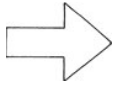




keine



Formulieren Sie vorab für die angeleitete Variante konkrete Fragen / Aussagen.



Kennenlernen, Auflockerung, Warm-up oder direkte Hinführung zu einem Thema

freie Variante:

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Ein Schüler hat keinen Stuhl und steht in der Mitte des Kreises. Der Schüler in der Mitte trifft eine Aussage bzw. stellt eine Frage (ggf. zu einem vorgegebenen Thema). Die Schüler, auf die diese Aussage zutrifft bzw. die die Frage bejahen, stehen auf und laufen zu einem anderen freien Stuhl. Auch der Schüler in der Mitte versucht nun, einen frei gewordenen Platz zu ergattern. Die Person, die während der Tauschrunde keinen Platz findet, stellt sich in die Kreismitte und überlegt sich eine neue Aussage bzw. Frage.

angeleitete Variante:

Der Lehrer stellt konkrete Fragen zu einem Thema. Hier, aber auch in der freien Variante, kann nach den einzelnen Spielrunden nachgefragt werden, warum sich die Schüler so entschieden haben.

- ▶ Alle, die Geschwister haben ...
- ▶ Alle mit blonden Haaren ...
- ▶ Wer hat heute Morgen gute Laune?
- ▶ Wer war schon einmal in einer Moschee?
- ▶ ...

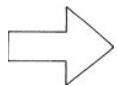




keine



keine



Wahrnehmung, Konzentration, Kennenlernen

Die Schüler stellen sich in zwei Reihen einander gegenüber auf. Jeder sieht sich drei bis fünf Minuten lang seinen Partner ganz genau an. Auf ein Kommando drehen sich alle um, sodass die Partner einander den Rücken zukehren. Dann verändert jeder etwas an seinem Aussehen. Wenn alle fertig sind, drehen sich die Schüler wieder mit dem Gesicht zueinander und suchen die Veränderung an ihrem Gegenüber.

Steigerungsmöglichkeiten:

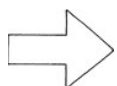
Es gibt etwas leichter zu entdeckende Veränderungen (Brille abnehmen, Frisur ändern, Jacke ausziehen, ...) und weniger leicht zu entdeckende (Armbänder ans andere Handgelenk, Ringe umstecken ...). Je nach Alter und Spielerfahrung können bis zu fünf Veränderungen vorgenommen werden.



keine



keine



aufeinander achten, Rücksicht nehmen, Konzentration

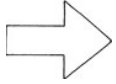
Die Schüler zählen beliebig in der Gruppe durch. Ein Schüler beginnt mit „Eins“, ein anderer führt die Reihe mit „Zwei“ fort usw. Wenn zwei Schüler gleichzeitig sprechen, beginnt das Spiel wieder mit „Eins“.



keine



keine



Wahrnehmung, Konzentration, Gruppendynamik

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis. Ein Schüler übernimmt die Rolle des „Mechanikers“ und geht vor die Tür. Die anderen bestimmen in der Gruppe einen „Maschinenführer“. Dessen Aufgabe ist es, Bewegungen vorzumachen, die dann von der gesamten Gruppe übernommen werden.

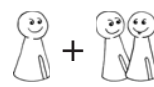
Der „Mechaniker“ kehrt zurück in den Raum und stellt sich in die Mitte des Kreises. Der „Maschinenführer“ beginnt nun, möglichst unauffällig eine Bewegung vorzumachen, die von der Gruppe übernommen wird (mit dem Fuß wippen, in die Hände klatschen, sich am Ohr kratzen ...). Dabei versucht er unentdeckt zu bleiben. Nach kurzer Zeit ändert der „Maschinenführer“ die Bewegung.

Die Aufgabe des „Mechanikers“ ist, den „Maschinenführer“ aufzuspüren. Er hat dafür aber nur drei Versuche. Wer gewinnt, der „Maschinenführer“ mit seiner „Maschine“ oder der „Mechaniker“?

In der nächsten Runde übernimmt der „Maschinenführer“ die Rolle des „Mechanikers“.



1.5 Für dich



30 Min.

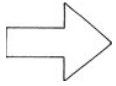
Kl. 5–10



Papier, Stifte, Pinnwand, Stecknadeln



keine



Wahrnehmung, Kennenlernen

Die Schüler gehen paarweise zusammen und interviewen sich etwa fünf Minuten lang gegenseitig. Anschließend verteilen sich alle locker im Raum und jeder malt oder zeichnet ein passendes Geschenk für seinen Partner. Die fertigen Bilder sammelt der Lehrer ein und hängt sie an der Pinnwand aus. Nun müssen die Schüler das für sie bestimmte Geschenk suchen.



1.6 Maskenwerfen



7 Min.

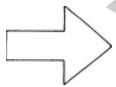
Kl. 5–10



keine



Bei jüngeren Schülern und ungeübten Gruppen können Sie entsprechend der Schülerzahl Kärtchen mit Gefühlen vorbereiten und diese zuvor verteilen.



Wahrnehmung, Konzentration, Gruppendynamik

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Schüler beginnt, indem er durch entsprechende Mimik ein Gefühl ausdrückt. Er nimmt anschließend diese „Maske“ ab, ruft den Namen eines anderen Schülers und wirft sie ihm symbolisch zu. Der andere Schüler setzt die Maske auf und sagt laut, welches Gefühl wohl ausgedrückt werden soll. Er rät so lange, bis die Antwort stimmt, dann denkt er sich ein neues Gesicht aus, setzt sich diese Maske auf und wirft sie einem anderen Kind symbolisch zu. Optimal wäre es, wenn alle Mitspieler einmal an die Reihe kämen.



keine



Sorgen Sie für ausreichend Platz.

Die Schüler stellen sich im Kreis auf und stampfen auf der Stelle. Sprechen Sie im Takt der FüÙe folgenden Text und machen Sie die entsprechenden Gesten vor.

- *Wir gehen jetzt auf Drachenjagd!*
- *Aber wir fürchten uns nicht!*
- *Denn wir haben ein Schwert (Lanze, Stock, Netz, Zauberstab ...).*
- *Doch was ist das? (→ Zeigen Sie in die Kreismitte!)*
- *Das ist ein Wald! (Sumpf, Fluss, Dorf, Teich, Burg ... zuletzt: der Drache)*
- *Da müssen wir jetzt durch! (→ Alle stampfen durch die Kreismitte und stellen sich wieder im Kreis auf.)*

Beginnen Sie von vorne und ändern Sie die gekennzeichneten Stellen ab. Beim letzten Durchgang, wenn der Drache in der Mitte liegt, lautet die finale Antwort:

Dann schleichen wir davon!

Alle Schüler gehen daraufhin auf ihre Plätze.

Achtung: Bei diesem Spiel kann es etwas lauter und turbulenter zugehen. Am besten legen die Drachenjäger beim Durchqueren der Kreismitte eine Rüstung an, indem Sie die Arme vor der Brust übereinander legen.



1.8 Achterspiel



5 Min.

Kl. 5–8



keine



keine

Lassen Sie die Schüler am Platz aufstehen und sich hinter ihren Stuhl stellen. Jetzt werden der Reihe nach die rechte Hand, die linke Hand, der rechte Fuß und der linke Fuß achtmal ausgeschüttelt und dabei laut mitgezählt. Wenn die Schüler den Ablauf verstanden haben, wird das Tempo erhöht. Im nächsten Schritt werden die Bewegungen auf viermal, dann auf zweimal und schließlich auf einmal reduziert. Im Anschluss wird wieder verdoppelt, bis man bei acht angelangt ist. Das Spiel erfordert Konzentration sowie Koordination und kann durch mehrfachen Einsatz immer weiter gefestigt werden.



Einsatzmöglichkeiten:

nach Schulaufgaben, nach langem Sitzen, als Bruch zwischen zwei Themenblöcken, bei Unruhe unter den Schülern ...

1.9 Hundehütte



3–5 Min.

Kl. 5–7



keine



Sorgen Sie für ausreichend Platz.

Teilen Sie die Schüler in Dreiergruppen ein. Zwei Schüler halten sich an den Händen und bilden so die Hundehütte. Der dritte Schüler übernimmt die Rolle des Hundes und stellt sich in diese hinein. Sollte ein Schüler übrig bleiben, ist er ein Hund ohne Hütte. Bleiben zwei Schüler übrig, bilden sie eine leere Hundehütte. Der Lehrer (bzw. der einzelne Hund oder die leere Hütte) geben nun Kommandos. Auf das Kommando „Hund“ suchen sich alle Hunde eine neue Hütte, auf das Kommando „Hütte“ finden sich die Hüttenteile zu einer neuen Hütte und für einen anderen Hund zusammen. Das Kommando „Hundehütte“ heißt, dass sich alle einen neuen Platz suchen, egal ob als Hund oder als Teil einer Hundehütte. Wer übrig bleibt, gibt das neue Kommando.

