



LESEN BEWEGT!

Neue Ideen für Lesescouts in Baden-Württemberg



Liebe Lesescouts,

Bolzplatz oder Lesen? Was für eine Frage! Als ob man sich zwischen Schmökern und Sportplatz entscheiden müsste. Dabei lässt sich beides richtig gut miteinander verbinden! Und das Beste: Zusammen machen Lesen und Bewegen sogar doppelt Spaß. Wie das funktioniert? Das könnt ihr mit diesen Ideen entdecken.

Viele der Aktionen wurden ursprünglich im Rahmen des Projekts „Lesen in Bewegung“ für Kinder im Alter zwischen 6 und 12 Jahren entwickelt. Wir haben sie für euch angepasst und tolle Lesescouts-Ideen daraus gemacht. Ihr werdet sehen: Lesen bewegt!

Wir wünschen euch viel Spaß mit euren Aktionen!

Eure Stiftung Lesen



Ideen, die sich insbesondere für Kinder im Grundschulalter eignen, haben wir mit diesem Symbol gekennzeichnet, damit ihr sie sofort erkennen könnt.

INHALTSVERZEICHNIS

Spiel, Spaß und Spannung	03
Bücher in Bewegungsspiele verwandeln	
Wer gewinnt?	07
Aktionen, bei denen euer Wettkampfgeist gefragt ist	
Schritt für Schritt zur Geschichte	11
Geschichten durch Bewegung zusammensetzen	
Lesetipps der anderen Art	14
Neue Bücher mit Bewegung kennenlernen	
Ran an Schere, Stifte und Co.	15
Rund um Lesen, Sport und Bewegung basteln und malen	
Raus aus dem Sessel, rein ins Bewegen	18
Sich während des Vorlesens bewegen	
Auf die Plätze, vorlesen, los!	23
Drei Vorlesegeschichten, mit denen ihr direkt starten könnt	

Impressum

Herausgeber und Verleger:

Baden-Württemberg Stiftung gGmbH, Kriegsbergstraße 42, 70174 Stuttgart, www.bwstiftung.de

Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de; Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein; Fachautorinnen: Katja Kempfer, Mainz, Christine Kranz, Mainz, Ute Schröder, Dresden, Erika Seitz, Reutlingen; Autorin Bewegungsgeschichten (S. 23–26): Ute Schröder, Dresden; Redaktion: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin, Arnheim, Sarah Rickers, Mainz; Bilder: © Adobe Stock; Figuren © YuliaShlyahova (Titel, S. 13, 15, 16, 18, 19, 26), Figur mit Ball © zaurrahimov (S. 2, 4-7, 9, 11, 14, 19-25), Sprechblasen © Lysenko.A (S. 3), Buch © amin268 (S. 3, 4, 8, 14, 18, 21), Schatztruhe © alekseyvanin (S. 3), Kaktus © Dmitry (S. 4), Krone © Nabiev (S. 4), Schwert © chuprakov_yuri (S. 4), Brille, Schuhabdrücke © snyGGG (S. 5, 11), Bär, Känguru © SG-design (S. 5, 19), Schlange © ridiumbrella (S. 5), Bälle © ii-graphics (S. 6, 16, 20), Noten © warmworld (S. 7, 12), Paar © Heyder (S. 8), Hut © ira_qiwi (S. 9), Ballons © Arcady (S. 10), Standbild © davooda (S. 13), Kamera © R-DESIGN (S. 14), Schere © Miceking (S. 17), Stühle © nicknik93759375 (S. 20), Bälle, Tor, Pokal © dima040293 (S. 21, 25), Augen © Piktoworld (S. 22), Weltkugel © smile3377 (S. 24), Rakete © klesign (S. 24), Dinosaurier © Loveleen (S. 26);

© Baden-Württemberg Stiftung: Gespräch (S. 17); Gestaltung: www.words-images.de, Mainz; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

© Baden-Württemberg Stiftung, Stiftung Lesen, Stuttgart, Mainz 2020

SPIEL, SPASS UND SPANNUNG

Bücher in Bewegungsspiele verwandeln

DER LESESCHATZ

Wer kann ein Buch erobern – oder aber verteidigen?

Ihr braucht: ein kleines Spielfeld (ca. 4 x 4 Meter), einen Tisch, drei Softbälle und ein Buch

So geht's: Der Tisch steht in der Mitte des Spielfelds. Das Buch – euren Schatz – stellt ihr hochkant darauf.

Die Gruppe wird geteilt: Eine Gruppe steht im Spielfeld, um das Buch zu schützen, die andere am Spielfeldrand. Diese bekommt die Bälle und versucht, das Buch so zu treffen, dass es umfällt. Die anderen wollen verhindern, dass das Buch getroffen wird, und wehren die geworfenen Bälle ab. Wurde das Buch getroffen und fällt um, wird ein Absatz daraus vorgelesen, am besten bis zu einer spannenden Stelle. Teilt das Buch daher vorher in Leseabschnitte ein. Weitergelesen wird erst, wenn das Buch erneut umfällt. Vorher werden natürlich die Rollen getauscht!



WELCHES ZITAT GEHÖRT ZU WEM?

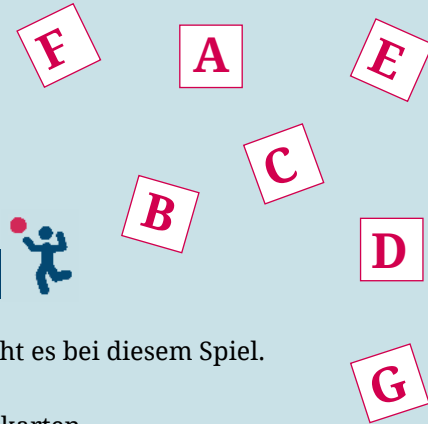
Hier dreht sich alles darum, Zitate den richtigen Buchfiguren zuzuordnen.

Ihr braucht: ein Buch, das alle kennen, leere Kärtchen, Stifte

So geht's: Alle Mitspieler/-innen finden sich zu Paaren zusammen. Sie suchen sich jeweils einen Satz von einer Figur aus dem Buch aus und schreiben ihn auf ein Kärtchen. Auf ein zweites Kärtchen kommt der Name der Person, die ihn gesagt hat. Tipp: Damit es nicht zu schwierig wird, ist es gut, wenn ihr möglichst aussagekräftige Sätze auswählt. Aber natürlich kann auch ein „Ja, und?“ lustig sein ...

Mischt nun die Karten und lasst alle eine ziehen. Auf ein Signal (z. B. Klingelton) laufen alle durcheinander und suchen ihre/-n Partner/-in – also entweder den passenden Satz oder die passende Buchfigur. Sagt euch dazu gegenseitig den Namen eurer Figur bzw. euren Satz. Wer glaubt, sein Gegenstück gefunden zu haben, bleibt an Ort und Stelle zusammen stehen. Wenn sich alle Paare gefunden haben, sagen sie ihre Zitate und Namen. Checkt nun noch einmal gemeinsam: Passt wirklich alles zusammen?

WÖRTERHÜPFEN



Hüpfen bis ein Wort steht – darum geht es bei diesem Spiel.

Ihr braucht: Kreide oder Buchstabenkarten

So geht's: Legt selbst gemachte Buchstabenkarten aus oder malt mit Kreide Buchstaben auf den Boden, wenn ihr z. B. draußen auf dem Schulhof seid. Achtet darauf, dass die Buchstaben nicht zu weit voneinander entfernt sind, sodass ihr gut von Buchstabe zu Buchstabe hüpfen könnt. Legt Buchstaben, die nicht so häufig vorkommen, eher an den Rand, häufig verwendete Buchstaben näher zusammen.

Dann stellt sich das erste Kind vor den Buchstaben auf. Entweder muss es nun ein vorgegebenes Wort hüpfen – alle dürfen mitbuchstabieren – oder es hüpfet ein eigenes Wort, das die anderen erraten. Zwischenhüpfer sind natürlich erlaubt!

Ihr könnt auch ein Spiel daraus machen: Wer errät das gehüpfte Wort zuerst? Oder ihr bildet zwei Teams, die gegeneinander antreten: Wer hüpfet das längste Wort? Wer hüpfet ein vorgegebenes Wort am schnellsten?

WAS STECKT IN DER GESCHICHTE?



Bei dieser Idee werden pantomimisch Gegenstände aus einer Geschichte dargestellt.

Ihr braucht: eine Vorlesegeschichte

So geht's: Lest die Geschichte zuerst vor. Dann stellen sich alle Kinder im Kreis auf. In der Mitte liegt das Vorlesebuch. Ein Kind geht zum Buch und tut so, als würde es einen Gegenstand, der in der Geschichte vorkommt, herausholen (z. B. einen Kaktus). Dann stellt es den Gegenstand pantomimisch dar und reicht ihn an das nächste Kind im Kreis weiter. Alle ahmen die Bewegungen des ersten Kindes nach und raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Das Kind, das ihn errät, kann als Nächstes zum Buch gehen und einen neuen Gegenstand „herausholen“.





OHNE WORTE!

Von der Stockente über den Brillenbär bis zu Blindschleiche und Stubenfliege, zusammengesetzte Tiernamen, oder auch Songtitel, pantomimisch nachzuspielen, macht richtig viel Spaß.

Ihr braucht: leere Kärtchen, Stifte

So geht's: Schreibt, wenn ihr die Aktion mit jüngeren Kindern macht, zusammengesetzte Tiernamen auf die Kärtchen. Dabei kann euch z. B. das Buch „Der Waschbär putzt sein Badezimmer“ (Annette Betz Verlag) helfen. Alle bekommen ein Kärtchen und überlegen sich, wie man das Tier darauf pantomimisch darstellen kann. Auf ein Signal geht's los: Die Kinder laufen durcheinander und begrüßen sich per Handschlag. Dann stellen sie sich gegenseitig ihre zusammengesetzten Tiernamen pantomimisch vor, z. B. Teil 1: Schleier, Teil 2: Eule. Errät das andere Kind, welches Tier gemeint ist? Auf ein Signal geht es wieder weiter, bis jede und jeder alle Tiere kennengelernt hat. Am Ende werden alle Tiernamen zusammengetragen und die Tiere stellen sich der Größe nach auf.

Bei einer Gruppe mit älteren Kindern oder Jugendlichen könnt ihr statt der Tiernamen Songtitel darstellen lassen. Am besten nehmt ihr deutsche Titel, das macht es einfacher.

BEWEGUNGSWÜRFEL



Känguruhüpfen, Kopfstand oder Kaninchenhoppeln – hier geht es darum, zu einem gewürfelten Buchstaben eine passende Bewegung zu finden.

Ihr braucht: Pappe, Stift, Klebestift, Säckchen oder Jutebeutel

So geht's: Bastelt zunächst in der Gruppe vier Würfel aus Pappe, auf die ihr alle Buchstaben des Alphabets außer X und Y schreibt. Vorlagen fürs Basteln von Würfeln findet ihr im Internet. Alle vier Würfel werden dann in ein Säckchen oder einen Jutebeutel gesteckt.

Das Kind, das beginnt, zieht einen Würfel und würfelt. Dann überlegt es sich eine Bewegung, die mit dem gewürfelten Buchstaben anfängt. Hier ist durchaus Fantasie gefragt (z. B. Buchstabe „B“: Bärenlauf, Boaschlängeln, Bockspringen). Dann macht die ganze Gruppe diese Bewegung ein paarmal, bevor es weitergeht.



DER REIMENDE OCHS AM BERG



Hier reimt der Ochs mal etwas anders ...

Ihr braucht: kurze Reime, Markierung für die Start- und Ziellinie

So geht's: Sammelt vor Beginn des Spiels in der Gruppe alle Reime, Verse und Zungenbrecher, die ihr kennt. Wer einen Reim weiß, sagt ihn auf. Bereitet ein paar eigene Vorschläge vor, die ihr auch auf kleine Zettel schreiben könnt. Dann sucht sich jedes Kind einen Reim aus und merkt ihn sich.

Los geht das Spiel: Markiert eine Startlinie und eine Ziellinie. Am Ziel steht ein Kind (der „Ochs am Berg“) mit dem Rücken zu den anderen. Die übrigen Kinder stellen sich am Start auf. Der Start sollte möglichst weit vom Ochs entfernt sein, damit ihr mehrere Durchgänge spielen könnt. Während der Ochs seinen Reim aufsagt, laufen alle in seine Richtung. Ist er fertig, dreht sich der Ochs um und schaut die Kinder an. Alle müssen ganz still halten. Wer sich jetzt noch bewegt, muss zurück zum Start. Dann wendet sich der Ochs wieder von den Kindern ab und sagt seinen Reim erneut auf. Wer als Erste oder Erster den Ochs erreicht hat, löst ihn ab und darf nun ihren bzw. seinen Reim aufsagen.



WER KANN SICH'S MERKEN?

Hier geht es darum, sich einen vorgelesenen Text möglichst gut zu merken.

Ihr braucht: Bälle (halb so viele wie Mitspieler/-innen), einen Vorlesetext

So geht's: Die Gruppe steht im Kreis. Jeder zweite hat einen Ball in der Hand. Lest nun einen kurzen Abschnitt des Textes vor. Alle versuchen, ihn sich so gut wie möglich zu merken. Die Mitspieler/-innen mit Ball prellen diesen mehrmals, halten ihn dann wieder fest und wiederholen den vorgelesenen Text laut. Dann wird der Ball nach rechts weitergegeben. Können Ältere den Text vielleicht sogar zum Rhythmus des Balles rappen, statt ihn einfach nur zu wiederholen?





REIME IN ACTION

Reime und Lieder lassen sich super in Bewegungen verwandeln – genauso wie aktuelle Songs aus den Charts!

Ihr braucht: Smartphone, Tablet oder CD-Player zum Abspielen von Musik, Gedichte oder Songs

So geht's: Sucht einen passenden Vers oder ein Lied aus. Für jüngere Kinder eignen sich z. B. Gedichte aus Sammlungen wie „Dunkel war's, der Mond schien helle“ (Gerstenberg Verlag) oder Singspiele, die ihr z. B. auf YouTube findet. Ein gutes Beispiel ist: „Zehn kleine Fledermäuse“ von James Krüss, das ihr sowohl als Gedicht als auch in einer vertonten Form von Fredrik Vahle im Netz findet. Für Ältere könnt ihr aktuelle Songs auswählen.

Hört euch das Gedicht oder das Lied zunächst gemeinsam an. Überlegt euch zusammen passende Bewegungen dazu. Beim zweiten Anhören wird die Handlung dann mitgespielt.

Eine lustige Variante für Ältere ist es, wenn eine oder einer von euch einen aktuellen deutschsprachigen Song mit Kopfhörern hört und ihn parallel pantomimisch vorspielt. Alle anderen raten, um welchen Song es sich handelt.

WER GEWINNT?

Aktionen, bei denen euer Wettkampfgeist

gefragt ist



LESEHINDERNISSE

Wer schafft es, den Hindernisparcours zu bewältigen, ohne ein Buch umzuwerfen?

Ihr braucht: Bücher, Materialien für einen Hindernisparcours, z. B. eine Bank, ein Seil, Reifen und Matten

So geht's: Klärt vorab mit der Schule, ob ihr die Sporthalle oder den Schulhof nutzen dürft.

Baut aus verschiedenen Materialien, die euch zur Verfügung stehen, einen Hindernisparcours auf, der mit vielen Büchern gespickt ist: z. B. Slalomlauf um Bücher herum; über eine Bank springen, auf der Bücher stehen; über Bücher auf dem Fußboden springen; eine Buchreihe im Spinnengang überqueren oder über ein Seil auf dem Boden balancieren, das rechts und links von Büchern begrenzt wird. Wer schafft es, den Parcours am schnellsten zu durchlaufen, ohne ein Buch umzuwerfen? Am Ende können alle in den Büchern schmökern und sie, wenn möglich, auch ausleihen.

ANTWORT-LAUFEN

Wer schafft es bei diesem Laufspiel, die Fragen zum Buch richtig zu beantworten?

Ihr braucht: ein Buch, das alle kennen, leere Kärtchen, Stifte, vier große Blätter

So geht's: Denkt euch zur Vorbereitung Fragen zu einem Buch aus, das ihr alle kennt. Überlegt euch zu jeder Frage vier Antwortmöglichkeiten, von denen aber nur eine richtig ist. Benennt die verschiedenen Antwortmöglichkeiten mit den Buchstaben A bis D. Befestigt vier große Schilder mit den Buchstaben A bis D an kleinen Hütchen oder Stühlen, die ihr im gleichen Abstand im Raum verteilt. Markiert eine Startlinie.

Bildet zwei Teams, die sich an der Startlinie aufstellen. Lest die erste Frage vor. Nun rennen die Ersten der Teams so schnell wie möglich zu dem Buchstaben der aus ihrer Sicht richtigen Antwort, umrunden ihn, laufen wieder zurück zu ihrem Team und klatschen das nächste Kind ab. Wer zuerst abklatscht und die richtige Antwort gefunden hat, bekommt einen Punkt. Das andere Team geht leer aus. Welches Team sammelt die meisten Punkte?



BUCHFIGUREN-PAARE



Wer findet zuerst die Buchfiguren-Paare?

Ihr braucht: ein Buch, das alle kennen, leere Kärtchen, Stifte

So geht's: Schreibt die Namen von Figuren aus dem Buch auf kleine Kärtchen. Jeder Name muss doppelt vorkommen, außerdem braucht ihr noch zwei leere Kärtchen. Insgesamt benötigt ihr so viele Kärtchen, wie es Mitspieler/-innen gibt. Damit das Spiel richtig spannend ist, sollte die Gruppe aus mindestens 14 Personen bestehen.

Alle ziehen ein Kärtchen. Die beiden von euch, die ein leeres Kärtchen erwisch haben, gehen vor die Tür. Alle anderen finden ihre Partner/-innen. Die Paare überlegen sich zusammen eine Bewegung, mit der sie ihre Figur darstellen können. Was ist typisch für sie? Wenn sich alle auf ihre Bewegung geeinigt haben, verteilt ihr euch im Raum. Nun werden die beiden von draußen wieder hereingerufen. Sie tippen abwechselnd eine Person an, die dann die ausgedachte Bewegung vorführt. Wer von den beiden findet die meisten Paare und errät, welche Figur sie jeweils darstellen? Am Schluss verraten die Paare dann natürlich wenn nötig noch, warum sie sich diese Bewegung ausgesucht haben.

REQUISITEN-SPIEL



Wer findet die passenden Requisiten zu einem Buch oder einer Vorlesegeschichte?

Ihr braucht: ein Buch, das alle kennen, oder eine Vorlesegeschichte, dazu passende Requisiten (z. B. für „Dornröschen“: selbst gebastelte Spindel, (Plastik-)Rosen, golden bemalter Pappteller, Kochlöffel)

So geht's: Bei dieser Aktion eignen sich für jüngere Kinder Märchen gut, für ältere Fantasygeschichten. Verteilt die Requisiten kreuz und quer in verschiedenen Räumen. Wer findet in einer bestimmten Zeit (z. B. drei Minuten) die meisten zur Geschichte passenden Gegenstände?



„VERZETTEL“ DICH NICHT

Worum geht's in einem Buch? Das können eure Mitspieler/-innen in einem Bewegungsparcours herausfinden!

Ihr braucht: Inhaltsangabe eines Buches, das ihr anderen empfehlen möchtet, verschiedenfarbiges Papier, Stifte, Klebestifte, Bücher und andere Materialien für einen Bewegungsparcours

So geht's: Kopiert die Inhaltsangabe des Buches mehrmals auf verschiedenfarbiges Papier. Schneidet den Text dann in Streifen. In jeder Farbe benötigt ihr noch ein zweites, leeres Blatt. Baut auf einer Wiese oder in der Turnhalle (sprecht es mit euren Lehrkräften oder der Schulleitung ab) einen Hindernisparcours auf, z. B. Bücher, um die man im Slalom herumlaufen muss, oder Stationen, an denen man Kniebeugen, Liegestütze, Purzelbäume machen oder über eine Bank springen muss. Am Ende des Parcours legt ihr die Textstreifen in den unterschiedlichen Farben aus.

Bildet mehrere kleine Teams, die sich an der Startlinie aufstellen. Ordnet jedem Team eine Farbe zu. Das erste Kind jedes Teams beginnt und durchläuft alle Stationen des Parcours. Am Ende nimmt es ein Stück der Inhaltsbeschreibung in der Farbe seines Teams und läuft zum Start zurück. Dann startet die nächste Spielerin oder nächste Spieler. Das Team, das zuerst alle Textstreifen gesammelt und auf dem leeren Bogen in der richtigen Reihenfolge zur Inhaltsangabe zusammengeklebt hat, gewinnt.

LITERALYMPICS

Veranstaltet mit verrückten Sportdisziplinen zu Büchern eine Literatur-Olympiade. Das braucht zwar etwas Vorbereitung, macht aber richtig viel Spaß und ist eine tolle Aktion z. B. für ein Schulfest oder einen Tag der offenen Tür.

Ihr braucht: Bücher, Sportgeräte (z. B. Bälle, Tücher, Sandsäcke, Bänke usw.)

So geht's: Denkt euch alle gemeinsam passende Bewegungsaktionen zu bekannten Büchern aus, wie z. B. „Pippi Langstrumpf“-Pferdestemmen, „Tribute von Panem“-Bogenschießen. Was ist euch sonst noch in Büchern begegnet, das sich gut in eine lustige Disziplin verwandeln lassen würde, z. B. Blumen gießen, Hochstapeln? Mehrdeutige Begriffe eignen sich besonders gut!

Überlegt dann konkret: Wie könntet ihr die Ideen als Bewegungsaktionen an verschiedenen Stationen umsetzen? Was braucht ihr für die jeweilige Disziplin? Gestaltet außerdem für jede Station ein Plakat, auf dem die Teilnehmer/-innen nachlesen können, wie die Aktion heißt, und ein passendes Zitat aus dem entsprechenden Buch finden. Klärt mit euren Lehrkräften bzw. der Schulleitung ab, ob die Aktion in der Turnhalle stattfinden kann.

Für jüngere Kinder könnt ihr den Parcours natürlich auch komplett vorbereiten, sodass sie ihn nur als Teilnehmer/-innen durchlaufen.

Wenn alles steht, könnt ihr pro Kind die Zeit stoppen, die es für den Parcours benötigt. Gebt dazu pro Station vor, wie häufig die jeweilige Aktion gemacht werden soll. Oder ihr legt für jede Station eine Zeit fest und notiert, wie viele Wiederholungen geschafft wurden.



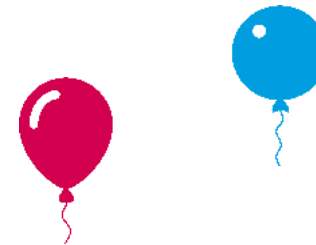
BUCHFIGUREN-BALLONS

Wer kann in kurzer Zeit die meisten Buchfiguren aufzählen?

Ihr braucht: Luftballons, leere Kärtchen, bekannte Kinder- oder Jugendbücher

So geht's: Fragt die Gruppe nach Büchern, die alle kennen. Beschriftet die Kärtchen mit den Titeln (z. B. „Die drei ???“, „Harry Potter“, Kinderbuchklassiker von Astrid Lindgren oder Erich Kästner). Blast die Luftballons zusammen auf. Dann zieht das erste Kind ein Kärtchen, wirft den Ballon in die Luft und nennt so schnell wie möglich zwei Hauptfiguren des gezogenen Buches, bevor es den Ballon wieder auffängt. Wenn nötig, könnt ihr den Spieler/-innen auch zwei Versuche geben. Jeder richtige Name gibt einen Punkt. Wer mehr Namen nennen kann, bekommt Zusatzpunkte.

Das Spiel geht ziemlich schnell. Wenn ihr eine kleine Gruppe habt, könnt ihr bestimmt mehrere Runden spielen. Als Variante können die Mitspieler/-innen auch Paare bilden, die sich den Ballon zuwerfen und beide raten dürfen. Nach dem Spiel kann aus einem der Ballon-Bücher eine spannende oder witzige Stelle vorgelesen werden.



WÖRTERSAMMLER



Bei diesem Würfelspiel geht es darum, aus einem Buch so viele Wörter wie möglich zu sammeln.

Ihr braucht: einen Würfel mit Würfelbecher, ein Buch, linierte Blätter und Stifte

So geht's: Alle sitzen um einen Tisch herum. Jeder bekommt ein Blatt und einen Stift. Schlagt eine Seite des Buches, das ihr empfehlen möchtet, auf und legt es in die Mitte des Tisches. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine Eins würfelt, schnappt sich das Buch und schreibt so viele Nomen wie möglich von der Seite ab. Ihr könnt aber auch alle Wörter mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben aufschreiben lassen. Während das Kind schreibt, würfeln die anderen reihum weiter. Sobald ein Kind die nächste Eins würfelt, muss das Buch weitergegeben werden. Die anderen Kinder sind aber nicht nur mit Würfeln beschäftigt, sondern müssen je nach gewürfelter Zahl eine Bewegungsaufgabe ausführen, z. B.:

2
3
4
5
6

Zwei: Hampelmann

Drei: um die Gruppe herumlaufen

Vier: den Stift auf dem Handrücken balancieren und dabei zehn Schritte rückwärts und wieder vorwärts laufen

Fünf: mit der Nasenspitze den eigenen Namen in die Luft schreiben

Sechs: auf den Bauch legen, die Arme und Beine gestreckt in der Luft halten, bis sechs zählen

Das Spiel endet, wenn alle Nomen (oder Wörter mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben), die auf der Seite stehen, aufgeschrieben wurden. Zur Erholung können es sich dann alle gemütlich machen und sich gegenseitig etwas aus dem Buch vorlesen.

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR GESCHICHTE

Geschichten durch Bewegung zusammensetzen

GUT ZU FUSS!

Seid ihr gut zu Fuß? Hier könnt ihr es unter Beweis stellen.

Ihr braucht: für jedes Team ein großes Blatt Papier, Stifte, Wörter auf Papierstreifen, einen Gymnastikreifen

So geht's: Bereitet pro Team einige Papierstreifen mit Wörtern darauf vor, die ihr frei auswählt. Jedes Team bekommt ein Blatt Papier und Stifte. Alle Kinder sind barfuß und stellen sich in den Teams in einer Reihe hintereinander auf. In einiger Entfernung von jedem Team liegt ein Gymnastikreifen (oder ein Deckchen) mit den Wortpapierstreifen.

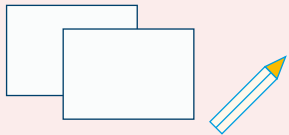
Auf ein Signal hin (z. B. Glocke oder Klingelton) startet das erste Kind jedes Teams und läuft zum Gymnastikreifen. Dort nimmt es mit den Zehen einen Wortstreifen auf und versucht, ihn mit dem Fuß zurück zur Gruppe zu transportieren. Gelingt es nicht, den Streifen zwischen die Zehen zu klemmen, kann das Kind mit den Händen nachhelfen. Transportiert werden darf der Wortstreifen aber nur mit den Füßen! Mit dem Wort beim Team angekommen, klemmt sich das Kind einen Stift zwischen die Zehen und versucht, das Wort aufzuschreiben – dabei darf ein Teammitglied das Blatt festhalten. Dann startet das nächste Kind und holt einen Streifen mit den Füßen. Hat ein Team alle Wörter zusammen, denkt es sich daraus eine kurze Geschichte aus, die es den anderen Teams erzählt.

EINE GESCHICHTE AUS BILDERN

Denkt euch eine zu den Bildern passende Geschichte aus.

Ihr braucht: 10 bis 20 auf Kärtchen aufgeklebte Bilder (aus Zeitschriften, Büchern (Kopien), Zeitungen), Stifte und Papier

So geht's: Verteilt die Bildkärtchen mit dem Bild nach unten im Raum. Alle gehen – immer für sich – nacheinander zu ca. 5 Karten, drehen sie um, sehen sich das Bild an, drehen die Karten wieder um und notieren sich, was auf der Karte zu sehen war. Aus diesen Notizen schreibt jeder eine kleine Geschichte. Dabei darf es natürlich lustig zugehen und die Bilder können ordentlich ausgeschmückt werden.



ICH ERZÄHL'S DIR ...

Erzählt euch Stück für Stück eine Geschichte!

Ihr braucht: eine Geschichte, Gymnastikreifen, ein Smartphone oder einen CD-Player, um Musik abzuspielen

So geht's: Teilt eine Geschichte im Vorfeld in mehrere Abschnitte und gebt 6–8 Erzähler/-innen jeweils ein Stück. Alle lesen sich nun den eigenen Text gut durch und prägen sich den Inhalt ein. Legt auf dem Boden so viele Reifen aus, wie es Erzähler/-innen gibt. Alle anderen hören zu.

Dann kann das Spiel beginnen: Alle bewegen sich zu Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, stellen sich die Erzählerinnen und Erzähler jeweils in einen Reifen. Maximal zwei weitere Mitspieler/-innen dürfen hinzukommen. Wer übrigbleibt, schleicht bis zur nächsten Runde leise durch den Raum. Die Erzähler/-innen erzählen im Reifen ihren Teil der Geschichte. Dann geht die Musik wieder an, alle bewegen sich durch den Raum, bis die Musik erneut stoppt, und die Zuhörer/-innen besuchen einen anderen Reifen. Das geht so lange, bis alle jeden Abschnitt der Geschichte gehört haben. Schaffen es dann alle gemeinsam, die Geschichtenteile in die richtige Reihenfolge zu bringen?

GESCHICHTENPUZZLE

Hier wird eine Geschichte in Bewegungen erzählt.

Ihr braucht: eine Geschichte (besonders gut eignen sich solche, in denen richtig viel passiert), Papier in verschiedenen Farben

So geht's: Bildet mehrere Gruppen. Teilt die Geschichte in verschiedene Abschnitte. Ihr braucht so viele Textabschnitte, wie ihr Gruppen habt, und genauso viele Stationen im Raum. Druckt jeden Abschnitt mehrfach aus, sodass später alle aus einer Gruppe den Abschnitt gleichzeitig lesen können. Die Ausdrucke eines Abschnittes legt ihr jeweils an einer Station aus. An jeder Station versammelt sich eine Gruppe. Jedes Gruppenmitglied liest sich den dort liegenden Textabschnitt durch. Haben alle in der Gruppe den Text gelesen, überlegen sie gemeinsam, wie sie die Handlung mit Bewegungen darstellen können, und proben.

Sind alle fertig, spielt jede Gruppe ihren Teil pantomimisch vor. Anschließend diskutieren alle gemeinsam darüber, worum es in der Geschichte ging, und bringen die Szenen in die richtige Reihenfolge. Zur Kontrolle werden die Abschnitte in dieser Reihenfolge vorgelesen und die Bewegungen gemacht. Passt alles?



STANDBILD-GESCHICHTE



Verwandelt mit dieser Idee die Szenen aus einem Buch in Standbilder.

Ihr braucht: eine Geschichte (besonders gut für diese Idee eignen sich Geschichten, in denen Verwandlungen vorkommen, z. B. „Harry Potter“, Märchen, Hexen- und Zaubergeschichten)

So geht's: Wählt verschiedene Szenen aus der Geschichte aus, bildet Kleingruppen und gebt jeder Gruppe den Text einer Szene. Jede Gruppe soll nun ihre Szene in einem Standbild darstellen. Dazu überlegen die Gruppen sich, wie viele Personen sie für ihr Standbild benötigen, wie sie die Figuren aufstellen und welche Requisiten sie brauchen.

Wenn alle Standbilder fertig sind, rät der Rest der Gruppe bei jedem Bild, worum es in der Szene geht, bis die komplette Geschichte nachgestellt wurde. Lest die Geschichte zum Abschluss vor.

LESETIPPS DER ANDEREN ART

Neue Bücher mit Bewegung kennenlernen

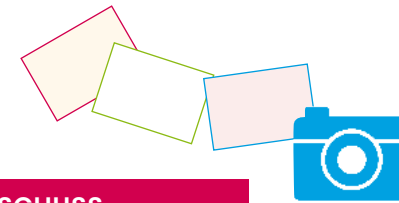
LIEBLINGSBÜCHER IN AKTION!



Hier lernt ihr die Lieblingsbücher der anderen kennen.

Ihr braucht: ein Lieblingsbuch pro Person, Zettel, Stifte

So geht's: Alle bringen ihr Lieblingsbuch mit und schreiben auf einen Zettel eine Fortbewegungsart, die zum Inhalt passt – z. B. „Tänzeln“, „Rückwärtslaufen“, „Froschhüpfen“. Der Zettel kommt ins Buch und die Bücher werden im Raum verteilt. Alle schnappen sich ein Buch und verschaffen sich anhand des Covers, des Klappentexts auf der Buchrückseite und der ersten Seiten einen Eindruck vom Inhalt. Dann wird der Zettel mit der Bewegungsaufgabe gelesen. Nach dem Ertönen eines Signals (z. B. Glocke oder Klingelton) bewegen alle sich entsprechend ihrer Aufgabe zum nächsten Buch. Wenn jedes Buch begutachtet wurde, bewegen sich alle in der passenden Bewegung zu dem Buch, das sie gern als Nächstes lesen würden. Welches Buch findet die meisten Fans?



TITEL-SCHNAPPSCHUSS

Bei diesem Spiel ist ein gutes Gedächtnis gefragt. Wer kann sich die meisten Buchtitel merken?

Ihr braucht: verschiedene Bücher

So geht's: Verteilt die mitgebrachten Bücher im Raum und lasst genügend Platz zwischen ihnen. Teilt die Gruppe in Zweiertteams und verteilt die Rollen: „Fotoapparat“ bzw. „Fotograf“. Der „Fotoapparat“ schließt die Augen und wird von dem „Fotografen“ durch den Raum zu einem der ausgelegten Bücher geführt. Dort wird ein Schnappschuss gemacht: Der „Fotograf“ betätigt durch leichtes Antippen des „Fotoapparats“ zwischen den Schulterblättern den Auslöser. Der „Fotoapparat“ öffnet daraufhin die Augen und merkt sich, was er sieht. Danach schließt er seine Augen wieder und es geht weiter zum nächsten Titel. Nach dem Rundgang werden die Bilder „entwickelt“, indem der „Fotoapparat“ die fotografierten Bilder, also die Titel, aufzählt. An wie viele kann er sich erinnern?

Variante: Statt unterschiedlicher Bücher könnt ihr auch verschiedene Medien, z. B. Zeitungen, Zeitschriften und Hörbücher, auslegen.



LEST DOCH MAL ... EIN SPORTBUCH



Mit diesen selbst gebastelten Lesezeichen könnt ihr euch gegenseitig auf packende Sportbücher neugierig machen.

Ihr braucht: Bastelkarton, Mal- und Bastelutensilien

So geht's: Empfiehlt doch mal ein Buch, einen Comic oder eine Zeitschrift zum Thema Sport! Diese Aktion passt gut in die Schulbücherei.

Sucht dort gemeinsam nach Sportbüchern und nehmt die vorhandene Auswahl unter die Lupe. Alle entscheiden sich nun für jeweils ein Buch, das sie gerne empfehlen möchten. Gestaltet eure Empfehlungen als Lesezeichen. Auf die Vorderseite schreibt ihr den Titel des Buches und einen Satz dazu, warum man es unbedingt lesen sollte. Auf die Rückseite könnt ihr eine Szene aus dem Buch malen oder einen spannenden, interessanten oder witzigen Satz zitieren, um die Neugier zu wecken.

Stellt die Bücher mit den Lesezeichen in der Bücherei aus. Sie sind bestimmt ein toller Hingucker und werden dank eurer Empfehlungen garantiert oft ausgeliehen. Wichtig: Die Lesezeichen bleiben in der Bücherei, damit sie, wenn das Buch wieder zurück ist, weiter genutzt werden können.

RAN AN SCHERE, STIFTE UND CO.

Rund um Lesen, Sport und Bewegung basteln

und malen

ECHT SPORTLICH, DIESES QUIZ

Wer denkt sich bei diesem Quiz die kniffligsten Sport- und Buchfragen aus?

Ihr braucht: Zeitschriften, Lexika, Bücher, Zeitungen, Bastelpappe, Stifte, PCs oder Smartphones

So geht's: Überlegt euch zunächst Themen aus den Bereichen Sport und Bücher für das Quiz. Das können z. B. Sportarten, Sportlerinnen und Sportler, Buchheldinnen und Buchhelden, bekannte Bücher/ Geschichten oder Schätzfragen aus der Welt der Bücher sein. Achtet darauf, dass ihr beim Formulieren der Themen sowohl die Welt der Bücher als auch das Thema Sport berücksichtigt, z. B. Sport- und Buchrekorde, Sport- und Buchhelden. So können alle mit ihrem Wissen punkten!

Teilt die Gruppe in Kleingruppen auf. Jede Kleingruppe sucht nun zu einem Thema nach interessanten Fakten in Büchern, Zeitschriften oder dem Internet. Jede Gruppe braucht fünf spannende Infos, zu denen sie sich jeweils eine Frage und drei falsche und eine richtige Antwort überlegt. Für die Rückseite der Karten kann sich jede Gruppe ein Design überlegen. Dann geht das Quiz los. Schaffen es die Gruppen, die Fragen der anderen richtig zu beantworten?



AUTOGRAMMKARTE

Diese Aktion macht euch zu Stars!

Ihr braucht: Bastelpappe, Schere, Klebestift, Stifte, Autogrammkarten, Fußballbildchen, Kamera, Drucker, evtl. Verkleidung

So geht's: Schaut euch mit einer Gruppe Autogrammkarten und Fußballbildchen an. Welche Infos sind darauf zu finden? Dann überlegt jeder für sich: Was darf auf der eigenen Autogrammkarte nicht fehlen (Name, Geburtsdatum, Rekorde, Hobbys usw.)? Außerdem werden natürlich Fotos benötigt, die zeigen, worin ihr ein echter Star seid. Lasst eure Starqualität sehen, entweder durch entsprechende Kleidung (Trikot, Kochmütze, ...) oder Utensilien (Fußball, Bücherstapel, Bastelkram, ...). Druckt die aufgenommenen Fotos aus – und schon kann es mit dem Basteln der Autogrammkarten losgehen. Dabei kommen selbstverständlich Lieblingsfarben und Lieblingsstifte zum Einsatz.



FUSSBALLSPRÜCHE MAL ANDERS!

„Das Runde muss ins Eckige“ – schon klar! Aber wusstet ihr auch, wie lustig ihr Bilder von Fußballspieler/-innen mit Sprüchen und Witzen verfremden könnt?

Ihr braucht: Sportzeitschriften, Sportteil der Zeitung, Fußballwitzbücher, Stifte, Schere, Klebstoff, Papier, ggf. Computer und Drucker

So geht's: Bilder von Fußballer/-innen auf dem Platz, auf der Ersatzbank oder im Gespräch mit Trainer/-innen, Schiedsrichter/-innen oder untereinander eignen sich bestens für Spekulationen: Was geht der Spielerin oder dem Spieler wohl gerade durch den Kopf? Was wird da beredet? Sucht solche Bilder in Zeitungen und Zeitschriften und bringt sie mit. Dann wählen alle ein Foto aus, zu dem sie sich einen Spruch, einen Witz, einen Dialog oder eine Bildunterschrift ausdenken wollen. Schaut die Bilder zuerst zusammen an und überlegt, in welcher Stimmung die Personen darauf sind, das hilft garantiert bei der Ideenfindung. Inspiration bieten auch Fußballwitzbücher. Dann dürft ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen. Wenn der Text steht, könnt ihr ihn in Form einer Sprech- oder Gedankenblase ins Foto einkleben. Ihr könnt auch einen Wettbewerb daraus machen und das lustigste Bild auszeichnen!



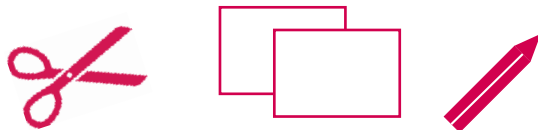
SPORTQUARTETT

Wer sticht hier wen? Findet es heraus – mit einem selbst gebastelten Quartett!

Ihr braucht: Pappe, Schere, Stifte, Zeitschriften, Bücher und Lexika mit Informationen zu Sportler/-innen, Smartphone oder Computer

So geht's: Legt für euer selbst gebasteltes Quartett zuerst gemeinsam fest, welche Kategorien es haben soll. Sie müssen sich gut für einen Vergleich eignen, z. B. Größe, Geburtsjahr, Anzahl Meistertitel oder Medaillen, Disziplin (da kann es dann nach dem Alphabet gehen) usw. Wählt die Sportlerinnen und Sportler, die ihr in das Quartett aufnehmen möchtet, sucht die jeweiligen Informationen heraus und bastelt die Karten. Natürlich gehört darauf auch ein Bild, das ihr aufmalen oder -kleben könnt.

Das Quartettspiel könnt ihr dann abwechselnd miteinander spielen und euch dabei immer gegenseitig in einer Kategorie herausfordern. Wer den höchsten Wert in der Kategorie hat, bekommt die Karte des anderen. Und wer zuerst keine Karten mehr hat, hat verloren.



NACHGEFRAGT

Warum nicht mal echte Sportler/-innen treffen und spannende Interviews mit ihnen führen?

Ihr braucht: Beispielinterviews von Sportler/-innen, Smartphones

So geht's: Für diese Aktion braucht ihr etwas Vorlauf. Findet zuerst heraus, wen ihr interviewen könntet. Fragt dazu am besten mal bei Sportvereinen in eurem Ort nach, ob Sportlerinnen und Sportler mitmachen möchten. Vielleicht gib es ja auch ein Turnier oder eine Veranstaltung, wo die Interviews stattfinden könnten. Ihr könnt natürlich auch besonders sportliche Mitschüler/-innen befragen.

Lest euch zur Vorbereitung Interviews aus Zeitschriften oder Zeitungen durch und schaut euch an, wie sie aufgebaut sind. Überlegt euch dann zusammen Fragen, die ihr stellen könntet, z. B.: Wie lange sind Sie schon aktiv? Was ist Ihr größter Erfolg? Was muss man mitbringen, um diese Sportart gut zu beherrschen? Dann wird es ernst: Führt die Interviews, schreibt die Antworten mit oder nehmt sie auf. Wenn ihr es einfacher halten wollt, könnt ihr natürlich auch einen Steckbrief für die Sportler/-innen vorbereiten, den sie ausfüllen: Ich bin ..., ich mache gerne ..., ich lese gerne ... Aus den Interviews oder Steckbriefen könnt ihr dann eine Ausstellung mit Sportbüchern gestalten.

Dafür könnt ihr auch selbst Fanartikel basteln, z. B. Wimpel aus Tonpapier, Medaillen aus festem Karton oder Rasseln aus Papprollen und Linsen.

RAUS AUS DEM SESSEL, REIN INS BEWEGEN

Sich während des Vorlesens bewegen

ICH VERBEUGE MICH!

Hier schlüpft jede Mitspielerin bzw. jeder Mitspieler in die Rolle einer Figur aus dem Text. Und wenn dann die eigene Figur genannt wird, ist eine kurze Verbeugung vor sich selbst gefragt!

Ihr braucht: Vorlesegeschichten mit möglichst vielen Figuren, leere Kärtchen, Stifte

So geht's: Haltet im Vorfeld Ausschau nach einer Vorlesegeschichte, die in etwa so viele Figuren hat, wie ihr Zuhörer/-innen. Schreibt die Namen aller Figuren auf Kärtchen oder klebt Bilder der Figuren auf. Wenn es weniger Figuren als Zuhörer/-innen gibt, könnt ihr auch mehrere Kärtchen mit demselben Namen beschriften. Dann erhält jedes Kind ein Kärtchen – und wird zu dieser Figur.

Nun ist gutes Zuhören gefragt: Wann taucht die eigene Figur in der Geschichte auf? Wenn es soweit ist: aufstehen, sich einmal kurz verbeugen und sich wieder hinsetzen. Am besten, ihr legt beim Vorlesen eine kurze Pause ein, wenn der Name einer Figur auftaucht. Dieses einfache Spiel eignet sich auch gut für Kinder mit geringen Sprachkenntnissen.

VORLESEN ALS BALANCEAKT

Wer kann gleichzeitig vorlesen und balancieren?

Ihr braucht: ein Seil, ein Vorlesebuch

So geht's: Legt ein Seil auf den Boden. Nun versuchen alle Mitspieler/-innen nacheinander, darüber zu balancieren, während sie gleichzeitig vorlesen. Wer am Seilende angekommen ist, übergibt das Buch dem Nächsten aus der Gruppe, der die Geschichte weiter vorliest. Wer daneben tritt, gibt das Buch direkt weiter. Das geht so lange, bis die Geschichte komplett vorgelesen wurde oder alle an der Reihe waren.



AUFS STICHWORT!



Hier ist Konzentration gefragt. Denn wenn der Name einer Figur vorgelesen wird, ist Action angesagt!

Ihr braucht: eine Vorlesegeschichte, leere Kärtchen, Stifte

So geht's: Stellt vor dem Vorlesen der Geschichte die handelnden Figuren kurz mit ihren besonderen Eigenschaften vor. Überlegt dann zusammen, mit welcher Bewegung man diese Eigenschaften am besten darstellen könnte – z. B. in einer Tiergeschichte: mit den Armen wedeln (Vogel), Hochspringen (Känguru) oder laut Aufstampfen (Elefant). Bei anderen Figuren kann der Charakter durch eine Bewegung dargestellt werden, z. B. hektisch: kurzes Dribbeln, ängstlich: Schultern hochziehen usw. Die Namen der Figuren und die verabredete Bewegung werden auf Kärtchen geschrieben und an die Kinder verteilt.

Testet in einer Proberunde, ob alle ihre Bewegungen kennen. Wichtig: Die Bewegung soll nur ganz kurz angedeutet werden, um die Geschichte nicht zu lange zu stoppen. Sobald ihr beim Vorlesen an Namen kommt, macht ihr eine Pause, damit eure Mitspieler/-innen ihre Bewegung vorführen können. Los geht's!

BEWEGUNGS-ECHO



Hier dreht sich alles darum, Bewegungen aus der Handlung pantomimisch nachzumachen.

Ihr braucht: eine Vorlesegeschichte

So geht's: Für diese Aktion eignen sich besonders gut Bilderbücher mit kurzem Text, in denen viele Bewegungen vorkommen. Haltet Ausschau nach Bewegungsverben (z. B. gehen, laufen, springen, rennen).

Lest eure Geschichte langsam vor. Immer, wenn ein Bewegungsverb vorkommt, macht ihr beim Vorlesen die Bewegung selbst vor und die Kinder ahmen sie nach. Am besten lest ihr den Satz anschließend noch einmal ohne Unterbrechung vor – damit die Kinder auch der Handlung der Geschichte folgen können. Neben (Bilderbuch-) Geschichten eignen sich auch Sachbücher rund um Tiere.





BALL UND BUCH

Hier ist Multitasking gefragt: Wer kann einen kleinen Ball so lang wie möglich auf dem Kopf balancieren und dabei einer Vorlesegeschichte folgen?

Ihr braucht: einen kleinen weichen Ball oder ein zu einer Kugel zusammengeknülltes Blatt Zeitungspapier, Bücher zum Vorlesen

So geht's: Immer zwei von euch finden sich zu einem Paar zusammen. Eine Person geht vorneweg durch den Raum und liest dabei aus einem Buch vor (besonders gut eignen sich kürzere Geschichten, Witze oder Sprüche). Die zweite Person geht hinter der ersten her und balanciert dabei den kleinen weichen Ball oder die Zeitungspapierkugel auf dem Kopf. Ihr werdet sehen: Zuhören ist dabei gar nicht so einfach! Wenn der Ball auf den Boden fällt, wechseln die beiden. Ihr könnt auch einen Wettkampf daraus machen: Welches Paar schafft die weiteste Entfernung, bevor der Ball runterfällt?

ÜBER, UNTER, HINTER, VOR ...



Hier wird euren Mitspieler/-innen garantiert warm!

Ihr braucht: eine Vorlesegeschichte oder den Anfang eines Buches, stabile Stühle für die Zuhörer/-innen

So geht's: Stellt die Stühle bei dieser Aktion in einen offenen Halbkreis mit etwas Abstand dazwischen. Führt zunächst zu den verschiedenen Präpositionen (auf, unter, neben, vor, hinter) passende Bewegungen vor: auf dem Stuhl stehen, unter den Stuhl kriechen, neben dem Stuhl stehen, hinter dem Stuhl stehen, rechts oder links vom Stuhl stehen.

Lest dann euren Text vor. Ihr könnt vorher die Geschichte oder den Anfang eines Buches auch noch um einige Präpositionen ergänzen. Immer wenn eine Präposition auftaucht, müssen die Zuhörer/-innen die passende Bewegung machen. Wer verschläft, scheidet aus. Je schneller ihr lest, desto turbulenter wird es. Wichtig: Achtet darauf, dass alle genügend Platz haben, damit es keine Zusammenstöße gibt. Diese Aktion eignet sich auch gut für Kinder, die gerade Deutsch lernen.





ELFMETER STICHWORT-SCHIESSEN

Wer trifft aufs Stichwort das Tor?

Ihr braucht: Bälle, Fußballgeschichte, Hütchen

So geht's: Bildet bei dieser Aktion Gruppen aus mindestens vier Mitspieler/-innen. Einer steht im Tor und liest eine Fußballgeschichte vor. Für die anderen legt ihr je einen Fußball im Abstand von ungefähr 5 Metern zum Tor hin. Gebt jedem nun ein anderes Wort vor, das häufig im vorgelesenen Text vorkommt, z. B. „Tor“ oder „Spieler/-in“. Dann stellen sich alle vor den Bällen auf und das Vorlesen beginnt. Gut aufpassen! Wenn das „eigene“ Fußballwort fällt, darf die Spielerin oder der Spieler aufs Tor schießen. Für jedes Tor gibt es einen Punkt, verpasst man sein Stichwort oder schießt daneben, geht man leer aus. Weitergelesen wird immer erst, wenn der Ball wieder auf seinem Platz liegt. Wichtig: Nicht zu schnell vorlesen! Und natürlich auch mal die Rollen wechseln. Das Spiel funktioniert auch mit anderen Bewegungen, z. B. eine Laufstrecke zurücklegen.

GESCHICHTEN-MASSAGE



Geschichten- ... was? Ja, eine Geschichte kann auch massiert werden. Hier erfahrt ihr, wie!

Ihr braucht: eine Vorlesegeschichte

So geht's: Immer zwei Kinder sitzen oder stehen bei dieser Aktion hintereinander. Entweder eine Person liest der ganzen Gruppe eine Geschichte vor oder die Zweiertteams lesen sich gegenseitig vor (das vordere Kind liest vor, das hintere massiert). Die Kinder, die massieren, hören gut zu und machen zur Geschichte passende Bewegungen auf dem Rücken des anderen Kindes, z. B. Regentropfen rieseln, ein glückliches Kind hüpfte über die Wiese, die Sonne wärmt den Rücken. Wichtig: Geht vorsichtig miteinander um! In der Mitte der Geschichte wird dann getauscht.



MIT SCHWUNG!



Hier könnt ihr mit einem Schwungtuch Schwung in eine Geschichte bringen!

Ihr braucht: ein Schwungtuch (oder ein großes Bettlaken oder eine dünne Decke)

So geht's: Breitet bei dieser Aktion das Schwungtuch in der Mitte des Raumes aus. Alle stellen sich um das Tuch herum und greifen es mit beiden Händen. Erzählt dann eine Geschichte, die in Bewegung umgesetzt werden kann. Zum Beispiel: Ein Kind fährt mit seinem Fahrrad los. Zuerst muss das Fahrrad aufgepumpt werden (alle bewegen die Arme gleichzeitig auf und ab), es geht über eine große Kreuzung (das Schwungtuch wird nach oben geschwungen und einige Kinder tauschen die Plätze, indem sie unter dem Tuch hindurchlaufen), dann geht es mit einem Boot über einen Fluss (Wellenbewegungen) und anschließend weiter in einem Heißluftballon (einige Kinder laufen unter dem Tuch in der Mitte zusammen, sodass sich über ihnen ein Ballon formt). Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt!

Wenn es ihnen Spaß macht, könnt ihr die Kinder auch auffordern, sich eigene Sätze auszudenken, die sich in Bewegung umsetzen lassen.



AUGEN ZU UND DURCH!

Wie fühlt es sich an, mit verbundenen Augen in eine Geschichte einzutauchen? Findet es heraus!

Ihr braucht: Tücher zum Verbinden der Augen, eine Geschichte

So geht's: Für diese Aktion könnt ihr euch eine passende Textstelle aus einem Roman aussuchen oder ihr denkt euch eine kurze Geschichte aus, in der ihr z. B. eine Reise durch den Dschungel macht oder durch den Wald spaziert. Dann finden sich alle zu Paaren zusammen. Jeweils einem werden die Augen verbunden, der andere legt ihm die Hand auf die Schulter und führt ihn. Nun gehen die Paare durch den Raum, um sich an die Situation zu gewöhnen.

Einer von euch ist Spielleiterin oder Spielleiter, liest die Geschichte vor und die Paare gehen gemeinsam den beschriebenen Weg: Ihr müsst z. B. durch einen Fluss waten, über einen Holzstapel klettern, Spinnennetzen ausweichen oder euch vor Regen schützen. Die „Sehenden“ helfen den „Blinden“ dabei, die Bewegungen zu machen. Am Ende der Geschichte werden die Rollen getauscht und der Weg noch einmal zurückgelegt. Tauscht euch danach darüber aus, wie es sich für die „Blinden“, aber auch für die „Sehenden“ angefühlt hat.

AUF DIE PLÄTZE, VORLESEN, LOS!

Drei Vorlesegeschichten, mit denen
ihr direkt starten könnt

EINE REISE INS WELTALL



Mit dieser Bewegungsgeschichte könnt ihr ins Weltall reisen!

Ihr braucht: eine Matte (oder Decke)

So geht's: Lest die Geschichte jüngeren Kindern vor. Die Matte ist das Raumschiff, mit dem eure Zuhörer/-innen von Planet zu Planet reisen. Sobald sie auf einem gelandet sind, steigen alle aus dem Raumschiff aus und machen zur Geschichte passende Bewegungen. Natürlich könnt ihr euch auch eigene Planeten und passende Bewegungen ausdenken!

Die Geschichte:

In vielen hundert Jahren wird sich unsere Erde verändert haben. Es wird keine Autos mehr geben, sondern rollende Straßen, die sich von allein bewegen. Muss man etwas weiter reisen, benutzt man ein Flugtaxi. Alle Arbeiten werden von Robotern und Maschinen erledigt. Die Erwachsenen müssen sie nur beaufsichtigen. Wenn die Menschen Urlaub machen, fahren sie nicht mehr ans Meer oder in die Berge, nein, sie fliegen mit dem Raumschiff ins Weltall und besuchen andere Planeten. Auf diesen fernen Planeten wohnen auch Menschen, die aber ein bisschen anders sind als wir. Sie haben sich

im Laufe der Jahre ihrer Umgebung angepasst und einige Besonderheiten. Wir machen uns nun auf die Reise und besuchen diese ungewöhnlichen Planeten.

Zuerst reisen wir nach Flugolonien. Dort benutzen die Menschen nur selten ihre Beine, denn sie fliegen sehr gern. Zwischen ihren Armen und dem Körper haben sie große Flughäute. Damit schweben sie den lieben langen Tag in der Luft herum. Ganz gemütlich gleiten sie mit ausgebreiteten Armen umher. Dabei fliegen sie elegant umeinander, ohne zusammenzustoßen. Haben die Flugolonier es eilig, schlagen sie mit ihren kräftigen Armen hoch und runter und erreichen so eine unwahrscheinlich hohe Geschwindigkeit. Wollen sich die Menschen ausruhen, fliegen sie zu ihrem Nest, legen sich hinein und rollen sich zusammen.

Lassen wir sie schlafen und reisen nach Insektulu. Auf Insektulu müssen sich die Menschen ihren Planeten mit einer Unmenge Insekten teilen. Bienen, Fliegen, geflügelte Ameisen und Insekten, die wir auf unserer Erde gar nicht kennen, sorgen für ein ständiges Gebrumme und Gesumme. Damit sie von den kleinen Tieren nicht so bedrängt werden, haben es sich die Menschen angewöhnt, ihre Körperteile zu schütteln. Wenn die Insektulaner stehen, schütteln sie ihren Kopf, schaukeln mit den Armen umher und federn in den Knien mit. Beim Gehen schwingen sie ihren Popo hin und her, als ob sie tanzen würden. Und wenn die Insektulaner rennen, zappeln die Arme und Beine, als wären sie nicht ganz bei Sinnen.

Unsere Reise geht weiter. Wir sitzen im Turboraumschiff nach Hüpfonien. Das ist ein sehr steiniger Planet, darum müssen die Menschen dort ständig über Hindernisse hüpfen. Im Laufe der Jahre sind

ihre Beine zusammengewachsen, sodass sie gar nicht mehr gehen können. Die Hüpfonier hüpfen von einem Ort zum anderen wie die Kängurus. Manche können besonders hoch hüpfen. Andere hüpfen, einfach so aus Spaß, immer abwechselnd nach rechts und links. Und einige Hüpfonier sind so geschickt, die können sogar rückwärts hüpfen. Weil diese Fortbewegungsart doch recht anstrengend ist, setzen sich die Bewohner öfters mal hin, um ihre zusammengewachsenen Beine auszuschütteln und sich auszuruhen.

Wir reisen inzwischen weiter. Der Planet Dunkelano ist so weit weg, dass nicht einmal die Sonne ihn bescheinen kann. Dort ist es immer dunkel. Urlauber, die von der Erde anreisen, bekommen Nachtsichtgeräte. Die Dunkelaner finden sich auch so zurecht. Manche strecken zur Sicherheit beim Gehen die Arme aus. Wie die Fledermäuse senden die Bewohner Schallwellen aus und entdecken so jedes Hindernis. Die Kinder der Dunkelaner spielen gern Hascher, ohne etwas zu sehen. Sie schlagen sich gegenseitig ab und rennen weiter. Und sie haben riesigen Spaß, sich um sich selbst zu drehen, bis sie ringeldumm sind und einfach umfallen.

Zuletzt besuchen wir den kleinen Planeten Wassertopia. Den Namen hat er bekommen, weil er fast nur von Wasser bedeckt ist. Nur wenige Inseln, die von den Urlaubern der Erde genutzt werden, ragen aus dem Planetenmeer. Die Menschen dort leben lieber wie die Fische im Wasser. Wollen sie sich schnell fortbewegen, kraulen sie mit den Armen. Haben es die Wassertopianer nicht so eilig, bewegen sie sich mit Brustschwimmen fort. Ihre Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen helfen ihnen dabei. Wenn sie sich ausruhen oder schlafen wollen, drehen sie sich auf den Rücken, breiten die Arme aus, bewegen sie langsam hin und her und lassen sich auf dem Wasser treiben.



THEO IN DER GROSSEN STADT



Achtung, bloß nicht die Stichwörter verschlafen, sondern schnell die passenden Bewegungen machen!

So geht's: Lest einer Gruppe von jüngeren Kindern diese Geschichte vor. Erklärt euren Zuhörer/-innen vorher, dass sie bei den Wörtern „Theo“ und „Fußball“ immer eine bestimmte Bewegung machen müssen (z. B. in die Luft springen, sich verbeugen, auf den Boden setzen, einmal im Kreis drehen).

Die Geschichte:

Im 10. Stock eines Hochhauses, mitten in Berlin, stand ein Junge am Fenster und sah hinaus. **Theo** sah nicht glücklich aus. Er machte sich Gedanken über sein neues Leben, das gestern mit dem Einzug in die neue Wohnung begonnen hatte. Nun wohnte **Theo** nicht mehr in seinem kleinen Dorf, wo er jedes Gesicht kannte, sondern in der Hauptstadt des Landes. Hier lebten über 3 Millionen Menschen und er kannte nicht einen davon.

Der Junge holte seinen **Fußball** aus einer Umzugskiste und drehte ihn in seinen Händen hin und her. Alle seine Freunde hatten ihren Namen darauf geschrieben. Der **Fußball** war ihr Abschiedsgeschenk gewesen. **Theo** kämpfte mit den Tränen. Würde er doch nur schon in seine neue Schule gehen. Dann hätte er bestimmt schon neue Freunde. Doch es waren Ferien, noch drei Wochen lang. **Theo** seufzte und warf den **Fußball** gegen die Tür. Sofort kam Bea ins Kinderzimmer und bemerkte gleich, dass ihr kleiner Bruder nicht in bester Stimmung war. „Lass uns rausgehen!“, schlug Bea vor. „Ich spiele auch mit dir **Fußball**.“ **Theo** mochte seine Schwester zwar sehr, aber beim **Fußball**spielen war sie eine echte Niete. Nicht mal als



Torwart war sie zu gebrauchen, denn sie ließ wirklich jeden Ball ins Netz. „Ach komm, **Theo**! Ich gebe mir auch ganz viel Mühe“, sagte Bea, nahm den **Fußball** und sah ihren Bruder erwartungsvoll an. „Na gut“, meinte **Theo**. „Hier allein im Zimmer rumhocken macht auch keinen Spaß. Und wohin sollen wir gehen?“ Bea lehnte sich zum Fenster hinaus. „Na, dorthin!“ Direkt vor ihrem Haus war ein Sportplatz und kein Mensch war zu sehen. „Vielleicht gibt es hier gar keine Kinder“, sagte **Theo** skeptisch. Bea lachte: „Dann sind wir jetzt schon mal zwei.“ Fünf Minuten später standen sie auf dem Sportplatz, mit dem **Fußball**.

„Ich gehe ins Tor“, sagte Bea schnell und stellte sich zwischen zwei Pfosten. **Theo** war das egal. Seine Schwester konnte weder gut schießen noch halten. Und wie immer, wenn er mit Bea **Fußball** spielte, verlor er schnell die Lust. Es war einfach langweilig. Als der **Fußball** wieder ins Aus rollte, stoppte ihn ein fremder Junge. Er grinste und meinte dann: „Soll ich den lahmen Torwart mal ersetzen?“ **Theo** sah zu Bea. Würde sie sauer sein? „Was ist?“, brüllte Bea aus ihrem Tor zu den beiden Jungen. „Hier wäre noch ein Tormann?“, schrie ihr Bruder zurück. „Von mir aus können wir gern tauschen. Ich bin ja nicht gerade Manuel Neuer.“ „Das stimmt“, sagten **Theo** und der fremde Junge gleichzeitig und lachten laut los. Bea tat beleidigt und räumte das Feld. „Ich bin **Theo**“, sagte der fremde Junge und jonglierte den **Fußball** mit dem linken Fuß. „Echt? Ich heiße auch **Theo**“, sagte der erste **Theo** verblüfft. „Echt?“, fragte der zweite **Theo** zurück und nahm den **Fußball** in die Hand. „Ganz echt.“ Dann spielten die beiden **Theo** fast zwei Stunden **Fußball**, und zwar nicht allein. Wenig später kamen auch noch Awad, Otto, Kosta und Ricke dazu. Als **Theo** zufrieden mit seinem **Fußball** nach Hause ging, stellte er fest: Nun kenne ich schon fünf Menschen in dieser Stadt. Und bald sollten es noch viel, viel mehr werden.

MAX BEI DEN DINOSAURIERN



Mit dieser Bewegungsgeschichte taucht ihr in die Welt der Dinos ein.

So geht's: Lest die Geschichte jüngeren Zuhörer/-innen vor, die zur Geschichte passende Bewegungen machen. Legt an den entsprechenden Stellen kurze Pausen ein.

Die Geschichte:

Max lag auf dem Rücken in seinem Bett. Er hatte seine Hände unter den Kopf geschoben und stierte an die Decke. Max war überhaupt nicht müde. Aufgeregt wippte er mit seinen Füßen hin und her. Morgen wird er mit seiner Klasse einen Ausflug in den Saurierpark machen. Max liebte Dinosaurier. Er besaß Bücher, Spielzeugfiguren, ein Stickeralbum nur mit Dinos und er lag sogar in Dinobettwäsche.

Gerade überlegte er, welche Saurier er im Park wohl sehen würde, da klopfte es an sein Kinderzimmerfenster. Max fuhr erschrocken hoch und saß im Bett. Hatte er sich geirrt? Nein, da war es wieder. Langsam und leise stand er auf und blieb dann regungslos stehen. Wer sollte mitten in der Nacht an sein Fenster klopfen, noch dazu im fünften Stock? Auf Zehenspitzen schlich er durch sein Zimmer bis zum Fenster. Er versuchte durch die Scheibe zu sehen, doch es war stockdunkel draußen.

Letztendlich siegte seine Neugier. Wer oder was klopfte da? Mit einem Ruck öffnete Max das Fenster. Seine Augen wurden groß wie Hühnereier: ein Flugdinosaurier. Blitzschnell schnappte der mit seinem langen spitzen Maul zu, warf Max auf seinen Rücken und schwebte mit ihm durch die Nacht davon. Max jauchzte vor Vergnügen. Er breitete seine Arme aus und flog über die Stadt, Wiesen und

Felder hinweg. Angst hatte er keine. Er vertraute dem Pteranodon. Übermütig wedelte Max mit seinen Armen hoch und runter, da passierte es: Er verlor den Halt, fiel hinunter und landete unsanft auf seinem Po im Gras. Fassungslos sah Max dem Riesen der Lüfte hinterher, bis dieser in der Morgendämmerung verschwunden war.

Nun schaute sich Max seine Umgebung an. Er entdeckte seltsame Bäume, große Farne und Schachtelhalme, genau wie sie in seinen Dinobüchern zu sehen waren. Max sprang auf und ging langsam los. Wo war sein Zuhause? Er lief ein ganzes Stück, manchmal sogar geduckt, wenn die Farne besonders dicht standen. Endlich erreichte Max eine große flache Ebene und blieb stehen. Was sollte er jetzt tun? Wohin gehen? Da spürte Max, wie die Erde unter ihm zu zittern begann. Eine große Herde Brachiosaurus zog an ihm vorbei. Max blieb der Mund vor Staunen offen stehen. Er rieb sich die Augen. Nein, sie waren wirklich da. Diese Saurier waren Pflanzenfresser, das wusste Max. Er brauchte sich also nicht vor ihnen zu fürchten.

Am anderen Ende der Ebene entdeckte Max einen Berg. Dort wollte er hin, denn von dort oben konnte er sich einen Überblick verschaffen. Er marschierte los. Doch die Herdentiere hatten in der Ebene ihre Spuren hinterlassen. Überall lagen dampfende Kackhaufen von der Größe umgekippter Mülltonnen. Max sprang über sie hinweg. Mal nach rechts, mal nach links. Dabei hielt er sich die Nase zu. Plötzlich hörte Max hinter sich seltsame Geräusche und sah über seine Schulter. Ein Stegosaurus, ein Vertreter der Stacheldinosaurier, kam genau auf ihn zu. „Ich bin ein Baum“, beschloss Max blitzschnell, stellte sich ganz steif hin und streckte die Arme hoch wie Äste. Der Stegosaurus, mit seinen zwei Reihen riesiger Knochenplatten auf dem Rücken, stampfte gemächlich auf ihn zu. Max hielt die Luft an. Doch der Saurier schnüffelte nur kurz an Max, hielt ihn nicht für schmackhaftes Futter und stampfte weiter.

Erleichtert setzte Max seinen Weg fort. Das war einem gefährlichen Räuber nicht entgangen. Der Tyrannosaurus Rex nahm die Verfolgung auf. Max bemerkte eine Bewegung von rechts und entdeckte den Fleischfresser. Da bekam Max einen gewaltigen Schreck und lief, so schnell er konnte, im Zickzack davon. Er musste Haken schlagen und blitzschnell die Richtung wechseln, sonst hatte er keine Chance. Der Tyrannosaurus würde schneller sein. Da sah Max die Rettung: eine große Wasserstelle. Konnte der Tyrannosaurus schwimmen? Egal, er musste es versuchen. Max sprang von der Anhöhe ins Wasser, drehte sich sofort auf den Rücken, um den Angreifer im Auge zu behalten, und ließ sich mit ausgebreiteten Armen treiben. Auf der Anhöhe erschien Sekunden später der Tyrannosaurus und blickte auf seine verschwundene Beute hinab. Schleim tropfte aus seinem aufgerissenen Maul und die messerscharfen gebogenen Krallen seiner kurzen Arme blitzten gefährlich in der Sonne. Der Tyrannosaurus brüllte furchteinflößend und verschwand. Gerade wollte sich Max über seine gelungene Flucht freuen, da packte ihn etwas am Arm. Zu Tode erschrocken, schlug Max wie ein Wilder mit den Armen um sich. „Max! Max! Beruhige dich! Was ist denn los?“ Max öffnete die Augen und sah in das erstaunte Gesicht seiner Mama. „Hab ich geträumt?“, fragte er noch ganz benommen. „Das muss ein ziemlich anstrengender Traum gewesen sein. Du bist klatschnass geschwitzt“, antwortete seine Mama und zupfte ihm dabei stirnrunzelnd ein Blatt aus den feuchten Haaren.

