


| | | | |
|--|--|---------|-------------|
| <h1>Pipo sagt: «Hopsen!»</h1> | Klasse | 10 Min. | 1. – 6. Sj. |
| Anwärmenspiel, das die Aufmerksamkeit fordert und fördert | Anwärmispiele A 6 | | |
| <p>Bewegungsaufgaben, die mit einem spielerischen Element verbunden sind, werden als attraktiv erlebt. Wenn sie darüber hinaus zu eigenem Versuchen und Erproben herausfordern, leisten wir einen Beitrag zum kreativen Gestalten.</p> <p>Anregung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Lehrer oder die Lehrerin ruft: «Pipo sagt Hopsen!», hüpfen alle zur Tamburinbegleitung oder zur Musik frei durcheinander. • Fehlt der Befehl «Pipo sagt ... », so gilt er nicht. • Die Lehrerperson zeigt nun Formen vor, die sie mit «Pipo sagt ... » oder eben ohne diesen Zusatz befiehlt: <ul style="list-style-type: none"> – Fliegen (= in der Standwaage umherhüpfen) – Esel (= flüchtiger Handstand) – Velofahren (= auf dem Rücken liegend pedalen) – Rucksack (= einen Partner/eine Partnerin im Huckepack tragen) • Bei versierten Schüler/innen können auch anspruchsvollere Aufgaben eingebaut werden: <ul style="list-style-type: none"> – Durch den Sumpf waten – Über Glatteis gehen – Vor Zorn in die Luft gehen – Lammfromm umhergehen und entsprechend dreinschauen ... | <p><i>Pipo sagt: «Tanzt wie die Hexen!»</i></p>  <p><i>Selbstverständlich sollen die Schülerinnen und Schüler auch selber Aufgaben erfinden und das Spiel leiten.</i></p> | | |

aus: 10 x 10 Bewegungsspiele

www.erle-verlag.ch