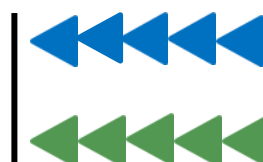
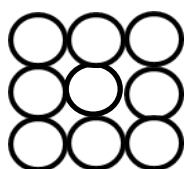


Spiele mit Köpfchen

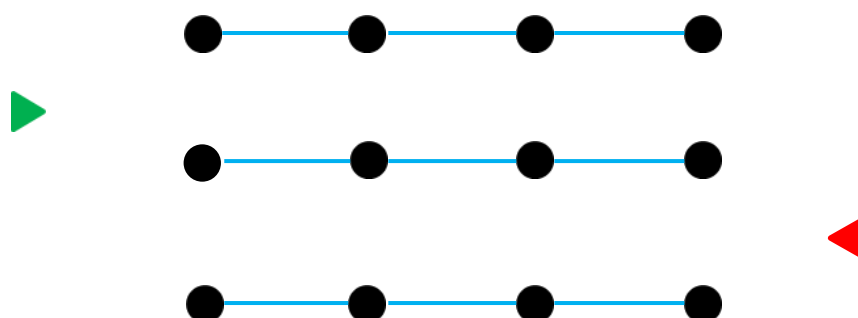
Tic Tac Toe



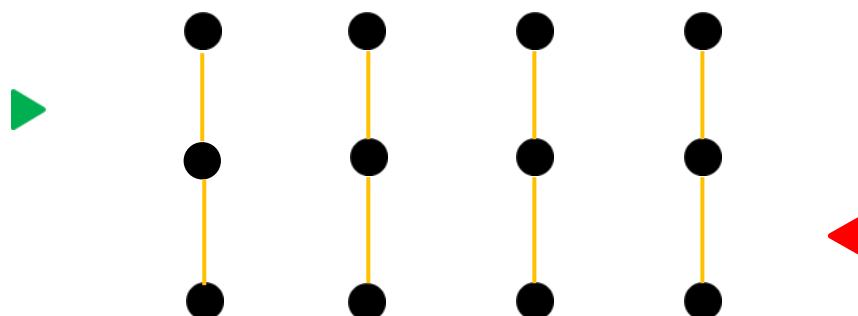
In ein Spielfeld aus Reifen sollen die beiden Mannschaften Leibchen (jede Mannschaft 3 Leibchen einer Farbe) in ein freies Feld legen. Die Mannschaft, die als Erstes drei Leibchen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt. Es wird so lange gespielt bis eine Mannschaft drei Leibchen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale legen konnte.

Es läuft jeweils nur ein Spieler jeder Mannschaft. Der nächste Spieler darf erst starten, wenn der

Labyrinth (Hase & Wolf)



Max. 12 Kinder stellen sich in einem Rechteck gleichmäßig auf und strecken ihre Arme zur Seite aus, dass sie sich mit den Armen des Nebenmannes berühren und bilden ein Labyrinth. Ein Kind ist der Hase und ein Kind der Wolf. Aufgabe des Wolfes ist es den Hasen zu fangen. Weder Hase noch Wolf dürfen unter den Armen der Kinder hindurch laufen, sondern nur innerhalb der Gassen. Auf Kommando des Lehrers machen die Kinder eine $\frac{1}{4}$ Drehung nach links oder rechts (vor Spielbeginn vorgeben).





Klatschball

Die Kinder stehen im Kreis. Der Lehrer steht in der Mitte und wirft den Kindern reihum/durcheinander den Ball zu. Das Kind muss vor dem Fangen in die Hände klatschen.

Variante:

- es werden Buchstaben genannt und vor dem Fangen muss ein
 - Tier mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben genannt werden
 - Vorname mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben genannt werden
 - Stadt, Land, Fluß mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben genannt werden
 - Additions-/Subtraktionsaufgabe gelöst werden
 - 1x1-Aufgabe gelöst

Zahlenlabyrinth

Die Kinder in 2 Gruppen aufteilen, die im Wettkampf gegeneinander Hütchensprints absolvieren müssen. Vor jeder Gruppe steht eine rot/gelb gemischte Hütchenreihe, die von 1 bis 8 durchnummeriert ist und ein zentraler Wendepunkt. Die Gruppe ROT hat z.B. gelb 1-2-5-6 und rot 3-4-7-8, Gruppe GELB hat z.B. gelb 3-4-7-8 und rot 1-2-5-6. Bei Aufruf einer Nummer startet jeweils ein Kind aus jeder Gruppe und sprintet das jeweilige Hütchen seiner Teamfarbe an, dann zum Wendepunkt und anschließend zurück über die Startlinie.

Variante:

- Zusatzaufgaben mit Ball (prellen, Ball kreisen etc.)

▲ Wendepunkt

