

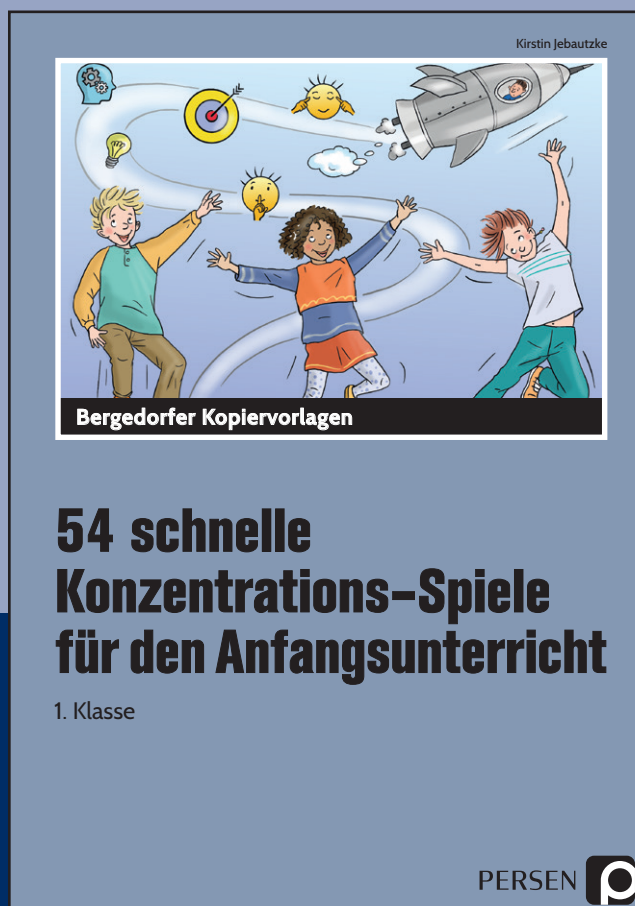
DOWNLOAD



Kirstin Jebautzke

9 schnelle Konzentrations-Spiele – Anfangsunt.

1. Klasse



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

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**

Besuch im Zoo

1

- ▶ Konzentration
- ▶ Vertrauen

Material:
kleine Zettel mit Tierbildern/Tiernamen

Jedes Kind erhält versteckt einen Zettel mit einem Tierbild (wenn Lesekenntnisse vorhanden sind, kann das Wort auch geschrieben werden). Diesen schaut es an und steckt den Zettel im Anschluss sofort in die Hosentasche.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und haken sich fest ein. Die Lehrkraft erzählt anschließend eine Geschichte. Wenn ein Kind „sein“ Tier hört, soll es sich fallenlassen. Die Nachbarn links und rechts haben die Aufgabe, es aufzufangen.

Textvorschlag: Am Wochenende war ich mit meiner Familie im Zoo. Zuerst kamen wir beim Affenhaus vorbei. Die Schimpansen waren wirklich lustig. Besonders aktiv waren die Meerkatzen. Neben dem Affenhaus war das Gehege für die Antilopen. Dort standen auch ein paar Esel. Danach stärkten wir uns erst einmal mit Kakao. Während wir den tranken, konnten wir schon die Giraffen mit ihren langen Hälsen sehen. Die Giraffen teilten sich das Gehege mit den Zebras ... usw.

Spielvariante: Alle Kinder erhalten denselben Tiernamen. Dann sollte natürlich dieser Tiername erst etwas später in der Geschichte auftauchen. Erfahrungsgemäß endet das Spiel in dieser Version in einem aufgeregten Durcheinander.

© PERSEN Verlag

Kurzschluss

2

- ▶ Konzentration

Material:
2 Softbälle

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Es werden zwei Bälle herumgereicht, idealerweise Softbälle. Diese Bälle sollen auf keinen Fall gleichzeitig bei einer Person landen, weil es sonst einen Kurzschluss gibt. Die Gruppe versucht allerdings durchaus, diesen Kurzschluss zu erzeugen, weil das betroffene Kind dann einen kurzen, lustigen Tanz in der Mitte des Kreises ausführen muss. Die Bälle dürfen nicht geworfen werden, aber die Richtung, in die ein Ball weitergereicht wird, kann beliebig oft verändert werden.



© PERSEN Verlag

Armer schwarzer Kater

3

- ▶ Konzentration
- ▶ Vertrauen

Material: –

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Ein Kind wird (freiwillig) zum „schwarzen Kater“ und geht zunächst in die Mitte. Seine Aufgabe ist es, einzelne Kinder zum Lachen zu bringen. Dafür kniet er sich vor ein Kind im Stuhlkreis und miaut. Dieser Mitspieler muss dem Kater über den Kopf oder den Rücken streicheln und dabei mit ernster Miene dreimal sagen: „Armer schwarzer Kater.“ Während er den Kater bemitleidet, versucht dieser, ihn mithilfe von Grimassen zum Lachen zu bringen. Der Kater darf das Kind aber nicht berühren.

Gelingt es dem Kater, dass das streichelnde Kind lächelt oder lacht, werden die Plätze getauscht und das lachende Kind wird in der nächsten Spielrunde zum Kater.



© PERSEN Verlag

Gruppenbildung

4

- ▶ Konzentration

Material:
Musik

Die Kinder bewegen sich frei zur Musik im Raum. Immer wenn die Lehrkraft die Musik stoppt, müssen sie sich zu Kleingruppen zusammenfinden. Dafür ruft der Spielleiter eine Zahl in den Raum. Aufgabe der Kinder ist es, sich möglichst schnell in Gruppen in der angesagten Größe zusammenzufinden, also z. B. bei „Drei“ in 3er-Gruppen. Wenn das Spiel bekannt ist, kann auch ein Kind Spielleiter sein.

Spielvariante: Das Spiel kann auch andere Gruppenfindungsmerkmale nutzen, z. B. Kinder mit 1, 2, 3 Geschwistern, mit bestimmten Haustieren, mit einer bestimmten Augen- oder Haarfarbe, die 1, 2, 3 andere Sprachen sprechen, die ein bestimmtes Kleidungsstück besitzen (z. B. einen grünen Schal) usw.

© PERSEN Verlag

Einer fehlt!

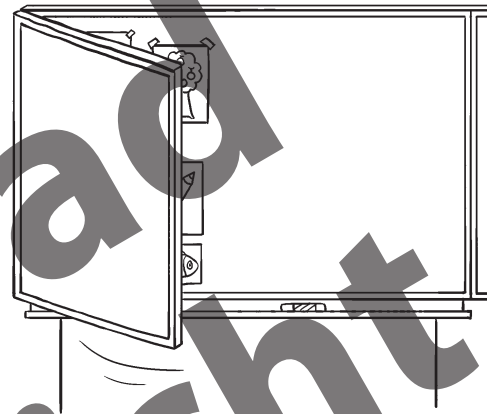
5

► Konzentration

Material:
Bildkarten

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein klassisches Kim-Spiel:
Die Lehrkraft zeigt mehrere Bildmotive an der Tafel. Es bietet sich an, diese an eine Tafelhälfte zu heften, die zugeklappt werden kann.
Alternativ kann auch das Whiteboard genutzt werden.
Die Kinder prägen sich die Motive ein,
ggf. können die Bilder zuerst auch alle benannt werden.
Anschließend wird die Tafel halb zugeklappt oder die Kinder schließen kurz die Augen. Die Lehrkraft entfernt eine oder zwei Bildkarten und klappt die Tafel wieder auf bzw. die Kinder öffnen die Augen.
Welches Kind kann das Motiv / die Motive benennen, die fehlen?

Hinweis: Es bietet sich an, dass mehrere Kinder ihre Lösung nennen, um jede Spielrunde etwas mehr „auszukosten“.



© PERSEN Verlag

Wegbeschreibung

6

► Konzentration

Material: –

Die Kinder sitzen an ihren Plätzen. Wer möchte, kann seinen Oberkörper auf den Tisch legen und die Augen schließen.
Die Lehrkraft formuliert eine Wegbeschreibung, die vom Klassenraum zu einem beliebigen Ort in der Schule führt.
Dieser muss allen Kindern bekannt sein. Der Ort wird im Laufe der Wegbeschreibung und auch am Ende nicht genannt, sondern die Kinder müssen anhand der Beschreibung erkennen, wohin sie (in Gedanken) geführt werden. Wenn das Ziel erreicht wurde, nennen mehrere/alle Kinder, wo sie angekommen sind. Erst danach verrät die Lehrkraft, ob die Lösung richtig ist.



© PERSEN Verlag

Verkehrte Welt

7

► Konzentration

Material: Bildkarten oder
als Alternative Alltagsgegenstände

Die Klasse sitzt im Stuhlkreis. Die Lehrkraft zeigt zunächst alle Bildkarten, die herumgegeben werden sollen.

Anschließend wird die erste Karte von der Lehrkraft nach links an das dort sitzende Kind weitergegeben. Allerdings wird nicht das Motiv benannt, das dort abgebildet ist, sondern es wird ein anderes Wort gesagt, z. B. wird bei einem Hund gesagt: „Das ist ein Tisch.“ Das Kind nimmt die Karte entgegen, wiederholt das Gesagte und wendet sich dann nach links. Es reicht die Karte an das nächste Kind weiter und wiederholt dabei den Satz: „Das ist ein Tisch.“ So „wandert“ die Karte durch den Stuhlkreis, jedes Kind spricht den Satz zum Bild.

Wenn die Karte vom fünften oder sechsten Kind weitergegeben wird, schickt die Lehrkraft die nächste Karte in die Runde. Dies wird wiederholt, sodass ungefähr vier bis fünf Karten im Umlauf sind.

Spielvariante: Die Lehrkraft schickt vereinzelt Karten auch gegen den Uhrzeigersinn in die Runde, was die Schwierigkeit für die Kinder erhöht, weil Karten nach links bzw. rechts weitergegeben werden müssen.



© PERSEN Verlag

Ja – nein, schwarz – weiß

8

► Konzentration

Material: –

Ein Kind überlegt sich ein Wort. Die anderen Kinder sollen durch Fragen herausfinden, worum es sich dabei handelt. Das antwortende Kind darf bei seinen Antworten nicht „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“ verwenden.

Es wird jetzt von den Fragestellern versucht, die Fragen so zu formulieren, dass diese Wörter doch verwendet werden, z. B.: „Gibt es dieses Ding hier in der Klasse?“, „Fährt dieses Ding auf der Straße?“, „Kann man das Ding im Supermarkt kaufen?“ usw. Es dürfen insgesamt auch drei „Störfragen“ gestellt werden, z. B. „Welche Farbe hat Schnee?“

Das Kind hat gewonnen, wenn der Gegenstand in der vereinbarten Zeit nicht erraten werden konnte und es auch kein verbotenes Wort für die Antworten genutzt hat.

Die Gruppe bzw. die Klasse hat gewonnen, wenn das Kind mit einem verbotenen Wort antwortet bzw. wenn das Wort erraten wurde.

Spielvariante: Es wird ein Thema vorgegeben, z. B. „Tierwelt“, und die Auswahl der „verbotenen“ Wörter wird passend dazu verändert, z. B. ohne die Begriffe „ja, nein, Beine, groß“. Das macht das Raten etwas einfacher.

© PERSEN Verlag

► Konzentration

Material:
Bildkarten

Auch dieses Spiel zählt zu den klassischen Kim-Spielen:

Die Lehrkraft zeigt mehrere Bildmotive an der Tafel. Es bietet sich an, diese an eine Tafelhälfte zu heften, die zugeklappt werden kann. Alternativ kann auch das Whiteboard genutzt werden. Die Schüler prägen sich die Motive ein, ggf. können alle Bilder zunächst benannt werden. Anschließend wird die Tafel zugeklappt.

Welches Kind kann sich an die meisten Motive erinnern?

Spielvariante: Die Anzahl der Karten wird im Laufe des Spiels kontinuierlich gesteigert.

Wie viele Spielrunden sind möglich? Wer kann sich an die meisten Karten erinnern?

Download
zur Ansicht



PERSEN Alles für ein leichteres Lehrerleben!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

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



Download
zur Ansicht

© 2020 PERSEN Verlag, Hamburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks 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 Verlags.

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 PERSEN 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.

Grafik: Katharina Reichert-Scarborough
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 20636DA1

www.persen.de