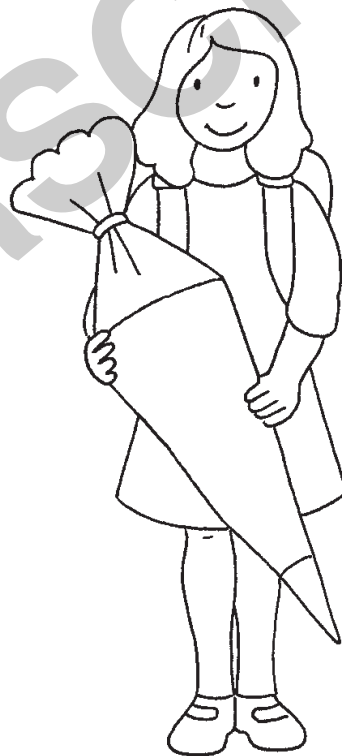


Herzlich willkommen!

Spiele zur Einschulung,
zum Ankommen und Kennenlernen



Einschulung/Willkommensfeste

Das neue Schuljahr beginnt und damit kommen neue Kinder in die Schule. Diese müssen sich zunächst zu einer Gruppe zusammenfinden. Dabei können Spiele helfen. Außerdem lernt der Lehrer seine Schüler auch gleich kennen – und zwar von einer Seite, die sich eben nicht auf das reine Lesen, Schreiben und Rechnen beschränkt. So kann zunächst eine persönliche vor der fachlichen Einschätzung erfolgen. Das ist auch für die Schüler einfacher, die die Lehrkraft nicht als Wissensvermittler betrachten, sondern ihn zunächst von einer anderen Seite erleben können.

Spiele können auch zu einem Ritual in der Klasse werden. Damit haben die Schüler etwas Besonderes, auf das sie sich freuen und hinfielern können. Zudem wird der Unterricht aufgelockert.

Manchmal spricht es sich besser, wenn man zwischendurch etwas gemeinsam essen kann. Hier bieten sich zum Ende des Sommers kleine frische Snacks aus den Gärten an. Kirschen, Pflaumen usw. sind zu dieser Zeit willkommen.

Dann viel Spaß beim Kennenlernen!

Diese Spiele sind besonders toll zum Kennenlernen:

- Indianer in der Nacht
- 7 up!
- Schuhsalat
- Schere, Stein, Papier
- Finde alle, die ...
- Kommando ...
- Mein rechter, rechter Platz ist frei
- Detektiv
- Geburtstagsrunde
- Menschenpaare
- Ich bin du – und du bist...

Indianer in der Nacht

Ungefähr ein Drittel der Schüler werden ausgewählt. Sie sind die Indianer und halten sich zunächst einmal ein bisschen versteckt im Hintergrund. Alle anderen Schüler sind die Siedler, die es sich im gesamten Klassenzimmer bequem machen können. In der Nacht schlafen die Siedler. Die Schüler schließen die Augen. Nun schleichen sich die Indianer langsam heran.

Auf ein Zeichen des Spielleiters dürfen alle Siedler den Arm heben, die meinen, hinter ihnen würde ein Indianer stehen. Dann wird es überprüft. Stimmt dies, wechseln die Indianer sich mit den Siedlern ab, die sie entdeckt haben. Stimmt es nicht, so bleiben die Rollen auch in der nächsten Runde gleich. Tag und Nacht können auch durch das Schließen und Öffnen der Vorhänge symbolisiert werden. Dieses Spiel ist nahezu sprachfrei. Die Spielleitung muss nicht unbedingt bei der Lehrkraft liegen. Wenn es reibungslos läuft, kann der Lehrer auch mitspielen. Die Spielleitung übernimmt dann ein Schüler.

Die Schüler entspannen beim Spielen, denn sie müssen ruhig sein und sich auf Geräusche konzentrieren. Dabei wird der Geräuschpegel in der Klasse sehr ruhig.



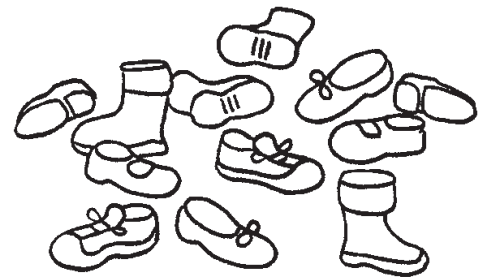
7 up!



Sieben Schüler der Klasse werden ausgewählt, die sich vor die Klasse stellen können. Alle anderen legen sich nun auf ein Kommando „Seven down!“ mit dem Kopf auf den Tisch. Dann müssen die Schüler, die vorn stehen, ganz leise durch die Klasse schleichen und jeder muss genau einen Schüler antippen und sich dann leise wieder nach vorn begeben. Sind alle wieder vorne, lautet das Kommando „Seven up!“, und die Schüler, die sich eben noch entspannt auf den Tisch gelegt haben, können nun wieder mit dem Kopf nach oben kommen. Alle, die meinen, angetippt worden zu sein, dürfen sich erheben und dann sagen oder zeigen, wen sie als Antipper vermuten. Erst nachdem alle vermutet haben, geben die Antipper kund, wen sie tatsächlich angetippt haben. War es richtig, so darf gewechselt werden – war es nicht richtig, so bleiben die Rollen wie zuvor. Die Spielleitung kann hier auch an einen Schüler abgegeben werden, wenn das Spiel funktioniert, und der Lehrer darf sich ebenfalls einen Platz in der Klasse suchen.

Eine **Alternative** dazu ist das Spiel Daumen-Hoch, das sehr ähnlich funktioniert. Hier legen sich die Schüler ebenfalls auf den Tisch, platzieren aber die rechte Hand neben dem Kopf und strecken den Daumen nach oben. Die Schüler, die nun herumgehen, drücken den Daumen nach unten. Während beim Antippen sehr vorsichtig getippt werden kann und man sehr gut auf Berührungen achten muss, ist das Herunterdrücken des Daumens mit ein wenig mehr Berührung verbunden. Jüngeren Schülern kann diese Variante zunächst leichterfallen.

Schuhsalat



Alle Schüler und auch der Lehrer ziehen die Schuhe aus und legen sie auf einen großen Stapel, der vermischt wird. Dann wird ein Kind dazu ausgewählt, die Schuhe zu sortieren und den Besitzer zu finden. Am Anfang können alle mithelfen zu raten, wem die jeweiligen Schuhe gehören, damit es gerade bei den jungen Schülern nicht zu lange dauert.

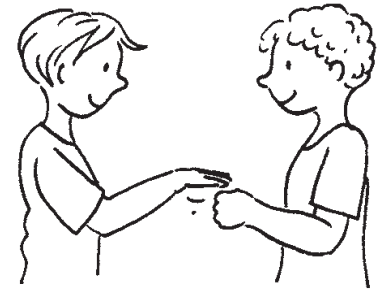
Das Spiel kann auch wunderbar dazu genutzt werden, die Namen zu wiederholen. „Diese Schuhe gehören Lukas.“, „Diese Schuhe sind die von Marie.“ und „Dies sind die Schuhe von Ayshe.“

Bei diesem Spiel kann es schon ein wenig lauter werden. Normalerweise bleiben die Kinder aber gebannt sitzen und schauen zu. Mehr als eine Runde sollte hier nicht hintereinander gespielt werden, denn sonst wird es langweilig.

Besonders lustig finden es die Kinder, wenn der Lehrer selbst einmal die Schuhe sortiert.

Schere, Stein, Papier

Zwei Kinder sagen gleichzeitig „Schere, Stein, Papier“. Bei Papier zeigen sie sich gegenseitig einen der drei Gegenstände. Die Schere wird dargestellt, indem der kleine Finger, der Ringfinger und der Daumen in der Hand angewinkelt werden. Zeigefinger und Mittelfinger symbolisieren nun eine Schere, die auf und ab bewegt werden kann. Der Stein wird einfach durch die Faust, Papier durch die flache Hand dargestellt:



- Schere schneidet Papier → Schere gewinnt
- Papier wickelt den Stein ein → Papier gewinnt
- Stein schleift Schere → Stein gewinnt

Jeder Schüler bekommt zehn Spielpunkte, wenn das Spiel beginnt. Immer zwei Kinder treffen aufeinander und spielen miteinander. Derjenige, der gewinnt, erhält von dem Verlierer einen Spielpunkt. Wer hat am Ende die meisten?

Variante ohne Spielpunkte: Hier geht es um Auf- und Abstieg. Die unterste Stufe stellen die Fußgänger da. Danach kommen die Schwimmer. Die dritte Stufe sind die Reiter, auf der vierten Stufe steht der Radfahrer und auf der höchsten der Rennfahrer. Alle beginnen als Fußgänger und gehen durch die Klasse. Spielen zwei zusammen, dann steigt der Gewinner zum Schwimmer auf. Der Verlierer bleibt Fußgänger. Es können immer nur zwei Schüler miteinander spielen, die auf demselben Level sind. Das bedeutet, der Fußgänger muss sich einen anderen Fußgänger suchen und der Schwimmer sucht sich einen neuen Schwimmer. Treten zwei Schwimmer gegeneinander an, so wird der Gewinner zum Reiter und der Verlierer wieder zum Fußgänger. Treten zwei Reiter gegeneinander an, wird der Gewinner zum Radfahrer und der Verlierer zum Schwimmer. Bei zwei Radfahrern gewinnt der Gewinner, indem er zum Rennfahrer wird, und der Verlierer muss noch einmal vom Standpunkt des Reiters weitermachen.

Erkennen können sich die verschiedenen Stufen an der Fortbewegungsart. Der Fußgänger geht ganz normal durch die Klasse. Schwimmer machen mit den Armen Bewegungen, als würden sie schwimmen. Der Reiter tut so, als würde er Zügel in der Hand halten, und muss beim Gehen auf und ab hopsen.

Der Radfahrer muss den Lenker halten und mit den Beinen Bewegungen machen, die dem Treten ähnlich sind. Und der Rennfahrer hält das Lenkrad und saust durch die Klasse. Eventuell kann es dann einen Siegpunkt geben und der Rennfahrer kann dann neu als Fußgänger starten.

