

Vorwort	9
1. Einleitung	11
2. Warum bewegt lernen?	17
2.1 Bewegung lernt – Lernen bewegt	18
2.2 Bewegtes Lernen entwickelt	20
2.3 Bewegtes Lernen umfasst ganzheitlich	22
2.4 Bewegtes Lernen spielt	24
2.5 Bewegtes Lernen motiviert	26
2.6 Bewegtes Lernen begreift	29
2.7 Bewegtes Lernen konzentriert	33
2.8 Bewegtes Lernen speichert und erinnert	34
2.9 Bewegtes Lernen begegnet	35
2.10 Bewegtes Lernen beugt vor und fördert	37
3. Bewegtes Lernen	39
3.1 Wie bewegt lernen?	39
3.2 Wann bewegt lernen?	42
3.3 Wer kann bewegt lernen?	44
4. Die „Chefstunde“	47
4.1 Selbständigkeit	48
4.2 Sind die Erwachsenen unwichtig?	50
4.3 Lernspielstationen	51
4.4 Material bewegt	54
4.5 Die Struktur der Chefstunde	58
4.6 Die Einführung der Chefstunde	60
Praxisteil	61
5. Gemeinsame Lernspiele in der Gruppe	62
1. Abfragen – Deutsch/Englisch/Mathe/Sachkunde	63
2. Atomspiel – Deutsch – Mathe	64
3. Bewegungsaufgaben – Deutsch/Englisch/Mathe	65
4. Brettspiele – Deutsch/Englisch/Mathe/Sachkunde	66
5. Buchstaben – Sätze	68
6. Diktate	70
7. Englisch	72
8. Fangspiele – Deutsch	73
9. Fangspiele – Mathe	74
10. Geometrie	75
11. Kreisspiele – Deutsch/Englisch/Mathe/Sachkunde	77
12. Landkarten – Sachkunde	79
13. Rechenspiele	82

14. Reihenfolgen – Deutsch/Mathe	86
15. Zeiten – Englisch/Sachkunde	87
6. Lernspielstationen	89
16. Angel – Deutsch	89
17. Angel – Mathe	91
18. Boccia – Messen	93
19. Buchstaben-Künstler	94
20. Buchstaben-Putzen	97
21. Buchstaben-Sandkasten	99
22. Buchstabenstraße	100
23. Buchstaben – Teelichter	105
24. Buchstabenwald	106
25. Domino – Deutsch/Englisch/Sachkunde	116
26. Domino – Mathe	117
27. Drehkreisel – Deutsch/Englisch	118
28. Drehkreisel – Mathe	121
29. Drehkreisel – Sachkunde	121
30. Eierkartons – Mathe	122
31. Einkaufen – Deutsch	123
32. Einkaufen – Mathe	124
33. Hammer – Mathe	125
34. Hüpfkästchen – Mathe	127
35. Kegel – Mathe	129
36. Lieferwagen – Mathe	133
37. Memory – Deutsch	140
38. Memory – Mathe	142
39. Memory – Sachkunde	145
40. Messen	146
41. Minigolf – Deutsch	152
42. Minigolf – Mathe	154
43. Nester – Mathe	155
44. Nummernschild – Deutsch	158
45. Nummernschild – Mathe	159
46. Postbote – Deutsch/Englisch	161
47. Postbote – Sachkunde	164
48. Rechenmaschine	165
49. Rechenrutsche	167
50. Säge – Mathe	168
51. Sandmessen	169
52. Schaukel – Deutsch	171
53. Schaukel – Mathe	171
54. Schaukel – Sachkunde	172
55. Silbenrutsche	172
56. Tastsack – Deutsch	174

57	Tastsack – Mathe	176
58.	Tennis – Deutsch	177
59.	Tennis – Mathe	177
60.	Tennisball – Deutsch	179
61.	Tennisball – Mathe	180
62.	Teppichstraße – Deutsch	183
63.	Teppichstraße – Mathe	184
64.	Torwand – Mathe	190
65.	Trampolin – Deutsch/Englisch	194
66.	Trampolin – Mathe	195
67.	Trommel – Deutsch/Englisch	196
68.	Trommel – Mathe	197
69.	Tunnel – Deutsch	199
70.	Tunnel – Mathe	201
71.	Turmbau – Mathe	202
72.	Waage – Mathe	207
73.	Wäscheklammern – Mathe	210
74.	Wäscheleinen – Deutsch/Englisch	214
75.	Wäscheleinen – Mathe	215
76.	Würfelbau – Mathe	216
77.	Zahlen-Treppe	217
78.	Zahlentunnel	218
79.	Ziffernbau	220
80.	Ziffernmännchen – Deutsch/Englisch/Sachkunde	221
81.	Ziffernmännchen – Mathe	221
82.	Zugfahrt – Deutsch	223
83.	Zugfahrt – Mathe	224
7.	Anhang	226
7.1	Noch mehr Bewegungsmöglichkeiten – die „Bewegte Schule“	226
7.2	Sensomotorische Beanspruchung beim Sitzen, Lesen, Schreiben, Rechnen	233
7.3	Sensomotorische Voraussetzungen für das Lernen von Lesen, Schreiben und Rechnen	234
7.4	Wichtige Schritte zum Erlernen von Lesen, Schreiben und Rechnen	237
7.5	Begriffserklärungen therapeutischer Lernziele	239
8.	Literatur	245
9.	Stichwortverzeichnis	247
9.1	Stichwortverzeichnis für kognitive Lernziele im Fach Deutsch	247
9.2	Stichwortverzeichnis für kognitive Lernziele im Fach Mathematik	247
9.3	Stichwortverzeichnis für therapeutische Lernziele	248
9.4	Spiele für das Fach Englisch	249
9.5	Spiele für das Fach Sachkunde	249