

Klammern klauen

Bewegung, Spiel

Das Ziel dieses Bewegungsspiels ist die Förderung der Reaktions- und Orientierungsfähigkeit.

Beschreibung

“Alle [SuS] haben eine Wäscheklammer am Rücken befestigt. In einem eingegrenzten Spielfeld versuchen alle so viele Klammern wie möglich zu „erjagen“. Das Spiel ist beendet, wenn alle Klammern eingesammelt sind. [Sieger*in ist], wer die meisten Klammern erbeutet hat bzw. wer als [Letzte*r] noch [ihre*seine] Klammer am Rücken hat.“ (LSB/NTB 2012: 10)

Das Ziel dieser Methode ist die “Förderung der Reaktions- und Orientierungsfähigkeit” (LSB/NTB 2012: 10). Zusätzlich können die SuS durch die Bewegung Abstand zum Unterricht gewinnen und sich im Nachhinein wieder besser konzentrieren, was für viele Bewegungsspiele gilt.

Differenzierungsmöglichkeiten

Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Anwendung der verschiedenen Variationsmöglichkeiten.

Material

pro SuS mindestens eine Wäscheklammer (LSB/NTB 2012: 10)

Variation

Es ist empfehlenswert zusätzliche Wäscheklammern dabei zu haben, denn diese gehen schnell kaputt. Man sollte evtl. zu Anfang eine Zeit absprechen, nach welcher das Spiel beendet ist und der*die Sieger*in feststeht. Interessant wird dieses Spiel auch durch eine Beschränkung auf bestimmte Sinne. Werden den Kindern beispielsweise die Augen verbunden, so konzentrieren diese sich vielmehr auf das, was sie hören können.

Quellen

LandesSportBund Niedersachsen e.V./ Niedersächsischer Turnerbund: Infos, Tipps, Ideen für die Übungsleiterinnen und Übungsleiter: Ein Leitfaden für die Aus- und Fortbildung und die Praxis im Verein, Kleine Spiele spielen, leiten und variieren