

Sozialform				Kompetenzen				Basismodell des Lernens				
Plenum	Gruppe	Partner	Einzel	Sach	Selbst	Methode	Sozial	Wissen	Erfahrung	Handlung	Reflexion	Lösung

>> Bewegungsspiel: „Gustaf Gustafsson, wie tief ist das Wasser?“ (Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?)

Schulform: Primarbereich

Lehrerrolle: Moderator

Schülerrolle: Spiel durchführen

Material

etwas zum Kennzeichnen von Start- und Ziellinie, z.B. Kreide, Kreppband, etc.

Beschreibung:

Dieses Bewegungsspiel ist an die Geschichte von Gustaf Gustafsson angelehnt, normalerweise würde man stattdessen immer von dem Fischer reden. Es wird ein Kind als Gustaf Gustafsson (Fischer) gewählt, das kann die Lehrkraft übernehmen. Außerdem wird eine Start- und Ziellinie festgelegt. Diese sollten ca. 10 Meter voneinander entfernt sein, es bietet sich also an, das Spiel draußen oder in der Aula zu spielen. Gustaf Gustafsson stellt sich an die Ziellinie, die anderen Kinder an die Startlinie. Die Kinder rufen Gustaf (dem Fischer) dann zu: „Gustaf Gustafsson, wie tief ist das Wasser?“ („Fischer Fischer...“) Gustaf antwortet mit einer beliebigen Zahl, z.B. „ozeantief“, „20 Meter tief“ etc. Dann antworten die Kinder: „Und wie kommen wir darüber?“. Daraufhin denkt sich Gustaf eine Fortbewegungsart aus, z.B. hüpfend, krabbelnd, rückwärts, auf einem Bein, Spinnenschritt, kriechend, lange Schritte, ein Liedchen pfeifend usw. Die Kinder beginnen dann auf diese Weise zur Ziellinie zu laufen und Gustaf wiederum versucht sie (auch mit derselben Fortbewegungsart) zu fangen. Die gefangenen Kinder helfen nun, die übrigen Kinder zu fangen. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, ist der neue Gustaf. Das Spiel beginnt dann von vorne.

Variation

„Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“. Das Prinzip ist das gleiche wie oben, allerdings denkt der Fischer sich nicht eine Fortbewegungsart aus, sondern eine beliebige Farbe. Alle Kinder laufen los, es dürfen aber nur die gefangen werden, die diese Farbe am Körper tragen, alle anderen können entspannt zur Ziellinie gehen.

Tipps

Kärtchen bereitlegen, auf denen weitere Fortbewegungsmöglichkeiten stehen, falls den Kindern nichts eigenes einfällt oder sich alles wiederholt.

Quellen

<http://www.kikisweb.de/spielundspass/spiele/kinderspiele/fischerfischer.htm> (Zugriff am 01.06.2016)

http://kinderspiele.wikia.com/wiki/Fischer,_Fischer,_wie_tief_ist_das_Wasser (Zugriff am 01.06.2016)