

# Spiele zum Eingewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden, für die Klassengemeinschaft, zum Einüben von Regeln und zum Kommunizieren

## Begrüßungsspiel

**Ziel:** Die Kinder lernen die Namen ihrer Mitschüler, formulieren einen Wunsch für den Tag und entwickeln ihre Empathiefähigkeit weiter.

### Anleitung:

Die Kinder stehen im Kreis. Das erste Kind dreht sich zu dem rechts von ihm stehenden Kind, gibt ihm die Hand, begrüßt es mit seinem Namen, sagt ihm etwas Freundliches oder worüber es sich freut, z. B. „Guten Morgen, Jakob, ich freue mich, dass du da bist, weil du immer so lustig bist.“ oder: „Guten Morgen, Emma, ich freue mich, dass du wieder gesund bist, weil du uns in der Klasse gefehlt hast.“

Wenn die Kinder sich schon etwas besser kennen, kann ein zweiter Satz angehängt werden, in dem ein Kind dem anderen etwas wünscht, z. B. „Ich wünsche dir, dass du heute Nachmittag viel Zeit zum Spielen hast.“ oder: „Ich wünsche dir heute Nachmittag viel Spaß bei deiner Oma.“

## Platz tauschen

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmung, ihr Gemeinschaftsgefühl und die Freude am Spiel.

Download zur Ansicht

## Achtsamkeitsspiel

**Ziel:** Die Kinder vertiefen ihre Fremdwahrnehmung und ihre Freude am Spiel weiter.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt, spricht ein anderes Kind mit seinem Namen an, bekundet, dass es seinen Mitschüler wahrgenommen hat, und sagt: „Ich freue mich, dass du in meiner Klasse bist, weil ...“. Es nennt eine Eigenschaft oder eine Verhaltensweise, die ihm an diesem Kind gefällt oder irgendetwas, was es mit diesem Kind in positiver Weise verbindet.

Das Spiel ist zu Ende, wenn jedem Kind mindestens einmal etwas Freundliches gesagt worden ist.

## Schnick, schnack, schnuck

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit und Reaktionsschnelligkeit und sie akzeptieren die Entscheidung durch das Spiel.

**Anleitung:**

Wenn zwei Kinder schnell entscheiden müssen, wer beginnt, können sie das bekannte Spiel durchführen. Sie haben die Wahl zwischen Schere, Stein, Papier oder Brunnen.



Schere



Stein



Papier



Brunnen

Die beiden Spieler zeigen eine der vier Möglichkeiten gleichzeitig. Derjenige, der ein anderes gewinnen oder verlieren kann, steht immer außer

Download  
zur Ansicht

## Freier Stuhl

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmung, beschreiben andere Mitschüler und lernen die Namen kennen.

**Anleitung:**

Der Lehrer und die Kinder stellen die Stühle im Kreis auf. Ein zusätzlicher Stuhl muss dazugestellt werden. Der Lehrer setzt sich so, dass der Stuhl rechts neben ihm frei ist. Er klopft auf den freien Stuhl neben sich und sagt: „Der Stuhl hier neben mir ist leer. Ich bitte den Jungen ... /das Mädchen ... hierher.“ Er beschreibt ein Kind. Wenn sich das Kind selbst erkannt hat, sagt es seinen Namen, z. B. „Ja, das ist Mia.“, und setzt sich auf den freien Stuhl. Jetzt darf das Kind, dessen rechter Platz nun frei ist, ein anderes Kind bitten und sagt ebenfalls: „Der Stuhl hier neben mir ist leer. Ich bitte den Jungen ... /das Mädchen ... hierher.“ So geht es immer weiter.

Die Kinder sollen nicht mehrmals das gleiche Kind auswählen und niemanden bevorzugen, sondern dafür Sorge tragen, dass alle Kinder gleichbehandelt werden. Das Spiel kann zehn Minuten lang gespielt werden und ist beendet, sobald jedes Kind einmal genannt worden ist.

## Schuhe zuordnen

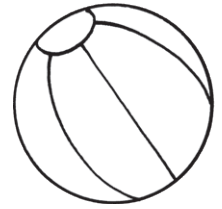
**Ziel:** Die Kinder der Klasse lernen sich näher kennen und werden auf Besonderheiten aufmerksam.

**Anleitung:**

Die Kinder ziehen ihre Schuhe aus und legen sie auf einen Haufen. Sie setzen sich in einen Stuhlkreis.

Ein Kind wird bestimmt, es geht zum Schuhhaufen, sucht ein Paar aus und gibt sie demjenigen, dem die Schuhe möglicherweise gehören. Nun darf das Kind, das seine Schuhe hat, ein Paar aus dem Haufen auswählen und dem Schuhbesitzer

## Ein Ball für Lena



**Ziel:** Die Kinder der Klasse lernen ihre Namen kennen und entwickeln ihre Freude am Spiel weiter.

**Anleitung:**

Für dieses Spiel wird ein Ball benötigt.

Die Kinder sitzen im Sitzkreis entweder auf dem Stuhl oder auf dem Boden. Der Lehrer hat den Ball in der Hand.

Er ruft den Satz „Der Ball ist für ...“ und wirft dem Ball diesem Kind zu. Das Kind fängt den Ball, wählt ein anderes Kind aus, ruft den Satz „Der Ball ist für ...“ und wirft ihn diesem Kind zu. So geht es immer weiter, bis alle Kinder einmal den Ball hatten. Das Spiel dauert nur wenige Minuten und kann dann noch einmal wiederholt werden.

## Immer zwei

**Ziel:** Die Kinder lernen sich näher kennen, berühren sich und werden für Partnerarbeit sensibilisiert.

**Anleitung:**

Die Kinder finden sich zu zweit zusammen.

Sie machen eine Partnerübung, z. B.:

- Die beiden Partner stehen Rücken an Rücken und haken sich mit den Armen ein. Sie setzen sich auf den Boden, stehen gleichzeitig auf, setzen sich wieder auf den Boden und stehen wieder gleichzeitig auf.
- Die beiden Partner stehen Rücken an Rücken und haken sich mit den Armen ein. Sie beugen sich abwechselnd nach vorne und heben den anderen dadurch hoch.
- Die beiden Partner stehen Rücken an Rücken und haken sich mit den Armen ein. Sie laufen ein Stück, dabei immer abwechselnd mal der eine einige Schritte in seine Richtung gehen, dann der andere.
- Ein Partner setzt sich auf den Boden und läuft auf den Händen. Das andere Kind hält

## Hänschen, piep mal

**Ziel:** Die Kinder lernen sich näher kennen.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind wird ausgewählt. Der Lehrer verbindet ihm die Augen. Das Kind geht in die Mitte, tastet sich vorwärts, berührt einen Mitschüler und sagt: „Hänschen, piep mal!“ Dieser antwortet: „Piep.“ Wenn der Blinde seinen Mitschüler nicht erkennt, geht er zum nächsten Kind und sagt noch einmal: „Hänschen, piep mal!“ Wenn der Blinde seinen Mitschüler erkannt und richtig benannt hat, darf er sich auf dessen Platz setzen. Dieses Kind ist nun der neue Blinde.

## Bewegungen erraten

**Ziel:** Die Kinder sollen ihre Wahrnehmungsfähigkeit und das Gemeinschaftsgefühl erweitern.

**Anleitung:**

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind geht in die Mitte und stellt einen Gegenstand, ein Hobby oder ein Gefühl durch eine Bewegung dar. Die anderen sollen erraten, worum es sich handelt. Der Erste, der es erraten hat, bekommt einen Punkt. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## Was ich am Wochenende gemacht habe

**Ziel:** Die Kinder können sich den anderen mitteilen, stellen durch eine Bewegung dar, was sie am Wochenende gemacht haben, und entwickeln ihre Freunde an der Darstellung weiter.

Download  
zur Ansicht

## Ich male etwas an die Tafel

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit.

**Anleitung:**

Der Lehrer malt etwas an die Tafel. Das Kind, das als Erstes erkennt, was es werden soll, darf das nächste Bild malen.

Der Malende dreht sich während des Malens immer wieder zu den anderen Kindern um, um festzustellen, wer schon etwas vermuten möchte. Die Kinder sollen nicht in die Klasse hineinrufen, sondern sich melden.

## Spieglein, Spieglein

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit.

**Anleitung:**

Die Kinder finden sich mit einem Partner zusammen. Die beiden stellen sich einander gegenüber. Ein Kind macht Bewegungen und Verrenkungen auf der Stelle. Das andere Kind stellt das Spiegelbild dar und macht zeitgleich alles nach, was es sieht, aber spiegelverkehrt.

Nach einigen Minuten wird gewechselt.

## Und wer im Januar geboren ist

**Ziel:** Die Kinder machen sich ihr eigenes Geburtsdatum bewusst, lernen die der anderen kennen und stellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede fest.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen im Kreis. Jeder berichtet das Geburtsdatum und was ihm im Januar

Download  
zur Ansicht

lang kann er den Geburtstagskindern die Möglichkeit geben, hervorzutreten und sich von den anderen beklatschen zu lassen.

Der Text kann rhythmisch gesprochen oder aber gesungen werden.

### Und wer im Januar geboren ist

Text/Musik: Volksgut

1. Und wer im Ja - nu - ar ge - bo - ren ist,  
tritt ein, tritt ein, tritt ein! Er macht im Kreis  
ei - nen tief - fen Knicks, ei - nen tie - fen, tie - fen  
Knicks. Hei - di, hei - di, hop - sa - sa - sa!

The image shows a musical score for the song 'Und wer im Januar geboren ist'. It consists of four staves of music in G major (one sharp) and 6/8 time. The lyrics are written below the notes. A large, diagonal watermark 'Download zur Ansicht' is overlaid on the score.

Vorschläge für veränderte/modernisierte Liedtexte:

Das Kind, das im Jan. geboren ist,  
tritt ein, tritt ein, tritt ein! Es macht die Ver-  
beugung für euch alle tief, ja, so

## Geburtstagsspiel

**Ziel:** Die Kinder machen sich ihren eigenen Geburtstag bewusst, erfahren die Daten der anderen, stellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede fest, erweitern ihren Gemeinschaftssinn und ihre Freude am Spiel.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen an ihrem Platz.

Der Lehrer spricht langsam den Vierzeiler für das Geburtstagsspiel, der für jeden weiteren Monat wiederholt wird:

Und wenn dein Geburtstag im Januar ist,  
dann laufe nun durch diesen Raum  
und zeige den anderen, wer du nun bist,  
denn unsichtbar bist du wohl kaum.

Bei der Nennung des Geburtsmonats taufen die Kinder, die in dem Monat Geburtstag haben, quer durch die Klasse an den Tischen vorbei, machen ein freundliches Gesicht, verbeugen sich möglicherweise vor anderen Kindern und werden von allen beklatscht. Erst wenn die Kinder wieder sitzen, spricht der Lehrer die nächste Strophe.

### Armer, schwarzer Kater

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit, ihr Gemeinschaftsgefühl und die Freude am Spiel.

**Anleitung:**

Alle Kinder sitzen an ihren Plätzen. Ein Kind wird bestimmt, das den „Kater“ darstellen soll. Der „Kater“ läuft langsam durch den Raum zum nächsten, miaut und bleibt vor einem Kind stehen.

Download  
zur Ansicht



## Regeln üben

**Ziel:** Die Kinder üben und verinnerlichen durch das schrittweise Vorgehen Regeln oder Abläufe.

**Anleitung:**

Für dieses Spiel werden fünf Reifen benötigt.

Die Kinder haben im Unterricht die einzelnen Schritte für eine freundliche Kommunikation mit einem Partner gelernt und auch in konkreten Gesprächen mit einem Partner erprobt.

- Erster Schritt: Ich lasse meinen Gesprächspartner ausreden.
- Zweiter Schritt: Ich schaue ihn freundlich an und höre ihm genau zu.
- Dritter Schritt: Ich stelle ihm mehrere Fragen.
- Vierter Schritt: Ich höre ihm bei den Antworten genau zu und frage noch einmal nach, wenn mir etwas nicht klar ist.
- Fünfter Schritt: Ich sage ihm, was mir gefallen und was mir nicht behagt hat.

Dabei haben die Kinder z. B. von einem Erlebnis am Wochenende erzählt, wobei der gegenüberstehende Gesprächspartner die fünf Schritte beachtet hat. Anschließend ist gewechselt worden. Der Lehrer legt für das Spiel nun fünf Reifen nebeneinander, die die fünf Schritte symbolisieren.

Das erste Kind geht (langsam) in den ersten Reifen, stellt sich mit beiden Füßen hinein und sagt: „Erster Schritt: Ich lasse meinen Gesprächspartner ausreden.“ Dann geht es in den nächsten Reifen und sagt den Satz des zweiten Schritts. Wenn das Kind in allen fünf Reifen war und den jeweiligen Satz gesagt hat, klatscht es ein anderes Kind ab, das nun an der Reihe ist. Wenn ein Kind einen Text vergessen hat, dürfen seine Mitschüler helfen.

Das Spiel kann zum Lernen von Wochentagen oder Monaten genutzt werden.



## Die Betreuer passen auf

**Ziel:** Die Kinder werden auf Regeln aufmerksam.

**Anleitung:**

Die Kinder haben zuvor bereits schrittweise gelernt, freundlich mit einem Partner zu kommunizieren, und die Regeln durch das Spiel „Regeln üben“ verinnerlicht.

Nun sitzen sich immer zwei Kinder als Gesprächspartner gegenüber (als „Erzähler“ und „Zuhörer“). Neben dem Zuhörer sitzt ein weiteres Kind als „Betreuer“. Es passt auf, dass sich der Zuhörer an die fünf Schritte (siehe Spiel „Regeln üben“) hält.

Das Spiel beginnt damit, dass der Erzähler drei Minuten von einem besonderen Erlebnis (von seiner Geburtstagsfeier, von einem Ausflug o. Ä.) erzählt. Der Zuhörer hält sich währenddessen an die fünf Schritte. Gelingt ihm dies, streichelt der Betreuer ihm anerkennend über die Schulter. Bricht er eine Regel, klopf ihm der Betreuer mit dem Zeigefinger auf den Rücken.

Anschließend wechseln die beiden Gesprächspartner ihre Rollen und der Betreuer passt beim neuen Zuhörer auf, ob er sich an die Regeln hält.

## Schatz verstecken

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihr Gemeinschaftsgefühl und die Freude am Spiel.

**Anleitung:**

Die Kinder einigen sich auf einen Gegenstand, der der „Schatz“ sein soll.

Ein Kind verlässt die Klasse. Die anderen Kinder beraten, wo der Schatz versteckt werden könnte. Wenn der Gegenstand nicht mehr zu sehen ist und alle Kinder am Platz sitzen, darf das Kind wieder in die Klasse. Es muss nun herausfinden, wo der Schatz ist. Die anderen Kinder dürfen nichts verraten und müssen

Download zur Ansicht

## Ich sehe was, was du nicht siehst

**Ziel:** Die Kinder erweitern Wahrnehmungsfähigkeit und ihre Freude am gemeinsamen Spiel.

### **Anleitung:**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind darf einen Gegenstand auswählen, den die anderen erraten sollen. Der Gegenstand muss für alle Kinder sichtbar sein. Das Kind sollte den Gegenstand dem Lehrer vorab ins Ohr flüstern, damit es tatsächlich dabei bleibt und nicht während des Spiel wechselt.

Auf ein Signal sagt das Kind: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ...“. Dabei nennt es die Farbe, die der Gegenstand hat. Die anderen Kinder raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wenn die Kinder ihn auch nach längerer Zeit nicht erraten, muss das Kind nähere Auskünfte geben, z. B. kann es die Entfernung durch „kalt“ oder „warm“ deutlich machen oder erklären, wofür er benötigt wird. Das Kind, das den Gegenstand errät, ist nun an der Reihe.



## Ich mag dich

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Fremdwahrnehmung, ihre Empathiefähigkeit und ihre Freude am Spiel.

### **Anleitung:**

Ein Stuhl steht in der Klasse und ist leer. Die Kinder sitzen im Halbkreis davor. Der Lehrer bittet ein Kind, auf den leeren Stuhl zu setzen. Die anderen Kinder sagen einen Satz, in dem sie dem Kind etwas Freundliches mitteilen. Sie können z. B. sagen „Ich mag dich, weil du ... bist“, „Du bist immer sehr freundlich“, „Du bist lustig“, „Ich finde ... an dir“, „Ich finde, dass du ...“, „Ich finde, dass du ...“, „Ich finde, dass du ...“, „Ich finde, dass du ...“.

Download zur Ansicht

## Wahrheit oder Lüge

**Ziel:** Die Kinder lernen sich näher kennen und können Wahrheit oder Lüge einschätzen.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und erzählt in zwei Minuten eine Geschichte. Die anderen Kinder sollen raten, ob die Geschichte wahr ist oder ob sie gelogen ist. Das Kind, das richtig rät, erzählt nun selbst eine Geschichte. Die anderen raten, ob sie wahr oder gelogen ist. So geht es immer weiter. Das Spiel kann durchaus eine ganze Schulstunde dauern und ist für den letzten Schultag vor den Ferien sehr geeignet, sollte aber am Anfang zehn Minuten nicht überschreiten.

Eine Sanduhr kann helfen, die Zeit einzuhalten.

## Taler, Taler, du musst wandern

**Ziel:** Die Kinder agieren in der Gruppe und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

**Anleitung:**

Die Kinder stellen sich in einen Kreis. Ein Kind hält zwischen seinen beiden Handflächen eine Münze oder ein Plättchen. Ein anderes Kind steht außerhalb des Kreises und muss aufpassen. Es soll später erraten, wer den Taler erhalten hat.

Die Kinder im Kreis falten die Hände so vor dem Bauch, dass die Handflächen oben offen und unten zu sind. Nun beginnen alle, das Lied „Taler, Taler, du musst wandern“ zu singen.

Taler, Taler, du musst wandern

Text/Musik: Volkslied

zur Ansicht

das Kind, das außerhalb steht, sagen, wer den Taler erhalten hat. Wenn es richtig geraten hat, dann darf es im nächsten Durchgang den Taler selbst wandern lassen. Hat es falsch geraten, darf das Kind, das den Taler in der Hand hat, den Taler wandern lassen.

## Jeder spielt alle Rollen

**Ziel:** Die Kinder erleben sich im Rollenspiel sowohl in der Rolle des Mobbers als auch in der des Gemobbten, werden sich der unterschiedlichen Gefühle bewusst und finden eine Fortsetzung.

### Anleitung:

Der Lehrer beschreibt eine negative Situation, die die Kinder im Rollenspiel mit einer selbstgewählten kurzen Fortsetzung nachstellen, z. B.:

- Lara und Jakob stehen zusammen und reden über Tina, die aus einiger Entfernung zu ihnen schaut. Die beiden sehen das Mädchen an und lachen. Tina geht traurig weg.
- Tim und Leon stehen zusammen, Jakob steht etwas abseits und schaut zu den beiden herüber. Da sagt Leon: „Tim, meinst du nicht auch, dass der Kleine ziemlich blöd aus der Wäsche guckt?“ Daraufhin antwortet Tim: „Ja, Leon, jetzt wo du das so sagst, merke ich es auch. Der Kleine guckt wirklich ziemlich blöd aus der Wäsche.“
- Kai ist auf dem Weg zur Schule. Da versperrt ihm Momo den Weg. Momo will einen Euro haben. Doch Kai hat kein Geld dabei. Da nimmt Momo den neuen Füller aus Kais Etui und droht ihm, dass etwas Schlimmes passiert, wenn er davon einem anderen erzählt.
- Tom hat im Kunstunterricht ein Bild mit Wasserfarbe gemalt. Da kommt Lisa an seinem Platz vorbei und stößt den Wasserbecher um, sodass sich das Wasser über das Bild ergießt.

Die Kinder bilden sich aus der ausgewählten Situation Kleingruppen aus zwei bis vier Schülern. Jede Gruppe stellt die Situation nach und spielt die Szene nach. Dann denken sie sich

## Mäuse-Sanitäter

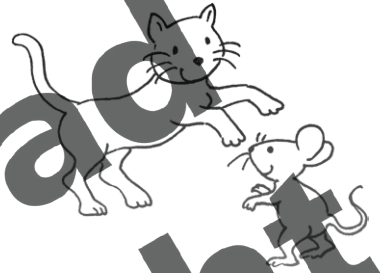
**Ziel:** Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmungs- und Empathiefähigkeit weiter.

**Anleitung:**

Für dieses Spiel wird ein Ball benötigt.

Ein Kind spielt eine Katze. Vier Kinder spielen die Sanitäter. Die restlichen Kinder stellen die Mäuse dar. Die Katze soll die Mäuse fangen, d. h. sie hat den Ball und wirft die Mäuse ab. Jede Maus, die mit dem Ball getroffen wird, bleibt regungslos stehen. Die Mäuse-Sanitäter transportieren sofort jede getroffene Maus an den Spielfeldrand und „päppeln“ sie in wenigen Sekunden wieder auf, sodass sie schnell wieder am Spiel teilnehmen kann. Wenn die Katze es schafft, alle Mäuse mit dem Ball zu treffen, ist die letzte verbliebene Maus die neue Katze.

Falls es die Katze nach einer vorher vereinbarten Zeit (z. B. zehn Minuten) nicht schafft, alle Mäuse zu treffen, kann ein anderes Kind als Katze bestimmt werden.



## Unter der Lupe

**Ziel:** Die Kinder machen sich die Ursache von Konflikten bewusst und werden sensibilisiert, Lösungen zu finden.

**Anleitung:**

Die Kinder nennen eine Streitsituation zwischen zwei Schülern, die in der Klasse passiert und noch nicht gelöst ist.

Der Lehrer stellt zwei Stühle im Abstand von zwei bis drei Metern einander gegenüber und setzt die Kinder in die Stühle dazwischen. Die beiden Kinder, die in den Streit verwi-

Download  
zur Ansicht

Ist der Streit noch nicht beendet, werden die Schritte noch einmal konsequent durchgespielt.

Wichtig ist, den Streit zu versachlichen und jedem Kind die Möglichkeit zu geben, seine Sichtweise darzustellen und zu einer Lösung beizutragen.

In einer akuten Streitsituation werden die Kinder oft noch sehr emotional reagieren. Nach und nach gelingt es ihnen immer besser, sachlich zu argumentieren.



## Der Aufräum-Rap

**Ziel:** Die Kinder entdecken ihre Freude für das Aufräumen und entwickeln ihr Rhythmusgefühl weiter.

**Anleitung:**

Fünf Minuten vor Unterrichtsschluss klatscht der Lehrer in die Hände und spricht den Aufräum-Rap rhythmisch vor. Davon begleitet räumen die Kinder ihre Arbeitsmaterialien auf. Nach wenigen Tagen können sie während des Aufräumens den Rap selbst rhythmisch mitsprechen.

### Aufräum-Rap

Text: Edelgard Moers

Mein Platz, der wird gleich sauber sein.  
Ich räum die Sachen nur noch ein.  
Wie der Blitz und ohne Fleck.  
Hokus, pokus! Alles weg.

Was nehm ich mit? Was lass ich hier?  
Das ist doch klar, merk ich mir:  
Wie der Blitz und ohne Fleck.

Download zur Ansicht

## Wer darf gehen?

**Ziel:** Die Kinder akzeptieren die Reihenfolge zum Beenden des Unterrichts und zum Verlassen der Klasse.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen entweder im Kreis oder an ihren Tischen und haben ihre Arbeit beendet. Der Lehrer sagt: „Alle Kinder, die im Januar Geburtstag haben, dürfen aufstehen, sich an der Tür aufstellen und den Klassenraum verlassen.“ Sobald die Kinder aufgestanden sind und wieder Ruhe eingekehrt ist, schickt sie die nächste Gruppe (die Kinder, die im Februar Geburtstag haben), aus der Klasse.

Der Lehrer kann am nächsten Tag eine andere Reihenfolge vorgeben, z. B. nach Farben in der Kleidung, nach der Länge der Haare, nach der Körpergröße, nach der Schuhgröße, ...

Das Spiel ist sinnvoll, damit die Kinder nicht alle gleichzeitig zur Tür stürmen.

Download  
zur Ansicht