



## Spiel- / Übungsname: Farbe trifft Zahl

### Themenfeld:

Lernen und Bewegen

### Jahrgangsstufen:

1 bis 6

### Material:

Bunte Reifen (gelb, grün, blau, rot)  
Von jeder Farbe muss für jedes Kind ein passender Reifen zur Verfügung stehen.  
Farbkarten (gelb, grün, blau, rot)  
Primarstufe: Evtl. Karten mit Bewegungsformen (Elefant, Storch)  
Ziffernkarten (1-4)

### Spiel- / Übungsbeschreibung:

#### **Vorbereitung:**

Die Reifen werden mit großem Abstand auf der Spielfläche verteilt.

Primarstufe: Die SuS lernen die unterschiedlichen Bewegungsformen kennen und probieren sie allein und mit Abstand aus:

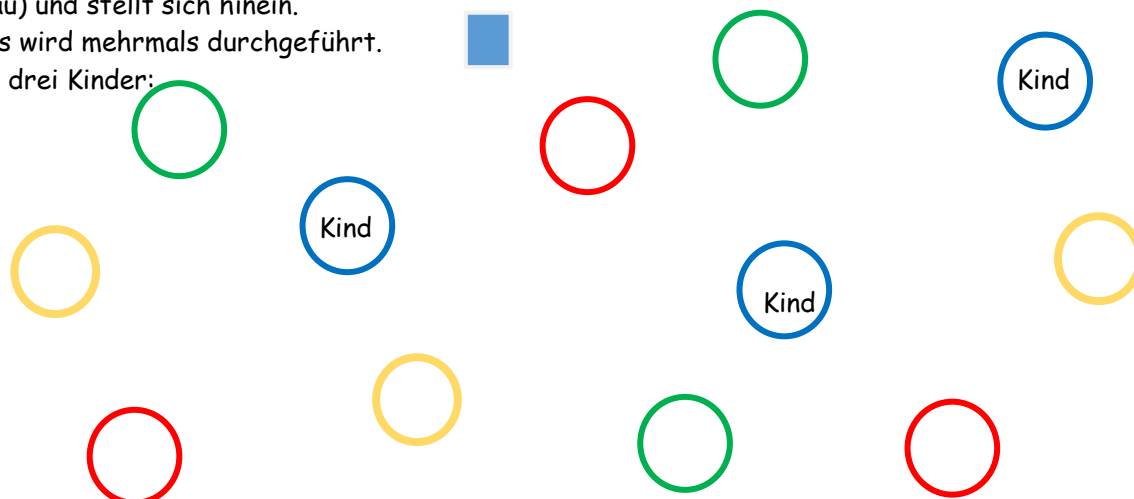
z.B. Stampfen wie ein Elefant, Schleichen wie eine Katze, Gehen wie ein Storch, Rückwärtsgehen, Seitgalopp, Hüpfelauf

#### **Grundform:**

Die Kinder laufen nach der vorgegebenen Bewegung allein und mit Abstand herum. Die Lehrkraft zeigt eine Farbkarte (z.B. blau) und jedes Kind sucht sich einen passenden Reifen (blau) und stellt sich hinein.

Dies wird mehrmals durchgeführt.

Für drei Kinder:



## Veränderungen der Schwierigkeitsstufen:

### **Variante 1:**

#### **Vorbereitung: gelb: 1 / grün:2**

Wie das Grundspiel.

Stehen die SuS im gelben Reifen, müssen sie im Schlusssprung einmal hochspringen (Merken: gelb:1). Stehen die SuS im grünen Reifen, müssen sie im Schlusssprung zweimal hochspringen (Merken: grün:2)

Im roten und blauen Reifen bleiben sie weiterhin nur stehen.

Zur Kontrolle (Visualisierung) kann von der Lehrkraft die passende Farb- und Ziffernkarte hochgehalten werden.

### **Variante 2:**

#### **Vorbereitung: gelb: 1 / grün:2 / rot: 3 / blau:4**

Wie das Grundspiel.

Stehen die SuS im gelben Reifen, müssen sie im Schlusssprung einmal hochspringen (Merken: gelb:1). Stehen die SuS im grünen Reifen, müssen sie im Schlusssprung zweimal hochspringen.

Im roten Reifen: dreimal hochspringen. Im blauen Reifen: viermal hochspringen.

Zur Kontrolle (Visualisierung) kann von der Lehrkraft die passende Farb- und Ziffernkarte hochgehalten werden.

### **Variante 3:**

Farbzuordnung neu besprechen.

Die Grundvariante wird gespielt und im Anschluss wird die Farbzuordnung neu besprochen.

Die Farben tauschen: Wenn die gelbe Karte gezeigt wird, müssen sich die SuS in den grünen Reifen stellen und umgekehrt. Wenn die rote Karte gezeigt wird, stellen sich die SuS in den blauen Reifen und umgekehrt.

## Wertung:

Für jeden richtigen Reifen (+ Bewegungsanzahl) gibt es einen Punkt. Es können z.B. zehn Durchgänge gespielt werden.

Je nach Klassenstufe und Vorerfahrungen der Kinder kann die Wertung in jeder Schwierigkeitsstufe erfolgen.