

DREHWURM

Alle Schüler joggen auf der Stelle. Der Spielleiter steht vorne und ruft Zahlen von eins bis vier, denen unterschiedliche Bewegungen zugeordnet sind:

- 1: Einen Strecksprung machen
- 2: In die Hocke gehen
- 3: Sprint auf der Stelle
- 4: In die Hände klatschen

Variationen

Sobald alle Schüler die Bewegungen den Zahlen problemlos zuordnen können, kann der Spielleiter weitere Signale einführen:

- 1) Zeigt der Spielleiter die Zahl allein mit seinen Fingern, drehen sich die Schüler nach rechts und führen die Bewegung aus. Im Anschluss drehen sich alle wieder nach vorne.
- 2) Gibt der Spielleiter die Zahl dadurch an, dass er auf den Tisch klopft, drehen sich die Schüler nach links und führen die Bewegung aus. Im Anschluss drehen sich alle wieder nach vorne.
- 3) Führt der Spielleiter zwei Signale gleichzeitig aus, müssen die Schüler auf das Signal reagieren, das nicht angezeigt wurde. Klopft der Spielleiter also dreimal auf den Tisch und ruft „drei“, drehen sich die Schüler nach rechts und führen die Bewegung durch, als hätte der Spielleiter die Zahl mit seinen Fingern gezeigt.

Wettkampfvariante

Alle Schüler erhalten zu Beginn des Spiels drei Punkte. Sobald jemand eine falsche Bewegung durchführt oder zu langsam reagiert, verliert er einen Punkt. Wer am Schluss noch die meisten Punkte hat, gewinnt.

DAUER: 5-10 MIN

MATERIAL: KEINES

AKTIVITÄTSGRAD: ++