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.

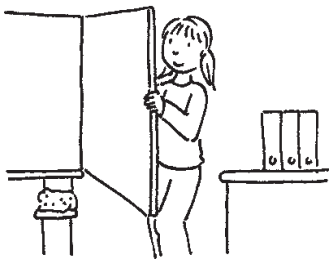
VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Ja oder nein!



Es sind heute zum Beispiel viele Fachbegriffe verwendet worden – so zum Beispiel Subtraktion, Plusquamperfekt oder auch einfach nur Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Es ist gut, diese Begriffe zu wiederholen.

Dazu wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Aus jeder Gruppe geht nun ein Kind hinter die Tafel und schreibt einen Begriff an. Eine Gruppe darf Fragen stellen, die das Wort betreffen. Lautet die Antwort „ja“, darf weitergefragt werden, bis der Begriff erraten wurde. Ist die Antwort jedoch „nein“, ist die andere Gruppe mit dem Fragenstellen an der Reihe. Wird ein Begriff erraten, bekommt die Gruppe, die den Begriff erraten hat, einen Punkt und es muss ein neuer Begriff erraten werden. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten. Das Spiel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt beendet werden.

Begriffe zeichnen

Dies klappt am besten auf dem Overheadprojektor. Der Name eines Kindes wird gezogen. Das Kind erhält einen Begriff, der zuvor neu verwendet wurde. Dieser Begriff muss nun gemalt werden. Dabei ist es natürlich verboten, den Begriff neben das Bild zu schreiben.

Das ist ganz einfach

Hier treten zwei Teams gegeneinander an. In einem Topf sind Karten, auf denen Begriffe aus dem Unterricht aufgeschrieben sind. Nun beginnt das erste Kind aus dem ersten Team und zieht eine dieser Karten. Es dürfen weder das Wort auf der Karte noch Teile dieses Wortes erwähnt werden. Ohne diese Wörter muss das gesuchte Wort beschrieben werden. Die Gruppe muss raten.

Wird das Wort nicht in einer Minute erraten, so ist die andere Gruppe an der Reihe. Wird das Wort erraten, darf ein anderer aus der Gruppe ein neues Wort ziehen und beschreiben.

Wie heißt das Wort?

Das Kind, das an der Reihe ist, zeichnet für jeden Buchstaben des Wortes, das es sich im Zusammenhang mit einem vorgegebenen Thema ausdenkt, einen Strich an die Tafel. Die anderen Kinder dürfen nun raten. Jedes Mal, wenn ein richtiger Buchstabe erraten wird, wird der auf die entsprechende Linie geschrieben (kommt er mehrfach vor, dann natürlich auch mehrfach).

Einfacher ist es, die Buchstaben, die falsch geraten wurden, an die Tafel zu schreiben. Das muss aber nicht gemacht werden. Wird der Buchstabe falsch geraten, wird bei einer vorgefertigten Figur (zum Beispiel ein Strichmännchen, ein Auto) ein Strich ausgeführt. Wird ein ganzes Wort falsch geraten, werden drei Striche ausgeführt. Ist das Bild fertiggestellt, hat derjenige gewonnen, sonst die Gruppe. In jedem Fall wird anschließend gewechselt und ein anderes Kind kommt an die Reihe. Dieses Spiel kann auch als Gruppenspiel gespielt werden.

VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Wer findet ein passendes Wort?

Ein Kind denkt sich eine Bedingung aus, die ein Wort haben muss. Das kann zum Beispiel sein, dass es ein Nomen sein muss, ein Wort mit Doppelkonsonant, ein Fachbegriff aus der Mathematik, ein Wort aus einem gewissen Wortfeld, ein Wort mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben oder Ähnliches. Diese Bedingung verrät es zwei anderen Kindern, die im Uhrzeigersinn rechts von ihm sitzen. Die beiden nennen nacheinander ein passendes Wort. Nun muss das nächste Kind sich ein Wort ausdenken, das dazupasst. Die drei eingeweihten Kinder müssen entscheiden, ob es passt oder nicht. Ein Kind, das sich sicher ist, dass es die Bedingung kennt, kann auch statt eines Wortes diese Bedingung nennen. Wer eine Bedingung richtig benennt, der kann sich eine neue Bedingung ausdenken.

Fang den Ball

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Lehrer hat einen weichen Ball. Er stellt eine Frage und wirft einem Kind den Ball zu. Wer den Ball fängt, muss entweder die Frage beantworten oder eine vorgegebene Aufgabe (wie zum Beispiel das Herumhüpfen um den Kreis oder das Zählen bis 100) erfüllen. Wurde die Aufgabe korrekt erfüllt, darf der Ball mit einer neuen Aufgabe weitergeworfen werden. Wurde sie nicht korrekt beantwortet, muss sie derjenige beantworten, der die Frage gestellt hat. Bei einer falschen Antwort muss die Strafaufgabe erfüllt werden.

Begriffe raten

Jedes Kind bekommt einen Zettel, auf dem ein Begriff steht, der im Zusammenhang mit dem Lernstoff steht. Nun darf ein erstes Kind aufstehen und die anderen dürfen Fragen zu seinem Begriff stellen. Die Fragen dürfen nur Fragen sein, die mit Ja und Nein beantwortet werden können. Solange die Frage mit Ja beantwortet wird, wird weitergefragt. Nach fünf Nein-Antworten wird ein anderes Kind befragt. Wer einen Begriff erraten hat, darf die Karte behalten. Es wird ein anderes Kind befragt.

Verflixte 7

Die Kinder zählen reihum. Immer dann, wenn in einer Zahl eine 7 vorkommt, wie zum Beispiel in 7, 27 oder 73, muss an dieser Stelle „Piep“ gesagt werden.

Variante 1: Es kann auch jede andere Zahl genommen werden.

Variante 2: Wenn die Kinder das Einmaleins schon können, sind auch die Vielfachen der gesuchten Zahlen erlaubt.

Variante 3: Statt einer Zahl kann auch noch eine zweite ausgewählt werden; so wird die Aufgabe ziemlich schwierig.

Variante 4: Noch komplizierter wird das Ganze, wenn die eine Zahl im Uhrzeigersinn herumläuft und die andere gegen den Uhrzeigersinn.

VORSCHAU

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Schlangenwörter

Die *Weserdampfschiffkapitänsmütze* ist nur ein Beispiel für ein Schlangenwort. Finden die Kinder auch welche, die zum Thema passen?

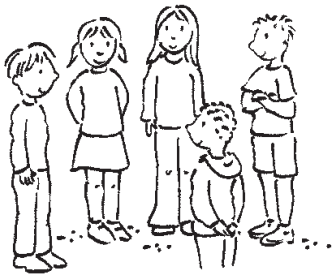
Variante: Wenn das zu schwer ist, können auch kleinere Schlangenwörter gebildet werden. Mit dem Teil des Wortes, mit dem das eine Wort aufhört, muss das nächste Wort anfangen.

Nachrichtenschmuggel

Der Spielleiter schreibt eine Aufgabe auf einen Zettel, die etwas mit einem Thema des heutigen Tages zu tun hat. Dann wird der Zettel klein zusammengefaltet und in einer Dose versteckt. Zwei Kinder sind nun die Detektive, die herausfinden müssen, wo die Aufgabe versteckt ist. Dazu stellen sie sich in die Mitte des Kreises, den die anderen Kinder um die beiden Detektive herum bilden. Die Kinder halten ihre Hände auf dem Rücken und geben die Dose vorsichtig weiter, so vorsichtig, dass die Detektive in der Mitte der Kreises nicht merken, wo die Dose ist. Es darf auch an anderen Stellen so getan werden, als würde etwas weitergegeben. Auch die Richtung der Weitergaben darf verändert werden, allerdings darf niemand die Nachricht lange in der Hand halten.
Wenn einer der Detektive meint, die Dose aufgespürt zu haben, dann sagt er laut „Stopp!“ Alle Kinder müssen augenblicklich ihre Hände nach vorne strecken. Dabei sollte das Kind, das die Dose hält, versuchen, sie in seiner Hand zu verstecken. Der Detektiv, der meinte, die Nachricht gefunden zu haben, deutet nun auf ein Kind, das seine beiden Hände zeigen muss. Sind die Hände leer, so darf der andere Detektiv auch eine Hand eines Kindes öffnen. Wird die Nachricht nicht gefunden, so dürfen die Kinder sie weitergeben und die Detektive müssen weiter versuchen, sie aufzuspüren.
Wenn die Nachricht gefunden wurde, dann wird sie erst einmal laut vorgelesen.
Jetzt muss die ganze Gruppe gemeinsam versuchen, die Aufgabe zu lösen. Die Detektive haben nun nur noch die Aufgabe, dies zu leiten und die Ergebnisse zu sammeln.
Der Spielleiter muss am Ende entscheiden, ob die Aufgabe richtig gelöst worden ist.

VORSCHAU

A wie … und B wie …



Manchmal ist es gar nicht so leicht, sich alles das zu merken, was an einem Schultag oder auch nur in einer Stunde besprochen wurde. Begriffe, die wiederholt werden, können dabei ein bisschen helfen. Alle Buchstaben des Alphabets werden in die Mitte des Stuhlkreises gelegt. Die Kinder beginnen reihum, sich einen Buchstaben zu suchen und diesen mit Begriffen zu füllen, die im Unterricht verwendet wurden.
Es wird ein anderes Kind aufgerufen, das die Möglichkeit hat, den Begriff zu erklären. Gelingt dies, darf es den Buchstaben behalten. Gelingt es nicht, ist ein weiteres Kind an der Reihe. Kann der Begriff gar nicht erklärt werden, so muss der Buchstabe wieder in die Mitte gelegt werden.

Variante: Es kann auch ein Begriff aus der Stunde genommen werden. Die einzelnen Buchstaben daraus werden genauso genutzt wie zuvor das komplette Alphabet.

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Quiz-Zeit

Haben auch alle richtig aufgepasst? Hier kann das einmal gezeigt werden. Zwei Gruppen stehen hinter der Tafel. An der Tafel sind die Antworten A/B/C und D farbig angegeben und die Kinder haben (bei magnetischen Tafeln) einen Magneten oder einen Klebestreifen, mit dem sie die richtige Antwort markieren können.
Nun wird eine Frage vorgelesen, die zum Stoff des Unterrichts passt. Danach werden vier mögliche Antworten gegeben. Die Kinder entscheiden, was richtig ist. Die beiden Gruppen müssen ihre Antworten zeigen und es wird aufgelöst. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte.

Variante 1: Es können auch noch andere Gruppen gebildet werden. Die Ergebnisse können auf Papier festgehalten werden. Allerdings muss gezeigt werden, was gewählt wurde, damit niemand mogeln kann, denn das könnte zu Diskussionen führen.

Variante 2: Wenn nicht alle Kinder mitmachen, können die Aufgaben auch aus der Kindergruppe gestellt werden.

Variante 3: Das Ganze kann auch als eine Rallye gespielt werden. Die Aufgaben hängen in der Klasse/im Schulgebäude aus. Die Kinder bekommen ein Blatt, auf dem sie für jede Aufgabe A/B/C/D ankreuzen können. Nachher werden die Blätter eingesammelt und ausgewertet.

Variante 4: Die Kinder stehen in zwei Reihen. In der Mitte zwischen den Kindern steht etwas, mit dem leicht ein Geräusch erzeugt werden kann, zum Beispiel ein Xylofon oder eine Trommel. Eine Frage wird laut gestellt und nun haben die beiden Kinder vorn in den Reihen die Möglichkeit loszulaufen. Wer zuerst das Instrument erreicht hat, darf ein Geräusch erzeugen und die Frage beantworten. Klappt das, bekommt die Gruppe zehn Punkte. Klappt das nicht, so bekommt die Gruppe keinen Punkt und das andere Kind ist an der Reihe, die Frage zu beantworten. Schafft das diese Gruppe, so bekommt diese Gruppe fünf Punkte. Geht es auch jetzt schief, so wird die Frage offen gestellt und alle Kinder dürfen antworten. Wer zuerst richtig antwortet, der bekommt immerhin noch zwei Punkte für seine Gruppe.

VORSCHAU

Ich male was, was du nicht siehst

Die Kinder stehen in zwei gleich langen Reihen. Die Kinder, die am Ende der Reihen stehen, bekommen jeweils ein Bild gezeigt. Dieses Bild muss nun auf den Rücken des Kindes gezeichnet werden, das vor diesem Kind steht. Es wird so lange gemalt, bis das Bild vorn ankommt. Das Kind, das vorn in der Reihe steht, schreibt auf, was es erkannt hat und schreibt das Wort auf die eine Seite hinter der Tafel. Anschließend rennt es nach hinten und ist nun das Kind, das das nächste Wort auf die Reise schickt. Die Gruppe, die die meisten Worte richtig herausgefunden hat, gewinnt.

Variante: Dieses Spiel kann auch zur Reflexion von Gefühlen genutzt werden. In dem Fall werden Gesichter gemalt und weitergegeben. Das erste Kind, das auflösen muss, und das Kind, das das Ganze abgeschickt hat, stellen sich nun Rücken an Rücken und stellen diese Gesichter nach.

Manon Sander: Spiele für den Abschlusskreis © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion