

Vorwort

Der Abschlusskreis ist ein wichtiges Ritual in der Grundschule. Mit Spielen zum Tages- und Wochenabschluss klingt der Schultag aus. Es werden Ergebnisse gesichert, präsentiert und reflektiert, es wird Rückschau gehalten und ein Ausblick auf Kommendes geschaffen. Ebenso dienen die Spiele der Bewegung, Entspannung und Stärkung der Gemeinschaft.

Spiele im Abschlusskreis sind äußerstlohnend. Lohnend deshalb, weil das gemeinsame Spielen in der Klasse nicht nur Freude bereitet, sondern auch der Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit sowie der sprachlichen und motorischen Kompetenz dient und sich nachweislich positiv auf die schulischen Leistungen der Schülerinnen und Schüler¹ auswirkt. Zusätzlich erhalten die Kinder Ideen und Motivation für das Spielen außerhalb der Schule.

Die Spiele dieses Bandes eignen sich allesamt für den Abschlusskreis. Aber sie sind natürlich nicht darauf beschränkt. Zum Teil lassen sie sich auch einmal spontan zwischendurch einflechten oder bei anderen Anlässen einsetzen: wenn ein Geburtstag gefeiert wird, auf der Karnevals-/Faschingsparty, am letzten Schultag vor den Ferien, bei der Klassenfahrt ... und warum nicht einmal bei einem Elternabend?

Die Spiele in diesem Band sind verschiedenen Themen zugeordnet, in denen sie ihre Schwerpunkte haben. Eine solche Zuordnung ist aber nicht eindeutig, da jedes Spiel mehrere Dimensionen hat, in denen es die Spielenden anspricht.

Bewusst wurde keine Zuordnung zu Alter und Klassenstufe vorgenommen. Jeder Lehrer möge selbst einschätzen, ob ein bestimmtes Spiel angemessen und machbar ist, ob es zur Klasse und augenblicklichen Situation passt. Alle Spiele, auch wenn sie zum Teil sehr anspruchsvoll klingen, wurden in der Grundschule erprobt. Mit der Spielerfahrung der Kinder wächst auch ihre Kompetenz, schwierigere Spiele zu bewältigen. Auch laufen Spiele erfahrungsgemäß besser, wenn man sie wiederholt (wobei man eventuell erst dann zu neuen Regeln einführt), eben weil sie bereits „eingespielt“ sind.

Nun wünschen wir uns Grund und Motivation zum Spielen, den Mut, etwas auszuprobieren

Der Abschlusskreis

Immer wieder enden Schultage abrupt. Plötzlich ist die Stunde um, ist der Schultag beendet. Die Zeit ist einfach zu knapp bemessen oder etwas hat länger gedauert. Es muss noch aufgeräumt werden. Anschließend rennen alle einfach beim Klingeln auseinander. Manchmal fehlt sogar eine ordentliche Verabschiedung. So muss das nicht sein und sollte es auch nicht sein! Nach den gemeinsamen Schulstunden ist es wichtig, einen gemeinsamen Abschluss zu finden. Das schafft Gemeinsamkeit und eine Vertrauensbasis in der Lerngruppe. Es stärkt die Gruppe, wenn dieser Abschlusskreis nicht nur sporadisch stattfindet, sondern zu einem wichtigen Ritual wird, mit dem man die gemeinsame Zeit beschließt.

So kann im Abschlusskreis gemeinsam Abschied zum Abschluss eines Schultages oder einer Schulwoche genommen werden. Im Fokus steht dabei immer, über das Gelernte zu reflektieren, dieses zu sichern sowie sich mitzuteilen und auszutauschen.

Der Abschlusskreis bietet weitere vielfältige Möglichkeiten, die über das reine Abschiednehmen hinausgehen: Er kann zur Ergebnissicherung oder zur Präsentation von Lernergebnissen genutzt werden. Im Abschlusskreis kann ein Ausblick auf den kommenden Tag bzw. die kommende Woche gegeben werden. Gleichzeitig kann hier erzählt, Probleme besprochen sowie Konflikte gelöst werden.

So bietet der Abschlusskreis einerseits Gelegenheit für viele Sprachanlässe und das Schulen der Kompetenzen „Erzählen und Zuhören“, andererseits werden durch den Austausch aber auch das Miteinander und der Zusammenhalt in der Klasse gestärkt. Außerdem kann das Ritual genutzt werden, um den Fokus der Kinder vom Lernen wegzuführen, entweder durch Entspannungsübungen oder durch Bewegungs- und Koordinationsübungen.

Zum Ende eines Schuljahres (oder auch während des Jahres, zum Beispiel wenn ein Kind die Klasse verlässt) bietet es sich auch an, die Abschlusskreissituation zum richtigen Abschiednehmen zu verwenden: Wie fühlt man sich? Was möchte man dem Kind mit auf den Weg geben?

Damit der Abschlusskreis nicht langweilig wird, wie es oft bei Ritualen der Fall ist,

Hinweise zur Spielleitung

Wie jeder andere Unterrichtsschritt auch müssen Spiele geleitet werden. Das bedeutet, Spiele müssen genauso vorbereitet werden wie jeder andere Teil der Stunde. Je besser die geschieht, desto einfacher und reibungsloser verlaufen die Spiele und werden somit zu einem größeren Erfolg.

Es gibt Spiele, die zu zweit gespielt werden, andere werden in Kleingruppen oder in größeren Gruppen gespielt und manche mit der ganzen Klasse. Eine Spielleitung bei Unstimmigkeiten ist dabei auch wichtig. Die Spiele hier sind vorwiegend so ausgewählt, dass alle gemeinsam spielen.

Der Spielleiter muss auch die Art der Gruppenzusammensetzung bestimmen. Es gibt hier mehrere Möglichkeiten:

- Die Kinder bilden selbstständig Gruppen oder Paare. In diesem Fall suchen und finden sich die Kinder, die ohnehin immer zusammen sind.
- Es wird dem Zufall überlassen, dabei können jedoch ungewünschte Paarungen zusammenkommen.
- Es wird offen bestimmt. So können neue Gruppen ausprobiert werden. Es kann aber dadurch auch zu Unstimmigkeiten kommen.
- Es wird verdeckt bestimmt, etwa mit vorsortierten Karten oder Markierungen unter den Stühlen.

Der Lehrer kann Spielleiter sein, kann diese Position aber auch an jemanden übertragen. Als Spielleiter müssen eventuell auch Entscheidungen getroffen werden, wenn es um Unklarheiten durch unterschiedliche Regelauffassungen geht. Hier kann jedoch auch großzügig im Sinne der Gerechtigkeit gearbeitet werden. Wurde bisher konsequent eine Regel falsch ausgelegt, sollte diese falsche Auslegung zumindest gültig bleiben und nicht nur im Sinne eines Spielers angepasst werden. Ob sie für weitere Spiele bleibt, geändert oder als Variante geführt wird, muss der Spielleiter entscheiden.

Bei unklarer Aufgabenstellung: Diese Kinder sollten eine Aufgabe bekommen

Alles kein Problem!

Spiele zur Konfliktlösung und
zum Sozialen Lernen

**Download
zur Ansicht**



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.

Partnerreise

Downloadd
zur Ansicht

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. Wichtig ist nur abzuspeichern, dass für jeden eine Aufgabe bleibt. Vielleicht können die Namen an die Tafel geschrieben werden und immer dann, wenn eine Aufgabe gelöst wurde, der Name weggewischt. Oder die Namen stehen auf Wäschehäkchen, die an einem Tisch an einer Wand gehängt. Jeden Mal wenn eine

Download zur Ansicht

Das bin ich nicht mehr

Jeder Mensch hat Eigenschaften an sich, die er nicht mag, die ihn vielleicht selbst stören. Die Kinder setzen sich in Paaren oder Kleingruppen auf den Fußboden. Jeder überlegt sich einmal, was ihn an sich selbst stört, und schreibt oder malt das auf. Das ist manchmal gar nicht einfach und eventuell fällt dem einen oder anderen auch gar nichts ein. Wenn alle fertig sind, sehen sie sich gegenseitig an, was sie aufgeschrieben haben. Nun werden die die Zettel symbolisch zerrissen, um zu zeigen, dass sie eben diese Eigenschaften nicht mehr akzeptieren.

Hierbei ist Vorsicht geboten und es darf nicht zu oft gemacht werden. Wer sich zu viel vornimmt, schafft es nicht und ist enttäuscht. Außerdem besteht ein Mensch aus verschiedenen Eigenschaften und Eigenheiten. Manche sind positiver als andere. Es ist wichtig, sich auch selbst zu akzeptieren, wie man ist. Aber ab und zu kann man jedoch durchaus versuchen, kleine Eigenheiten an sich zu ändern.

Kartenrutschen

Für dieses Spiel werden zwei identische Kartenstapel benötigt.

Alle Kinder sitzen im Kreis. Der Spielleiter teilt die Karten aus.

Jeder schaut sich seine Karte an und legt sie unter seinen Sitz.

Der Spielleiter nimmt aus dem anderen Stapel eine Karte auf und nennt sie laut. Bei gleicher Farbe (Herz, Kreuz, Pik und Karo) darf jeder, dessen Karte auch diese Farbe hat, einen Platz weiterrutschen.

Sitzt schon jemand auf diesem Platz, so setzt man sich auf den Schoß des Nachbarn.

Stimmt die Zahl (oder Bube, Dame, König, Ass), darf das Kind ebenfalls einen Platz weiterrutschen.

Sollte es sich genau um diese Karte handeln, darf es zwei Plätze weiterrutschen. Sitzen mehrere Kinder auf ein und demselben Stuhl, so darf nur das Kind, das oben sitzt, weiterrutschen – mit einer Ausnahme: Sollte jemand genau die aufgerufene Karte haben, so darf er auch einen Platz weiterrutschen, wenn er nicht oben sitzt. In dem Fall darf das Kind aber nur einen Platz weiterrutschen und nicht zwei.

Wer schafft es zuerst, seinen Platz zu erreichen?



Ich verzeihe dir...

zur Ansicht

Murmeln im Glas

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Spielleiter hat eine Murmel im Glas und gibt dieses Glas weiter. Dabei muss das Glas so langsam und mit ruhigen Bewegungen weitergegeben werden, dass die Murmel nicht an den Rand des Glases stößt. Passiert das, dürfen die beiden in der nächsten Runde nicht mehr mitspielen. Um zu hören, ob die Kugel an den Rand kommt, müssen alle Teilnehmer ganz leise sein.

Pferderennen

Bei diesem Spiel müssen alle gemeinsam etwas tun. Die Kinder sitzen in zwei sich gegenüberliegenden Reihen im Schneidersitz auf dem Boden. Sie müssen nun auf das reagieren, was der Spielleiter sagt.

1. „Kurve nach rechts“: Alle lehnen sich ganz weit nach rechts.
2. „Kurve nach links“: Alle lehnen sich ganz weit nach links.
3. „Wassergraben“: Alle Spieler tun mit den Händen so, als würden sie über einen Graben springen.
4. „Jubel“: Arme werden in die Luft gestreckt und es wird gejubelt.
5. „Trab“: Die Kinder schnalzen mit der Zunge.
6. „Galopp“: Die Kinder schnalzen schneller mit der Zunge.

Wenn kein Kommando genannt wird, wird auf die Oberschenkel getrommelt.

Wen magst du?

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind hat keinen Stuhl und darf sich bei irgendeinem anderen Kind auf den Schoß setzen. Es stellt dem Kind, auf dessen Schoß es sitzt, die Frage: „Wen magst du?“ Es gibt nun zwei Möglichkeiten zu antworten. Entweder antwortet das Kind „Meinen Nachbarn!“ dann darf es sitzen bleiben. Das andere Kind muss sich einen neuen Platz suchen und erneut fragen.

Andere Antwortmöglichkeiten lauten zum Beispiel: „Alle, die blaue Socken tragen!“, „Alle, die dunkle Haare haben!“, „Alle Mädchen!“. Nun müssen alle diese Kinder aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Jeder Zettel kann sich das Kind, das eben keinen Platz hatte.

Wer ist der Chef?

Ein Kind geht nach draußen, während sich alle anderen im Kreis auf einen Chef einigen. Das Kind, das vor der Tür steht, darf wieder hereinkommen. Der Chef beginnt, etwas vorzumachen und die anderen Kinder machen das nach. Sobald der Chef klatscht, klatschen alle anderen auch. Wenn der Chef mit dem Kopf nickt, machen auch das alle nach und so weiter. Es ist nun die Aufgabe des Kindes, das draußen war, herauszufinden, wer denn nun wirklich der Chef ist.

Weitermalen

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind beginnt und malt einem anderen Kind etwas auf den Rücken. Dieses gibt es genauso an seinen Nachbarn weiter. Interessant wird es, wenn das erste und das letzte Kind die Bilder an die Tafel nebeneinander malen.

Flaschenhüter

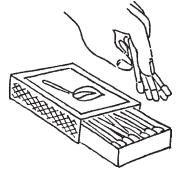
Ein Kind steht in der Mitte des Kreises und muss wie ein Torwart im Tor eine Plastikflasche bewachen. Die Kinder im Kreis haben einen Softball und versuchen, die Flasche abzuwerfen. Das Kind in der Mitte darf den Ball mit den Füßen, aber nicht mit den Händen abwehren. Wenn es gelingt, die Flasche umzuwerfen, darf der Flaschenschütze neuer Hüter werden.

Zublinzeln

Die Kinder stellen sich in einem doppelten Kreis auf. So stehen immer zwei Kinder hintereinander. Ein Kind hat niemanden vor sich stehen. Dieses Kind blinzelt nun anderen Kindern zu, die vorn stehen. Der Hintermann muss jedoch versuchen, dieses Kind festzuhalten und am Weglaufen zu hindern. Schafft es das Kind zu entkommen, muss es sich nun hinter das Kind stellen, das es zuvor angeblinzelt hat. Schafft es das nicht, muss ein anderes Kind dafür sorgen.

Streichhölzer stapeln

Jedes Kind bekommt zehn Streichhölzer. Eine Flasche steht in der Mitte des Kreises. Ein Kind beginnt und legt ein Streichholz auf eine Flasche. Ein zweites Kind legt ein Streichholz dazu. Es geht weiter reihum. Solange das Hölzchen liegen bleibt, ist das nächste Kind an der Reihe. Fallen die Hölzer jedoch herunter, muss das Kind, bei dem die Hölzer gefallen sind, alle aufheben, die gefallen sind.



Achtung, Lehrkraft! Beaufsichtigung ist bei Streichhölzern immer notwendig!

Reise nach Jerusalem extrem

Für dieses Spiel werden keine Stühle gebraucht. Es müssen Karten vorbereitet werden, die der Hälfte der Kinder entsprechen und die einen Stuhl als Symbol haben. Die andere Hälfte der Zettel ist mit Strichmännchen beschriftet.

Vor der ersten Runde bekommt nun jedes Kind einen Zettel ausgehändigt, darf aber noch nicht schauen, was darauf abgebildet ist. Erst wenn die Musik stoppt, schauen die Kinder nach. Die Kinder, die einen Stuhl haben, müssen sich auf die Erde setzen, und die Kinder, die ein Männchen darauf haben, setzen sich auf deren Schoß.

Sollten beim ersten Spiel alle Kinder einen Stuhl abbekommen, kommen alle eine Runde weiter. In diesem Fall wird eine Stuhlkarte durch eine Männchen-Karte ersetzt. So finden in der nächsten Runde zwei Kinder keinen Stuhl und müssen ausscheiden. Eine Stuhlkarte wird nun wieder durch eine Karte eines Männchens ersetzt. So scheiden in jeder Runde nun zwei Kinder aus. Nach jedem Durchlauf werden alle Karten neu verteilt.

Variante: Es können auch die Begriffe „rechts“ und „links“ auf den Karten stehen. Nun müssen sich immer zwei Kinder zusammenfinden, die eine rechte und eine linke Karte haben. Bei allen weiteren Spielen müssen immer zwei „rechts“- oder „links“-Karten zu viel im Spiel sein.

Download zur Ansicht

Das schnelle Buch

Bücher können spannend sein oder auch interessant, aber schnell? Bei diesem Spiel geht es jedoch darum, welches Buch schneller ist. Zwei Kinder, die sich im Kreis gegenüber-sitzen, bekommen jeweils ein Buch. Die Kinder können nun Wetten abschließen, welches Buch wohl schneller ist. Damit es nachher immer noch klar ist, kann man sich für das eine Buch den rechten Schuh ausziehen und für das andere den linken. Nun geht es los und die Kinder geben die Bücher beide im Uhrzeigersinn weiter. Wenn das eine Buch das andere eingeholt hat, hat das schnellere Buch gewonnen.

Wer auf das schnellere Buch gesetzt hat, hat auch gewonnen – wer auf das andere gesetzt hat, der muss eine Aufgabe für die Gemeinschaft erfüllen, bevor er sich seinen Schuh wieder anziehen kann (zum Beispiel die Stühle hochstellen, die Blumen gießen oder die Tafel wischen).

1, 2, 3 – du bist dabei

Zwei Kinder werden vor die Tür geschickt. Alle anderen setzen sich auf einen festen Platz im Stuhlkreis. Wichtig ist, dass diese Plätze erst eingenommen werden, nachdem die Kinder vor der Tür sind.

Nun werden die Kinder durchnummeriert. Platz eins wird besonders gekennzeichnet, zum Beispiel mit einer Tasche. Nun wechseln alle Kinder die Plätze und suchen sich einen neuen Platz im Stuhlkreis.

Jetzt kommen die beiden Kinder von draußen wieder dazu. Eins der beiden Kinder beginnt und nennt nun zwei Nummern, die den Platz wechseln sollen. Die Kinder stehen auf und tauschen die Plätze. Nun ist das andere Kind an der Reihe und darf auch zwei Nummern zum Wechseln animieren.

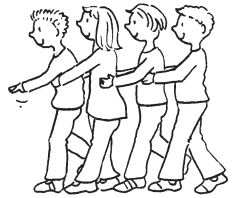
Wenn jemand auf seinem ursprünglichen Platz landet, stellt er zur Markierung seinen Stuhl mit der Lehne nach vorne hin und setzt sich falsch herum auf den Stuhl. Das Kind, das nun richtig getauscht hat, bekommt einen Punkt, der zum Beispiel als Strich an der Tafel festgehalten wird.

Beendet man die Runde, alle Kinder auf dem richtigen Platz sitzen



Eintopf

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind geht als Geschichtenerzähler in die Mitte des Kreises. Der Stuhl wird zur Seite gestellt. Das Kind beginnt nun eine Geschichte zu erzählen. Währenddessen bleibt es nicht stehen, sondern bewegt sich dabei im Kreis. In die Geschichte müssen möglichst viele Namen von Kindern aus der Klasse eingebaut werden. Jedes Mal, wenn ein Name genannt wird, steht das Kind auf und geht hinter dem Geschichtenerzähler her.



Wenn dem Geschichtenerzähler nichts mehr einfällt, sagt er ganz plötzlich „Eintopf“, und alle Kinder, die im Kreis sind, müssen sich nun schnell auf einen Platz setzen. Derjenige, der keinen Platz findet, ist nun der neue Erzähler.

Bildhauer

Einige Kinder sind die Bildhauer und müssen aus anderen Kindern ein Gruppenbild bauen. Bei dieser Aufgabe können auch „problematische“ Gruppen gebildet werden, die Themen wie Ärger, Angst, Spaß oder Freude darstellen können.

Bis der Wecker klingelt

Die Kinder sitzen im Kreis und es wird eine „Strafaufgabe“ festgelegt, wie zum Beispiel auf einem Bein hüpfen oder die Siebenreihe aufsagen. Nun wird ein kleines Päckchen gepackt. In das Päckchen hinein kommt ein Küchenwecker, der auf drei Minuten eingestellt wird. Anschließend wird das Päckchen verschlossen, sodass die Zeit, die die Uhr anzeigt, nicht abgelesen werden kann. Die Kinder geben jetzt das Päckchen von einer Person an die nächste weiter ...

Derjenige, bei dem der Wecker klingelt, muss die Aufgabe erfüllen. Befindet sich das Päckchen gerade zwischen zwei Personen, so müssen beide die Aufgabe erfüllen. Wenn noch genügend Zeit ist, kann noch eine weitere Runde gespielt werden.

Download zur Ansicht

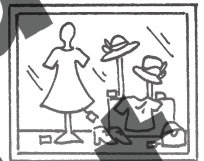
Aufgaben erfüllen

In einem großen Topf auf dem Pult sind viele Aufgaben vorhanden. Diese sind ganz einfach, wie zum Beispiel: „Öffne die Tür!“ oder „Wische die Tafel!“ Es sind mehr Zettel vorhanden, als Kinder in der Klasse sind. Jedes Kind bekommt einen Zettel und muss die daraufstehende Aufgabe erfüllen. Allerdings gibt es bei den Aufgaben auch solche, die sich widersprechen, wie zum Beispiel: „Male ein Bild an die Tafel!“ oder „Schließe die Tür!“. Die Kinder müssen ihre Aufgabe erfüllen, manchmal warten, bis zuvor eine andere Handlung ausgeführt wurde (wie zum Beispiel, die Tür zu öffnen) und können nun die Aufgabe erfüllen.

Wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde, muss der Zettel wieder zurückgebracht werden. Das Kind zieht eine neue Aufgabe und muss diese auch erfüllen.

Schaufenster betrachten

Drei Kinder sitzen auf Stühlen, so als ob sie in einem Schaufenster sitzen. Zwei andere kommen herein und betrachten die drei Personen ganz genau. Sie drehen sich um und ein anderes Kind verändert etwas an den „Schaufensterpuppen“. Das kann zum Beispiel ein Arm sein, der anders gebogen wird. Oder ein Detail einer Person wird an eine andere weitergegeben. Die beiden drehen sich wieder zurück und man sagt ihnen, wie viele Fehler sie finden müssen. Sie dürfen sich absprechen. Wie lange dauert es wohl, bis sie die Fehler finden?



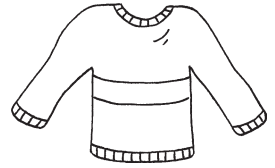
Der Jurtenkreis

Dieses Vertrauensspiel kommt aus der kirchlichen Jugendarbeit, ist aber überall einsetzbar. Für die Umsetzung sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass nicht ein kleines schwaches Kind neben einem sehr kräftigen steht. Die Gewichtsverhältnisse sollten in etwa ausgeglichen sein. Außerdem ist eine gerade Anzahl der mitspielenden Kinder zwingend erforderlich. Es wird nun gezählt, wobei immer ein Kind eine „1“ bekommt und das andere eine „2“. Nun legen sich alle Kinder mit einer „1“ nach innen und alle Kinder mit einer „2“ nach außen. Es entsteht schließlich ein Stern. Bevor alle wieder loslassen, sollten sie sich in ihre ursprüngliche Position zurückbewegen, damit niemand hinfällt.

Ein Pullover für alle

Die Kinder stehen im Kreis. Als Zubehör wird ein recht großer Pullover gebraucht. Ein Kind zieht nun diesen Pullover an und fasst das Kind, das rechts von ihm steht, an die Hand. Es muss den Pullover ausziehen und sein Nachbar, den es an der Hand hält, muss diesen Pullover anziehen.

Sobald es den Pullover angezogen hat, darf es seinen linken Nachbarn loslassen und muss den rechten Nachbarn anfassen und den Pullover weitergeben.



Raupenlauf

Für dieses Spiel ist eine Menge Koordination erforderlich. Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Jedes Kind steckt ein Bein nach hinten, das vom Kind dahinter gehalten wird. Die Vorwärtsbewegung wird gemeinsam ausgeführt.

Die Kinder können nun testen, ob sie einfacher in kleinen oder großen Gruppen vorankommen. Ist der Lauf einfacher, wenn alle ein Bein nach hinten strecken? Oder ist es besser, wenn sie durcheinander das rechte oder linke Bein nach hinten strecken?

Der verseuchte See

Aus Springseilen wird ein Kreis gelegt. In der Mitte des Kreises liegt ein Schatz. Das kann eine kleine Kiste sein oder auch eine Münze. Die Kinder bilden Gruppen aus drei Mitspielern und müssen sich nun überlegen, wie sie die Münze aus dem „Wasser“ holen können. Sie dürfen dabei weder mit den Händen noch mit den Füßen das „Wasser“ berühren. Sie dürfen Stühle nutzen und was sie möchten – wichtig ist nur, dass sie nicht das imaginäre Wasser berühren. Je kleiner der Gegenstand ist und je größer der See, desto komplizierter wird die Angelegenheit. Eventuell muss die Gruppengröße auch erhöht werden, um den Schatz überhaupt erst erreichen zu können.

Die rettende Insel

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Sie wären Eisbären irgendwo auf einem



Download zur Ansicht

Ich führe dich

Hier arbeiten zwei Kinder in einem Team zusammen. Einer muss vom anderen durch einen Raum geführt werden. Derjenige, der geführt werden muss, hat entweder die Augen verbunden oder hält sie geschlossen. Das Führen des anderen kann zum Beispiel durch Antippen der rechten oder der linken Schulter geschehen. Dabei ist es wichtig, einen Not-Stopp einzubauen. Hier muss derjenige, der geführt wird, stehen bleiben, sobald der Führende ihn an beiden Schultern festhält.

Variante 1: Es ist ebenfalls möglich, dass mit leisen Kommandos geführt wird. Dazu ist es jedoch erforderlich, dass alle im Raum so leise wie möglich sind, damit sich jeder auf die Stimme seines Partners konzentrieren kann.

Variante 2: Dieses Spiel wird in einen größeren Raum verlagert, zum Beispiel in die Sporthalle oder auf den Schulhof. Hier gibt es ganz andere Hindernisse zu umgehen als im gewohnten Klassenzimmer.

Buh!

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, beugen sich ein wenig nach vorne und schließen die Augen. Ein Kind bekommt sehr leise einen Teller mit einem weißen Luftballon überreicht, auf den mit wasserfestem Stift ein Gesicht gemalt wurde. Nun geht es langsam und leise mit dem Ballon auf dem Teller durch den Stuhlkreis. Die Kinder dürfen nicht hochschauen, müssen aber durch Blinzeln, Beobachten und Horchen versuchen, den genauen Ort des Ballons zu ermitteln.

Sobald der Ballon vor dem Kind ist, darf dieses „Buh“ rufen und den Ballon damit vom Teller rufen. Gelingt das, so darf das Kind als Nächstes den Ballon herumtragen. Vorher muss das Kind allerdings noch dem Kind, dem es den Ballon heruntergepustet hat, danken und ihm etwas Nettes sagen.

Der Zeigefinger



Download
zur Ansicht

Einer gegen den anderen

Es gibt immer Kinder, die sich nicht so gut verstehen. Vielleicht gibt es gerade einen kleinen Konflikt auszutragen. Für diese Kinder ist diese Aktivität genau richtig. Auf den Fußboden wird ein Springseil gelegt. Die beiden Kinder stellen nun Widder dar – Widder, die störrisch sein können und nicht einen Millimeter weichen wollen.



Die beiden stellen sich nun jeweils an eine Seite des Seils und versuchen, auf die andere Seite zu gelangen. Da es aber beide gleichzeitig versuchen, ist das natürlich schwierig. Weil Widder keine Hände haben, aber Menschen keine Hörner, müssen die Hörner mit den Händen dargestellt werden. Dazu verschränken die beiden Widder die Arme so, dass dabei die Ellenbogen nach vorne zeigen und nun dürfen sie sich gegenseitig stupsen. Damit die Stöße nicht zu stark werden, darf nur stupsen, wer selbst auf einem Bein steht. Nun heißt es aufpassen, damit man selbst nicht herunterfällt. Und dabei muss man schauen, ob der andere fällt. Passiert dieses, darf der andere ganz schnell auf die andere Seite laufen.

Sardinen in der Dose

In der Klasse oder im Bus ist es eng? Weit gefehlt! Die Kinder sollen sich einmal überlegen, wie sich Sardinen in der Dose wohl fühlen. Bei denen ist es nun wirklich eng! Und damit sie dies nachempfinden können, stellen sich immer acht bis zehn Kinder zusammen. Sie müssen ganz eng stehen.

Die äußeren Kinder umschließen die anderen mit ihren Händen. Jetzt ist es an der Gruppe, sich vorwärtszubewegen. Dabei können auch Hindernisse überwunden werden. Klappt das auch mit einer größeren Gruppe? Es muss ein Signal ausgemacht werden – denn sollte es zu eng für jemanden werden, muss die Gruppe sofort aufgelöst werden.

Klassenraum-Dezernat

Wolkenkratzer bauen zum Himmel. Im Klassenraum gibt es ein Limit: die Zimmerdecke. Die Kinder bilden Gruppen mit bis zu fünf Kindern ebenfalls einen Wolkenkratzer

zur Ansicht

Ich führe euch

Die Gruppe stellt heute eine Raupe dar. Ein Kind steht vorne und die anderen folgen. Dazu werden immer dem Vorangehenden die Hände auf die Schultern gelegt. Das Kind vorne ist der Kopf der Gruppe und alle anderen müssen ihm folgen, nach rechts und links und auch unter Tischen hindurch. Das Steigen über Taschen ist etwas zu gefährlich.

Als Nächstes müssen alle Kinder in der Gruppe, bis auf das Kind am Kopf, die Augen schließen und die Fortbewegung der Gruppe geht weiter. Schafft es die Raupe, sich weiter fortzubewegen, ohne ins Stolpern zu kommen?

Bist du die Katze?

Die Kinder sind alle Mäuse und haben die Augen verbunden. Sie laufen im Klassenraum herum. Sie halten die Hände ausgestreckt nach vorne.

Sobald sie ein anderes Kind berühren, sagen sie: „Bist du die Katze?“ Das andere Kind antwortet mit der gleichen Frage, sodass beide wissen, dass sie sich mit einer anderen Maus getroffen haben.

Eines der Kinder ist die Katze; diese wurde zuvor vom Spielleiter bestimmt. Trifft ein Kind auf die Katze, antwortet diese mit „Miau“.

In dem Fall hat die Katze die Maus erwischt und die gefangene Maus hängt sich bei der Katze ein. Jetzt geht es gemeinsam auf Mäusefang. So wird die Katze immer größer.

Wie gut kennt ihr euch?

Die Kinder sitzen in einem Kreis. Drei Kindern werden die Augen verbunden und sie stellen sich zunächst noch aus der Mitte des Kreises. In der Zeit werden vier Stühle außerhalb des Kreises aufgestellt. Ein Kind aus der Gruppe setzt sich auf die Stühle außerhalb. Es ist



So fühlt sich das an

Dieses Spiel ist nicht einfach. Auch von Seiten der Spielleitung muss es gut durchdacht werden. Es geht einmal darum, Kinder (die lieber im Mittelpunkt stehen als andere) fühlen zu lassen, wie es ist, selbst einmal ausgeschlossen zu sein.

Ein Kind wird nach draußen geschickt. Wichtig ist, dass es sich bei diesem Kind nicht um ein Kind handelt, das auch sonst immer ausgeschlossen wird.

Alle anderen Kinder bekommen nun die Aufgabe, dieses Kind auszuschließen. Sobald es in die Klasse kommt, gehen sie ihm aus dem Weg.

Fängt es ein Gespräch an, so drehen sich die anderen Kinder weg und reden mit jemand anderem. Sie klopfen sich gegenseitig auf die Schultern, sie lachen zusammen und geben sich die Hand.

Das Kind, das ausgeschlossen wurde, soll später berichten, wie es sich in dieser Situation fühlte. Gemeinsam kann man in der Klasse überlegen, was getan werden kann, damit keiner absichtlich oder unabsichtlich ausgeschlossen wird.



Alle vier Ecken

Die Kinder bilden Vierergruppen. Sollten drei Kinder keiner Gruppe zugeordnet werden können, so bilden diese gemeinsam eine eigene Gruppe. Sind zwei Kinder ohne Gruppe oder ein Kind, so werden entsprechend viele Fünfergruppen gebildet.

Jede Gruppe bekommt eine Nummer, den Namen eines Tieres oder einer Pflanze.

Der Spielleiter ruft zwei Gruppen auf und diese zwei Gruppen haben nun die Aufgabe, so schnell wie möglich alle vier Wände des Klassenzimmers zu berühren.

Die Gruppe, die dieses zuerst geschafft hat, bekommt einen Punkt.

Was aber zunächst sehr einfach klingt, ist nicht wirklich einfach, denn die Gruppe muss sich in irgendeiner Weise enthalten und darf sich dabei nicht loslassen.

Eine Gruppe, die nicht so schnell in dieser Parade aufmatten kann...

Download zur Ansicht

Der Turmbau zu Babel

Die biblische Geschichte um den Turmbau zu Babel erzählt, dass die Menschen übermütig wurden und einen Turm bis in den Himmel bauen wollten. Sie dachten nicht mehr an Gott und Gott strafte sie während des Baus damit, dass sie alle nur andere Sprachen sprechen konnten. So klappte es nicht mehr mit der Verständigung und der Turmbau scheiterte.

Schaffen es die Kinder in Gruppen zu ca. vier Personen, gemeinsam einen Turm zu bauen? Dazu dürfen sie schon Tage vorher Pappkartons, Papprollen und anderes sammeln. Daraus wird nun ein Turm gebaut.

Es gibt jedoch zwei Schwierigkeiten:

1. Die Kinder dürfen keinen Klebstoff benutzen.
2. Sie dürfen nicht miteinander reden.

Am Ende gibt es zwei Preise. Den einen Preis gibt es für den höchsten Turm und den anderen Preis für den schönsten Turm. Die Wertung für den schönsten Turm kann die Klasse vornehmen. Jedes Kind darf einen Turm aus einer der anderen Gruppen auswählen.

Das Spinnennetz

Aus Wolle wird quer durch das Klassenzimmer ein Netz gespannt. Es kann an der Wand, an Schränken oder Regalen befestigt werden.

Die Öffnungen des Netzes müssen groß genug sein, damit ein Kind hindurchkrabbeln kann.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Variante: Alle Kinder müssen sich eine Öffnung suchen und durch diese klettern, ohne dass das Seil dabei wackelt. Bei wem es wackelt, muss sich wieder hinten anstellen. Er darf es erneut versuchen.

2. Variante: Die Kinder gehen gemeinsam als



Download zur Ansicht

Farben fühlen

Farben lassen sich zwar nicht fühlen, aber man kann durch gewisse Signale Farben weitergeben und diese nachempfinden.

Die Kinder sitzen hintereinander in einer Reihe und haben sich vorab darauf geeinigt, wie sie mit einzelnen Farben umgehen wollen. Zum Beispiel können sie sich bei „Blau“ zweimal auf die linke Schulter klopfen und bei „Rot“ wird ein Kreis auf den Rücken gezeichnet. Die Kinder setzen sich hintereinander auf den Fußboden. Das Kind, das hinten sitzt, schaut sich das Bild an und gibt das entsprechende Kommando, ohne zu sprechen, weiter. Gleichzeitig wird die umgedrehte Farbkarte von einem Kind zum nächsten geschoben.

Sobald das Kind, das vorne sitzt, die Farbe gespürt hat, darf es diese laut nennen und danach die Karte umdrehen. Stimmen die Farbe auf der Karte und die genannte Farbe überein, so darf das Kind, das ganz hinten gesessen hat, nach vorn rutschen. Die Gruppe ist fertig, wenn alle Kinder einmal vorn gesessen haben.

Um das Ganze einfacher zu machen (besonders bei jüngeren Kindern), können zunächst nur zwei oder drei Farben verwendet werden.

Variante: Dieses Spiel kann auch als Staffiel gespielt werden.

Gemeinsam schaffen wir das!

Die Kinder stellen sich in zwei Reihen auf. Es sollten sich immer zwei Kinder gegenüberstehen, die in etwa gleich groß sind. Die Partner drehen sich nun Rücken an Rücken und haken sich rechts und links ein. Auf ein Kommando geht die ganze Gruppe in die Hocke.

Das war der leichte Teil der Aufgabe. Schwierig wird es erst jetzt, wenn alle wieder gemeinsam aufstehen müssen, ohne umzufallen. Da muss man nicht nur auf sich selbst, sondern auch auf die anderen achten.

Papierrasseln

zur Ansicht

Schlafende Löwen

Die Kinder ziehen als Löwengruppe durch den Klassenraum. Nach einer bestimmten Zeit gibt der Spielleiter plötzlich das Kommando zu schlafen.

Alle Löwen suchen sich einen Platz und legen sich zum Schlafen. Dort bleiben sie liegen, bis der Spielleiter das Kommando gibt, dass alle Löwen wieder aufwachen sollen.



Geräusch-Memory®

Dieses Spiel braucht zwar etwas Vorbereitung – allerdings kann es nach der Vorbereitung öfter genutzt werden.

Dazu werden so viele Streichholzschachteln benötigt, wie es Kinder gibt. Es muss sich dabei um eine gerade Anzahl handeln.

Wichtig ist es, dass die Dosen alle gleich aussehen. Immer zwei werden gleich gefüllt. Zum Füllen eignen sich verschiedene Materialien: getrocknete Reiskörner oder Erbsen, kleine Nudeln oder Reis, Sand oder Salz, Büroklammern, Nägel, Schrauben und so weiter.

Jedes Kind bekommt eine Schachtel. Es macht einen Unterschied beim Schütteln, wenn zum Beispiel nur eine Büroklammer in einer Schachtel ist oder es vier sind.

Jedes Kind bekommt nur eine Schachtel nach dem Zufallsprinzip ausgehändigt und muss seinen Geräuschpartner suchen. Es darf aber nur geschüttelt und nicht geschaut werden.

Variante: Es ist oft sehr schwer, so viele ähnliche Geräusche auseinanderhalten zu können. Gerade bei jüngeren Kindern ist es vielleicht von Vorteil, nur fünf oder sechs verschiedene Geräusche anzubieten. Die Kinder müssen sich in Gruppen zusammenfinden.

Download
zur Ansicht