

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.

Und Tschüss!

Es ist die Zeit des Abschiednehmens. In unserer Kultur winkt man sich zu und schüttelt sich die Hände. Die Südeuropäer umarmen sich und küssen sich auf die Wange oder in die Luft. Hier gibt es nun ein neues Ritual. Ein Kind darf sich eine ganz verrückte Verabschiedung ausdenken. Zum Beispiel könnte man sich gegenseitig mit beiden Händen abklatschen, drehen oder mit den Füßen berühren. Eine Regel gibt es dabei allerdings: Man darf seinen Gegenüber nicht verletzen oder ihm wehtun.



Eine Variante wäre, dass sich jeder einen Partner sucht und dieses neue Ritual weiterführt. Genauso kann eine Variante sein, dass sich ein neues Ritual anschließt und nun beide wiederholt werden.

Aufräumen

Dinge, die herumliegen, werden eingesammelt und in eine mit einem Tuch abgedeckte Box gelegt. Alle setzen sich im Kreis drumherum. Nun wird beschlossen, was die Person tun muss, dem das erste Teil gehört. Die Aufgaben können witzig sein (zum Beispiel muhen wie eine Kuh) oder der Gruppe helfen (zum Beispiel fünf Stühle hochstellen).

Danach wird, ohne dass geblinzelt wird, das zweite Teil gezogen. Der Eigentümer bekommt es erst dann zurück, wenn er seine Aufgabe erfüllt hat.

Musik zum Abschied

Die Kinder stellen sich in einen Kreis, sodass sie Schulter an Schulter stehen. Dabei richten sie ihre Blicke nach außen. Es wird Musik gespielt und die Kinder sollen sich bewegen. Dabei müssen sie aufeinander Rücksicht nehmen.

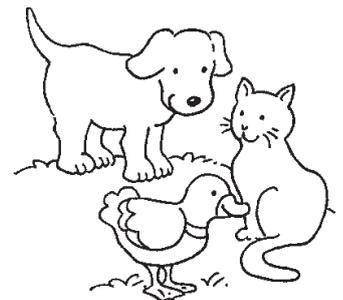
Es kommt auf die Gruppe an, ob hier ein langsames und ruhiges Stück oder etwas Schnelles/Turbulentes gespielt wird.

Tierfarm

Die Kinder setzen sich in den Stuhlkreis. Unter jedem Stuhl klebt ein Tier. Das kann eine Tierkarte sein oder ein kleines Spielzeugtier. Der Spielleiter beginnt nun zuerst und macht sein Tier nach und danach ein beliebiges anderes Tier aus der Gruppe.

Das Kind mit diesem anderen Tier spielt nun zunächst sein eigenes Tier und nun ein anderes Tier vor.

So geht es weiter, bis alle Kinder einmal an der Reihe waren.



Tante Käte geht nach Haus

Bei diesem Spiel fragt das erste Kind seinen Nachbarn auf der linken Seite: „Was macht Tante Käte?“ und das Kind antwortet: „Tante Käte (macht/kauft ...) (das Bett/eine Zahnbürste.)“ und macht die Bewegung nach.

Nun stellt es die Frage seinem Nachbarn. Das Kind muss nun zunächst das machen und sagen, was schon gesagt wurde, sowie etwas hinzufügen, was Tante Käte tut. So geht es immer weiter, bis ein Kind sagt: „Tante Käte geht nach Hause.“

Das ist das Letzte, was ausgeführt werden muss, denn sobald ein Kind das sagt, steht es auf, stellt seinem Nachbarn die Frage, was Tante Käte tut und geht zur Tür.

Das wird so lange wiederholt, bis alle an der Tür stehen.

Wie sagt man bei euch „Auf Wiedersehen“?

Dies ist eigentlich mehr eine nette Aufmerksamkeit als ein Spiel. Die Kinder lernen, sich auf verschiedene Arten zu verabschieden. Dazu fragen sie den Nachbarn, wie man denn bei ihnen zu Hause „Auf Wiedersehen“ sagt.

Das können regionale Unterschiede sein, wie „Servus“ und „Tschüss“. Es kann ein informelles „Ciao“ sein oder ein formelles „Auf Wiedersehen“ und es können Verabschiedungen aus anderen Ländern sein.

Immer wenn ein Kind gesagt hat, wie seine Verabschiedung lautet, wiederholen die anderen es.

Weil du besonders bist!

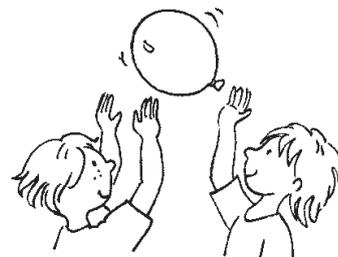
Jedes Kind darf seinen Namen dreimal auf einen Zettel schreiben. Die Zettel werden verteilt. Wer seinen eigenen Namen gezogen hat, gibt ihn seinem rechten Nachbarn. Der gibt ihn verdeckt weiter, bis derjenige eine Karte bekommt, der zuvor auch eine abgeben musste. Klappt das so nicht, greift der Spielleiter ein und tauscht die Karte aus.

Nun überlegt sich jeder zu seinen drei Karten etwas, das er demjenigen sagen möchte, den er gezogen hat. Vielleicht hat derjenige etwas Besonderes geschafft oder gemacht, jemandem geholfen oder etwas Tolles für die Klasse erledigt. Das wird auf die Karte geschrieben.

Nun werden die Karten ganz schnell an die Empfänger verteilt. Diese steckt er sich in die Hosentasche und darf sie sich am Nachmittag anschauen.

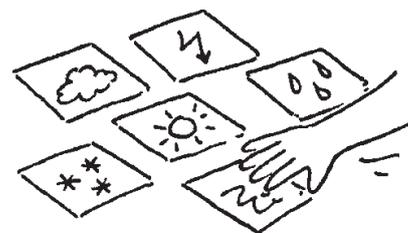
Wer zuletzt den Ballon hat ...

Die Kinder stehen in einem Kreis und ein aufgeblasener Luftballon wird einem Kind gegeben. Sobald Musik einsetzt, muss der Ballon von einem Kind zum anderen gespielt werden. Fällt der Ballon auf die Erde, so muss das Kind, das ihn fallen gelassen hat, ausscheiden. Der Ballon darf auch nicht mit beiden Händen festgehalten werden. In dem Fall scheidet das Kind auch aus. Wird die Musik ausgeschaltet, muss der Ballon mit beiden Händen gefangen werden. Dieses Kind hat gewonnen. Eventuell darf es sich an der Tür aufstellen. Es wird Erster oder es bekommt Siegpunkte. Wer zuerst fertig war oder wer die meisten Siegpunkte hat, darf als Erster gehen.



Wettervorhersage

Es gibt kleine Schilder, auf denen eins mit einer Sonne abgebildet ist sowie eins mit einer Wolke, eins mit Gewitter, vielleicht eines mit viel Wind, eines mit Regen und eines mit Nebel.



Die Schilder werden reihum gegeben und jedes Kind nimmt sich nun ein Schild heraus und erklärt anhand dessen, warum es sich auf den kommenden Tag, auf das Wochenende, die Ferien freut, oder warum es etwas Ungutes erwartet.

Dies kann gesagt werden, muss aber nicht, denn niemand sollte gezwungen werden, über seine Gefühle zu sprechen.

Hör gut zu – ich sag Tschüss und was machst du?

Es gibt Begrüßungs- und Abschiedsrituale, wie zum Beispiel das abwechselnde Klopfen auf die Hände oder das Schütteln beider Hände gleichzeitig. Die Klasse kann nun ein eigenes Ritual entwickeln. Das wird zunächst mit dem Nachbarn ausprobiert und später mit weiteren Kindern aus der Klasse. Ein lustiger (eigener) Spruch dazu kann zusätzlichen Spaß bringen.

Buh – und raus bist du!

Drei Kinder dürfen sich frei im Klassenraum bewegen. Die anderen sitzen im Klassenzimmer verteilt. Die Kinder, die sitzen, legen ihren Kopf auf die Arme und schließen die Augen.

Die Kinder, die herumgehen, stellen sich hinter ein Kind und zählen lautlos und langsam bis 10. Dazu müssen sie ihre Finger hochhalten und damit die Zahl anzeigen, damit der Spielleiter dieses überprüfen kann.

Merkt ein Kind, dass jemand hinter ihm steht, so sagt es „Geist, ich habe dich bemerkt!“ und der Geist muss sich eine andere Person suchen.

Wenn das Kind es nicht bemerkt, darf der Geist das Kind an den Schulter fassen und sagen: „Buh – und raus bist du!“ Die so ertappten Kinder werden zu weiteren Geistern.



Variante: Die Kinder, die Geister waren und nicht erwischt wurden, dürfen sich an der Tür aufstellen. Die Kinder, die von den Geistern überrascht wurden, sind nun die neuen Geister.