

Ganz dabei!

Spiele zur Wahrnehmung und
Konzentration, zur Aufmerksamkeit
und Achtsamkeit

**Download
zur Ansicht**



Auf der Suche

Der Lehrer versteckt unauffällig im Klassenzimmer einen beliebigen Gegenstand, z. B. einen kleinen Ball – und zwar so, dass man ihn sehen kann, ohne etwas wegräumen zu müssen. Aufgabe der Kinder ist es, im Klassenzimmer herumzugehen und den Ball zu entdecken.

Dabei ist wichtig: Wer ihn findet, darf nichts verraten, lässt ihn liegen, geht unauffällig weiter und setzt sich auf einen Stuhl. Damit die Suche nicht zu zäh und frustrierend gerät, kann der Lehrer nach gegebener Zeit Hinweise geben; beispielsweise das Suchgebiet eingrenzen oder mit heiß/kalt zum Ziel führen.

Ein anderes Mal kann man auch ein Kind etwas verstecken lassen.

Eine witzige Variante:

Ein Fingerhut wird versteckt. Da muss man eventuell erst einmal erklären, was ein Fingerhut ist. Und ein solcher gehört natürlich an den Finger, d. h. der Lehrer steckt ihn sich an.

Federn fühlen

Die Kinder legen ihre Hände auf die Knie (geöffnete Handflächen nach oben) und schließen die Augen. Der Lehrer steht im Kreis und legt beliebigen Kindern behutsam eine Feder, wie man sie z. B. in Bastelgeschäften bekommt, in die Hand. Wer meint, eine Feder zu spüren, hebt die betreffende Hand vorsichtig nach oben. Auf ein Zeichen des Lehrers hin öffnen alle die Augen und schauen nach, ob sie eine erhaltene Feder gefühlt oder gar eine nicht vorhandene Feder gespürt haben. Statt Federn kann man auch Wattebäusche nehmen.

Das Spiel erfordert große Ruhe und Konzentration. Es ist erstaunlich schwer, eine Feder zu spüren. Manche Kinder können sich eine Feder einmal auf den Handrücken

Abtauchen

Mehrere Kinder stehen in der Mitte des Kreises. Der Lehrer ruft: „Abtauchen!“, woraufhin alle Sitzenden den Kopf senken, die Augen schließen und einen Daumen hochhalten. Jeder der Mittelspieler drückt nun einem Kreisspieler unauffällig und vorsichtig den Daumen nach unten. Auf das Signal „Auftauchen!“ des Lehrers hin kommen die Kreisspieler wieder hoch und öffnen die Augen. Die Mittelspieler stellen sich nebeneinander auf. Jedes Kind, dessen Daumen gedrückt wurde, stellt sich vor den Mittelspieler, den es im Verdacht hat. Dann wird aufgelöst. Wer richtig getippt hat, tauscht mit dem entsprechenden Mittelspieler.

Elektrisches Gummibärchen

In der Kreismitte werden auf einem Tuch vier Gummibärchen, am besten verschiedenfarbige, kreuzförmig ausgelegt. Ein Kind geht nach draußen. Die Gruppe bestimmt ein Bärchen als „elektrisch geladen“.

Das Kind kommt wieder herein und darf sich nun ein Bärchen nach dem anderen nehmen. Berührt es aber das geladene, so bekommt es einen „Schlag“, d. h. die Klasse schreit auf. Dann darf es dieses und auch kein weiteres mehr berühren.

Wenn man Pech hat, erwischt man also gleich als erstes das geladene Gummibärchen. Im besten Fall kann man drei der süßen Tierchen ergattern.

Hat man muslimische Kinder in der Klasse, so nimmt man Gummibärchen ohne Gelatine.

Download
zur Ansicht

Hexenhaus

Ein Kind steht als Hexe mit verbundenen Augen in der Mitte. Die Klasse sagt gemeinsam folgenden Spruch:

Im Walde steht ein Hexenhaus
da geht die Hexe ein und aus
sie hat kein Licht
sie hat kein Licht
sie sieht die helle Sonne nicht.

Nun schleicht sich ein Spieler unauffällig an die Hexe an, klopft ihr auf die Schulter und fragt: „Poch, poch, poch, wer darf hinein?“ Die Hexe muss versuchen zu erraten, wer es ist. Liegt sie richtig, findet ein Rollentausch statt. Liegt sie nicht richtig, wird der Spruch nochmals aufgesagt und ein anderer Spieler schleicht sich an.

Tierkreis

In der Mitte des Kreises steht ein Kind mit verbundenen Augen. Es dreht sich, deutet auf jemanden aus dem Kreis und nennt ein Tier, das sich stimmlich darstellen lässt. Der Betreffende ahnt dieses Tier möglichst naturgetreu nach. Der Mittelspieler muss erraten, welches Kind es ist.



Hasenjagd

Ein Kind fürchtet sich vor einem Hasen und hat ein Glöckchen am Bein befestigt. Es wird gesucht von

Räuber und Wächter

Der Stuhlkreis sollte so groß sein, dass man zwischen allen Stühlen durchgehen kann.

Der Kreis stellt eine „Schatzkammer“ dar, in deren Mitte ein „Schatz“ liegt. Ein „Räuber“ kommt von draußen herein, um den Schatz zu entwenden. Zuvor hatte aber die Klasse jemanden heimlich zum „Wächter“ bestimmt. Der Räuber betritt den Kreis und kann sich zunächst in Ruhe umschauen: Vielleicht verrät sich der Wächter? Erst wenn der Dieb den Schatz berührt, um ihn zu stehlen, darf der Wächter aufspringen und muss versuchen, ihn noch innerhalb des Kreises abzuschlagen.

Varianten:

- Es gibt mehrere Wächter.
- Der Räuber muss den Kreis an derselben Stelle wieder verlassen, an der er ihn betreten hat; das ist sozusagen die Tür zur Kammer.

Der Schatz wird natürlich abschließend an alle verteilt!

Wunschkonzert

Ein Spieler steht in der Mitte, sein Stuhl ist frei.
Gespielt wird nach dieser Reihenfolge:

- Der Spieler rechts vom freien Stuhl sagt: „Ich wünsche mir ...“ und rutscht auf den freien Stuhl.
- Der Nächste sagt „... neben mich ...“ und rückt nach.
- Der folgende Spieler „Achtung“ bleibt sitzen und nennt einen beliebigen Spieler.
- Dieser wechselt zum freien Stuhl.

Aufgabe: Wie findet jeder einen Platz zu finden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Mitspieler wieder in die richtige Reihenfolge bringen

Alle Kinder sitzen im Kreis, zwei Spieler stehen in der Kreismitte. Die beiden sehen sich ihre Mitspieler genau an und versuchen, sich zu merken, wo wer sitzt. Danach verlassen sie kurz den Raum. In der Zwischenzeit tauschen einzelne oder alle Schüler die Plätze. Wenn die beiden Mitspieler wieder zurück sind, müssen sie die Kreispieler wieder in die richtige Reihenfolge bringen.

Variante:

Jedes Kind kann auch einen Gegenstand auf dem Schoß haben. Statt den Kindern werden dann die Gegenstände getauscht. Vorher kann jedes Kind der Reihe nach seinen Gegenstand benennen.

Durch die Anzahl der Vertauschungen kann der Schwierigkeitsgrad gesteuert werden.

Zahlengeräusche

Der Reihe nach werden alle Zahlen eines bestimmten Zahlenraums aufgesagt. In den unteren Klassen kann das nur der Zahlenraum bis 10 oder bis 20 sein, in den höheren dann schon bis 100. Bestimmte Zahlen werden während des Aufzählens durch ein Wort oder ein Geräusch ersetzt. Das kann zum Beispiel jede zweite/dritte Zahl sein oder jede Zahl, die mit 5 zu tun hat. Idealerweise passt es auch gerade zum aktuellen Stoff in Mathematik. So trainiert man gleichzeitig das Zählen/Rechnen und die Konzentration.

Buchempfehlung

Eierlegen

Der Kreis zählt ab 1 durch. Jeder merkt sich seine Zahl.

Ein Spieler beginnt und sagt beispielsweise: „Mein Huhn legt 5 Eier!“ Der Spieler mit der Zahl 5 fragt: „Warum denn 5?“ Der erste antwortet: „Wie viele denn sonst?“ Der Spieler Nr. 5 sagt dann z. B.: „Na 12!“ Der Spieler mit dieser Zahl macht dann entsprechend weiter.



Gekreuzt – parallel

Ein sogenanntes Systemspiel, bei dem man erkennen muss, wo der „Trick“ ist, wo die Lösung liegt. Solche Spiele sind gewöhnlich recht anspruchsvoll; und man kann sie nur einmal machen, weil die Lösung ja dann bekannt ist.

Zwei Stifte werden reihum weitergegeben; der Lehrer beginnt. Man hält die Stifte entweder gekreuzt oder parallel und sagt jeweils dazu, ob man sie gekreuzt oder parallel übergibt. Der Lehrer sagt jeweils dazu, ob es stimmt.

Was soll daran sein? Verblüffend ist aber, dass manchmal, wenn die Stifte gekreuzt weitergegeben werden, „parallel“ richtig ist und umgekehrt. Es kann also nicht

Download zur Ansicht