



# DOWNLOAD

Tilo Benner

# Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 1

Übungen zur Aktivierung

VORSCHAU

Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

VORSCHAU

*Auf dem Markt herrscht Chaos. Soeben ist eine neue Ladung Melonen angekommen. Beim Abladen passiert das Unglück: Die Arbeiter klemmen sich die Finger, sodass sie ihre Hände für den Transport nicht mehr nutzen können.*

*Doch einer hat eine Idee:*

*Alle bilden eine Menschenkette und reichen die Ware mit den Füßen weiter ...*

**Ziele:** durch Bewegung neue Konzentration erzeugen, schnell und geschickt zusammenarbeiten

**Ort:** drinnen oder draußen im Sitz- oder Stuhlkreis

**Dauer:** **kurz** 5–10 min

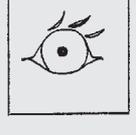
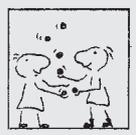
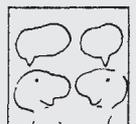
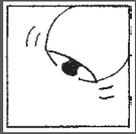
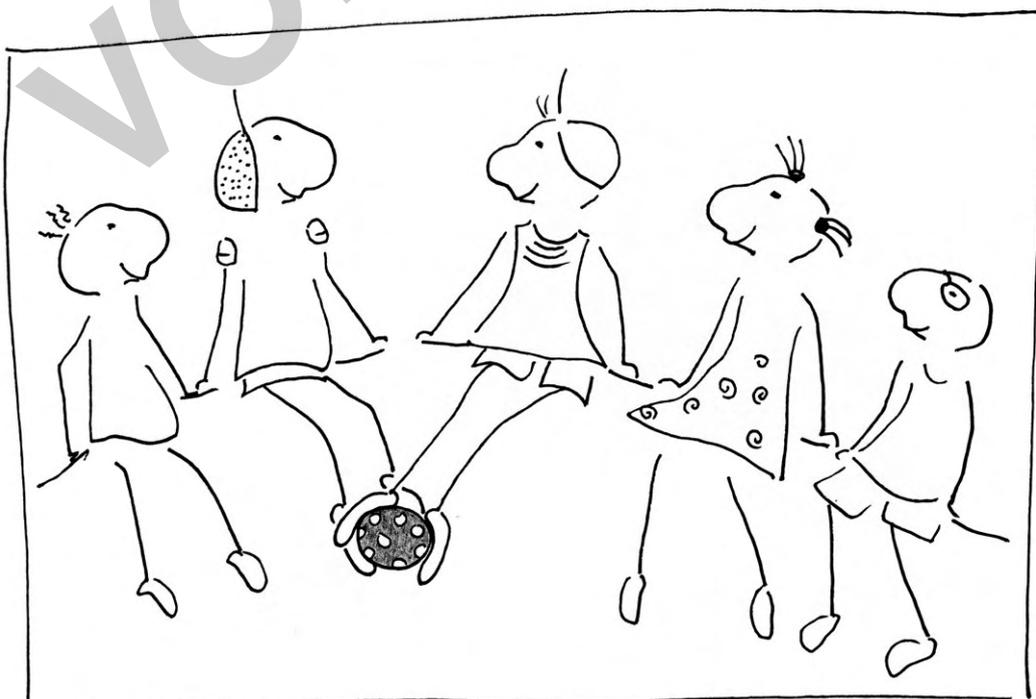
**Material:** 1 Gegenstand (z. B. Ball, Luftballon, Wasserbombe, Pylon oder Tuch)

## Durchführung:

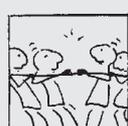
- Die Mitspieler sitzen im Kreis nebeneinander oder in einer Reihe mit ein wenig Abstand hintereinander.
- Auf Zeit müssen sie mit ihren Füßen einen Gegenstand an ihren Nachbarn bzw. Hintermann weiterreichen.
- Wie lange dauert der Durchgang?
- Die Gruppe versucht mit jedem neuen Durchgang, ihre Zeit zu verbessern.

## Variante:

- Die Mitspieler sitzen im Kreis. An zwei gegenüberliegenden Stellen wird gleichzeitig jeweils ein Gegenstand in die Runde gebracht.
- Kann einer der Gegenstände den anderen überholen?



*Auf dem Bauernhof des glücklichen Landbauern Alfred ist ganz schön was los.  
Katzen, Hunde, Kühe und andere Tiere machen den Hof  
zu einem tierischen Erlebnis der besonderen Art.  
Überall hört man die unterschiedlichsten Tiergeräusche.*



**Ziele:** schnell zusammenarbeiten, neue Konzentration erzeugen  
**Ort:** Klassenraum  
**Dauer:** **kurz** 10–20 min  
**Material:** –

## Vorbereitung:

- Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf.
- Der Spielleiter steht in der Mitte und stellt zunächst drei Tierarten (s. u.) vor und übt sie kurz mit drei nebeneinander stehenden Mitspielern ein (ein Tier wird immer von drei Personen dargestellt!).

## Durchführung:

- Der Spielleiter nennt ein Tier und zeigt auf eine Person, die den mittleren Part übernimmt.
- Der linke und rechte Nachbar unterstützt sie durch die jeweils angegebene tierspezifische Tätigkeit.
- Sollte einer der drei Darsteller etwas falsch machen, muss er anstelle des Spielleiters in die Mitte, nennt eine Tierart und zeigt auf einen Mitspieler usw.
- Im Laufe des Spiels können weitere Tierarten eingeführt werden.



## Darstellung der Tiere:

Tier	Tätigkeit der mittleren Person	Tätigkeit der beiden Nachbarn
Schwein	Grunzen	im Dreck suhlen (auf den Boden hin und her wälzen)
Hund	Bellen	Männchen machen (mit Armen und Händen andeuten)
Katze	Miauen	Barthaare (ausgestreckte Hände seitlich neben den Mund der mittleren Person halten)
Kuh	Muhen	Melken (sanft am linken und rechten Ohrläppchen ziehen)
Gans	Schnattern	Linker und rechter Flügel (senkrecht wedelnde Hände)
Kaninchen	Knabbern mit Zähnen	Linkes und rechtes Schlappohr (Hände über dem Kopf der mittleren Person halten)
Ziege	Meckern	Hörner (über Kopf der mittleren Person andeuten)
Schaf	Blöken	Wolle mit Schermesser scheren (mit Händen durchs eigene Haar fahren)

*In Hawaii ist Hula-Hoop in.  
Doch diesmal wird der Hula-Hoop-Reifen nicht nur um die Hüften geschwungen,  
sondern um den ganzen Körper.  
Auf diese Idee hätten eigentlich die Hawaiianer schon längst kommen können ...*

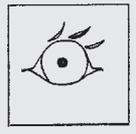
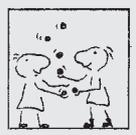
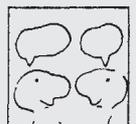
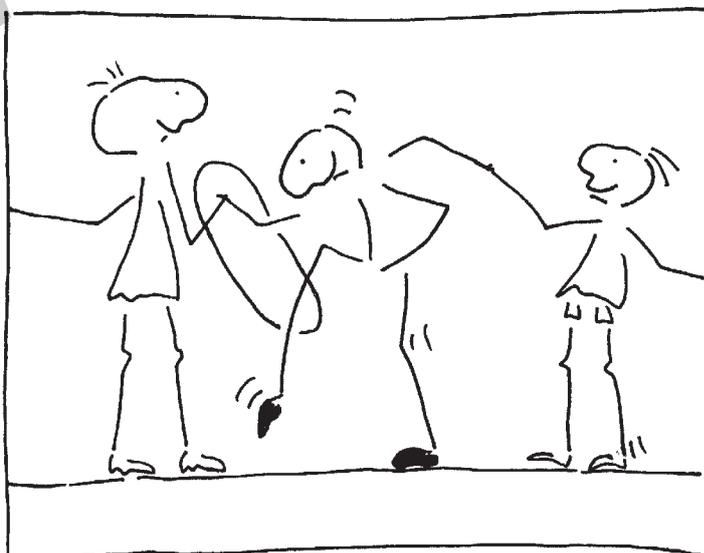
- Ziele:** durch Bewegung neue Konzentration erzeugen, Berührungsängste abbauen, schnell und geschickt zusammenarbeiten
- Ort:** geschlossener Stehkreis drinnen oder draußen
- Dauer:** **kurz** 5–10 min
- Material:** 1 bzw. 2 Hula-Hoop-Reifen, Stoppuhr

## Durchführung:

- Alle Mitspieler stehen in einem Kreis und fassen sich an ihren Händen, sodass der Kreis geschlossen ist.
- An einer Stelle wird ein Hula-Hoop-Reifen so eingefügt, dass zwei benachbarte Mitspieler sich mit ihren Händen durch den Reifen hindurch anfassen.
- Ziel des Spieles ist es, den Reifen – wie ein Nadelöhr um einen Faden – im Uhrzeigersinn um die Menschenkette herumlaufen zu lassen.
- Jeder steigt, sobald er an der Reihe ist, schnellstmöglich durch den Reifen, ohne dabei die Hände seiner Nachbarn loszulassen.
- Für jede Runde wird die Zeit gestoppt. Diese Zeit gilt es jeweils in der folgenden Runde zu unterbieten.

## Variante (mit zwei Hula-Hoop-Reifen):

An zwei gegenüberliegenden Stellen wird je ein Hula-Hoop-Reifen „eingefädelt“. Die Mitspieler versuchen, mit dem einen Hula-Hoop-Reifen den anderen einzuholen bzw. sich nicht einholen zu lassen.



# Kartenhüpfer

Aktivierung

*Wie im richtigen Leben: Man kann nicht immer so, wie man will.  
Man würde gerne weiterkommen, aber irgendwie wird man blockiert.  
Andererseits gibt es auch Phasen, da macht man Fortschritte und  
fühlt sich wie auf der Überholspur ...*

**Ziele:** neue Energien freisetzen, Berührungängste abbauen, sich auf andere einlassen  
**Ort:** Stuhlkreis  
**Dauer:** **kurz** 10–15 min  
**Material:** Elfer-raus-Karten (oder andere Karten in vier Farben)

## Vorbereitung:

- Die Mitspieler sitzen im Stuhlkreis.
- Der Spielleiter stellt die Anzahl der Mitspieler fest und zählt entsprechend viele Karten ab bzw. ein paar mehr, sodass alle vier Kartenfarben (Rot, Grün, Blau und Gelb) gleich häufig vorkommen.

## Durchführung:

- Der Spielleiter mischt die Karten und gibt jedem Mitspieler eine.
- Jeder merkt sich die Farbe seiner Karte.
- Dann werden die Karten vom Spielleiter wieder eingesammelt und neu gemischt.
- Nun beginnt das eigentliche Spiel: Der Spielleiter nimmt die erste Karte des Stapels auf und nennt die Farbe.
- Nun dürfen diejenigen, welche diese Kartenfarbe hatten, einen Platz nach links rutschen. Sitzt dort bereits ein Mitspieler, setzen man sich einfach auf dessen Schoß.
- Im Verlauf des Spiels kann es so dazu kommen, dass drei oder mehr Personen „übereinander“ auf einem Stuhl sitzen.
- Der Spielleiter gibt die Farbe der nächsten Karte an. Nun dürfen die Mitspieler, die eine Karte dieser Farbe hatten, wieder einen Platz weiter nach links rutschen usw.
- Sollte ein Spieler „blockiert“ sein, weil mindestens ein Schüler auf seinem Schoß sitzt, darf er den Platz nicht wechseln.
- Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler – nach einer Runde durch den gesamten Stuhlkreis – zurück an seinen ursprünglichen Platz gelangt.

## Hinweis:

Diejenigen, die andere auf ihrem Schoß sitzen haben bzw. selbst auf einem Schoß sitzen, sollten möglichst gerade, mit eng zusammengehaltenen Beinen und parallel gestellten Füßen auf dem Stuhl oder Schoß sitzen, damit niemand zu Boden fallen und sich verletzen kann.

