



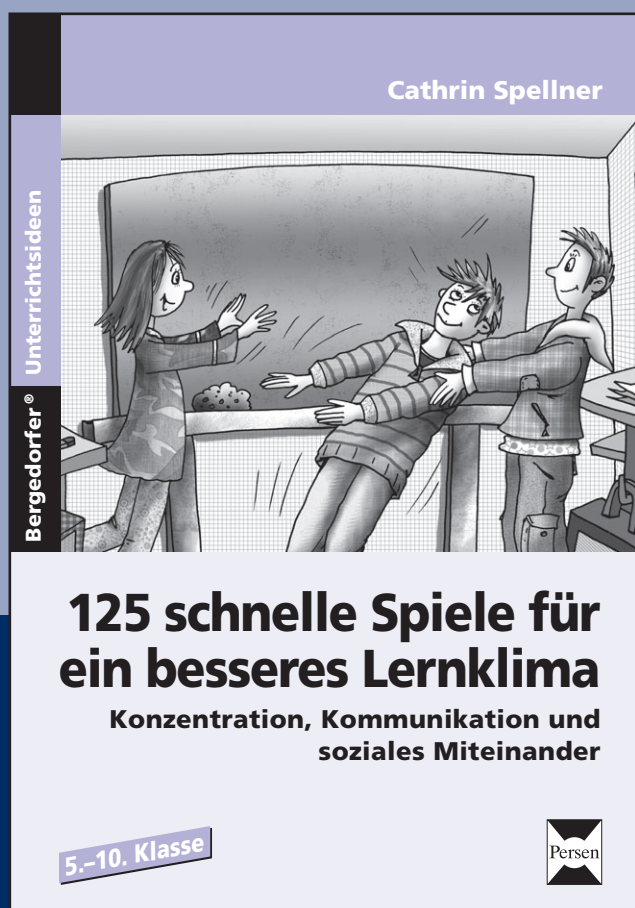
DOWNLOAD

Cathrin Spellner

28 Vertrauens- spiele

Übungen zur Schaffung eines besseren
Lernklimas

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download
zur Ansicht

Vorwort 2

Didaktisch-methodische

Hinweise 3



Vertrauens- und soziale Spiele

Regenmassage 5

Porträtwettbewerb 5

Über den Fluss 6

Lustige Reden 6

Ringlauf 6

Der Schatten 7

Pendeln 7

Unser V 7

Krankenhaus 8

Rücken an Rücken 8

Obenauf 8

Ausbrecher 9

Fang mich 9

Sesam öffne dich 9

Raupen 10

Seid leise 10

Besetzer Stuhl 10

Reifentransport 11

Wir bauen eine Maschine 11

Klatschkanon 12

Turm 13

Mein heimlicher Freund 13

Rückenpost 13

Lustige Schule 14

Angetippt 14

Krebse-Schubsen 14

Kräfte messen 15

Gedrückter Daumen 15

Download
zur Ansicht

Im Rahmen meiner Tätigkeit als Förderschul- und Beratungslehrerin bin ich immer wieder nach Spielen gefragt worden, die man einfach in den Unterricht einbauen kann, um diesen aufzulockern oder die Schüler wieder zu motivieren, konzentriert weiterzuarbeiten.

Der Anspruch der Kollegen lag auf einfachen Spielen, die mit wenig Material umsetzbar sind und auch kurzfristig eingesetzt werden können. Weiterhin sollten sie verschiedene Bereiche, wie Kommunikation, soziales Miteinander oder Vertrauen, ansprechen.

Aber auch die Fragen nach anderen, einfachen Methoden zum Einteilen von Gruppen waren häufig zu hören.

In diesem Heft werden kurz einige Möglichkeiten und Spielformen vorgestellt, um den Schülern wieder die notwendige Motivation zu geben, dem Unterricht zu folgen. Die vorgestellten Ideen sind aber auch als Einstieg denkbar.

Außerdem habe ich aus den verschiedenen Elementen Kommunikation, Vertrauen und soziales Miteinander eine Stationenarbeit entwickelt. Hierin sind weitere Übungen enthalten, die nicht direkt in den Kapiteln zuvor thematisiert wurden.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach Auflockerung/Konzentration, Kommunikation, Vertrauen/soziales Miteinander und Zuordnung getrennt werden können. Einige Spiele beinhalten mehrere Aspekte. Deshalb lohnt sich ein Blick in die anderen Kapitel ebenso, auch wenn ein anderer zu fördernder Aspekt gesucht wird.

Der vorliegende Band hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und Sie ggf. zu eigenen Ideen anregen.

Beachten Sie jedoch immer die individuellen Voraussetzungen Ihrer Schüler. Manch eine der hier vorgestellten Ideen ist zu einfach oder zu schwer. Bitte modifizieren Sie diese dann entsprechend.

Der Einsatz von Spielen kann eine Form der Arbeit darstellen, bei dem die Schüler sehr eigen- und selbstständig agieren können. Damit wird ihnen in einem hohen Maß Verantwortung für sich und andere übertragen. Bei den verschiedenen Spielen haben sie die Möglichkeit, sich auszuprobieren. Darüber hinaus können die Schüler verstärkt Sozialkompetenzen erwerben.

Spiele werden meist als freudebringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen, Lernspielen. Spiele können materialgebunden sein, müssen dies aber nicht. Wichtig ist jedoch, dass ein Spiel erst dann ein solches ist, wenn man nach gemeinsam vereinbarten Regeln spielt.

Schon seit den Anfängen der Pädagogik wird versucht, das Spiel sinnvoll zu nutzen. Leider gibt es auch Spiele, die häufig den Erwartungen von Schülern und Lehrkräften nicht entsprechen. Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, sollten immer den Kriterien Spannung, Spaß, Wettbewerb, Gemeinschaft gerecht werden. Solche Spiele dienen dann oft der Motivation, Übung und z. T. auch der Neueinführung.

Bei der Auswahl von Spielen, um sie sinnvoll in den Unterricht einbauen zu können, sollte unbedingt hinterfragt werden, ob das Spiel

- Spaß macht;
- leicht erklärbar ist;
- leicht umsetzbar im Sinne der Vorbereitung und des Materialaufwandes ist;
- selbstständig gespielt werden kann;
- das Spiel Variationen zulässt usw.

Leider wird im Unterricht das Spielen häufig als verlorene Zeit empfunden. Doch trotz Stoff- und Zeitdruck können Spiele immer wieder auch in den laufenden Schulalltag sinnvoll eingebaut werden. Das einfache Arbeiten an einem Themengebiet bietet Schülern oft wenig Anreiz und Motivation, ein kurzes Spiel kann diesem entgegenwirken und die Aufmerksamkeit wieder auf den Lerngegenstand ziehen. Spielen kann damit dazu beitragen, mit mehr Freude und damit effektiver und zielgerichteter zu lernen.

Wichtig dabei ist zu beachten, dass Spiele nicht den Unterricht ersetzen, sondern lediglich wieder für ein besseres Lernklima sorgen sollen, wobei hier die Konzentration im Vordergrund steht. Darüber hinaus bieten Spiele auch eine Förderung von Kommunikation und von sozialem Miteinander, was für ein effektives Lernen und im Sinne der Methodenvielfalt im Unterricht unabdingbar ist.

Zusammengefasst bedeutet das, dass die im Unterricht eingesetzten Spiele daher nicht nur das fachliche, sondern auch das soziale und emotionale Lernen begünstigen sollten. Spiele können eine methodische Bereicherung sein und Fertigungsübungen ablösen, wodurch ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen dem Schüler ermöglicht werden kann.

Da beim Spielen z. T. andere Handlungen als im regulären Unterricht durchgeführt werden, wird somit zunächst eine Steigerung der Aufmerksamkeit erzielt. Wenn diese Tätigkeiten auch noch mit Spaß, eventuell mehr Bewegung, Erfolgsbestätigung, Eigenaktivität und Freiraum verbunden sind, wachsen auch Motivation und Leistungsbereitschaft.

Mit Spielen kann auf zweierlei Art das soziale Lernen angebahnt und vertieft werden. Zum einen sind die aufgeführten Spiele so angelegt, dass die Schüler miteinander interagieren müssen. Zum anderen können die Schüler die Leit- und Kontrollfunktionen übernehmen. Dies stärkt gleichermaßen das Selbstbewusstsein wie auch das Bewusstsein für die Verantwortung für andere.

Soziales Lernen ohne Frustration kann jedoch nur dann gewährleistet werden, wenn wettbewerbsorientierte mit nichtwettbewerbsorientierten Spielen abgewechselt eingesetzt werden.

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerborientiert von den Schülern gespielt wird. Jedoch kann ein allzu häufiges Verlieren Frustrationen hervorrufen und damit im Gegensatz zur eigentlichen Intention der Spiele stehen. Allerdings ist es auch sehr sinnvoll, beim Spielen an den Wettbewerb zu denken, denn hierüber lernen die Schüler, fair gewinnen und verlieren zu können. Dies stellt eine Fähigkeit dar, die die Schüler im Alltag ständig benötigen. Anhand von Spielen erlernt sich diese Fähigkeit jedoch einfacher, da keine schwerwiegenden Konsequenzen drohen können. Hierzu ist es jedoch wichtig, dass der Gewinner nicht immer wieder seinen Erfolg betont oder jederzeit für den Erfolg gewürdigt werden möchte. Der Verlierer hat dagegen die große Aufgabe, mit einer Enttäuschung umzugehen und nicht zu verzweifeln.

Mit Spielen können u. a. das Gedächtnis, Kreativität und Flexibilität gefordert werden. Bei vielen Spielen muss probiert oder kombiniert werden. Aber auch das Vergleichen und Bedenken von verschiedenen Lö-

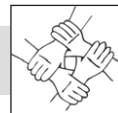
sungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichtes zu differenzieren. Manche Spiele bieten die Möglichkeit, dass die Schüler das Tempo selbst bestimmen können. Aber auch unterschiedliche Anspruchsniveaus werden angeboten. Wenn die verschiedenen Spielformen und -angebote eingeübt sind, bietet dies der Lehrkraft die Aussicht, Spiele als unterrichtliche Differenzierung flexibel einzusetzen.

Spiele tragen insgesamt dazu bei, Schlüsselqualifikationen zu stärken. Auf der Ebene der fachlichen Kompetenz steht dabei die Wissensvermittlung in den wichtigsten Lern- und Lebensbereichen im Vordergrund. Auf der Ebene der persönlichen Kompetenz werden die Grundhaltungen und Werteinstellungen gefordert und gefördert. Bei der sozialen Kompetenz stehend hierneben noch die sozialen Einstellungen, wie z. B. Konfliktfähigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, im Fokus. Aber auch Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Fairness, Verantwortungsfähigkeit, Einsatzbereitschaft und Teamfähigkeit kommen zum Tragen.

Spiele leisten aber einen besonders wichtigen Beitrag dazu, die Methodenkompetenz zu stärken. Spiele stellen eine Form der Lern- und Arbeitsmethoden dar, um selbstständig zu lernen. Dies beinhaltet auch Entscheidungen, Begründungen und Bewertungen zu formulieren.

Mit den Spielen in dieser Mappe können die genannten Ansprüche gut vereinbart werden.



Regenmassage

Die Schüler setzen sich hintereinander in eine Reihe, sodass ein Kreis entsteht. Dies kann auf Stühlen oder auf einer Decke/Matte geschehen.

Sie erzählen nun eine Geschichte, welche die Schüler mittels einer Klopfmassage begleiten. Die Aufträge müssen Sie entsprechend ansagen.

„An einem warmen Sommertag ziehen Wolken auf und es beginnt zu regnen.“

Die Schüler sollen mit den Fingerspitzen und ganz sanft die Schulter des Vordermannes vorsichtig abklopfen, so als würden kleine Regentropfen auf ihn fallen.

„Es ziehen immer dunklere Wolken am Himmel auf und der Regen wird stärker.“

Fordern Sie Ihre Schüler dazu auf, ein wenig kräftiger mit den Fingerspitzen zu klopfen.

„Die Regentropfen werden immer größer, der Himmel immer dunkler. Fest prasseln die Tropfen auf den Boden auf.“

Die Schüler sollen nun gefühlvoll mit der Handfläche die Schulter abklopfen. Weisen Sie darauf hin, dass es dem Vordermann angenehm sein muss. Die Schüler können auch Teile des Rückens abklopfen.

„Nun donnert und blitzt es. Der Regen wird noch stärker.“

Die Schüler sollen nun mit der Faust (sprich mit der Handkante der Faust) klopfend massieren. Auch hier darf nur so stark geklopft werden, wie es der Vordermann als angenehm empfindet.

„Nach jedem Regen verziehen sich die Wolken und auch das Gewitter zieht weiter und wird leiser.“

Die Schüler gehen nun zu einer Klopfmassage mit der flachen Hand über.

„Langsam kann man die Sonne wieder sehen, hier und da blinzelt sie durch die Wolken hindurch.“

Nun sollen die Schüler beginnen, mit den Fingerspitzen sanft die Schultern abzuklopfen.

Hinweis: Sie sind gern dazu aufgefordert die einzelnen Schritte auszuschnürceln und der Geschichte so Ihre individuelle Note zu geben. Damit haben Sie auch eine gute Möglichkeit, die einzelnen Schritte zeitlich zu lenken. Wie viel Zeit sie für jeden einzelnen Schritt benötigen, liegt in Ihrer Hand.

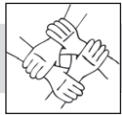
Porträtwettbewerb

Jeder Schüler sucht sich einen seiner Mitschüler aus und porträtiert ihn. Dabei ist es wichtig, dass nur positive Eigenschaften hervorgehoben werden. Kein Mitschüler soll verunstaltet oder gar beleidigt werden.

Anschließend zeigt jeder Schüler sein Bild. Die Mitschüler sollen erraten, um wen es sich handelt.

Wer hat seinen Mitschüler am besten zeichnerisch getroffen?

Material: Stifte und leere Blätter



Über den Fluss

Für diese Übung benötigen Sie ein Seil. Dieses legen Sie auf den Boden. An jedem Seilende stellen sich nun die Schüler in einer Reihe auf. Die beiden Schüler an jedem Seilende fangen gleichzeitig an, auf dem Seil zu balancieren, um das andere Seilende zu erreichen.

An einem bestimmten Punkt treffen beide Schüler aufeinander. Sie müssen nun versuchen, ohne vom Seil abzukommen, aneinander vorbeizulaufen. Während sie dies tun, laufen bereits die nächsten Schüler los.

Ziel ist es, dass alle Schüler, ohne vom Seil abzukommen, an dem anderen Seilende ankommen.

Besprechen Sie die Schwierigkeiten dieser Übung im Anschluss mit Ihren Schülern.

Material: Seil

Lustige Reden

Jeder Schüler sucht sich einen Mitschüler aus, über den er eine kleine Rede halten möchte.

Die Rede soll lustig vorgetragen werden, aber nicht beleidigend für den Mitschüler sein. Achten Sie darauf, dass alle erwähnten Aspekte positiv formuliert werden.

Auf welchen Schüler wurde eine Rede gehalten? War sie treffend? War sie gut dargestellt?

Variation: Die Rede kann von den Schülern eingeleitet werden mit den Worten: „Ich stoße an auf ..., weil ...“ Hierzu könnten eventuell Becher mit Saft zur Verfügung gestellt werden.

Ringlauf

Für diese Teamübung benötigen Sie jeweils einen Reifen und einen Softball.

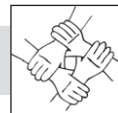
Einer der beiden Schüler nimmt sich einen Reifen und hält ihn waagrecht vor seinen Körper. Die Höhe kann er während der Übung immer wieder unterschiedlich wählen.

Der andere Schüler holt sich einen Softball. Er soll nun versuchen, den Ball durch den Reifen zu werfen.

Die Übung ist deswegen so schwierig, weil sich beide Schüler durch den Raum bewegen sollen. Dabei sollen sie unterschiedliche Geschwindigkeiten wählen.

Damit dem Schüler es gelingen kann, den Ball durch den Reifen zu werfen, müssen sich beide Partner aufeinander einstellen.

Material: ein Gymnastikreifen und ein Softball pro Team



Der Schatten

Diese Übung ist für mindestens drei Schüler gedacht.
Ein Schüler läuft voraus. Er kann sich drehen, springen etc. Seine Partner machen ihm den Lauf genauso nach.
Die Schüler können auch den Lauf über Hindernisse einbauen. In jedem Fall müssen sie jedoch aufeinander achten.
Wichtig ist auch, dass die Schüler die Rollen tauschen, um so die Erfahrung zu machen, voraus- und auch nachahmend hinterherzulaufen.
Geben Sie Ihren Schülern anschließend die Möglichkeit zu besprechen, was besonders schwierig war und wie man hier aufeinander eingehen könnte.

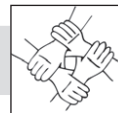
Pendeln

Bei dieser Aufgabe müssen drei Schüler zusammenarbeiten.
Zwei Schüler stellen sich gegenüber auf. Der dritte Schüler geht zwischen die beiden anderen Schüler in die Mitte.
Die beiden äußeren Schüler stellen sich in Schrittstellung auf und strecken beide Arme nach vorne aus.
Der Schüler in der Mitte spannt seinen Körper gut an, sodass er sich wie ein Brett fühlt. Die Arme legt er an seinen Körper an.
Nun lässt sich der Schüler in der Mitte in die Arme eines der äußeren Schüler fallen. Dieser Schüler fängt ihn auf und schubst ihn sanft zur anderen Person herüber.
Der mittlere Schüler kann sich zunächst seitlich fallen lassen, sodass er die Kontrolle behält. Hat er genug Vertrauen, kann er sich mit Rücken bzw. Gesicht/Brust fallen lassen.

Unser V

Zwei Schüler stellen sich gegenüber auf, sodass sie sich gut an den Handgelenken fassen können. Wichtig ist, dass die Schüler den Handgelenk-Handgelenk-Griff benutzen, weil dieser für einen guten Halt sorgt.
Bei der Ausgangsposition sollten die Schüler nicht zu dicht aneinanderstehen, aber auch nicht zu weit weg.
Die Schüler sollen sich nun so weit wie möglich zurücklehnen. Aber nur so weit, dass sie sich noch gut gegenseitig halten können.

Variationen: Die Schüler können nun versuchen, sich mit nur einer Hand in Balance zu halten. Weiterhin können sie versuchen, sich dichter aneinanderzustellen, bevor sie sich zurücklehnen.



Krankenhaus

Einer aus der Klasse wird zum Fänger ernannt.

Die Mitschüler verteilen sich im Raum und versuchen, sich nicht fangen zu lassen. Hat der Fänger einen angetippt, muss dieser sich hinsetzen. Dieser Schüler ist nun quasi erkrankt.

Der gefangene Spieler kann erlöst werden, indem ein oder zwei Mitspieler ihn zum Krankenhaus bringen, also in die Rolle der Sanitäter schlüpfen. Nach Möglichkeit sollen zwei Mitspieler den kranken Mitspieler ins Krankenhaus tragen.

Das Krankenhaus kann unterschiedlich aussehen. Er könnte ein Tisch/Stuhl sein, auf den der kranke Mitspieler gehoben werden soll, oder er wird auf eine Matte/Decke gelegt.

Wichtig ist, dass die Sanitäter in dem Moment, in dem sie den verletzten Mitspieler berühren, nicht mehr gefangen werden können.

Wer gewinnt das Spiel, Fänger oder Gruppe?

Material: eventuell eine Matte/Decke

Variante: Lassen Sie ruhig mehrere Fänger wählen.

Rücken an Rücken

Die Schüler gehen zu zweit zusammen und stellen sich Rücken an Rücken auf.

Aufgabe ist es nun, sich Rücken an Rücken auf den Boden zu setzen und wieder aufzustehen.

Dabei sollen möglichst nicht die Hände zum Abstützen benutzt werden.

Variation: Lassen Sie diese Übung vorher von drei oder vier Schülern ausprobieren.

Obenauf

Einem Schüler werden die Augen verbunden. Ein weiterer Schüler wird den Schüler, dessen Augen verbunden sind, lotsen. Alle anderen Schüler sitzen an ihrem Platz.

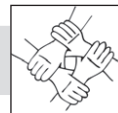
Der Schüler, welchem die Augen verbunden wurden, wird durch seinen Mitschüler zu einem weiteren Mitschüler geführt.

Durch Ertasten der Haare soll er erkennen, um welchen Mitschüler es sich handelt.

Errät er den Mitschüler richtig, muss der Schüler, welcher ihn zuvor gelotst hat, sich die Augen verbinden lassen und nun einen Mitschüler ertasten. Auch er bekommt einen Lotsen.

Achten Sie beim Ertasten immer darauf, dass die Schüler sorgsam miteinander umgehen und nicht etwa an den Haaren reißen und Frisuren mit Absicht verwuscheln.

Variante: Wer wird Tastmeister? Lassen Sie Ihre Schüler möglichst viele Mitschüler an den Haaren ertasten.



Ausbrecher

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Anschließend fassen sie sich an den Händen oder haken sich mit den Armen ein.

Ein Schüler stellt sich in die Kreismitte. Seine Aufgabe ist es nun, aus der Kreismitte auszubrechen. Seine Mitschüler, welche den Kreis bilden, versuchen dies zu verhindern.

Um die Schwierigkeit für die Schüler im Kreis zu erhöhen, können mehrere Schüler in die Kreismitte gehen und versuchen auszubrechen.

Hinweis: Wenn sich die Schüler lediglich an den Händen fassen, können die Ausbrecher leichter aus dem Kreis nach draußen gelangen.

Fang mich

Dies ist eine Abwandlung des Spiels „Ausbrecher“.

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Anschließend fassen sie sich an den Händen oder haken sich mit den Armen ein.

Ein Schüler stellt sich in die Kreismitte, ein weiterer befindet sich außerhalb des Kreises. Der Schüler, der außerhalb steht, muss versuchen in den Kreis zu gelangen, um den Schüler innerhalb des Kreises zu fangen. Die Schüler, die den Kreis bilden, müssen ihn davon abhalten.

Gelangt der Schüler in den Kreis, müssen die Schüler, die den Kreis bilden, den innen stehenden Schüler durchlassen und versuchen den anderen Schüler zu fangen.

Gelangt der Fänger aus dem Kreis heraus, muss die Gruppe den zu fangenden Schüler wieder in den Kreis lassen und ihn dort wiederum beschützen.

Gelingt es dem Schüler, seinen Mitschüler zu fangen?

Sesam öffne dich

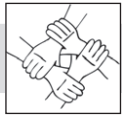
Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen eingeteilt.

Eine Gruppe bildet ein Tor, indem sie sich an einer Linie aufstellen. Die andere Gruppe muss dann versuchen, dieses Tor zu öffnen.

Das Tor kann nur durch eine bestimmte Berührung erfolgen. Diese muss die Gruppe, die das Tor bildet, zunächst besprechen und überlegen. Achten Sie darauf, dass diese Berührung angemessen ist und die andere Gruppe das Zeichen nicht vorher schon mitbekommt.

Jeder Schüler der anderen Gruppe muss nun durch das Tor kommen. Hat ein Schüler das Zeichen erraten, öffnet sich für ihn kurz das Tor und er darf hinter das Tor treten. Er darf das Zeichen aber an keinen aus seiner Gruppe verraten.

Wie lange brauchen alle Schüler, um das Zeichen zu erraten? Oder kann das Zeichen nicht erraten werden?



Raupen

Etwa acht Schüler stellen sich hintereinander auf und fassen sich an den Schultern. Der erste Schüler der Reihe lässt die Augen geöffnet, die restlichen Raupenmitglieder schließen die Augen.

Der Schüler, welcher die Augen geöffnet hat, führt nun die Raupe langsam durch den Raum.

Anschließend stoppt er, geht an das Ende der Raupe, legt die Hände auf die Schultern seines Vordermanns und schließt die Augen.

Nun wird die Raupe durch den Schüler, der jetzt vorne steht, geführt. Dazu öffnet der Schüler natürlich die Augen.

Nach Möglichkeit sollte jeder Schüler der Raupengruppe die Raupe durch den Raum geführt haben, bevor die Übung beendet wird.

Seid leise

Einem Schüler werden die Augen verbunden.

Seine Mitschüler laufen durch den Raum und machen ein bestimmtes, vorher abgesprochenes Geräusch (z. B. in die Hände klatschen, Pfeifen).

Der Schüler, dem die Augen verbunden worden sind, läuft ebenfalls vorsichtig durch die Klasse. Jeder Schüler, den er berührt, muss das Geräusch einstellen und sich leise an eine der Raumseiten stellen.

Schafft es der Schüler, dass alle seine Mitschüler leise sind? Wie lange braucht er dazu?

Besetzer Stuhl

Hierzu benötigen Sie einen Würfel.

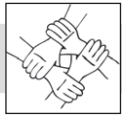
Zählen Sie Ihre Schüler von eins bis fünf durch. Dabei ist es uninteressant, wie viele Schüler in der jeweiligen Zahlengruppe sind.

Die Schüler stellen nun einen Stuhlkreis auf. Dabei müssen jedoch mindestens fünf Stühle mehr aufgestellt werden, wenn die Gruppe etwa 20 Personen umfasst.

Jeder Schüler sucht sich nun einen Platz. Der Spielleiter würfelt nun eine Zahl und nennt sie. Die Schüler, welche die erwürfelte Zahl haben, rücken einen Platz nach rechts weiter. Sitzt dort bereits ein Schüler, setzen sie sich auf seinen Schoß. Höchstens drei Schüler dürfen auf einem Stuhl sitzen. Sollte ein Schüler links neben einem mit drei Schülern besetzten Stuhl sitzen, kann dieser Schüler nicht nach rechts weiterrücken.

Wird die Zahl eines Schülers genannt, auf dessen Schoß ein anderer Schüler sitzt, kann er nicht weiterrücken. Es kann nur der Schüler weiterrücken, der entweder ganz oben sitzt oder einen Stuhl für sich alleine hat. Wird die sechs gewürfelt, dürfen alle Schüler, die ganz oben sitzen oder einen Stuhl für sich haben, einen Platz weiterrücken. Welcher Schüler hat zuerst wieder seinen Platz erreicht?

Material: Würfel



Reifentransport

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf und fassen sich an den Händen.

An einer Stelle wird der Kreis kurz geöffnet, um einen Hula-Hoop-Reifen hineinzugeben.

Der Reifen muss nun einmal die Runde machen und die Schüler müssen durch den Reifen steigen. Dabei dürfen sich die Schüler nicht loslassen.

Die Nachbarschüler dürfen entsprechend helfen. Auch dürfen die anderen Mitschüler Ideen zur Bewältigung der Aufgabe mitteilen.

Die Schüler müssen ihr Geschick und ihre Teamfähigkeit beweisen.

Material: Hula-Hoop-Reifen

Wir bauen eine Maschine

Ein Schüler stellt sich vor alle anderen Schüler. Er ist eine Maschine. Er bewegt sich und macht dabei bestimmte Geräusche.

Wie sich der Schüler bewegt und welche Geräusche er dabei macht, ist ihm überlassen.

Nach und nach soll die Maschine erweitert werden. Immer ein Schüler stellt ein entsprechendes Bauelement dar. Er muss sich auf den Schüler zuvor einlassen. Er selber soll nach Möglichkeit eine Bewegung und ein Geräusch machen, das zwar zu der restlichen Maschine passt, aber anders ist.

Es darf immer nur ein Schüler die Maschine erweitern. An welcher Stelle er erweitert, ist egal.

Zwei Dinge sind jedoch wichtig: Die Schüler dürfen bei dieser Übung nicht miteinander reden. Weiterhin ist es wichtig, dass die Schüler der Maschine im Kontakt zueinander sind, also sich berühren müssen.

Ziel ist es, dass jeder Schüler der Gruppe Teil der Maschine wird.

Hinweis: Führen Sie diese Übung erst in Kleingruppen durch.



Klatschkanon

Alle Schüler stehen nebeneinander. Nun klatschen Sie einen bestimmten Rhythmus auf Ihrem Körper. Dies könnte z. B. sein:

dreimal in die Hände klatschen, dreimal auf die Oberschenkel klatschen, dreimal mit den Beinen stampfen, dreimal die Hände über dem Kopf zusammenklatschen.

Die Schüler sollen diesen Rhythmus nachmachen. Der vorgeklatschte Rhythmus soll immer wieder fortlaufend wiederholt werden. Wenn die Schüler die Abfolge verinnerlicht haben, teilen Sie die Gruppe in zwei Gruppen auf.

Sie klatschen den Rhythmus vor. Die erste Gruppe klatscht den Rhythmus mit Ihnen gemeinsam. Die zweite Gruppe beginnt versetzt, wenn Sie sich auf die Oberschenkel klatschen.

Ziehen Sie sich zurück und lassen Sie die Schüler dies alleine wiederholen. Wenn die Schüler in dieser Abfolge sicher sind, bilden Sie drei Gruppen.

Die erste Gruppe beginnt, die zweite Gruppe beginnt, wenn sich die erste Gruppe auf die Oberschenkel klatscht. Die dritte Gruppe beginnt, wenn die erste Gruppe mit den Beinen stampft bzw. wenn sich die zweite Gruppe auf die Oberschenkel klatscht.

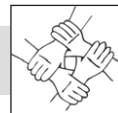
Wenn die Gruppe sicher ist, teilen sie die Gruppe in vier Gruppen auf. Auch nun soll wieder versetzt geklatscht werden.

Bei dieser Übung müssen sich die Schüler sehr genau konzentrieren und sowohl auf die anderen Gruppen wie auch auf ihre eigene achten.

Wenn ein Schüler einer Gruppe seinen Einsatz verpasst oder nicht den Rhythmus findet, soll dieser vorerst aussetzen und erst dann einsteigen, wenn er dazu bereit ist. Dies ist wichtig, weil er seine Gruppe nicht aus dem Rhythmus bringen soll. Er hat nun die Aufgabe, langsam wieder hineinzufinden.

Hinweis: Je mehr Elemente geklatscht werden, desto mehr Kleingruppen können Sie bilden. Es können so viele Kleingruppen, wie es Elemente gibt, gebildet werden.

Variation: Sie können auch von dem Klatschen abweichen und bestimmte Geräusche oder Bewegungen einbauen oder nur diese benutzen.



Turm

Die Gruppe wird in Teams von ca. vier Schülern aufgeteilt.

Jede Gruppe erhält in der Planungsphase zwei Blatt Papier, einen Bleistift, eine Schere und Kleber. In der Bauphase erhält jede Gruppe fünf Blatt Papier, eine Schere und einen Kleber.

Aufgabe ist es, dass jede Gruppen einen Turm bauen soll. Die Türme sollen so hoch wie möglich sein. Außer dem vorgegeben Material darf kein weiteres Material benutzt werden.

Den Schülern wird zunächst eine Phase von zehn Minuten gewährt, in der sie gemeinsam planen können und mit dem Papier ausprobieren können.

Nachdem sich die Schüler abgesprochen haben, haben sie 20 Minuten Zeit zum Bauen. Welche Gruppe baut den höchsten Turm?

Variation: Lassen Sie eine Brücke bauen, die zwei Tische verbinden soll. Welche Brücke kann die größte Distanz überwinden?

Mein heimlicher Freund

Die Namen aller Schüler werden auf kleine Zettel geschrieben und zu Losen gefaltet. Die Schüler ziehen anschließend einen Namen. Sie sind dann für die Schulwoche der heimliche Freund der gezogenen Person.

Der heimliche Freund muss jeden Tag mindestens einmal etwas Gutes für die gezogene Person tun. Was das ist, kann ganz unterschiedlich sein, und die Entscheidung liegt bei dem heimlichen Freund.

Wichtig ist, dass der heimliche Freund unauffällig agieren muss, sodass niemand merkt, wessen heimlicher Freund er ist. Raten ist jedoch erlaubt. Aber auch dann darf nicht verraten werden, ob derjenige Recht hat oder nicht.

In der letzten Schulstunde soll der heimliche Freund für die gezogene Person noch ein letztes Mal etwas Gutes tun, diesmal aber so, dass aufgelöst werden kann.

Rückenpost

Jedem Schüler wird ein Blatt auf den Rücken gehängt.

Jeder Schüler soll nun etwas Positives auf das Blatt jeder Person schreiben.

Wichtig ist dabei, dass wirklich nicht beleidigt, sondern jeder wertgeschätzt wird. Zudem sollte nicht zu stark mit dem Stift aufgedrückt werden.

Wenn alle Schüler fertig sind, nehmen die Schüler ihr Blatt und lesen sich alles genau durch.

Im Anschluss stellen sich die Schüler im Kreis auf. Jeder benennt nun das, was ihm an seinem Feedback am besten gefallen hat.

Hinweis: Nehmen Sie ein dickes Blatt Papier und Stifte, die nicht auf die Kleidung abfärben können.



Lustige Schule

Jeder Schüler bekommt zwei Zettel. Auf den einen schreibt er einen Ort, auf den anderen ein Adjektiv.

Teilen Sie die Klasse in gleich große Gruppen ein. Es sollten etwa vier Schüler pro Gruppe sein.

Die Zettel werden nun von den Schülern auf dem entsprechenden Ort- und Adjektiv-Stapel abgelegt. Sie mischen nun die Zettel gut durch.

Jede Gruppe zieht ein Adjektiv und einen Ort. Diese Wortkombination sollen sie nun in ihrer Gruppen als Pantomime oder Standbild darstellen.

Nachdem sich jede Gruppe abgesprochen und kurz geprobt hat, werden die Pantomimen oder Standbilder den anderen Gruppen vorgeführt. Die anderen Gruppen dürfen nun erraten, was vorgestellt wird.

Welche Gruppe kann am besten raten? Welche Gruppe hat die besten Darsteller bzw. welche Gruppe hat sich am besten besprochen oder dargestellt?

Angetippt

Teilen Sie die Klasse in Gruppen zu etwa sechs Schülern ein.

Fünf Schüler der Gruppe bilden einen Kreis. Der sechste Schüler steht außerhalb.

Einer der fünf Schüler ist die Schwachstelle, die der sechste Schüler antippen muss. Alle sechs Schüler wissen, wer die Schwachstelle ist.

Der Antipper, also der sechste Schüler, welcher außerhalb des Kreises steht, läuft um den Kreis herum und muss die Schwachstelle am Rücken berühren.

Der Kreis versucht dies zu verhindern, indem er sich dreht oder sich durch den Raum bewegt.

Schafft es der Antipper die Schwachstelle zu berühren, wird die Schwachstelle zum Antipper und der Antipper geht in den Kreis. Jetzt muss eine neue Schwachstelle bestimmt werden.

Krebse-Schubsen

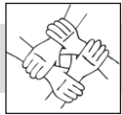
Alle Schüler gehen in den Kriechgang, dabei ist der Bauch nach oben gerichtet. Mit den Armen und Beinen, wobei Ellenbogen und Knie gebeugt sind, stützen sich die Schüler ab.

Aufgabe ist es, dass die Schüler sich gegenseitig dazu bringen, mit dem Po den Boden zu berühren. Diese Krabben sind damit dann aus dem Spiel geschubst und stellen sich an die Seite.

Geschubst werden kann mit dem ganzen Körper. Allerdings ist Treten und Ziehen verboten.

Es sollen nach Möglichkeit Hände und Füße auf dem Boden bleiben. Ausnahme hierbei ist, wenn man sich fortbewegen möchte.

Gewonnen hat der Krebs, die nicht umgeschubst wurde.



Kräfte messen

Jeweils zwei Schüler treten gegeneinander an und umfassen das Handgelenk ihres Mitschülers.

Nun stellen sich beide Schüler jeweils auf ein Bein und dürfen sich auch nur auf diesem halten. Ein Beinwechsel ist verboten.

Jeder Schüler versucht nun sein Gegenüber so zum Wanken zu bringen, dass dieser sich nicht mehr auf dem einen Bein halten kann.

Gedrückter Daumen

Drei Schüler stellen sich vor die Klasse.

Alle anderen Schüler legen den Kopf auf einem Arm mit dem Gesicht zur Tischplatte. Den anderen Arm strecken sie aus, ballen eine Faust und strecken nur den Daumen nach oben. Anschließend schließen sie die Augen.

Nun laufen die drei Schüler durch die Klasse. Dabei können sie gezielt Geräusche einsetzen, wie z. B. Trampeln. Reden dürfen sie aber nicht.

Nun drücken sie jeweils zwei Schülern den Daumen nach unten und kommen wieder vor die Klasse. Sie müssen sich aber die Schüler genau einprägen.

Sind die drei Schüler vorn, rufen sie gemeinsam: „Augen auf!“

Die Schüler, deren Daumen nach unten gedrückt wurde, tippen nun, welcher Schüler ihren Daumen gedrückt hat.

Liegt ein Schüler richtig, löst er den Schüler ab, der ihm den Daumen gedrückt hat. Liegt der zweite Schüler mit seinem Tipp auch richtig, löst er den Schüler ab, der zuerst richtig geraten hat.

Raten die Schüler falsch, bleibt derjenige Schüler, welcher die Daumen drücken durfte, weiterhin vor der Klasse stehen.

Nun beginnt das Spiel von vorne.



Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2013 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

Bestellnr.: 23186DA2

www.persen.de