

Vorwort

Was sind eigentlich Spiele?

Bis heute gibt es keine allgemeingültige Definition für den Begriff Spiel. Mal soll es sinnfrei sei, dann wieder den Zweck des Einübens oder des Erlernens von etwas Neuem erfüllen. Jean-Jaques Rousseau (1762) sah zum Beispiel im Spiel die zwanglose Natürlichkeit. Friedrich Schiller beschrieb es 1793 als einen ästhetischen Zustand. Friedrich Fröbel sah darin 1826 die höchste Stufe der Kindesentwicklung. Maria Montessori hingegen begriff nicht das Spiel als wichtigen Baustein in der Entwicklung des Kindes, sondern die Arbeit. Kinder würden sich die Arbeit suchen, die sie für ihren jeweiligen Entwicklungsschritt bräuchten. Georg Kerschensteiner (1923) wiederum sah das Spiel im Gegensatz zur Arbeit als eine Form der Zerstreuung (vgl. Scheuerl, Das Spiel, 1975, S.7).

Eine wirkliche Definition über die Funktion oder die Wichtigkeit des Spiels gibt es nicht. Hans Scheuerl befasste sich weiter mit den Spieltheorien von der Antike bis zur Moderne und fand heraus, dass verschiedene Momente in vielen Spiele-Definitionen gemeinsam behandelt wurden, so zum Beispiel das Moment der Freiheit, der inneren Unruhe, der Scheinhaftigkeit, der Ambivalenz, der Geschlossenheit und der Gegenwärtigkeit (vgl. Kreuzer, Das Spiel im frühpädagogischen und schulischen Bereich, 1983, S. 10). Karl Josef Kreuzer erweiterte den Begriff des Spiels auf Menschen überhaupt und nicht nur auf Kinder, kleine Kinder oder Kinder im vorschulischen Bereich und gab an, dass es eine grundlegende Bedeutung für unser ganzes Leben hat (vgl. Kreuzer, 1983, S.3).

Im Spiel können, anders als vielleicht im Unterricht gewohnt, plötzlich ganz andere Kinder auf der Gewinner- oder der Verliererseite stehen und somit die Klassenkonstellation neu mischen. Vielleicht schließen sich auch andere Teams zusammen, die vorher nicht zusammen gearbeitet haben. Die sozialen Kompetenzen werden so auf jeden Fall gestärkt und ausgebaut. Weiterhin werden teilweise auch Fachkompetenzen geübt und spielend weiter ausgebaut, so zum Beispiel die Fähigkeit, miteinander zu kommunizieren, um die erworbenen Fachkompetenzen anzuwenden oder

Download
zur Ansicht

Aber auch hier sind Grenzen geboten – natürlich geht es einerseits um das Gewinnen, aber Freude und Spaß sollten im Vordergrund stehen. Es ist letztendlich zweitrangig, wer gewinnt – viel wichtiger ist es oft, dass alle zusammen etwas erlebt haben. Um dies zu unterstreichen, können alle Kinder zum Beispiel eine Urkunde bekommen oder es werden Bonbonorden o. Ä. ausgeteilt, die jedes Kind unabhängig von Erfolg und Niederlage bekommen kann.

Die Spiele dieses Bandes sind am Jahreskreis orientiert. Dabei werden selbstverständlich auch kulturelle Feste berücksichtigt. Die Spiele sind jedoch so ausgerichtet, dass sie in vielen Kulturen gespielt werden können. Für den Fall, dass Eltern Bedenken haben, weil es Spiele gibt, die eben besonders einem Fest zugeordnet werden, ist es gut darauf hinzuweisen, dass niemand zu einer anderen Religion oder zur Übernahme einer anderen Kultur bewegt werden soll. Ganz im Gegenteil soll Verständnis für andere Kulturen erworben und damit die gemeinsame Verständigung verbessert werden. Gerade beim Spielen können kulturelle Schranken abgebaut werden. Manche Feste, die hier exemplarisch einer bestimmten Jahreszeit zugeordnet sind, lassen sich auch zu anderen Gelegenheiten übernehmen – andere können ein wenig abgewandelt werden, um zu einer neuen Situation zu passen. Die meisten Spiele können auch gemeinsam mit Eltern und Geschwistern gespielt werden. Das kann den Zusammenhalt der Familie stärken.

Spiele stehen nicht im Gegensatz zum inklusiven Unterricht. Gerade beim Spielen fallen Schranken schnell und man erinnert sich gern gemeinsam an tolle Erlebnisse. Ob im Team oder als Gegner – Inklusion heißt „Gemeinsam und miteinander“. Es erfordert bei manchen Spielen ein wenig Geschick und Improvisation des Spielleiters, allen Mitspielern ein tolles Erlebnis zu verschaffen – aber die Mühe wird sich lohnen.

Viel Spaß!

Download
zur Ansicht

Hinweise zur Spielleitung

Wie jeder andere Unterrichtsschritt auch müssen Spiele geleitet werden. Das bedeutet, dass man sich genauso auf Spiele vorbereiten muss wie auf anderen Unterricht. Je besser Spiele vorbereitet werden, desto einfacher und reibungsloser verlaufen diese und werden zu einem großen 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 Leitung bei Unstimmigkeiten ist dabei wichtig. Die Lehrkraft muss also die ganze Zeit den Überblick behalten und sicherstellen, dass alles reibungslos verläuft.

Die Spielleitung muss auch die Art der Gruppenzusammensetzung bestimmen. Es gibt hier mehrere Möglichkeiten: Entweder können die Schüler selbst bestimmen, wie sie die Gruppen bilden. Das kann den Effekt haben, dass einzelne Schüler ausgeschlossen werden. Eine vorgegebene Gruppenzusammensetzung kann dies verhindern, aber auch zu Problemen führen, wenn Kinder zusammenspielen müssen, die sich nicht gut verstehen. Eine solche Verbindung kann gerade durch Spiele neu entstehen, es kann aber auch zu noch größeren Problemen führen. Darum muss hier sehr langsam und behutsam vorgegangen werden. Besonders geduldige, hilfsbereite und freundliche Kinder dürfen dabei nicht ausgenutzt werden, sonst haben sie irgendwann keine Lust mehr mitzuspielen.

Die Wahl kann auch scheinbar zufällig erfolgen, sodass zum Beispiel Karten ausgeteilt werden, die vorher dem Sitzplan angepasst wurden. So kann nicht nachvollzogen werden, dass es eine Lenkung der Verteilung durch den Lehrer gegeben hat und die Wahl wird eher angenommen.

Die Lehrkraft kann Spielleiter sein, kann diese Position aber auch an jemanden übertragen. Als Spielleiter müssen eventuell auch Entscheidungen getroffen werden, wenn es zu Unklarheiten oder unterschiedliche Regelauffassungen kommt. Hier kann jedoch auch großartig im Sinne der Gerechtigkeit gearbeitet werden. Wurde bisher keine Entscheidung getroffen, so muss diese falsche Auslegung zumindest

Auf zu Fasching/ Karneval/Fastnacht!

Spiele zur Bewegung und
Aufmerksamkeit

**Download
zur Ansicht**



Fasching/Karneval/Fastnacht

Ganz egal, wie es genannt wird und was der karnevalistische Schlachtruf ist – gefeiert wird Fasching in fast allen Regionen Deutschlands. Und auch in den feierärmeren Gebieten in Deutschland ist dies zumindest ein Anlass, mal wieder ein Fest in der Schule zu veranstalten – vielleicht mit Eltern, vielleicht ohne. Ganz egal, was ansteht: Es werden Spiele gebraucht, mit denen die Kinder ausgelassen feiern können.

Zu einer richtigen Faschingsfeier gehört außerdem ein ansprechendes Büfett. Hier kann jeder etwas beisteuern – vom Wackelpudding über gesundes Obst, Gemüseschnitten und Würstchen bis hin zum Kuchen.

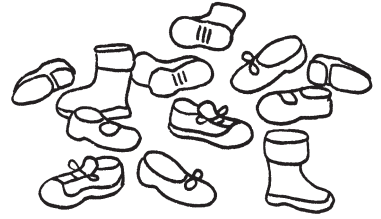
Verkleiden darf keine Pflicht sein! Vielleicht bietet es sich aber an, ein Motto auszugeben: literarische Figuren oder Ähnliches. Oder die Lehrkraft gibt das Motto aus „Auf hoher See“. Hierzu können Fische(r), Seesterne, Kapitäne, Matrosen und Piraten kommen. Es gibt noch viele weitere Möglichkeiten. Egal wie das Fest aussehen soll – (Spielzeug-)Waffen sollten untersagt werden, um Verletzungen vorzubeugen, die damit entstehen könnten.

In der lustigen Faschingszeit spielt man gern:

- Bei uns hat sich was verändert
- Luftballontanz 1
- Luftballontanz 2
- Reise nach Jerusalem
- Zeitungstanz
- Stopptanzen
- Doppeltippen

Bei uns hat sich was verändert

Ein Kind oder eine Gruppe von Kindern schaut sich noch einmal genau alle anderen Kinder an. Dann gehen sie nach draußen vor die Tür. In der Zeit wird dann in der Klasse eine bestimmte Anzahl von Dingen verändert. Zum Beispiel bekommt die Prinzessin die Rose des Clowns oder der Pirat und der Koch tauschen die Hüte. Das Ganze muss leise passieren, denn die, die draußen stehen, halten gern einmal das Ohr an die Tür...



Bei älteren Schülern kann dann auch schon mal die Sitzordnung verändert werden oder die Deko im Klassenraum. So wird es ein wenig schwieriger.

Jetzt dürfen sich alle wieder auf ihre Plätze setzen und rufen: „Bei uns hat sich was verändert!“, rufen sie. Die, die vor der Tür stehen, kommen wieder herein. Sie müssen sich alles anschauen und herausfinden, was sich verändert haben könnte. Sobald dies gelöst ist, sind andere an der Reihe.

Luftballontanz 1

Je zwei Kinder benötigen einen Luftballon und Musik muss bereitstehen.

Zwei Kinder bekommen einen Luftballon und müssen diesen, ohne ihre Hände zu benutzen, zwischen sich halten. Es sollte mit dem Kopf begonnen werden, sobald der Luftballon rutscht, kommt der Bauch zum Einsatz und schließlich die Beine. Welches Paar schafft es am längsten, den Ballon oben zu halten?

Diejenigen, deren Partner auf die Erde gefallen ist, scheiden aus und dürfen die anderen anfeuern!



Luftballontanz 2

Jedes Kind bekommt einen Luftballon und ein Stück Schnur. Musik sollte vorhanden sein.

Die Kinder kneten nun den Luftballon so um den Fuß, dass dieser auf dem Boden aufliegt. Sobald die Musik einsetzt, geht es los. Jeder versucht nun, die Luftballons der Mitspieler durch Treten zum Platzen zu bringen. Doch sobald der eigene Ballon kaputt ist, scheidet das Kind aus.

Wer schafft es, sich so durch die Gruppe zu manövrieren, dass die Ballons der anderen zerstört werden, der eigene jedoch heil bleibt? Schwierig...

Eine zusätzliche Schwierigkeit kann das Ausschalten der Musik darstellen. In dem Moment darf nämlich nicht mehr auf die Ballons getreten werden! Wer sich dem widersetzt, muss seinen Ballon an denjenigen abgeben, dessen Ballon er gerade zerstört hat, und scheidet auch aus.



Ab der zweiten Runde wird es knifflig. Immer ein Stuhl verschwindet und das Kind, das keinen Stuhl mehr ergattern kann, scheidet leider aus. Wenn zwei gemeinsam auf einem Stuhl sitzen, muss der Spielleiter eine Entscheidung treffen. Sitzt einer auf irgendetwas des anderen, so ist der, der unten sitzt, derjenige, der zuerst da war! Sitzen beide nebeneinander, kann der Spielleiter auch beide eine Runde weiterkommen lassen. Wer sich an einem Stuhl festhält, stehen bleibt oder gar zu früh hinsetzt, scheidet gleich aus! Gewinner ist derjenige, der zuletzt auf einem Stuhl sitzt!

Es gibt auch **Varianten** dieses Spiels: zum Beispiel mit Eisschollen und Pinguinen. Hier werden Styroporstücke als Inseln ausgelegt, die dann von herumschwimmenden „Pinguinen“ angesteuert werden, sobald die Musik ausgeht. Oder es werden Zeitungen ausgelegt usw.



Stopptanzen

Wir benötigen eine möglichst große freie Fläche und Musik. Solange die Musik spielt, müssen sich alle Kinder bewegen. Stoppt die Musik, so muss man in der Bewegung sofort innehalten/einfrieren. Wer sich zuletzt bewegt hat, scheidet aus.



Doppelte Tiere

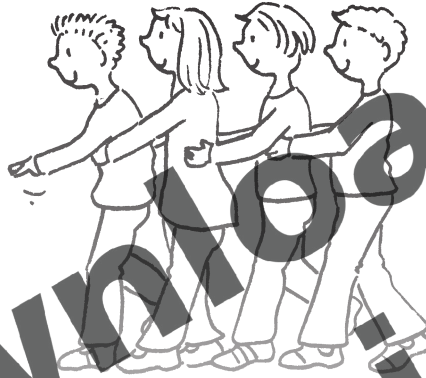
Zwei Kinder gehen vor die Tür. In der Zeit werden die Karten so verteilt, dass immer zwei Kinder dasselbe Tier bekommen. Die Tier-Kinder dürfen sich jedoch nicht absprechen.

Während der Zeit werden die Karten so verteilt, dass immer zwei Kinder dasselbe Tier bekommen. Die Tier-Kinder dürfen sich jedoch nicht absprechen.

Tausendfüßlerlauf

Die Mannschaften stellen sich hintereinander auf. Der Hintermann muss seinen Vordermann umfassen, sodass der Tausendfüßler ganz eng steht. Auf ein Startzeichen geht es los und der Tausendfüßler setzt sich in Bewegung.

Entweder geht es darum, welcher Tausendfüßler die längste Zeit zusammenbleibt oder wer zuerst eine bestimmte Distanz überwinden kann, ohne auseinanderzubrechen.



Dreibeinlauf

Wir benötigen ein Klettband zum Zusammenbinden der Beine. Zwei Mitschüler tun sich zusammen und bilden ein Team. Sie stellen sich nebeneinander und binden die beiden mittleren Beine zusammen, so können nur noch gemeinsame Schritte gemacht werden, sonst wird es schwierig.

Zwei oder mehr Teams können gegeneinander antreten. Wer schafft es als Erstes, die Ziellinie zu überqueren?

Download zur Ansicht

Flüsterpost

Am besten sitzen die Kinder zusammen im Stuhlkreis. Ein Kind denkt sich einen Satz aus, zum Beispiel „Draußen regnet es.“. Wichtig ist, dass nichts Beleidigendes gesagt werden darf.

Dieser Satz wird nun dem nächsten Kind, das rechts sitzt, ins Ohr geflüstert. Dieses Kind muss den gehörten Satz dann wieder seinem rechten Nachbarn ins Ohr flüstern. Wenn der Satz dann wieder beim Nachbarn links ankommt, muss er laut gesagt werden.

Das gibt eine Menge Gelächter, weil der Satz meistens falsch ankommt oder völlig unverständlich wiedergegeben wird!



Familie Müller im Zoo

Zwölf Stühle werden in zwei Sechserreihen hintereinandergestellt. In der Anzahl der Mitspieler entsprechend vorbereitet werden. Auf sechs Karten stehen folgende Tiere:

Hier noch die Geräusche:

- **Affe:** schreit, wie Affen schreien
- **Zebra:** tritt mit den Hufen auf
- **Elefant:** trompetet
- **Känguru:** hüpfte auf
- **Löwe:** brüllt wie ein Löwe eben brüllt / faucht
- **Bär:** brüllt ebenfalls
- **Mutter Margarete Müller:** „Pass auf!“
- **Vater Stefan Müller:** „Alle hier entlang!“
- **Oma Hilde Müller:** „Wartet doch auf mich!“
- **Opa Erich Müller:** „Warum sind wir überhaupt hier?“
- **Tochter Emilie Müller:** „Oh, wie süß!“
- **Sohn Maximilian Müller:** „Ich habe Hunger!“

Nach einiger Zeit kann gewechselt werden.

**Download
zur Ansicht**



Flaschendrehen

Kinder sitzen im Stuhlkreis oder im Sitzkreis.



Ein Kind beginnt damit, die Flasche zu drehen, und gibt eine Bedingung aus, die der erfüllen muss, auf den die Flasche zeigen wird.

Die Bedingung, wie auf einem Bein um die Gruppe herum zu hüpfen oder laut aus dem Fenster zu rufen, muss umgehend erfüllt werden. Danach darf wieder gedreht werden.

**Download
zur Ansicht**