beginnt mit einer Bewegung, z. B. mit den Schultern rollen, den Kopf schütteln, mit den Händen schlackern, Kniebeuge machen. Das Kind links von ihm muss die Bewegung nachmachen und eine weitere Bewegung ergänzen. So geht es reihum, sodass eine bestimmte Reihenfolge von Bewegungen entsteht. Wie beim Spiel „Ich packe meinen Koffer“ müssen sich die Kinder also statt Gegenständen die richtige Reihenfolge der Bewegungen merken und durchführen. Vergisst ein Spieler diese Reihenfolge, beginnt das Spiel von vorne.

Differenzierung:

- Die Kinder singen während des Spiels ein Lied (siehe z. B. Seite 7 oder Seite 9).
- Die Kinder klatschen während des Spiels einen vorgegebenen Rhythmus.
- Die Kinder müssen während des Spiels Aufgaben lösen (z. B. Kopfrechenaufgaben).

Mein rechter, rechter Platz ...



Thema: Auflockerung, Bewegung, Konzentration
Material: evtl. Buchstaben- oder (englische) Zahlenkarten
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis, ein Stuhl bleibt leer. Nun ruft das Kind links vom freien Stuhl: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den/die ... (Name eines Kindes) herbei.“ Während das Kind diesen Satz sagt, klopft es mit der flachen Hand auf den freien Platz rechts neben sich. Das genannte Kind fragt daraufhin: „Als was soll ich kommen?“, und das erste Kind nennt z. B. ein Tier, als das das gerufene Kind kommen soll, z. B.: „Watschle wie eine Ente!“, „Hüpfe wie ein Frosch!“, „Stampfe wie ein Elefant!“ Das gerufene Kind muss sich dann wie das genannte Tier zum leeren Platz bewegen.

Als Nächstes ist das Kind an der Reihe, neben dem der rechte Platz frei geworden ist.

Differenzierung:

- Auf ein Kommando hin, z. B. „Plätze tauschen!“, müssen alle Kinder aufspringen und sich so schnell wie möglich auf einen anderen Platz setzen.
- Das Spiel kann auch zur Vertiefung der Zahlen bzw. Buchstaben genutzt werden. Jedes Kind erhält eine große Karte mit einer Zahl bzw. einem Buchstaben. Statt des Namens wird die Zahl bzw. der Buchstabe genannt, den sich das Kind herbeiwünscht.
- Das Spiel kann auch auf Englisch gespielt werden. Dann sagt das Kind z. B.:
 - „One, two, three, ... (name) please come to me!“ oder
 - „I like coffee, I like tea, I like ... (name) to sit next to me!“

Auch hier kann statt eines Namens z. B. eine englische Zahl genannt werden.

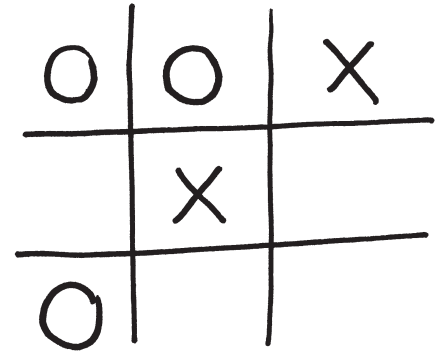
Tic-Tac-Toe-Rennen



- Thema:** Auflockerung, Bewegung, Strategie
Material: 9 Gymnastikreifen, bunte Tücher (z. B. rote und blaue)
Sozialform: Plenum (z. B. auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 3/4

Anleitung:

Das Spiel wird nach den bekannten Regeln von Tic-Tac-Toe gespielt: Auf einem Spielfeld mit 3×3 Feldern (siehe Illustration rechts) setzen zwei Mitspieler abwechselnd ihr Zeichen, z. B. Kreuze und Kreise bzw. in diesem Fall rote und blaue Tücher. Der Spieler, der als Erster drei Zeichen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt.

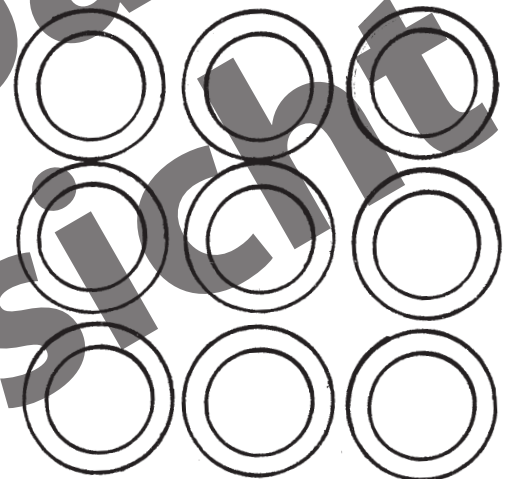


Beim Tic-Tac-Toe-Rennen wird das Spiel nicht auf Papier, sondern auf dem Schulhof oder in der Turnhalle gespielt. Das Spielfeld wird aus 3×3 Gymnastikreifen aufgebaut (siehe Illustration unten). Die Kinder werden in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Die beiden Mannschaften stellen sich in einiger Entfernung zum Spielfeld an einer aufgezeichneten Startlinie in zwei Reihen hintereinander auf. Jedes Kind erhält ein Tuch. Mannschaft A erhält z. B. die roten Tücher und Mannschaft B die blauen Tücher.

Nun laufen die ersten zwei Kinder der beiden Mannschaften zum Spielfeld und legen ihr Tuch in je einen der Gymnastikreifen. Dann laufen sie zu ihrer Mannschaft zurück und die nächsten zwei Kinder in den beiden Reihen dürfen zum Spielfeld laufen. Wie bei einem Staffellauf darf das nächste Kind erst loslaufen, wenn es vom zurückkehrenden Kind abgeklatscht worden ist. Auch sie legen ihre Tücher in einen noch freien Gymnastikreifen.

Ziel ist, die Tücher so zu positionieren, dass drei Tücher der eigenen Mannschaft in einer Zeile, Spalte oder Diagonale liegen. Zeitgleich muss verhindert werden, dass die gegnerische Mannschaft ihre drei Tücher in eine Reihe legt. Dabei kommt es auf Köpfchen und Geschwindigkeit der Spieler an.

Sobald eine Mannschaft ihre Tücher in eine Dreierreihe gelegt hat, erhält sie einen Punkt und das Spiel beginnt von vorne.



Differenzierung:

- Die beiden Mannschaften erhalten jeweils nur drei Tücher. Nachdem die drei Tücher in den Gymnastikreifen positioniert wurden, dürfen sie von den nachfolgenden Kindern in andere Reifen gelegt werden. Es dürfen aber nur die Tücher der eigenen Mannschaft umgelegt werden. Auch hier ist es Ziel, die Tücher der eigenen Mannschaft in eine Dreierreihe zu legen.
- Die Kinder müssen sich auf verschiedene Art fortbewegen, z. B. wie ein Frosch hüpfen, rückwärtslaufen oder auf allen vieren krabbeln.
- ▲ Das Spiel kann auch mit Medizinbällen oder anderen schweren Gegenständen statt Tüchern gespielt werden. Die Bälle müssen dann z. B. farblich gekennzeichnet werden.

Ballontennis



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: Luftballons, evtl. Fliegenklatschen o. Ä.
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Jedes Kind erhält einen Luftballon, den es zunächst aufblasen muss. Nun müssen die Kinder sich mit ihrem Ballon durch den Klassenraum bewegen. Der Ballon sollte die meiste Zeit in der Luft schweben und darf nur kurz angestupst werden. Landet der Ballon auf dem Boden oder wird er festgehalten, versteinert das jeweilige Kind mitten in seiner Bewegung. So versteinern nach und nach immer mehr Kinder. Wer hält seinen Ballon möglichst lange in der Luft bzw. in Bewegung, ohne dass er auf dem Boden landet?

Differenzierung:

- Das Spiel kann auch mit einem Partner gespielt werden. Dabei spielen sich die Kinder den Luftballon gegenseitig zu, während sie durch den Raum laufen.
- Während des Herumlauftens und Hochstupsens des Ballons müssen die Kinder verschiedene Bewegungen machen, z. B. sich auf den Boden setzen und wieder aufstehen oder sich um die eigene Achse drehen.
- Mit den Ballons kann auch mithilfe von Fliegenklatschen „Ballontennis“ gespielt werden.

Jonglage mit Chiffontüchern



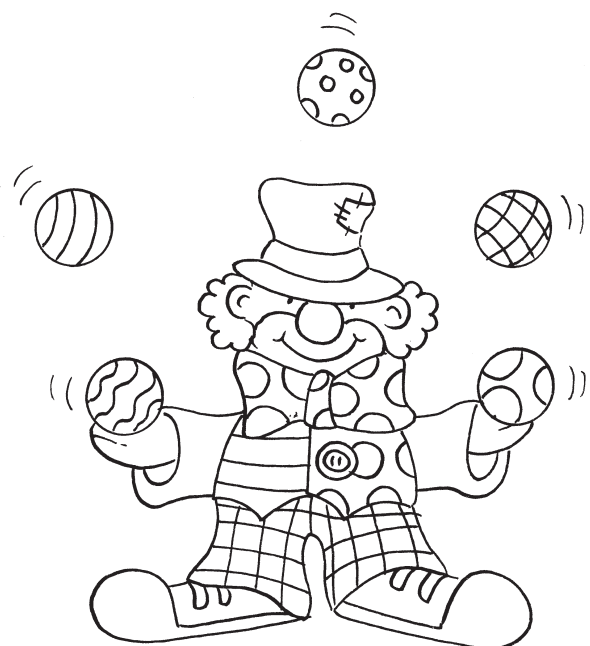
- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: Chiffontücher
Sozialform: Einzel- oder Partnerarbeit (z. B. in der Turnhalle oder auf dem Schulhof)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Jedes Kind erhält zunächst ein Chiffontuch. Nun können die Kinder mit dem Tuch experimentieren. Sie können es z. B. in die Luft werfen und, während es in der Luft schwebt, verschiedene Bewegungen machen: sich einmal um die eigene Achse drehen, in die Luft springen, in die Hocke gehen, sich schnell auf den Boden setzen und wieder aufstehen usw. In Partnerarbeit können sich die Kinder das Tuch auch gegenseitig zuwerfen.

Differenzierung:

- Die Kinder erhalten zwei Chiffontücher, mit denen sie experimentieren können.
- Die Kinder jonglieren mit drei Tüchern und versuchen, diese so lange wie möglich in der Luft zu halten.
- Während des Jonglierens mit den Tüchern können die Kinder verschiedene Bewegungen ausführen: auf einem Bein stehen, durch den Raum wandern, rückwärtslaufen usw.



Schlangenfangen



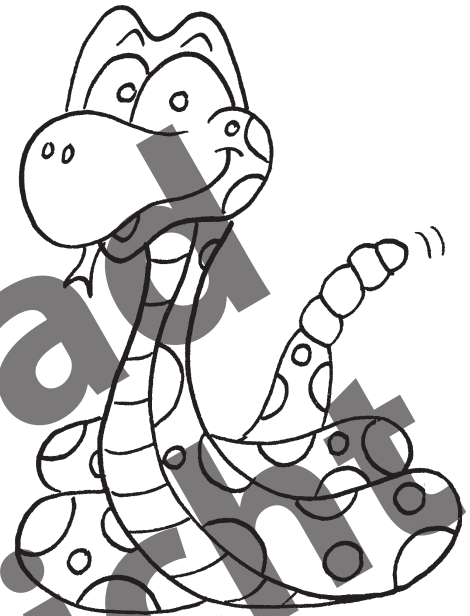
Thema: Auflockerung, Bewegung
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder laufen über den Schulhof bzw. durch die Turnhalle. Eines ist der Fänger und versucht, ein anderes Kind zu fangen. Wenn das gelungen ist, fassen sich beide an den Händen und laufen gemeinsam als „Schlange“ weiter. Nun müssen sie zu zweit versuchen, das nächste Kind zu fangen. Dieses hängt sich hinten an die Schlange an. So wird die Schlange der gefangenen Kinder immer länger. Aber Achtung: Nur der Kopf der Schlange (der Fänger) darf Kinder fangen.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen sich auf verschiedene Art bewegen, z. B. auf einem Bein hüpfen, rückwärtslaufen oder wie ein Storch schreiten.
- Statt an den Händen müssen sich die Kinder z. B. an den Fußfesseln des Vordermannes festhalten. So kriecht die Schlange auf allen vieren über den Boden.
- △ Das letzte Kind in der Schlange hat ein Tuch aus der hinteren Hosentasche hängen. Die Kinder, die noch nicht gefangen worden sind, müssen versuchen, das Tuch aus der Tasche zu ziehen.



Hipp! – Hepp!



Thema: Auflockerung, Bewegung
Material: Bälle
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder stehen im Kreis. Ein paar von ihnen halten einen Ball in der Hand. Auf das Kommando „Hipp!“ werfen sie den Ball zu ihrem rechten Partner, der den Ball auffangen muss. Bei jedem „Hipp!“ werden die Bälle so reihum geworfen.

Differenzierung:

- Je mehr Bälle im Spiel sind, desto schwieriger wird die Aufgabe.
- Auf das Kommando „Hepp!“ werden die Bälle zum linken Partner geworfen.
- △ Je schneller die Kommandos aufeinanderfolgen und zwischen „Hipp!“ und „Hepp!“ wechseln, desto schwieriger wird die Aufgabe.

Kartonball



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: ein Pappkarton, eine Schnur, kleine Softbälle
Sozialform: Plenum (z. B. auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Zunächst wird eine Schnur an den Pappkarton geknotet. Ein Kind nimmt die Schnur und zieht den Karton daran hinter sich her. Alle anderen erhalten einen kleinen Softball. Nun müssen sie hinter dem Kind bzw. Karton herlaufen und versuchen, ihren Softball in den Karton zu werfen. Das Kind mit dem Karton muss weglaufen und den Karton so hinter sich herziehen, dass möglichst wenige Bälle darin landen. Es können natürlich auch mehrere Pappkartons ins Spiel gebracht werden.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen sich auf eine bestimmte Art fortbewegen, z. B. auf einem Bein hüpfen, seitlich oder rückwärtslaufen, wie ein Storch schreiten oder eine Ente watscheln.
- Die Kinder müssen auf ein Kommando hin, z. B. „Versteinern!“, mitten in ihrer Bewegung erstarren. Erst wenn ein zweites Kommando folgt, z. B. „Los!“, darf das Spiel fortgesetzt werden.
- Die Kinder absolvieren das Spiel mit einem Partner, indem sie sich z. B. an den Händen fassen oder an einem Bein zusammengebunden werden.

Fitnessparcours



- Thema:** Auflockerung, Bewegung
Material: verschiedene vorhandene Gegenstände (siehe Beispiele unten)
Sozialform: Plenum (z. B. auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Dieses Spiel kann z. B. auf dem Schulhof oder in der Turnhalle gespielt werden. Die Kinder bekommen die Aufgabe, einen vorgegebenen Fitnessparcours zu absolvieren. Dieser Fitnessparcours kann z. B. wie folgt aussehen:

Auf dem Schulhof:

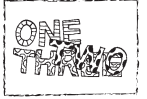
- Hüpfte wie ein Känguru vom Schultor bis zum Schuleingang.
- Laufe dann bis zum nächsten Mülleimer.
- Vom Mülleimer aus musst du rückwärts zu den Schultoiletten laufen.
- Hüpfte von dort aus auf einem Bein zum nächsten Baum und umrunde ihn dreimal.

In der Turnhalle:

- Laufe im Slalom um die Hütchen.
- Hüpfte auf einem Bein über die Linien (z. B. ausgelegte Springseile).
- Springe viermal mit einem Springseil.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen einen Gegenstand auf dem Kopf balancieren, während sie den Fitnessparcours absolvieren.
- Die Kinder absolvieren den Fitnessparcours mit einem Partner, z. B. indem sie sich an den Händen fassen oder an einem Bein zusammengebunden werden.
- Die Kinder denken sich einen eigenen Fitnessparcours aus.



Thema: Auflockerung, Bewegung, Englisch
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. im Klassenraum oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Dieses Spiel kann am besten in Vierergruppen gespielt werden. Eine Gruppe stellt sich in eine Ecke des Raumes. Ein Kind, das nicht zu dieser Vierergruppe gehört, hält eine Flash-Card (Bildkarte) hoch und die Kinder in der Ecke müssen so schnell wie möglich sagen, welcher Begriff dort dargestellt wird. Das Kind, das zuerst den richtigen Begriff nennt, darf zur nächsten Ecke laufen. Wer als Erster alle Ecken absolviert hat, darf als Nächster die Flash-Cards hochhalten.

Differenzierung:

- Die Kinder müssen sich auf vorgegebene Art fortbewegen, während sie von Ecke zu Ecke laufen, z. B. wie ein Frosch hüpfen, wie ein Elefant stampfen usw.
- Die Anweisungen zur Fortbewegung können auch auf Englisch gegeben werden (siehe z. B. Seite 71).
- Bei dem Spiel können mehrere Gruppen gegeneinander antreten und sich z. B. in die vier verschiedenen Ecken des Raumes stellen.

Englische Bewegungswürfel (1)



Thema: Auflockerung, Bewegung, einfache Anweisungen auf Englisch umsetzen
Material: Tonpapier, Kleber, Schere (siehe Vorlagen Seite 23–24)
Sozialform: Plenum oder in kleinen Gruppen (z. B. im Sitzkreis, auf dem Schulhof oder in der Turnhalle)
Klasse: 1–4

Anleitung Bewegungswürfel basteln:

Kleben Sie die Vorlagen auf dünne Pappe (z. B. Tonpapier) und schneiden Sie sie an den gestrichelten Linien aus. Knicken Sie die Vorlagen an den durchgezogenen Linien um. Kleben Sie die Würfel dann an den Laschen zusammen.

Tipp

Das Basteln der Würfel ist eine gute Feinmotorikübung für die Kinder. Sie können die Vorlagen auch als Blankovorlage nutzen (vor dem Kopieren der Vorlagen den Text abdecken) und sich eigene Bewegungswürfel ausdenken.

Anleitung Spiel:

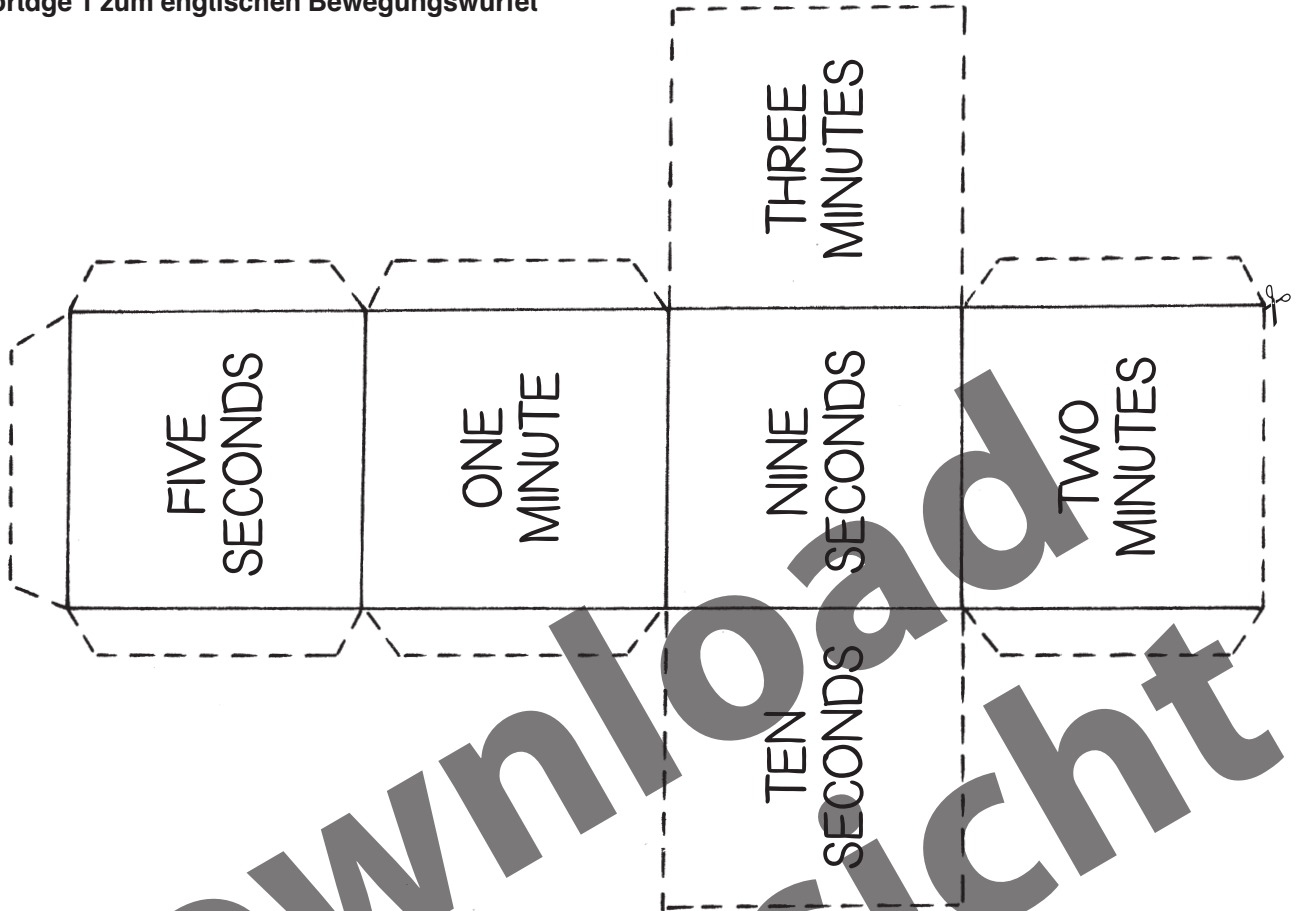
Die Kinder stehen z. B. im Kreis oder bilden kleine Gruppen und spielen das Spiel dann am besten auf dem Schulhof oder in der Turnhalle. Nun werden mindestens zwei der Würfel gewürfelt (z. B. der Zeitwürfel von Seite 23 und der Tierwürfel von Seite 24). Die Kinder müssen die gewürfelte Bewegung in einer bestimmten Zeit durchführen (z. B. sich eine Minute lang wie ein Bär bewegen). Die Würfel lassen sich beliebig kombinieren bzw. durch selbst erstellte Würfel ergänzen.

Differenzierung:

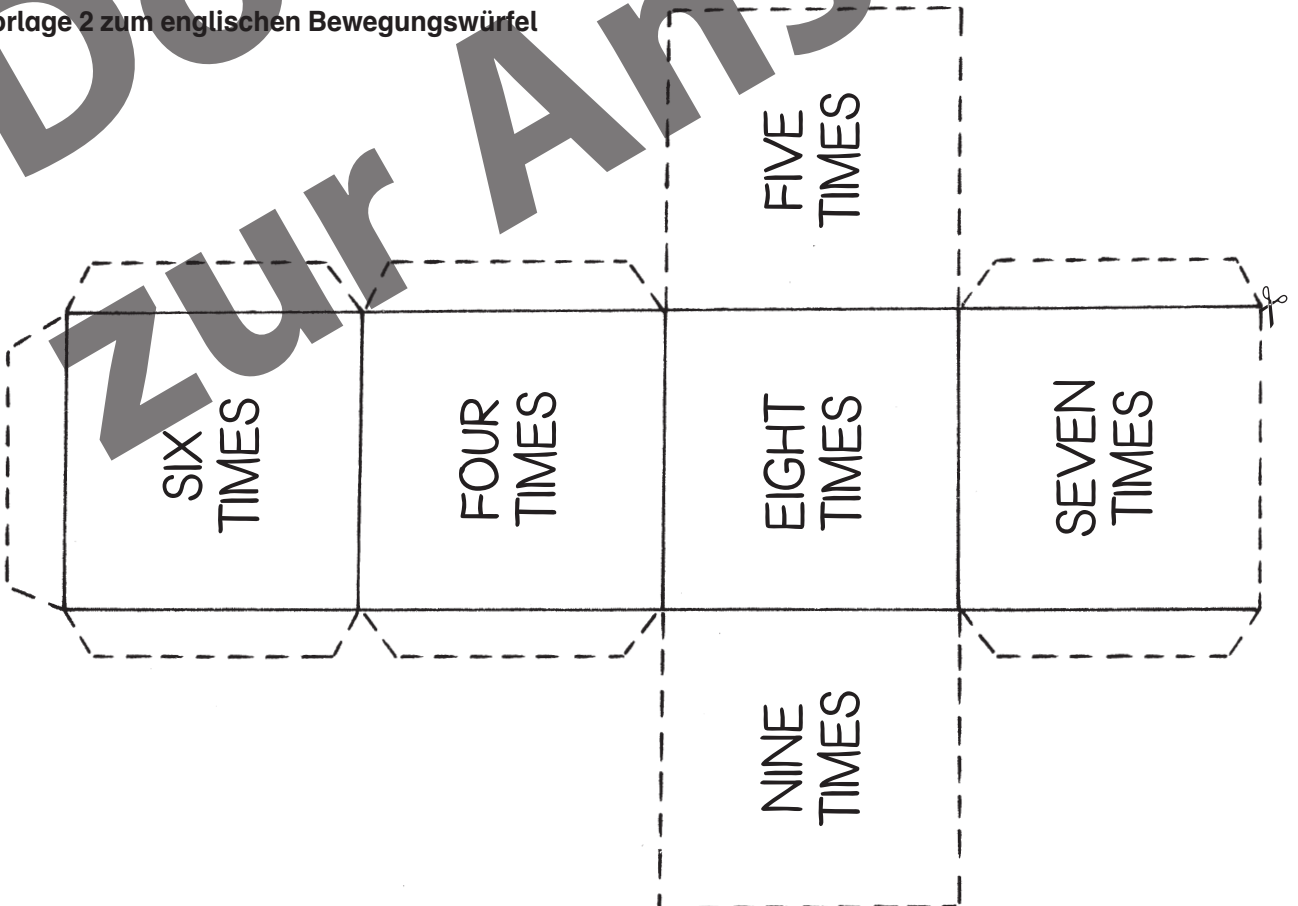
- Die Kinder denken sich eigene Bewegungswürfel aus.
- Die Kinder stellen die erwürfelten Tiere pantomimisch dar. Die anderen Kinder müssen erraten, welches Tier sie darstellen.
- Das Spiel kann auch auf Deutsch gespielt werden (siehe Seite 11–13).



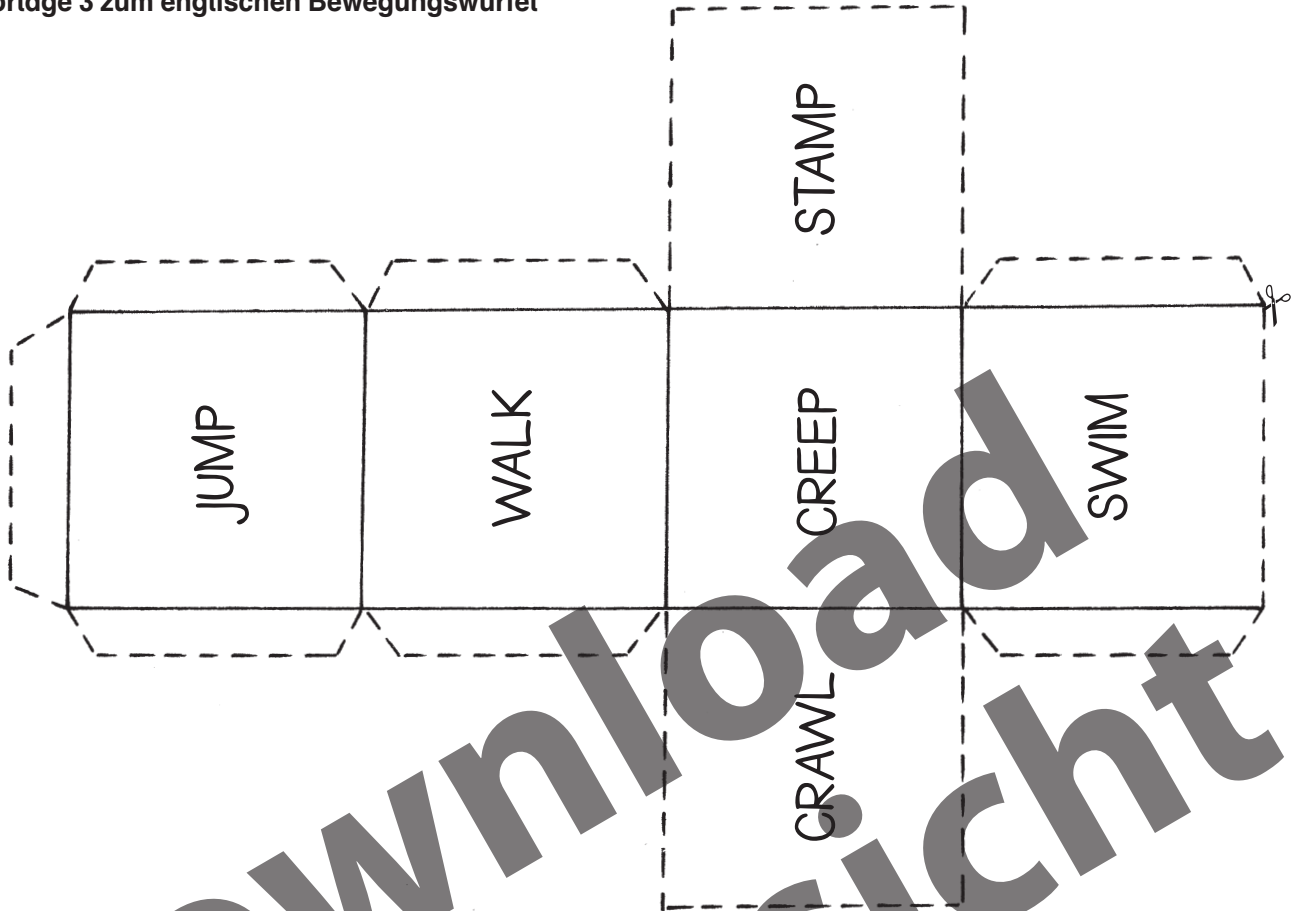
Vorlage 1 zum englischen Bewegungswürfel



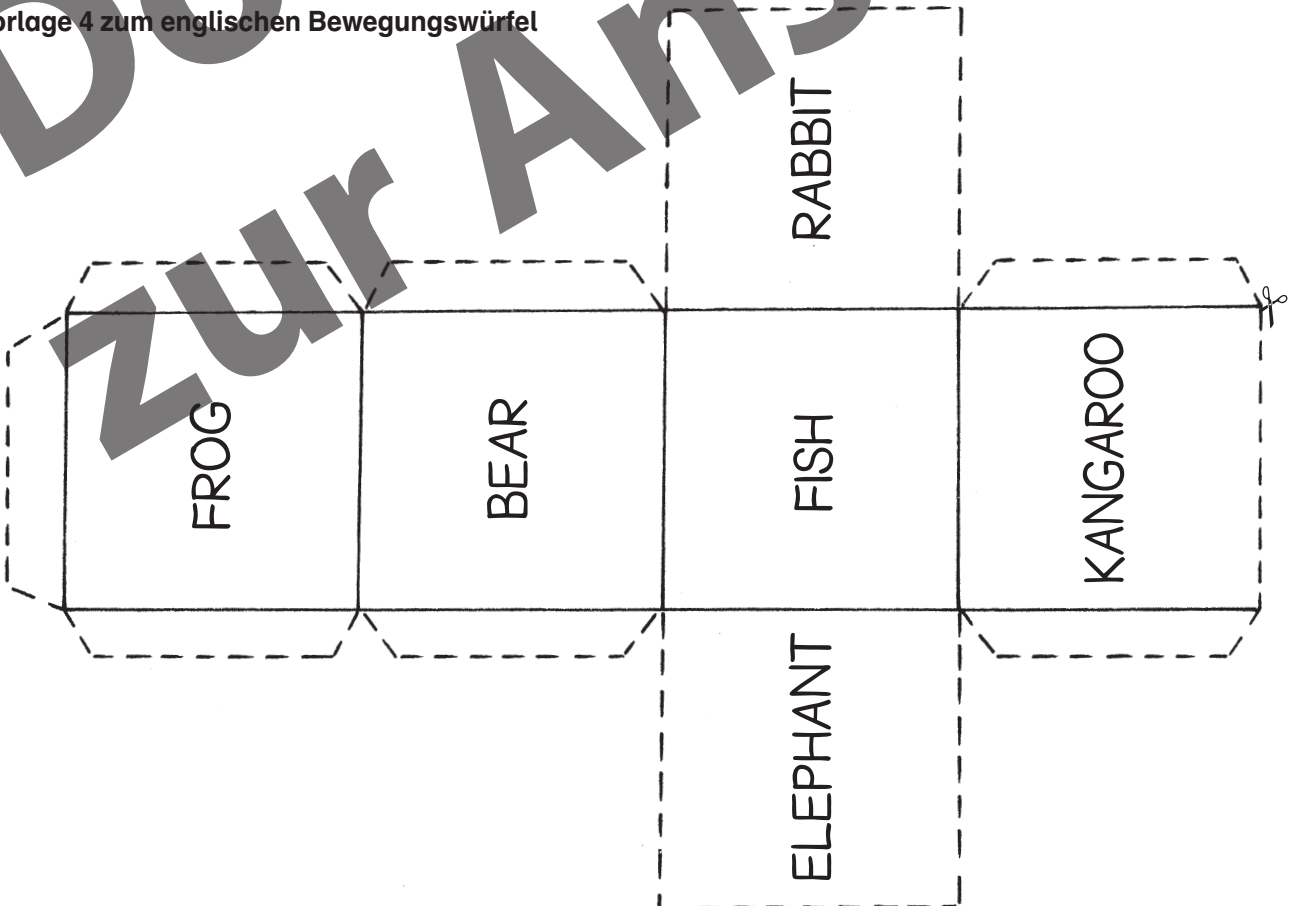
Vorlage 2 zum englischen Bewegungswürfel



Vorlage 3 zum englischen Bewegungswürfel



Vorlage 4 zum englischen Bewegungswürfel



Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

Weitere [Downloads](#), [E-Books](#) und [Print-Titel](#) des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

www.aol-verlag.de



AOL
verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.aol-verlag.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

Impressum

Kreative 5 Minuten: Bewegung

Petra Mönning ist ausgebildete Grundschullehrerin und Verlagsredakteurin. Seit 2003 arbeitet sie als freiberufliche Redakteurin und Autorin für Kinder- und Jugendmedien.

Viele ihrer Themenhefte hat sie selbst illustriert.

Weitere Informationen über die Autorin finden Sie auf ihrer Homepage: www.leichter-unterrachten.de.

© 2017 AOL-Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Veritaskai 3 · 21079 Hamburg
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Dr. Sina Hosbach
Lektorat: omnibooks, Bielefeld
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Fotos/Illustrationen: Petra Mönning
Coverfoto: © Christian Schwier – Fotolia.com (#75190613)

Bestellnr.: 10449DA2

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

AOL
verlag