Inhaltsverzeichnis

Vorwort 5

Didaktisch-methodischer Kommentar 7

Konzentrationsspiele

Lieber, kleiner Kater 9
Kreisender Ball 9
Gekonnt Geklatscht 10
Luftpost 10
Wortraten 11
Der Wächter 11
Blinder Stand 12
Step-Power 12
Namen fangen 13
Bierdeckel-Ping-Pong 13
Bingo 14
Lotto / Wochen-Lotto 14
Der Weg der Post 15
Fliegende Steine 15
Ecken im Raum 16
Aufrücken 16
Donner und Gewitter 17
Sim, Sum, Dim 17
Beim Zoll 18
Zeitlupe 18
Ring auf Wanderschaft 19
Tangram 19
Der verschwundene Löffel 20
Ja und Nein auf Bulgarisch 20

Vertrauens- und soziale Spiele

Statuen 21
Ballontransporter 21
Wer darf als Erster? 22
Ausreden 22
Tiere im Zoo 23
Karussell 23
Ball in der Luft 24
Das Blatt Papier 24
Blinde Statuen 25
Die Welle 25
Kreissitzen 26
Knöpfe in der Hand 26
Aufgelegte Hände 27
Mein Mitschüler 27
Der verlorene Schuh 28
Wiegender Kreis 28
Reise nach Melasurej 29
Einer Rückwärts 29

Kommunikationsübungen

Der Code 30
Hallo Peter! 30
Ohne Atmen 31
Interview 31
Ballwerfen 32
Brücke bauen 32
Hinkende Schlangen 33
Alle auf einem Tuch 33
Ballonauftrieb 34
Geknotetes Seil 34
Pantomimen-Post 35
Wirre Buchstaben 35
Nur ein Wort 36
Ja! Nein! Richtig! 36
Wettspiele 37
Nur Atempausen erlaubt 37

Auflockerungsspiele

Wilde Tiere 38
Ausbalanciert 38
Stuhltanz 39
Reise auf dem Bierdeckel 39
Rasender Plattenläufer 40
Gummitwist 40
Eine Seefahrt 41
Viele Schritte 41
Schusskönige 42
Gegenstandsjagd 42
Fallender Kegel 43
Spinnennetz 43

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Schlangen 44
Schützender Verfolger 45
Becherball 45
Erwürfelt 46
Murmeljagd 46
Gefangen 47

Zuordnungsspiele

Wolldecke 48
Schwebende Ballons 48
Karten ziehen 49
Gleicher Stoff 49
Gegensätze 50
Stuhlgruppen 50

Entspannungsspiele

Schwimmende Kerze 51
Elf Finger 51
Ich fühle mich 52
Grashalm 52
Sockenklau 53
Schrei!! 53
Kreissitzen 54
Lockere Bewegungen 54
Meister im Stillhalten 55
Mein Wunsch für dich 55
Mich entspannt 56
Male genau 56
Versteckt 57
Geheimer Kasten 57
Geh und Steh 58
Strenge Miene 58
Gleicher Atmen 59

Materialien 60

Quellen 63

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag

Vorwort

Im Rahmen meiner Tätigkeit als Förderschul- und Beratungslehrerin werde ich immer wieder nach Spielen gefragt, die man einfach in den Unterricht einbauen kann, um diesen aufzulockern oder die Schüler wieder zu motivieren, konzentriert weiterzuarbeiten.
Der Anspruch der Kollegen liegt auf einfachen Spielen, die mit wenig Material umsetzbar sind und auch kurzfristig eingesetzt werden können. Weiterhin sollten sie verschiedene Bereiche wie Kommunikation, soziales Miteinander oder Vertrauen ansprechen. Aber auch die Fragen nach anderen, einfachen Methoden zum Einteilen von Gruppen waren häufig zu hören.
Deswegen wurde zunächst der Band „Schnelle Spiele für ein besseres Lernklima“ (ISBN 978-3-403-23186-8) veröffentlicht. Der vorliegende Band ist als Ergänzung zu diesem Band zu sehen. Zusätzlich bietet der zweite Band nun auch Spiele zu Auflockerung und zur Entspannung.
Auch werden kurz einige Möglichkeiten und Spielformen vorgestellt, um den Schülern wieder die notwendige Motivation zu geben, dem Unterricht zu folgen. Die vorgestellten Ideen sind aber auch als Einstieg denkbar.

Der Unterschied zum Vorgängerband ist, dass keine Stationenarbeit vorgeschlagen wird. Diese Spiele können aber leicht als solche zusammengestellt werden.
Bei dem Stationenlauf arbeiten die Schüler überwiegend selbstständig und eigenverantwortlich an Stationen. Selbstständig bzw. eigenverantwortlich bedeutet hier, dass der Lernende die Organisation seines Lernprozesses zunehmend eigenständiger mitgestaltet. Dies ist aber u. a. nur dann möglich, wenn Schüler wissen, wie sie sich Informationen beschaffen, diese aufbereiten und Arbeitsergebnisse selbstständig überprüfen können, d. h. wenn sie selbstständig arbeiten und lernen können.
Mithilfe von Spielen und Übungen, die auch in diesem Band vorgestellt werden, ist es möglich, den Schülern eine spannende, abwechslungsreiche und etwas andere Form der Stationenarbeit zu ermöglichen.
Kopieren Sie sich verschiedene Übungen und Spiele aus dem Buch heraus und stellen Sie sich Ihren eigenen Stationenlauf zusammen.
Dafür stellen wir Ihnen einen Laufzettel zur Verfügung, den Sie entsprechend ausfüllen und Ihren Schülern als Kontroll- und Planungshilfe an die Hand geben können.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach den einzelnen Bereichen getrennt werden können. Einige Spiele beinhalten mehrere Aspekte. Deshalb lohnt sich ein Blick in die anderen Kapitel ebenso, auch wenn ein anderer zu fördernder Aspekt gesucht wird.
Der vorliegende Band erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und zu weiteren Ideen anregen.
Beachten Sie jedoch immer die individuellen Voraussetzungen Ihrer Schüler. Manch eine der hier vorgestellten Ideen ist zu einfach oder zu schwer. Bitte modifizieren Sie diese dann entsprechend.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

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 Maße 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 Freude bringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen und 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;
- 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 es, 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 dem Schüler ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen 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

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Gekonnt geklatscht

Bis auf einen Schüler setzen sich alle Schüler in einen Stuhlkreis. Der Schüler, der nicht sitzt, geht kurz vor die Tür.

Sie als Lehrkraft geben einen zu klatschenden Takt oder eine zu klatschende Melodie vor. Dies üben Sie kurz mit den Schülern. Einem Schüler geben Sie das Zeichen, dass er den Takt bzw. die Melodie falsch klatschen soll.

Bitten Sie nun den Schüler vor der Tür wieder in die Klasse zurück und fordern ihn auf, genau hinzuhören und den falsch klatschenden Schüler zu identifizieren.

Welcher Ihrer Schüler löst die Aufgabe am schnellsten?

Variation: Beginnen Sie mit einer möglichst kleinen Gruppe und vergrößern sie die Gruppengröße. Je mehr Schüler in dem Stuhlkreis klatschen, desto schwieriger wird die Übung. Sie können aber auch variieren, indem Sie zwei Schüler auf die Suche nach dem falsch klatschenden Schüler schicken. Schwierig wird es auch, wenn Sie zwei Schüler falsch klatschen lassen und beide identifiziert werden müssen. Natürlich ist es auch möglich, eine Melodie oder einen Takt zu stampfen oder zu pfeifen.

Material: Stühle

Hinweis: Achten Sie darauf, dass sich die Schüler trotz der zu spielenden Melodie alle möglichst leise verhalten.

Luftpost

Alle Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Jeder Schüler erhält eine Wortkarte von Ihnen. Diese darf nur der Schüler selbst lesen.

Nacheinander schreiben die Schüler ihr Wort in die Luft. Die anderen Schüler müssen das Wort erraten. Dabei ist es sinnvoll, dass der Schüler das Wort mehrfach schreibt. Achten Sie dabei darauf, dass er Schreibpausen macht.

Welcher Schüler errät die meisten Wörter?

Variation: Die Schüler können sich auch Wörter selbst ausdenken. Lassen Sie sie die Wörter aufschreiben, sodass Sie eine gute Kontrollmöglichkeit haben.

Material: Stühle, je eine Wortkarte pro Schüler

Hinweis: Achten Sie darauf, dass sich die Schüler alle leise verhalten.

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag

Wortraten

Ein Schüler geht vor die Tür.

In der Klasse beraten Sie sich mit den übrigen Schülern, welches Wort der Schüler erraten soll. Suchen Sie gemeinsam ein Wort, das möglichst eindeutige Silben hat.

Suchen Sie im Anschluss pro Silbe einen Schüler, der diese Silbe vertritt.

Die Schüler, die eine Silbe zugeordnet bekommen haben, stellen sich vor die Klasse. Achten Sie darauf, dass sie nicht in der richtigen Reihenfolge stehen, in der das Wort zu bilden ist.

Holen Sie den vor der Tür stehenden Schüler wieder herein. Dieser soll nun die Schüler antippen, um die Silben zu erfahren. Er darf sich jedoch nichts notieren, aber sooft antippen, wie er möchte. Sein Ziel ist es, das Wort zu erraten.

Variation: Natürlich können Sie statt Silben auch einzelne Buchstaben nehmen. In diesem Fall darf das Wort allerdings nicht zu lang und kompliziert sein.

Material: –

Hinweis: Wählen Sie die Wörter so leicht oder so schwierig aus, dass der Schüler auch die Chance hat, das Wort seinen Fähigkeiten entsprechend zu erraten.

Der Wächter

Legen Sie eine Decke oder ein Kissen auf den Boden. Ein Schüler setzt sich darauf; ihm werden die Augen verbunden. Vor ihm, in Griffnähe, liegt ein Schatz (beliebiger Gegenstand).

Seine Mitschüler sollen sich nun an den Schatz heranschleichen und ihn wegnehmen. Der Wächter muss genau hinhören, aus welcher Richtung er die Geräusche wahrnimmt.

Gelingt es dem Wächter, einen Dieb zu berühren, wird dieser Dieb zum neuen Wächter.

Variation: –

Material: ein beliebiger Gegenstand, ein Schal oder eine Augenbinde, Decke oder Kissen

Hinweis: Achten Sie darauf, dass in der Umgebung des Wächters ausreichend Platz ist, damit sich die Diebe schnell davonstehlen können.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Blinder Stand

Jeder Schüler sucht sich einen Partner.

Ein Schüler des Paares schlieβt seine Augen und stellt sich auf ein Bein. Er soll so still wie möglich stehen, ohne das Bein abzusetzen.

Die Zeit geben Sie vor, in dem Sie eine Minute lang Musik laufen lassen. Je ruhiger und leiser die Musik ist, desto einfacher fällt den Schülern das Stillstehen.

Der Partner beobachtet genau, wie still sein Mitschüler steht und gibt ihm im Anschluss eine Rückmeldung. Danach gibt es einen Wechsel.

Variation: Wenn Sie sehr geschickte Schüler haben, die gekonnt ihren Körper einsetzen können, ist es auch möglich, sie eine Standwaage als Übung machen zu lassen.

Material: Stoppuhr, Musik

Hinweis: Diese Übung erfordert viel Vertrauen vom Partner.

Step-Power

Räumen Sie alle Tische, Stühle und sonstigen Gegenstände an die Seite des Raumes. Ihre Schüler suchen sich nun im Raum einen Platz, an dem sie ausreichend Bewegungsmöglichkeiten haben. Nun können unterschiedliche Schrittfolgen (siehe Material Step-Power Seite 60f) durchgeführt werden. Spielen Sie dabei leise beruhigende Musik ab.

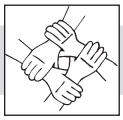
Variation: Lassen Sie sich gemeinsam mit Ihren Schülern andere Schrittfolgen einfallen.

Material: Musik, Material Step-Power

Hinweis: Achten Sie darauf, Ihre Schüler nicht zu überfordern. Ebenfalls müssen Sie auf ausreichend Platz achten.

VORSCHAU

zur Vollversion
© Persen Verlag



Reise nach Melasurej

Stellen Sie die Stühle in zwei Reihen eng aneinander, sodass sich die Rückenlehnen berühren.

Ihre Schüler sollen nun, während Sie Musik laufen lassen, um die Stühle laufen oder tanzen. Schalten Sie die Musik ab, sollen sich die Schüler einen freien Stuhl suchen. Alle Schüler finden in der ersten Runde einen Stuhl.

Nehmen Sie nun einen Stuhl weg. Starten Sie die Musik und lassen die Schüler wieder in Bewegung kommen.

Nun stellen Sie die Musik erneut ab. Alle Schüler sollen sich wieder einen Stuhl suchen. Es spielt dabei aber keine Rolle, ob ein Stuhl bereits besetzt ist. Wieder nehmen Sie einen Stuhl weg.

Spielen Sie das Spiel Runde für Runde mit einem Stuhl weniger weiter. Das Spiel ist beendet, wenn es Ihrer Lerngruppe nicht mehr gelingt, dass sich alle Schüler setzen bzw. aufeinandersetzen können.

Allerdings muss darauf geachtet werden, dass nicht zu viel Gewicht auf den Stühlen lastet. Deshalb sollten Sie die Anzahl an Schüler pro Stuhl im Voraus eingrenzen. Dies dient auch der Sicherheit ihrer Schüler (Sturzgefahr).

Variation: –

Material: für jeden Schüler einen Stuhl, Musik

Hinweis: Melasurej ist Jerusalem nur von hinten geschrieben. Denn das Spiel ist der „Reise nach Jerusalem“ sehr ähnlich.

VORSCHAU

Einer Rückwärts

Je drei Schüler gehen in einer Gruppe zusammen. Sie stellen sich nebeneinander und haken sich mit den Armen ein. Der mittlere Schüler schaut in die andere Richtung, sodass er, wenn die anderen beiden vorwärtslaufen, rückwärts läuft.

Nun treten immer Schülergruppen gegeneinander an. Sie sollen von einem bestimmten Startpunkt aus so schnell wie möglich ein vorher festgelegtes Ziel erreichen.

Welche Gruppe zeigt sich sehr geschickt und schnell?

Variation: Gestalten Sie einen kleinen Wettbewerb, bei dem immer zwei Gruppen gegeneinanderlaufen. Die Gewinner laufen dann gegen die nächste Gruppe. Welche Gruppe gewinnt?

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass beide äußeren Läufer genau auf den mittleren Läufer achten, um Verletzungen zu vermeiden.

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Der Code

Am Anfang der Woche überlegt sich ein Schüler einen bestimmten Zahlencode. Er darf aus den Zahlen 0 bis 9 zusammengesetzt sein. Es empfiehlt sich, einen Code zu wählen, der nicht länger als 5 Zahlen ist.

Der Schüler notiert seinen Code und schreibt ihn Ihnen auf.

Seine Klasse soll nun über eine Woche hinweg versuchen, den Code zu knacken. Sie dürfen ihrem Mitschüler dafür so viele Frage stellen, wie sie wollen. Aber sie dürfen nicht fragen: „Ist der Code *xxxxx*?“ oder „Ist die *xte* Zahl *y*?“

Am letzten Tag der Woche dürfen alle Schüler einen Tipp abgeben, indem sie den Code auf einem Zettel mit ihrem Namen notieren.

Variation: Je nachdem wie schnell Ihre Schüler beim Knacken solcher Codes sind, legen Sie die Länge fest. Um die Schwierigkeit zu steigern, können sich auch mehrere Schüler einen Code ausdenken. Oder Sie lassen auch Buchstaben zu.

Material: Papier, Stifte

Hinweis: –

VORSCHAU

Hallo Peter!

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Sie gehen nun innen im Stuhlkreis herum. Bei einem beliebigen Schüler bleiben Sie stehen, verbeugen sich und begrüßen ihn mit seinem Namen (z. B. „Hallo Peter!“).

Ihr Schüler steht nun auf und läuft entgegen Ihrer Laufrichtung im Stuhlkreis. Auch Sie laufen weiter.

Wenn Sie sich wieder begegnen, verbeugen Sie sich und begrüßen sich mit „Hallo!“.

Nun dürfen Sie sich setzen und ihr Schüler begrüßt den nächsten Schüler.

Jeder Schüler soll einmal begrüßt werden und einmal begrüßen. Am Ende des Spiels werden Sie dementsprechend von einem Ihrer Schüler begrüßt.

Variation: Dies kann man auch gut zur Verabschiedung am Ende eines Schultages einsetzen. Das „Hallo!“ ersetzen Sie dann mit „Auf Wiedersehen!“.

Material: Stühle

Hinweis: –

zur Vollversion

© Persen Verlag

Ohne Atmen

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Sie gehen nun innen im Stuhlkreis herum. Dabei nennen Sie den Namen von jedem Schüler, an dem Sie vorbeikommen. Allerdings dürfen Sie nicht ein einziges Mal einatmen.

Wenn Ihr Atem nicht mehr ausreicht, bleiben sie bei dem Schüler stehen, dessen Namen Sie als nächstes hätten nennen müssen.

Nun ist dieser Schüler an der Reihe und Sie setzen sich auf seinen Platz.

Wer kann die meisten Namen aufzählen?

Variation: –

Material: Stühle

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Schüler nicht zu lang den Atem anhalten.

Interview

Je zwei Schüler setzen sich gegenüber. Die Schüler sollen sich gegenseitig interviewen, aber dabei Fragen stellen, bei denen sie die Antwort noch nicht kennen. Meist kennen sich Mitschüler so gut, dass sie die Hobbys, Lieblingstiere etc. kennen. Das soll hier vermieden werden.

Mögliche Fragen könnten sein:
- Wer ist dein Vorbild?
- Was hast du gestern Abend gemacht?
- Wenn du König von Deutschland wärst, was würdest du machen?
- Was würdest du machen, wenn du auf einmal ganz viel Geld gewinnen würdest?

Die Schüler sollen sich gegenseitig solche Fragen stellen. Im Anschluss daran geht das Paar mit einem weiteren Paar zusammen und stellt sich gegenseitig vor, was sie in den Interviews voneinander erfahren haben.

Variation: Sie können auch ein beliebiges Diskussionsthema vorgeben, was dann in den Vierergruppen vorgestellt wird.

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Schüler respektvoll mit den neu gewonnenen Informationen umgehen. Weisen Sie auch darauf hin, dass unangenehme Fragen nicht beantwortet werden müssen.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion