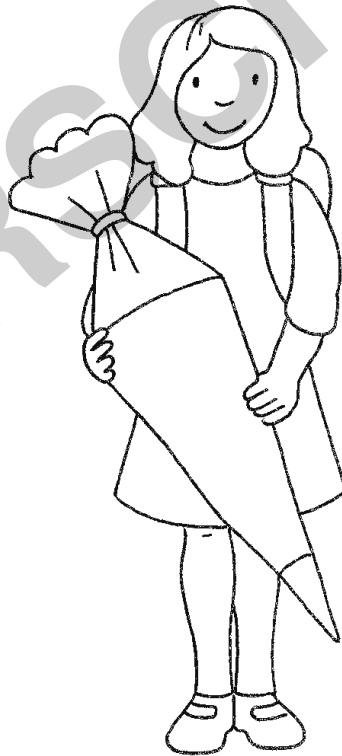


Inhalt

Vorwort	4
Hinweise zur Spielleitung	6
1. Herzlich willkommen! Spiele zur Einschulung, zum Ankommen und Kennenlernen	7
2. Der Herbst ist da! Spiele zur Naturerfahrung und Geschicklichkeit	16
3. Vorfreude, schönste Freude! Frohlocket! Spiele zur Besinnung und Konzentration	27
4. Auf zu Fasching/Karneval/Fastnacht! Spiele zur Bewegung und Aufmerksamkeit	35
5. Frühlingsreigen Spiele zur Bewegung und Geschicklichkeit im Freien	45
6. Auf Wiedersehen! Sommer und Abschiedsfeste Wasser – und Bewegungsspiele	55

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 hinfiebern 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.

Der Herbst ist da!

Spiele zur Naturerfahrung und
Geschicklichkeit



Herbst

Das Schuljahr ist nun schon ein paar Wochen alt. Das Wetter draußen scheint an manchen Tagen nicht mehr ganz so einladend zu sein. Gerade jetzt ist es wichtig, auch nach draußen zu gehen, dort zu spielen und etwas auszuprobieren. Genauso wichtig sind Feste und Feiern in der Klasse: ein Laternenfest, ein Halloweenfest, ein Erntedankfest oder ein Blätterfest.

Wem Halloween zu amerikanisch ist, der kann in den Ursprung von Halloween hineinschauen. Halloween haben die Iren mit nach Amerika gebracht. Es ist kein Zufall, dass es am Abend vor Allerheiligen stattfindet. Auch in Deutschland wurden vor Allerheiligen in vielen Gegenden gruselige Gesichter ausgeschnitten – allerdings nicht aus dem Kürbis, sondern aus der Futterrübe. Die eignet sich genauso wie der Kürbis dazu, zu einer tollen Fratze geschnitten zu werden.

Viele Spiele können dabei helfen, das Ganze aufzulockern. Mitmachen dürfen alle Kinder, Geschwister, Eltern und Großeltern. So kann die Gemeinschaft durch positive Erlebnisse gestärkt werden.

Viel Spaß bei einem Fest von Indian Summer über Halloween bis zum Laternenumzug!

Um diese Jahreszeit schmeckt eine selbstgemachte Kürbissuppe mit geröstetem Brot besonders gut.

Im Herbst spielt man gern:

- Laubsauger
- Finde etwas, das...
- Wald ertasten
- Wald-Mikado
- Schnitzeljagd als Schatzsuche
- Kartoffelpyramide
- Alles oder nichts
- Geister-Rennen
- Spinnennetze
- Kleb der Hexe die Warze an die Nase
- Gruselkiste
- Gruseln in Flaschen
- Kürbis/Rübe aushöhlen
- Laternenstaffel

Laubsauger

Jedes Kind braucht einen Strohhalm und eine kleine Schüssel.

Die Mitspieler dürfen die Schüssel in der einen Hand halten und den Strohhalm in der anderen. Es ist jedoch nicht erlaubt, Blätter in eine Hand zu nehmen.

Jetzt muss versucht werden, Blätter mit dem Strohhalm festzuhalten und dann in die Schale zu legen. Wer zum Schluss die meisten Blätter mitbringen kann, hat gewonnen.



Finde etwas, das ...

Dieses Spiel kann nur in einem Wald durchgeführt werden.

Im Vorfeld muss mit den Kindern abgeklärt werden, wie weit sie sich wegbewegen dürfen und was sie anfassen können. Es sollte in kein Unterholz gekrochen werden und nichts darf in den Mund genommen werden. Dinge wie Müll und Glas dürfen nicht gesammelt werden, da die Verletzungsgefahr zu groß ist!

Hier sollten auch mehrere Erwachsene zur Verfügung stehen, die die Kinder beaufsichtigen können. Es müssen Karten erstellt werden, die die Schüler lesen können. Bei kleinen Kindern muss hier verstärkt mit Piktogrammen gearbeitet werden.

Die Schüler bekommen die Aufgabe, in einem bestimmten Bereich des Waldes einige Dinge zu finden. Sie sollen sich dabei mit all dem, was sie finden, auseinandersetzen.

Kleine Gruppen, ca. vier Kinder, werden nun losgeschickt, gemeinsam Dinge zu suchen. Folgendes könnte gesucht werden:

- etwas Langes
- etwas Kleines
- etwas Weiches
- etwas Hartes
- etwas Biegsames
- etwas Schönes
- etwas Rundes
- etwas Buntes

