

LABBEASY

Gruppe + Spiel

Spiele zur Förderung der emotionalen Intelligenz

Einleitung.....	Seite 3 - 4
Übersicht	Seite 5
Die Spiele	Seite 6 - 36
Inchy-Ausmalbilder	Seite 37 - 39

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

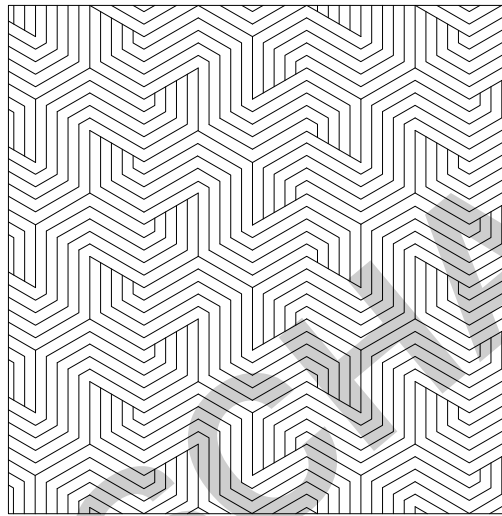
Dieses Material ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen bei Labbé. © Labbé Verlag
Diese PDF-Datei darf nur vom ursprünglichen Käufer verwendet werden und ist nur für den persönlichen Gebrauch und für den eigenen Unterricht bestimmt. Die Weitergabe der PDF-Datei im Kollegium oder an Eltern 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 zur Förderung der emotionalen Intelligenz

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.



Emotionale Intelligenz hilft uns dabei, unsere eigenen Gefühle einschätzen und kontrollieren zu können und die Gefühle anderer wahrzunehmen und zu verstehen. Für Freundschaften und ein positives Miteinander sind diese Fähigkeiten unerlässlich. Die 30 Spiele dieser Sammlung fördern die emotionale Intelligenz auf verschiedenen Ebenen. Sie helfen Kindern, Empathie zu entwickeln, Stimmungen anderer wahrzunehmen, mit eigenen Gefühlen angemessen umzugehen und Beziehungen zu knüpfen – wichtige Kompetenzen für das ganze Leben.

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



Inchy - Förderung der emotionalen Intelligenz



ÜBERSICHT

Spiele zur Förderung der emotionalen Intelligenz

1. Bildersprache der Gefühle	Seite 6
2. Disco-Einlass	Seite 7
3. Erste Hilfe	Seite 8
4. Fischers Fritze	Seite 9
5. Gefühle-Alphabet	Seite 10-11
6. Gefühle spielen	Seite 12
7. Gefühlspantomime	Seite 13
8. Gefühlvolle Erzählung	Seite 14
9. Gefühle zuordnen	Seite 15
10. Geheime Unterstützer	Seite 16
11. Gute Freunde	Seite 17
12. Ich mach euch eine Szene	Seite 18
13. Ich zeig euch ein Gefühl	Seite 19
14. Igelspiel	Seite 20
15. Kaputtes Radio	Seite 21
16. Keine Angst!	Seite 22
17. Kontrollierte Wutausbrüche	Seite 23
18. Lügen entlarven	Seite 24
19. Memory der Gesichtsausdrücke	Seite 25
20. Mir fehlen die Worte	Seite 26
21. Nachmacher	Seite 27
22. Nettigkeiten austauschen	Seite 28
23. Öffne dich	Seite 29
24. Seid nett zueinander!	Seite 30
25. Sichtbare Gefühle	Seite 31
26. Stille Gefühle-Post	Seite 32
27. Stimmungen erkennen	Seite 33
28. Tierische Gefühle	Seite 34
29. Wenn Gefühle Farben wären	Seite 35
30. Wir sind verbunden	Seite 36



Spiele zur Förderung der emotionalen Intelligenz

I. Bildersprache der Gefühle

Es gibt zahlreiche Metaphern, geflügelte Worte und andere Redewendungen, mit denen Gefühle umschrieben werden. Gemeinsam, gegebenenfalls mit Ihrer Unterstützung, sammelt die Gruppe so viele davon, wie ihnen einfallen. Bei Bedarf wird die Bedeutung näher erläutert. Vielleicht ist es auch möglich, etwa durch Recherche im Internet, herauszufinden, wo diese teils seltsamen Ausdrücke ihren Ursprung haben.

Hier einige Beispiele:

- überschäumen vor Glück
- am Boden zerstört sein
- auf 180 sein
- strahlen wie ein Honigkuchenpferd
- Mir platzt der Kragen.
- Mir reißt die Hutschnur.
- sich fühlen wie im siebten Himmel
- aus allen Wolken fallen
- Ich glaub, mich tritt ein Pferd / ich steh im Wald.

VORSCHAU



Spiele zur Förderung der emotionalen Intelligenz

5. Gefühle-Alphabet

Die Kinder erstellen ein Alphabet der Gefühle. Dabei sollen sie zu jedem Buchstaben (außer X und Y) mindestens ein Adjektiv finden, das ein Gefühl ausdrückt. Solch ein Gefühle-Alphabet könnte etwa folgendermaßen aussehen:

A: angsterfüllt, angespannt, ausgebrannt, ausgelaugt

B: besorgt, beschämt, begeistert

C: cool, charakterstark

D: daneben, dankbar, durcheinander, desorientiert

E: erholt, entspannt, einsam, eifersüchtig, eingeschüchtert, erleichtert

F: froh, frei, fassungslos, frustriert

G: gelassen, genervt, glücklich, glücklich, gutgelaunt, gekränkt,

H: happy, hoffnungsvoll, hilflos, hasserfüllt

I: interessiert, irritiert, inspiriert

J: jämmerlich

K: kampfbereit, komisch, konzentriert

L: launisch, lustlos, lebendig, leidend

M: mutig, motiviert, missverstanden

N: neidisch, neugierig, nachdenklich, niedergeschlagen, nervös

O: optimistisch, offen

P: provoziert, panisch

Q: quengelig

R: ruhig, rastlos

S: sauer, selbstbewusst, sicher, scheu, stark



Spiele zur Förderung der emotionalen Intelligenz

22. Nettigkeiten austauschen

Dieses Spiel funktioniert am besten in einem großen Raum wie der Turnhalle. Verteilen Sie Reifen auf dem Boden. Die Anzahl muss der Hälfte der Gruppenstärke entsprechen. Die Kinder bewegen sich zu Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, stellen sich immer jeweils zwei Kinder in einen Reifen. Diese beiden sagen sich nun gegenseitig etwas Nettes. Ist jedes Kinderpaar damit fertig, setzt die Musik wieder ein. Beim nächsten Stopp teilt sich jedes Kind mit jemandem den Reifen, mit dem es noch nicht zusammen stand. Das Spiel geht so lange, bis jeder jedem etwas Nettes gesagt hat. Anschließend tauschen sich die Kinder über diese Spielerfahrung aus. War es leicht oder schwierig, sich für alle etwas Nettes zu überlegen? Wie fühlte es sich an, von jedem etwas Nettes gesagt zu bekommen?

Hier einige Beispiele:

- Ich finde es toll, wie gut du Englisch sprechen kannst.
- Deine neue Frisur steht dir wirklich gut.
- Mit deiner Brille siehst du total schlau aus.
- Du bist eine richtige Künstlerin.
- So hilfsbereit wie du sind nicht viele Menschen.

VORSCHAU

