Spiele zum Eingewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden, für die Klassengemeinschaft, zum Einüben von Regeln und zum Kommunizieren

Begrüßungsspiel

Ziel: Die Kinder lernen die Namen ihrer Mitschüler, formulieren einen Wunsch für den Tag und entwickeln ihre Empathiefähigkeit weiter.

Anleitung:
Die Kinder stehen im Kreis. Das erste Kind dreht sich zu dem rechts von ihm stehenden Kind, gibt ihm die Hand, begrüßt es mit seinem Namen, sagt ihm etwas Freundliches oder worüber es sich freut, z. B. „Guten Morgen, Jakob, ich freue mich, dass du da bist, weil du immer so lustig bist." oder: „Guten Morgen, Emma, ich freue mich, dass du wieder gesund bist, weil du uns in der Klasse gefehlt hast."

Wenn die Kinder sich schon etwas besser kennen, kann ein zweiter Satz angehängt werden, in dem ein Kind dem anderen etwas wünscht, z. B. „Ich wünsche dir, dass du heute Nachmittag viel Zeit zum Spielen hast." oder: „Ich wünsche dir heute Nachmittag viel Spaß bei deiner Oma."

Platz tauschen

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmung, ihr Gemeinschaftsgefühl und die Freude am Spiel weiter.

Anleitung:
Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind (A) beginnt und zwinkert einem gegenübersitzenden Kind (B) zu. Das bedeutet, dass die beiden den Platz tauschen. Nun zwinkert Kind B einem anderen Kind zu und tauscht mit ihm den Platz. So geht es immer weiter, bis alle Kinder einmal den Platz gewechselt haben.

Wenn die Kinder die Namen ihrer Mitschüler bereits kennen, sagt Kind A: „Ich tausche meinen Platz mit …".

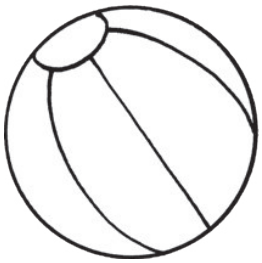
VORSCHAU

Edelgard Moers: Spiele für Erstklässler
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Ein Ball für Lena



Ziel: Die Kinder der Klasse lernen ihre Namen kennen und entwickeln ihre Freude am Spiel weiter.

Anleitung:
Für dieses Spiel wird ein Ball benötigt.
Die Kinder sitzen im Sitzkreis entweder auf dem Stuhl oder auf dem Boden. Der Lehrer hat den Ball in der Hand.
Er ruft den Satz „Der Ball ist für …“ und wirft dem Ball diesem Kind zu. Das Kind fängt den Ball, wählt ein anderes Kind aus, ruft den Satz „Der Ball ist für …“ und wirft ihn diesem Kind zu. So geht es immer weiter, bis alle Kinder einmal den Ball hatten. Das Spiel dauert nur wenige Minuten und kann dann noch einmal wiederholt werden.

Immer zwei

Ziel: Die Kinder lernen sich näher kennen, berühren sich und werden für Partnerarbeit sensibilisiert.

Anleitung:
Die Kinder finden sich zu zweit zusammen.
Sie machen eine Partnerübung, z. B.:

- Die beiden Partner stehen Rücken an Rücken und haken sich mit den Armen ein. Sie setzen sich auf den Boden, stehen gleichzeitig auf, setzen sich wieder auf den Boden und stehen wieder gleichzeitig auf.
- Die beiden Partner stehen Rücken an Rücken und haken sich mit den Armen ein. Sie beugen sich abwechselnd nach vorne und heben den anderen dadurch hoch.
- Die beiden Partner stehen Rücken an Rücken und haken sich mit den Armen ein. Sie laufen ein Stück, wobei immer abwechselnd mal der eine einige Schritte in seine Richtung führen darf und dann der andere.
- Ein Kind stellt die Schubkarre dar und läuft auf den Händen. Das andere Kind hält die „Schubkarre“ an den Unterschenkeln fest. Nach einigen Metern wird gewechselt.

VORSCHAU

Edelgard Moers: Spiele für Erstklässler
© Auer Verlag

netzwerk lernen
Spiele zum Angewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden, zum Einüben von Regeln und zum Kommunizieren
zur Vollversion

Geburtstagsspiel

Ziel: Die Kinder machen sich ihren eigenen Geburtstag bewusst, erfahren die Daten der anderen, stellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede fest, erweitern ihren Gemeinschaftssinn und ihre Freude am Spiel.

Anleitung:
Die Kinder sitzen an ihrem Platz.
Der Lehrer spricht langsam den Vierzeiler für das Geburtstagsspiel, der für jeden weiteren Monat wiederholt wird:

> Und wenn dein Geburtstag im Januar ist,
> dann laufe nun durch diesen Raum
> und zeige den anderen, wer du nun bist,
> denn unsichtbar bist du wohl kaum.

Bei der Nennung des Geburtsmonats laufen die Kinder, die in dem Monat Geburtstag haben, quer durch die Klasse an den Tischen vorbei, machen ein freundliches Gesicht, verbeugen sich möglicherweise vor anderen Kindern und werden von allen beklatscht. Erst wenn die Kinder wieder sitzen, spricht der Lehrer die nächste Strophe.

Armer, schwarzer Kater

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit, ihr Gemeinschaftsgefühl und die Freude am Spiel.

Anleitung:
Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird bestimmt, das den „Kater“ darstellen soll. Der „Kater“ läuft von einem Kind zum nächsten, miaut und bleibt vor einem Kind stehen. Das ausgewählte Kind muss dem „Kater“ über den Kopf streicheln und dreimal deutlich „armer, schwarzer Kater“ sagen, ohne dabei zu lachen. Wenn das ausgewählte Kind es geschafft hat, nicht zu lachen, muss der „Kater“ ein anderes Kind auswählen. Auch dieses Kind muss ihn streicheln und „armer, schwarzer Kater“ sagen, ohne zu lachen. Niemand darf gekitzelt werden. Aber der Kater darf Grimassen ziehen. Wenn ein Kind nicht klar und deutlich „armer, schwarzer Kater“ sagen kann, weil es dabei ein Lachen unterdrücken muss, ist dieses Kind der „Kater“.

VORSCHAU

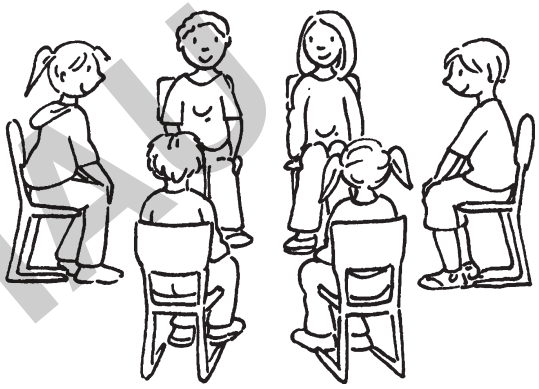
Edelgard Moers: Spiele für Erstklässler
© Auer Verlag

netzwerk lernen
Spiele zum Angewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden, zum Einüben von Regeln und zum Kommunizieren
zur Vollversion

Ich sehe was, was du nicht siehst

Ziel: Die Kinder erweitern Wahrnehmungsfähigkeit und ihre Freude am gemeinsamen Spiel.

Anleitung:
Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind darf einen Gegenstand auswählen, den die anderen erraten sollen. Der Gegenstand muss für alle Kinder sichtbar sein. Das Kind sollte den Gegenstand dem Lehrer vorab ins Ohr flüstern, damit es tatsächlich dabei bleibt und nicht während des Spiel wechselt.
Auf ein Signal sagt das Kind: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist …". Dabei nennt es die Farbe, die der Gegenstand hat. Die anderen Kinder raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wenn die Kinder ihn auch nach längerer Zeit nicht erraten, muss das Kind nähere Auskünfte geben, z. B. kann es die Entfernung durch „kalt" oder „warm" deutlich machen oder erklären, wofür er benötigt wird. Das Kind, das den Gegenstand errät, ist nun an der Reihe.



Ich mag dich

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Fremdwahrnehmung, ihre Empathiefähigkeit und ihre Freude am Spiel.

Anleitung:
Ein Stuhl steht in der Klasse und ist leer. Die Kinder sitzen im Halbkreis davor. Der Lehrer bittet ein Kind, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Die anderen Kinder sagen einen Satz, in dem sie dem Kind etwas Freundliches mitteilen. Sie können z. B. sagen „Ich mag deine schönen Haare", „Du bist immer sehr freundlich", „Du bist lustig", „Ich finde dich sehr nett", … Das Kind, dem sie etwas Nettes gesagt haben, darf nun ein anderes Kind wählen, das sich auf den Stuhl setzen kann. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder wertgeschätzt worden sind. Die Kinder sollen ihre Äußerungen konkret auf ein Kind beziehen und möglichst nicht allgemeine und oberflächliche Floskeln verwenden. Ein Durchgang dauert je nach Gruppengröße etwa zehn bis fünfzehn Minuten.

VORSCHAU

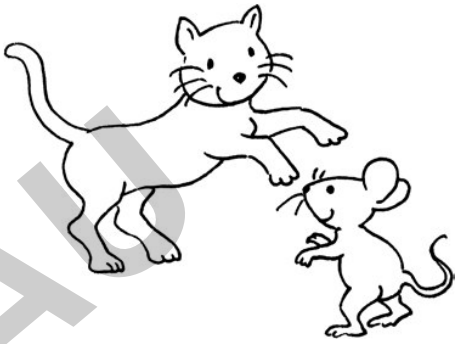
Edelgard Moers: Spiele für Erstklässler
© Auer Verlag

netzwerk lernen
Spiele zum Angewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden, zum Einüben von Regeln und zum Kommunizieren
zur Vollversion

Mäuse-Sanitäter

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmungs- und Empathiefähigkeit weiter.

Anleitung:
Für dieses Spiel wird ein Ball benötigt.
Ein Kind spielt eine Katze. Vier Kinder spielen die Sanitäter. Die restlichen Kinder stellen die Mäuse dar. Die Katze soll die Mäuse fangen, d. h. sie hat den Ball und wirft die Mäuse ab. Jede Maus, die mit dem Ball getroffen wird, bleibt regungslos stehen. Die Mäuse-Sanitäter transportieren sofort jede getroffene Maus an den Spielfeldrand und „päppeln" sie in wenigen Sekunden wieder auf, sodass sie schnell wieder am Spiel teilnehmen kann. Wenn die Katze es schafft, alle Mäuse mit dem Ball zu treffen, ist die letzte verbliebene Maus die neue Katze.



Falls es die Katze nach einer vorher vereinbarten Zeit (z. B. zehn Minuten) nicht schafft, alle Mäuse zu treffen, kann ein anderes Kind als Katze bestimmt werden.

Unter der Lupe

Ziel: Die Kinder machen sich die Ursache von Konflikten bewusst und werden sensibilisiert, Lösungen zu finden.

Anleitung:
Die Kinder nennen eine Streitsituation zwischen zwei Schülern, die in der Klasse passiert und noch nicht gelöst ist.

Der Lehrer stellt zwei Stühle im Abstand von zwei bis drei Metern einander gegenüber und setzt sich mit seinem Stuhl dazwischen. Die beiden Kinder, die in den Streit verwickelt sind, setzen sich auf die zwei Stühle.

Nun wird der Streit schrittweise unter die Lupe genommen:

1. Die beiden „Streithähne" schildern nacheinander die Streitsituation. Dabei darf kein anderes Kind mit Zwischenrufen stören.
2. Der Lehrer fragt die zuschauenden Kinder, ob sie etwas ergänzen möchten. Niemand, der etwas vorzubringen hat, darf unterbrochen werden.
3. Der Lehrer bittet die zuschauenden Kinder, den „Streithähnen" einen Tipp für eine Lösung zu geben. Niemand darf die Tipps kommentieren.
4. Der Lehrer fragt die beiden „Streithähne", welcher Tipp ihnen gefallen hat und ihnen weiterhilft, um ihren Streit zu klären.
5. Der Lehrer erkundigt sich bei den beiden, ob sie noch Klärungsbedarf haben oder ob ihr Konflikt gelöst ist.

VORSCHAU

Edelgard Moers: Spiele für Erstklässler
© Auer Verlag

netzwerk lernen
Spiele zum Angewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden, zum Einüben von Regeln und zum Kommunizieren
zur Vollversion