



## Darum geht's

Vertrauen ist zugleich die Voraussetzung für, als auch Ziel des Sozialen Lernens. Vertrauen ebnet den Weg zu einem angenehmen Klassenklima, in dem sich die Schüler wohl und aufgehoben fühlen. Demzufolge ist es wichtig, mit Kindern über Vertrauen zu sprechen und im Unterricht immer wieder Möglichkeiten zu schaffen, damit Vertrauenserlebnisse gemacht werden können.

## Der Weg

Vertrauen setzt voraus, dass sich die Kinder kennen. Je besser sie sich kennen, desto leichter wird es für sie, zu vertrauen.

## Die Inhalte dieses Kapitels

- Stundenbild „Wie ist das mit dem Vertrauen?“
- Einfache Begrüßungsspiele
- Wir lernen uns noch besser kennen!
- Blindenspiele

## Das können die Kinder hier erfahren und lernen

- sich gegenseitig kennenlernen
- den anderen einschätzen
- sich selbst vertrauen
- anderen vertrauen
- „Stopp!“ sagen und Ängste ausdrücken etc.

## Mögliche Reflexionsfragen auf

### der Sachebene

- Wie leicht/schwer war die Aufgabe? Wo lagen die Schwierigkeiten und Gefahren?
- Was war gut?
- Was könnten wir anders machen?

### der Beziehungsebene

- Wie habt ihr zusammengearbeitet?
- Kennt ihr euch jetzt besser? Wie ist das, wenn man einen besser kennt?
- Kannst du deinem Partner vertrauen?
- Kann dein Partner dir vertrauen?
- Was braucht es, damit man vertrauen kann?
- Gab es Streit? Warum? Habt ihr Lösungsideen dazu?

### der individuellen Gefühlsebene

- Welche Gefühle hattet ihr während dieser Aufgabe?
- Welche Gefühle waren fühlbar? Angst, Freude, Misstrauen, Vertrauen ...?
- Wo kommt das Gefühl her, warum hattest du Angst, Misstrauen etc.?
- Was bräuchtest du, damit du vertrauen kannst?



## Begrüßungsrituale



### Aufgabe

Die Schüler gehen oder laufen durch die Halle. Auf ein Kommando des Lehrers begrüßen sie 3 andere Schüler in ihrer Nähe. Dann gehen oder laufen sie weiter und warten das nächste Kommando ab.



### Variante 1

Jeder begrüßt wie er will.



### Variante 2

- Begrüßungsrituale werden erarbeitet oder vorgestellt. Die Schüler begrüßen sich entsprechend dieser Rituale.
- 3 Rituale werden eingeführt. Jedes erhält einen bestimmten Namen. Ruft der Lehrer diesen Namen, begrüßen sich die Schüler auf die entsprechende Weise.
- Bei größeren Kindern kann die Anzahl der Rituale und Kommandos erhöht werden.



### Beispiele für Rituale und Kommandos

- Hände schütteln und „Hallo“ sagen (deutsch)
- Hände lang schütteln und sich verbeugen (südamerikanisch)
- mit gefalteten Händen verbeugen (indisch)
- Nasen aneinanderreiben („eskimoisch“)
- sich umarmen (amerikanisch)
- in der Hocke sitzen, die Hände auf die Knie legen und sich verbeugen (japanisch)



## Sortieren



### Aufgabe

Die Kinder stehen auf einer Linie nebeneinander. Der Lehrer gibt nun Anweisung, wie sich die Gruppe nebeneinander sortieren soll. Je nach Größe der Klasse empfiehlt es sich, u. U. 2 Gruppen zu bilden.



### Beispiele für Sortiermöglichkeiten

- Größe
- Schuhgröße
- Haarfarbe (hell bis dunkel)
- Abc der Vor- bzw. Nachnamen



### Variation

Die Schüler stehen auf der Langbank und sortieren sich dort, ohne herunterzufallen.



## Material

Für sämtliche Blindenspiele werden Augenbinden benötigt. Diese kann man im Internet günstig bestellen oder aber aus „Sweatshirt-Stoff“ leicht selber herstellen.



## Ablauf

- Grundaufgabe – Blind führen mit Handhaltung: 2 Kinder bilden ein Team. B schließt die Augen, A nimmt B an der Hand und führt ihn langsam und vorsichtig durch die Halle.
- Ablauf der Übungen
  - **Sicherheitskonferenz** vor der Übung. Klären Sie dabei Fragen wie: Wo könnte es gefährlich werden? Worauf muss ich als Sehender besonders achten? etc.
  - **Durchführen** der Übung mit Einhaltung der vereinbarten Regeln
  - **Reflexion** und eventuelle Anpassung der Regeln
  - zweiter Versuch



## Variationen

- Blind führen – Fingerkontakt: Wie Grundübung, aber ohne Handhaltung. A und B legen nur noch die Fingerspitzen aneinander.
- Blind führen – Tempowechsel: Wird durchgeführt wie die Grundübung. Der Sehende Schüler A variiert im Tempo. Von Schleichen über Schnellgehen bis zum Laufen ist alles erlaubt.
- Blind führen – akustisch: A führt den blinden B nicht mehr durch Körperkontakt, sondern durch das Rufen seines Namens oder mittels „Summ-Lauten“.



## Foto-Spiel

A führt B mit Handhaltung durch die Halle. An 3 Stellen bleibt A stehen und bittet B, ein Foto zu machen (= ganz kurz Augen öffnen und wieder schließen).

Anschließend führt A Schüler B wieder in den Mittelkreis, wo dieser seine 3 gemachten Fotos zeigt.



## „Wo bin ich“-Spiel

Die Halle ist in 3 Felder aufgeteilt. Das Mitteldrittel, das Ausgangsdrittel und z. B. das Uhr-Drittel (weil dort an der Wand die Uhr befestigt ist).

A führt B kreuz und quer durch die Halle. Auch Drehungen, Kurven und Kreise aller Art sind erlaubt. B soll dadurch verwirrt werden. Die Spielzeit beträgt 1 Minute und 30 Sekunden. Am Ende der Spielzeit bleiben die Paare stehen und der Blinde muss, noch bevor er die Augen öffnet, sagen, in welchem Hallendrittel er steht.

## Blindenhund



### Aufgabe

B steht hinter A und fasst diesen an den Schultern. So führt A B durch die Halle. Nach einer Weile koppelt A den blinden B ab. B bleibt mit gestreckten Armen stehen. A sucht sich einen anderen wartenden Blinden, den er dann führt.



### Variation

Kennen sich die Schüler gut genug, können sie am Ende noch raten, wer sie gerade führt.

