

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

### Pädagogik

Improvisation & Unterricht  
Warm-ups & Cool-downs 1 – 3

Gabi Deeg

### Produkthinweis

**4learning2gether.eu**



ABC MATHE

Dieser Beitrag entstammt dem Programm unseres Partners ABC Mathe Handels e. U. / 4learning2gether.

4learning2gether ist ein neues Label, das digitale Bildung kleinschrittig produziert und vertreibt.

Dabei handelt es sich um veränder- und kopierbare Dateien, die vom Käufer beliebig oft vervielfältigt werden dürfen, was das Budget deutlich schont. Sie sind aber auch zur Beschäftigung der ideale Begleiter für zuhause und unterwegs.



### Sie suchen weitere Materialien für Ihren Unterricht?

Entdecken Sie [hier](#) unsere große Auswahl an digitalen Unterrichtsmaterialien auf eDidact.de!



### Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an [info@edidact.de](mailto:info@edidact.de) oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact

**B Spiele****10 - 20****Teil 1 - Level 1**

Übersicht	10
Bilder bauen	11
Clap, dance, name, wave	12
Cooler Caro und zitternde Zitrone	13
Fünf Dinge	14
Gegenstände raten	15
Ich war schon in Paris	16
Pass the Tass	17
Portschlüssel	18
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19
Zahl, Name, Name, Name	20
Zaubertrick	21

**Teil 2 - Level 2**

Übersicht	22
Das neue Ding	23
Demnächst auf Netflix	24
Expertensuche	25
Fünfsatzgeschichte/mit Emojis	26
Geschenkespiel (zwei Varianten)	27
Glücklicherweise, unglücklicherweise	28
Glückskekse	29
Ja, genau – Geschichten	30
Neue Schulregeln	31
Quatschquizz	32
Trottelexperten	33
T-Shirt, T-Shirt	34
Viele Dinge wofür	35
Was mache ich hier überhaupt?	36
Was machst du da mit K?	37

**Teil 3 - Level 3**

Übersicht	38
Antiquitäten verkaufen	39
Auf diese Art und Weise	40
Computerkampf	41
Expertenfrühschoppen	42
Fernsehreportage	43
Filmpitch	44
Königinnenspiel	45
Lieferdienst	46
Mein Problem, mein Ding	48
Verrückt vor Gericht	50
Vierervortrag	51
Zoodirektor	52

**Legende****54**

**B Spiele**

**Teil 1 – Level 1**

**Übersicht**

	Seite	Auflockerung	Bewegung	Energie	Fokus	Kreativität	Positives Gruppengefühl	Präsenz	Ratespiel	Spontaneität	Storytelling	Verbundenheit	Wahrnehmung
Bilder bauen	11	X	X			X		X		X		X	
Clap, dance, name, wave	12	X	X	X			X						X
Cooler Caro und zitternde Zitrone	13	X	X	X	X		X	X					X
Fünf Dinge	14			X		X	X			X			
Gegenstände raten	15	X							X				X
Ich war schon in Paris	16	X		X			X					X	
Pass the Tass	17	X					X	X				X	
Portschlüssel	18						X				X	X	
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19	X	X	X	X			X				X	
Zahl, Name, Name, Name	20				X							X	X
Zaubertrick	21		X					X					X

Bilder bauen	
<b>Spielform</b>	Gruppe
<b>Zeitaufwand</b>	Erläuterung: 3 Minuten Durchführung: 2 bis 5 Minuten pro Bild
<b>Zielsetzung/Wirkung</b>	Auflockerung, Bewegung, Kreativität, Präsenz, Spontaneität, Verbundenheit
<b>Anleitung</b>	„Wir bauen gemeinsam ein Bild. Ich sage gleich, um was für eine Situation oder um was für einen Ort es sich handelt. Nacheinander kommt ihr dazu und stellt etwas aus diesem Bild dar. Dazu meldet ihr euch und ich schicke euch in das Bild. Ihr stellt euch vor eurer Kamera in eine Position und sagt laut, was ihr seid. Das kann ein Gegenstand, eine Person, ein Lebewesen, aber auch etwas Abstraktes sein. Wenn das Bild Freizeitpark lautet, könntet ihr also die Achterbahn, die Person in der Achterbahn, aber auch der Duft von Popcorn oder das flaue Gefühl im Magen sein, wenn man Achterbahn fährt.“
<b>Tipps und Tricks</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um das Bild zu betreten, kann man die Kamera aus- und einschalten oder einfach mit einem Blatt Papier die Kamera abdecken, um den Ablauf zu beschleunigen.</li> <li>• „Ihr habt bestimmt alle eine spontane eigene Idee, wenn ihr den Namen des Bildes hört. Aber probiert auch mal aus, euch von den Sachen inspirieren zu lassen, die schon da sind! Je mehr eure Ideen miteinander verknüpft sind, umso schöner wird das Bild!“</li> </ul>
<b>Level Down</b>	1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, wird festgelegt.
<b>Level Up</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, entsteht spontan und ohne Aufzeigen. Dies schult Wahrnehmung und Teamwork, wenn die Kinder darauf achten, den anderen Raum zu lassen.</li> <li>2. Kinder, die schon Erfahrungen im Storytelling gesammelt haben, können fließende Geschichten entstehen lassen. Sobald alle Kinder, die wollen, das Bild betreten haben, kann jedes Kind nacheinander (auch mehrmals) die eigene Pose wieder auflösen und etwas anderes in dem Bild darstellen. Dadurch kann man eine gegebenenfalls im Bild entstandene Geschichte weiterführen.</li> <li>3. Ein normales Bild kann in einem anderen Genre neu dargestellt werden. Wie sieht ein normaler Supermarkt aus, wie einer für Vampire? Was steht auf einem normalen Frühstückstisch, was auf dem einer Hexe? Die Kinder müssen nicht denselben Gegenstand darstellen, das Genre-Bild wird ganz neu gefüllt. Das Genre-Bild wird umso interessanter, je mehr Details die Kinder benennen. Dies kann man durch Nachfragen unterstützen. „Okay, du bist Marmelade auf einem Hexenfrühstückstisch – welche Farbe hat so eine Hexenmarmelade?“</li> <li>4. Als Vorgabe kann statt einer Situation (Geburtstagsfeier, Fußballspiel, Frühstück) oder einem Ort (Supermarkt, Ponyhof, Kommandobrücke im Raumschiff) auch ein Satz dienen, den das Bild dann möglichst erläutert und illustriert: „Hände hoch!“, „Wie kommen wir hier raus?“, „Guck mal, da ist was versteckt!“ usw. In welche Richtung so ein Satz interpretiert wird, entscheidet sich immer mit den ersten Elementen, die dargestellt werden.</li> </ol>
<b>Online/Präsenz</b>	Im Präsenzunterricht laufen die Kinder auf die „Bühne“ (das kann auch ein freier Platz im Klassenzimmer sein) und begeben sich in eine Pose. Dann sagen sie laut, was sie darstellen. Es hat sich bewährt, anfangs aufzeigen zu lassen, damit nicht alle gleichzeitig reinlaufen und damit jeder Beitrag wahrgenommen werden kann.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: <b>Was mache ich hier überhaupt?</b> (Level 2, S. 36); <b>Was machst du da mit K?</b> (Level 2, S. 37).	

Clap, dance, name, wave	
<b>Spielform</b>	Gruppe, alle gleichzeitig
<b>Zeitaufwand</b>	Erläuterung: 2 Minuten Durchführung: 2 bis 5 Minuten
<b>Zielsetzung/Wirkung</b>	Auflockerung, Bewegung, Energie, positives Gruppengefühl, Wahrnehmung
<b>Anleitung</b>	<p>„Ich werde gleich einfache Signale geben und ihr führt die Anweisungen aus. Wir fangen mit den ersten beiden an: Bei „clap“ klatscht ihr gemeinsam einmal in die Hände. Bei „dance“ macht ihr Tanzbewegungen.“ Dies wird ein paar Mal ausprobiert, wobei man auch mehrmals das gleiche hintereinander nennt.</p> <p>„Super, das klappt – jetzt kommen zwei weitere Kommandos: bei „name“ ruft ihr mir gleichzeitig euren eigenen Namen zu, so laut ihr könnt. Sage ich „wave“, macht ihr mit der Hand oder dem Arm eine Wellenbewegung.“ Ein paar Mal ausprobieren, dabei werden alle vier Kommandos unregelmäßig gemischt.</p> <p>„Das klappt viel zu gut, ihr macht gar keine Fehler! Wie soll man da das ‚Scheiter heiter!‘ üben? Also machen wir es schwieriger und tauschen die Kommandos: Wenn ich „clap“ sage, tanzt ihr, wenn ich „dance“ sage, klatscht ihr einmal in die Hände. Wenn ich „name“ sage, macht ihr die Wellenbewegung, wenn ich „wave“ sage, ruft ihr den Namen. Und los! Dance!“</p> <p>Ablauf in der Übersicht: 1. Runde: clap=Klatschen, dance=tanzen 2. Runde: name=Name, wave=Welle 3. Runde: clap=Tanzen, dance=Klatschen, name=Welle, wave=Name</p>
<b>Tipps und Tricks</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es geht nicht darum, die Kommandos möglichst korrekt umzusetzen! Es empfiehlt sich, den Kindern zu sagen, dass es mehr auf den Spaß ankommt, als darauf, ob sie es richtig machen.</li> <li>• „Spielt schnell, macht Fehler und lacht darüber!“</li> <li>• Es empfiehlt sich daher, das Tempo anzuziehen, so dass Fehler entstehen. Diese werden nicht thematisiert und sollten den Spielfluss nicht bremsen, damit es den Kindern leichter fällt, die Aufgabe lockerer zu nehmen.</li> <li>• Je nach Videokonferenzprogramm kann es schwierig sein, die Kommandos der Leitung wahr zu nehmen. Man kann die Kommandos auch gut lesbar auf Zettel schreiben, die man zusätzlich zum Kommando in die Kamera hält.</li> </ul>
<b>Online/Präsenz</b>	Kann im Präsenzunterricht auch im Sitzen oder Stehen gespielt werden.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: <b>Spiegeln/Spiegeln mit Musik</b> (Seite 19).	