

SPIELE ZUR FÖRDERUNG EXEKUTIVER FUNKTIONEN

Stand 26.4.2016

Informationen zur Durchführung

Die Spielvarianten zur Förderung der exekutiven Funktionen ergeben sich aus der gezielten, ausgewählten Veränderung der Regeln und werden auf die jeweilige Lerngruppe abgestimmt.

Die Schwierigkeitsstufen sollten erst dann gesteigert werden, wenn eine Spielvariante von den Kindern beherrscht wird. Bevor die Anforderungen an das Arbeitsgedächtnis erhöht werden, sollten zunächst Spielvariationen zum Training der Inhibition und der Flexibilität eingebaut werden (sonst besteht Gefahr der Überforderung).

Spielbeschreibungen

MUSIK – STOPP – SPIEL

Während die Musik spielt und die Kinder durch die Halle laufen, wiederholt die Lehrkraft immer wieder eine Bewegung (z.B. Strecksprung, halbe Drehung, Hocke, Hampelmann, Standwaage). Die Kinder müssen beim Laufen ihre Aufmerksamkeit auf die Lehrkraft lenken und sich die Bewegung merken. Erst beim Musikstopp führen sie die Bewegung aus.

Material: Musik

Mögliche Spielvarianten:

- Die Lehrkraft verändert ihre Position im Raum.
- Die Lehrkraft kann in einer höheren Schwierigkeitsstufe auch mehrere (zunächst zwei, später drei und vier) dieser Übungen machen (z.B. Strecksprung und Standwaage), die die Kinder bei Musikstopp in der entsprechenden (oder umgekehrten Reihenfolge – je nach Aufgabenstellung) ausführen sollen.
- Aufgaben für die Musikpausen können vorab festgelegt werden, z.B.:
 - 1. Musikstopp: stehen bleiben
 - 2. Musikstopp: in die Hocke gehen
 - 3. Musikstopp: Strecksprung und halbe Drehung
 - 4. Musikstopp: Ablauf wiederholt sich
- Die Musik (z.B. unterschiedliche Liedabschnitte) bestimmt die Fortbewegungsart (z.B. schnell – langsam, Hopselauf, Seitgalopp, mit Partner).

FEUER, WASSER, STURM

Alle Kinder bewegen sich frei im Raum (z.B. zu Musik, Impulsen, ...). Auf ein Kommando z.B. „Feuer“, „Wasser“, „Sturm“, „Blitz“, „Eis“, (...) müssen die Kinder eine besondere Position einnehmen bzw. einen festgelegten Platz aufsuchen.

Material: Musik, Instrument

Mögliche Spielvarianten:

- Der Begriff wird genannt, die Kinder dürfen aber nur die entsprechende Position einnehmen/den Platz aufsuchen, wenn vorher ein Pfiff erfolgt ist.
- Die Begriffe und die zugehörigen Positionen/Plätze werden miteinander vertauscht und neu zugeordnet: z.B. „Wasser“ wird zu „Sturm“, „Sturm“ wird zu „Feuer“, „Feuer“ wird zu „Wasser“.
- Es können weitere Begriffe hinzugenommen und mit einer Position/einem Platz verbunden werden.
- Den Begriffen wird eine bestimmte Bewegungsart (z.B.: „Feuer“ = Laufen, „Wasser“ = Seitgalopp, „Sturm“ = Hüpfelauf) zugeordnet.

FAMILIE MEIER (EIN BESUCH IM ZOO)

Die Kinder bilden vier (oder mehr) Gruppen. Jede Gruppe nimmt auf einer Bank hintereinander Platz (die Bänke sind z.B. sternförmig angeordnet). Jedes Kind erhält einen Familien- oder Tiernamen (Mutter, Vater, Sohn, Tochter, Oma, Opa, Affe, Löwe, ...).

Die Lehrkraft erzählt die Geschichte der Familie Meier, die einen Ausflug in den Zoo unternimmt und in der die einzelnen Namen/Tiere vorkommen. Wenn ein Name/Tier genannt wird, müssen die entsprechenden Kinder – mitunter auch mehrere gleichzeitig – eine Runde um die Bänke laufen. Wer sitzt als erstes wieder auf seinem Platz?

Material: Bank, alternativ auch Matten

Geschichte/Text: „Familie Meier im Zoo“ (z.B. Sonntagmorgen wacht Familie Meier auf, Kinder rennen in das Bad, Mutter kocht Kaffee, Hund bellt, Familie steigt in das Auto und fährt in den Zoo, Vater kauft Eintrittskarten, Familie geht zuerst zu den Löwen, dann zu den Elefanten, Sohn möchte zu den Bären, Tochter kauft Tierfutter, Kinder füttern die Tiere, Hund läuft weg, Familie sucht ihn überall, findet ihn vor dem Affengehege, ... Familie steigt abends wieder in das Auto, alle freuen sich über den schönen Besuch im Zoo)

oder mit aktuellem Bezug auf andere Fächer eine Geschichte, die gerade gelesen/vorgelesen wird (z.B. in Deutsch: Fibel, Lesebuch, ...)

Mögliche Spielvarianten:

- Die Fortbewegungsart wird vorab bestimmt.
 - 1. Namensnennung: normal Laufen
 - 2. Namensnennung: Seitgalopp
 - 3. Namensnennung: Hüpfelauf
- Die Namen werden paarweise getauscht (z. B. Oma – Opa, Papa – Mama, Hund – Katze).

DRACHE, RITTER UND PRINZESSIN (SCHERE, STEIN, PAPIER)

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Die Kinder einigen sich innerhalb ihrer Mannschaft auf eine Figur, die sie in der nächsten Runde darstellen werden.

Anschließend stellen sich die Mannschaften an der Mittellinie gegenüber auf. Jedes Kind braucht ein Gegenüber. Auf das Startsignal der Lehrkraft stellen die Kinder die vereinbarte Figur dar und laufen weg bzw. versuchen ihren Gegenspieler zu fangen (Fangregeln: „Prinzessin fängt Ritter“, „Ritter fängt Drache“, „Drache fängt Prinzessin“). Ziel sind Linien in ausreichendem Abstand zur Hallenwand im Rücken der Spieler. Bei gleicher Figur bleiben beide Spieler an der Mittellinie stehen.

Die Figuren werden wie folgt pantomimisch dargestellt:

- „Prinzessin“: kämmt ihr langes Haar;
- „Ritter“: macht einen Ausfallschritt und zieht das Schwert;
- „Drache“: zeigt die Drachentatzen und faucht dabei.

Mögliche Spielvariante:

- Es werden Figuren für mehrere Spielrunden vorab vereinbart (z.B. Ritter, Drache, Drache, Ritter, Prinzessin), die sich die Kinder merken müssen.

SCHWARZ – WEISS (TAG UND NACHT)

Zwei Mannschaften (z.B. „schwarz“ und „weiß“) stehen sich in der Mitte des Spielfeldes in geringem Abstand gegenüber. Die Lehrkraft nennt eine Farbe. Diese Mannschaft wird zur Fängermannschaft. Die andere Mannschaft läuft geradlinig davon und versucht sich hinter einer Linie in Sicherheit zu bringen. Wer vor der Linie gefangen wird, wechselt in die andere Mannschaft.

Das Spiel kann aus unterschiedlichen Startpositionen, mit verschiedenen Fortbewegungsarten, mit Veränderung des Startimpulses oder durch Veränderung der Organisationsform (zwei Kinder gegeneinander) gespielt werden.

Mögliche Spielvariante:

- Nur bei zusätzlichem Signal (z. B.: Klingel, Pfiff, Farbkarte, Heben einer Hand) und der Nennung der Farbe „schwarz“ oder „weiß“ darf das Kommando ausgeführt werden.
- Die Startkommandos werden in eine Geschichte verpackt.

INSELHÜPFEN

In der Halle verteilt liegen Inseln (Reifen). Die Kinder bewegen sich frei zu Musik (z.B. laufend, hüpfend, vorwärts, rückwärts) durch die Halle. Bei Musikstopp müssen die Kinder schnell eine Insel aufsuchen.

Material: Reifen, Musik, Farbkarten

Mögliche Spielvarianten:

- Bei Musikstopp werden unterschiedliche Farbkarten in die Höhe gehalten, welche mit einer Aufgabe belegt sind (z.B. „rot“ = rote Linie berühren, „blau“ = auf den Boden legen, „gelb“ = eine Wand berühren). Erst nachdem die Aufgabe erfüllt wurde, dürfen sie einen Reifen aufsuchen.
- Die Bedeutung der Farbkarten wird gegensätzlich verändert (z.B. „rot“ = grüne Linie berühren, „blau“ = gerade stehen, „gelb“ = die gegenüberliegende Wand berühren)
- Durch eine zusätzliche Zahlenanzeige werden Bewegungsaufgaben im Reifen angezeigt (z. B. „1“ = beidbeinig hüpfen, „2“ = um die eigene Achse drehen, „3“ = Kniebeuge).

HASE IM KOHL

Ein Jäger und ein Hase werden bestimmt. Der Rest der Gruppe verteilt sich im Raum (Feld) und setzt sich auf den Boden (Kohl). Der Jäger versucht nun, den Hasen zu fangen. Der Hase kann entkommen, indem er sich neben einen anderen Kohl setzt. Das Kind steht auf, der Kohl wird zum neuen Jäger, der Jäger wird zum Hasen und muss nun selbst weglaufen. Fängt der Jäger den Hasen, bevor dieser sich neben einen Kohl setzen kann, wechseln die Rollen.

Dieses Spiel kann auch gespielt werden, wenn zwei Spieler paarweise nebeneinander sitzen/liegen. Setzt sich der Hase neben einen Kohl, muss das Kind auf der anderen Seite aufstehen.

Mögliche Spielvarianten:

- Alle Kinder (auch der Fänger und der Gejagte) bekommen unterschiedlich farbige Parteibänder (z.B. rot und grün). Es wird eine Fangregel festgelegt (z.B. „rot fängt grün“).
Setzt sich der Gejagte zu einem Paar, vergleichen der Fänger und der frei gewordene Spieler die Farben ihrer Parteibänder. Die Fangregel bestimmt, ob der Fänger weiter Fänger bleibt oder zum Gejagten wird („rot fängt grün“). Treffen zwei gleiche Farben aufeinander, wird aus dem Fänger der Gejagte.
- Die Regel wird umgekehrt („grün fängt rot“).
- Die beiden Spielregeln werden mit einem Pfiff verbunden (z.B. ein Pfiff: „rot fängt grün“; zwei Pffiffe: „grün fängt rot“) und dadurch vom Spielleiter flexibel im Spiel verändert.
- Es wird eine dritte Farbe (Parteiband, z.B. blau) hinzugenommen. Die Fangregel lautet dann z.B. „rot fängt grün“, „grün fängt blau“, „blau fängt rot“).

KOMM MIT – LAUF WEG

Die Kinder bilden Gruppen (4-6 Kinder). Matten oder Pylonen werden kreisförmig angeordnet. Jede Gruppe nimmt auf einer Matte oder hinter einem Pylon hintereinander Platz. Ein Kind umrundet die Gruppen und ruft hinter einer Gruppe laut und deutlich „Komm mit“ oder „Lauf weg“. Die Gruppe umrundet in angegebener Weise ebenfalls das Spielfeld.

Wer sitzt als erstes wieder auf seinem Platz? Wer als letztes ankommt wird zum neuen Läufer.

Material: Matten/Bänke oder Pylonen

Mögliche Spielvarianten

- Die Anweisungen „Komm mit“ und „Lauf weg“ werden entgegengesetzt ausgeführt.
- Der „Läufer“ lässt ein blaues („Komm mit“) oder ein rotes Tuch („Lauf weg“) hinter einer Gruppe fallen. Bemerkt die Gruppe dies nicht, nachdem der „Läufer“ eine Runde gelaufen ist, muss die ganze Gruppe eine zuvor festgelegte Aufgabe erfüllen.

DIE SCHATZSUCHE

Mehrere Kinder werden zu „Häuptlingen“ bestimmt, die einen „Schatz“ (5-10 kleine Gegenstände, z.B. Murmel, Geldstück, Würfel) finden müssen. Dieser wird an die Kinder („Diebe“) verteilt. Die Häuptlinge dürfen nicht sehen, an wen welcher Gegenstand verteilt wird. Der Schatz muss in der geschlossenen Hand „unsichtbar“ gehalten werden. Alle Kinder („Indianer“), auch die Diebe, laufen durch die Halle und halten die Hände geschlossen. Wenn ein Indianer von einem Häuptling gefangen wird, muss dieser seine Hand öffnen und seinen Schatz abgeben, darf dann aber mit geschlossener Hand weiterlaufen. Wann haben die Häuptlinge alle Schätze gefunden?

Material: kleine Gegenstände als Schatz (z.B. Münzen, Murmeln, Spielfiguren, Bausteine, Korken)

Mögliche Spielvarianten:

- Die Schätze müssen am Ende des Spiels den Dieben zugeordnet werden. Wer hatte welchen Schatz?
- Die Diebe behalten die Schätze bis zum Ende des Spiels verdeckt in der Hand. Die Häuptlinge müssen nun die Diebe entlarven und die Schätze aus dem Gedächtnis zuordnen.
- Die Anzahl der Schätze/Anzahl der Häuptlinge wird verändert.

KOMMANDO BIMBERLE

Alle Kinder bewegen sich frei im Raum. Die Lehrkraft erteilt in unregelmäßigen Abständen Aufgaben, die von den Kindern schnellstmöglich ausgeführt werden sollen. Diese Aufgaben dürfen aber nur ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ vorher genannt wurde (z.B. „Kommando Bimberle“ = Joggen, „Kommando hoch“ = Arme hoch, „Kommando flach“ = hinlegen, „Kommando Bock“ = Bockstellung, „Kommando Doppelbock“ = Bockstellung nebeneinander).

Material: evtl. Tamburin zur Bewegungsunterstützung

Mögliche Spielvarianten:

- Dieses Spiel kann auch mit verschiedenen Bällen und veränderten Kommandos (z.B. „Kommando Bimberle“ = Prellen, „Kommando Dribbeln“, „Kommando Balltausch“, „Kommando Fuß“, „Kommando Schuss und Tor“) gespielt werden.
- Die Anzahl der Kommandos und die damit verbundenen Aufgaben werden gesteigert.
- Die Lehrkraft macht absichtlich die nicht passenden, „falschen“ Bewegungen vor.