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.

VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Ein Platz ist frei

Dieses Spiel kann in der bekannten Version gespielt werden. Jemand wünscht sich ein anderes Kind auf den rechten freien Platz neben ihm.

Variante 1: Ein Fänger steht in der Mitte und versucht, das Kind davon abzuhalten. Gelingt das, darf er sich auf den so frei gewordenen Platz setzen. Gelingt es nicht, so muss es das Kind, das Fänger ist, in der nächsten Runde versuchen.

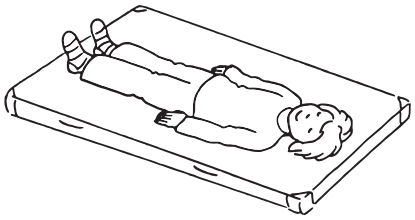
Variante 2: Jedes Kind, das an der Reihe ist, kann auch zweimal auf den Stuhl klopfen. So wird niemand auf den rechten leeren Platz gewünscht, sondern auf den linken. Dieses geschieht so lange, bis wieder jemand zweimal auf den leeren Stuhl klopft.

Variante 3: Beide Nachbarn dürfen gleichzeitig auf den freien Stuhl klopfen. Das gewünschte Kind, das zuerst da ist, darf sich setzen. Das andere Kind muss zurückgehen.

Heute fahren wir …

Eine gemeinsame Reise in ein Traumland kann sehr entspannend sein. Bei diesem Fantasiespiel ist es sehr wichtig, dass die Kinder einen bequemen Platz finden und ganz entspannt sitzen. Sie können Kopf und Arme auf den Tisch legen und sich ganz dem zuwenden, was sie nun hören.
Nun wird eine Geschichte erzählt – eine Fantasiegeschichte, bei der die Kinder gedanklich aus dem Haus auf eine Wiese, an einen See oder einen Stand geführt werden. Beim Erzählen muss darauf geachtet werden, dass nicht zu schnell geredet wird und Pausen gemacht werden. Außerdem muss alles das, was man macht, auch wieder zurückgeführt werden. Das bedeutet, dass Schuhe, die ausgezogen werden, auch wieder angezogen werden müssen. Türen, durch die das Gebäude verlassen werden, müssen wieder betreten werden usw.

Im Zoo



Eine andere Art der Fantasiereise ist eine Form der progressiven Muskelentspannung. Das Wichtigste hierfür ist es, einen bequemen Platz dafür zu finden. Am besten gelingt das in der Turnhalle. Hier haben die Kinder ausreichend Platz zur Verfügung und können sich auf Matten legen.
Die Kinder begeben sich nicht nur gedanklich auf eine Reise, sondern spannen die Muskeln an und entspannen sie wieder.
Ein gutes Bespiel dafür ist, die Fantasiegeschichte so zu erzählen, dass die Kinder sich in ihrer Vorstellung mit Tieren beschäftigen. Zum Beispiel stellt man sich vor, es sitzt einem eine Fliege auf der Nase, und man muss nun versuchen, diese so zu bewegen, um die Fliege zu verscheuchen. Oder der Bauch muss ganz fest angespannt werden, damit in der Fantasie der kleine Elefant darüberlaufen kann. Hier ist es gut, nach einem bestimmten Raster vorzugehen, zum Beispiel von oben nach unten durch den ganzen Körper.

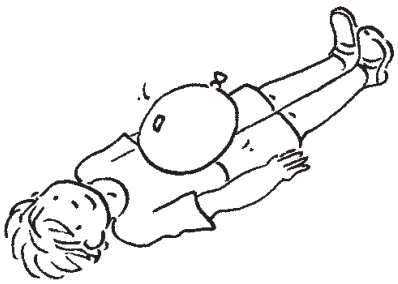
VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Ballon atmen



Jedes Kind bekommt einen Luftballon. Dieser wird aufgepustet. Nun legt sich jedes Kind auf den Rücken bequem auf den Boden. Der Ballon wird auf den Bauch gelegt und es wird geatmet. Beim Atmen bewegt sich der Ballon. Er darf mit den Händen angestupst werden, damit er nicht runterfällt. Die Kinder atmen in den Bauch hinein. Die Aufgabe besteht nun darin, den Ballon aktiv zu bearbeiten.

Wellenatmen

Alle Kinder liegen ruhig auf dem Fußboden und atmen. Der Spielleiter erklärt den Kindern den Verlauf einer Welle. Solange sie ankommt, wird eingeatmet. Hat sie den Höhepunkt erreicht, warten alle etwa drei Pulsschläge, um danach wieder langsam auszuatmen.

Luftballonaufpusten

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind ist der Ballon, das andere pustet diesen Ballon auf. Das Kind, das den Luftballon spielt, ist zunächst in sich zusammengesunken. Das andere Kind pustet nun in die Luft und mit jedem Pusten wird der Ballon größer. Nachdem der Ballon ganz aufgepustet ist, wird die Luft wieder herausgelassen. Mit jedem Atemzug sackt das Kind, das den Ballon spielt, in sich zusammen.

Ich bin ein Baum und du auch!

Jedes Kind sucht sich einen Platz im Klassenzimmer. Nun werden die Beine etwa schulterbreit aufgestellt. Der Raum wird abgedunkelt und die Kinder schließen die Augen. Wer möchte, darf aber ab und zu mal blinzeln. Wer sich die ganze Zeit darauf einlässt, stehen zu bleiben und die Augen geschlossen zu halten, der wird irgendwann anfangen, ein wenig zu schwanken – wie ein Baum im Wald.

Balanceakt

Dieses Spiel ist ein sehr ruhiges Spiel, bei dem es um die Balance des eigenen Körpers geht. Die Kinder werden aufgefordert, sich auf beide Beine zu stellen. Die Beine der Kinder sollen etwa schulterbreit sein. Nun werden die Kinder aufgefordert, die Augen zu schließen. Nach ein paar Minuten werden die Kinder durch den Spielleiter dazu aufgefordert, das Gewicht auf das rechte Bein zu verlagern, während beide Beine auf dem Boden stehen bleiben. So verharren sie eine Zeit …

Nun geht es in die Position zurück, in der beide Beine gleichmäßig belastet werden. Danach wird das Gewicht ausschließlich auf das linke Bein verlagert, bevor es nach einer Weile wieder in die Ruheposition zurückgeht. Dabei sollen die Kinder versuchen zu spüren, wie sich das Gewicht verlagert und die Beine anfühlen.

VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

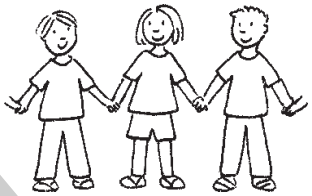
zur Vollversion

Unsere Stadt schläft

Die Kinder liegen alle bequem auf dem Boden und bekommen irgendwann das Kommando „*Neustadt* schläft“ – statt *Neustadt* kann der eigene Name der Schule, des Stadtteils oder der Stadt eingesetzt werden.

Alle Kinder müssen nun ganz ruhig auf dem Boden liegen bleiben. Wer sich bewegt (d. h. mehr als das normale Atmen), scheidet aus. Gewonnen hat der, der zuletzt noch liegt.

Ich schicke ein Paket an …



Die Kinder bilden einen Kreis. Dabei halten sie sich an den Händen. Ein Kind darf das erste Paket abschicken. Der Text, den es nun sagt, lautet: „Ich schicke ein Paket an …“

Nun darf es entweder die Hand seines linken oder seines rechten Nachbarn drücken.

Es wird so lange dieser Händedruck weitergegeben, bis er beim Empfänger der Nachricht ankommt.

Ribbel-Dibbel ruft

Die Kinder sitzen im Kreis. Alle bekommen eine Nummer zugewiesen. Der gesprochene Text wird mit rhythmischem Klatschen begleitet. Er lautet: „Ribbel-Dibbel 1 ruft Ribbel-Dibbel 5!“ Zu Ribbel-Dibbel muss viermal mit beiden Händen auf die Oberschenkel geschlagen werden. Bei den Zahlen wird jeweils einmal mit den Fingern geschnipst und bei „ruft“ muss geklatscht werden.

Nun sind die Kinder an der Reihe und müssen sich gegenseitig aufrufen. Statt des Namens verwenden sie die Ribbel-Dibbel-Bezeichnungen. Dabei nennen sie zuerst die eigene Nummer und die Nummer des anderen. Alle anderen klatschen im Takt mit. Passiert irgendwo ein Fehler (d. h. es verklatscht sich jemand oder verspricht sich bei den Nummern), muss er seinen Platz verlassen und landet auf dem letzten Platz. Die Kinder rutschen nun einen Stuhl auf und bekommen automatisch neue Nummern. Da heißt es aufpassen, denn sonst sitzt man schnell selbst auf dem letzten Platz.

Der freie Platz

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Ein Platz bleibt leer. Das Kind, das eigentlich auf dem Platz sitzen sollte, steht in der Mitte. Die Kinder rutschen im Uhrzeigersinn immer wieder auf den leeren Platz. Das Kind in der Mitte muss versuchen, einen Platz zu erwischen. Auf ein Kommando kann auch die Richtung geändert werden.

Variante: Das Kind in der Mitte gibt die Anweisung, wer nun als Nächstes die Plätze tauschen muss. Zum Beispiel: „Alle Kinder, die heute Müsli gegessen haben …“ oder „Alle Kinder, die etwas Rotes tragen …“ Nun muss das Kind aus der Mitte schnell einen der Plätze belegen.

VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Ihr seid umzingelt

Vier Kinder werden ausgewählt und sind die Indianer. Die anderen hocken sich auf den Fußboden und schließen die Augen. Nun schleichen sich die Indianer an. Sie stellen sich jeweils hinter ein anderes Kind.

Sobald alle Indianer einen Platz gefunden haben, sagt der Spielleiter: „Ihr seid umzingelt!“ Nun müssen sich die Kinder, die am Boden hocken, melden – wenn sie meinen, dass jemand hinter ihnen steht. Haben sie es richtig gemacht, dürfen sie in der nächsten Runde Indianer spielen.

Finde in den Kreis hinein

Zwei Kinder werden nach draußen geschickt. Alle anderen bilden einen sehr engen Kreis. Es gibt nun einen bestimmten Schlüssel, um in diesen Kreis hineinzukommen. Bei jüngeren Kindern kann der „Schlüssel“ genannt werden (beispielsweise das Anfassen der rechten Hand einer Person).

Nun müssen die Kinder, die draußen waren, hineinkommen und versuchen, den Kreis zu öffnen. Sie versuchen, den Kreis durch das Anfassen der rechten Hand mehrerer Kinder zu öffnen. Wer kann zuerst den Eingang entdecken?

Kettenreaktion

Die Kinder stellen eine Maschine dar. Hier arbeitet alles abgestimmt aufeinander. Zum Beispiel hebt das erste Kind das rechte Knie. Ein anderes Kind führt anschließend eine halbe Drehung aus. Daraufhin klatschen zwei Kinder immer dann, wenn das sich drehende Kind in eine bestimmte Richtung schaut. Die Bewegung muss immer wiederholt und weiter ausgeführt werden.

Wie viele Kinder können eingebunden werden und wie lange schaffen es die Kinder, die Maschine am Laufen zu halten?

Und raus seid ihr

Ein Kind sitzt mit verschlossenen Augen in der Mitte der Klasse. Die Kinder verteilen sich in vier Ecken. Nun nennt das Kind eine Zahl zwischen 1 und 4. Die Kinder, die in dieser Ecke stehen, sind raus. Jetzt verteilen sich die Kinder neu.

Kitzelalarm

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe zieht sich die Schuhe aus, kniet sich hin und hält die Füße nach hinten. Nun setzen sich die anderen hinter die Kinder und kitzeln sie an den Fußsohlen.
Es muss geraten werden, wer kitzelt. Wird es erraten, muss sich das andere Kind nach vorn setzen und das hintere sucht sich ein Kind, das es kitzeln kann.

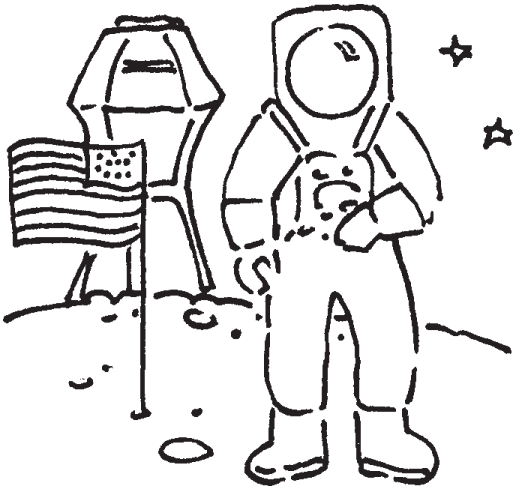
VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

NASA-Testpiloten gesucht



Die NASA ist wieder einmal auf der Suche nach neuen Testraumfahrer für die Marsmission. Mehrere Bewerber müssen sich Tests unterziehen, die unter ganz verschiedenen Voraussetzungen durchgeführt werden.

Heute stehen die Tests an, bei denen sich die Raumfahrer beweisen müssen. Sie sollen zeigen, dass sie in der Lage sind, Dinge zu ordnen – und das, ohne miteinander zu reden, zum Beispiel wenn der Funk ausfällt. Denn durch einen Raumanzug hindurch kann man sich nur mit Gesten verständigen.

1. Übung: Die Raumfahrer stellen sich nach Schuhgrößen sortiert auf. Rechts steht der mit den größten Schuhen und links der mit den kleinsten. Haben zwei Kinder die gleiche Schuhgröße, so ist die Reihenfolge egal.

2. Übung: Die Raumfahrer müssen sich in alphabetischer Reihenfolge sortieren. Dazu wird der Vorname genommen. Auch wenn sich die Kinder schon länger kennen, ist das gar nicht so einfach. Diesmal bilden sie eine Reihe von vorne nach hinten.

3. Übung: Die Raumfahrer sollen sich dem Alter entsprechend aufstellen.

4. Übung: Nun fällt neben dem Funk auch noch der komplette Strom aus und es gibt kein Licht mehr. Den Kindern werden die Augen verbunden. Sie sollen sich nach der Größe ordnen.

Kann die Crew alle Aufgaben lösen und ins Trainingscamp der NASA aufgenommen werden?

Wie viele Hände?

Ein Kind liegt auf dem Fußboden und hat die Augen geschlossen. Es wird eine Anzahl an Kindern bestimmt, die ein oder zwei Hände auf dieses Kind legen.

Liegen alle Hände, werden sie nacheinander wieder abgenommen. Der Spielleiter bittet das Kind, das die Augen geschlossen hat, die Augen wieder zu öffnen und zu sagen, wie viele Hände es gespürt hat.

VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion