Inhaltsverzeichnis

Vorwort 5

Didaktisch-methodische Hinweise 6

Konzentrationsspiele

Zauberrohr 8
Hip-Hop-Hep 8
Erkenne die Mitschüler an den Händen 9
Was machst du? 9
Oh ja! 10
Handgewirr 10
Elektrospiel 10
Farbenspringen 11
Smartiessauger 11
Ballkampf 12
Tafelfußball 12
Satz-Klavier 13
Fang das Küken 13
Hütchenkreis 13
Urteilen 14
Mein Nachbar 14
Das schwarze Schaf 15
Verfolgungsjagd 15
Tauschgeschichten 15
Die Suche 16
Kühe im Stall 16
Schatzdiebe 17
Mäusejagd 17
Klammerjagd 18
Schülermemory 18
Gut gepustet 19
Pantomimenpost 19
Wer hat, muss 20
Klopfrunde 20
Sitzkissen 20
Flugobjekte 21
Summer 21

Vertrauens- und soziale Spiele

Regenmassage 22
Porträtwettbewerb 22
Über den Fluss 23
Lustige Reden 23
Ringlauf 23
Der Schatten 24
Pendeln 24
Unser V 24
Krankenhaus 25
Rücken an Rücken 25
Obenauf 25
Ausbrecher 26
Fang mich 26
Sesam öffne dich 26
Raupen 27
Seid leise 27
Besetzer Stuhl 27
Reifentransport 28
Wir bauen eine Maschine 28
Klatschkanon 29
Turm 30
Mein heimlicher Freund 30
Rückenpost 30
Lustige Schule 31
Angetippt 31
Krebse-Schubsen 31
Kräfte messen 32
Gedrückter Daumen 32

Kommunikationsübungen

Lügenkönig 33
Leises Spiel 33
Welcher Stuhl 34
Kommentator 34
Kreuzwortspiel 35
Unser Bild 35
Altersstuhlkreis 35
Mal genau 36
Smileykönig 36
Blind gestellt 37
Einmal-Zahl 37
Gruppenstandbild 37
Distanz 38
Sag mir, wer ich bin 38
Platztausch 39

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Wen suchen wir? 40
Ich bin 40
Weiterreichen 40
Von Ohren und Geigen 41
Druckreihe 41
Mund, Ohren, Zeigefinger 41
Fantasiesprache 42
Verbotene Buchstaben 42
Was hat die genervte Mia gemacht? 42
Wort gegen Wort 43
Wen meine ich? 43
Die Mauer 44
Redensarten 44
Zum Schweigen gebracht 45

Zuordnungsspiele

Zuordnungskarten 46
Maier-Spiel 47
Fädenziehen 47
Händetreffen 48
Stuhl-Quartett 48
Wozu passt? 48
Bilderpuzzle 49
Eigenschaftenordnen 49
Marktplatz 49
Gegenstandsmarkt 50
Geräusche-Quartett 50
Pegel 50
Seelenverwandtschaft 51
Daumendrehen 51
Gerufenes ABC 52
Namen auszählen 52
Geschwisteranzahl 53
Stuhlfangen 53
Teilchen-Bindung 54
Gleich sein 54
Blinde Zeichen 55

Stationen zu allen Bereichen

Materialien 56
Station 1 Blind geführt 57
Station 2 Blind gehört 58
Station 3 Spiegel 59
Station 4 Der Stuhl 60
Station 5 Meine Kleidung . . . 61
Station 6 Stimmung 62
Station 7 Meine Hand, deine Hand 63
Station 8 Das schätze ich an dir 64
Namensblatt 65
Station 9 Gut gefüttert 66
Station 10 Rücken-/Armpost . . 67
Station 11 Fragerunde 68
Station 12 Autogramme 69
Station Z Telegramme 70
Laufblatt 71

Literaturverzeichnis 72

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion
© Persen Verlag

Der Einsatz von Spielen kann eine Form der Arbeit darstellen, bei dem die Schüler sehr eigen- und selbstständig agieren können. Damit wird ihnen in einem hohen Maß Verantwortung für sich und andere übertragen. Bei den verschiedenen Spielen haben sie die Möglichkeit, sich auszuprobieren. Darüber hinaus können die Schüler verstärkt Sozialkompetenzen erwerben.

Spiele werden meist als freudebringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen, Lernspielen. Spiele können materialgebunden sein, müssen dies aber nicht. Wichtig ist jedoch, dass ein Spiel erst dann ein solches ist, wenn man nach gemeinsam vereinbarten Regeln spielt.

Schon seit den Anfängen der Pädagogik wird versucht, das Spiel sinnvoll zu nutzen. Leider gibt es auch Spiele, die häufig den Erwartungen von Schülern und Lehrkräften nicht entsprechen. Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, sollten immer den Kriterien Spannung, Spaß, Wettbewerb, Gemeinschaft gerecht werden. Solche Spiele dienen dann oft der Motivation, Übung und z. T. auch der Neueinführung.

Bei der Auswahl von Spielen, um sie sinnvoll in den Unterricht einbauen zu können, sollte unbedingt hinterfragt werden, ob das Spiel

- Spaß macht;
- leicht erklärbar ist;
- leicht umsetzbar im Sinne der Vorbereitung und des Materialaufwandes ist;
- selbstständig gespielt werden kann;
- das Spiel Variationen zulässt usw.

Leider wird im Unterricht das Spielen häufig als verlorene Zeit empfunden. Doch trotz Stoff- und Zeitdruck können Spiele immer wieder auch in den laufenden Schulalltag sinnvoll eingebaut werden. Das einfache Arbeiten an einem Themengebiet bietet Schülern oft wenig Anreiz und Motivation, ein kurzes Spiel kann diesem entgegenwirken und die Aufmerksamkeit wieder auf den Lerngegenstand ziehen. Spielen kann damit dazu beitragen, mit mehr Freude und damit effektiver und zielgerichteter zu lernen.

Wichtig dabei ist zu beachten, dass Spiele nicht den Unterricht ersetzen, sondern lediglich wieder für ein besseres Lernklima sorgen sollen, wobei hier die Konzentration im Vordergrund steht. Darüber hinaus bieten Spiele auch eine Förderung von Kommunikation und von sozialem Miteinander, was für ein effektives Lernen und im Sinne der Methodenvielfalt im Unterricht unabdingbar ist.
Zusammengefasst bedeutet das, dass die im Unterricht eingesetzten Spiele daher nicht nur das fachliche, sondern auch das soziale und emotionale Lernen begünstigen sollten. Spiele können eine methodische Bereicherung sein und Fertigkeitsübungen ablösen, wodurch ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen dem Schüler ermöglicht werden kann.

Da beim Spielen z. T. andere Handlungen als im regulären Unterricht durchgeführt werden, wird somit zunächst eine Steigerung der Aufmerksamkeit erzielt. Wenn diese Tätigkeiten auch noch mit Spaß, eventuell mehr Bewegung, Erfolgsbestätigung, Eigenaktivität und Freiraum verbunden sind, wachsen auch Motivation und Leistungsbereitschaft.

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag

Mit Spielen kann auf zweierlei Art das soziale Lernen angebahnt und vertieft werden. Zum einen sind die aufgeführten Spiele so angelegt, dass die Schüler miteinander interagieren müssen. Zum anderen können die Schüler die Leit- und Kontrollfunktionen übernehmen. Dies stärkt gleichermaßen das Selbstbewusstsein wie auch das Bewusstsein für die Verantwortung für andere.

Soziales Lernen ohne Frustration kann jedoch nur dann gewährleistet werden, wenn wettbewerbsorientierte mit nichtwettbewerbsorientierten Spielen abgewechselt eingesetzt werden.

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerborientiert von den Schülern gespielt wird. Jedoch kann ein allzu häufiges Verlieren Frustrationen hervorrufen und damit im Gegensatz zur eigentlichen Intention der Spiele stehen. Allerdings ist es auch sehr sinnvoll, beim Spielen an den Wettbwerb zu denken, denn hierüber lernen die Schüler, fair gewinnen und verlieren zu können. Dies stellt eine Fähigkeit dar, die die Schüler im Alltag ständig benötigen. Anhand von Spielen erlernt sich diese Fähigkeit jedoch einfacher, da keine schwerwiegenden Konsequenzen drohen können. Hierzu ist es jedoch wichtig, dass der Gewinner nicht immer wieder seinen Erfolg betont oder jederzeit für den Erfolg gewürdigt werden möchte. Der Verlierer hat dagegen die große Aufgabe, mit einer Enttäuschung umzugehen und nicht zu verzweifeln.

Mit Spielen können u. a. das Gedächtnis, Kreativität und Flexibilität gefordert werden. Bei vielen Spielen muss probiert oder kombiniert werden. Aber auch das Vergleichen und Bedenken von verschiedenen Lösungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichtes zu differenzieren. Manche Spiele bieten die Möglichkeit, dass die Schüler das Tempo selbst bestimmen können. Aber auch unterschiedliche Anspruchsniveaus werden angeboten. Wenn die verschiedenen Spielformen und -angebote eingeübt sind, bietet dies der Lehrkraft die Aussicht, Spiele als unterrichtliche Differenzierung flexibel einzusetzen.

Spiele tragen insgesamt dazu bei, Schlüsselqualifikationen zu stärken. Auf der Ebene der fachlichen Kompetenz steht dabei die Wissensvermittlung in den wichtigsten Lern- und Lebensbereichen im Vordergrund. Auf der Ebene der persönlichen Kompetenz werden die Grundhaltungen und Werteinstellungen gefordert und gefördert. Bei der sozialen Kompetenz stehend hierneben noch die sozialen Einstellungen, wie z. B. Konfliktfähigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, im Fokus. Aber auch Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Fairness, Verantwortungsfähigkeit, Einsatzbereitschaft und Teamfähigkeit kommen zum Tragen.

Spiele leisten aber einen besonders wichtigen Beitrag dazu, die Methodenkompetenz zu stärken. Spiele stellen eine Form der Lern- und Arbeitsmethoden dar, um selbstständig zu lernen. Dies beinhaltet auch Entscheidungen, Begründungen und Bewertungen zu formulieren.

Mit den Spielen in dieser Mappe können die genannten Ansprüche gut vereinbart werden.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Zauberrohr

Die Schüler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf.

Die Schüler versuchen in der Gruppe, ein leichtes Rohr (ein dünnes Plastikrohr aus dem Baumarkt), welches verzaubert ist und immer an die Decke schweben will, auf den Boden zu legen. Grund für diese Geschichte: Bei der späteren Übung drücken die Schüler nämlich unbewusst das Rohr nach oben.

Die Schüler halten dazu jeweils ihre beiden Zeigefinger nach vorn, indem sie jeweils die Handrücken nach außen drehen. Das Rohr wird auf alle Zeigefinger aufgelegt. Die Zeigefinger müssen bei jedem Schritt das Rohr berühren.

Die Schüler sprechen sich ab und versuchen nun, aus der stehenden Position das Rohr auf dem Boden abzulegen.

Variation: Es wird in mehreren Gruppen in einem Wettbewerb gespielt.

Material: Zauberrohr (leichte Kunststoffröhre)

Hinweis: Diese Übung kann auch unter dem Aspekt der Kommunikation gesehen werden.

Hip-Hop-Hep

Zwei Schüler stellen sich gegenüber auf. Nun beginnen sie abwechselnd bis drei zu zählen: Schüler A „eins“, Schüler B „zwei“, Schüler A „drei“. Nun wird von vorn gezählt, jedoch beginnt nun Schüler B.

Nachdem die Schüler in dieser Übung sicher sind, wird die Zahl Eins durch das Wort „Hip“ ersetzt. Später kann dann die Zahl Zwei durch „Hop“ und die Zahl Drei durch „Hep“ getauscht werden.

Um der Übung den verbalen Teil zu nehmen, ist es auch möglich, Übungen einzubauen. Zum Beispiel wäre eine Abfolge „Hip“, „Hop“ und ein Sprung möglich.

Ermöglichen Sie den Schülern, eigene Ideen einzubauen.

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag

Oh ja!

Ein ähnliches Spiel wie „Was machst du?“ (auf Seite 9 beschrieben). Die Schüler stellen sich hierbei wiederum in einem Kreis auf.
Schüler A fragt seinen Nachbarn: „Was machen wir heute?“ Schüler B antwortet darauf mit einer Handlung, wie z. B. „In die Luft springen“. Bei diesem Beispiel müssten alle im Kreis in die Luft springen und dabei so laut wie möglich rufen: „Oh ja, oh ja!“
Nun fragt Schüler B seinen Nachbarn: „Was machen wir heute?“ Schüler C überlegt sich wiederum eine Handlung. Diese führt die Gruppe aus und ruft dabei laut „Oh ja, oh ja!“

Hinweis: Ein solches Spiel ist gut vor dem Stundenende einsetzbar. Der Lehrer kann das Geschehen so leiten, dass er kurz vor dem Gong an der Reihe ist. Der Lehrer hätte so die Möglichkeit, auf die ihm gestellte Frage mit „Wir gehen alle nach Hause“ oder „Wir haben jetzt alle Pause“ zu antworten.

Handgewirr

Die Schüler stellen sich im Kreis auf. Nun greifen sie mit beiden Händen in die Mitte des Kreises und gehen aufeinander zu. Jede Hand soll eine andere Hand festhalten.
Dadurch, dass jeder zwei andere Hände gegriffen hat, ist ein Schüler-Geflecht entstanden. Dieses soll entwirrt werden. Die Schüler dürfen dazu über die Arme steigen, untereinander durchkriechen etc. Alles ist erlaubt, nur eins nicht: Die Hände dürfen niemals losgelassen werden.
Ziel ist es, dass das Gewirr aufgelöst wird. Im Idealfall soll ein entwirrter Schülerkreis entstehen.

Elektrospiel

Die Schüler werden aufgeteilt in viele Neutronen und nur ein Elektron.
Die Schüler laufen nun in der Klasse umher und müssen dabei möglichst jedem Mitschüler, welcher an ihnen vorbeigeht, die Hand geben.
Ist ein Schüler ein Neutron, so hält er die Hand seines Gegenübers nur sehr kurz. Ist ein Schüler ein Elektron hält er die Hand seines Gegenübers für ca. zwei Sekunden fest.
Treffen also zwei Neutronen aufeinander, geben sie sich nur sehr kurz die Hand. Trifft ein Elektron auf ein Neutron, dauert der Händedruck etwa zwei Sekunden an. Treffen zwei Elektronen aufeinander, dauert der Händedruck etwas länger als zwei Sekunden an.
Der Schüler, welcher Elektron ist, hat die Aufgabe, möglichst viele Schüler zu elektrisieren. Dies geschieht, indem der Schüler einem Neutron die Hand für zwei Sekunden gibt. Trifft das Elektron jedoch auch auf ein Elektron, so werden beide Elektronen zu Neutronen. Treffen zwei Neutronen aufeinander, passiert weiter nichts.

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag

Ausbrecher

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Anschließend fassen sie sich an den Händen oder haken sich mit den Armen ein.
Ein Schüler stellt sich in die Kreismitte. Seine Aufgabe ist es nun, aus der Kreismitte auszubrechen. Seine Mitschüler, welche den Kreis bilden, versuchen dies zu verhindern.
Um die Schwierigkeit für die Schüler im Kreis zu erhöhen, können mehrere Schüler in die Kreismitte gehen und versuchen auszubrechen.

Hinweis: Wenn sich die Schüler lediglich an den Händen fassen, können die Ausbrecher leichter aus dem Kreis nach draußen gelangen.

Fang mich

Dies ist eine Abwandlung des Spiels „Ausbrecher“.
Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Anschließend fassen sie sich an den Händen oder haken sich mit den Armen ein.
Ein Schüler stellt sich in die Kreismitte, ein weiterer befindet sich außerhalb des Kreises. Der Schüler, der außerhalb steht, muss versuchen in den Kreis zu gelangen, um den Schüler innerhalb des Kreises zu fangen. Die Schüler, die den Kreis bilden, müssen ihn davon abhalten.
Gelangt der Schüler in den Kreis, müssen die Schüler, die den Kreis bilden, den innen stehenden Schüler durchlassen und versuchen den anderen Schüler zu fangen.
Gelangt der Fänger aus dem Kreis heraus, muss die Gruppe den zu fangenden Schüler wieder in den Kreis lassen und ihn dort wiederum beschützen.
Gelingt es dem Schüler, seinen Mitschüler zu fangen?

Sesam öffne dich

Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen eingeteilt.
Eine Gruppe bildet ein Tor, indem sie sich an einer Linie aufstellen. Die andere Gruppe muss dann versuchen, dieses Tor zu öffnen.
Das Tor kann nur durch eine bestimmte Berührung erfolgen. Diese muss die Gruppe, die das Tor bildet, zunächst besprechen und überlegen. Achten Sie darauf, dass diese Berührung angemessen ist und die andere Gruppe das Zeichen nicht vorher schon mitbekommt.
Jeder Schüler der anderen Gruppe muss nun durch das Tor kommen. Hat ein Schüler das Zeichen erraten, öffnet sich für ihn kurz das Tor und er darf hinter das Tor treten. Er darf das Zeichen aber an keinen aus seiner Gruppe verraten.
Wie lange brauchen alle Schüler, um das Zeichen zu erraten? Oder kann das Zeichen nicht erraten werden?

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag

Kreuzwortspiel

Dieses Spiel ist angelehnt an Scrabble. Es funktioniert auf eine ganz ähnliche Weise.

Die Schüler erhalten keine Buchstaben, sondern man überlegt sich Kategorien, wie z. B. Vorname, Nachname usw.

Gespielt wird auf einem großen Plakat.

Die Schüler schreiben nacheinander ihren Vornamen auf das Plakat. Allerdings müssen die Namen immer durch mindestens einen Buchstaben verbunden sein.

In einer zweiten Runde werden in das Wortgeflecht die Nachnamen eingearbeitet. Das Wort aus der Runde zuvor darf nicht mehr eingearbeitet werden.

Das Spiel kann mit weiteren Kategorien erweitert werden.

Gewonnen hat derjenige Schüler, der alle seine Kategorien unterbringen konnte.

Variation: Auch Worte aus den Vorrunden dürfen eingearbeitet werden.

Material: großer Bogen Papier, Stifte

Unser Bild

Die gesamte Klasse erhält einen Teil einer Tapetenrolle.

Die Schüler sollen den Teil der Tapete gemeinsam gestalten. Was sie zeichnen oder malen, ist ihnen überlassen.

Die Schüler sollen in Kommunikation miteinander kommen, sich absprechen und gemeinsam die Tapete gestalten.

Anschließend soll ein Platz im Klassenraum gefunden werden, um das entstandene Kunstwerk aufzuhängen.

Material: großer Bogen Papier, Stifte

Altersstuhlkreis

Die Schüler stellen einen Stuhlkreis auf.

Aufgabe ist es, sich dem Alter nach zu ordnen und entsprechend auf den Stühlen Platz zu nehmen.

Wichtig ist es dabei, dass die Schüler nicht miteinander reden dürfen.

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Maier-Spiel

Ähnlich wie oben benötigen Sie Zuordnungskarten. Auf diesen stehen Nachnamen in verschiedenen Schreibformen. Schneiden Sie hierzu die Karten aus.

Verteilen Sie nun die Karten so, dass die Schüler nicht sehen können, was auf ihnen geschrieben steht. Entsprechend der Namensschreibweise sollen die Schüler sich nun finden.

Beispiel:

Vater Meier	Mutter Meier	Tochter Meier	Sohn Meier	Oma Meier
Vater Maier	Mutter Maier	Tochter Maier	Sohn Maier	Oma Maier
Vater Meyer	Mutter Meyer	Tochter Meyer	Sohn Meyer	Oma Meyer
Vater Mayer	Mutter Mayer	Tochter Mayer	Sohn Mayer	Oma Mayer

Natürlich sind auch andere Namen denkbar, die nach einem ähnlichen Prinzip die Schüler zu Arbeitsteams zuordnen.

Fädenziehen

Um über Fäden Schüler zuordnen zu können, müssen Sie ausreichend Fäden zur Verfügung stellen.

Legen Sie gleichfarbige und etwa 50 cm lange Fäden auf den Boden. Die Anzahl der Fäden richtet sich nach Ihrer Schüleranzahl. Die Fadenanzahl beträgt genau die Hälfte der Schülerzahl.

Jeder Schüler sucht sich nun ein Fadenende. Die beiden Schüler, die einen Faden gemeinsam festhalten, bilden ein Team.

Problematisch könnte es werden, wenn sich die Fäden verzwirbeln. Dies kann jedoch auch automatisch eine Menge Spaß bei der Entzwirbelung bringen.

Material: halb so viele identische Fäden wie Schüler vorhanden sind

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Station 4

Der Stuhl

Dein Partner setzt sich auf einen Stuhl. Dein Partner hat nun die Aufgabe, nichts zu tun.

Du beobachtest nun das Verhalten und Handeln deines Partners für ein bis zwei Minuten.

Was macht dein Partner?

Schaue wirklich ganz genau.

Sage deinem Partner im Anschluss an die Übung, was du beobachten konntest.

Wechselt euch anschließend ab.

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag