



# Lesen in Bewegung

50 Aktionsideen für Leseförderung  
mit Bewegungsansätzen

Spiele, Übungen und Kreativtipps  
für Kinder von 6 bis 12 Jahren

## Impressum:

Baden-Württemberg Stiftung | Stiftung Lesen (Hg.):

Lesen in Bewegung. 50 Aktionskarten  
für Leseförderung mit Bewegungsansätzen

Herausgeber und Verleger:

### **Baden-Württemberg Stiftung**

Kriegsbergstraße 42, 70174 Stuttgart

[www.bwstiftung.de](http://www.bwstiftung.de)

Verantwortlich: Christoph Dahl

Redaktion: Christine Potnar

### **Stiftung Lesen**

Römerwall 40, 55131 Mainz

[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

Verantwortlich: Dr. Jörg Maas

Programme und Projekte: Sabine Uehlein

Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer

Fachautoren: Katja Kempster, Mainz; Christine Kranz,  
Mainz; Ute Schröder, Dresden; Erika Seitz, Reutlingen

Beratung: Julia Kempster, Grundschule Klosterreichenbach in Baiersbronn; Kindersport-Akademie TSV Schott (KISA) Mainz; Lesescouts der Humboldt-Werkrealschule, Mannheim; Lesescouts der Waldparkschule, Heidelberg

Gestaltung: wordsimages

Kaiserstraße 38 , 55116 Mainz

Druck: johnen druck GmbH & Co. KG

Industriegebiet Bornwiese

54470 Bernkastel-Kues

Auflage: 1.000 Exemplare

Die Aktionsideen sind sorgfältig erwogen und hinsichtlich der Praxistauglichkeit geprüft. Eine Haftung der Herausgeber für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© Baden-Württemberg Stiftung | Stiftung Lesen,  
2015, Stuttgart, Mainz

# Einleitung

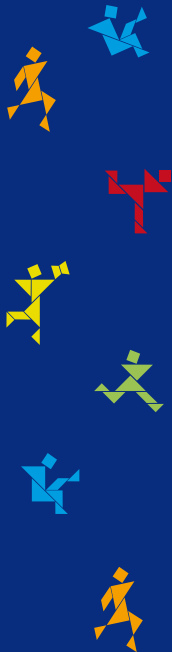
Bolzplatz oder Bücherei? Dass beides zusammenpasst, möchte die Initiative „Lesen in Bewegung“ der Baden-Württemberg Stiftung und der Stiftung Lesen zeigen. Die Initiative, die 2014 mit einer gleichnamigen Tagung gestartet ist, möchte nun Multiplikatoren aus dem Bildungsbereich wie Lehrkräfte, Pädagogen, Sporttrainer, Bibliothekare und andere Bildungsakteure mit konkreten methodisch-didaktischen Impulsen bei der Umsetzung von Leseförderung mit Bewegungsansätzen unterstützen.

Als Innovations- und Inspirationsmotor für die Praxis wurde dieses Aktionskarten-Set entwickelt. Es enthält Übungen, Spiele und Kreativideen für Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren und verbindet Lesen mit Bewegungsansätzen.

Die Aktionsideen möchten Lesemotivation und Lesefreude der Kinder steigern, indem sie Lesen in einem aktionsreichen und kreativen Kontext zeigen. Sie vermitteln zudem, wie konkrete Textarbeit mit Bewegung angereichert und abwechslungsreicher gestaltet werden kann.

Wir wünschen Ihnen mit unseren Aktionskarten viel Vergnügen!

Ihre Baden-Württemberg Stiftung und Ihre Stiftung Lesen



# Das Aktionskarten-Set in der Praxis

Die Übungen und Spiele aus dem Aktionskarten-Set können im fächerübergreifenden Unterricht, bei Kinder- und Lesefesten, in der freien Kinder- und Jugendarbeit, im Vereinstraining, bei Bibliotheksaktionen und vielen anderen Gelegenheiten eingesetzt werden.

Ausführliche Hinweise zum Einsatz der Karten in unterschiedlichen Kontexten finden Sie in unseren Download-Handreichungen unter [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de). Dort werden Aktionen und Unterrichtseinheiten mit den Aktionskarten vorgestellt und weitere methodische Tipps zur Arbeit mit dem Aktionskarten-Set gegeben.

Zudem bieten wir flankierend Webinare an, die Erläuterungen für die praktische Ausführung und für Einsatzmöglichkeiten der Übungen präsentieren. Weitere Informationen: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de)



# Das Aktionskarten-Set

Das Aktionskarten-Set besteht aus 50 Ideenkarten, die in 5 Kategorien unterteilt sind. Die Kategorien sind als Orientierungshilfe gedacht, die Übergänge sind fließend und nicht immer ganz trennscharf.

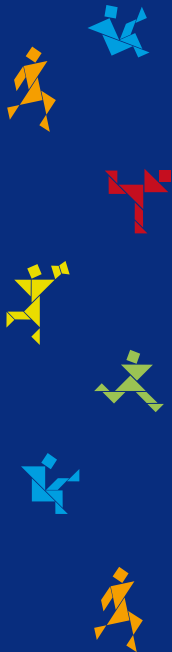
**Symbol Buch:** Diese Übungen zeigen, wie Sie eine gemeinsam in der Gruppe gelesene Lektüre, z. B. die aktuelle Klassenlektüre, bewegt didaktisieren können.

**Symbol Kegel:** Diese Spiele laden ein, sich während des Lesens zu bewegen und auf kreative Weise verschiedene Bücher, z. B. in der Klassenbibliothek, zu entdecken.

**Symbol Trillerpfeife:** Diese Ideen versammeln vielfältige Anregungen, wie Stichwörter aus Lesetexten zu Bewegung führen können.

**Symbol Pantomime:** Diese Aktionskarten vermitteln, wie aus Vorlesegeschichten Bewegungsgeschichten werden.

**Symbol Schere:** Diese Kreativideen rund um Lesen, Sport und Bewegung inspirieren zum Basteln und Malen sowie zur Arbeit mit unterschiedlichen Medien. Sie eignen sich insbesondere als Anschlussaktionen zu Lese- und Bewegungseinheiten.



**Material:** Viele Übungen können Sie mit wenigen Hilfsmitteln durchführen bzw. mit etwas Kreativität an die vorhandene Ausstattung anpassen.

**Form:** Die Ideen sind in Einzel-, Partner- oder Gruppenaktion differenziert, lassen sich mit einigen Veränderungen auch immer für andere Sozialformen umgestalten.

**Alter:** Die Altersangaben sind grobe Richtlinien, ab wann sich eine Übung einsetzen lässt. Letztendlich entscheiden Sie, ob sie für Ihre Gruppe vom Leistungsstand her geeignet ist.

**Hinweise:** Die Tipps und Tricks für den Einsatz der Übungen und Spiele beziehen sich auf Ort, Lektüre, methodische Fragen etc.

**Spielbeschreibung:** Spaß und Freude an Lesen und Bewegen stehen im Vordergrund der Spiele und Übungen, die sich als Anregungen verstehen. Erweiterungen, Abwandlungen, Anpassungen sind ausdrücklich erwünscht. Beim allen Spielen gilt aber: Achten Sie auf die Sicherheit und das Wohlbefinden der Kinder.



# Buchfiguren-Paare



**Buchcharaktere aus der gemeinsamen Lektüre sollen mit Bewegungen dargestellt werden.**

## Material

Kärtchen mit den Namen von Buchcharakteren aus der aktuellen Gruppenlektüre, jeder Name muss doppelt vorkommen, zudem 2 leere Kärtchen.

## Form

Gruppenaktion

## Alter

ab 8 Jahren

## Hinweise

Ausgangspunkt für diese Aktion kann die Klassen- oder Gruppenlektüre sein. Sie kann aber auch mit beliebigen Kinderbuchhelden umgesetzt werden. Wichtig ist, dass die Kinder die Buchfiguren kennen. Bei der gemeinsamen Lektüre können Sie die handelnden Figuren vorher einführen und dabei gemeinsam über deren Eigenschaften sprechen. Die im Spiel ausgedachten Bewegungen können auch weiterhin als Ankerpunkte beim Besprechen der Lektüre dienen, mit deren Hilfe sich die Handlung der Geschichte besser nachvollziehen lässt.

## Spielbeschreibung

Alle Kinder ziehen ein Kärtchen. Auf allen Karten – ausgenommen 2 Karten – stehen die Namen von Buchfiguren aus der gemeinsamen Lektüre oder von bekannten Kinderbuchhelden. Die beiden Kinder mit den leeren Kärtchen gehen vor die Tür.

Der Rest findet seinen Partner. Gemeinsam überlegen sich die Paare eine Bewegung, mit der sie ihre Person gut verkörpern können. Haben sich alle auf eine Bewegung geeinigt, verteilen sich alle im Raum und die beiden Spieler vor der Tür können nun dazukommen. Sie dürfen abwechselnd eine Person antippen, die dann die vorher ausgedachte Bewegung ausführt.

Ziel ist es, zuerst die Paare zu finden und dann zu erraten, um welche Helden es sich handelt. Lassen Sie die Paare erläutern, warum sie diese Bewegung gewählt haben, und die Spieler, wie sie darauf gekommen sind. Führen Sie alle Bewegungen im Anschluss nochmals mehrfach gemeinsam aus.



# Zitate-Paare



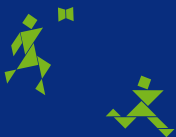
**Kinder ordnen Zitate aus einer gemeinsamen Lektüre den jeweiligen Buchfiguren zu.**

**Material** Klassen- oder Gruppenlektüre, Blanko-Karten, Schreibutensilien

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 8 Jahren

**Hinweise** Lassen Sie die Kinder selbst die Zitate-Paare anfertigen. Dazu schreiben die Kinder einen kurzen Satz aus einem Dialog auf eine Karte, der in der gemeinsamen Lektüre vorkommt. Auf eine andere Karte notieren sie den Namen der Buchfigur, die diesen Satz gesagt hat. Die Kinder sollten darauf achten, dass der Satz möglichst aussagekräftig ist. Es kann aber auch lustig sein, wenn jemand nur „Ja, und?“ o. Ä. notiert. Das können Sie gut zum Anlass nehmen, um über das Erkennen von Schlüsselszenen und wichtigen Informationen zu sprechen. Es ist auch nicht weiter schlimm, wenn Zitate und Namen mehrfach vorkommen. Denn die Aktion möchte spielerisch das Textverständnis vertiefen und nebenbei die Kommunikation innerhalb der Gruppe stärken.



## Spielbeschreibung

Mischen Sie die Zitate-Paare und lassen Sie jedes Kind ein Kärtchen ziehen. Auf Ihr Kommando laufen die Kinder durcheinander und suchen ihren Partner – also entweder den passenden Satz oder die passende Buchfigur.

Dazu halten sie bei einem Mitspieler an und nennen den Namen ihrer Figur bzw. das Zitat. Wer glaubt, seinen Partner gefunden zu haben, bleibt an Ort und Stelle eingehakt stehen.

Haben sich alle Paare gefunden, stellen sich die Paare mit ihren Zitaten und Namen vor. Stimmt alles?

# Antwort-Laufen



**Kinder beantworten bei einem Laufspiel  
Fragen zur Klassen- oder Gruppenlektüre.**

**Material** Lektüre, Frage- und Antwortkarten, verschiedene Requisiten

**Form** Gruppenaktion (2 Teams)

**Alter** ab 7 Jahren

**Hinweise** Diese Aktion eignet sich besonders, um den Inhalt der aktuellen Klassen- oder Gruppenlektüre spielerisch abzufragen, kann aber auch mit bekannten Kinderbüchern durchgeführt werden. Die Fragen sollten möglichst so gewählt werden, dass sie sich mit Requisiten darstellen lassen, z. B. „Wer ist Harry Potter?“; die Antwort „Zauberer“ könnte mit einem Zauberstab symbolisiert werden. Je nach Gruppengröße können Sie auch mehrere Teams bilden, sodass keine allzu langen Wartezeiten entstehen. Eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de)

## Spielbeschreibung

Verteilen Sie die Requisiten im Raum und markieren Sie eine Startlinie. Bilden Sie 2 Teams, die sich in 2 Reihen an der Startlinie aufstellen. Lesen Sie die erste Frage vor. Nun müssen die Ersten der Teams schnellstmöglich zum Gegenstand rennen, der für die richtige Antwort steht, ihn umrunden und wieder zurück zum Team laufen und den nächsten abklatschen. Wer zuerst abklatscht, erhält einen Punkt. Alternativ können Sie auch 4 Antwortmöglichkeiten von A – D zur Auswahl geben, die Buchstaben A, B, C, D, auf Pylonen kleben und diese in gewünschter Laufdistanz zu den Teams aufstellen.

# Literalympics



**Kinder leiten verrückte Sportdisziplinen aus der gemeinsamen Lektüre ab und veranstalten eine Olympiade.**

**Material** Klassen- oder Gruppenlektüre, Sportgeräte wie Bälle, Tücher, Sandsäcke

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 9 – 10 Jahren

**Hinweise** Nach diesem Prinzip können Sie fast jedes Buch in Bewegung umsetzen und in die Sporthalle bringen. Natürlich lässt sich diese Aktion auch mit bekannten Kinderbüchern durchführen und im Rahmen eines Schul- oder Sportfests präsentieren. Dabei sollten weniger Begriffe als allgemein bekannte Fakten „bewegt werden“, z. B. Pippi Langstrumpf-Pferdestemmen, Tribute von Panem-Bogenschießen etc. Die Aktion ist recht aufwändig und sollte über einen längeren Zeitraum durchgeführt werden.

## Spielbeschreibung

Suchen Sie gemeinsam mit den Kindern nach Begriffen, Situationen, Beschreibungen aus der aktuellen Klassen- und Gruppenlektüre, die sich als verrückte Disziplin umsetzen lassen, z. B. Blumen gießen, Hochstapeln (mehrdeutige Begriffe eignen sich besonders gut!), Gassi gehen etc.

Hat sich die Gruppe auf die Disziplinen geeinigt, finden sich die Kinder in Kleingruppen zusammen, die sich jeweils einer Disziplin annehmen. Jede Gruppe überlegt sich, wie sie ihre Disziplin in ein Spiel umsetzen kann.

Zuerst wird auf einem Plakat festgehalten, woher im Buch diese Disziplin stammt (z. B. mit einem Zitat und der Seitenzahl).

Dann beschreiben und zeichnen die Kinder auf, wie das Spiel durchgeführt und nach welchen Kriterien der Sieger bestimmt wird.

Abschließend geht es in die Sporthalle, wo die Disziplinen an unterschiedlichen Stationen aufgebaut und anschließend als Literalympics durchgespielt werden.



**Material**

# Literator

**Konflikte aus der Klassenlektüre werden bei einem Fußballspiel in der Gruppe ausgetragen.**

Ball, 2 Tore (sind keine Hallentore vorhanden, stellen Sie 2 große Sprungkästen oder eine Bodenmatte an die Wand)



**Form**

Gruppenaktion

**Alter**

ab 8 Jahren

**Hinweise**

Für diese Aktion eignen sich Bücher, in denen Konflikte zwischen unterschiedlichen Parteien verhandelt werden. Fußballbücher sind natürlich dafür prädestiniert, aber es gibt auch viele andere Kinderbücher, z. B. Bandengeschichten, in denen es um Konfliktlösungen geht.



## Spielbeschreibung

Besprechen Sie im Vorfeld den Konflikt mit der Gruppe, den die Lektüre aufgreift. Wer sind die beiden konkurrierenden Parteien (Figuren, Tiere, Gruppen) aus der Lektüre? Worüber sind sie uneins? Worin konkurrieren sie? Dann sollen sich die Kinder vorstellen, dass sich die Konkurrenten auf dem Fußballplatz treffen. Jeder hat seine Freunde mitgebracht und sie beschließen, ihren Konflikt in einem fairen Fußballspiel auszutragen. Diese Gedankenreise kann dann in einem tatsächlichen Fußballspiel umgesetzt werden. Variante: Einem Mannschaftsmitglied wird die Rolle der Hauptperson zugeteilt. In der anderen Mannschaft bekommt ein Kind die Rolle des Konkurrenten. Nur diese beiden Kinder dürfen auf das Tor schießen. Das heißt, die ganze Mannschaft steht hinter dieser Person und unterstützt sie. Alle 3 bis 5 Minuten wechseln Hauptperson und Konkurrent, damit jeder einmal auf das Tor schießen darf. Unabhängig davon, für welche Variante Sie sich entscheiden, sprechen Sie nach jedem Spiel mit den Kindern darüber, wie es den Hauptpersonen geht und wie sich die Mitstreiter fühlen.



# „Verzettel“ dich nicht



Die Inhaltsangabe der gemeinsamen Lektüre wird über einen Bewegungsparcours eingesammelt.

## Material

Die Inhaltsangabe der geplanten Lektüre mehrmals auf verschiedenfarbiges Papier kopieren, in Streifen schneiden, pro Gruppe ein farbiges Papier passend zu den Papierstreifen; Schreibutensilien, ein Gruppensatz der geplanten Lektüre, Material für einen großen Bewegungsparcours (s. u.)

## Form

Kleingruppenaktion

## Alter

ab 8 Jahren

## Hinweise

Der große Bewegungsparcours kann je nach Hallenausstattung und Bewegungssicherheit der Kinder individuell gestaltet werden, z. B. mit einem kleinen Trampolin auf den großen Sprungkasten springen. Eine Langbank in den Sprungkasten einhängen, auf der die Kinder hinunterlaufen. An die Langbank 2 Sportmatten für einen Purzelbaum legen. Danach Reifen mit geschlossenen Beinen durchspringen. Slalomstangen beenden den Parcours. Auf dem Rückweg sprintet der Läufer neben dem Parcours zu seiner Gruppe. Eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de)

## Spielbeschreibung

Bauen Sie einen großen Bewegungsparcours mit vielen unterschiedlichen Bewegungsangeboten auf. Am Ende des Parcours liegen die farbigen Papierstreifen mit der zerschnittenen Inhaltsangabe.

Teilen Sie die Gruppe in Farbteams ein. Jedes Team bekommt ein Papier mit seiner Farbe und einen Stift. Eine Gruppe nach der anderen schickt je einen Läufer los, um einen Papierstreifen seiner Farbe zu holen.

Ist der erste Läufer zurück, startet das nächste Kind aus dem Team. Sind alle Papierstreifen eingesammelt, sollen die Kinder sie zu einem Text zusammenlegen.

Danach findet jedes Team einen Titel, der zum Text passt. Sind alle Gruppen zu einem Ergebnis gekommen, stellen sie ihre Titel vor.

Während der Findungsphase des Titels können Sie die geplante Klassenlektüre hinter dem Parcours auslegen (am besten mit verdecktem Titel). Nach der Vorstellung darf jedes Kind noch einmal durch den Parcours laufen und sich sein Buch holen.

# Die Erzähler



**Kinder erzählen eine Seite aus der gemeinsamen Gruppen- oder Klassenlektüre nach.**

**Material**

pro Erzähler einen Gymnastikreifen, ein Tamburin (Klangschale, Triangel o. Ä.)

**Form**

Gruppenaktion

**Alter**

ab 8 Jahren

**Hinweise**

Jedes Kind liest sich im Vorfeld der Aktion eine Seite aus der gemeinsamen Gruppen- oder Klassenlektüre gut durch und erstellt eine kurze Zusammenfassung vom Gelesenen. Diese Zusammenfassung üben die Kinder, um sie frei vortragen zu können. Bei jedem Spieldurchgang dürfen 6 bis 8 Kinder die Erzähler sein, je nach Gruppenstärke. Wiederholen Sie die Aktion so lange, ggf. auch am nächsten Tag, bis alle Kinder einmal als Erzähler dran waren.

## Spielbeschreibung

Legen Sie für jeden Erzähler einen Reifen in der Sporthalle aus. Die Kinder bewegen sich zu einer von Ihnen gestellten Bewegungsaufgabe oder je nach Alter frei zu Musik im Raum. Auf ein akustisches Signal hin stellt sich jeder Erzähler in einen Reifen. Zu ihm dürfen maximal 2 weitere Kinder in den Reifen steigen. Bleiben Kinder übrig, müssen sie bis zu nächsten Runde lautlos durch den Raum schleichen.

Der Erzähler erzählt nun seinen beiden Reifengästen die vorbereitete Inhaltsangabe. Sobald er fertig erzählt hat, verlassen die Kinder den Reifen, bewegen sich wieder frei zur Musik oder nach einer neuen Bewegungsaufgabe, bis erneut das Kommando ertönt.

Dann finden sich die Erzählgrüppchen auf die gleiche Weise zusammen. Das geht so lange, bis alle jedem Erzähler einmal gelauscht haben.

# Wörter sammeln



**Nomen werden mit einem Würfelspiel aus der Klassen- und Gruppenlektüre gesammelt.**

## Material

ein Würfel mit Würfelbecher, die Klassen- oder Gruppenlektüre, pro Kind ein liniertes Blatt und ein Stift

## Form

Gruppenaktion

## Alter

ab 8 Jahren

## Hinweise

Bei großen Gruppen können Sie auch 2 Würfel einsetzen und ein weiteres Buch in die Kreismitte legen. Sie können entweder eine bereits gelesene Seite aufschlagen, um den Text zu wiederholen oder eine unbekannte Seite aufschlagen, um die Kinder zum Weiterlesen anzuregen. Markieren Sie die ausgesuchte Seite mit einem Post-it. Falls das Buch versehentlich zuklappt, kann die Seite schnell wieder gefunden werden. Zum Abschluss des Spiels können Sie die Nomen vorlesen lassen. Ist der Text noch nicht bekannt, dürfen die Kinder vermuten, was in der Geschichte passiert.

## Spielbeschreibung

Die Kinder sitzen in einem großen Kreis. Jedes Kind hat ein liniertes Blatt und einen Stift. Schlagen Sie eine Seite in Ihrer Klassenlektüre auf und legen Sie das Buch in die Mitte des Kreises.

Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine Eins gewürfelt hat, schnappt sich das Buch und schreibt so viele Nomen wie möglich von der Seite ab. Das Kind darf so lange schreiben, bis ein anderes Kind eine Eins gewürfelt hat. Die restlichen Kinder sind aber nicht nur mit dem Würfeln beschäftigt, sondern führen je gewürfelte Zahl eine Bewegungsaufgabe aus. Die Augen der Würfel könnten wie folgt belegt sein:

EINS: Nomen sammeln

ZWEI: Hampelmannsprung

DREI: um die Gruppe herumlaufen

VIER: den Stift auf dem Handrücken balancieren und dabei 10 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 6 zählen



**Material**

# Geschichtenfuß



**Wortkärtchen werden mit Füßen über eine bestimmte Strecke transportiert und die Wörter anschließend mit dem Fuß geschrieben.**

pro Kleingruppe ein großes Blatt Papier, 3 Stifte, Wörter auf Papierstreifen, einen Gymnastikreifen

**Form**

Kleingruppenaktion (mind. 3 Kinder)

**Alter**

ab 6 Jahren

**Hinweise**

Erstellen Sie pro Gruppe einige Wortpapierstreifen. Sie können dafür entweder Schlüsselwörter aus der aktuellen Klassen- und Gruppenlektüre entnehmen, anhand derer dann die Geschichte nacherzählt oder Hypothesen gebildet werden. Oder Sie wählen die Wörter frei und nehmen diese später zum Schreiben Anlass für eine kleine Geschichte. Sie können auf dem Weg zum Gymnastikreifen Hindernisse einbauen oder eine bestimmte Gangart vorgeben.



## Spielbeschreibung

Jede Kleingruppe erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Alle Kinder sind barfuß und stellen sich in den Teams in einer Reihe auf. In einiger Entfernung vom jeweiligen Team ist der Gymnastikreifen mit den Wortpapierstreifen platziert.

Auf ein Signal hin startet jeweils das erste Kind im Team und läuft zum Team-Gymnastikreifen. Dort nimmt es mit den Zehen einen Wortstreifen auf und versucht, diesen zurück zur Gruppe zu transportieren, und zwar mit den Füßen. Gelingt es dem Kind nicht, den Streifen mit den Zehen aufzunehmen, kann es für diese Aktion (also, den Streifen zwischen die Zehen zu klemmen) die Hände benutzen. Der Transport erfolgt aber ausschließlich mit den Füßen!

Mit dem Wort beim Team angekommen, klemmt sich das Kind einen Stift zwischen die Zehen und versucht, das Wort auf Papier zu schreiben – dabei darf ein Teammitglied das Blatt festhalten. Dann startet das nächste Kind und holt sich einen Streifen.





**Material**

**Form**

**Alter**

**Hinweise**



# Der wilde Wissenskreis



**Bei einem Lauf- und Reaktionsspiel wird das Wissen über die Gruppen- oder Klassenlektüre spielerisch abgefragt.**

ein langes Seil

Gruppenaktion

ab 6 Jahren

Das temporeiche Spiel eignet sich gut, um spielerisch das Wissen über eine gemeinsam gelesene Geschichte zu prüfen. Sie können aber das Prinzip auch nutzen, um allgemeines Wissen zu Lieblingsbüchern und Buchhelden, z. B. nach Autoren oder Hauptfiguren, zu aktivieren.

## Spielbeschreibung

Alle Kinder stehen im Kreis und halten ein langes Seil fest. Ein Kind steht als Hüter im Wissenskreis und versucht, dort auszubrechen. Dafür versucht er, so viele Kinder wie möglich zu berühren und vom Seil wegzulocken.

Berührt er nämlich ein Kind, läuft dieses so schnell wie möglich zum Spielleiter (z. B. zu Ihnen) und gibt eine Information zur gemeinsam gelesenen Lektüre preis, z. B. „Jim Knopf wohnt in Lummerland“, und nimmt dann wieder seinen Platz am Seil ein. Die Kinder können sich auch vor der Berührung des Hüters schützen, indem sie das Seil loslassen. Dann kann der Hüter sie nicht mehr abklatschen. Wer das Seil loslässt, muss einmal schnell um den Kreis laufen und darf dann seinen Platz wieder einnehmen. Je mehr Kinder unterwegs sind, also zum Spielleiter oder um den Kreis herum, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Hüter ausbrechen kann. Denn fällt das Seil zu Boden, weil nicht mehr genügend Hände es festhalten, ist der Hüter frei. Dann wird ein anderes Kind zum Hüter bestimmt und es geht in eine neue Runde.

# Vorlesen und Balancieren



Ein Kind liest vor, ein anderes hört zu,  
während es einen Luftballon in der Luft jongliert.

**Material** Luftballon, Lesetext

**Form** Partneraktion

**Alter** ab 7 Jahren

**Hinweise** Bei dieser Aktion sind sowohl Lesekompetenz als auch sportliches Geschick gefragt. Die Kombination aus Vorlesen, Zuhören und Balancieren ist am Anfang zwar nicht so einfach, lässt sich aber gut üben und kann in kurzer Zeit deutlich verbessert werden. Achten Sie auf ausreichend Platz für jeden Leser und wählen Sie einfache und kurze Texte wie Witze oder Pixibücher.

## Spielbeschreibung

2 Kinder stehen sich gegenüber. Ein Kind liest aus einem Lesetext vor, während sein Partner versucht, einen Luftballon möglichst lange mit allen Körperteilen – außer mit den Händen – in der Luft zu halten. Das Zuhören ist dabei eine ganz besondere Herausforderung! Wenn der Luftballon auf den Boden fällt, wechseln Jongleur und Vorleser.

Alternativ: Die Profis können es mit einem Ball anstatt mit einem Luftballon versuchen!

Da diese Variante recht viel Lärm erzeugt, ist sie nur für kleine Gruppen und bei viel Platz zu empfehlen. Als Einzelaktion lässt sich auch ein Tuch auf dem Kopf balancieren, während man langsam lesend durch den Raum schreitet.

# Lesehindernisse



**Kinder durchlaufen einen Hindernisparcours aus Büchern.**

**Material** Bücher, Turnbank, Seil, Reifen, Matten

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Diese Aktion zeigt Bücher in einem anderen Licht: Als etwas, das auch in der Sporthalle seinen Platz hat! Um die Bücher nicht zu beschädigen, gilt beim Durchlaufen des Parcours: Wer kein Buch umwirft, bekommt einen Punkt in Form einer Wäscheklammer, die am Pulli befestigt wird. Der Hindernisparcours kann flexibel an das Leistungsniveau angepasst und auch im Klassenzimmer oder auf dem Schulhof durchgeführt werden. Nach jedem Durchgang können Sie aus einem der eingesetzten Bücher vorlesen oder etwas darüber erzählen. Am Ende dürfen natürlich die „sportlichen“ Bücher ausgeliehen werden.

Eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de).

## Spielbeschreibung

Beginnen Sie den Parcours mit einer Startlinie aus 2 Büchern.

Dann folgt eine Längsbank mit Büchern in verschiedenen Abständen. Die Kinder springen mit aufgestützten Händen nach rechts und links über die Bank, wobei die Hände immer in die nächste Lücke zwischen den Büchern greifen.

Danach geht es durch einen Slalom aus Büchern, die rechts und links versetzt liegen, sodass größere Kurven gelaufen werden müssen.

Als Nächstes gilt es, einen Graben zwischen 2 Matten zu überspringen, in dessen Mitte ein Buch aufgestellt ist.

Dann muss eine Bücherreihe im Spinnengang überquert werden.

Weiter geht es balancierend über ein Seil auf dem Boden, das rechts und links mit Büchern begrenzt ist, die nicht berührt werden dürfen.

Dann folgt eine weitere Bücherreihe, die auf allen vieren überquert wird.

Das Ziel ist eine Weichbodenmatte, auf der sich alle Kinder treffen.

# Titel-Schnappschuss



**Kinder entdecken unterschiedliche Lesemedien.**

**Material** Zeitschriften, Comics, E-Reader, Zeitungen, Sachbücher, Vorlesebücher, Geschichten, Rätselbücher, E-Book

**Form** Partneraktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Diese Aktion können Sie einsetzen, um den Kindern die Bandbreite unterschiedlicher Lesemedien zu vermitteln. Sie kann im Gruppenzimmer, in der Sporthalle oder auf dem Hof durchgeführt werden. Verteilen Sie die mitgebrachten Lesemedien im Raum und achten Sie auf genügend Platz zwischen den Titeln. Sensibilisieren Sie die Kinder auch für die Verantwortung, die sie dem Partner gegenüber haben, der die Augen geschlossen hat. Sprechen Sie abschließend in einer gemeinsamen Runde über die verschiedenen Lesemedien.

## Spielbeschreibung

Die Kinder einigen sich mit ihrem Partner auf die verschiedenen Rollen: Ein Kind ist der Fotoapparat, sein Partner der Fotograf. Der Fotoapparat schließt die Augen und wird „blind“ von seinem Fotografen durch den Raum zu einem der ausgelegten Lesemedien geführt.

Dort wird ein Schnappschuss gemacht: Der Fotograf betätigt den Auslöser durch leichtes Antippen seines Partners zwischen den Schulterblätter. Der Fotoapparat öffnet daraufhin die Augen und merkt sich das Lesemedium, das er sieht. Danach schließt er wieder seine Augen und es geht weiter zum nächsten Titel.

Nach dem Rundgang werden die Bilder „entwickelt“, indem das Fotoapparat-Kind die fotografierten Bilder, also die Titel, aufzählt. An wie viele kann es sich erinnern? Anschließend werden die Lesemedien neu im Raum verteilt und die Rollen getauscht.



# Bewegte Lieblingsbücher



**Kinder lernen auf spielerische Weise die Lieblingsbücher anderer Kinder kennen.**

**Material** Lieblingsbücher, Bewegungsaufgaben

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 8 Jahren

**Hinweise** Als Lieblingslektüren dürfen selbstverständlich Comics oder Zeitschriften mitgebracht werden. Die Aktion lässt sich auch zum Entdecken der Klassen- oder Gruppenbibliothek einsetzen oder um verschiedene Bücher zu einem bestimmten Thema kennenzulernen. Um eine intensivere Beschäftigung mit den Lieblingslektüren anzuregen, können Sie auch in jedes Buch einfache, ganz allgemeine Quizfragen legen, die zu allen passen, z. B.: Wie viele Seiten hat das Buch? Wie lautet das erste Wort auf Seite 25? Wie lautet der Name des Autors rückwärts? Die Antworten sucht jeder bei der Beschäftigung mit dem Buch für sich selbst heraus. Die richtige Lösung wird dann bei der Buch-Vorstellungsrunde am Ende ermittelt.

## Spielbeschreibung

Jedes Kind bringt sein Lieblingsbuch mit, schreibt auf einen Zettel eine Fortbewegungsart, die zum Inhalt passt, und legt diesen Zettel in das Buch. Aufgaben könnten lauten: „Auf einem Bein hüpfen“, „Rückwärtslaufen“, „Rennen“, „Tänzeln“, „Froschhüpfen“ usw. Die Bücher mit den Bewegungsaufgaben werden im Raum verteilt. Jeder sucht nun ein Buch aus und informiert sich mittels Cover, Klappentext und anhand der ersten Seiten über den Inhalt. Dann wird die Bewegungsaufgabe gelesen und auf dem Weg zum nächsten Buch ausgeführt. Sie können ein Kommando geben, mit dem es weiter geht. Haben alle jedes Buch einmal begutachtet, darf sich jeder mit seiner Lieblingsbewegung zu dem Buch begeben, das er gerne als nächstes lesen möchte. Welches Buch findet die meisten Fans? Lassen Sie die Kinder erzählen, was ihnen an diesem Buch gefällt.

# Bücher-Brennball



Das Brennball-Lesenspiel vermittelt einen Überblick über Bücher zu einem bestimmten Thema.

**Material** Matten, Weichbodenmatte, verschiedene Bälle, Korb, Bücher mit Leseaufträgen, eine Rätselkarte pro Team

**Form** Gruppenaktion (2 Mannschaften)

**Alter** ab 8 Jahren

**Hinweise** Diese Aktion eignet sich besonders gut, um Bücher zu bestimmten Themen wie „Tiere“, „Umwelt“ oder „Städte“ kennenzulernen. Bereiten Sie dazu kurze Leseaufträge zu den Büchern vor und kleben Sie diese in die Bücher. Alternativ können Sie auch die gemeinsame Lektüre, ein Wörterbuch oder sogar das Lesebuch einsetzen. Erstellen Sie dann ein Rätselblatt mit jeweils einer Frage zu jedem Lesetext. Die vorgestellten Bücher sollten nach dem Spiel ausgeliehen werden können. Um Brennball noch interessanter zu gestalten, können Sie auch das unterschiedliche Flugverhalten verschiedener Bälle nutzen und so die Laufdistanzen variieren. Brennballregeln und eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de).

## Spielbeschreibung

Bauen Sie ein Brennball-Feld mit den Matten und dem Korb auf; markieren Sie das Ziel mit einer großen Weichbodenmatte. Legen Sie dann neben die Außenfeld-Matten die Bücher mit den Leseaufträgen und auf die Zielmatte das Rätselblatt mit den Fragen und einem Stift.

Die erste Werfergruppe stellt sich hinter der Startlinie auf, die Fängergruppe verteilt sich im Innenfeld. Die Werfergruppe hat nun 10 Minuten Zeit, möglichst viele Punkte zu erzielen und beginnt das Spiel.

Erreicht ein Spieler der Werfergruppe eine Matte, schnappt er sich ein Buch und führt den Leseauftrag aus. Damit sich die Kinder beim Lesen nicht hetzen, muss jeder Spieler 1 bis 2 Wurfrunden aussetzen, bis er weiter darf.

Am Ziel angekommen, versucht er die passenden Fragen auf der Rätselkarte seines Teams zu den Lesetexten zu beantworten, die er in dieser Runde gelesen hat. Punkte gibt es für jedes Kind, das durch das Ziel kommt sowie einen Extrapunkt für jede richtig beantwortete Frage. Man kann also beim Laufen und Lesen punkten!

# Das Telegramm



Bei einem Brennballspiel werden Satzteile über das Feld transportiert, die dann zu einem Text zusammengesetzt werden.

**Material** Streifen mit Satzteilen aus einem Buch oder eine Inhaltsangabe auf mehreren Streifen, (Volley-)Ball, Gymnastikreifen, 4 blaue Matten

**Form** Gruppenaktion (2 Mannschaften)

**Alter** ab 8 Jahren

**Hinweise** Je jünger die Kinder sind, desto mehr Hinweise auf die richtige Reihenfolge der Texte sollten Sie geben, indem Sie die Satzteile nummerieren. Wählen Sie die Anzahl der Textstreifen nach Gruppengröße aus und bereiten Sie für jede Mannschaft einen Text vor. Für das Spiel bauen Sie ein Brennball-Feld auf. Legen Sie an jede Ecke eines Volleyballfelds eine Matte und als Brennmal einen Gymnastikreifen relativ nahe an den Start ins Feld. Stellen Sie am Ende des Lauffelds eine Box auf, in der die Satzstreifen abgelegt werden. Brennballregeln und eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de).

## Spielbeschreibung

Bilden Sie 2 gleich große Mannschaften aus ihrer Gruppe: die Werfer (Laufmannschaft) und die Fänger (Feldmannschaft). Die Werfer stellen sich am Start an der ersten Matte auf und die Fänger verteilen sich im Feld. Der erste Werfer schnappt sich einen Teil des „Telegramms“, also einen Satzstreifen. Dann wirft er den Ball ins Innenfeld möglichst so, dass kein Fänger ihn erwischt, und läuft über die blauen Matten um das Feld herum.

Die Fänger versuchen nun, den Ball zu fangen und möglichst schnell zum Brennmal zu werfen. Befindet sich der Werfer auf einer Matte, wenn der Ball das Brennmal erreicht, ist er sicher und der nächste Werfer ist dran. Wer sich nicht auf eine Matte retten kann, bevor der Ball das Brennmal erreicht, ist verbrannt und scheidet aus. Er gibt jedoch sein „Telegramm“ am Start ab, damit ein anderer Läufer die Nachricht überbringen kann. Nach 15 Minuten wechseln die Teams. Am Ende werden dann gemeinschaftlich die eroberten Telegrammstreifen sortiert und der Text vorgelesen.

# Bewegungswürfel



**Kinder suchen Wörter, die mit dem gewürfelten Buchstaben beginnen, und verknüpfen diese mit einer Bewegung.**

**Material** Pappe, Stifte, Klebstift

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Vorlagen für Würfel finden Sie im Internet zuhauf. Je nach Alter der Kinder und Zeitbudget bietet es sich an, die Vorlagen schon auszuschnneiden, sodass die Kinder sie nur noch zusammenkleben müssen. Sie können natürlich auch nur 5 Würfel mit allen Buchstaben des Alphabets mitbringen, die Sie selbst hergestellt haben.

Um das Spiel spannend zu gestalten, stecken Sie die Würfel in ein Säckchen und lassen das Kind, das dran ist, einen Würfel ziehen. Als Hilfestellung für das anschließende Bewegungsspiel können Sie im Vorfeld Wörter sammeln, auf die die Kinder dann beim Spiel zurückgreifen.

## Spielbeschreibung

Basteln Sie gemeinsam mit den Kindern einen Würfel aus Pappe. Auf die Würfel werden große Buchstaben gemalt oder, als Collage ausgeschnitten, geklebt. Da auf jede Seite nur ein Buchstabe kommt, sollten Sie so viele Würfel basteln, dass alle Buchstaben des Alphabets vorkommen.

Sind die Würfel fertig, kann es losgehen: Der Reihe nach würfelt jedes Kind mit seinem Bewegungswürfel. Zu dem gewürfelten Buchstaben wird dann ein Wort gesucht, das mit diesem Buchstaben anfängt und eine Bewegung ausdrückt.

Ist es gefunden, führen alle Kinder diese Bewegung aus. Wird z. B. ein „S“ gewürfelt, könnte „schwimmen“ der Begriff sein und alle Kinder machen eine Schwimmbewegung. Es können aber auch Tiere und deren Bewegungen gesucht werden oder Wörter, zu denen lose eine Bewegung assoziiert wird.



# Schleichgeschichte



**Kinder schleichen zu Bildern, mit denen sie eine Geschichte schreiben.**

**Material** Bildkarten, Schreibutensilien

**Form** Einzelaktion

**Alter** ab 8 Jahren

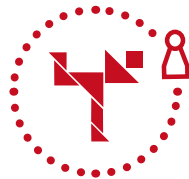
**Hinweise** Sie können für diese Aktion Bildergeschichten, Illustrationen aus Bilderbüchern, aussagekräftige Bilder aus Zeitschriften und Zeitungen etc. nutzen. Kopieren und/oder kleben Sie diese dann auf Kärtchen. Es geht bei der Aktion nicht um ein Richtig oder Falsch, sondern um die Lust am Fabulieren. Je nach Reihenfolge des Erschleichens der Bildkarten ergeben sich immer wieder andere, spaßige Geschichten.

## Spielbeschreibung

Verteilen Sie die Bildkarten mit dem Bild nach unten im Raum. Jedes Kind schleicht zu einer Karte, dreht diese um und betrachtet das Bild. Ist es damit fertig, dreht es die Karte wieder um und schleicht zurück zu seinem Heft. Dort wird in eigenen Worten notiert, was auf der Karte passiert.

Dann schleicht jedes Kind zur nächsten Karte, betrachtet diese, schleicht zurück zum Heft und notiert seine Beobachtungen. Wenn 5 Karten oder mehr „erschlichen“ wurden, gilt es, aus den Notizen eine kleine Geschichte zu schreiben. Wie hat sie begonnen? Wie heißen die Personen, die darin vorkommen? Was passiert? Wie geht sie aus? Ausschmücken ist ausdrücklich erwünscht!

# Wörterhüpfen



**Kinder bilden Wörter, indem sie von Buchstabe zu Buchstabe hüpfen.**

**Material** Buchstaben-Matten, alternativ: Kreide oder Buchstabenkarten

**Form** Einzelaktion

**Alter** ab 5 Jahren

**Hinweise** Das Wörter-Hüpfspiel lässt sich vielfältig einsetzen: um Rechtschreibung zu wiederholen, sich Wörter einzuprägen, neue Wörter im Sprachunterricht zu festigen, als Ratespiel oder um Reizwörter für eine Geschichte zu sammeln. Sollten Sie keine Buchstabenmatten zur Verfügung haben, können Sie die Buchstaben auch mit Kreide auf den Boden malen oder Buchstabenkarten verwenden.

Eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de).

## Spielbeschreibung

Verteilen Sie die Buchstaben im Raum. Achten Sie dabei darauf, dass die Buchstaben nicht zu weit entfernt voneinander liegen, sodass die Kinder gut von Buchstabe zu Buchstabe hüpfen können. Seltener Buchstaben können sich z. B. eher am Rand befinden, häufig verwendete Buchstaben wie Vokale näher beisammen liegen.

Die Kinder stellen sich dann in einer Reihe vor den Buchstaben auf. Sie können Wörter vorgeben, die gehüpft werden müssen. Bei Bedarf können Sie diese als Hilfestellung für alle gut sichtbar aufschreiben. Beim Hüpfen dürfen alle mitbuchstabieren.

Die Kinder können selbst Wörter finden und hüpfen, die die anderen dann erraten müssen. Sie können auch 2 Mannschaften bilden, die im Wettstreit gegeneinander antreten. Wer hüpfert das längste Wort? Wer hüpfert ein Wort am schnellsten?

# Lesen unter Spannung



**Kinder lesen in unterschiedlichen Positionen und spannen dabei ein Theraband an.**

**Material** Luftballon, Lesetext

**Form** Einzelaktion

**Alter** ab 7 Jahren

**Hinweise** Lesen und gleichzeitig ein Theraband in unterschiedlichen Körperpositionen anspannen, fördert nicht nur die Konzentration während des Lesens, sondern stärkt auch die Beweglichkeit, übt die Koordination und kräftigt den Körper. Die Aktion ist einfach sowie überall umzusetzen und sie kann im Stehen, im Sitzen oder im Liegen durchgeführt werden.

Sollten Sie nicht ausreichend Therabänder zur Verfügung haben, können Sie diese Übung auch als Partneraktion durchführen. Die Partner stehen dann nebeneinander, jeder hält in der Hand, die dem Partner am nächsten ist, eine Ecke des Buchs, und in der anderen Hand einen Teil des Therabands. Verwenden Sie nur leichte Bänder (gelb oder rot). Eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de).

## Spielbeschreibung

Knoten Sie die Therabänder zuerst so zusammen, dass eine Schlinge entsteht. Die Kinder begeben sich in Rückenlage, strecken die Beine nach oben und legen das zusammengeknotete Theraband um ihre Füße.

Während die Arme das Buch halten, machen die Füße kleine seitwärts Bewegungen, die das Band in Spannungswechsel bringen. Das Theraband muss immer leicht unter Spannung stehen, da es sonst nach unten rutscht.

Jeder liest nun für sich. Auf Ihr Kommando wird die Position gewechselt, das Theraband wird z. B. in Wadenhöhe oder in den Kniekehlen gespannt. Alternativ können die Kinder mit dem gespannten Band um die Füße auch während des Lesens ganz langsam gehen.

Wie könnte das Band noch unter Spannung gehalten werden? Vielleicht haben die Kinder eigene Ideen.

# Der Leseschatz



**Die Kinder versuchen ein Buch zu erobern bzw. zu verteidigen.**

**Material** kleiner Sprungkasten, ca. 12 Kegel, Langbänke oder Tau, 3 Softbälle und Buch

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Bei einer großen Halle benötigen Sie für dieses Spiel ein Hallendrittel. Die Anzahl der Bälle kann beliebig erhöht werden. Vor allem bei jüngeren Kindern ist es sinnvoll mehrere Bälle einzusetzen. Stellen Sie an der kurze Hallenseite einen kleinen Sprungkasten in der Mitte auf. Dort wird der „Schatz“, also das Buch, abgelegt. Nun teilen Sie die Halle in 2 Hälften. Markieren Sie die Hallenmitte, indem Sie Langbänke aufstellen oder ein Tau auslegen. Die Hallenseite, auf der sich der Schatz befindet, wird noch einmal der Breite nach mit Kegeln geteilt. Eine Skizze finden Sie auf [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de)

## Spielbeschreibung

Teilen Sie die Gruppe in Leseeroberer und in Buchbeschützer ein. Die Buchbeschützer stehen auf der Schatzseite, die Leseeroberer stehen in der anderen Hallenhälfte hinter der Markierung, die sie nicht übertreten dürfen.

2 bis 3 Kinder werden als Helfer der Leseeroberer in das Feld der Buchbeschützer abgesandt. Die Leseeroberer erhalten die Bälle und versuchen, alle Kegel so zu treffen, dass sie umfallen. Umgefallene Kegel dürfen nicht wieder aufgestellt werden. Die Beschützer versuchen zu verhindern, dass die Kegel getroffen werden und wehren die Bälle ab. Die Helfer des Leseeroberer-Teams haben die Aufgabe, die geworfenen Bälle so schnell wie möglich an die Leseeroberer zurückzuspielen, dürfen aber selbst keine Kegel abschießen.

Sind alle Kegel gefallen, darf der Schatz geholt werden. Lesen Sie einen Teil des Buches vor, am besten bis zu einer spannenden Stelle. Dort geht es erst weiter, wenn das Buch erneuert erobert wurde. Dann natürlich mit vertauschten Rollen.



# Ich kann es mir merken



**Vorlesetext wird mit rhythmischem Ballprellen nachgesprochen.**

**Material** halb so viele Bälle wie Kinder in der Gruppe, Text

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Sie können bei der Übung unterschiedliche Bälle einsetzen, sofern sie sich gut prellen lassen (bitte vorher prüfen). Bei jüngeren Kindern ist es hilfreich, zuerst das Prellen und Fangen zu üben, bevor Sie den Text vorlesen. Gut eignen sich für diese Übung Gedichte und Witze – die man ja auch auswendig können sollte.

## Spielbeschreibung

Die Gruppe steht im Kreis. Jedes zweite Kind hat einen Ball in der Hand. Lesen Sie nun den Text in kurzen Sinneinheiten vor. Die Kinder hören gut zu und versuchen, sich das Vorgelesene zu merken. Nach jeder Einheit machen Sie eine Pause. Jetzt müssen die Kinder den Ball prellen, ihn fangen und, wenn alle Kinder den Ball wieder in der Hand halten, den vorgelesene Text laut wiederholen. Dann wird der Ball einmal nach rechts weitergegeben.

Beispiel:

**In einem kleinen Dorf** – Ball prellen, fangen, Text nachsprechen, Ball weitergeben –  
**lebte ein lustiger Drache** – Ball prellen, fangen, Text nachsprechen, Ball weitergeben –  
**Er hatte nur Unsinn im Kopf** – Ball prellen, fangen, Text nachsprechen, Ball weitergeben –  
**Heute hatte er sich** – Ball prellen, fangen, Text nachsprechen, Ball weitergeben –  
**ein neues Spiel ausgedacht** – Ball prellen, fangen, Text nachsprechen, Ball weitergeben ...  
Sie können die Merkphasen verlängern, indem sie den Ball öfter prellen lassen. Es dauert meistens etwas, bis die Kinder ihren Rhythmus gefunden haben – da hilft nur Geduld!

# Lückenfüller



Ein unvollständiger Text wird durch den Austausch von Textinhalten zu einem vollständigen Text ergänzt.

## Material

2 Kleingruppen teilen sich je 2 blaue Sportmatten, Rollbrett, lange Seile, Set mit unvollständigen Texten und passenden Satzstreifen

## Form

Kleingruppenaktion  
(2 bis max. 4 Kinder, die Anzahl der Kleingruppen muss durch 2 teilbar sein)

## Alter

ab 8 Jahren

## Hinweise

Schreiben Sie ca. 20 zusammenhängende Sätze einer Geschichte auf und nummerieren Sie diese durch. Erstellen Sie dann aus diesem Blatt zwei unterschiedliche Textblätter, indem Sie bei jedem Textblatt unterschiedliche Sätze weglassen. Bei Blatt 1 fehlen z. B. Satz 3, 8, 12, 18, bei Blatt 2 Satz 1, 4, 9, 15. Belassen Sie die Nummern auf dem Textblatt als Orientierung und achten Sie auch auf genügend Platz, um die fehlenden Satzteile zu ergänzen. Fertigen Sie dann von den fehlenden Sätzen Satzstreifen an. Sie benötigen für jede Kleingruppe ein Textblatt und die Satzstreifen vom anderen Text. Eine Skizze finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de).

## Spielbeschreibung

Legen Sie zwei blaue Sportmatten mit großem Abstand hintereinander aus. Versehen Sie diese mit den Nummern 1 und 2. Zwischen den Sportmatten stellen Sie ein Rollbrett. Befestigen Sie an den Seiten des Rollbrett Seile, sodass es zwischen den Matten hin und her gezogen werden kann.

Nummerieren Sie die Kleingruppen in Einser und Zweier durch. Die Einser-Teams erhalten Blatt 1 und die Satzstreifen von Blatt 2, die Zweier-Teams Blatt 2 und die Satzstreifen von Blatt 1. Die Teams suchen sich nun eine Matte mit ihrer Zahl.

Nun gilt es, die Satzstreifen so schnell wie möglich mit dem anderen Team auszutauschen, damit jede Gruppe den vollständigen Text lesen kann. Dazu setzt sich ein Kind aus dem Einser-Team mit einem Satzstreifen auf das Rollbrett und wird vom anderen Team zu sich gezogen. Diesem übergibt es den Satzstreifen. Dann reist ein anderes Kind vom Zweier-Team mit seinem Satzstreifen zur Matte des Einser-Team – bis alle Satzstreifen ausgetauscht sind. Dann werden gemeinsam die Texte gelesen.

# Buchhelden-Ballons



**Buchfiguren sollen in möglichst kurzer Zeit aus dem Gedächtnis aufgezählt werden.**

## Material

Luftballons, Kärtchen mit Titeln bekannter Kinderbücher mit mindestens 3 Hauptfiguren, entsprechende Bücher

## Form

Gruppenaktion

## Alter

ab ca. 6 Jahren

## Hinweise

Ausgangspunkt sollten sehr bekannte Kinderbücher oder -geschichten sein, die im Idealfall auch verfilmt wurden (z. B. praktisch alle Bücher von Astrid Lindgren oder Erich Kästner, „Die drei ???“, „Das Sams“, „Der kleine Drache Kokosnuss“). Auf diese Weise können auch weniger leseaffine Kinder einbezogen werden. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann variiert werden, indem man 2, 3 oder mehr Buchfiguren nennen muss. Das Spiel bietet die Möglichkeit, sich nach der „bewegten“ Phase über die jeweiligen Bücher auszutauschen, den Inhalt erzählen zu lassen und dann aus einem der Titel vorzulesen.

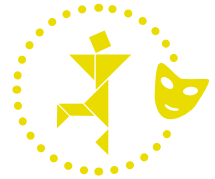
## Spielbeschreibung

Die Kärtchen werden jeweils mit dem Titel eines Buchs beschriftet. Die Luftballons werden – abhängig vom Zeitrahmen – im Vorfeld oder direkt von den Kindern aufgeblasen. Dann zieht das erste Kind eines der Kärtchen, wirft den Ballon in die Luft und ruft so schnell wie möglich die Namen von 2 Hauptfiguren des jeweiligen Buchs, bevor es den Ballon wieder auffängt. Da einige Kinder sicher ein bisschen überlegen müssen, kann man auch 2 Versuche pro Mitspieler ansetzen. Jeder erfolgreiche Versuch ergibt einen Punkt. Wenn das Kind mehr als 2 Figuren kennt, kann es deren Namen ebenfalls rufen – für jeden weiteren richtigen Namen erhält es einen Zusatzpunkt.

Da das Spiel relativ schnell geht, kann man mit einer nicht zu großen Gruppe gut mehrere Runden spielen. Variante: Die Kinder bilden Tandems, werfen sich den Ballon zu und dürfen beide raten.

Die anschließende Vorleseaktion beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung des Inhalts eines der „Ballon-Bücher“. Dann wird eine besonders witzige oder spannende Textstelle vorgelesen.

# Marionetten- Geschichte



**Kinder stellen Szenen aus einer Geschichte als menschliche Marionetten nach.**

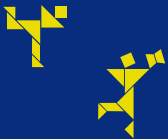
**Material** geeignete Geschichte, in Teile zerlegt

**Form** Kleingruppenaktion

**Alter** ab 9 Jahren

**Hinweise** Lassen Sie Szenen aus einer Geschichte lebendig werden! Durch das Nachstellen festigt sich das Gelesene spielerisch. Zudem üben die Kinder dabei, Kerninformationen aus Geschichten herauszufiltern. Denn diese sind notwendig, um die Standbilder so zu formen, dass die Betrachter verstehen, was in dieser Episode der Geschichte passiert. Dafür eignen sich gut Geschichten, in denen z. B. Verwandlungen vorkommen (Hexen- und Zauberergeschichten, Märchen allgemein, „Harry Potter“ etc.).

Ist das Positionieren der Marionetten mit imaginären „Fäden“ zu schwierig, kann auch mit Berührungen oder verbalen Anweisungen gearbeitet werden.



## Spielbeschreibung

Teilen Sie die Kinder in Kleingruppen ein und geben Sie jeder Gruppe eine Szene, die sie nachstellen soll. Zuerst bereiten die Gruppen ihr Marionettenspiel vor und überlegen sich, wie viele Personen sie für das jeweilige Standbild benötigen, wie diese aufgestellt werden müssen und welche Requisiten das Bild vervollständigen.

Die Gruppe mit der ersten Szene beginnt als Marionettenspieler und sucht sich die Marionetten unter den anderen Kindern aus. Die Marionettenspieler bewegen die Marionetten, indem sie an imaginären Fäden ziehen und sie locker lassen.

Ist die Szene fertig gestellt, versuchen die Marionetten und die Zuschauer zu erraten, um was es in der Szene geht. Dann ist die zweite Gruppe an der Reihe usw., bis die ganze Geschichte nachgestellt wurde. Diese kann im Anschluss nochmals komplett vorgelesen werden.



# Was steckt in der Geschichte?



**Kinder stellen pantomimisch Gegenstände aus einer Geschichte dar.**

**Material** Vorlesegeschichte

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 7 Jahren

**Hinweise** Der Inhalt der Geschichte muss zur Ausführung der Aktion bekannt sein, weshalb sie sich als Abschluss einer Vorlesestunde bestens eignet. Gemeinsam werden hier noch einmal wichtige Elemente der Lektüre oder Geschichte aufgegriffen und spielerisch ins Gedächtnis gerufen.



## Spielbeschreibung

Die Kinder stehen in einem Kreis. In der Mitte des Kreises liegt das gemeinsam gelesene Buch oder Vorlesebuch. Ein Kind geht zum Buch und holt einen Gegenstand, der darin vorkommt, heraus (z. B. einen Kaktus oder ein Kaninchen). Der Gegenstand ist natürlich imaginär und wird pantomimisch dargestellt. Der imaginäre Gegenstand wird an das nächste Kind aus dem Kreis weitergegeben und wandert dann einmal herum. Das heißt, jedes Kind ahmt die Ursprungspantomime nach. Wer kann erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt? Falls niemand darauf kommt, können weitere Tipps gegeben werden – natürlich nur pantomimisch. Wurde der Gegenstand erraten, darf das nächste Kind zum Buch gehen und einen neuen Gegenstand herausholen.

# Geschichtenpuzzle



**Kinder erschließen eine Geschichte, die in Episoden zerlegt wurde, mithilfe von Bewegungen.**

## Material

eine Geschichte in Teile zerlegt, jedes Geschichtenteil wird mehrfach auf farbigem Papier ausgedruckt, wobei jedes Geschichtenteil eine bestimmte Farbe zugewiesen bekommt

## Form

Kleingruppenaktion

## Alter

ab 6 – 7 Jahren

## Hinweise

Diese Aktion eignet sich gut für handlungsorientierte Geschichten wie z. B. „Das magische Baumhaus“ oder „Die wilden Fußballkerle“. Zerlegen Sie eine Geschichte in Teilstücke, deren Inhalt sich gut zum Nachspielen eignet, z. B. Alltagshandlungen, einen Ortswechsel, die Nutzung von Verkehrsmitteln, oder ein Fußballspiel beschreibt. Die Kinder erhalten dann in Kleingruppen jeweils ein Geschichtenstück, das sie in Bewegung umsetzen. Sie können die Aktion flexibel im Klassenzimmer, in der Turnhalle oder auf dem Schulhof durchführen.



## Spielbeschreibung

Verteilen Sie die Geschichtsteile an unterschiedlichen Stationen im Raum. Legen Sie an jeder Station mehrere Exemplare des Geschichtenstücks bereit, sodass jedes Kind für sich in Ruhe seinen Text lesen kann.

Teilen Sie dann die Kinder in etwa gleichgroße Kleingruppen, die sich jeweils eine Station aussuchen. Die Kleingruppen lesen nun ihr Geschichtenstück und überlegen dann, wie sie den Text mit Bewegungen darstellen können. Diese Bewegungen werden gemeinsam eingeübt. Anschließend führt jede Gruppe ihren Geschichtenteil pantomimisch vor.

Besprechen Sie gemeinsam: Um was geht es in der Geschichte? Wie hat sie begonnen? Wie ist sie ausgegangen? Versuchen Sie im Plenum, die Geschichte in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Zum Abschluss werden zur Kontrolle nacheinander die Texte in der bestimmten Reihenfolge vorgelesen und alle führen gemeinsam die ausgedachten Bewegungen dazu aus.

# Imaginärer Erzähl-Parcours



**Eine erzählte Geschichte wird mit verbundenen Augen durchlebt.**

**Material**

Tücher zum Verbinden der Augen

**Form**

Partneraktion

**Alter**

ab 8 Jahren

**Hinweise**

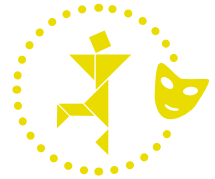
Diese Aktion ermöglicht es den Kindern, sich in eine Geschichte hineinzuversetzen. Das wird erreicht, indem die Kinder mit geschlossenen Augen von einem Partner durch das Erzählte geführt werden. Der „sehende“ Partner assistiert dem „Blinden“, wozu natürlich auch ein gewisses Maß an Vertrauen gehört. Sensibilisieren Sie die Kinder für die Verantwortung, die sie gegenüber ihrem Partner haben.



## Spielbeschreibung

Bilden Sie Paare. Einem Kind werden die Augen verbunden, das andere legt dem Partner die Hand auf die Schulter und dirigiert so das „blinde“ Kind. Die Kinder gehen nun durch den Raum, um sich an diese Situation zu gewöhnen. Dann beginnen Sie zu erzählen. Sie können z. B. eine Reise durch den Dschungel oder einen Spaziergang durch den Wald schildern und diesen mit möglichst vielen Bewegungsanlässen ausschmücken. Es gilt sich zu ducken, sich vor Regen zu schützen, zu erstarren, über Hindernisse zu steigen. Machen Sie ggf. Bewegungen vor. Der „sehende“ Partner assistiert dem „Blinden“ bei diesem imaginären Hindernislauf. Nach Ende der Geschichte werden die Rollen neu verteilt, anschließend geht es den Weg zurück. Sprechen Sie mit den Kindern im Anschluss über die Erfahrung, die sie gemacht haben.

# Ohne Worte erzählt



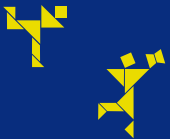
**Kinder spielen zusammengesetzte Tiernamen pantomimisch nach.**

**Material** Kärtchen mit zusammengesetzten Tiernamen

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab ca. 6 Jahren

**Hinweise** Diese Übung eignet gut für Tiernamen wie Stockente, Brillenbär, Blindschleiche, Stubenfliege. Eine gute Grundlage liefert z. B. auch das Buch „Der Waschbär putzt sein Badezimmer“ (Annette Betz Verlag). Wer es anspruchsvoller mag, kann statt Tiernamen auch einen Witz nachspielen.



## Spielbeschreibung

Teilen Sie jedem Kind ein Tierkärtchen zu, das es sich selbstständig durchliest. Geben Sie wenn nötig Hilfestellung. Dann darf sich jeder überlegen, wie er sein Tier pantomimisch nachspielen kann.

Auf Ihr Signal geht es los: Die Kinder laufen durcheinander und grüßen sich dabei per Handschlag. Auf ein weiteres Signal finden sich die beiden Kinder zusammen, die sich gerade begrüßt haben. Nacheinander stellen sie ihren zusammengesetzten Tiernamen pantomimisch dar, z. B. Teil 1= Schleier, Teil 2= Eule. Der andere muss raten. Auf Ihr Signal geht es weiter, bis sich alle Kinder gegenseitig ihre Tiere gezeigt haben.

Am Ende werden alle Tiernamen zusammengetragen und die „Tiere“ stellen sich in einer Reihe nach der Größe auf.





# Eine Reise ins Weltall



**Die Kinder spielen das Geschehen parallel zur Erzählung nach.**



**Material**

Bank, Matte o. Ä.

**Form**

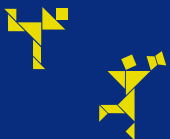
Gruppenaktion

**Alter**

ab 6 Jahren

**Hinweise**

Sie können eine Bank oder Matte einsetzen, die als Raumschiff dient und auf der die Kinder vor dem Besuch eines jeden Planeten Platz nehmen können. Nach dem Vorlesen bietet die Geschichte den Kindern einen guten Erzählanlass. Sie können sich selbst Planeten, deren Bewohner und die entsprechenden Bewegungen dazu ausdenken.



## Spielbeschreibung

Lesen Sie vor:

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.

Die vollständige Geschichte und weitere Bewegungsgeschichten von Ute Schröder finden Sie unter: [www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de)



# Reime in Bewegung



**Reime oder Lieder werden von den Kindern parallel zum Vorlesen oder Singen in Bewegung umgesetzt.**



**Material**

ggf. Smartphone oder Tablet zum Abspielen von Liedern aus dem Internet

**Form**

Gruppenaktion (bis 5 Kinder)

**Alter**

ab ca. 6 Jahren



**Hinweise**

Reime, Lieder und Bewegung lassen sich nicht nur in Singspielen gut verbinden. In zahlreichen Liedern oder Versen finden sich Bewegungsimpulse, die die Kinder zum Mitmachen anregen. Reime geben zudem einen Rhythmus vor, der auch bewegungsungewohnten Kindern den Einstieg in die Aktion erleichtert.



## Spielbeschreibung

Zunächst wird ein geeigneter Vers bzw. ein Lied gesucht, z. B. aus Gedichtsammlungen wie „Dunkel war's der Mond schien helle“ (Gerstenberg Verlag) oder einfach aus dem Internet. Sehr gut eignen sich auch Singspiele, die man z. B. auf Youtube findet. Ein schönes Beispiel ist: „Zehn kleine Fledermäuse“ von James Krüss, das man sowohl als Gedicht als auch in einer vertonten Form von Fredrik Vahle im Netz findet.

Das Gedicht bzw. das Lied wird dann einmal vorgesungen. Gemeinsam mit den Kindern werden die Bewegungselemente gesammelt. Beim zweiten Vorlesen bzw. Vorsingen spielen die Kinder die Handlung mit. Zum Gedicht von James Krüss wird dann z. B. zunächst heftig mit den Flügeln geschlagen und anschließend muss sich immer eine der „Fledermäuse“ hinsetzen, während die anderen „weiterfliegen“. Am Ende kommen dann wieder alle zu einem Kreis zusammen.



# Geschichten-Massage



**Eine vorgelesene Geschichte wird mit Gesten und Bewegungen auf dem Rücken eines Partners begleitet.**



**Material**

Vorlesegeschichte

**Form**

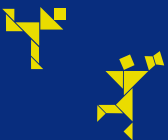
Partnerarbeit

**Alter**

ab 6 Jahren

**Hinweise**

Diese Aktion kann überall eingesetzt werden: während einer Vorlesestunde, im Deutschunterricht oder als Abschluss einer Trainingsstunde im Verein. Sie ermöglicht eine haptische Erfahrung von Geschichten, die entspannt und dabei unterstützt, das Vorgelesene besser aufzunehmen. Achten Sie darauf, dass die Paare ausreichend Platz zur Verfügung haben. Überlassen Sie die Umsetzung der Geschichte den Kindern. Die Bewegungen können auch nur assoziativ erfolgen und müssen nicht zwingend inhaltlich zur Geschichte passen.



## Spielbeschreibung

Zwei Kinder sitzen oder stehen hintereinander. Je nach Alter der Kinder lesen entweder Sie der Gruppe eine Geschichte vor oder die Kinder sich gegenseitig. Dann übernimmt der „Vordermann“ diesen Part.

Die „Hintermänner“ hören gut zu und unterstreichen das Gelesene mit Bewegungen der Hände auf dem Rücken des Partners: Regentropfen rieseln, ein glückliches Kind hüpf über eine Wiese, die Sonne wärmt den Rücken – die Kinder können ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Wichtig dabei: Die Bewegungen sollen vorsichtig ausgeführt werden, um den Partner nicht zu verletzen.

In der Mitte der Geschichte angekommen, fragt der Masseur seinen Partner, welche Bewegung ihm am besten gefallen hat. Diese Bewegung führt der Masseur noch einmal aus und erzählt den Teil der Geschichte nach, zu dem diese Bewegung gehört. Danach wird getauscht und der Masseur wird zum Massierten.



# Schwungvoll erzählt



**Die Kinder führen mit dem Schwungtuch passende Bewegungen zur Geschichte aus.**



**Material**

Schwungtuch

**Form**

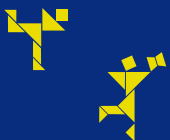
Gruppenaktion

**Alter**

ab 6 Jahren

**Hinweise**

Je nach Gruppengröße können Sie mehrere Schwungtücher einsetzen. Haben die Kinder noch keinerlei Erfahrung mit Schwungtüchern, können Sie zunächst einige Gewöhnungsübungen durchführen, bevor Sie mit dem Erzählen beginnen. Wer sich noch mit Tipps und Tricks zum freien Erzählen versorgen möchte, dem sei der Titel „Und was passiert dann? Geschichten erfinden mit Kindern“ (Herder) empfohlen.



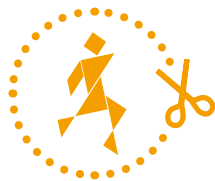
## Spielbeschreibung

Breiten Sie das Schwungtuch in der Mitte des Raumes aus. Die Kinder stellen sich gleichmäßig um das Schwungtuch herum, greifen es mit beiden Händen und breiten es zwischen sich aus.

Erzählen Sie dann eine Geschichte, die mit dem Schwungtuch in Bewegung umgesetzt werden kann. Zum Beispiel: Ein Kind fährt mit dem 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 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). Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



# Ein sportlich-literarisches Quiz



**Die Kinder erstellen in Kleingruppen ein Quiz mit Sport- und Buchfragen.**

**Material** Zeitschriften, Lexika, Bücher, Zeitungen, Linkliste, Bastelpappe, Schreibutensilien

**Form** Kleingruppenaktion

**Alter** ab 10 Jahren

**Hinweise** Besprechen Sie im Vorfeld gemeinsam, welche Bestandteile ein Quiz hat. Sammeln Sie dann Themen für das Quiz, die sowohl aus dem Sportbereich als auch aus der Literatur stammen. Das können Sportarten, Sportler, Sportereignisse, Buchhelden, bekannte Geschichten oder Schätzfragen rund um den Bücherkosmos sein. Beim Verteilen der Themen ist es wichtig, eine Mischung herzustellen, z. B. Sport- und Buchrekorde, Sport- und Buchhelden, damit keine reinen Sport- und Büchergruppen entstehen.

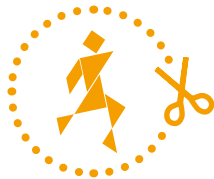
## Spielbeschreibung

Ein Sport- und Buchquiz hebt die Trennung der beiden Bereiche auf und ermöglicht es allen Teilnehmern, mit ihrem Wissen bei diesen Themen zu punkten. Als ersten Schritt sollten sich die Kinder Informationen zu einem Oberthema (z. B. Sport- und Buchrekorde) aus Büchern, Zeitschriften oder dem Internet (zum sicheren Surfen legen Sie am besten eine Linkliste in Word an) beschaffen.

Wenn die Kinder 5 interessante Fakten gefunden haben, überlegen sie sich jeweils dazu eine Frage und 3 „falsche“ Antwortmöglichkeiten. Der Buchstabe mit der richtigen Antwort wird klein und falsch herum an den unteren Rand der Quizkarte geschrieben. Für die Rückseite der Karten kann sich jede Gruppe ein Design (z. B. ein Logo) überlegen.

Sind die Quiz fertig, geht die Ratestunde los, in der jeder versucht, die Fragen der anderen Gruppen zu beantworten.

# Meine Autogrammkarte



**Kinder gestalten ihre eigene Autogrammkarte.**

**Material**

Bastelpappe, Schere, Klebstift, Schreibutensilien, Autogrammkarten, Fußballbildchen, Kamera, Drucker, ggf. Verkleidungen und Requisiten

**Form**

Einzelaktion

**Alter**

ab 8 Jahren

**Hinweise**

Jedes Kind ist ein Star und jeder Star hat natürlich eine Autogrammkarte. Das ist die Ausgangslage für diese Kreativaktion, die das Selbstbewusstsein stärkt und nebenbei die Lese- und Schreibkompetenz fördert. Sie gliedert sich in 3 Schritte: das Ermitteln der Eigenschaften von Autogrammkarten bzw. Fußballbildchen anhand von Beispielen, das Aufnehmen und Entwickeln der Fotos und das Basteln der Autogrammkarten.

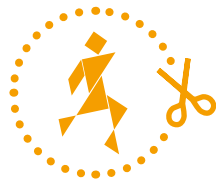
## Spielbeschreibung

Sprechen Sie zunächst mit den Kindern über die mitgebrachten Autogrammkarten und Fußballbilder. Klären Sie, welche Informationen darauf zu finden sind und welche auf die eigene Autogrammkarte sollen (Name, Geburtsdatum, Rekorde, Hobbys etc.). Sammeln Sie die Stichwörter.

Wichtig für eine gute Autogrammkarte ist auch das Foto, aus dem hervorgehen sollte, worin man ein Star ist. Die Kinder können sich darauf je nach der eigenen Starqualität im Fußballdress, umgeben von Büchern, beim Basteln oder Radfahren etc. zeigen. Sind die Fotos aufgenommen und ausgedruckt, kann es mit dem Basteln der Autogrammkarte losgehen. Dafür sucht sich jeder einen Karton in der Lieblingsfarbe aus, schneidet ihn zu, klebt das Foto an die entsprechende Stelle, schreibt die Stichwörter ab und ergänzt seine Angaben.



# Rasende Reporter



**Kinder betätigen sich als Reporter  
und interviewen Sportler.**



**Material**

ein Beispielinterview mit einem Sportler, ggf. Aufzeichnungsgerät(e)  
wie z. B. Handys

**Form**

Kleingruppenaktion


**Alter**

ab 9 Jahren



**Hinweise**

Diese Aktion benötigt etwas Vorbereitung. Zuerst muss geklärt werden, wer für Interviews zur Verfügung steht. Am besten fragen Sie in örtlichen Sportvereinen bzw. bei den Kollegen in Ihrem Verein nach, ob dort Sportler bereit sind, an der Aktion mitzumachen. Vielleicht findet auch ein Turnier statt, in dessen Kontext die Interviews durchgeführt werden können. Oder es gibt in Ihrer Klasse oder Kindergruppe sportlich aktive Eltern, die Frage und Antwort stehen können.

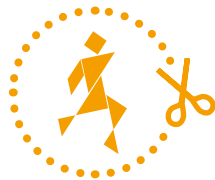


## Spielbeschreibung

Lesen Sie zusammen mit den Kindern das mitgebrachte Sportlerinterview und besprechen Sie gemeinsam, welche Informationen dort vermittelt werden. Sammeln Sie diese stichwortartig. Dann überlegen sich die Kinder auf Basis der Stichwörter eigene Fragen, die sie ihrem Interviewpartner stellen möchten und notieren sich diese: Um welche Sportart geht es? Wie lange sind Sie aktiv? Was ist Ihr größter Erfolg? Was muss man mitbringen, um diese Sportart gut zu beherrschen? Nun geht es ins Feld: Die Interviewpartner werden befragt, die Antworten mitgeschrieben oder mitgeschnitten.

Mehrere Kinder können auch zusammen einen Sportler befragen und wechseln sich beim Fragen und Notieren ab. Im Anschluss können die Interviews veröffentlicht werden, z. B. in einer eigenen kleinen Sportzeitung, auf der Schul-Homepage oder auch auf der jeweiligen Vereinsseite.

# Fußballsprüche mal anders!



**Kinder verfremden Bilder von Fußballerspielern  
mit Witzen und Sprüchen.**

**Material** Sportzeitschriften, Sportteil der Zeitung, Fußballwitzbücher, Schreib-  
utensilien, Schere, Klebstoff, Papier, ggf. Computer und Drucker

**Form** Einzelaktion, ggf. Kleingruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Die Fotostories können je nach Ausstattung und Medienkompetenz  
der Kinder auf Papier oder mit dem Computer gestaltet werden. Bei  
Letzterem bietet es sich dann an, Fotos aus dem Internet zu nehmen.  
Bitte beachten Sie bei Bildern aus dem Internet Urheberrechtsfragen.  
Um die Texte und Sprechblasen einzufügen, brauchen Sie keine  
speziellen Programme, das geht sogar in Word. Steht kein Computer  
zur Verfügung, tun es auch selbst geschriebene Sprechblasen, die  
ausgeschnitten und aufgeklebt werden.



## Spielbeschreibung

Bilder von Fußballern auf dem Platz, auf der Ersatzbank oder im Gespräch mit Trainern, Schiedsrichtern oder untereinander geben Anlass zur Spekulation: Was geht dem Spieler gerade durch den Kopf? Was wird da beredet?

Bringen Sie solche aussagekräftigen Bilder aus der Zeitung und Zeitschriften mit.

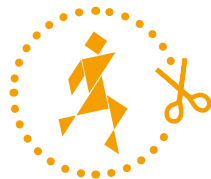
Jedes Kind darf sich ein Foto aussuchen, das es mit einem Spruch, Dialog oder einer Bildunterschrift versehen möchte. Hilfreich dafür ist es, sich gemeinsam zu überlegen, welche unterschiedlichen Gefühle die Menschen auf den Sportbildern gerade haben – fröhlich, traurig, wütend, verletzt, konzentriert usw. Dann darf nach Herzenslust fabuliert werden.

Wer möchte, kann die Spieler sich gegenseitig auch einen Witze erzählen lassen.

Inspiration dafür gibt es in Fußballwitzbüchern. Steht der Text fest, wird er in Form von Sprech- oder Gedankenblasen in das Foto eingeklebt.



# Lies doch mal ... ein Sportbuch



**Kinder basteln Lesezeichen mit einer Buchempfehlung.**

**Material**

Bastelkarton, Mal- und Bastelutensilien

**Form**

Gruppenaktion

**Alter**

ab 6 Jahren

**Hinweise**

Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, die empfohlenen Sporttitel auszuleihen, zu tauschen und zu lesen. Vielleicht lässt sich die Aktion mit der örtlichen Bücherei oder Schulbibliothek umsetzen. Die Lesezeichen können nach der Ausleihe dann als Orientierung für den nächsten Leser im Buch verbleiben.



## Spielbeschreibung

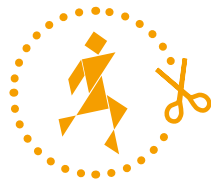
Jeder ist dankbar für einen Lesetipp – vor allen auch eigene Freunde. Warum selbst nicht mal ein Buch, einen Comic oder eine Zeitschrift zum Thema Sport empfehlen. Bringen Sie eine Auswahl an Sportbüchern und -zeitschriften mit. Falls Kinder selbst Bücher haben, die sie verleihen möchten, können diese auch mitgebracht werden.

Jedes Kind sucht sich nun ein Buch aus, das es gerne empfehlen möchte.

Dann geht es an den Buchtipp: Lassen Sie den Tipp doch mal als Lesezeichen gestalten, das beim Schmökern ebenfalls gute Dienste leistet. Auf die Vorderseite kommen der Titel des empfohlenen Buchs und ein Satz dazu, warum man dieses Buch lesen sollte. Auf die Rückseite wird dann als zusätzlicher Leseanreiz eine Szene aus dem Buch gemalt.

Jetzt geht es ans Verteilen der Lesezeichen: Jeder zieht per Zufall einen Lesezeichenbuchtipp. Anschließend darf man sich das empfohlene Buch genauer ansehen. Bestimmt entdeckt der eine oder andere etwas Neues, das ihm gefällt.

# Sportler-Quartett



**Kinder basteln ein Sportlerquartett.**

**Material** Pappe, Schere, Schreibutensilien, Zeitschriften, Bücher und Lexika mit Informationen zu Sportlern und Computer mit Internetverbindung

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 10 Jahren

**Hinweise** Geben Sie den Kindern die Gelegenheit, die notwendigen Informationen für ihre Quartettkarten in unterschiedlichen Medien zu recherchieren. So wird klar: Um Dinge zu erfahren, die von Interesse sind, kann man in Büchern, Lexika oder im Internet Informationen nachlesen. Zum sicheren Surfen können die Kinder entweder eine von Ihnen erstellte Linkliste in einem Dokument nutzen oder auf Kindersuchmaschinen wie [www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de) oder [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) suchen.

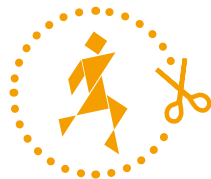
## Spielbeschreibung

Basteln Sie mit den Kindern ein Sportler-Quartett. Überlegen Sie sich zuerst, welche Vergleichskategorien sich dafür eignen, z. B. Größe, Geburtsdatum, Meisterschaften, Disziplin (da kann es dann nach dem Alphabet gehen) etc. Wählen Sie je nach Altersstufe der Kinder die Anzahl der Kategorien aus.

Dann darf jedes Kind diese Informationen über seinen Lieblingssportler herausuchen und damit eine Quartettkarte basteln. Auf jedes Quartett gehört natürlich ein Bild, das gemalt oder aufgeklebt werden kann.

Jetzt geht es ans Spielen: Einer fängt an und fordert ein Kind seiner Wahl in einer Kategorie heraus. Kann er es übertrumpfen, darf er ein weiteres Kind herausfordern. Wenn nicht, ist der Herausgeforderte am Zug und sucht sich wiederum einen Partner. So lernen alle die Eigenschaften der Lieblingssportler der anderen kennen.

# Indiaca selbst gemacht



**Kinder basteln ein Indiaca.**

**Material** Stoff, 3 kleine Luftballons, Sand oder Reis, Trichter, Schnur, Federn, Bastelschere

**Form** Einzel-, Partner- oder Kleingruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Aus Alltagsgegenständen lassen sich schnell und einfach beliebte Freizeitsportgeräte basteln. Diese können dann auch gleich bei Lese- und Bewegungsaktionen eingesetzt werden. Das Lesen von Bastelanleitungen fördert übrigens auch die Lesekompetenz. Lesestärkere Kinder dürfen die Bastelanleitung auch selbst lesen, weshalb die Kinder in der Bastelanleitung direkt angesprochen werden.

## Spielbeschreibung

Für deinen Indiacca benötigst du 3 kleine Luftballons, etwas Sand oder Reis, einen Trichter, eine Schnur, Federn und eine Schere.

Fülle einen Luftballon mit Sand oder Reis. Benutze dazu einen Trichter.

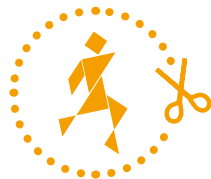
Schneide bei den beiden anderen Luftballons den Hals ab. Stülpe diese beiden Luftballons über den mit Sand gefüllten Luftballon.

Schneide aus dem Stoff einen Kreis mit ca. 25 cm Durchmesser aus.

Lege den gefüllten Luftballon in die Mitte des Stoffstückes. Ziehe den Stoff über den Luftballon und befestige ihn mit der Schnur.

Jetzt werden noch ein paar lange Federn in das Säckchen gesteckt und schon ist der Indiacca fertig!

# Fanartikel



**Unterschiedliche Fanartikel werden für ein Turnier gebastelt.**

## Material

Tonpapier, Schnur, Locher, Malfarben (Wimpel)  
7 cm großer Kreis aus festem Karton als Schablone, Sternschablone, Pappe, buntes Papier, Bastelschere, breiteres Geschenkband, Locher, Stifte, Malutensilien (Medaillen)  
Papprollen, Rasselmaterial (Reis oder Linsen), Luftballons, Klebeband, Mal- und Verzierutensilien (Rassel)

## Form

Kleingruppenaktion

## Alter

ab 6 Jahren

## Hinweise

Verteilen Sie die Bastelmaterialien auf 3 Tische und erklären Sie den Kindern, an welcher Station sie die einzelnen Gegenstände basteln können. Dann dürfen sich die Kinder für eine Station entscheiden. Gut wäre es, wenn Sie bereits Musterexemplare jeder Bastelarbeit anfertigen, an denen sich die Kinder orientieren können.

## Spielbeschreibung

### Wimpel:

1. Tonpapierdreiecke ausschneiden, bemalen oder mit anderen Materialien verzieren.
2. Wimpel an der Breitseite rechts und links lochen.
3. Wimpel an einer langen Schnur durch die Löcher aufziehen.

### Medaillen:

1. Kreis auf Pappe aufmalen, ausschneiden, mit einfarbigem Papier bekleben.
2. Einen Stern auf einem andersfarbigen Papier aufzeichnen, ausschneiden und auf die Medaille kleben.
3. In den Stern den Turniertitel o. Ä. schreiben, Medaille verzieren.
4. Medaille lochen, Geschenkband durchziehen und Enden verknoten.

### Rassel:

1. Papprollen bemalen oder verzieren.
2. Hals an einem Luftballon abschneiden, über ein Ende stülpen und mit Klebeband befestigen.
3. Die Röhre zur Hälfte mit Rasselmaterial befüllen.
4. Offenes Ende ebenfalls mit einem Luftballon verschließen und mit Klebeband befestigen.



# Über, unter, hinten, vor ...



Durch Bewegung rund um den Sitzplatz der Kinder werden Präpositionen in Aktion umgesetzt – eine Verbindung von Bewegung und Textverständnis.

**Material** Vorlesegeschichte, stabile Stühle für die Zuhörer

**Form** Kleingruppenaktion (bis 5 Kinder)

**Alter** ab ca. 6 Jahren

**Hinweise** Diese Variante des Signalwörter-Prinzips bringt die Zuhörer ins Schwitzen – denn Präpositionen kommen in praktisch jeder Geschichte zahlreich vor. Um zu vermeiden, dass die Zuhörer bzw. Akteure sich in die Quere kommen, sollten die Aktion in einem größeren Raum stattfinden und die Stühle der Kinder in ausreichendem Abstand platziert werden. Da die Kinder die korrekte Umsetzung der Präpositionen ohnehin von ihren Sitznachbarn „abgucken“ können, eignet sich das Bewegungsspiel auch für Zuhörer mit wenig Leseerfahrung bzw. geringen Sprachkenntnissen.

## Spielbeschreibung

Die Zuhörer sitzen auf Stühlen, die idealerweise in einem offenen Halbkreis und auf Abstand aufgestellt worden sind. Zu Beginn der Aktion erklärt der Vorleser kurz das Spiel und veranschaulicht mithilfe des eigenen Stuhls die einzelnen Präpositionen („Jetzt sitze ich auf dem Stuhl, jetzt stelle ich mich hinter den Stuhl...“ usw.). Dann wird der Text langsam vorgelesen – und die Kinder nehmen bei jedem Fürwort die entsprechende Position ein, laufen also um den Stuhl herum, krabbeln darunter, setzen sich schnell hin, stehen wieder auf. Je schneller man liest, desto anstrengender und lebhafter wird das Ganze. Um den Text nicht zu sehr in den Hintergrund geraten zu lassen, kann man die Aktion auch erst beim zweiten Vorlesen durchführen.



# Theo in der großen Stadt



**Kinder reagieren auf Stichwörter in einer Geschichte mit Bewegung.**

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 6 Jahren

**Hinweise** Die Kinder führen die Bewegungen immer beim Hören der wiederkehrenden Reaktionswörter „Theo“ und „Fußball“ aus. Die Bewegungen sollten schnell ausgeführt werden, da bei zu langer Unterbrechung der Zusammenhang der Geschichte verlorengeht (z. B. Hockstrecksprung, Kniebeuge, Seitenwechsel usw.).

## Spielbeschreibung

Lesen Sie vor:

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. Ja, würde er schon in seine neue Schule gehen, dann würde er bestimmt neue Freunde finden. Doch es waren Ferien, noch 3 Wochen lang. **Theo** seufzte und warf den **Fußball** gegen die Tür.

Die vollständige Geschichte von Ute Schröder finden Sie unter:  
[www.lesen-in-bewegung.de](http://www.lesen-in-bewegung.de)

# Requisiten-Spiel



Die Zuhörer müssen passende Requisiten zu direkt zuvor vorgelesenen Textstellen aus einem in einiger Entfernung deponierten Korb holen.

## Material

Requisiten, die zur Vorlese-Geschichte passen (z. B. für Dornröschen: mit Goldfarbe bemalter Pappteller, selbst gebastelte Spindel, Kochmütze oder -löffel, Plastikrosen), ein ausreichend großer Korb oder eine Kiste, ein ca. 1 m langes Stück rotes Geschenkband

## Form

Gruppenaktion

## Alter

ab ca. 6 Jahren

## Hinweise

In diesem Spiel steht neben der Bewegung das Textverständnis im Vordergrund. Da der Vorlesetext durch die spielerischen Elemente gegliedert und gleichzeitig veranschaulicht wird, eignet sich die Aktion auch für Kinder mit geringen Sprachkenntnissen bzw. lesefernem Hintergrund. Um wirklich Bewegung ins Spiel zu bringen, wird die Aktion am besten in der Turnhalle oder auf dem Sportplatz durchgeführt. Auch für Kinderfeste ist das Spiel geeignet.

## Spielbeschreibung

Die ausgewählte Geschichte – Märchen eignen sich besonders gut – wird in ca. 5–8 Abschnitte aufgeteilt. Jedem Abschnitt wird ein passendes Requisit zugeordnet. Dann werden alle Requisiten in einen Korb oder eine Kiste gepackt und in einiger Entfernung (z. B. in der gegenüberliegenden Ecke der Turnhalle) deponiert. Der Vorleser legt den Geschenkband-Streifen vor sich auf den Boden.

Nach dem Vorlesen jedes Abschnitts läuft ein Kind so schnell wie möglich zum Korb, wählt das passende Requisit aus, bringt es zur Gruppe und deponiert es auf dem „roten Faden der Geschichte“. Am Ende kann dann die Handlung von den Zuhörern anhand der aufgereihten Gegenstände nacherzählt werden.



# Bewegungs-Echo



**Die Kinder greifen Bewegungsimpulse aus der Handlung direkt auf und machen sie pantomimisch nach.**

**Material** Vorlesegeschichte, ggf. Klangschale

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab ca. 6 Jahren

**Hinweise** Am besten eignen sich Bilderbücher mit kurzem Text, in dem viele Bewegungsverbren vorkommen. Da es mit Sicherheit lebhaft zugehen wird, kann eine Klangschale eingesetzt werden, um zur Geschichte zurückzuführen. Das Spiel eignet sich auch gut für Kinder mit geringen Deutschkenntnissen, die dadurch neue Begriffe kennen lernen – und ausprobieren!

## Spielbeschreibung

Die Geschichte wird langsam vorgelesen. Immer, wenn ein Bewegungsverb vorkommt (drehen, springen, recken, beugen, gehen, laufen etc.), macht die vorlesende Person beim Vorlesen selbst die Bewegung vor und die Kinder machen sie nach. Es empfiehlt sich, den Satz anschließend noch einmal ohne Unterbrechung vorzulesen – oder das Spiel beim zweiten Vorlesen einzusetzen. Neben (Bilderbuch-)Geschichten können hier auch gut Tier-Sachbücher zum Einsatz kommen.



# Hier dreht sich's um ... mich!



**Die Zuhörer schlüpfen in die Rolle der Buchfiguren und reagieren mit einer Drehung auf die Nennung des jeweiligen Namens.**

**Material** Vorlesegeschichten mit vielen Figuren, Kärtchen, Marker

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab ca. 6 Jahren

**Hinweise** Für diese bewegte Vorleseidee eignen sich Geschichten mit einer Figurenanzahl, die in etwa der der Zuhörer entspricht. Dieses einfache Spiel eignet sich auch gut für jüngere Kinder und für Zuhörer mit geringen Sprachkenntnissen. Durch das Warten auf ihren Einsatz wird die Aufmerksamkeit der Kinder gefördert. Die kurzen Unterbrechungen kommen unruhigen und zappeligen Zuhörern entgegen und „kanalisieren“ das Bewegungsbedürfnis. Und jeder spielt – ganz unaufwändig – eine wichtige Rolle!



## Spielbeschreibung

Namen und/oder Bilder der einzelnen Figuren werden auf Kärtchen festgehalten. Jedes Kind erhält ein Kärtchen und wird damit zu einer der handelnden Figuren. Die Kinder müssen nun den Namen einer der Buchfiguren beim Vorlesen wiedererkennen. Daher: Machen Sie beim Vorlesen immer dann eine ganz kurze Pause, sobald ein Name bzw. eine Figur vorkommt – und schauen Sie das betreffende Kind an. Dieses steht dann auf, dreht sich langsam einmal um sich selbst und setzt sich wieder hin.

# Figurenstichwörter



Die Kinder schlüpfen jeweils in eine der Figuren und reagieren bei Vorlesen des entsprechenden Namens mit einer vorgegebenen Bewegung.

**Material** kürzere Geschichten, Kärtchen, Marker, ggf. Klangschale

**Form** Kleingruppenaktion (ca. 5–8 Kinder)

**Alter** ab ca. 6 Jahren

**Hinweise** Für diese Aktion eignen sich vor allem kürzere Geschichten bzw. Bilderbücher, in denen eine größere Anzahl von Figuren vorkommt (im Idealfall entspricht die Zahl der Figuren der Zahl der Zuhörer).

Durch die spielerisch bewegte Aktion wird die Aufmerksamkeit der Zuhörer gebunden, die ihren „Auftritt“ nicht verpassen wollen. Um zu große Unruhe zu vermeiden, kann das Anschlagen der Klangschale immer wieder zur Geschichte zurückführen.

## Spielbeschreibung

Vor dem Vorlesen der Geschichte werden die handelnden Figuren – z. B. Tiere – kurz mit ihren besonderen Eigenschaften vorgestellt. Gemeinsam wird überlegt, mit welcher Bewegung man diese Eigenschaften am besten darstellen könnte – z. B. mit den Armen wedeln (Vogel), hochspringen (Känguru) oder laut aufstampfen (Elefant). Bei anderen Buchhelden versucht man durch eine Bewegung, deren Charakter darzustellen (hektisch: kurzes Dribbeln, ängstlich: Schultern hochziehen etc.).

Die Namen der Figuren und die verabredete Bewegung werden auf Kärtchen geschrieben und an die Zuhörer verteilt. Ein Testlauf stellt sicher, dass jeder die entsprechende Bewegung kennt.

Wichtig: Die Bewegung soll nur ganz kurz angedeutet werden, um den Erzählfluss nicht zu stark zu beeinträchtigen. Sobald man an einen Namen kommt, weist eine kurze Pause daraufhin, dass jetzt das entsprechende Kind seine Bewegung vorführen soll.

# Elfmeter- Stichwort-Schießen



**Kinder schießen auf ein Stichwort hin auf das Tor.**

**Material** Bälle, Fußballgeschichte, Hütchen

**Form** Kleingruppenaktion

**Alter** ab 8 Jahren

**Hinweise** Auf Signalwörtern in Geschichten kann auf ganz vielfältige Weise mit Bewegung reagiert werden. Das Torschießen ist nur eine Möglichkeit. Kinder können z. B. eine bestimmte Zahl pro Signalwort mit dem Seil springen, Tücher in die Luft werfen oder eine Laufstrecke absolvieren. Wichtig dabei ist, dass die Geschichte nicht komplett ins Hintertreffen gerät. Wählen Sie die Stichwörter so aus, dass auch genügend Zeit zum Zuhören bleibt. Sätze, in denen es eine Aktion gab, können auch ein zweites Mal vorgelesen werden.

## Spielbeschreibung

Für dieses besondere Elfmeter-Schießen müssen zunächst Gruppen aus mindestens 4 Kindern gebildet werden. Ein Kind steht im Tor und ein Kind liest eine Fußballgeschichte vor. Für die restlichen Kinder legen Sie je einen Fußball im Abstand von ungefähr 5 Metern zum Tor aus.

Weisen Sie dann jedem Kind ein eigenes Fußball-Wort zu, das im vorgelesenen Text häufig vorkommt, z. B. „Tor“ und „Spieler“. Dann stellen sich die Kinder vor den Bällen auf und das Vorlesen beginnt. Wenn „sein“ Fußball-Wort fällt, darf der Spieler aufs Tor schießen. Gut zuhören ist für alle Pflicht! Denn für jeden versenkten Elfmeter gibt es einen Punkt und jedes verpasste Stichwort geht leer aus. Erst wenn der Ball wieder an seinem Platz liegt, wird weiter vorgelesen. Nicht zu schnell vorlesen! Und natürlich Torwart und Vorleser wechseln.

# Ähnlichkeiten erwünscht!



**Die Kinder finden sich anhand von Figurenmerkmalen in einer Geschichte (z. B. Kleidung, Haarfarbe) zusammen.**

**Material**

Vorlesegeschichte mit vielen Figurenbeschreibungen

**Form**

Gruppenaktion (max. 15 Kinder)

**Alter**

ab 6 Jahren

**Hinweise**

Geschichten, in denen viele Figuren vorkommen, finden sich z. B. in Märchen oder aktuellen Reihen für jüngere Grundschul Kinder, z. B. „Cowboy Klaus“ (Tulipan), „Tafiti“ (Loewe), „Der kleine Drache Kokosnuss“ (cbj). Dieses Spiel hilft Kindern, sich in Buchfiguren hineinzusetzen. Wenn Kinder feststellen, dass es Gemeinsamkeiten zwischen ihnen und den literarischen Helden gibt, fördert das die Identifikation mit den Figuren und ein hautnahes Miterleben. Dieser emotionale Aspekt ist wichtig für die Lesemotivation und -freude der Kinder – gerade für diejenigen, die nicht so gerne lesen.

## Spielbeschreibung

Legen Sie mit einem Seil einen großen Kreis, um den sich die Kinder verteilen. Erklären Sie zunächst das Spiel anhand eines Beispiels, dann geht es mit der Geschichte los. Die Kinder müssen nun ganz genau zuhören und auf Stichwörter für Figurenbeschreibungen und -merkmale achten (z. B. die Haarfarbe, die Farbe des Pullovers, die Anzahl an Geschwister, Sprachen etc.).

Lassen Sie sich beim Vorlesen ruhig Zeit und legen Sie falls nötig Pausen bei den Figurenmerkmalen ein. Denn trifft eine Figurenbeschreibung auf einen selbst zu, heißt es: so schnell wie möglich in den Kreis.

Wird also erwähnt, dass der Buchheld blond ist, sausen die blonden Kinder los. Hat er einen blauen Pulli an, sind die Kinder mit dem blauen Pulli im Seilkreis gefragt. Da das Zusammenfinden den Erzählfluss unterbricht, sollten Sie die Geschichte am Ende ein zweites Mal komplett vorlesen.



# Der reimende Ochs am Berg



Eine Variante des Spiele-Klassikers „Ochs am Berg“, bei dem der Zauberspruch des Ochs variiert wird.

**Material** Reime, Zungenbrecher, Kurzgedichte, Markierung für Start- und Ziellinie

**Form** Gruppenaktion

**Alter** ab 8 Jahren

**Hinweise** Bei dieser Variante des Spiele-Klassikers „Ochs am Berg“ wird der Spruch „Ochs am Berge – Eins, zwei, drei!“ mit lustigen Reimen, Zungenbrechern oder Gedichtversen ersetzt. Die Verbindung von Bewegung und Rezitieren sowie die Wiederholung erleichtern es den Kindern, sich die Verse zu merken und so einen eigenen Reimeschatz aufzubauen.



## Spielbeschreibung

Besprechen Sie vor Beginn des Spiels mit den Kindern, welche Reime, Verse und Zungenbrecher sie schon kennen. Wer einen Reim kennt, darf ihn vor der Gruppe langsam aufsagen. Erweitern Sie die Sammlung ggf. mit eigenen Vorschlägen, die Sie auch auf kleine Zettel schreiben können. Jedes Kind sucht sich dann seinen persönlichen Reim aus und merkt sich diesen.

Dann wird gespielt: Markieren Sie eine Startlinie und eine Ziellinie. Am Ziel positioniert sich ein Kind (der „Ochs am Berg“) mit dem Rücken zu den anderen.

Die übrigen Kinder stellen sich am Start auf. Dieser liegt so viele (große) Schritte entfernt, wie der Reim des „Ochsen“ Wörter hat. Denn jeder „Ochs“ soll ja seinen Spruch mehrfach aufsagen können.

Dann sagt der „Ochs“ seinen Reim auf und die Kinder bewegen sich in seine Richtung. Hat er fertig rezitiert, dreht sich der Ochs um und schaut die Kinder an. Wer sich dann noch bewegt, muss zurück auf Start.

Wer als Erster den Ochs erreicht hat, löst ihn ab und darf nun seinen Reim aufsagen.

# Es liest ein Bi-Ba-Büchermann



Variante des beliebten Fangspiels, bei dem auf Stichwörter aus einem Vorlesetext reagiert wird.

## Material

Gedichte nehmen, z. B. aus „Dunkel war’s, der Mond schien helle“ (Gerstenberg) oder „Ich liebe dich wie Apfelmus“ (cbj), Lesezeichen

## Form

Gruppenaktion

## Alter

ab 8 Jahren

## Hinweise

In das bekannte Spiel „Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann“ wird eine Vorlesekomponente eingefügt: Statt zu singen, wird ein Gedicht vorgelesen. Bei jüngeren Kindern können Sie diese Rolle übernehmen, ansonsten wird ein Kind als erster Vorleser bestimmt. Damit der Lesefluss nicht allzusehr unterbrochen wird, bietet es sich an, Stichworte zu benennen, die idealerweise gegen Ende im Text vorkommen.

## Spielbeschreibung

Die Kinder stehen im Kreis um einen Vorleser herum, der einen Reim oder eine kurzen Textauszug vorliest. Um den Kreis geht langsam der Bi-Ba-Büchermann. Auf ein Stichwort im Text hin, das der Vorleser vorher bekannt gibt, lässt der Bi-Ba-Büchermann sein „Lesezeichen“ hinter einem Kind fallen und rennt so schnell er kann um den Kreis herum. Das Kind, das mit dem Tuch markiert wurde, hebt dieses auf und versucht, den Bi-Ba-Büchermann zu fangen.

Schafft es Bi-Ba-Büchermann, sich in die Lücke seines Verfolgers zu retten, wird er zum Vorleser, der Verfolger zum Bi-Ba-Büchermann und der Vorleser nimmt dessen Platz im Kreis ein.

Wird der Bi-Ba-Büchermann gefangen, darf der Verfolger vorlesen, überlässt seinen Platz im Kreis dem alten Vorleser und der Bi-Ba-Büchermann muss versuchen seinen Platz als Vorleser zu erobern.