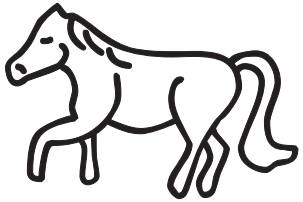
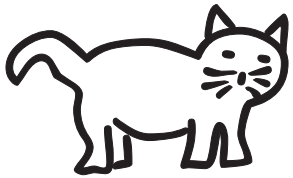
1

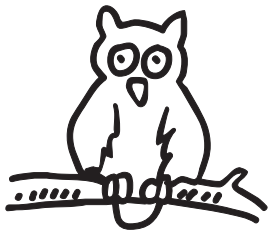


2



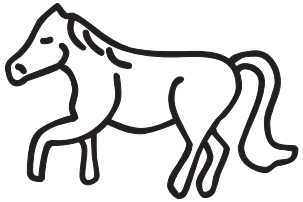
3

4

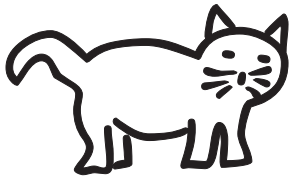


5

6

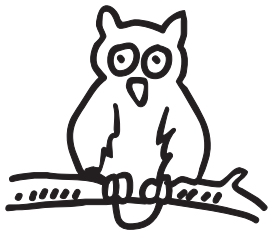


1



2

3

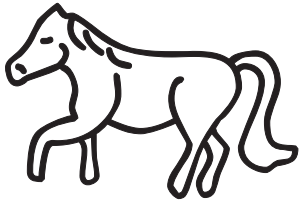


4

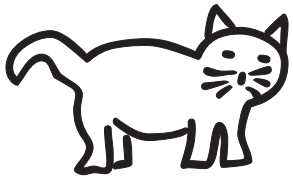
5

6

1

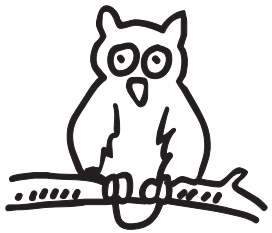


2



3

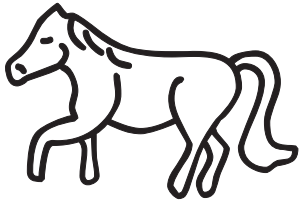
4



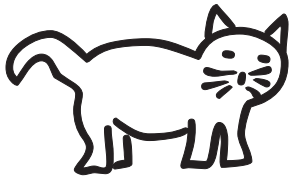
5

6

1

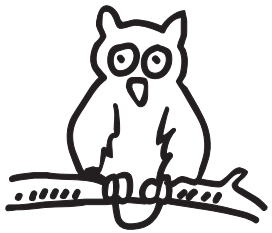


2



3

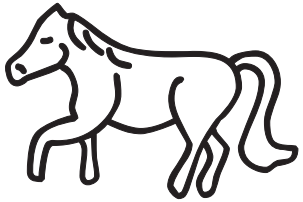
4



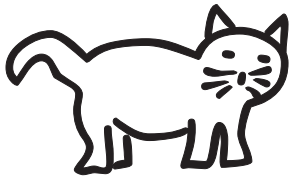
5

6

1

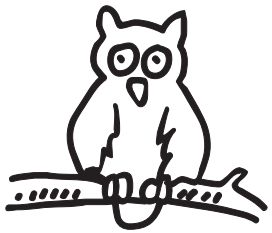


2



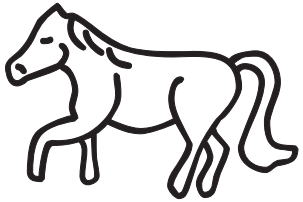
3

4

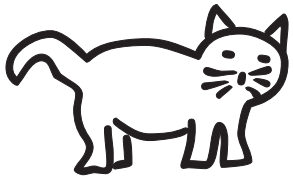


5

6

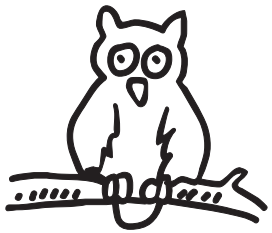


1



2

3



4

5

6

Geheimagenten

Jedes Kind erhält eine Geheimagentenkarte und läuft damit durch den Raum oder über einen klar begrenzten Platz bzw. durch die Turnhalle. Man kann währenddessen Musik laufen lassen - muss man aber nicht. Bei Musikstopp oder einem vereinbarten akustischen oder optischen Zeichen gibt der Lehrer den Geheimagenten dienstliche Anweisungen:

** Alle roten Agenten treffen sich an Stelle A
** Alle blauen Agenten an Stelle B
** Alle Pferde hoppeln über die Weide
** Alle Einsen hocken sich nieder
** Alle Affen hangeln sich über die Bäume

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, was die Anweisungen angeht.
Die Anweisungen sollten nur einmal hörbar ausgesprochen werden.
Die Kinder sollen zum bewussten Zuhören angeregt werden.
Dieses Spiel schult die Aufmerksamkeit und Konzentration.
Durch die Bewegung verschafft es den Kindern zusätzlich einen Ausgleich zum sitzenden Arbeiten.

Dieses Spiel kann auch mit einfachen Kartenspielen gespielt werden.
Die Anweisungen müssen in diesem Fall dem Kartenaufdruck angeglichen werden.
Es eignen sich insbesondere Uno und ähnliche Kartenspiele.

Die Karten müssen nur noch ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten werden.
Seite 7 dieser Datei kann als Rückseite der Karten genutzt werden. Die Rückseiten können selbstverständlich aber auch blanko bleiben.
(Bildquelle Lupe: www.fotolia.com)

Viele Spielvariationen sind möglich.

Viel Spaß als Geheimagent!
Susanne Schäfer

Grafiken: 2010clipart.com
Schrift: mit freundlicher Genehmigung von Eugen Träger

www.zaubereinmaleins.de