

Jutta Bläsius

Spiele in Bewegung bringen

**Tischspiele als Basis neuer Spiel-
und Bewegungsideen**



verlag modernes lernen - Dortmund



793.4

Inhalt

Zur Entstehung des Buches	9
Spiel und Bewegung	11
Spiele in Bewegung bringen	13
Tischspiele machen sich bezahlbar	13
Die eigene Persönlichkeit wird angesprochen	14
Fantasieren ist möglich	14
Alle Sinnesbereiche werden aktiviert	15
Grob- und Feinmotorik werden geschult	16
„Bewegte“ Spiele ermöglichen neue Raumwahrnehmungen	17
Vielfältige Sozialerfahrungen sind möglich	17
Außenseiter werden zu gefragten Mitspielern	18
Didaktische Ziele werden spielend vermittelt	18
Psychomotorische Aspekte kommen zum Tragen	19
Einsatzmöglichkeiten der „bewegten“ Spiele	21
Die Veränderbarkeit der Spiele	25
Spielmuster – Prinzipien des menschlichen Lebens	27
Hilfen und Tipps zu Spielumgestaltungen	31
Kriterien zur Spielauswahl	35
Der zeitliche Rahmen	35
Der Bewegungsraum	35
Der Einsatz von Material und Geräten	36
Die Gruppengröße	36
Die Gruppenstruktur	37
Die gewünschte Bewegungsintensität	37
Die Schwerpunkte	38
Der Wettkampfgedanke	38
Die Spielutensilien	39
Die Rolle des Spielbegleiters	41
Die Spiele	43
Angelspiel	45
Auf Achse	47
Bingo	49



Blinde Kuh	51
Coolympics	53
Differix	55
Doktor Igel	56
Domino	58
Floh Hüpfspiel	60
Halma	61
Hand in Hand	62
Hasch mich	64
Hütchenspiel	66
Jenga	67
Kissenklau	68
Letra-Mix	70
Lotto	71
Mauseloch	72
Max Mümmelmann	74
Mein buntes Türmchen-Spiel	76
Memory	78
Mensch ärgere dich nicht	79
Obstgarten	80
Packesel	82
Pustekuchen	84
Puzzeln	85
Quartett	87
Quips	88
Ratz-Fatz	90
Sagaland	92
Schnipp-Schnapp	93
Scotland Yard	94
Siebenpunkt	96
Silben- Rallye	98
Socken zocken	99
Stapelmännchen	101
Tangram	103
Tolle Torte	104
Twister	106
Venga- Venga	108
Vier gewinnt	110
Waldschattenspiel	111
Wissensquiz für Kinder	113
Würfelswerge	114
Zauberkreisel	115



Der Spieleparcours	117
Übersicht der Spiele	119
Internet-Adressen	122
Literatur	123

