

Eine Zusammenstellung des Projektes
„Integration of Women in Sports“ (IoWiS)
im Frauensportverein (FSV) Münster

SPORT UND SPRACHE

Eine Ideen- und Materialsammlung
für Übungsleiterinnen* und
Trainerinnen*

mit Übungen, die Bewegung
mit Sprachförderung verknüpfen

- Kennenlernspiele
- Spiele für jeden Anlass
- Spiele besonders für Kinder

1



Liebe Leserinnen*¹, liebe Sport- und Sprach-Interessierte,

seit Beginn des Projektes „Integration of Women in Sports“ (IoWiS) im Frauensportverein Münster (FSV) begleitet unser Team, bestehend aus Trainerinnen*, Sportmittlerinnen* und Kinderbetreuerinnen*, ein Thema: die Verbindung von Sport mit Sprachförderung.

In unserem wöchentlichen Angebot „Sport und Sprache“ verbinden wir Bewegungselemente gezielt mit Sprachförderung, aber auch in unseren anderen Angeboten versuchen wir, diese beiden Themen miteinander zu verknüpfen.

Mit dieser Sammlung geben wir einen Überblick über die in unserem Projekt angewandten Übungen. Die aufgeführten Methoden und Übungen wurden alle in der Praxis ausprobiert – in verschiedenen Trainings und/oder Fortbildungen zum Thema Sport und Sprache – und wurden mit Begeisterung und Freude von den Teilnehmerinnen* angenommen.

Daher möchten wir sie anderen Interessierten ans Herz legen.

Bei allen Übungen wird Bewegung (in unterschiedlicher Intensität) mit Sprachförderung verknüpft. Im Idealfall wird der kommunikative Austausch mit der Vermittlung von Freude an Bewegung und körperlicher Fitness verbunden. Die Übungen sind jeweils mit dem zugehörigen Schwierigkeitsgrad im Deutschen gekennzeichnet. Dieser kann mit Hilfe der angegebenen Abwandlungen beliebig

1 Zugunsten einer vereinfachten Schreibweise wird bei den vorgestellten Übungen immer nur von Sportlerinnen* gesprochen, gemeint sind aber Teilnehmer*innen jeden Geschlechts.

* Was bedeutet das Sternchen?

Das Gender-Sternchen (*) dient als Verweis auf den Konstruktionscharakter von „Geschlecht“. Das Sternchen hinter „Frauen“ soll verdeutlichen, dass es sich auf alle Personen bezieht, die sich unter der Bezeichnung „Frau“ definieren, definiert werden und/oder sich sichtbar gemacht sehen.



variiert werden. Alle Spiele können von Sportlerinnen* jeden Fitness-levels durchgeführt werden. Übungen für Kinder werden - gesondert vorstellt. Bei kleinen Abänderungen können jedoch sowohl die Übungen für Erwachsene mit Kindern durchgeführt werden - als auch umgekehrt.

Im Quellenverzeichnis findet sich weiterführende Literatur zum Thema „Sport und Sprache“. Besonders hervorgehoben sei hier die Arbeit des Deutsch-Französischen Jugendwerkes mit seiner Methodensammlung zur „Bewegten Sprachanimation“.

Viel Freude beim Lesen und Ausprobieren wünscht

Euer IOWIS-Team

Kontakt bei weiterführenden Fragen:

Laura Verweyen, Projektleiterin von IoWiS

Tel.: 0176 20496363

iowis@frauensport-muenster.de



@move.and.meet



www.facebook.com/lowisMuenster

Impressum

Die Broschüre wurde erarbeitet vom Team des Projektes Integration of Women in Sports (IoWiS):

Text S. 6-8: Malina Spieker, Laura Verweyen

Text S. 10-11: Melanie Frischmuth

Recherche Spiele: Hasnaa Almawlawi, Melanie Frischmuth,
Kristina Krämer, Malina Spieker, Lina Zaher

Gestaltung, Layout, Satz: Melanie Frischmuth

frischmuthmelanie@gmail.com

Lektorat: Linda Schinkels, Laura Verweyen

Bildnachweise: Foto S. 3: (c) Team IoWiS

Grafik mit vielen Punkten auf dem Titelbild: Pixabay.

Druck: Die Umweltdruckerei

1. Auflage 2021

Inhalt

Seite 6	Welche Vorteile bringt das Zusammendenken von Sport und Sprache?
Seite 8	Wer hat diese Broschüre gemacht?
Seite 10	Hinweise zur Nutzung der Sammlung
Seite 11	Wozu Schutzräume im Sport?
Seite 12	Legende und Zeichenerklärung
Seite 13	Ideen- und Materialsammlung Sprache im Sport
Seite 14	Kennenlernspiele
Seite 24	Spiele für jeden Anlass
Seite 38	Spiele besonders für Kinder
Seite 50	Anhang
Seite 54	Spenden

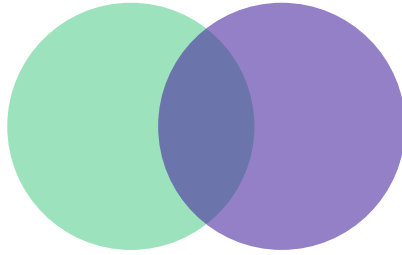
Welche Vorteile bringt das Zusammen- denken von Sport und Sprache?

Nach Jahrzehnten, während derer Deutschland sich als Ziel von (Arbeits-)Migration und anderen Formen der Zuwanderung zeigte, wird nun zunehmend auch von der Politik anerkannt, dass Deutschland ein Zuwanderungsland ist. Daraus ergaben und ergeben sich tagtäglich in allen gesellschaftlichen Teilbereichen und für die gesamte in Deutschland lebende Bevölkerung Herausforderungen. Eine Herausforderung besteht darin, Menschen beim Zugang zur Gesellschaft durch gezielte Sprachförderung zu unterstützen.

Der organisierte Sport bietet einen Raum, diese Sprachförderung in Kombination mit Bewegung voranzutreiben.

Für einen kommunikativen Austausch ist nicht nur die verbale Kommunikation von Relevanz. Selbst wenn die jeweilige Muttersprache der Kommunizierenden sich unterscheiden, erleichtern nonverbale und paraverbale Kommunikation (u.a. Mimik, Gestik, Körpersprache, Lautstärke, Betonung) in vielen Fällen gegenseitiges Verstehen.

Die verschiedenen Ebenen der Kommunikation lassen sich nicht nur bei Kennlernspielen mit verschiedensprachigen Menschen einsetzen – sie bilden auch die Basis für den Handlungsansatz, über körperliche Betätigungen auch bewusst eine neue Sprache zu erlernen.



Um die Effizienz einer Verknüpfung von sportlichen Übungen mit Wörtern besser verstehen zu können, kann sich ein kurzer Blick auf das semiotische Zeichensystem nach Ogden/Richards lohnen. Ein Zeichen, welches beim Spracherwerb bspw. das Wort Baum darstellt, wird auf drei Arten erlernt: Das Wort wird erstens über den Laut gehört, zweitens wird dieser Laut verknüpft mit bereits gemachten (visuellen) Erfahrungen und schließlich wird dadurch das reale Bild aus der Wirklichkeit mit dem Wort durch Wiederholung verbunden (Ogden/Richards 1923: online). Im übertragenen Sinne bedeutet dies für das Lernen einer neuen Sprache: Je öfter die Lernenden mit dem vorerst unbekannten Laut des neuen Wortes eine Verknüpfung zu einem visuellen Bild herstellen, desto schneller kann diese Erfahrung auf die Realität übertragen werden, d.h. desto schneller können sich neue Begrifflichkeiten eingepägt werden.

Etwas weniger kompliziert lässt sich also für den Bereich Sport und Sprache zusammenfassen:

Sport besitzt neben der gesundheitlichen Ebene auch einen kognitiven und kommunikativen Vorteil, da neue Bewegungs- und Begegnungsräume erschaffen werden, in denen wiederum durch eine wiederholende Verknüpfung von Übung und neuen Wörtern spielerisch eine neue Sprache gelernt werden kann.



Wer hat diese Broschüre gemacht?

Das Projekt loWiS

Das Besondere:

- Alle Angebote umfassen eine Kinderbetreuung
- Sportmittlerinnen geben einen Einblick in die **Perspektive zugewanderter Frauen***, die in Münster Sport machen und stehen Frauen* bei **Übersetzungsbedarf** zur Seite.
- Teilnahme an **Frauen*wanderungen**
- Gemeinsame **Freizeitaktivitäten**: Kino, Museum, Picknicks etc.
- **Fortbildung zu Übungsleiterinnen*** (über den Stadtsportbund Münster)

Wöchentliche Trainings:

- Fitness und Yoga in der Marienschule oder im Schlosspark
- Sport und Sprache in der Gesamtschule Mitte

Aktuelle Kurse (in Kooperation):

- **Dance Fitness-Kurs**: ca. zweimal pro Jahr in der Marienschule
- **Dance Fitness-Kurs** für Mädchen an der Hauptschule Coerde
- **Schwimmkurs** im aqua maris
- **Tanzkurs** im Dreiraum (in Kooperation mit Refugio)
- **Coerde läuft** (in Kooperation mit dem Stadtteilbüro Coerde)
- **Kostenfreie Schnuppertrainings** für Frauen*gruppen in Unterkünften für Geflüchtete*, für Migrantinnen*selbstorganisationen
- **Workshops und Vorträge** zum Projekt, zum Thema Sport und Frauen*
- Ab 2021: **Anfängerinnen*-Fahrradkurs** für Frauen (in Kooperation mit dem ADFC)



Ab 2022 wird aus dem Projekt loWiS ein Sportverein: Move & Meet!



Der Frauensportverein (FSV) Münster

Der Frauensportverein Münster wurde 1982 gegründet. Der FSV bietet Sport- und Bewegungsangebote, die einen besonderen Fokus darauf legen, sich für ein selbstbestimmtes Leben und zum Schutz vor sexualisierter Gewalt zu stärken und einzusetzen.

Aktuelle Angebote:

- Yoga
- Karate
- Aikido
- Ju-Jutsu
- Selbstbehauptung und Selbstverteidigung
- Fitness und Entspannung
- Volleyball

Kontakt und Informationen zum FSV bei

Agnieszka Janowska, Bürokoordinatorin

02 51 51 90 66

Achtermannstr. 10 - 12

48143 Münster (montags 10.30 - 15.30 Uhr)

kontakt@frauensport-muenster.de

www.frauensport-muenster.de

 www.facebook.com/FrauenSportVereinMuenster

Kontakt und Informationen zu IoWiS und Move & Meet bei

Laura Verweyen, Projektleiterin von IoWiS

0176 20 49 63 63

iowis@frauensport-muenster.de

<https://frauensport-muenster.de/engagiert/neu-besonders/iowis>

 www.facebook.com/iowisMuenster

 [@move.and.meet](https://www.instagram.com/move.and.meet)

Hinweise zur Nutzung der Sammlung

Wozu Schutzräume im Sport?

Es gibt kaum Menschen, die durch ihr Leben gehen ohne jemals Übergriffe zu erleben. Ebenso können wir uns auch kaum davon freisprechen, selbst grenzüberschreitend zu sprechen oder zu handeln. Unbewusst und somit auch unbeabsichtigt wandern unsere Blicke zu den Körpern unserer Mitmenschen und unsere Worte und Gesten gestalten, meist unbewusst, unser Zusammenleben. Was diese jedoch bei unserem Gegenüber bewirken, können wir nur erahnen. In den seltensten Fällen geschehen Grenzüberschreitungen aus bösen Absichten heraus, sondern weil wir (meist ebenfalls unbewusst) davon ausgehen, dass unser Verhalten „ganz normal“ und somit okay ist. Die Grenzüberschreitungen liegen somit häufig an gesellschaftlichen Systemen oder in der Struktur unseres Zusammenlebens. Beispiele für Grenzüberschreitungen und Diskriminierungsformen sind Rassismus, Sexismus, Transfeindlichkeit, Homophobie usw.

Wir gestalten unsere Angebote diskriminierungsarm, gewaltfrei und traumasensibel. Manche der hier gelisteten Spiele sind aus einer Zeit, in der darauf keinen Wert gelegt wurde. Wir arbeiten nach bestem Wissen und Gewissen daran, diese Spiele so umzuformen, dass sich alle Teilnehmerinnen* damit wohlfühlen. Diese Arbeit ist ein offener Prozess. Sollte euch eine Formulierung auffallen, die ihr problematisch findet, meldet euch bei uns. Sollte ein Spiel Unbehagen bei euch auslösen, meldet euch bei uns. Hierbei reicht ein schlechtes Gefühl – eine Erklärung ist nicht notwendig. (Kontakt Daten auf S. 4)



Was ist ein Schutzraum?

Ein Schutzraum ist einen Raum, der einem Individuum Schutz vor sämtlichen psychischen und physischen Verletzungen – sei es durch Handlungen, Wörter oder Bilder – verspricht. Diese psychischen Verletzungen haben wir weiter oben als Überschreitung der persönlichen Grenzen bezeichnet.

In einem Schutzraum soll somit jede Form von Übergriff und Grenzüberschreitung verhindert werden. Diesen Raum gestalten alle Anwesenden mit. Als Trainerinnen* oder Anleiterinnen* tragen wir besondere Verantwortung für diesen Schutzraum.

Zeichenerklärung



Sprachniveau



Dauer des Spiels



Anzahl der Teilnehmerinnen*



Ziele und Mehrwert

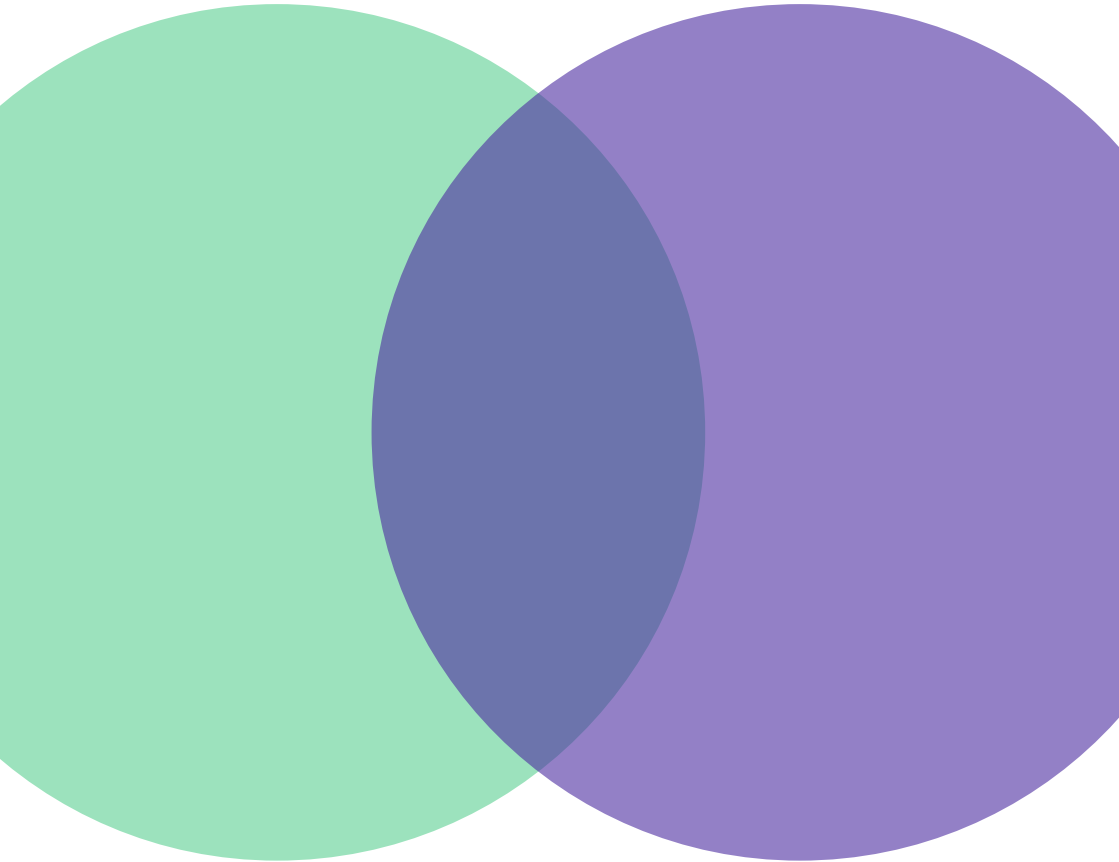


Grenzüberschreitungen vermeiden

Wenn Irritationen bei der Umsetzung eines Spiels entstehen, die auf die Anleitung zurückzuführen sind, bitte gebt uns Rückmeldung. Wir sind dankbar für jedes Feedback aus der Praxis.

Ideen und Materialsammlung

Sprache im Sport





1. Kennlernspiele

Begrüßungsformen



Spaß; ins Gespräch kommen; sich kennenlernen; kultureller Austausch



10-15 min.



ideal mit 8 Frauen*

Beschreibung:

- Verschiedene Menschen haben verschiedene Begrüßungsformen
- Frauen* nach den Begrüßungsformen fragen, die sie kennen
- Reihum im Kreis stellt jede* ihre Art der Begrüßung vor (in welcher Situation wird sie eingesetzt?), diese wird „durch den Kreis durchgegeben“, sodass jede* die Nachbarin* auf verschiedene Weisen begrüßt
- Variationen: Richtungswechsel; Plätze tauschen und Kreis neu bilden; von vornherein durch die Halle laufen und bei Musikstopp/auf ein Zeichen die Person begrüßen, die einem gerade entgegenkommt

Beispiele:

1. einfach „Hallo!“ sagen, 2. Hände schütteln, 3. Hände überaus lang schütteln und sich verbeugen, 5. Wangenkuss, 6. mit gefalteten Händen verbeugen, 7. Nasen aneinander reiben, 8. sich umarmen, 9. in der Hocke, die Hände auf die Knie legen und sich verbeugen, 10. Salam sagen und mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Bauchnabel streichen, 11. Raumschiff Enterprise: Handflächen gegenseitig aufeinanderlegen wobei jeweils die Finger als V gespreizt werden (kleiner Finger + Ringfinger zusammenlegen, Zeigefinger und Mittelfinger zusammenlegen), 12. Handflächen einmal flach berühren, anschließend die Hand als Faust berühren und zum Abschluss den Finger schnipsen, 13. Kniefall oder Niederfallen vor dem anderen, 14. Fußkuss

! Achtung:

Bei den verschiedenen Begrüßungsarten ist darauf zu achten, dass zunächst mit den Teilnehmerinnen* abgeklärt werden muss, welche Intensität des Körperkontaktes für sie in Ordnung ist. Keinesfalls sollen sich Teilnehmerinnen* bei der Übung unwohl fühlen – oder im schlimmsten Fall sogar traumatische Erlebnisse getriggert werden.



Das schnellste Kennlernspiel der Welt



Spaß; erste Hemmungen abbauen;
sich kennenlernen



5 min.



ideal ab 8 Frauen*

Beschreibung:

- Das Spiel kann gespielt werden, bevor ein weiteres Kennlernspiel folgt, welches mehr „in die Tiefe geht“
- Mitspielerinnen* stellen sich in einen Kreis
- Die rechte Hand wird gehoben und vor die linke Hand der Nachbarin* gelegt; während die linke Hand hinter die rechte Hand der anderen Nachbarin* gelegt wird
- Die Hände müssen so gelegt sein, dass die Teilnehmerin* in die Hand ihrer linken Nachbarin* klatschen kann; dabei nennt sie ihren eigenen Namen
- Variation: anstatt des Namens kann auch das Alter oder Ähnliches genannt werden

Links - Rechts



Spaß; sich kennenlernen; links und rechts lernen; Verknüpfung von Wort mit Richtung



10 - 15 min.



ideal ab 8 Frauen*

Beschreibung:

- In der Mitte eines Kreises steht eine Person (Trainerin* kann beginnen), die auf eine Person zeigt und gleichzeitig links oder rechts sagt
- Die Person, auf die gezeigt wird, muss so schnell wie möglich den Namen ihrer Nachbarin* (der linken oder rechten) nennen
- Kann der Name innerhalb 3-4 Sekunden nicht genannt werden, muss die Person in die Mitte
- Variationen: Ersetzen der Wörter links und rechts mit Zipp und Zapp; Nennen einer Zahl und der Richtung, sodass von einer Frau* aus z.B. drei Personen nach links gerechnet werden muss: Bsp.: „1-2-3-4-links!“ > von links die vierte Person, „1-2 rechts!“ > von rechts die zweite Person; zwischenzeitliches Tauschen der Positionen im Kreis



Orgelpfeifen



Spaß; sich besser kennenlernen; kognitive Fähigkeiten; Adjektive lernen



max 5 min. / Runde



je mehr, desto besser

Beschreibung:

- Trainerin* gibt an, dass sich die Gruppe nach einer bestimmten Eigenschaft sortiert in einer Reihe aufstellen soll
- Eigenschaften können erfragt/gesehen werden; die Personen sollen miteinander ins Gespräch kommen
- Beispieleigenschaften: von groß nach klein, von jung nach alt, von heller Haarfarbe nach dunkler Haarfarbe, nach der Augenfarbe, nach der Schuhgröße, nach dem Geburtsmonat, nach der Hausnummer, alphabetisch nach Namen, etc.
- Variationen: wechseln der verschiedenen Eigenschaften; Zeitvorgabe als Art „Challenge“; auch mal ohne zu sprechen

Anfangsbuchstaben

leicht



Spaß; sich kennenlernen; Vornamen
und Hobbys lernen



5 - 10 min.



beliebig viele

Beschreibung:

- Geeignet als Warm-Up bei neuen Gruppen vor dem Sportteil
- Vorstellungsrunde: jede Person stellt sich mit ihrem Namen vor und passend zum Anfangsbuchstaben nennt sie, was sie gerne mag oder macht (Hobbys). Dabei darf sich eine Bewegung vorgestellt werden
- Andere Teilnehmerinnen* wiederholen die Sätze der Person und machen die Bewegung nach
- Bsp.: „Ich bin Malina, ich mag Musik und mache Musik in meiner Freizeit. *Bewegung vom Klavier spielen*“.
- **Variationen:** es können zu den Anfangsbuchstaben passende Hobbys, Farben, bestimmtes Essen, Sportarten, etc. aufgeführt werden; Bewegungen können gemacht oder weggelassen werden; die Runde erneut, aber rückwärts durchführen; die Gruppe soll Namen und Bewegungen aller Teilnehmerinnen* selbstständig zusammen vorführen (jeweils die Person, von welcher der Name genannt wird, führt die Übung nicht vor); die Gruppe soll nur alle Namen/nur alle Bewegungen der Reihe nach vorführen etc.

Alle, die...



Spaß; Hörverstehen;
Kennenlernen



5 - 10 Min.



je mehr, desto besser

Beschreibung:

- Alle sitzen im Kreis. Die anleitende Person spricht einzelne Aussagen aus (Bsp.: „alle, die ... heute einen Kaffee getrunken haben!“)
- alle Personen, auf welche die Aussagen zutreffen, müssen aufstehen und sich möglichst schnell einen neuen Platz suchen, indem sie den Platz einer anderen aufgestandenen Person einnehmen

Beispielsätze:

... Geschwister haben ... müde sind ... gute/schlechte Laune haben
... heute schon Tee/Kaffee getrunken haben
... mehr als zwei Sprachen sprechen ... Fußball im Fernseher gucken
... ein A im Vornamen haben ... Kinder haben ... etc.

Variationen: Wenn mit Stühlen gespielt wird, kann der Stuhl von der Person weggelassen werden, die in der Mitte steht. Die letzte Person, die keinen Stuhl mehr bekommt, stellt sich in die Mitte und denkt sich einen neuen Satz aus; andere Variation siehe nächstes Spiel

Autogrammjagd



Spaß; Hörverstehen; Leseverständnis
Kennenlernen, Kommunikation



5 - 10 Min.



je mehr, desto besser

Beschreibung:

- Trainerin* hat für alle Teilnehmerinnen* einen Zettel (und einen Stift) mit 15-20 Kästchen, in denen Eigenschaften/Behauptungen stehen, z.B. „Sie hat drei Kinder.“; „Sie ist über dreißig Jahre alt.“; „Sie hat blaue Augen.“; „Sie hat heute schon Tee getrunken.“; „Sie hat ein Haustier.“; „Sie schwimmt gern.“ etc.
- Teilnehmerinnen* gehen auf Autogrammjagd und müssen pro Kästchen eine Unterschrift von einer Frau* sammeln, auf die die Aussage zutrifft
- Die Person, die als Erste den Zettel ausgefüllt hat, ruft laut „Bingo!“ und ihre Aussagen werden verglichen
- Bemerkung: Frauen* sollen Sätze laut vorlesen, nicht nur auf dem Blatt zeigen
- Variationen: je nach Teilnehmerinnen*anzahl dürfen die gleichen Person nur einmal/mehrmals unterschreiben

Ein Beispiel-Spielfeld befindet sich im Anhang.



Der Name in Bewegung



Spaß; Kennenlernen;
Dynamik



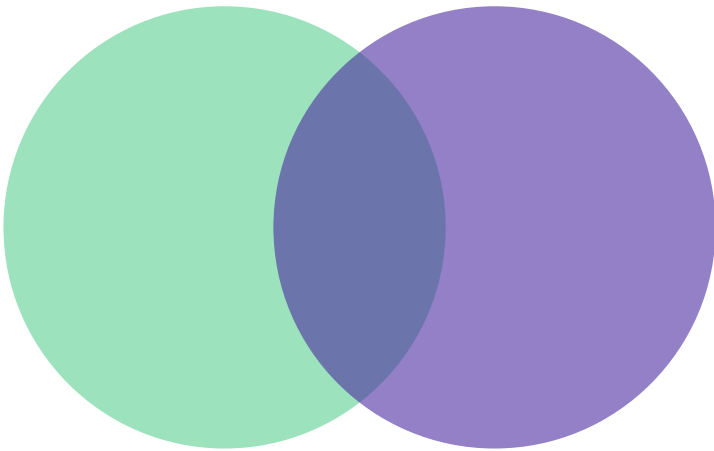
15 Min.



beliebig viele

Beschreibung:

- Teilnehmerinnen* stehen im Kreis; die erste Person sagt den anderen ihren Namen und begleitet ihn mit einer Geste, die zu ihrer (Lieblings-)Sportart passt
- Die nächste Person soll dann den Namen und die Geste der ersten Person wiederholen, bevor sie selbst ihren Namen sagt und eine Bewegung damit verbindet
- Die dritte Person muss nun die Namen und Bewegungen ihrer zwei Vorgängerinnen* wiederholen usw., bis sich alle Teilnehmerinnen* vorgestellt haben.



leicht

2. Spiele für jeden Anlass

Obstsalat!

 Spaß; Wortfelder lernen

 10 Min.

 je mehr, desto besser

Beschreibung:

- alle stehen im Kreis; Übungsleiterin* geht reihum und gibt jeder Person eine Obstsorte
- Übungsleiterin* steht im Kreis und nennt einen/mehrere Obstsorte/n (Bsp.: „Erdbeere und Banane!“)
- alle, die zu dieser Obstsorte zugeordnet wurden, müssen ihren Platz im Kreis tauschen (der Platz darf nicht der Nachbarinnen*platz sein)
- ruft die Übungsleiterin* „Obstsalat!“, müssen alle durcheinander rennen und einen anderen Platz einnehmen
- Wichtig: Übungsleiterin* muss darauf achten, von jeder Sorte circa. gleich viele Obstsorten zu verteilen
- Variationen: es kann auch mit anderen Wortfeldern gespielt werden, wie z.B. „Sportsalat“ (mit laufen, tanzen, springen, werfen); „Farbensalat“/„Gemüsebrühe“/„Tierpark“ etc.

(Morgen-) Gymnastik

leicht



Spaß; Sätze bilden; Gruppendynamik



10 Min.



mind. 4 Frauen*

Beschreibung:

- Gruppe steht im Kreis
- Trainerin* steht in der Mitte, macht eine Bewegung mit einem Körperteil vor und beschreibt diese Handlung mit einer prägnanten Aussage, z.B.: „Ich hebe den Arm“ oder „Ich gehe in die Hocke“
- Teilnehmerinnen* wiederholen die Bewegung und sprechen den Satz gemeinsam nach
- Bewegung ein weiteres Mal durchführen und in einer beliebigen anderen (Mutter-) Sprache beschreiben
- Variationen: Teilnehmerinnen* machen Übungen vor und beschreiben sie in Muttersprache; Nutzen von „Trainerinnen*-Aussagen“ anstatt Gymnastikübungen (z.B.: Trainerin* schreit „Auf geht’s! Den nächsten Punkt holen wir uns!“ und begleitet dies mit anfeuernden Handbewegungen); je nach Sprachniveau können die Teilnehmerinnen* auch in der Partnersprache vorsprechen und es wird zusammen übersetzt



Zahlenstaffel



Spaß; Zahlen/Buchstaben lernen; Gruppendynamik; Schnelligkeit; non-verbale Kommunikation



20 Min.



mind. 10 Frauen*

Beschreibung:

- Zwei Teams mit gleichgroßer Anzahl; Spielerinnen* stehen hintereinander; Teams stehen parallel zueinander hinter einer Startlinie
- Die jeweils letzten Frauen* der Mannschaft bekommen eine Zahl gezeigt, die sie an ihre Vorderfrau* weitergeben sollen
- Teams dürfen nicht miteinander sprechen; die Hinterfrau* schreibt die Zahl auf den Rücken Vorderfrau* oder durch kleine Berührungen (z.B. Antippen) auf deren Rücken an
- Wiederholen des Vorgangs, bis die Erste in der Gruppe die Information erhalten hat; diese sprintet bis zu einer vorgegebenen Markierung und ruft die Zahl laut aus
- Bei korrekter Zahl bekommt das Team einen Punkt
- Variationen: Durchwechseln der Positionen der Frauen* innerhalb des Teams nach jeder Runde; Durchgeben von anderen Informationen (z.B. Buchstaben oder Farben); je höher die Zahl, desto schwieriger; die Art und Weise, wie die Information weitergegeben wird, kann von Teams selbst bestimmt werden, das kann z.B. durch Auszeiten geschehen, in denen sich die Teams besprechen

Blindenführung



Spaß; Wortfeld „Richtungen“ lernen; Gruppendynamik; Abbau von Hemmungen



20 Min.



mind. 6 Frauen*

Beschreibung:

- Die Teilnehmerinnen* erlernen vorher die Begriffe „langsamer“, „schneller“, „links“, „rechts“, „Achtung“ und „Stop“
- Bilden von Tandems: Aufgabe der „sehenden“ Partnerin* ist es, ihre Tandempartnerin* zu führen, ohne sie zu berühren; dabei muss sie laut und deutlich Anweisungen geben
- Wechseln der Rollen
- Variationen: weitere Anweisungen einführen, z.B.: „Hopserlauf“, „seitwärts“, „rückwärts“, etc.; zum Erschweren der Übung können Hindernisse aufgebaut werden (z.B. Matten); es kann ein Terrain vorgegeben werden für die Tandems, damit es zu keinen Zusammenstößen kommt



Eil-Post



Spaß; Wörter und Sätze lernen



15 Min.



mind. 8 Frauen*

Beschreibung:

- Bilden von Zweierteams, die in Staffelposition aufgestellt werden (gegenüber)
- Läuferinnen* erhalten ein Wort, das sie der Folgeläuferin* beim Erreichen flüsternd weitergeben
- Wiederholung, bis das Wort beim letzten Teammitglied angekommen ist; dieses sagt es dann der Trainerin*
- wurde das Wort korrekt aufgesagt, erhält das Team einen Punkt und es geht in die nächste Runde
- haben beide Teams das korrekte Wort übermittelt, erhält das Team den Punkt, welches zuerst am Ziel angekommen ist.
- Variationen: bei höherem Sprachniveau können anstatt Wörter auch kurze Sätze genutzt werden

Hase, Affe, Schnecke

(früher: Feuer, Wasser, Sturm)

leicht

 Spaß; Wörter lernen,
Schnelligkeit

 15 Min.

 mind. 8



Nicht mehr zeitgemäßes Spiel:

- Teilnehmerinnen* laufen in Halle umher (dabei kann Musik abgespielt werden)
- Trainerin* gibt Anweisungen in Form der drei Worte „Feuer“, „Wasser“, „Sturm“
- Feuer: Die Teilnehmerinnen* müssen in die Ecken rennen.
- Wasser: Die Teilnehmenden müssen sich irgendwo draufstellen (Matte; Wand)
- Sturm: Die Teilnehmerinnen* müssen sich flach auf den Boden legen.
- Auf ein Zeichen der Trainerin* geht es in die nächste Runde
- Variationen: Hinzufügen von anderen Begriffen und Bewegungen, die vorher abgesprochen werden

Vorschlag: Ersetzen der Begriffe mit Wörtern, die frei von traumatisierenden Ereignissen sind:

- Farben
- Tierarten Hase - Feuer, Affe - Wasser, Schnecke - Sturm
- Zahlen
- Sportgeräte oder Orte in der Halle (Fenster, Tür, Boden, Bank etc.) können benannt werden, zu denen Teilnehmerinnen* hinflaufen



Kommando-Sport



Spaß; Wörter lernen, Reaktion



20 Min.



beliebig viele

Beschreibung:

- Trainerin* stellt der Gruppe kurze Kommandos vor und übt sie mit allen ein (z.B. „Kommando Kniehebelauf“, „Kommando Hüpfen“, „Kommando Dehnen“, „Kommando Ball prellen“, „Kommando Hocke“, etc.)
- Alle stellen sich im Kreis auf, die Trainerin* gibt Kommandos, macht sie vor, und die Teilnehmerinnen* machen sie nach
- Im Laufe der Aktivität kann die Trainerin* auch Kommandos geben, aber eine Übung ausführen, die nicht dazu passt
- Herausforderung: dem Kommando folgen, und nicht der tatsächlich durchgeführten Übung!
- Macht eine Teilnehmerin* einen Fehler, übernimmt sie die Kommandos
- **Variationen:** Trainerin* kann Anweisung geben, ohne vorher „Kommando“ zu sagen und darauf dürfen Teilnehmerinnen* nicht reagieren; wenn doch, wird gewechselt

Körperteile-Lauf

mittel

 Spaß; Wörter lernen, Gruppendynamik, Reaktion

 20 Min.

 mind. 8 Frauen*

Beschreibung

- ! • Es sollte vorweg thematisiert werden, dass sich die Teilnehmerinnen* weder absichtlich noch unabsichtlich an sensiblen Körperteilen berühren dürfen
- Trainerin* wählt fünf bis acht Körperteile aus, die möglicherweise für die eigene Sportart von Bedeutung sind. Diese Körperteile sollen den Teilnehmerinnen* vermittelt oder von den Teilnehmerinnen* selbst erarbeitet werden
- Teilnehmerinnen* joggen innerhalb einer bestimmten Strecke und Trainerin* ruft einzelne Körperteile
- Teilnehmerinnen* müssen bei einer anderen Frau* das gerufene Körperteil so schnell es geht berühren
- Haben das alle gemacht, geht es in die nächste Runde
- Variationen: zwei Körperteile gleichzeitig nennen; es können mehr als zwei Körperteile gleichzeitig genannt werden, wenn auch die Füße zur Berührung zugelassen werden; beim Benennen der Körperteile können sich die Körperteile verschiedener Personen berühren, z.B. Schulter an Schulter, Fuß an Fuß, Kopf an Kopf



Das ist ein Ball!



Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
Hemmungen abbauen



beliebig lang



5 - 10 Frauen*

Beschreibung:

- Durch die Weitergabe eines vorgestellten Gegenstandes wird die pantomimische Fähigkeit gefördert
- Alle stehen im Kreis; erste Runde ohne Mimik und Gestik: ein Ball wird an die Nachbarin* weitergegeben durch folgenden Dialog: „A: „Das ist ein Ball“; B: „Ein was?; A: „Ein Ball“; B: „Aaaaaah DAS ist ein Ball!“
- In der zweiten Runde denkt sich eine neue Teilnehmerin* aus, welcher Gegenstand weitergegeben wird (z.B. ein Baum, ein Reifen, eine Kiste, eine Feder, etc...) und dieser Gegenstand wird mit Mimik und Gestik durch die Runde gegeben (z.B. ein Baumstamm mit großer Mühe und sichtbarem Kraftaufwand)

Rechts - Links - Oben - Unten



Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
sprachliche Vielfalt



beliebig lang



ab 4 Frauen*

Beschreibung:

- Es stehen sich zwei Personen gegenüber, die unterschiedliche Muttersprachen sprechen.
- Beide benennen und zeigen die Richtungen: rechts, links, oben und unten. Die Nennung der Worte wird mit Bewegung verbunden: Rechts und Links: ein Sprung in die jeweilige richtung, Oben: Die Arme nach oben strecken, Unten: die Hände in Richtung der Füße bewegen, vorbeugen oder die Knie beugen.
- So bringen sich die Personen gegenseitig diese vier Worte in den jeweiligen Muttersprachen bei. Beide Personen sind in der Rolle der Lehrerin* und der Lernenden.
- Die Zweiergruppen können sich auflösen und neu formatieren, um noch mehr Sprachen hörbar zu machen.



Ampelhüpfen



Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
Präpositionen lernen



beliebig lang



beliebig viele

Hierzu wird Material benötigt: Klebeband, um die Ausgangsposition auf dem Boden zu markieren

Beschreibung:

- Jede Person bekommt ein Kreuz als Markierung auf dem Boden und stellt sich genau darauf
- Nun erklärt die Anleiterin* die Bedeutung der Präpositionen „davor“, „auf“ und „dahinter“, „an“ und „daneben“ in Verbindung mit einem Hüpfen nach vorne, nach hinten oder auf der Stelle.
- Eine Frau* beginnt mit dem Ansagen und alle Teilnehmerinnen* hüpfen zur angesagten Stelle vor, auf oder hinter das Kreuz. Danach wird die Rolle der Ansagerin* weitergegeben.

Variation: Die Präpositionen werden durch die Farben einer Ampel getauscht:

davor = Rot, auf = Gelb und dahinter = Grün

Stopptanz

mittel

 Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
Wortschatz zum Thema Körper und Erscheinung,
Präpositionen



beliebig lang



ab 4 Frauen*

Für dieses Spiel wird Musik benötigt.

Beschreibung:

- Alle Frauen* verteilen sich im Raum, Musik begleitet freien Tanz oder jegliche Form von Bewegung der Teilnehmerinnen*.
- Wenn die Musik stoppt, bleiben alle „eingefroren“ in ihrer Position.

Es gibt mehrere Variationen:

- 1. Fokus auf den Körper:** Die Teilnehmerinnen* werden ermutigt, mit Worten zu beschreiben, wie sie stehen, z.B. „Ich stehe auf einem Bein“ oder „Meine Hände liegen vor meiner Brust.“, „Ich beuge mich nach vorne“ usw.
- 2. Fokus auf die Position im Raum:** Die Teilnehmerinnen* werden ermutigt, mit Worten zu beschreiben, wo sie sich im Raum befinden in Bezug auf die anderen Anwesenden, z.B. „Ich stehe hinter Parisa und neben Lina.“ oder „Parisa steht vor mir und Lina liegt neben mir.“
- 3. Fokus auf die Erscheinung der Personen im Raum:** Die Teilnehmerinnen* werden ermutigt, mit Worten zu beschreiben wie eine benachbarte Person aussieht, z.B. „Vor mir steht Hasnaa, sie hat lange Haare und trägt schwarze Schuhe.“



Reihum Warm-up



Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
Wortschatz zum Thema Körper



beliebig lang



beliebig viele

Beschreibung:

- Alle Personen stellen sich im Kreis auf. Die Anleiterin* beginnt mit einer Bewegung zum Aufwärmen einer Körperregion und beschreibt dazu, was sie tut, z.B. „Ich kreise mit meinen Schultern“ oder „Ich strecke den rechten Arm weit nach oben...“
- Die Anleiterin* ermutigt die nächste Frau* neben ihr eine Übung vorzumachen und ebenfalls zu benennen, was sie tut.
- So wird die Übung fortgesetzt, bis alle einmal an der Reihe waren.

Zahlensuche

mittel



Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
Schreibübung, Lernen der Zahlen



beliebig lang



ab 5 Frauen *

Für dieses Spiel werden Zettel und, ein Stift pro Teilnehmerin* benötigt.

Beschreibung:

- Alle Frauen* befinden sich zu Beginn des Spieles an einem vereinbarten Startpunkt, sie haben einen Stift und einen Zettel bei sich. Auf kleine Zettel werden die Zahlen 1-10 geschrieben und zusammengefaltet im ganzen Raum verteilt.
- Das Ziel des Spieles ist, alle Zahlen einmal auf den eigenen Zettel in Worten aufzuschreiben.
- Die Anleiterin* gibt ein Zeichen zum Start, und nun begibt sich jede Teilnehmerin* zu einem Zettel ihrer Wahl, faltet ihn auf, schreibt die Zahl auf ihr Blatt, falten ihn wieder zu und läuft/geht/rennt zum nächsten Zettel.
- Am Ende des Spiels gibt es eine gemeinsame Korrektur an den geschriebenen Worten.



3. Spiele besonders für Kinder

Dirigentinnen*spiel



Spaß; non-verbale und verbale Kommunikation;
pantomimische Fähigkeiten; Kreativität; Wortschatz
zum Thema Musik



bis zu 20 Min.



ab 5 Kinder

Beschreibung:

- Ein Kind wird bestimmt, welches kurz vor die Tür geht
- Innerhalb der Gruppe wird ein anderes Kind bestimmt, welches die dirigierende Funktion übernimmt, d.h. pantomimisch verschiedene Instrumente spielt (= stumme Dirigentin*)
- Alle anderen Kinder ahmen die/den stumme/n Dirigent/in nach, nachdem das Kind von draußen wieder in die Gruppe gekommen ist
- Dieses Kind soll mit drei Versuchen erraten, wer die anderen Kinder dirigiert
- Variation: je nach Sprachniveau kann ebenso Pantomime mit Musikinstrumenten gespielt werden, indem erraten wird, welches Instrument gemeint ist (dafür können im Vorfeld Karten mit Bildern von Musikinstrumenten durchgegangen und Begriffe erlernt werden)

Beispielkarten zu Musikinstrumenten im Anhang

Plumpssack / Ente, Ente, Fuchs!

mittel



Spaß; non-verbale
Kommunikation



bis zu 15 Min.



ab 8 Kinder

Beschreibung:

- Alle Kinder sitzen im Kreis; ein Kind läuft außen herum und lässt hinter einem der anderen Kinder einen Gegenstand (Taschentuch, Sandsäckchen, o.ä.) fallen
- Dieses muss den Gegenstand aufheben und dem ersten Kind hinterherlaufen
- Schafft das zweite Kind es, das erste Kind einzuholen, so muss das eingeholte Kind in die Mitte
- Schafft das Kind es dagegen, den Platz des ersten Kindes einzunehmen, so muss das verbliebende Kind mit der nächsten Runde weitermachen
- Während das Kind im Kreis geht, kann immer ein gleiches Lied gesungen werden. **Das Plumpssacklied ist nicht zeitgemäß (Androhung körperlicher Gewalt); bitte ersetzt z.B. durch „Alle meine Entchen“**

Variation: ohne Gegenstand: Hand auf den Kopf legen und „Ente, Ente, Ente, [...], Fuchs!“ sagen, während an jedem Kind vorbeigegangen wird (Fuchs ist das Kind, welches hinterherrennen muss)



Fischerin*, Fischerin*, welche Fahne weht heute?



Spaß; Farben lernen,
Schnelligkeit



15 Min.



ab 8 Kinder

Beschreibung:

- Es wird eine Fischerin* bestimmt, welche der Gruppe mit Abstand gegenübersteht
- Die Gruppe ruft: „Fischerin*, Fischerin* welche Fahne weht heute?“
- Die Fischerin* antwortet: „(eine Farbe, die deutlich in den Kleidungsstücken der Gruppe vorkommt) ROT!“
- Alle Kinder, die diese Farbe (ROT) deutlich sichtbar in ihrer Kleidung finden, sind sicher und dürfen zur anderen Spielfeldseite gehen.
- Die Kinder, die diese Farbe nicht haben, versuchen zur anderen Seite zu rennen, ohne von der Fischer*in gefangen zu werden.
- Diejenigen, die gefangen wurden helfen der Fischer*in bei der Arbeit.
- Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen wurden.
- **Hinweis:** Die Fischerin* darf sich nicht rückwärts bewegen (auf direktem Weg zur anderen Seite gelangen)

(Kitaturnen 2021: online)

Bärengeschichte



Spaß; Wortschatz verbessern,
Kommunikation, Kreativität



beliebig lang



mind. 2 Kinder

Beschreibung:

Material: Teddybär

- Kinder dürfen Geschichten erfinden, was der Teddybär an diesem Tag schon alles gemacht hat
- Das erste Kind bekommt den Teddy, denkt sich z.B. aus, dass der Teddy in der Früh aufgestanden ist und macht eine Bewegung vor, wie man aufsteht (sich strecken, die Augen reiben ect.)
- dann gibt es den Teddy an ein anderes Kind weiter, das diese Ausführungen aufgreift, erneut zeigt und weitererzählt (z.B. „Der Teddy hat sich danach angezogen“)
- Tipp: je nach Alter und Sprachniveau kann die Betreuerin* die Geschichte erzählen, Kinder sollen sich Bewegungen ausdenken und versuchen nachzusprechen



Hallo liebe* [...]! Wie kommen wir zu dir?



Spaß; Wortschatz zum Thema Bewegung, Schnelligkeit



15 Min.



mind. 5 Kinder

Beschreibung:

- Ähnliches Spiel wie „Fischerin*, Fischerin*...“ (S.40), jedoch mit anderem Dialog und Fokus auf verschiedene Bewegungsabläufe
- Ein Kind wird ausgewählt und stellt sich mit Abstand gegenüber der Gruppe auf
- Gruppe ruft „Hallo liebe*r [Name des Kindes]! Wie kommen wir zu dir?“; das Kind überlegt sich eine Bewegungsart (wie stampfen; schleichen; hüpfen; rennen; seitwärts; etc.)
- Gruppe muss versuchen auf die andere Seite zu kommen und darf sich von Fängerin* nicht fangen lassen (siehe „Fischerin*, Fischerin*, welche Fahne weht heute?“)
- Variation: Trainerin* ist die Person, die Bewegungen vorgibt und vormacht

Der verschwundene Gegenstand

leicht



Spaß; Konzentration üben



beliebig lange



mind. 5 Kinder

Beschreibung:

- „Der verschwundene Gegenstand“ legt den Fokus auf Konzentration
- Auf einen Tisch oder Boden werden 10 unterschiedliche Dinge gelegt z.B. ein Teelicht, eine Zahnbürste, ein Spielzeug, ein Stift, ein Ball und ähnliches. Die Anwesenden haben 45 Sekunden Zeit, sich diese Dinge anzusehen und einzuprägen.
- Danach wird ein Tuch über den Tisch/Boden ausgebreitet, alle Dinge werden in einer anderen Position gemixt, sodass kein Gegenstand mehr da steht, wo er mal gestanden hat.
- Ein Gegenstand wird dabei entwendet. Wer als erstes errät, was fehlt, bekommt einen Punkt. Nach fünf Runden wird ausgezählt, wer die meisten Punkte hat.



Tierpantomime

 Spaß; Wortschatz zum Thema Tiere;
Pantomimische Fähigkeiten



15 Min.



mind. 5 Kinder

Beschreibung:

- Die Kinder verteilen sich frei im Raum
- Die Anleiterin* fragt „Wie bewegt sich ein*e (Tier)“ wie z.B. Frosch, Elefant, Giraffe, Schnecke, Schlange, Grashüpfer, Käfer usw.
- Alle Kinder ahmen nach.

Variation:

Die Kinder sitzen im Kreis.

Ein Kind benennt ein anderes Kind: „Jona, komm mich besuchen als (Tier)“ Jona durchquert nun den Kreis in pantomischen Bewegungen des benannten Tieres.

Variation:

Die Anleiterin* flüstert einem Kind ein Tier ins Ohr und das Kind gibt das Tier pantomimisch wieder. Die anderen Kinder dürfen erraten, welches Tier gemeint ist. Das Kind, das als erstes richtig rät, ist als nächstes an der Reihe. Das Kind das gerade pantomimt hat, flüstert dem nächsten Kind ein Tier ins Ohr.

Spinnennetz



Spaß; Kennenlernen, Kommunikation



15 Min.



mind. 5 Kinder

Material: ein Knäuel Wolle

Beschreibung:

- Alle Kinder setzen sich in einen Kreis.
- Ein Kind bekommt zuerst das Wollknäuel in die Hand. Dieses stellt sich den anderen Kindern vor und sagt seinen Namen („Ich bin ...“).
- Dann wirft das Kind das Knäuel dem nächsten Kind zu, wobei es das Ende des Wollfadens mit der Hand fest hält.
- Auch dieses Kind stellt sich den anderen Kindern vor („Ich bin...“). Dann hält es den Wollfaden ebenfalls fest und wirft das Wollknäuel einem weiteren Kind ihrer Wahl zu.
- So geht das Spiel weiter, bis alle Kinder ins Netz „eingewoben“ worden sind.
- Jetzt läuft das Spiel rückwärts.
- Das letzte Kind nennt den Namen eines Kindes, dem es das Wollknäuel zuwerfen möchte und wirft das Knäuel diesem Kind zu.
- Es wickelt den übrigen Wollfaden wieder auf.
- Nun sagt es den Namen des Kindes, dem es als Nächstes das Knäuel zuwerfen möchte.
- So geht das Spiel weiter, bis der gesamte Wollfaden aufgewickelt worden ist.

(Kinderspiele-Welt 2021: online)

leicht

Schuhsalat



Spaß; Kennenlernen, Kennenlernen; Zuordnen von Gegenständen; Merkfähigkeit



15 Min.



mind. 5 Kinder

Beschreibung:

- Alle Kinder sitzen im Kreis.
- Sie ziehen jeweils einen Schuh aus und legen ihn die Kreismitte.
- So entsteht ein „Schuhsalat“. Dieser wird etwas vermengt.
- Ein Kind beginnt nun und nimmt sich einen Schuh.
- Wem gehört der Schuh? Das gilt es nun herauszufinden. Hat das Kind die richtige Person gefunden, stellt es sich ihr vor. Auch das Kind, zu dem der Schuh gehört, stellt sich vor.
- Danach setzt sich das Kind, das begonnen hat, wieder hin und das zweite Kind sucht sich einen Schuh aus dem Schuhsalat aus und findet heraus, wem er gehört.
- Das Spiel wird so fortgeführt, bis alle Kinder wieder zwei Schuhe am Fuß haben.

Alternative

Das Spiel lässt sich auch mit beliebigen anderen Kleidungsstücken oder Gegenständen spielen.

Ballfangen

leicht

 Spaß; Kennenlernen; Bewegung; Koordination; Aufmerksamkeit; Schnelligkeit



15 Min.



mind. 5 Kinder

Material: ein Ball

Beschreibung:

- Die Kinder stellen sich im Kreis auf.
- Ein Kind steht in der Kreismitte und bekommt einen Ball.
- Diesen wirft es in die Luft und ruft den Namen eines anderen Kindes.
- Dieses muss den Ball jetzt blitzschnell auffangen.
- Danach ist dieses Kind an der Reihe, den Ball hochzuwerfen und einen Namen zu rufen.

Alternativen:

Die Kinder erhalten anstelle ihres eigenen Namens z.B. einen Tiernamen, Blumennamen, eine Zahl, ...

leicht

„Ich heiße..., wie heißt du?“



Spaß; Kennenlernen; Kommunikation; andere Sprachen lernen



10 Min.



mind. 4 Kinder

Material: ggf. ein Stuhl pro Mitspieler* (auch auf dem Boden sitzend möglich)

Beschreibung

- Ein Kind steht in der Kreismitte.
- Es geht auf ein anderes Kind zu und sagt: „Ich heiße ... und wie heißt du?“
- Beide Kinder wechseln die Plätze.
- Das fragende Kind setzt sich auf den Stuhl und das gefragte Kind setzt das Spiel fort.
- Das Spiel geht so lange, bis alle Namen genannt wurden.

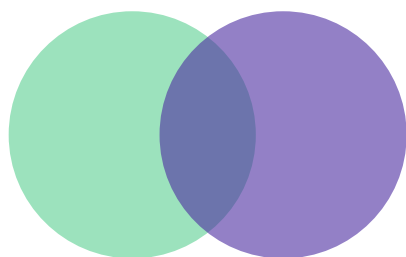
Varianten:

A. Andere Fragen stellen:

- „Ich mache/spiele gerne ...“ – „Was machst du gerne?“
- „Ich esse gerne ...“ – „Was isst du gerne?“
- „Ich möchte ... werden“ – „Was möchtest du werden?“

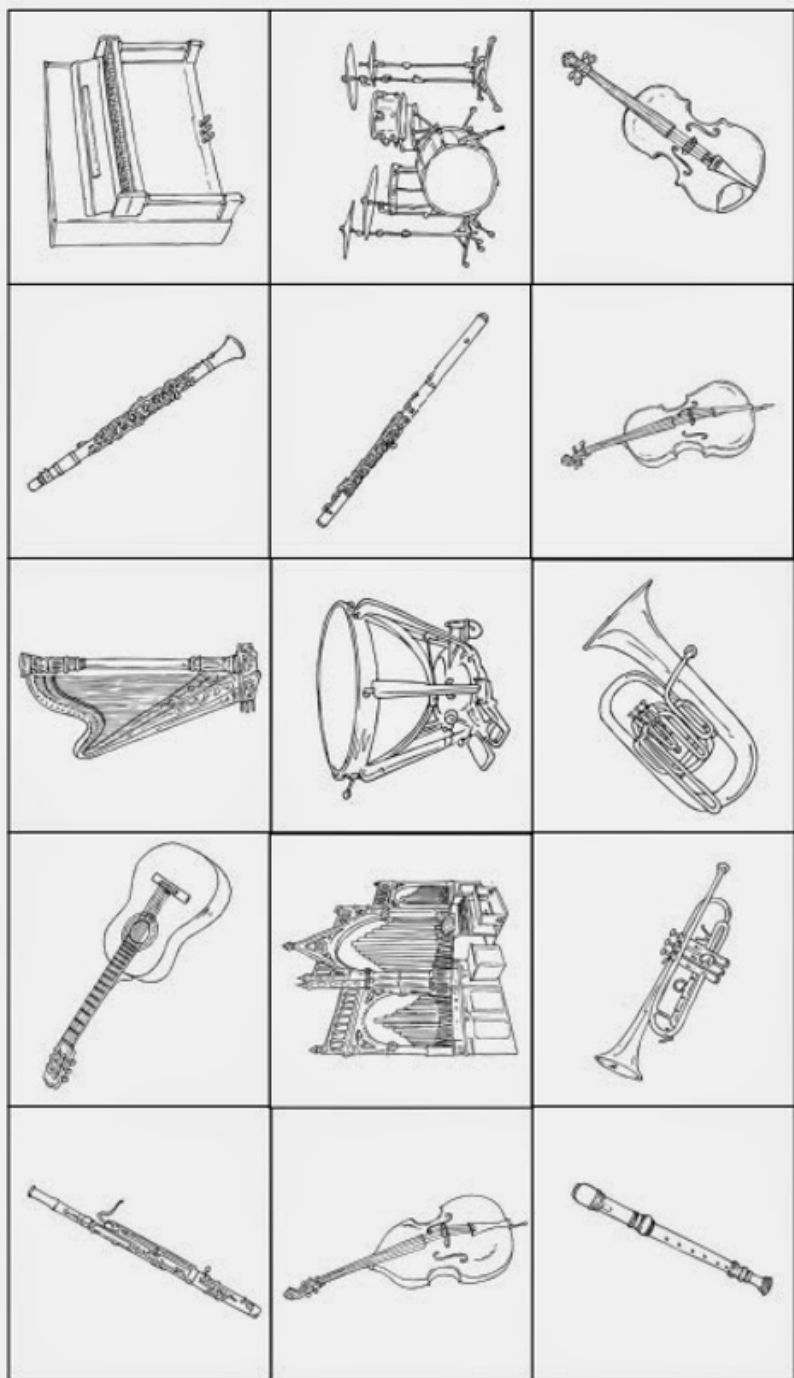
B. Andere Sprachen ins Spiel bringen:

- Jedes Kind darf den Satz „Mein Name ist ...“ und die Frage: „Wie ist dein Name?“ in seiner Muttersprache stellen.



Sie hat drei oder mehr Kinder.	Sie hat blaue Augen.	Sie ist über vierzig Jahre alt.	Sie hat heute schon Tee getrunken.
Sie hat ein oder mehrere Haustiere.	Sie schwimmt gern.	Sie engagiert sich in einem Verein.	Sie kann ein Lied auswendig.
Sie war schonmal in einem Stadion.	Sie spricht mehr als zwei Sprachen.	Sie spielt ein Musikinstrument.	Ihre Lieblingsfarbe ist rot, grün oder blau.
Sie hat mehr als zwei Geschwister.	Sie liest gern.	Sie ist heute mit dem Fahrrad zum Sport gekommen.	Sie schläft morgens gerne lange.
Sie ist schon länger als ein Jahr beim Frauensport.	Sie spielt gerne Volleyball.	Sie macht gern Yoga.	Sie macht gerade eine Ausbildung.

Beispielkarten zu Musikinstrumenten, Quelle: Bing 2021: online



Literaturverzeichnis

Arzberger, Christina und Jan Erhorn (2013): Sprachförderung in Bewegung. Bewegungsangebote für Klein- und Vorschulkinder. Universität Hamburg et al. (online) <https://li.hamburg.de/contentblob/4269256/88fb42c5608b02019772f3379dd1bf4d/data/pdf-sprachfoerderung-in-bewegung-bewegungsangebote-fuer-klein-und-vorschulkinder.pdf;jsessionid=3953112948FFD133AA16EC5E-BOA8F299.liveWorker2> (eingesehen am 06.04.2021).

ASH Berlin (2021): Frauen*beauftragte: Geschlechtergerechte Sprache. (online) <https://www.ash-berlin.eu/hochschule/organisation/frauenbeauftragte/geschlechtergerechte-sprache/> (eingesehen am 06.04.2021).

Bing (2021): Ideenreise: Lesegitter „Musikinstrumente“. (online) <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=C9SuSD2Y&id=C370DFF746B1CE36C-1F29AE75F7D9B670ED26DBA&thid=OIP.C9SuSD2YMjKoD4P6mEtWJQHaES&mediaurl=http%3a%2f%2f2.bp.blogspot.com%2f-gTBaMzSAUX4%2fVCA2CLTDhgI%2fAAAAAAAACMQ%2fOXpeybLlpgc%2fs1600%2fMusik2.jpg&exph=421&expw=726&q=musikinstrumente+bilder+%c3%bcbersicht&simid=608020404110099323&ck=69F57DBF06691EFF-8597C8CED312FFCE&selectedIndex=39&FORM=IRPRST&ajax-hist=0> (eingesehen am 06.04.2021).

Deutsche Sportjugend (2018): Bewegte Sprachanimation. 2. Auflage. Frankfurt am Main. (online) unter: https://www.ds.j.de/fileadmin/user_upload/Mediencenter/Publikationen/Downloads/Sprachanimation_DE-FR.pdf (eingesehen am 06.04.2021).

DJK Sportjugend und Konrad Adenauer Stiftung (2021): Sportwörterbuch. (online) <http://sport-woerterbuch.de/de/> (eingesehen am 06.04.2021).

Film- und theaterpädagogische Sprachförderung (2021): Erfolgreich Deutsch als Zweitsprache unterrichten. (online) <https://www.sprachfoerderung.eu/> (eingesehen am 06.04.2021).

Fraport Skyliners (2020): Integration durch Sport und Sprache. (online) <https://www.fraport-skyliners.de/news-service/details/integration-durch-sport-und-sprache/> (eingesehen am 02.11.2020).

Gruppenspiele Hits für Kids (2021): Zipp-Zapp. (online) <http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/zipp-zapp.html> (eingesehen am 06.04.2021).

Haut, Claudia (2020): Beliebte Sprachspiele für Kinder - Spielregeln und Altersempfehlung. (online) <https://www.paradisi.de/kind/sprachspiele/> (eingesehen am 06.04.2021).

Kinderspiele-Welt (2021): Bewegungsspiele für Kinder. (online) <https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/bewegungsspiele-fuer-kinder.html> (eingesehen am 06.04.2021).

Kitaturnen (2021): Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute? (online) <https://www.kita-turnen.de/fischer-fischer-welche-fahne-weht-heute-kinderspiel/#:~:text=Fischer%20Fischer%20welche%20Fahne%20weht%20heute%20Das%20Kindergarten,%E2%80%9EFischer%2C%20Fischer%20wie%20tief%20ist%20das%20Wasser%3F%E2%80%9C.%20Material%3A> (eingesehen am 06.04.2021).

Mulzer, Chris (2021): Die 5 Kommunikations-Axiome nach Watzlawik. (online) <https://www.kikidan.com/nlp/kommunikationsmodelle-die-watzlawick-axiome/> (eingesehen am 06.04.2021).

Ogden, C.K. und J.A. Richards (1923): Semiotisches Dreieck. (online) <http://www.hispanoteca.eu/Linguistik/sa/SEMIOTISCHES%20DREIECK.htm> (eingesehen am 06.04.2021).

Zimmer, Renate (o. J.): Bewegung und Sprache. Verknüpfung des Entwicklungs- und Bildungsbereichs Bewegung mit der sprachlichen Förderung in Kindertagesstätten. (online) https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs/384_Expertise_Bewegung_Zimmer.pdf (eingesehen am 06.04.2021).

Zimmer, Renate (o.J.): Sprache und Bewegung. (online) https://www.nifbe.de/images/nifbe/Infoservice/Downloads/Themenhefte/Sprache_und_Bewegung_online.pdf (eingesehen am 06.04.2021).

Kontakt bei weiterführenden Fragen:

Laura Verweyen, Projektleiterin von IoWiS
Tel.: 0176 20496363
iowis@frauensport-muenster.de
[https://frauensport-muenster.de/engagiert/
neu-besonders/iowis](https://frauensport-muenster.de/engagiert/neu-besonders/iowis)
<https://www.facebook.com/iowisMuenster>

Wir freuen uns über Ihre Spende!

Unser Spendenkonto:

Frauensportverein Münster e.V.
Volksbank Münsterland Nord eG
IBAN: DE 09 4036 1906 1215 1738 00
BIC GENODEM1IBB

Beim Verwendungszweck bitte „IoWiS“ oder „FSV“ eintragen.

Der FSV ist als gemeinnützig anerkannt. Wir stellen Ihnen gerne eine Spendenbescheinigung für das Finanzamt aus.



Gefördert von:



