

Vergifteter Boden



Lernfelder:

- einander helfen und das Gruppengefühl stärken

Das braucht es:

- stabile Stühle
- Musik/Musikanlage

Fruchtbare Fragen:

- Wie war es, zu helfen?
- Was für ein Gefühl hat man, wenn einem geholfen wird?
- Was habt ihr als Gruppe gut geschafft?



Kommt Kinder, wir zeigen dem Ungutgeist mal, wie gut wir zusammenhalten können. Wir lassen uns nicht von ihm vergiften! Habt ihr Lust?

Spielanleitung:

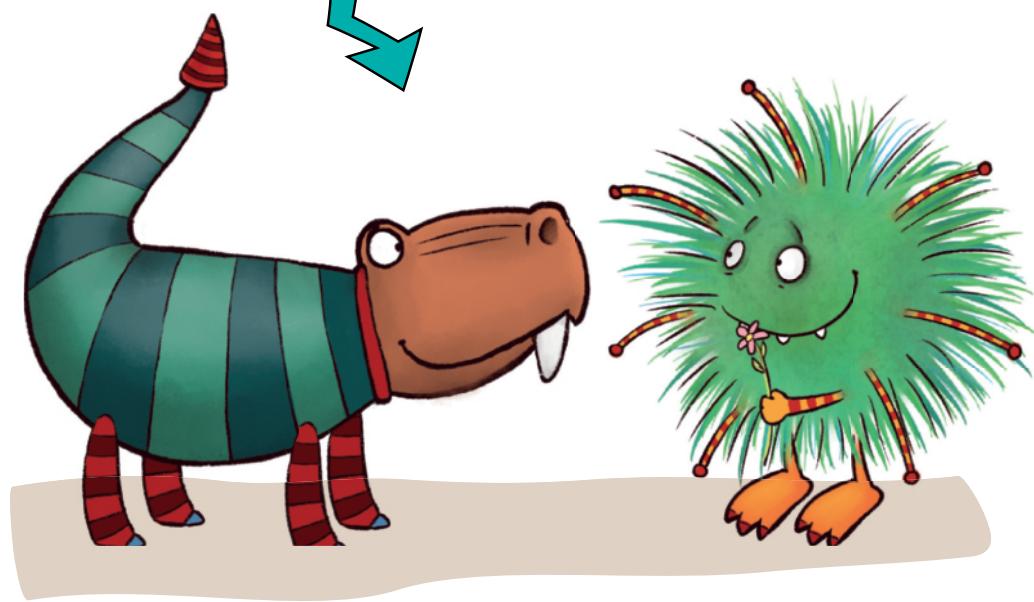
Das Spiel funktioniert ähnlich wie der „Stuhltanz“ oder die „Reise nach Jerusalem“:

Im Raum verteilt stehen am Anfang so viele stabile Stühle, wie es Kinder gibt. Zur Musik bewegen sich die Kinder zwischen den Stühlen hindurch. Hört die Musik auf, ist der Boden sofort vom Ungutgeist vergiftet und die Kinder müssen sich schnellstmöglich auf die Stühle retten. Nun klaut aber der Geist jedes Mal einen Stuhl, bis sich z. B. am Schluss sieben Kinder zusammen auf zwei Stühle retten müssen!

Tipp

Da die Mompitze wilde und bunte Musik lieben, gibt es auch die MompHits! Sie eignen sich prima für dieses Spiel und sind als CD erhältlich, aber auch bereits bei vielen Streamingdiensten zu finden.

Manfred und Anne scheinen Streit zu haben.
Sie fühlen sich gar nicht gut.



Doch was ist das?

Auf dem zweiten Bild geht es beiden wieder gut. Das Problem ist beseitigt.
Wie haben die beiden es wohl geschafft, dass der Ungutgeist keine Chance hat?



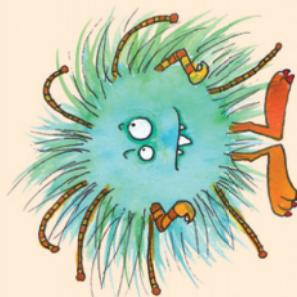
Überlegt gemeinsam. Besprecht mögliche Regeln in der Klasse.



Wir reden miteinander und sprechen Probleme an.



Ich sage, wenn ich eine Pause brauche und erst später reden will.



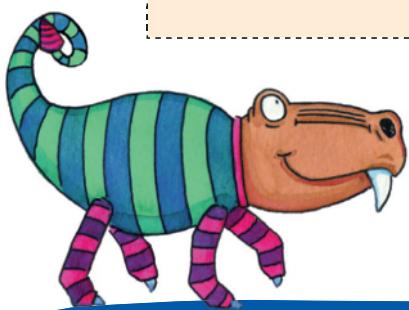
Wenn ich etwas Doofes getan habe, entschuldige ich mich oder mache es wieder gut.



Wir lösen Streit mit Worten.



Stopp heißt
Stopp!

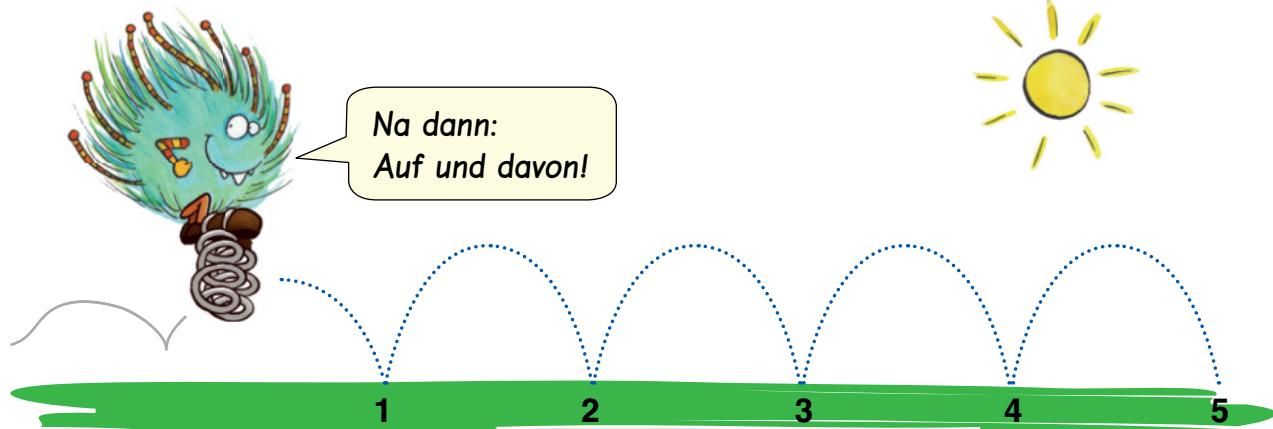


KV 25 – Mompitzige Sammelkarten



Name:

Mein Ziel:

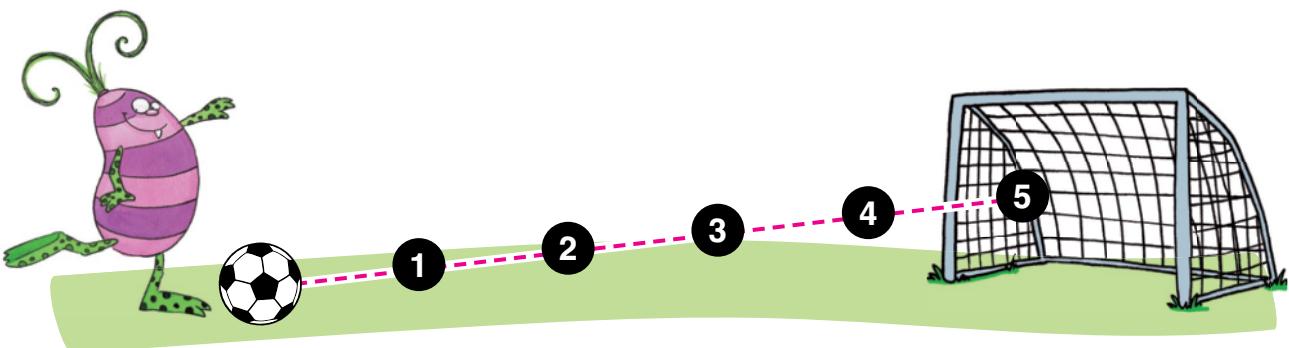


Immer, wenn ich nach einer Stunde zwei Stunden einem Halbtag einem Schultag mein Ziel erreicht habe, fahre ich mit einem Stift bis zur nächsten Zahl.

Wenn Anne am Ziel ist, bekomme ich eine Belohnung. Meine Belohnung ist:

Name:

Mein Ziel:



Immer, wenn ich nach einer Stunde zwei Stunden einem Halbtag einem Schultag mein Ziel erreicht habe, fahre ich mit einem Stift bis zur nächsten Zahl.

Wenn Lisa ein Tor geschossen hat, bekomme ich eine Belohnung. Meine Belohnung ist: