

So war es für mich!

Spiele zur Reflexion und
zum Feedback

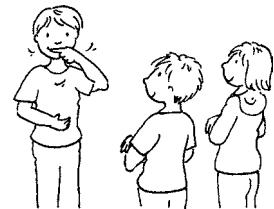


Brief an mich und an dich

Reflexion fängt bei jedem selbst an. Oft kann man nicht vor anderen Kindern sagen, was einem gut gefallen hat und was nicht. So macht es mehr Sinn, es erst einmal für sich selbst aufzuschreiben. Je ungeübter die Kinder darin sind, desto eher sollten sie Fragen zur Verfügung gestellt bekommen. Wer noch nicht so gut schreiben kann, kann auch malen. Wenn es jemanden gibt, dem man gern etwas Positives schreiben möchte, so ist dieses auch möglich. Diese Zettel werden in einer Kiste gesammelt und ein „Postbote“ darf sie verteilen. Es gibt jedoch eine Bedingung: In diesen Briefen darf weder etwas Negatives noch etwas Verletzendes stehen.

So geht es uns

Die Kinder finden sich in kleinen Gruppen zusammen. Sie überlegen sich, wie sie sich fühlen und stellen dies pantomimisch dar. Jede Gruppe spielt ihr Ergebnis vor und die anderen müssen erraten, um welche Stimmung es sich handelt. Ist es eine nicht so gute Stimmung, kann man gemeinsam nachdenken, was man bessermachen könnte.



Unser Gruppenhaus

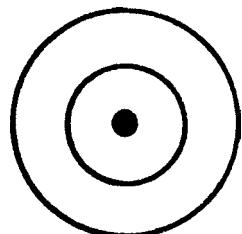
Wenn in der Gruppe zusammengearbeitet wurde, muss die Reflexion auch gemeinsam erfolgen. Die Kinder dürfen hier ein zweidimensionales Haus gestalten und dieses Haus mit verschiedenen Dingen füllen. Das, was nicht so gut war, kommt in den Schornstein, damit es nicht noch einmal auftauchen wird und sich besser verflüchtigt.

Im unteren Teil des Hauses stehen die Grundlagen, auf die aufgebaut werden muss. Im mittleren Teil stehen die neu erlernten Dinge. In den Fenstern tauchen überraschende Dinge auf. Im Dach steht das, was noch als Fragen offenbleibt. Wenn die Kindern noch nicht schreiben können, dürfen sie auch zeichnen oder die Dinge ausschneiden und aufkleben.

Zielscheibe

Eine ganz schnelle und klare Art, mit der Kinder ihre Meinung zur Unterrichtsstunde kundtun können, ist die Zielscheibe. Hier werden Begriffe (oder Abbildungen) in die Mitte geschrieben.

Es können auch zwei bis vier Begriffe eingetragen werden. Nun wird die Zielscheibe geteilt. Jedes Kind bekommt nun entsprechend der Anzahl der Begriffe einen Klebepunkt und darf den auf die Zielscheibe kleben. Je näher der entsprechende Punkt an der Mitte klebt, desto besser ist die Bewertung für die Stunde.



Alles kein Problem!

Spiele zur Konfliktlösung und
zum Sozialen Lernen



Namen mit Zipp und Zapp

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Eines steht in der Mitte. Wenn es auf ein Kind deutet und „Zipp“ sagt, muss dieses Kind ganz schnell den Namen des Kindes nennen, das rechts neben ihm sitzt. Sagt das Kind „Zapp“, so muss der Name des Kindes links genannt werden. Wird „Flop“ gesagt, müssen alle Kinder sofort den Platz wechseln. Bei „Top“ muss das Kind, auf das gezeigt wird, seinen eigenen Namen nennen. Das kann bei hohen Geschwindigkeiten sehr verwirrend sein, besonders in Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen. Das Kind in der Mitte kann entweder bei „Flop“ einen neuen Platz bekommen und das Kind, das keinen Platz mehr hat, wird zum neuen Spielleiter. Oder es darf den Platz mit einem Kind tauschen, wenn dieses einen falschen Namen nennt.

Hände drücken

Die Kinder stehen im Kreis. Der Raum ist abgedunkelt oder alle Kinder tragen Augenbinden. Letzteres ist jedoch nur bei älteren Kindern zu empfehlen, die sich in einer sicheren Umgebung wissen. Ein Kind darf nun anfangen und mit der rechten Hand die linke Hand seines Nachbarn zu drücken. Das Kind, dessen linke Hand gedrückt wurde, gibt den Händedruck nun so weiter, wie es ihn bekommen hat. Bei jüngeren Kindern geht es nur um die Anzahl der Bewegungen. Später, mit zunehmender Geschicklichkeit der Kinder und einem besseren Einfühlungsvermögen, können auch Rhythmen weitergegeben werden, wie zum Beispiel kurz – lang – kurz – kurz.

Gruppenbildung

Die Kinder bewegen sich frei im Raum. Eventuell kann Musik gespielt werden. Der Spielleiter nennt nun eine Zahl. Jetzt müssen sich der Anzahl entsprechend Kinder zusammenfinden. Wer hier zu lange zögert und nur mit seinen Freunden zusammen sein möchte, der findet eventuell keine passende Gruppe.

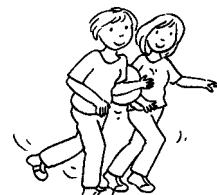
Die Gruppen lösen sich wieder auf und bewegen sich frei, bis eine andere Zahl genannt wird.

Partnertanzen

Die Kinder werden in Zweiergruppen eingeteilt. Die Paare bekommen jetzt die Aufgabe, sich zu berühren. Am einfachsten ist es am Anfang, wenn sich die Kinder an der Hand halten. Die Musik wird eingeschaltet. Die Kinder müssen sich zur Musik bewegen und dürfen sich, während die Musik läuft, so festhalten. Wird die Musik angehalten, müssen sie so verbleiben, wie sie waren. Wer sich zwischendurch oder während des Tanzens losgelassen hat, scheidet aus.

In der Pause dürfen die Kinder nun besprechen, wo sie sich nun berühren, zum Beispiel am Rücken, an den Füßen. Dieses muss wieder so lange beibehalten werden, bis die Musik das nächste Mal stoppt.

Variante: Ein Luftballon muss die ganze Zeit zwischen den beiden Kindern gehalten werden. Das ist gar nicht so leicht. Sollte er herunterfallen, muss das Paar ausscheiden.



Viele Hände verstärken das Chaos

Alle Kinder außer einem bilden einen Kreis und schließen die Augen. Sie gehen mit ausgestreckten Händen aufeinander zu. Jeder greift nun jeweils eine Hand. Wer zwei Hände gefunden hat, darf die Augen wieder öffnen. Das Kind, das nicht mitgemacht hat, hat nun die Aufgabe, alles zu entwirren. Es darf Kinder bitten, über Hände hinwegzusteigen oder unter ihnen durchzukrabbeln.

Als Joker dürfen fünf Kinder herausgelöst werden. Die freigewordenen Hände dürfen neu verbunden werden. Die fünf Kinder müssen nun mithelfen, die anderen zu entwirren. Lässt sich wieder ein Kreis herstellen?

Überraschungspaket

Es wird ein Überraschungspaket gepackt. In die Mitte kommen, je nach Anzahl der Kinder in der Klasse, viele Kleinigkeiten: Radiergummis, Sticker, Bleistifte, kleine Spiele etc. Dieses wird nun verpackt und außen auf der Packung steht eine Aufgabe. Folgende Aufgaben würden sich hier anbieten: „Alle Tische sind aufgeräumt.“, „Alle Turnbeutel hängen ordentlich an ihrem Platz.“, „Heute gab es keinen Streit in der Klasse.“, „Alle Kinder sind nach der Pause pünktlich in die Klasse gekommen.“

Nun wird eine weitere Kleinigkeit zusammen mit dem Päckchen verpackt und es kommt eine Aufgabe auf die Verpackung. Das kann zum Beispiel sein: „Den Papiermüll herausbringen“, „Die Tafel besonders gut putzen“, „Eine Nachricht ins Büro bringen“, „Jemandem helfen“. Das Paket wird weiterverpackt, eine neue Kleinigkeit dazugepackt und mit einem neuen Auftrag versehen. Es sind auch in den Umverpackungen genau so viele kleine Geschenke, wie es Kinder in der Klasse sind.

Die Klasse bekommt nun das Geschenk. Es darf aber nicht eher ausgepackt werden, bis ein Kind die erste Aufgabe erfüllt hat. Die zweite Aufgabe muss von einem anderen Kind erfüllt werden usw., bis jedes Kind eine Aufgabe erfüllt hat. Die letzte und große Aufgabe nehmen sich alle zusammen vor.

Es muss nicht zwangsläufig jeden Tag eine Aufgabe erfüllt werden. Aber vielleicht werden auch einmal zwei nacheinander erfüllt. Je mehr alle mithelfen, desto schneller kommt man gemeinsam ans Ziel. Es muss nur aufgepasst werden, dass für jeden eine Aufgabe bleibt. Vielleicht können alle Namen an die Tafel geschrieben werden und immer dann, wenn eine Aufgabe gelöst wurde, wird der Name weggewischt. Oder die Namen stehen auf Wäscheklammern und werden von einer Leine an eine andere gehängt. Jedes Mal wenn eine Aufgabe erfüllt ist, darf das Geschenk bis zur nächsten Aufgabe ausgepackt werden.

Redakteur sein

In der Klasse wird eine große Wandzeitung aufgehängt. Das können entweder große Plakate sein oder eine Tapetenrolle. Nun gibt es große Überschriften. Diese können sein: „Das finde ich gut“, „Das mache ich gern“, „Mir hat jemand geholfen“, „Das müssen wir verbessern“ o. Ä. Die Kinder dürfen immer dann, wenn sie etwas eintragen möchten, auf die „Zeitung“ schreiben. Im Abschlusskreis wird Neues vorgelesen.

Allerdings sind hier beleidigende Kommentare oder Kommentare, die eine Person angreifen, nicht erlaubt.



Ganz ruhig!

Spiele zur Bewegung und
zur Entspannung



Ein Platz ist frei

Dieses Spiel kann in der bekannten Version gespielt werden. Jemand wünscht sich ein anderes Kind auf den rechten freien Platz neben ihm.



Variante 1: Ein Fänger steht in der Mitte und versucht, das Kind davon abzuhalten. Gelingt das, darf er sich auf den so frei gewordenen Platz setzen. Gelingt es nicht, so muss es das Kind, das Fänger ist, in der nächsten Runde versuchen.

Variante 2: Jedes Kind, das an der Reihe ist, kann auch zweimal auf den Stuhl klopfen. So wird niemand auf den rechten leeren Platz gewünscht, sondern auf den linken. Dieses geschieht so lange, bis wieder jemand zweimal auf den leeren Stuhl klopft.

Variante 3: Beide Nachbarn dürfen gleichzeitig auf den freien Stuhl klopfen. Das gewünschte Kind, das zuerst da ist, darf sich setzen. Das andere Kind muss zurückgehen.

Heute fahren wir ...

Eine gemeinsame Reise in ein Traumland kann sehr entspannend sein. Bei diesem Fantasiispiel ist es sehr wichtig, dass die Kinder einen bequemen Platz finden und ganz entspannt sitzen. Sie können Kopf und Arme auf den Tisch legen und sich ganz dem zuwenden, was sie nun hören.

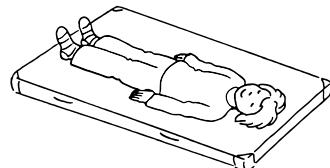
Nun wird eine Geschichte erzählt – eine Fantasiegeschichte, bei der die Kinder gedanklich aus dem Haus auf eine Wiese, an einen See oder einen Stand geführt werden. Beim Erzählen muss darauf geachtet werden, dass nicht zu schnell geredet wird und Pausen gemacht werden. Außerdem muss alles das, was man macht, auch wieder zurückgeführt werden. Das bedeutet, dass Schuhe, die ausgezogen werden, auch wieder angezogen werden müssen. Türen, durch die das Gebäude verlassen werden, müssen wieder betreten werden usw.

Im Zoo

Eine andere Art der Fantasiereise ist eine Form der progressiven Muskelentspannung. Das Wichtigste hierfür ist es, einen bequemen Platz dafür zu finden. Am besten gelingt das in der Turnhalle. Hier haben die Kinder ausreichend Platz zur Verfügung und können sich auf Matten legen.

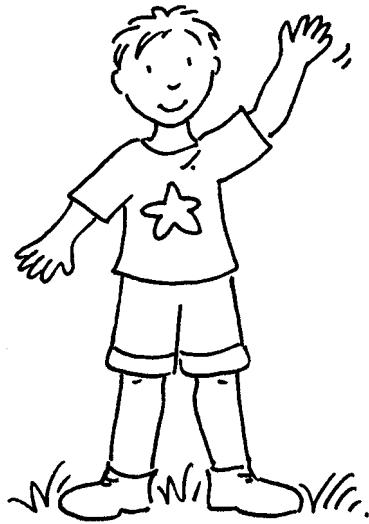
Die Kinder begeben sich nicht nur gedanklich auf eine Reise, sondern spannen die Muskeln an und entspannen sie wieder.

Ein gutes Beispiel dafür ist, die Fantasiegeschichte so zu erzählen, dass die Kinder sich in ihrer Vorstellung mit Tieren beschäftigen. Zum Beispiel stellt man sich vor, es sitzt einem eine Fliege auf der Nase, und man muss nun versuchen, diese so zu bewegen, um die Fliege zu verscheuchen. Oder der Bauch muss ganz fest angespannt werden, damit in der Fantasie der kleine Elefant darüberlaufen kann. Hier ist es gut, nach einem bestimmten Raster vorzugehen, zum Beispiel von oben nach unten durch den ganzen Körper.



Auf Wiedersehen!

Spiele zum Tages- und
Wochenabschluss, zum Abschied –
Rückschau & Ausblick



Wer im Kreis landet, ist raus

In der Mitte des Raumes wird mit einem Springseil ein Kreis gelegt. Um diesen Kreis herum bilden die Kinder einen Kreis. Sie müssen sich fest an der Hand halten. Nun muss jeder versuchen, alle anderen in den Kreis zu ziehen, ohne selbst hineingezogen zu werden. Wer im Kreis steht, der muss ausscheiden. Daraufhin wird der Kreis wieder geschlossen. Reißt der Kreis an einer Stelle auseinander, scheiden beide Kandidaten auch aus. Gewinner ist der, der als Letzter außerhalb des Kreises steht.



Meine Schuhe – deine Schuhe

An vielen Schulen ist es üblich, dass Kinder ihre Hausschuhe in der Schule anziehen. Diese müssen am Ende des Schultages auch wieder ausgezogen und andere Schuhe angezogen werden. Die Schuhe werden in die Mitte gelegt und ein Kind setzt sich nun mit verbundenen Augen in die Mitte. Es versucht, die eigenen Schuhe zu finden und auch noch mit verbundenen Augen anzuziehen.

Variante: Ähnliches kann auch mit einer Jacke gemacht werden.

Hüte auf und raus!

Bevor es nach draußen geht, müssen alle Kinder noch Hüte aufsetzen bzw. weitergeben. Die Kinder sitzen dazu in einem Stuhlkreis und es wird Musik gespielt. Alle Kinder, bis auf eines, haben einen Hut auf dem Kopf.

Solange die Musik läuft, wird der Hut abgenommen, dem Nachbarn gegeben, der ihn aufsetzt und nun an seinen Nachbarn weitergibt. Setzt die Musik aus, scheiden alle die Kinder aus, die keinen Hut auf dem Kopf haben.

Also sind so auch die Kinder draußen, die den Hut noch in der Hand halten. Es ist dabei nicht erlaubt, mehr als einen Hut gleichzeitig zu besitzen.

Variante: Der Hut wird nicht weitergegeben, sondern dem Nachbarn auf den Kopf gesetzt.

Wer fegt?

Außer den Kindern im Stuhlkreis sitzend, wird ein Besen benötigt. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises und hält einen Besen in der Hand. Es nennt den Namen eines Kindes und lässt den Besen los. Das Kind, das genannt wurde, muss schnell zu dem Besen laufen und versuchen, den Besen am Fallen zu hindern. Gelingt das, kann es das nächste Kind aufrufen und den Besen wieder loslassen. Gelingt es nicht, so darf das Kind mit einem zweiten Besen so lange den Raum fegen, bis ein anderes Kind den Besen nicht fängt.



Tante Käte geht nach Haus

Bei diesem Spiel fragt das erste Kind seinen Nachbarn auf der linken Seite: „Was macht Tante Käte?“ und das Kind antwortet: „Tante Käte (macht/kauf...) (das Bett/eine Zahnbürste.)“ und macht die Bewegung nach.

Nun stellt es die Frage seinem Nachbarn. Das Kind muss nun zunächst das machen und sagen, was schon gesagt wurde, sowie etwas hinzufügen, was Tante Käte tut. So geht es immer weiter, bis ein Kind sagt: „Tante Käte geht nach Hause.“

Das ist das Letzte, was ausgeführt werden muss, denn sobald ein Kind das sagt, steht es auf, stellt seinem Nachbarn die Frage, was Tante Käte tut und geht zur Tür.

Das wird so lange wiederholt, bis alle an der Tür stehen.

Wie sagt man bei euch „Auf Wiedersehen“?

Dies ist eigentlich mehr eine nette Aufmerksamkeit als ein Spiel. Die Kinder lernen, sich auf verschiedene Arten zu verabschieden. Dazu fragen sie den Nachbarn, wie man denn bei ihnen zu Hause „Auf Wiedersehen“ sagt.

Das können regionale Unterschiede sein, wie „Servus“ und „Tschüss“. Es kann ein informelles „Ciao“ sein oder ein formelles „Auf Wiedersehen“ und es können Verabschiedungen aus anderen Ländern sein.

Immer wenn ein Kind gesagt hat, wie seine Verabschiedung lautet, wiederholen die anderen es.

Weil du besonders bist!

Jedes Kind darf seinen Namen dreimal auf einen Zettel schreiben. Die Zettel werden verteilt. Wer seinen eigenen Namen gezogen hat, gibt ihn seinem rechten Nachbarn. Der gibt ihn verdeckt weiter, bis derjenige eine Karte bekommt, der zuvor auch eine abgeben musste. Klappt das so nicht, greift der Spielleiter ein und tauscht die Karte aus.

Nun überlegt sich jeder zu seinen drei Karten etwas, das er demjenigen sagen möchte, den er gezogen hat. Vielleicht hat derjenige etwas Besonderes geschafft oder gemacht, jemandem geholfen oder etwas Tolles für die Klasse erledigt. Das wird auf die Karte geschrieben.

Nun werden die Karten ganz schnell an die Empfänger verteilt. Diese steckt er sich in die Hosentasche und darf sie sich am Nachmittag anschauen.

Wer zuletzt den Ballon hat ...

Die Kinder stehen in einem Kreis und ein aufgeblasener Luftballon wird einem Kind gegeben. Sobald Musik einsetzt, muss der Ballon von einem Kind zum anderen gespielt werden. Fällt der Ballon auf die Erde, so muss das Kind, das ihn fallen gelassen hat, ausscheiden. Der Ballon darf auch nicht mit beiden Händen festgehalten werden. In dem Fall scheidet das Kind auch aus. Wird die Musik ausgeschaltet, muss der Ballon mit beiden Händen gefangen werden. Dieses Kind hat gewonnen. Eventuell darf es sich an der Tür aufstellen. Es wird Erster oder es bekommt Siegpunkte. Wer zuerst fertig war oder wer die meisten Siegpunkte hat, darf als Erster gehen.

