



DOWNLOAD

Cathrin Spellner

18 weitere Vertrauensspiele

Neue 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-methodischer

Kommentar	4
-----------------	---



Vertrauens- und soziale Spiele

Statuen	6
Ballontransporter	6
Wer darf als Erster?	7
Ausreden	7
Tiere im Zoo	8
Karussell	8
Ball in der Luft	9
Das Blatt Papier	9
Blinde Statuen	10
Die Welle	10
Kreissitzen	11
Knöpfe in der Hand	11
Aufgelegte Hände	12
Mein Mitschüler	12
Der verlorene Schuh	13
Wiegender Kreis	13
Reise nach Melasurej	14
Einer Rückwärts	14

Download
zur Ansicht

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

Der Anspruch der Kollegen liegt 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.

Deswegen wurde zunächst der Band „Schnelle Spiele für ein besseres Lernklima“ (ISBN 978-3-403-23186-8) veröffentlicht. Der vorliegende Band ist als Ergänzung zu diesem Band zu sehen. Zusätzlich bietet der zweite Band nun auch Spiele zu Auflockerung und zur Entspannung.

Auch 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.

Der Unterschied zum Vorgängerband ist, dass keine Stationenarbeit vorgeschlagen wird. Diese Spiele können aber leicht als solche zusammengestellt werden.

Bei dem Stationenlauf arbeiten die Schüler überwiegend selbstständig und eigenverantwortlich an Stationen. Selbstständig bzw. eigenverantwortlich bedeutet hier, dass der Lernende die Organisation seines Lernprozesses zunehmend eigenständiger mitgestaltet. Dies ist aber u. a. nur dann möglich, wenn Schüler wissen, wie sie sich Informationen beschaffen, diese aufbereiten und Arbeitsergebnisse selbstständig überprüfen können, d. h. wenn sie selbstständig arbeiten und lernen können.

Mithilfe von Spielen und Übungen, die auch in diesem Band vorgestellt werden, ist es möglich, den Schülern eine spannende, abwechslungsreiche und etwas andere Form der Stationenarbeit zu ermöglichen.

Kopieren Sie sich verschiedene Übungen und Spiele aus dem Buch heraus und stellen Sie sich Ihren eigenen Stationenlauf zusammen.

Dafür stellen wir Ihnen einen Laufzettel zur Verfügung, den Sie entsprechend ausfüllen und Ihren Schülern als Kontroll- und Planungshilfe an die Hand geben können.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach den einzelnen Bereichen 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 erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und zu weiteren 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.

Laufblatt

Name: _____

Datum: _____ Klasse: _____

Station	Name der Station	Name deines Partners
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Download zur Ansicht

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 Maße 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 Freude bringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen und 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;
- 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 es, 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 dem Schüler ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen 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 Verantwortungsbewusstsein für andere.

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

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerbsorientiert 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 zweifeln.

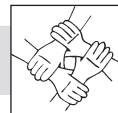
Mit Spielen können u. a. das Gedächtnis, Kreativität und Flexibilität gefordert werden. Bei vielen Spielen muss probiert oder kombiniert werden. Aber auch das Vergleichen und Bedenken von verschiedenen Lösungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichts 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 Werteeinstellungen gefordert und gefördert. Bei der sozialen Kompetenz stehen hierneben noch die sozialen Einstellungen, wie z. B. Konfliktfähigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, im Fokus. Aber auch Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Fairness, Verantwortungsfähigkeit und Einsatzbereitschaft kommen zum Tragen.

Spiele leisten auch 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 eingelöst werden.



Statuen

Teilen Sie die Schüler in zwei Gruppen (Gruppe A und B) ein.

Spielen Sie nun Musik ab. Alle Schüler bewegen sich dazu durch den Raum.

Schalten Sie die Musik aus. Alle Schüler der Gruppe A müssen nun ganz still stehen bleiben. Die Schüler der Gruppe B suchen sich je einen Mitschüler aus. Vorsichtig dürfen die Schüler der Gruppe B ihre Mitschüler wie eine Statue in Form bringen. Je nach Lerngruppe ist es sinnvoll, den Schülern dabei Statuen vorzugeben, indem Sie sie auf kleinen Kärtchen vorbereiten. Die Schüler der Gruppe A dürfen sich jedoch nicht von allein bewegen.

Spielen Sie nun wieder die Musik, sodass sich alle Schüler durch den Raum bewegen. Schalten Sie erneut die Musik ab, müssen die Schüler der Gruppe B ganz still stehenbleiben und werden von den Schülern der Gruppe A vorsichtig wie eine Statue in Form gebracht.

Sollte es sich um eine ungerade Anzahl von Schülern handeln, lassen Sie einen Schüler die Musik an- und abschalten.

Variation: Es können auch Statuen aus zwei Schülern gebildet werden. Teilen Sie die Schüler dazu in Zweierteams ein. Sie müssen sich dann jedoch auch gemeinsam durch den Raum bewegen, bevor sie erstarren.

Material: Musik

Hinweis: Nicht jeder Schüler mag es angefasst zu werden. Geben Sie die Möglichkeit, dass sich die Statue den Anweisungen entsprechend verändert.

Ballontransporter

Jeweils zwei Schüler arbeiten miteinander. Jede Zweiergruppe bekommt von Ihnen einen Luftballon.

Die Partner nehmen nun den Luftballon zwischen ihre Köpfe, sodass sie ihn mit ihren Köpfen gut festhalten können. Anschließend fassen sie sich an den Händen.

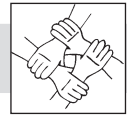
Gemeinsam sollen sie nun den Ballon von einem Ende des Raums zu dem anderen transportieren. Dabei dürfen sie aber nicht miteinander sprechen. Über Handdruck können sie jedoch gemeinsam die Richtung bestimmen, in die sie laufen wollen.

Dabei beachten sie aber nicht nur sich selbst, sondern müssen auch auf den Rest der Klasse achten, damit sie nicht zusammenstoßen.

Variation: Um das Spiel zu vereinfachen, können Sie auch einfache Richtungsbefehle zulassen.

Material: Luftballons

Hinweis: –



Wer darf als Erster?

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Sie wollen nun, dass die Schüler festlegen, wer als Erster, Zweiter, Dritter etc. aufstehen und zu seinem Platz gehen darf.

Ohne miteinander zu sprechen, sollen sich die Schüler per Handzeichen darauf einigen, wie die Reihenfolge sein soll.

Wenn sich die Schüler geeinigt haben, klatschen sie alle gemeinsam in die Hände. Erst dann stehen sie einzeln auf. Frühestens wenn ein Schüler an seinem Platz angekommen ist, darf der nächste Schüler aufstehen.

Gelingt das Ihrer Klasse?

Variation: –

Material: Stühle

Hinweis: –

Ausreden

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Nun soll jeder eine Ausrede zu einem bestimmten Thema finden, wie z. B.:

- Warum konnte ich nicht beim Aufräumen helfen?
- Warum habe ich meine Hausaufgaben vergessen?
- Warum gehe ich erst so spät ins Bett?

Jeder Schüler muss eine Ausrede finden. Keine Ausrede darf doppelt vorkommen.

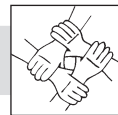
Es gibt keine bestimmte Redefolge. Deshalb müssen die Schüler genau aufeinander achten. Es darf immer nur einer reden und niemand darf unterbrochen werden.

Variation: Statt Ausreden kann man auch positive Begründungen suchen:

- Warum mag ich dich?
- Warum habe ich gute Laune?

Material: Stühle

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Schüler sich respektvoll einigen, wer sprechen darf. Ggf. geben Sie vor, dass man sich hierbei nur mit Handzeichen einigen darf.



Tiere im Zoo

Die Schüler laufen im Raum umher. Sie rufen nun laut ein Tier und eine Zahl.

Die Zahl gibt an, wie groß eine Gruppe sein soll. Das Tier, das Sie genannt haben, soll nun durch die Gruppe pantomimisch nachgestellt werden.

Welche Gruppe schafft es, das genannte Tier am besten darzustellen? Sie wählen den Gewinner.

Variation: Es können auch Situationen genannt werden, die die Schüler nachstellen sollen (z.B. einen spannenden Film schauen).

Material: –

Hinweis: –

Karussell

Alle Schüler bis auf einen setzen sich in einen Stuhlkreis.

Ein Schüler stellt sich in die Mitte des Stuhlkreises. Seine Aufgabe wird es sein, einen Platz im Stuhlkreis zu ergattern.

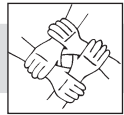
Seine Mitschüler rücken nun im Uhrzeigersinn immer einen Platz weiter.

Gelingt es dem Schüler ohne Stuhl einen Stuhl zu ergattern, muss sich nun der neue Schüler ohne Stuhl wieder einen erkämpfen.

Variation: Schicken Sie ruhig zwei Schüler auf Stuhljagd.

Material: Stühle

Hinweis: Je nachdem, wie geschickt Ihre Schüler sind, variieren Sie den Platz zwischen den Stühlen. Achten Sie jedoch bei dieser Übung darauf, dass niemand verletzt oder zu Boden gestoßen wird.



Ball in der Luft

Die Schüler gehen zu dritt zusammen. Jede Gruppe erhält einen Tischtennisball.

Die Schüler einer Gruppe sollen nun versuchen, den Tischtennisball solange wie möglich in der Luft zu halten.

Dabei gelten folgende Spielregeln:

- Der Ball darf nie mit den Händen festgehalten werden.
- Er darf mit allen Körperteilen berührt und gespielt werden.
- Der Ball darf den Boden nicht berühren.

Die Gruppe, deren Ball den Boden berührt hat, setzt sich.

Welche Gruppe ist am geschicktesten?

Variation: Sie können die Gruppengröße erhöhen und mehrere Bälle ins Spiel bringen.

Material: Tischtennisbälle

Hinweis: Evtl. sind andere Bälle für Ihre Klasse besser geeignet.

Das Blatt Papier

Teilen Sie Ihre Klasse in zwei Gruppen auf.

Jede Gruppe teilt sich noch einmal auf und stellt sich in etwa 5 Meter Entfernung in einer Reihe hintereinander auf. Die beiden Gruppenteile sehen sich gegenseitig an.

Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier. Dieses soll vor dem Körper, ohne es mit den Händen festzuhalten, zum anderen Team gebracht werden. Dazu muss der jeweilige Schüler schnell laufen, sodass der Wind das Papier an seinen Oberkörper presst.

Auf der anderen Seite angekommen, nimmt der Mitspieler das Blatt vom Oberkörper seines Mitspielers mit den Händen und läuft wie er zuvor auf die andere Seite.

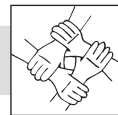
Fällt das Blatt runter, muss der Spieler seinen Weg erneut laufen.

Welche Mannschaft schafft es, die Seiten als Erste zu tauschen?

Variation: –

Material: ein Blatt Papier pro Gruppe

Hinweis: Sorgen Sie für möglichst wenige Hindernisse im Laufraum.



Blinde Statuen

Jeweils zwei Schüler gehen zusammen.

Einer der beiden Schüler schließt nun die Augen. Der andere Schüler stellt sich zu einer Statue auf und darf sich anschließend nicht mehr bewegen.

Hat der zweite Schüler seine Stellung gefunden, teilt er dies seinem Partner mit.

Der Schüler mit den geschlossenen Augen betastet seinen Partner so genau es ihm möglich ist.

Wenn er sich sicher ist, welche Statuenposition sein Partner eingenommen hat, bildet er diese nach. Ist er mit der Nachbildung fertig, darf er seine Augen öffnen.

Wie genau konnte er die Statue durch Ertasten nachstellen?

Variation: Es können auch zwei Schüler eine Statue bilden. Dann brauchen Sie zwei Schüler, die diese mit geschlossenen Augen nachbilden.

Material: –

Hinweis: Bestimmte Körperbereiche (u. a. Intimbereich) dürfen nicht abgetastet werden. Legen Sie daher vorher mit Ihren Schülern genau fest, welche Körperbereiche auf keinen Fall berührt werden dürfen. Am besten teilen Sie den Schülern mit, dass nur Jungen mit Jungen und Mädchen mit Mädchen arbeiten können.

Die Welle

Auf dem Boden werden Decken ausgelegt.

Alle Schüler legen sich nebeneinander auf den Boden. Dabei ist ihr Blick nach unten gerichtet. Der Abstand zwischen den Schülern beträgt etwas mehr als eine Körperbreite.

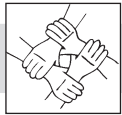
Der Schüler, der am Anfang liegt, dreht sich nun langsam um. Sein Nachbar muss genau hören und aufpassen. Wenn sich der erste Schüler komplett umgedreht hat, dreht sich sein Nachbar um.

Haben sich alle Schüler umgedreht, beginnt der Schüler, der sich zuletzt gedreht hat, wieder auf den Bauch zu drehen. Die Wellenbewegung geht nun in die andere Richtung.

Variation: Dieses Spiel kann in der Geschwindigkeit variiert werden. Schwieriger wird das Spiel, wenn die Schüler die Augen schließen sollen. Dann kann dieses Spiel auch durchaus eine entspannende Wirkung haben.

Material: Decken

Hinweis: –



Kreissitzen

Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Dabei schauen sie immer auf den Rücken des Vordermanns.

Die Schüler rücken nun so dicht es geht aneinander. Der Blick bleibt immer auf den Rücken des Vordermanns gerichtet, sodass die Schüler Bauch an Rücken stehen.

Nun sollen sich die Schüler setzen. Dabei werden sie sich automatisch auf die Beine ihres Hintermanns setzen.

Variation: –

Material: –

Hinweis: –

Knöpfe in der Hand

Die Schüler gehen zu zweit zusammen. Jedes Paar bekommt fünf Knöpfe.

Ein Schüler streckt seine Hand mit der Handfläche nach oben aus. Auf seine Fingerspitzen wird je ein Knopf gelegt.

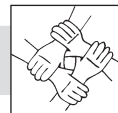
Aufgabe ist es nun, dass der Partner die Knöpfe in derselben Reihenfolge auf seine Fingerspitzen bekommt. Dabei darf er nur eine Hand benutzen. Sein Mitspieler darf auch nur mit der mit Knöpfen belegten Hand helfen.

Welche Lösungsmöglichkeiten finden die Schüler?

Variation: Geben Sie mehr Knöpfe ins Spiel.

Material: je Paar mindestens fünf Knöpfe unterschiedlicher Größe

Hinweis: Die einfachste Lösung ist es, wenn die Partner die Hände aufeinanderlegen und dann umdrehen.



Aufgelegte Hände

Breiten Sie eine Decke auf dem Boden aus.

Ein Schüler legt sich mit dem Bauch nach unten auf die Decke. Ihm werden die Augen verbunden. Er soll sich ganz entspannt hinlegen.

Nacheinander legen ihm seine Mitschüler Hände auf den Rücken, auf Arme, Beine oder Kopf.

Der liegende Schüler soll nun sagen, wo sich die Hände befinden.

Variation: Lassen Sie Ihre Schüler erraten, wer die Hand aufgelegt hat. Möglich ist es auch, dass sich mehrere Schüler gleichzeitig auf verschiedene Decken legen. So kann mehr als ein Schüler raten.

Material: Decke, Augenbinde

Hinweis: Bestimmte Körperbereiche (u. a. Intimbereich) dürfen nicht abgetastet werden. Legen Sie daher vorher mit Ihren Schülern genau fest, welche Körperbereiche auf keinen Fall berührt werden dürfen. Am besten teilen Sie den Schülern mit, dass nur Jungen mit Jungen und Mädchen mit Mädchen arbeiten können.

Mein Mitschüler

Bis auf einen Schüler setzen sich alle Schüler in einen Stuhlkreis. Dabei sitzen alle so eng wie möglich beieinander, sodass der Kreis sehr klein wird.

Ein Schüler wird in die Mitte gestellt. Ihm werden die Augen verbunden. Anschließend wird er sanft von Ihnen gedreht.

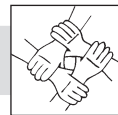
Nun läuft er auf den Stuhlkreis zu. Der Schüler, den er anfasst, stellt sich hin. Durch Betasten soll nun erraten werden, welcher Schüler sich hingestellt hat.

Gelingt es dem Schüler, muss der stehende Schüler einen Mitschüler erraten.

Variation: Sie können zeitgleich zwei Schüler die Augen verbinden und raten lassen.

Material: Stühle, Augenbinde

Hinweis: Bestimmte Körperbereiche (u. a. Intimbereich) dürfen nicht abgetastet werden. Legen Sie daher vorher mit Ihren Schülern genau fest, welche Körperbereiche auf keinen Fall berührt werden dürfen. Am besten teilen Sie den Schülern mit, dass nur Jungen mit Jungen und Mädchen mit Mädchen arbeiten können.



Der verlorene Schuh

Ein Schüler wird vor die Tür gebeten. Während er draußen wartet, ziehen alle anderen Schüler ihre Schuhe aus und stecken sie in ihre Schultasche.

Ein Schüler gibt seinen Schuh freiwillig an Sie ab. Sie holen nun den wartenden Schüler wieder in den Raum zurück und geben ihm den Schuh.

Seine Aufgabe ist es, herauszufinden, wem der Schuh gehört. Dazu darf er Fragen stellen, außer: „Ist das dein Schuh?“, oder seinen Mitschülern den Schuh anhalten (aber nicht anprobieren).

Wenn er sich sicher ist, wem der Schuh gehört, sagt er das. Hat der Schüler richtig geraten?

Variation: Auch andere Gegenstände als ein Schuh können dem Schüler wieder zurückgebracht werden. Legen Sie dazu Regeln wie beim Schuh fest.

Material: ein Schuh eines freiwilligen Schülers

Hinweis: –

Wiegender Kreis

Alle Schüler stellen sich Schulter an Schulter in einen Kreis. Der Kreis soll dabei möglichst klein und geschlossen sein.

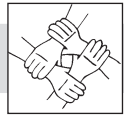
Alle Schüler sollen nun ihre Augen schließen und die Arme so locker wie möglich hängen lassen.

Nun beginnt ein Schüler hin- und herzuwiegen. Ziel ist es, dass die gesamte Gruppe sanft im Gleichtakt hin- und herwiegt.

Variation: –

Material: –

Hinweis: –



Reise nach Melasurej

Stellen Sie die Stühle in zwei Reihen eng aneinander, sodass sich die Rückenlehnen berühren.

Ihre Schüler sollen nun, während Sie Musik laufen lassen, um die Stühle laufen oder tanzen. Schalten Sie die Musik ab, sollen sich die Schüler einen freien Stuhl suchen. Alle Schüler finden in der ersten Runde einen Stuhl.

Nehmen Sie nun einen Stuhl weg. Starten Sie die Musik und lassen die Schüler wieder in Bewegung kommen.

Nun stellen Sie die Musik erneut ab. Alle Schüler sollen sich wieder einen Stuhl suchen. Es spielt dabei aber keine Rolle, ob ein Stuhl bereits besetzt ist. Wieder nehmen Sie einen Stuhl weg.

Spielen Sie das Spiel Runde für Runde mit einem Stuhl weniger weiter. Das Spiel ist beendet, wenn es Ihrer Lerngruppe nicht mehr gelingt, dass sich alle Schüler setzen bzw. aufeinander setzen können.

Allerdings muss darauf geachtet werden, dass nicht zu viel Gewicht auf den Stühlen lastet. Deshalb sollten Sie die Anzahl an Schüler pro Stuhl im Voraus eingrenzen. Dies dient auch der Sicherheit ihrer Schüler (Sturzgefahr).

Variation: –

Material: für jeden Schüler einen Stuhl, Musik

Hinweis: Melasurej ist Jerusalem nur von hinten geschrieben. Denn das Spiel ist der „Reise nach Jerusalem“ sehr ähnlich.

Einer Rückwärts

Je drei Schüler gehen in einer Gruppe zusammen. Sie stellen sich nebeneinander und haken sich mit den Armen ein. Der mittlere Schüler schaut in die andere Richtung, sodass er, wenn die anderen beiden vorwärtslaufen, rückwärts läuft.

Nun treten immer Schülergruppen gegeneinander an. Sie sollen von einem bestimmten Startpunkt aus so schnell wie möglich ein vorher festgelegtes Ziel erreichen.

Welche Gruppe zeigt sich sehr geschickt und schnell?

Variation: Gestalten Sie einen kleinen Wettbewerb, bei dem immer zwei Gruppen gegeneinanderlaufen. Die Gewinner laufen dann gegen die nächste Gruppe. Welche Gruppe gewinnt?

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass beide äußeren Läufer genau auf den mittleren Läufer achten, um Verletzungen zu vermeiden.



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.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 23356DA2

www.persen.de