

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Schulleben

Titel: Warum immer mit dem Kopf durch die Wand? (1./2. Klasse) (30 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Grundschulprogramm „Kreative Ideenbörse“ des OLZOG Verlags. Den Verweis auf die Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 10 Jahren entwickelt der OLZOG Verlag zusammen mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien.

▶ Die Print-Ausgaben der „Kreativen Ideenbörse Grundschule“ können Sie auch bequem und regelmäßig per Post im [Jahresabo](#) beziehen.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

▶ Die Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, in Klassensatzstärke für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien zu ziehen, bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@olzog.de

📧 Post: OLZOG Verlag | c/o Rhenus Medien Logistik GmbH & Co. KG
Justus-von-Liebig-Str. 1 | 86899 Landsberg

☎ Tel.: 0 81 91/97 000 220 | 📠 Fax: 0 81 91/97 000 198

www.olzog.de | www.edidact.de

2.1.5.2 Warum immer mit dem Kopf durch die Wand? – Spiele zur Kooperationsförderung

Jutta Beer







Lernziele:

Die Schüler sollen

- anhand des Spiels „Die Reise nach Jerusalem“ für die Tatsache sensibilisiert werden, dass viele Spiele das „gegenseinander Arbeiten“ fordern und dadurch häufig zu negativen Erfahrungen führen,
- sich mit o.g. Problematik auseinander setzen und dabei Möglichkeiten finden, das Spiel im Sinne der Gemeinschaft positiv zu verändern,
- anhand des „neu erfundenen Spiels“ erfahren, wie schön es sein kann, miteinander statt gegeneinander zu arbeiten, sich gegenseitig zu helfen und ein Ziel gemeinsam zu erreichen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
<p>I. Hinführung</p> <p>1. Motivation: Lehrkraft: „Wir spielen heute miteinander.“ Dieser Satz wird an der Haupttafel als Überschrift notiert. Lehrkraft: „Wir spielen ‚Die Reise nach Jerusalem‘.“</p> <p>2. Präzisieren der Situation: Lehrkraft: „Meine Tochter Rebecca wollte die Reise nach Jerusalem nie mitspielen. Kannst du dir denken warum?“ Die Äußerungen der Schüler werden an der Seitentafel notiert.</p> <p>3. Auffinden der Problemfrage/Zielangabe: „Wir wollen die Reise nach Jerusalem heute so spielen, dass jedes Kind Freude daran hat. – Aber wie?“ (Tafelanschrift)</p>	<p>Tische und Stühle werden hufeisenförmig aufgestellt.</p> <p>Schüleräußerungen: „Das Spiel kenne ich. Wir brauchen zum Beispiel zwölf Kinder, aber nur elf Stühle. Diese stellen wir immer paarweise Lehne an Lehne. Ein Kind, das nicht mitspielt, schaltet die Musik ein. Die Spieler laufen um die Stühle herum. Wird die Musik ausgeschaltet, muss sich jedes Kind auf einen freien Stuhl setzen. Wer keinen Stuhl hat, muss ausscheiden. Ein Stuhl wird nun aus dem Spiel genommen und es wird von Neuem begonnen. Sieger ist, wer den allerletzten Stuhl erwischt. ...“</p> <p>Das Spiel wird in zwei Gruppen erprobt (je Gruppe etwa 12 Kinder).</p> <p>Zu erwartende Schüleräußerungen: „Wenn man gleich am Anfang ausscheiden muss, ist es langweilig ...“ „Manche Kinder drängeln und schubsen immer ...“ „Es gewinnen immer die Gleichen ...“ „Die Verlierer werden oft ausgelacht und sind dann traurig ...“</p> <p>Die Schüler stellen fest, dass es vielen Kindern – auch etlichen von ihnen – keinen Spaß macht, so zu spielen.</p>

<p>II. Erarbeitung</p> <p>1. Stellungnahmen: Die Lehrkraft deutet auf die Notizen an der Seitentafel.</p> <p>Sicher haben die Schüler hier bereits konkrete Vorschläge zur „Verbesserung“ des Spiels gemacht. Diese werden, soweit das sinnvoll ist, ausprobiert.</p> <p>2. „Informationsgewinnung“: Lehrkraft: „Auch wir haben die Reise nach Jerusalem neu erfunden – das Spiel ist so ähnlich, wie ihr das eben vorgeschlagen habt. Lest euch die Spielanleitung einmal durch!“</p> <p>Lehrkraft: „Nun werden wir die ‚Neue Reise nach Jerusalem‘ einmal ausprobieren.“</p> <p>Als Erinnerung (Mahnung für spätere Gelegenheiten!) fotografiert die Lehrkraft die „Artisten“.</p> <p>3. Urteilsbildung mit Begründung: Die Lehrkraft deutet auf Problemfrage: „Was sagst du nun zu der neuen Spielvariante?“</p> <p>„Festhalten“ dieser Erfahrungen an der Tafel.</p> <p>Die Lehrkraft deutet auf die Überschrift: „Haben wir das Spiel zu Beginn der Stunde denn wirklich miteinander gespielt?“ Ergänzen und Unterstreichen der Überschrift: Wir spielen <u>miteinander</u> statt <u>gegeneinander</u>.</p> <p>4. Vertiefung und Weiterführung: Lehrkraft: „Bestimmt kennst du noch mehr Spiele in denen man miteinander statt gegeneinander spielt. Wir werden nun öfter solche Spiele machen. Hier habe ich einige gesammelt.“</p> <p>Die Lehrkraft fragt: „Du bist doch jetzt nicht mehr im Kindergarten, warum machen wir trotzdem solche Spiele?“</p>	<p>Die Schüler lesen die Notizen und folgern z.B.: „Wir müssten so spielen, dass niemand ausscheiden muss.“ „Alle Kinder sollen mitspielen können.“ „Niemand darf drängeln, schubsen, streiten oder den anderen auslachen.“ „Alle Kinder sollten Sieger sein können und sich freuen.“</p> <p>Neue Spielvarianten werden in Gruppen erprobt.</p> <p>→ Spielanleitung 2.1.5.2/M1*</p> <p>Das Spiel wird ebenfalls in Gruppen zu etwa zwölf Schülern durchgeführt. Zum Spielende versuchen alle Schüler einer Gruppe auf einem (bzw. zwei oder drei!) Stühlen zu stehen.</p> <p>Schüleräußerungen z.B.: „So hat das Spiel Spaß gemacht, weil alle die ganze Zeit mitmachen konnten, wir uns gegenseitig geholfen und es gemeinsam geschafft haben ...“</p> <p>Die Schüler erkennen: Wir haben <u>gegeneinander</u> gespielt statt <u>miteinander</u>.</p> <p>Die Schüler äußern sich.</p> <p>Die folgenden Spiele können vielseitig und in verschiedenen Fächern eingesetzt werden. Sie nehmen meist nur wenig Zeit in Anspruch, bauen ein wenig aufeinander auf.</p> <p>→ Spielanleitung 2.1.5.2/M2* → Spielanleitung 2.1.5.2/M3* → Spielanleitung 2.1.5.2/M4** → Spielanleitung 2.1.5.2/M5* → Spielanleitung 2.1.5.2/M6* → Spielanleitung 2.1.5.2/M7* → Spielanleitung 2.1.5.2/M8**</p> <p>Die Schüler erkennen: „Damit wir uns innerhalb der Klasse besser verstehen, uns gegenseitig helfen ...“</p>
--	---

III. Fächerübergreifende Umsetzung	
	Hinführung zu beschreibenden Erzählformen: Spielerischer Umgang mit Sprache, Übung des ABC, richtig abschreiben, der Selbstlaut „U“.
	Umgang mit Gedichten
	Spielerischer Umgang mit geometrischen Formen: Quiz, die Formenschlange, Bilder legen, der Formenkreis.
	Fit im Kopfrechen: Die Aufgaben- und Lösungs- blätter können, um einen bestimmten Schwierig- keitsgrad zu haben, auch von der Lehrkraft vorbereitet werden.
	Basteln und Malen
	Musikalische Umsetzung der Gedichte „Wir“ und „Der Frieden“ (s. oben). Vgl. auch 2.1.5.2/M4.
	Heute mal kein Wettkampf!
	→ Steckbrief 2.1.5.2/M9* → Schwindelgeschichte 2.1.5.2/M10** → ABC-Sätze 2.1.5.2/M11** → Platzwechselfiktat 2.1.5.2/M12** → Frantz Wittkamp: „Nette Worte“ 2.1.5.2/M13* → Irmela Brender: „Wir“ 2.1.5.2/M14** → Eva Rechlin: „Der Frieden“ 2.1.5.2/M15*** → Wir spielen mit Geometrie 2.1.5.2/M16* → Rechenspazierring 2.1.5.2/M17** → Unser Gruppenmobile 2.1.5.2/M18* → Unsere eigene Flagge 2.1.5.2/M19* → Wir gemeinsam – einer einsam 2.1.5.2/M20*** → Aus Streit kann Frieden werden 2.1.5.2/M21** → Komm doch mal rüber! 2.1.5.2/M22*

Tipp: Klassenlektüre

- Steinwart, Anne (Hrsg.): „Die schönsten Schulgeschichten“, Hase und Igel Verlag, Ismaning
- Steinwart, Anne (Hrsg.): „Die schönsten Freundschaftsgeschichten“, Hase und Igel Verlag, Ismaning
- Pfister, Markus: „Der Regenbogenfisch“, Nord Süd Verlag

Die „neue“ Reise nach Jerusalem Zusammen sind wir stark.



Hier könnt ihr euer „Artistenfoto“ einkleben oder malen.

Ihr braucht:

- bei fünf Mitspielern vier Stühle, bei sechs Spielern nur fünf Stühle, bei zwölf Mitspielern elf Stühle usw. - also immer einen Stuhl weniger als Mitspieler.
- lustige Musik.

Aufstellung:

Stellt die Stühle nebeneinander, immer zwei Rücken an Rücken.

Spielverlauf:

Der „Spielleiter“ schaltet die Musik ein. Nun laufen die Spieler um die Stühle herum. Bei Musikstopp steigen alle Kinder auf die Stühle. Aufgepasst: Lasst niemanden herunterfallen! Kein Fuß darf den Boden berühren!

In jeder neuen Runde wird ein Stuhl aus dem Spiel genommen. - Solange, bis alle Spieler auf nur einem Stuhl Platz finden müssen.

Sieger:

Geschafft? Haltet euch gut aneinander fest und lasst ein „Artistenfoto“ von euch machen! Ihr habt gewonnen!