

Hinweise zur Spielleitung

Wie jeder andere Unterrichtsschritt auch müssen Spiele geleitet werden. Das bedeutet, Spiele müssen genauso vorbereitet werden wie jeder andere Teil der Stunde. Je besser die geschieht, desto einfacher und reibungsloser verlaufen die Spiele und werden somit zu einem größeren Erfolg.

Es gibt Spiele, die zu zweit gespielt werden, andere werden in Kleingruppen oder in größeren Gruppen gespielt und manche mit der ganzen Klasse. Eine Spielleitung bei Unstimmigkeiten ist dabei auch wichtig. Die Spiele hier sind vorwiegend so ausgewählt, dass alle gemeinsam spielen.

Der Spielleiter muss auch die Art der Gruppenzusammensetzung bestimmen. Es gibt hier mehrere Möglichkeiten:

- Die Kinder bilden selbstständig Gruppen oder Paare. In diesem Fall suchen und finden sich die Kinder, die ohnehin immer zusammen sind.
- Es wird dem Zufall überlassen, dabei können jedoch ungewünschte Paarungen zusammenkommen.
- Es wird offen bestimmt. So können neue Gruppen ausprobiert werden. Es kann aber dadurch auch zu Unstimmigkeiten kommen.
- Es wird verdeckt bestimmt, etwa mit vorsortierten Karten oder Markierungen unter den Stühlen.

Der Lehrer kann Spielleiter sein, kann diese Position aber auch an jemanden übertragen. Als Spielleiter müssen eventuell auch Entscheidungen getroffen werden, wenn es um Unklarheiten durch unterschiedliche Regelauffassungen geht. Hier kann jedoch auch großzügig im Sinne der Gerechtigkeit gearbeitet werden. Wurde bisher konsequent eine Regel falsch ausgelegt, so sollte diese falsche Auslegung zumindest gültig bleiben und nicht nur im Sinne eines Spielers angepasst werden. Ob sie für weitere Spiele bleibt, geändert oder als Variante geführt wird, muss der Spielleiter entscheiden.

Bei vielen Spielen scheiden Kinder aus. Diese Kinder sollten eine Aufgabe bekommen. Manche feuern von sich aus die anderen an, manche halten sich eher zurück. Sie sollten schnell als Schiedsrichter eingesetzt und gefragt werden, wie sie Situationen gesehen haben. Zu Beginn eines Spieles sollten jedoch alle eingesetzt werden. Geht die Anzahl der Kinder nicht auf, muss der Spielleiter mitspielen. Er kann jedoch durch ein zu Beginn ausgeschiedenes Kind ersetzt werden.

Viele Hände verstärken das Chaos

Alle Kinder außer einem bilden einen Kreis und schließen die Augen. Sie gehen mit ausgestreckten Händen aufeinander zu. Jeder greift nun jeweils eine Hand. Wer zwei Hände gefunden hat, darf die Augen wieder öffnen. Das Kind, das nicht mitgemacht hat, hat nun die Aufgabe, alles zu entwirren. Es darf Kinder bitten, über Hände hinwegzusteigen oder unter ihnen durchzukrabbeln.

Als Joker dürfen fünf Kinder herausgelöst werden. Die freigewordenen Hände dürfen neu verbunden werden. Die fünf Kinder müssen nun mithelfen, die anderen zu entwirren. Lässt sich wieder ein Kreis herstellen?

Überraschungspaket

Es wird ein Überraschungspaket gepackt. In die Mitte kommen, je nach Anzahl der Kinder in der Klasse, viele Kleinigkeiten: Radiergummis, Sticker, Bleistifte, kleine Spiele etc. Dieses wird nun verpackt und außen auf der Packung steht eine Aufgabe. Folgende Aufgaben würden sich hier anbieten: „Alle Tische sind aufgeräumt.“, „Alle Turnbeutel hängen ordentlich an ihrem Platz.“, „Heute gab es keinen Streit in der Klasse.“, „Alle Kinder sind nach der Pause pünktlich in die Klasse gekommen.“

Nun wird eine weitere Kleinigkeit zusammen mit dem Päckchen verpackt und es kommt eine Aufgabe auf die Verpackung. Das kann zum Beispiel sein: „Den Papiermüll herausbringen“, „Die Tafel besonders gut putzen“, „Eine Nachricht ins Büro bringen“, „Jemandem helfen“. Das Paket wird weiterverpackt, eine neue Kleinigkeit dazugepackt und mit einem neuen Auftrag versehen. Es sind auch in den Umverpackungen genau so viele kleine Geschenke, wie es Kinder in der Klasse sind.

Die Klasse bekommt nun das Geschenk. Es darf aber nicht eher ausgepackt werden, bis ein Kind die erste Aufgabe erfüllt hat. Die zweite Aufgabe muss von einem anderen Kind erfüllt werden usw., bis jedes Kind eine Aufgabe erfüllt hat. Die letzte und große Aufgabe nehmen sich alle zusammen vor.

Es muss nicht zwangsläufig jeden Tag eine Aufgabe erfüllt werden. Aber vielleicht werden auch einmal zwei nacheinander erfüllt. Je mehr alle mithelfen, desto schneller kommt man gemeinsam ans Ziel. Es muss nur aufgepasst werden, dass für jeden eine Aufgabe bleibt. Vielleicht können alle Namen an die Tafel geschrieben werden und immer dann, wenn eine Aufgabe gelöst wurde, wird der Name weggewischt. Oder die Namen stehen auf Wäscheklammern und werden von einer Leine an eine andere gehängt. Jedes Mal wenn eine Aufgabe erfüllt ist, darf das Geschenk bis zur nächsten Aufgabe ausgepackt werden.

Redakteur sein

In der Klasse wird eine große Wandzeitung aufgehängt. Das können entweder große Plakate sein oder eine Tapetenrolle. Nun gibt es große Überschriften. Diese können sein: „Das finde ich gut“, „Das mache ich gern“, „Mir hat jemand geholfen“, „Das müssen wir verbessern“ o. Ä. Die Kinder dürfen immer dann, wenn sie etwas eintragen möchten, auf die „Zeitung“ schreiben. Im Abschlusskreis wird Neues vorgelesen.

Allerdings sind hier beleidigende Kommentare oder Kommentare, die eine Person angreifen, nicht erlaubt.



Wer ist der Chef?

Ein Kind geht nach draußen, während sich alle anderen im Kreis auf einen Chef einigen. Das Kind, das vor der Tür steht, darf wieder hereinkommen. Der Chef beginnt, etwas vorzumachen und die anderen Kinder machen das nach. Sobald der Chef klatscht, klatschen alle anderen auch. Wenn der Chef mit dem Kopf nickt, machen auch das alle nach und so weiter. Es ist nun die Aufgabe des Kindes, das draußen war, herauszufinden, wer denn nun wirklich der Chef ist.

Weitermalen

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind beginnt und malt einem anderen Kind etwas auf den Rücken. Dieses gibt es genauso an seinen Nachbarn weiter. Interessant wird es, wenn das erste und das letzte Kind die Bilder an die Tafel nebeneinandermalen.

Flaschenhüter

Ein Kind steht in der Mitte des Kreises und muss wie ein Torwart im Tor eine Plastikflasche bewachen. Die Kinder im Kreis haben einen Softball und versuchen, die Flasche abzuwerfen. Das Kind in der Mitte darf den Ball mit den Füßen, aber nicht mit den Händen abwehren. Wenn es gelingt, die Flasche umzuwerfen, darf der Flaschenschütze neuer Hüter werden.

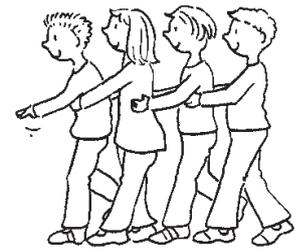
Zublinzeln

Die Kinder stellen sich in einem doppelten Kreis auf. So stehen immer zwei Kinder hintereinander. Ein Kind hat niemanden vor sich stehen. Dieses Kind blinzelt nun anderen Kindern zu, die vorn stehen. Der Hintermann muss jedoch versuchen, dieses Kind festzuhalten und am Weglaufen zu hindern. Schafft es das Kind zu entkommen, muss es sich nun hinter das Kind stellen, das es zuvor angeblinzelt hat. Schafft es das nicht, muss ein anderes Kind gefunden werden.

Variante: Dieses Mal stehen alle Kinder zu zweit da. In der Mitte steht ein Kind. Nun ruft das Kind, das in der Mitte steht, den Namen eines Kindes im äußeren Kreis. Jetzt muss das Kind vor dem Kind in die Mitte laufen. Das kann ziemlich verwirrend sein, denn die Kinder müssen immer ganz genau wissen, wer hinter ihnen steht. Das Kind, das in der Mitte gestanden hat, stellt sich nun hinter das Kind, dessen Namen es gerufen hat. Das Kind, das entkommen konnte, steht nun in der Mitte.

Eintopf

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind geht als Geschichtenerzähler in die Mitte des Kreises. Der Stuhl wird zur Seite gestellt. Das Kind beginnt nun eine Geschichte zu erzählen. Währenddessen bleibt es nicht stehen, sondern bewegt sich dabei im Kreis. In die Geschichte müssen möglichst viele Namen von Kindern aus der Klasse eingebaut werden. Jedes Mal, wenn ein Name genannt wird, steht das Kind auf und geht hinter dem Geschichtenerzähler her.



Wenn dem Geschichtenerzähler nichts mehr einfällt, sagt er ganz plötzlich „Eintopf“, und alle Kinder, die im Kreis sind, müssen sich nun schnell auf einen Platz setzen. Derjenige, der keinen Platz findet, ist nun der neue Erzähler.

Bildhauer

Einige Kinder sind die Bildhauer und müssen aus anderen Kindern ein Gruppenbild bauen. Bei dieser Aufgabe können auch „problematische“ Gruppen gebildet werden, die Themen wie Ärger, Angst, Spaß oder Freude darstellen können.

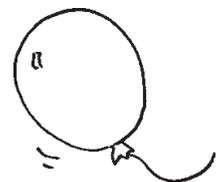
Bis der Wecker klingelt

Die Kinder sitzen im Kreis und es wird eine „Strafaufgabe“ festgelegt, wie zum Beispiel auf einem Bein hüpfen oder die Siebenreihe aufsagen. Nun wird ein kleines Päckchen gepackt. In das Päckchen hinein kommt ein Küchenwecker, der auf drei Minuten eingestellt wird. Anschließend wird das Päckchen verschlossen, sodass die Zeit, die die Uhr anzeigt, nicht abgelesen werden kann. Die Kinder geben jetzt das Päckchen von einer Person an die nächste weiter ...

Derjenige, bei dem der Wecker klingelt, muss die Aufgabe erfüllen. Befindet sich das Päckchen gerade zwischen zwei Personen, so müssen beide die Aufgabe erfüllen. Wenn noch genügend Zeit ist, kann auch eine weitere Runde gespielt werden.

Risiko

In einem Luftballon befindet sich ein Aufgabenzettel. Auf diesem kann eine Aufgabe stehen, wie zum Beispiel: „Mache einen Handstand!“ oder „Singe ein lustiges Lied!“. Der Luftballon wird nun aufgepustet, aber nicht ganz stramm. Jetzt wird er reihum gegeben. Die Kinder müssen sich anschließend auf den Ballon setzen und derjenige, bei dem er platzt, muss die Aufgabe erfüllen. Gut ist es, wenn es noch mehrere Ballons gibt, die auch mit Aufgaben versehen sind und danach zum Einsatz kommen können.



Variante: Die Anzahl der Ballons kann denen der Kinder in der Klasse entsprechen. Aber nicht alle Ballons enthalten einen Aufgabenzettel. Nun werden die Ballons zunächst (zum Beispiel bei Musik) durch den Raum geworfen. Jedes Kind schnappt sich einen und lässt ihn platzen.

Ich führe dich

Hier arbeiten zwei Kinder in einem Team zusammen. Einer muss vom anderen durch einen Raum geführt werden. Derjenige, der geführt werden muss, hat entweder die Augen verbunden oder hält sie geschlossen. Das Führen des anderen kann zum Beispiel durch Antippen der rechten oder der linken Schulter geschehen. Dabei ist es wichtig, einen Not-Stopp einzubauen. Hier muss derjenige, der geführt wird, stehen bleiben, sobald der Führende ihn an beiden Schultern festhält.

Variante 1: Es ist ebenfalls möglich, dass mit leisen Kommandos geführt wird. Dazu ist es jedoch erforderlich, dass alle im Raum so leise wie möglich sind, damit sich jeder auf die Stimme seines Partners konzentrieren kann.

Variante 2: Dieses Spiel wird in einen größeren Raum verlagert, zum Beispiel in die Sporthalle oder auf den Schulhof. Hier gibt es ganz andere Hindernisse zu umgehen als im gewohnten Klassenzimmer.

Buh!

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, beugen sich ein wenig nach vorne und schließen die Augen. Ein Kind bekommt sehr leise einen Teller mit einem weißen Luftballon überreicht, auf den mit wasserfestem Stift ein Gesicht gemalt wurde. Nun geht es langsam und leise mit dem Ballon auf dem Teller durch den Stuhlkreis. Die Kinder dürfen nicht hochschauen, müssen aber durch Blinzeln, Beobachten und Horchen versuchen, den genauen Ort des Ballons zu ermitteln.



Sobald der Ballon vor dem Kind ist, darf dieses „Buh“ rufen und den Ballon damit vom Teller pusten. Gelingt das, so darf das Kind als Nächstes den Ballon herumtragen. Vorher muss das Kind allerdings noch dem Kind, dem es den Ballon heruntergepustet hat, danken und ihm etwas Nettes sagen.

Der Zauberstab

Bei diesem Spiel ist recht viel Kooperation gefordert. Vier bis sechs Kinder strecken ihre Zeigefinger aus und auf diesen wird ein Stock gelegt. Nun müssen die Kinder den Zauberstab an einem Ort ablegen, ohne ihn festzuhalten und ohne dass er herunterfällt. Je länger dieser Weg ist, desto schwieriger wird das Ganze.

Variante 1: Es können auch Hindernisse in den Weg eingebaut werden.

Variante 2: Das Spiel kann auch als Wettlauf gestaltet werden, sodass zwei Teams gegeneinander antreten.

So fühlt sich das an

Dieses Spiel ist nicht einfach. Auch von Seiten der Spielleitung muss es gut durchdacht werden. Es geht einmal darum, Kinder (die lieber im Mittelpunkt stehen als andere) fühlen zu lassen, wie es ist, selbst einmal ausgeschlossen zu sein.

Ein Kind wird nach draußen geschickt. Wichtig ist, dass es sich bei diesem Kind nicht um ein Kind handelt, das auch sonst immer ausgeschlossen wird.

Alle anderen Kinder bekommen nun die Aufgabe, dieses Kind auszuschließen. Sobald es in die Klasse kommt, gehen sie ihm aus dem Weg.

Fängt es ein Gespräch an, so drehen sich die anderen Kinder weg und reden mit jemand anderem. Sie klopfen sich gegenseitig auf die Schultern, sie lachen zusammen und geben sich die Hand.

Das Kind, das ausgeschlossen wurde, soll später berichten, wie es sich in dieser Situation fühlte. Gemeinsam kann man in der Klasse überlegen, was getan werden kann, damit keiner absichtlich oder unabsichtlich ausgeschlossen wird.



Alle vier Ecken

Die Kinder bilden Vierergruppen. Sollten drei Kinder keiner Gruppe zugeordnet werden können, so bilden diese gemeinsam eine eigene Gruppe. Sind zwei Kinder ohne Gruppe oder ein Kind, so werden entsprechend viele Fünfergruppen gebildet.

Jede Gruppe bekommt eine Nummer, den Namen eines Tieres oder einer Pflanze. Der Spielleiter ruft zwei Gruppen auf und diese zwei Gruppen haben nun die Aufgabe, so schnell wie möglich alle vier Wände des Klassenzimmers zu berühren.

Die Gruppe, die dieses zuerst geschafft hat, bekommt einen Punkt.

Was aber zunächst sehr einfach klingt, ist nicht wirklich einfach, denn die Gruppe muss sich in irgendeiner Weise festhalten und darf sich dabei nicht loslassen.

Eine Gruppe, die sich loslässt, scheidet in dieser Runde automatisch aus.

Variante: Die Gruppen starten zunächst alle mit der Nummer 1. Sobald sie einen Punkt ergattern, wird die Nummer um eins erhöht. Nun heißt es wirklich aufpassen, um im richtigen Moment auch schnell zu reagieren, wenn die Nummer aufgerufen wird. Der Spielleiter muss aufpassen, dass er mindestens zwei Gruppen gegeneinander antreten lässt. Ist eine Nummer doppelt belegt, so muss nur diese aufgerufen werden.

Schlafende Löwen

Die Kinder ziehen als Löwengruppe durch den Klassenraum. Nach einer bestimmten Zeit gibt der Spielleiter plötzlich das Kommando zu schlafen.

Alle Löwen suchen sich einen Platz und legen sich zum Schlafen. Dort bleiben sie liegen, bis der Spielleiter das Kommando gibt, dass alle Löwen wieder aufwachen sollen.



Geräusch-Memory®

Dieses Spiel braucht zwar etwas Vorbereitung – allerdings kann es nach der Vorbereitung öfter genutzt werden.

Dazu werden so viele Streichholzschachteln benötigt, wie es Kinder gibt. Es muss sich dabei um eine gerade Anzahl handeln.

Wichtig ist es, dass die Dosen alle gleich aussehen. Immer zwei werden gleich gefüllt. Zum Füllen eignen sich verschiedene Materialien: getrocknete Reiskörner oder Erbsen, kleine Nudeln oder Reis, Sand oder Salz, Büroklammern, Nägel, Schrauben und so weiter.

Jedes Kind bekommt eine Schachtel. Es macht einen Unterschied beim Schütteln, wenn zum Beispiel nur eine Büroklammer in einer Schachtel ist oder es vier sind.

Jedes Kind bekommt nun eine Schachtel nach dem Zufallsprinzip ausgehändigt und muss seinen Geräuschpartner suchen. Es darf aber nur geschüttelt und nicht geschaut werden.

Variante: Es ist oft sehr schwer, so viele ähnliche Geräusche auseinanderhalten zu können. Gerade bei jüngeren Kindern ist es vielleicht von Vorteil, nur fünf oder sechs verschiedene Geräusche anzubieten. Die Kinder müssen sich in Gruppen zusammenfinden.

