Objekttyp: **Advertising**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **71 (1984)**

Heft 8: **Spielen in der Schule**

PDF erstellt am: **02.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

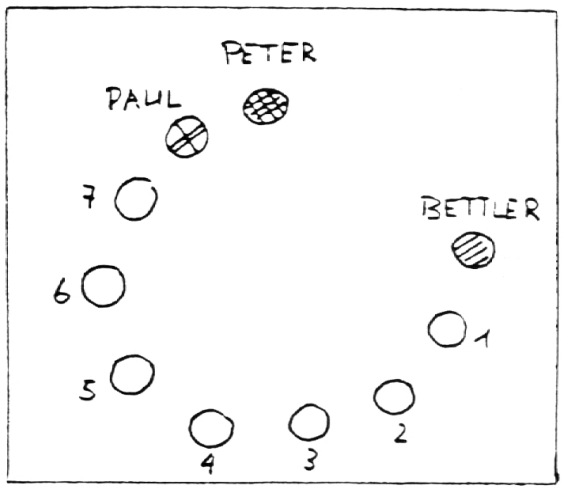
Peter – Hände auf Oberschenkel schlagen
ruft – in die Hände klatschen
5 – Hände in Autostophaltung am Kopf vorbei nach hinten bewegen.

Die angerufene Nr. 5 muss im Rhythmus reagieren und den Anruf weitergeben, etwa: 5 ruft 3! Jetzt muss Nr. 3 reagieren und auf die gleiche Art den Anruf weitergeben, ohne dabei aus dem Rhythmus zu kommen. Wer angerufen wird und aus dem Bewegungsrhythmus kommt, muss sich auf den Stuhl des Bettlers setzen, und die ihm nachgeordneten Spieler können nachrücken. Wenn also Nr. 5 auf dem Platz des Bettlers landet, dann wird so nachgerückt: Bettler auf 1, 1 auf 2, 2 auf 3, 3 auf 4 und 4 auf 5.

Ziel
ist, den Platz von «Peter» zu erreichen.

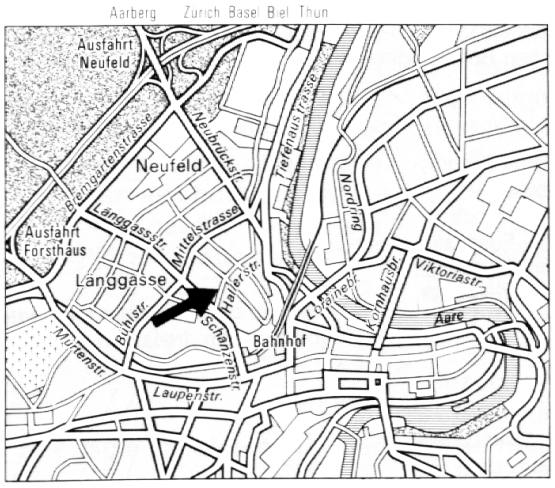
Anmerkung
Das Spiel erfordert Konzentration und rasches Reagieren auf Anruf und auf Rangwechsel. Je schneller der Rhythmus, desto schwieriger ist das.

Variante
Für den Anfang kann man sich darauf einigen, dass nach dem Anrufen (Peter ruft 5!) erst einmal alle Mitspieler ohne Kommentar den Bewegungsablauf wiederholen, bevor der Angerufene (5) seinerseits einen Anruf weitergibt (5 ruft 8!). Das lässt Zeit, um sich besser einzugewöhnen.



Kümmerly + Frey

Ihr Partner für Lehrmittel · Hallerstrasse 6 · 3001 Bern



Ständige Ausstellung von Demonstrations- und Experimentiermitteln für jeden Fachbereich und alle Stufen.

☎ 031-24 06 66/67