

54 schnelle Spiele für eine starke Klassengemeinschaft

Inhalt

Kennenlernen:

- 1 Begrüßungsrituale
- 2 Ellenbogengesellschaft
- 3 Ameisenbär
- 4 Freund/Freundin gesucht
- 5 Vernetzt
- 6 Luftballon
- 7 Schneeballschlacht
- 8 Kugellager
- 9 Aufstellung
- 10 Ich sitze im Grünen
- 11 Morsezeichen
- 12 Zipp-Zapp

Vertrauen:

- 13 Fotosession
- 14 Blindschleiche
- 15 Hindernislauf
- 16 Roboterspiel
- 17 Schlossbesuch
- 18 Tragbar
- 19 Vertrauenskreis
- 20 Mumienspiel
- 21 Regenmassage
- 22 Rückendeckung
- 23 Ruheraum
- 24 Wogende Welle
- 25 Rückwärtslauf
- 26 Waschstraße

Kooperation/Gemeinschaft:

- 27 Museumsstück
- 28 Sitzkreis
- 29 Einbrecher – Ausbrecher
- 30 Weltkugel
- 31 Gordischer Knoten
- 32 Telegraf
- 33 Gruppentwist
- 34 Raupenlauf
- 35 Der bewegte Kreis (Röhrenlabyrinth)
- 36 Rettende Insel
- 37 Grenzübertritt
- 38 Das umgedrehte Schwungtuch
- 39 Zeitungstransport
- 40 Pferderennen
- 41 Kopiergerät
- 42 Teampuzzle
- 43 Gemeinsam nach Jerusalem
- 44 Gruppenmandala

Kommunikation:

- 45 Geburtstagskreis
- 46 Bierdeckelspiel
- 47 Transporter
- 48 Bauklötzespiel
- 49 Verknotetes Seil
- 50 Maulwurf
- 51 Lügendetektive
- 52 Ballonfahrt
- 53 Familie Meier
- 54 Autogrammspiel

Begrüßungsrituale

1

- ▶ Begrüßung
- ▶ Namen wiederholen

Material: –

Die Kinder tauschen sich über Begrüßungsrituale aus, die sie kennen. Diese Liste kann individuell von jeder Klasse erstellt bzw. erweitert werden. Es sollten nur Rituale genutzt werden, die es wirklich gibt, z. B.

- Handschlag
- High Five (Abklatschen)
- Ellenbogengruß
- Kopfnicken
- Händeschütteln
- Fistbump
- Schulterklopfen
- indischer Gruß (Verbeugung, Handinnenflächen gegeneinander)
- Wangenkuss
- leichte Verbeugung
- Umarmung
- ...



Je nach Gruppenzusammensetzung gibt es hier Ansätze für interkulturelles Lernen, wenn sich die Kinder Rituale vorstellen, die sie aus ihrem Kulturkreis kennen.

Die Gruppe bildet einen (möglichst großen) Stuhlkreis. Alle stehen auf. Die Lehrkraft beginnt. Sie geht auf ein Kind zu, begrüßt es mit einem der verabredeten Rituale und sagt etwas, z. B. „Hallo, X“. Das Kind antwortet und geht dann zu einem anderen Kind im Stuhlkreis, möglichst auf der gegenüberliegenden Seite. Die Lehrkraft setzt sich an den Platz des Kindes. Wichtig ist, dass etwas zur Begrüßung gesagt und dann auch geantwortet wird.

Spielvariante: Das Spiel lässt sich auch ohne Stuhlkreis durchführen. Die Kinder stehen dann im Kreis und setzen sich nach der Begrüßung an ihren Platz.

© PERSEN Verlag

Ellenbogengesellschaft

2

- ▶ Begrüßung
- ▶ Namen kennenlernen

Material: –

Die Kinder zählen sich auf Drei durch. Alle Kinder mit einer Eins legen beide Hände in den Nacken, die Ellenbogen ragen nach rechts und links. Alle Kinder mit einer Zwei legen ihre Hände auf die Schultern, auch ihre Ellenbogen ragen nach links und rechts. Alle Kinder mit einer Drei stemmen ihre Hände in die Hüften und auch ihre Ellenbogen ragen nach links und rechts.

Die Kinder gehen im Raum umher und begrüßen sich mit einer (vorsichtigen) Berührung der Ellenbogen, dabei nennen sie den Namen des anderen Kindes, z. B. „Hallo, X“, „Wie geht's, X?“.

Spielvariante: Das Spiel wird mit Musik durchgeführt. Immer wenn die Musik stoppt, wird ein Partner oder eine Partnerin für die Begrüßung gesucht. Wem gelingt es, alle Kinder zu begrüßen?



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Vernetzt

5

- ▶ Kennenlernen
- ▶ Namen lernen/wiederholen

Material: Wollknäuel
(evtl. ein Luftballon oder Schaumstoffball)

Die Kinder bilden einen Kreis. Die Lehrkraft hält das Ende eines Wollknäuels fest in der einen Hand. Sie stellt sich kurz vor (Name, ggf. weitere Informationen wie Hobbys, Lieblingsessen, aber nicht zu viele, um nicht zu verwirren) und wirft das Wollknäuel danach einem Kind zu, das möglichst auf der gegenüberliegenden Seite steht. Das Kind, welches das Wollknäuel fängt, stellt sich in derselben Art vor. Es hält den Faden fest, wirft das Wollknäuel danach zum nächsten Kind. So geht es immer weiter, bis alle Kinder miteinander vernetzt sind. Wichtig ist es, dass die Kinder sich merken, wer ihnen das Wollknäuel zugeworfen hat und an wen sie das Knäuel weitergeworfen haben. Darauf sollte am Anfang hingewiesen werden, denn wenn alle Kinder vernetzt sind, soll das Wollknäuel wieder seinen Weg zurück zur Lehrkraft finden. Dafür stellen sich die Kinder nicht vor, sondern das werfende Kind nennt den Namen des Kindes, dem es das Wollknäuel zuwirft.

Spielvariante: Ist das Netz gespannt, legt die Lehrkraft einen aufgeblasenen Luftballon oder einen Schaumstoffball auf das Wollfadennetz und gemeinsam wird dieser mit dem Netz mehrfach in die Luft geworfen und von der Klasse wieder aufgefangen.

© PERSEN Verlag

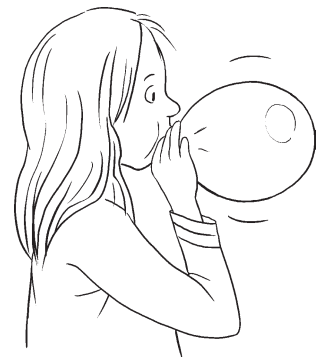
Luftballon

6

- ▶ Begrüßung/Kennenlernen
- ▶ Namen lernen/wiederholen

Material:
Luftballons, Stifte (mit denen man gut auf einem Luftballon schreiben kann)

Jedes Kind erhält einen Luftballon und bläst ihn auf, verknotet ihn und schreibt seinen Namen darauf. Auf ein Signal der Lehrkraft werfen alle ihre Luftballons in die Luft und sie werden von allen gemeinsam auch in der Luft gehalten. Sobald ein neues Signal ertönt, fängt jedes Kind einen Ballon. Anschließend sucht jeder Fänger bzw. jede Fängerin das Kind, dessen Namen auf dem Ballon steht. Sie begrüßen sich gegenseitig, tauschen die Ballons aus und das Spiel beginnt von vorn.



Spielvariante: Für die Spielphasen eignet sich der Einsatz von Musik. Sobald diese beginnt, werden die Luftballons in die Luft geworfen und mit ihnen gespielt. Stoppt die Musik, fängt jedes Kind einen Ballon und sucht den Besitzer bzw. die Besitzerin. Sobald die Musik wieder beginnt, geht das Spiel von vorn los.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Einbrecher – Ausbrecher

29

- ▶ Gemeinschaft
- ▶ Körperkontakt

Material: –

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Ein Kind, welches sich freiwillig dazu bereit erklärt, bleibt außerhalb des Kreises stehen. Die Aufgabe dieses Kindes, ist es, in den Kreis zu gelangen. Es ist der „Einbrecher“.

Das Kind, das außen steht, darf mit den Kindern sprechen – die Kinder, die den Kreis bilden, dürfen während des gesamten Spiels nicht sprechen, weder miteinander noch mit dem Kind, das versucht, in den Kreis zu gelangen.

Es darf von niemandem an Körperteilen gezogen oder geschlagen werden.

Was machen die Kinder, die im Kreis stehen, um zu verhindern, dass das Kind in den Kreis kommen kann?

Anschließend wird mit allen darüber gesprochen, wie es sich angefühlt hat,

- „Einbrecher“ zu sein,
- zu verhindern, dass jemand in den Kreis gelangt,
- die Gruppe zu unterstützen, dass niemand in den Kreis gelangt.

Spielvariante: Es können auch zwei oder drei Kinder außerhalb des Kreises stehen und versuchen, ins Innere zu gelangen.

Alternativ kann auch ein Kind im Kreis stehen und versuchen, den Kreis zu verlassen.

Dieses Kind ist dann der „Ausbrecher“.

© PERSEN Verlag

Weltkugel

30

- ▶ Gemeinschaft
- ▶ Körperkontakt

Material:
4–8 Gymnastikreifen (gleiche Größe)
pro Weltkugel

Dieses Spiel lässt sich besonders gut in der Turnhalle durchführen. Wenn im Klassenraum die Tische zur Seite geschoben werden können, lässt es sich auch dort durchführen.

Die Kinder erhalten die Aufgabe, Weltkugeln zu bauen. Dafür wird jeweils ein Gymnastikreifen auf den Boden gelegt und die anderen darin so ineinander verschoben, dass Kugeln entstehen. Anschließend sollen alle Kinder durch alle Kugeln steigen können, ohne dass diese kaputtgehen.

Anschließend tauschen sich die Kinder darüber aus, was ihnen geholfen hat, diese Aufgabe gemeinsam zu lösen.

Spielvariante: Die Kinder erhalten die Aufgabe, die Weltkugeln zu bauen, ohne dass sie miteinander sprechen dürfen.

Was bedeutet das für die Zusammenarbeit?



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Kopiergerät

41

► Gemeinschaft

Material: –

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Es hat sich als hilfreich erwiesen, wenn zu Beginn des Spiels eine Lockerungsübung gemacht oder Musik gespielt wird, zu der sich die Kinder frei bewegen. Aufgabe ist es, dass sich jedes Kind im Kreis möglichst unauffällig ein anderes Kind anguckt, dessen Bewegung es auf ein Signal hin nachahmt.

Die Spielleitung gibt durch ein Klatschen oder einen anderen Signalton vor, dass alle Kinder in der Bewegung erstarren sollen, die sie bei ihrem „Vorbild“ gesehen haben.

Während sie in dieser Person verharren, schauen sich alle erneut um, suchen sich ein neues Vorbild und verändern beim nächsten Klatschen bzw. Signalton entsprechend die Position. Dieser Vorgang wird bis zu zehn Mal wiederholt.

Anschließend sprechen die Kinder über ihre Beobachtungen: Gab es eine Haltung, die sich im Laufe des Spiels bei vielen Kindern ähnelte? Blieben die Bewegungen im Laufe des Spiels gleichermaßen individuell?

Spielvariante: Wenn die Möglichkeit besteht, kann das Spiel auch als Video aufgezeichnet werden, um dann im Plenum angesehen und besprochen zu werden.

© PERSEN Verlag

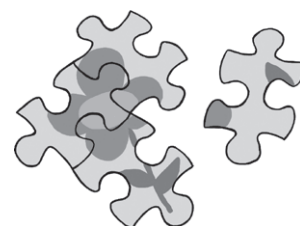
Teampuzzle

42

► Kooperation
► Gemeinschaft

Material:
pro Gruppe eine Postkarte

Für dieses Spiel muss im Vorfeld für jede Gruppe eine Postkarte zerschnitten werden. Die Anzahl der Puzzleteile pro Karte entspricht der Anzahl der Gruppenmitglieder. Erfahrungsgemäß sollte die Karte in fünf oder sechs Teile zerschnitten werden. Die Puzzleteile werden gemischt und in einer Tüte aufbewahrt.



Zu Beginn des Spiels erhält jedes Kind ein Puzzleteil, das es sich aus der Tüte zieht. Aufgabe ist es, möglichst schnell seine Gruppenmitglieder zu finden und die Postkarte zusammenzupuzzeln. Welcher Gruppe gelingt dies als Erstes?

Anschließend tauschen sich die Kinder über ihre Erfahrungen bei der Gruppenfindung aus.

Hinweis: Je nach Motivwahl kann dieses Spiel leichter oder schwieriger gestaltet werden.



netzwerk
lernen

zur Vollversion