

Spielideen zur Förderung exekutiver Funktionen

Gegenteilspiel

Zunächst werden folgende Kommandos mit den Kindern erprobt:

Schnipsen, patschen (auf die Oberschenkel), stampfen

1. Alle Kommandos rutschen eine Ebene nach unten, d.h.

Wenn schnipsen gesagt wird, patschen die Kinder

Wenn patschen gesagt wird, stampfen die Kinder

Wenn stampfen gesagt wird, schnipsen die Kinder

2. Zusätzlich zu dem vorangegangenen Schritt, benennen die Kinder die Bewegung, die übrig bleibt:

Kommando „schnipsen“, Kinder patschen und sagen stampfen

Kommando „patschen“, Kinder stampfen und sagen schnipsen

Kommando „stampfen“, Kinder schnipsen und sagen patschen

Sprechvers

„Sitzt ein Kuckuck auf dem Baum, kommt ein Hai vorbei.“

Sagt der Hai „Kuckuck!“ zum Kuckuck, sagt der Kuckuck „Hai!“ zum Hai.“

1. Kuckuck wird ersetzt durch ein Klatschen.

2. Hai wird ersetzt durch ein Stampfen.

3. Kuckuck und Hai werden durch die richtige Bewegung ersetzt.

Wo ist die nächste Haltestelle?

Es werden Hütchen in der Halle verteilt. Der Erwachsene benennt einen Startpunkt. Die Kinder haben die Aufgabe, im Kopf/mit den Augen bei jedem Klatscher ein Hütchen weiter zu gehen. Hört der Erwachsene auf, laufen die Kinder zu dem entsprechenden Hütchen.

1. Klatschen = rechts oder vorwärts, stampfen = links oder rückwärts

Wer ist Kai?

Die Kinder stehen im Kreis und schließen die Augen. Der Erwachsene tippt ein Kind an, welches hierdurch zu Kai wird. Die Kinder öffnen ihre Augen und gehen durch die Halle. Dabei fragen sie sich gegenseitig „Bist du Kai?“. Ist das gefragte Kind nicht Kai, sagt es „Kai? Nein, ich bin nicht Kai. Wer ist Kai?“. Ist das gefragte Kind Kai, bleibt es stumm. Der fragende wird ab sofort auch Kai und damit auch stumm. Das Spiel endet, wenn alle Kinder stumm sind. Gemeinsam wird in der anschließenden Reflexionsrunde überlegt, wer zuerst Kai war.

Bruder Jakob

Das Lied wird mit den Kindern gesungen.

1. Lied mit Bewegungen kombinieren

„Bruder Jakob, Bruder Jakob“ – klatschen

„Schläfst du noch?“ = schnipsen

„Hörst du nicht die Glocken?“ = patschen (auf die Oberschenkel)

„Ding, dang, dong“ = stampfen

2. Kanon (singen und bewegen)

3. Lied im Gedanken singen, nur Bewegungen ausführen

4. Kanon (Lied im Gedanken singen, nur Bewegungen ausführen)

Spielideen zur Förderung der exekutiven Funktionen

„Vier Farben -Viereck“

Zur Vorbereitung wird ein großes Viereck aus 8 Seilen gelegt. 2 Seile bilden eine Gerade. Die Seiten des Vierecks (Seile) haben jeweils eine Farbe z.B. eine Seite Rot/Grün/Blau/Gelb.

Spielideen:

1. Es wird an unterschiedlichen Seiten eine verschiedene Bewegungsform ausgeführt.
 - rote Seite: auf dem Seil balancieren
 - grüne Seite: mit geschlossenen Füßen im Wechsel von rechts nach links über das Seil springen
 - blaue Seite: im Kreuzschritt von eine auf die andere Seite wechseln
 - gelbe Seite: im Vierfüßlergang vorwärts, bleibt das Seil unter der Körpermitte
2. Trommelschlag lässt die Kinder erstarren /einfrieren.
 - ein lauter Schlag lässt die Kinder sofort erstarren/ keine Bewegung ist mehr möglich
 - viele kleine Schläge, die sich verlangsamen, lassen den Kindern immer weniger Bewegungsmöglichkeiten, bis sie erstarrt sind
3. Verschiedene Signale verändern die Bewegung:
 - Klatschen: die Spieler führen die Bewegungen im Rückwärtsgang aus
 - Schnipsen: sie beginnen an der Geraden von vorne
 - Stampfen: die Kinder halten eine Hand vor das Auge und fahren mit der Ausführung fort

„Alles in die Rolle“/ „Becher füllen“

Es werden feste Papprollen oder farbige Trinkbecher im Raum aufgestellt.

Alle Kinder laufen durch den Raum ohne das Material zu berühren oder umzustößen.

Sie erhalten farbige Papierstreifen, passend zu den Farben der Rollen oder der Trinkbecher.

Spielideen:

1. Beim Signal (Klatschen /Musik Stopp) laufen die Kinder zu einem Behälter und wählen in gleicher Farbe einen Papierstreifen aus. Dieser wird zu einer Kugel „geknubbelt“ und dann in den Becher oder in die Rolle geworfen.
2. Zahlenwürfel bis 3 oder 6 werden ergänzt und beschreiben wie viele Papierkugeln sie formen und werfen dürfen.
3. Es wird 2x gewürfelt. Die erste Zahl beschreibt, wie viele Farbbecher oder Rollen die Kinder bedienen sollen, der zweite Würfel sagt, wie viele Kugeln sie zur Verfügung haben.

Mitunter müssen kreative Lösungen selbst gefunden werden. (Spiel für Grundschulkinder)

„Roboter“

Zwei Spieler sind Roboter und stehen mit dem Rücken zueinander. Ein weiterer Mitspieler steuert die Roboter durch Antippen mit dem Finger. Die Startknöpfe befinden sich auf dem Kopf. Werden sie vom 3. Spieler gedrückt, setzen sich die Roboter – Kinder in Bewegung. Das Steuer – Kind lenkt die Roboter, indem es ihnen rechts oder links auf die Schulter tippt. Dann drehen sich die Roboter um 90 Grad und laufen in diese Richtung, bis sie erneut durch Antippen gestoppt werden.

Stoßen sie an ein Hindernis, laufen die Roboter – Kinder auf der Stelle weiter.

Ziel ist es, dass beide Roboter zugewandt voreinander stehen.

Spielideen:

1. Ein Roboter kann sich vorwärts, der andere nur rückwärts bewegen.
2. Ein Roboter läuft in die Richtung, in die er angetippt wurde. Der zweite Roboter setzt die Bewegung in entgegengesetzter Richtung fort.
3. Bei einem Signal /Ton der Trillerpfeife wechseln die beiden Funktionen der Roboter innerhalb des Spiels.