

LABBEASY

Gruppe + Spiel

Spiele rund um das Thema Inklusion

Einleitung.....	Seite 3 - 4
Übersicht	Seite 5
Die Spiele	Seite 6 - 35
Inchy-Ausmalbilder	Seite 36 - 38

DRUCKEINSTELLUNGEN

Bitte den Acrobat Reader zum Drucken verwenden und beachten, dass die Einstellungen „Tatsächliche Größe“ bzw. „Seitenanpassung: keine“ sowie „Hoch-/Querformat automatisch“ ausgewählt sind.

PAPIER & TONER SPAREN

Nur die benötigten Seiten ausdrucken.

COPYRIGHT & LIZENZ

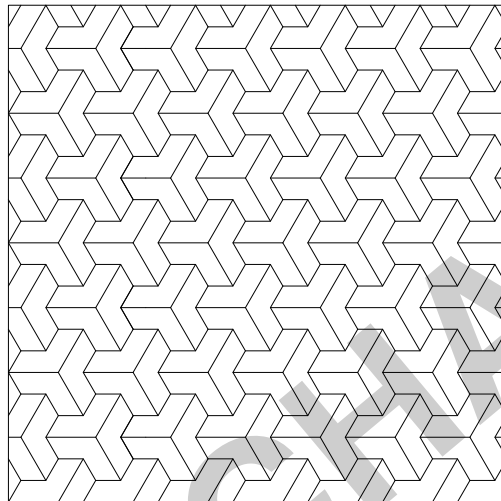
Dieses Material ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen bei Labbé. © Labbé Verlag
Diese PDF-Datei darf nur vom ursprünglichen Käufer verwendet werden und ist nur für den persönlichen Gebrauch und für den eigenen Unterricht bestimmt. Die Weitergabe der PDF-Datei im Kollegium oder an Eltern und Schüler ist nicht erlaubt. Auch das Zurverfügungstellen im Internet oder das Ablegen auf dem Schulserver sind nicht gestattet. Es ist untersagt, die PDF-Datei, Ausdrücke der PDF-Datei sowie daraus entstandene Objekte gewerblich zu nutzen.
LABBÉ GmbH, Walter-Gropius-Str. 16, 50126 Bergheim, Deutschland, E-Mail: hallo@labbe.de



Spiele rund um das Thema Inklusion

Grundlage für die Reihe Gruppe + Spiel ist, Kindern und Jugendlichen Lösungsmöglichkeiten für verschiedene Konflikt- oder Entscheidungssituationen an die Hand zu geben.

Lernen durch Spielen gilt für alle sozialen Bereiche. Durch das Spiel lernen Kinder und Jugendliche ihren Platz in der Gruppe zu finden, miteinander umzugehen, Konflikte respektvoll auszutragen, sich für andere zu interessieren und Lösungswege zu finden.



In einer Gruppe sollte jedes Kind ganz selbstverständlich dazu gehören und niemand aus der Gemeinschaft ausgeschlossen werden. Wir alle sind verschieden, und zwar auf ganz unterschiedliche Arten – und dennoch sind wir alle gleich wertvoll. Die 30 Inklusionsspiele in dieser Sammlung vermitteln ein Verständnis und Gefühl dafür. Einige Spielideen dienen dem Ziel, Berührungspunkte abzubauen, andere fördern das Gemeinschaftsgefühl und auch Spiele, die es den Kindern ermöglichen, sich in körperlich beeinträchtigte Menschen hineinzusetzen, gehören dazu.

Die Ausmal-Inchies auf den letzten Seiten sind eigens für die Reihe Gruppe + Spiel entwickelt worden - ausgehend von der Idee, dass Ausmalen Stress und negative Stimmungen verringern kann. Sie können optional als "Cool Down" und nach der Hitze des Spielens eingesetzt werden. "Cool Down" ist eine englische Redewendung und bedeutet so viel wie „Aufregung beilegen“. Diese Inchies haben keinen Gegenstandsbezug - es geht hierbei nur um Form, Farbe, Konzentration. Die abstrakten Op-Art-Muster erzeugen beim Betrachter überraschende Effekte und optische Täuschungen.

Inchies sind Kunstwerke in Form von Mini-Quadrate, ursprünglich mit einer Kantenlänge von 1 Inch, also 2,54 x 2,54 cm. Heute werden Inchy-Quadrate in allen möglichen Größen gemacht. Nach dem Ausmalen werden sie ausgeschnitten und kachelartig auf einen großen Bogen Papier zu einem gemeinsamen Kunstwerk geklebt - ein ideales Klassenprojekt mit einer großartigen Das-haben-wir-zusammen-gemacht-Wirkung... WOW!

Micha Labbé

ÜBERSICHT

Spiele rund um das Thema Inklusion

1. Anders – na und?	Seite 6
2. Autowäsche	Seite 7
3. Blind durch den Klangwald	Seite 8
4. Das haben wir gemeinsam	Seite 9
5. Das „schlechte“ Händchen	Seite 10
6. Ein gemeinsames Abenteuer	Seite 11
7. Flohtanz	Seite 12
8. Fußball mal anders	Seite 13
9. Häschenjagd	Seite 14
10. Jeder kann gewinnen	Seite 15
11. Keine Berührungsängste!	Seite 16
12. Komm auf meine Insel!	Seite 17
13. Macht mit, wenn ihr	Seite 18
14. Mein Name fängt mit ... an	Seite 19
15. Nur mit einer Hand	Seite 20
16. Ohne Worte	Seite 21
17. „Polonaise“	Seite 22
18. Preisverleihung	Seite 23
19. Ratet mal, was ich gut kann	Seite 24
20. Reifendieb	Seite 25
21. Schaufensterpuppen	Seite 26
22. So viele Gemeinsamkeiten	Seite 27
23. Team-Aufgaben	Seite 28
24. Wer ist gemeint?	Seite 29
25. Wer kann was?	Seite 30
26. Wie du bist	Seite 31
27. Wolf und Lamm	Seite 32
28. Verrückte Schimpfwörter	Seite 33
29. Vorsicht vor dem Fuchs!	Seite 34
30. Zeigt, was ihr könnt!	Seite 35



Spiele rund um das Thema Inklusion

I. Anders - na und?

Dieses Spiel soll vermitteln, dass Menschen, die in mancher Hinsicht ganz anders sind als wir selbst, trotzdem – oder gerade – wichtig und wertvoll für uns sein können. Die Gruppe sitzt im Kreis. Sie als Spielleitung beginnen und erzählen von einer Person, die wichtig für Sie ist. Dabei gehen Sie zunächst auf einen Unterschied ein und erklären dann, warum Sie diesen Menschen schätzen. Zum Beispiel: „Meine Freundin Alex ist anders als ich. Sie kommt aus Amerika und spricht nicht so gut Deutsch, weshalb wir uns auf Englisch unterhalten. Alex ist sehr lustig und wir haben immer großen Spaß, wenn wir uns treffen.“

Die Kinder sollen der Reihe nach über eine wichtige Person in ihrem Leben berichten, die anders ist als sie selbst. Das kann eine Freundin oder ein Freund sein, ein Geschwisterkind oder anderer Verwandter oder zum Beispiel auch eine Musiklehrerin oder ein Trainer. Unterschiede können etwa sein: die Nationalität, Hautfarbe, Behinderung oder Nicht-Behinderung, verschiedene Hobbys, Fähigkeiten oder Vorlieben.

VORSCHAU



Spiele rund um das Thema Inklusion

7. Flohtanz

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Sie erzählen den Kindern eine kleine Floh-Geschichte und begleiten diese mit passenden Handbewegungen – und die Kinder machen mit. Zu Beginn berühren alle mit den Fingerspitzen den Boden. Nun kann die Geschichte beginnen:

Zehn kleine Flöhe hüpfen fröhlich auf einer Wiese umher (die Finger auf dem Boden „hüpfen“ lassen). Sie springen immer höher, so hoch, dass sie sich plötzlich oben auf einem Berg wiederfinden (die Finger „hüpfen“ auf den Oberschenkeln weiter). Nun wollen sie noch höher hinaus. Mit kleinen Hüpfern bewegen sie sich immer weiter nach oben (die Finger bewegen sich über den Bauch bis zur Brust). Da sehen die Flöhe links neben sich einen weiteren Berg. Sie springen so weit sie können – und landen auf dem Nachbarberg (die Finger „springen“ auf die Schulter des Sitznachbarn). Die Flöhe erkunden den Berg, hüpfen hierhin und dorthin, bis sie alles gesehen haben (die Finger krabbeln über den Rücken zur anderen Schulter und wieder zurück). Nun wollen die Flöhe wieder runter (Finger krabbeln an der Seite des Kindes entlang über ein Bein bis nach unten auf den Boden).

Erzählen Sie die Flohgeschichte wahlweise weiter, indem Sie die Flöhe noch zum rechten Sitznachbarn hüpfen lassen oder enden Sie an diesem Punkt. Nach einem Durchgang können die Kinder die Plätze wechseln und eine neue Runde mit neuen Sitznachbarn kann beginnen. Ebenso können Sie die Geschichte beliebig variieren, weiter ausbauen oder mit anderen Tieren erzählen (eine kriechende Schlange, krabbelnde Käfer, ein hoppelndes Kaninchen, ein kletterndes Kätzchen etc.).

VORANSICHT

