

Inhalt

Vorwort	9
Hinweise zur Durchführung	11
Für wen eignen sich die Spiele und Aktionen?	11
Wie möchte man als Lehrer den Schülern in Erinnerung bleiben?	12
Wo werden die Spiele und Aktionen durchgeführt?	13
Wie werden die Aktionen durchgeführt und wie sehr muss sich der Lehrer darauf vorbereiten?	15
Was benötigt man zur Durchführung?	16
Warum soll man im Unterricht auch mal Spiele und Aktionen machen?	17
Wann sollen die Spiele und Aktionen durchgeführt werden?	18
1. Das Schuljahr beginnen	21
Das Klassenalphabet als Standbild	21
Assessment-Center	24
Menschenscanner	26
Bildhauer	28
Spuren hinterlassen	29
Künstler und Modell	31
Naturkünstler	32
Himmel und Hölle	34

2. Den Schulalltag beleben	39
Der Klassenwald	39
Katz und Maus	41
Eckenraten	42
Schnick, Schnack, Schnuck	43
Wer wird Millionär?	44
Schreibkonferenz	45
Wissenssprudel	47
Körperbarometer	48
3. Unterrichtsergebnisse greifbar machen	53
Flugobjekt <i>Ei</i>	53
Der König von Sambala	54
Handpuppenklasse	57
Die Schuhkartonbühne	58
Eine Mach-was-draus-Lektüre	60
4. Feste feiern, wie sie fallen	65
Bad Taste Party	65
Der Nikolaus grüßt	67
Topmodel	69
Moderner Osterstrauß	70
5. Zeit für Belohnungs- und Motivierungsspiele	75
Kommando Wimperle	75
Murmelrennstrecke	77
Tischfußball	77
Froscholympiade	79
6. Die Klassengemeinschaft festigen	83
Menschen-Memory	83
Blinzeln	84
Seven up	85
Zusammen schaffen wir es	86
Klassenstuhl	87

Knoten entwirren	87
Busfahren	89
7. Aktionen mit Geist	93
Spitzensportler	93
10er Schlüssel	94
Erlebnisreise für den Kopf	97
Gewaltskala	99
Literatur	101
Anhang	102
Faltanleitung: Himmel und Hölle	102
Faltanleitung: Origami-Frosch	106