

1 1 1 1 1 1

2 2 2 2 2

3 3 3 3

4 4 4

5 5

6

3

$$7 - 6 =$$

$$8 - 2 =$$



$$R \square = 2 \times 3$$

$$F \square = 3 \times 5$$

$$A \square = 8 \times 2$$

$$13 - 4 =$$



$$E \square = 3 \times 3$$

$$A \square = 4 \times 3$$

$$L \square = 3 \times 4$$

$$2 \times 7 =$$



$$S \square = 18 - 5$$

$$E \square = 20 - 6$$

$$I \square = 19 - 6$$

$$9 + 7 =$$

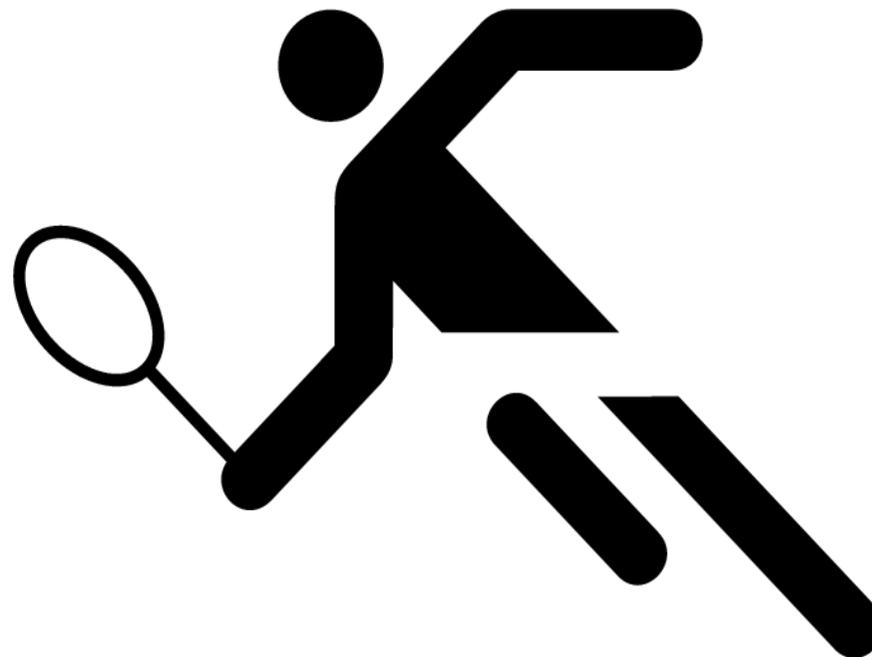


$$S \square = 4 \times 4$$

$$H \square = 9 \times 7$$

$$S \square = 2 \times 8$$

$$15 + 5 =$$



$$U \square = 3 \times 6$$

$$O \square = 4 \times 4$$

$$S \square = 4 \times 5$$

$$20 - 8 =$$



$$P \square = 6 \times 2$$

$$S \square = 8 \times 2$$

$$C \square = 6 \times 3$$

$$15 - 9 =$$



$$J \square = 2 \times 6$$

$$D \square = 3 \times 3$$

$$H \square = 2 \times 3$$

$$8 + 2 =$$



□ $T = 10 - 2$

□ $A = 5 \times 2$

□ $Z = 8 \times 2$

$$11 - 4 =$$



$$C \square = 3 + 4$$

$$Q \square = 3 \times 4$$

$$I \square = 4 \times 4$$

$$2 \times 9 =$$



$$B \square = 8 + 8$$

$$M \square = 9 + 2$$

$$S \square = 9 + 9$$

$$8 - 7 =$$



$$Z \square = 1 \times 7$$

$$N \square = 1 \times 1$$

$$P \square = 1 \times 8$$

Am Bauernhof

Heute morgen, als der **Hahn** auf dem Misthaufen krächte, ist der **ganze Bauernhof** erwacht.

Zuerst stand der **Bauer** aus seinem Bett auf und frühstückte.

Doch noch bevor er damit fertig war, hörte er schon den **Hund** bellen und die **Kuh** im Stall muhen. Sie hatten Hunger.

Der **Bauer** streichelte noch seine **Katze** die auf der Küchenbank lag, und ging nach draußen, um **alle seine Tiere** zu füttern.

Zuerst fütterte er den **Hahn**, dann den **Hund**, und dann fütterte der **Bauer** die **Kühe**, die er auch gleich melkte, damit er auch den jungen **Katzen** frische Milch geben kann. Sie schlecken die ganze Schale leer. Nur die **Mäuse** füttert er natürlich nicht.

Jetzt fährt der **Bauer** mit dem Traktor auf das Feld, der **Hund Bello** begleitet ihn, der **Hahn** stolziert in der Zeit stolz auf dem Hof herum.

Die **Kühe** kommen auf die Weide, nur die **Katze** sieht man nicht, dafür huschen immer wieder kleine Mäuse durch den Stall. Zum Mittag kommt der **Bauer** vom Feld zurück und bevor er zu Mittag isst, füttert er wieder **alle seine Tiere**.

Aber nein, die **Katze** muss er nicht füttern, die hat ja eine **Maus** gefangen.

Nachdem auch der **Bauer** gegessen hat, hält der **ganze Bauernhof** Mittagsruhe. Und sogar der **Hahn** ist leise.



Tierisch gute Fang-, Lauf - und Ballspiele

Fangspiele:

Spinne im Spinnennetz:

Material: 1 Weichboden, (auch normale Turnmatte möglich)

Ein Spinnennetz (Weichboden) liegt in der Turnsaalmitte und wird von einer Spinne auf allen Vieren bewacht, alle anderen Kinder (Fliegen) laufen auf Kommando von einer Turnsaalseite zur anderen und müssen dabei mit der HAND die Matte berühren, dabei können sie von der Spinne berührt und somit ins Netz geholt werden. Dieses Kind kommt dann als 2. Spinne dazu,....bei ca. 5 Spinnen, Neustart des Spieles mit *einer* neuen Spinne.

Fortbewegungsvariante: statt zu laufen, „fliegen“ alle Fliegen mit einem Bein auf der Teppichfliese

Zeit zum Mittagessen:

Ein (oder 2) „schläfriger“ Löwe steht an einer Turnsaalseite, ihm gegenüber steht eine Schar Antilopen, Zebras oder Gazellen. Sie fragen den Löwen: Löwe, wie spät ist es? Dieser antwortet z.B. mit 8 Uhr, dann gehen die Antilopen 8 Schritte auf den Löwen zu. Sie fragen wieder: Löwe, wie spät ist es? Er antwortet z.B. 2 Uhr, es folgen 2 Schritte....

Wenn der Löwe sagt, 12 Uhr oder Essenszeit, dann ist seine Essenszeit gekommen und er versucht während der ÜL laut bis 12 zählt, so viele Tiere als möglich zu fangen. Dann kommt ein anderer Löwe,...

Maus im Mauselloch:

Alle Mäuse laufen, eine Katze fängt die Mäuse, eine gefangene Maus stellt sich auf 1 Bein und bildet mit einem anderen Kind ein „Mäuseloch“ (mit den Armen ein Tor bilden), wenn ein anderes Kind da durchläuft sind beide erlöst, dabei kann die Katze auch nicht fangen

Haifisch und Delfine:

Material: 2- 3 (Rettungs-) Reifen, eine Matte (Insel)

2 Haifische (eine Hand als Flosse auf den Kopf), sind Fänger, wer gefangen wird, sinkt am Meeresgrund, Variante 1: 2 Delfine kommen zur Rettung, bringen einen Reifen, und nehmen den Verletzten mit zur Insel, Variante 2: jeder noch nicht gefangene darf Delfin sein, bringt den Reifen zum Verletzten, der Verletzte darf damit zur Insel „schwimmen“ legt den Rettungsreifen ab und spielt wieder mit,

Schlangenbiss:

Material: 1 Weichboden, 2 Badetücher

2 Schlangen fangen die anderen Kinder, diese können von 2 „Krankenschwestern“ oder „Sanitätern“ mit Badetüchern als Transportliege ins Spital (Weichboden in der Turnsaalmitte) gezogen werden, dann können sie wieder mitspielen.

Fischer, Fische und Polizei

Material: halb so viele Springschnüre als Kinder

2 Kinder sind die Fischer und haben gemeinsam ein Fischernetz (eine Springschnur geviertelt zwischen den Händen). Alle anderen sind die Fische, die Fischer versuchen die Fische mit dem Netz zu fangen (nur in Hüfthöhe), ein gefangener Fisch wartet beim Spielleiter auf den nächsten gefangenen Fisch, diese beiden bekommen eine Schnur und bilden ein weiteres Fischerpaar.

Variante: Die Wasserpolizei kommt nach einiger Zeit dazu und versucht mit einem Ball die Fischer abzuwerfen, dieses Fischerpaar scheidet dann aus! Welcher Fisch schwimmt bis zuletzt im Ozean?

Bienenschwarm:

Alle Bienen stehen an einer Turnsaalseite, (im Bienenstock). An der anderen Seite ist die Blumenwiese (viele bunte Reissäckchen). Die Bienen müssen zur Blumenwiese fliegen, einen Nektar mitnehmen, und in den Bienenstock bringen (Kübel an der eigenen Seite). Am Weg zum Bienenstock werden sie von 2 Fängern gefangen, dann müssen sie den Nektar abgeben. Spielen aber weiter. Nach z.B. 1 min. konnten die Bienen wie viel Nektar sammeln?

Variante: Zu Beginn des Spiels wird eine Bienenkönigin bestimmt, die Fänger wissen nicht, wer das ist. Wenn diese gefangen wird, ist das Spiel aus. Haben am Ende die Bienen oder die Fänger mehr Nektar?

Am Bauernhof:

Jedes Kind steht in einem Reifen oder auf Teppichfliesen: diese in 4 Reihen zu je 5 oder 6 Reifen auflegen: In der ersten Reihe stehen die Bauern, 2. Reihe Hund, 3. Reihe Katze, 4. Reihe, Mäuse, 5. Reihe Kühe, ÜL liest eine Geschichte vor, wenn das eigene Tier aufgerufen wird, um die ganze eigene Gruppe auf den eigenen Platz laufen, bei „alle“ oder „der ganze Bauernhof“ laufen alle um die ganze Gruppe, bei „Hahn“ groß machen (auf Zehenspitzen stellen und Arme hoch strecken), und kikeriki rufen

Am Bauernhof

Heute morgen als der Hahn auf dem Misthaufen krächte, ist der ganze Bauernhof erwacht.

Der Bauer stand aus seinem Bett auf und wollte frühstücken. Doch da hörte er schon den Hund bellen, der raus ins Freie wollte, und die Kühe muhen, weil sie Hunger hatten.

Also streichelt der Bauer noch seine Katze die auf der Küchenbank lag, und geht nach draußen, um alle seine Tiere zu füttern. Zuerst füttert er den Hahn, dann den Hund, und dann füttert der Bauer die Kühe, die er auch gleich melkt, damit er auch den jungen Katzen frische Milch geben kann. Sie schlecken die ganze Schale leer. Nur die Mäuse füttert er natürlich nicht. Jetzt fährt der Bauer mit dem Traktor auf das Feld, der Hund Bello begleitet ihn, der Hahn stolziert in der Zeit stolz auf dem Hof herum.

Die Kühe kommen auf die Weide, nur die Katze sieht man nicht, dafür huschen immer wieder kleine Mäuse durch den Stall. Zum Mittag kommt der Bauer vom Feld zurück und bevor er zu Mittag isst, füttert er wieder alle seine Tiere. Aber nein, die Katze muss er nicht füttern, die hat ja eine Maus gefangen.

Nachdem auch der Bauer gegessen hat, hält der ganze Bauernhof Mittagsruhe.

Laufstaffelspiele: Alle Tiere in den Stall:

Jede Gruppe bekommt gleich viele Tierarten aufgeteilt: z.B. je 2 Pferde, 2 Hunde, 2 Katzen,...

Je 2 Gruppen haben die gleichen Tiere, und stehen sich gegenüber, in der Mitte dazwischen liegen die Reifen und stellen die Tierställe dar, z.B. erste Reifen ist Mäuseloch, zweite ist Hundehütte, dritte Misthaufen für Hahn,...

Die Karten liegen verdeckt am Stapel vor den Gruppen, je eine Karte wird aufgedeckt und in den richtigen Stall gebracht,... welche Gruppe hat zuerst alle Tiere im richtigen Stall?

Tier - Lauf - Quartett:

4 Gruppen stehen in den Turnsaalecken und bekommen jeweils 2 Tiere zugeordnet

Tierquartettkarten liegen in der Saalmitte verdeckt

Jeweils ein Kind läuft zur Mitte, deckt eine Karte auf, nur die eigenen dürfen mitgenommen werden, die anderen wieder umdrehen und liegen lassen. Welche Gruppe hat zuerst die eigenen 2 Quartette fertig?

Variante:Jede Karte wird mitgenommen, die anderen Gruppen dürfen statt von der Mitte, auch eine Karte von den anderen Gruppen holen. Aber nicht die Karten der Gruppe wegnehmen!

Tier - Lauf - Memory:

Jede Gruppe bekommt gleich viele Kartenpaare, diese liegen verdeckt auf einer Turnsaalseite; die Gruppen stehen an der anderen Turnsaalseite: jeweils 2 Kinder einer Gruppe laufen nach vorne, jeder deckt EINE Karte auf, bilden beide Karten zusammen ein Paar, werden sie mitgenommen, wenn 2 ungleiche Karten aufgedeckt werden, beide Karten wieder umdrehen, zurücklaufen, nächsten 2 Kinder laufen nach vorne,....Bis alle Kartenpaare gefunden wurden.

Ballspiele:

Hasenjagd:

Material: je nach Turnsaalgröße 4 Steppbretter, 4 Bälle, Schleifen

(Es muss möglich sein, von den Brettern, jeden Teil des Turnsaals mit dem Ball durch Wurf zu erreichen)

Alle Kinder sind Hasen, die sich frei im Wald bewegen, 2 Jäger dürfen ihre Hochstände im Raum platzieren, stehen auf ihren Hochständen (z.B. Steppbretter) und versuchen die Hasen abzuwerfen Jeder Jäger hat zu Beginn einen Jagdhund. Dieser bringt die Bälle zurück zum Jäger. Hasen, die vom Jäger getroffen werden, bekommen eine passende Schleife und kommen zusätzlich als Jagdhunde dazu

Die Jäger dürfen zwischen ihren 2 Hochständen wechseln, aber nur ohne Ball.

Lachswanderung:

Material: 5 Turnmatten, 1 Ball, evtl. Petziball,

2 Kinder sind Bären, 2 Kinder sind Jäger, alle anderen Kinder sind die Lachse. Die Matten werden in die Turnsaalecken gelegt, dort sind die Lachse sicher und können von den Bären nicht gefangen werden. Die Lachse versuchen eine vorgegebene Anzahl an Runden (z.B. 5) außen um den Turnsaal von Matte zu Matte zu laufen. Nach kurzer Zeit kommen die Bären ins Spiel, die versuchen die Lachse zu fangen, und in die Bärenhöhle zu bringen. Diese Lachse scheiden für diese Runde aus.

Wenn ein Lachs seine 5 Runden geschafft hat, ist er fertig und hat „ gewonnen“.

Nach kurzer Zeit aber kommen vom Spielleiter die Jäger mit einem Ball ins Spiel geschickt, diese versuchen die Bären abzuschließen. Ist der Bär getroffen, scheidet er aus. (oder hat 2 Leben). Die restlichen Lachse haben dann auch gewonnen. In der Bärenhöhle ist der Bär in Sicherheit.

Spiele zum Stundenausklang:

Tausendfüßer:

Alle Kinder stehen hintereinander auf einer Linie, sie bilden den „Tausendfüßer“, 2 ÜL halten re und li davon eine Schnur ganz nah am Boden und ziehen diese unter den Beinen der Kinder durch, diese müssen im richtigen Moment am Platz bleibend hoch springen.

Mehrere Versuche, bis dies gelingt, ohne dass der Tausendfüßer mit irgendeinem Bein hängen bleibt.

Schildkröte nach dem Winterschlaf: Spiel zum Abschluss:

Alle Kinder kauern auf ihrem Teppich, der ÜL beginnt ein Kind zu berühren und gibt ihm eine 2.

Teppichfliese, dieses wacht auf und bewegt sich langsam mithilfe von den beiden Teppichen weiter (immer ein nach vorn legen,....), zu einer nächsten Schildkröte, die dann auch erwacht und so zu dritt weitergeht, zur nächsten,....

Der ÜL erweckt eine 2. Schildkröte,...bis alle beim Futter (Karotte, Salat), angelangt sind

6 6 6 6 6 6

5 5 5 5 5

4 4 4 4

3 3 3

2 2

1