

Vorwort	7
Einleitung	9
Zum lernförderlichen Potenzial von Bewegung	11
Was kann Sport bewirken? Langfristige Effekte von Bewegung	12
Was sind exekutive Funktionen?	13
Welche Bedeutung haben exekutive Funktionen?	15
Wie „wirkt“ Bewegung im Gehirn?	18
Wann ist eine Förderung der Lernleistung durch Bewegung besonders sinnvoll?	21
Was ist bei einer Lernförderung durch Bewegung zu beachten?	22
Bevor es losgeht: Hinweise zum Verständnis der Spielesammlung	25
Spielesammlung	29
<i>Großgruppenspiele</i>	30
1 Stroop Steps	30
2 mursrednA	32
3 Bewegungskoffer	33
4 Memo-Battle	34
5 Move it – move it	36
6 Think & Dance	38
7 Crazy Circle	39
8 Clap & React	40
9 Colour Bouncing	42
10 Chaos Completto	43
11 Copy and Paste	44
12 Farbenjagd	45
13 Eckstein	46
14 Feuer, Wasser, Sturm extreme	48
15 Zombieballa-balla	49
16 Kombi-Jump	50

<i>Mannschaftsspiele</i>	51
17 Hand-Fuß-Ball	51
18 Catch or not	52
19 Schockey	54
20 Öcher-Ball	56
21 Trampoball	58
22 Flexi-Fangen	60
23 Twelve	61
24 FORMidablo	62
25 Wald-Derby	65
26 Story-Fangen	66
27 Switchball	71
28 Super-Mario-Match	72
29 Super Hero-Challenge	74
30 Bildchen, wechsle dich	76
<i>Staffelspiele</i>	79
31 Auf die Würfel, fertig, los!	79
32 Memo-Picture-Run	80
33 Chaos-Karree	82
34 Duell der Könige	84
35 Tüfteleispektakel	86
36 Schnick-Schnack-Sieg	88
Literatur	90
Dank	93
Download-Materialien	94
Übersicht	95
Nutzungshinweise	96