



DOWNLOAD

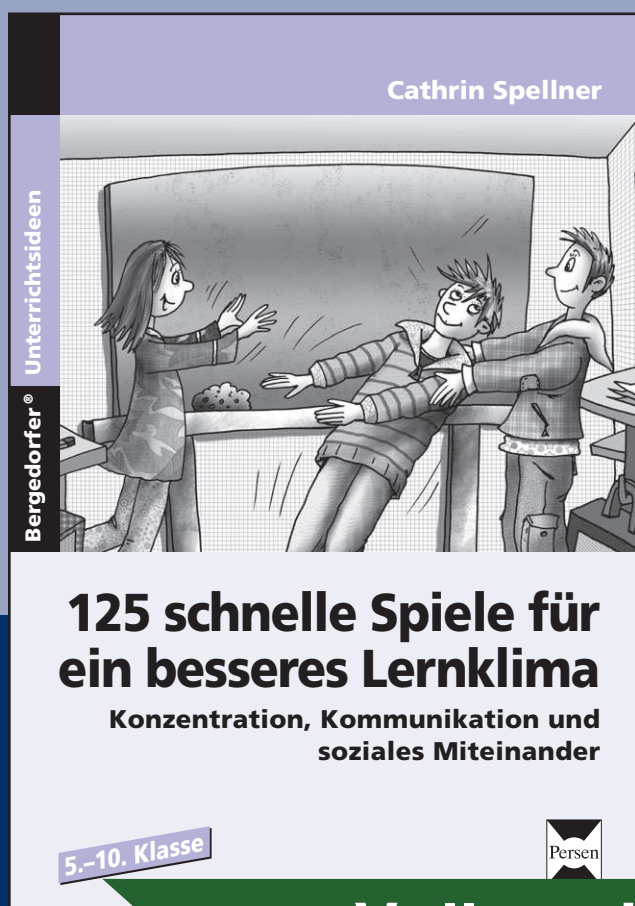
Cathrin Spellner

32 Konzentrations- spiele

Übungen zur Schaffung eines besseren
Lernklimas

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download
VORSCHAU
zur Ansicht

Vorwort 2

Didaktisch-methodische

Hinweise 3



Konzentrationsspiele

Zauberrohr 5

Hip-Hop-Hep 5

Erkenne die Mitschüler
an den Händen 6

Was machst du? 6

Oh ja! 7

Handgewirr 7

Elektrospiel 7

Farbenspringen 8

Smartiessauger 8

Ballkampf 9

Tafelfußball 9

Satz-Klavier 10

Fang das Küken 10

Hütchenkreis 10

Urteilen 11

Mein Nachbar 11

Das schwarze Schaf 12

Verfolgungsjagd 12

Tauschgeschichten 12

Die Suche 13

Kühe im Stall 13

Schatzdiebe 14

Mäusejagd 14

Klammerjagd 15

Schülermemory 15

Gut gepustet 16

Pantomimenpost 16

Wer hat, muss 17

Klopfrunde 17

Sitzkissen 17

Flugobjekte 18

Summer 18

Download
zur Ansicht

Im Rahmen meiner Tätigkeit als Förderschul- und Beratungslehrerin bin ich immer wieder nach Spielen gefragt worden, die man einfach in den Unterricht einbauen kann, um diesen aufzulockern oder die Schüler wieder zu motivieren, konzentriert weiterzuarbeiten.

Der Anspruch der Kollegen lag auf einfachen Spielen, die mit wenig Material umsetzbar sind und auch kurzfristig eingesetzt werden können. Weiterhin sollten sie verschiedene Bereiche, wie Kommunikation, soziales Miteinander oder Vertrauen, ansprechen.

Aber auch die Fragen nach anderen, einfachen Methoden zum Einteilen von Gruppen waren häufig zu hören.

In diesem Heft werden kurz einige Möglichkeiten und Spielformen vorgestellt, um den Schülern wieder die notwendige Motivation zu geben, dem Unterricht zu folgen. Die vorgestellten Ideen sind aber auch als Einstieg denkbar.

Außerdem habe ich aus den verschiedenen Elementen Kommunikation, Vertrauen und soziales Miteinander eine Stationenarbeit entwickelt. Hierin sind weitere Übungen enthalten, die nicht direkt in den Kapiteln zuvor thematisiert wurden.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach Auflockerung/Konzentration, Kommunikation, Vertrauen/soziales Miteinander und Zuordnung getrennt werden können. Einige Spiele beinhalten mehrere Aspekte. Deshalb lohnt sich ein Blick in die anderen Kapitel ebenso, auch wenn ein anderer zu fördernder Aspekt gesucht wird.

Der vorliegende Band hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und Sie ggf. zu eigenen Ideen anregen.

Beachten Sie jedoch immer die individuellen Voraussetzungen Ihrer Schüler. Manch eine der hier vorgestellten Ideen ist zu einfach oder zu schwer. Bitte modifizieren Sie diese dann entsprechend.

Der Einsatz von Spielen kann eine Form der Arbeit darstellen, bei dem die Schüler sehr eigen- und selbstständig agieren können. Damit wird ihnen in einem hohen Maß Verantwortung für sich und andere übertragen. Bei den verschiedenen Spielen haben sie die Möglichkeit, sich auszuprobieren. Darüber hinaus können die Schüler verstärkt Sozialkompetenzen erwerben.

Spiele werden meist als freudebringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen, Lernspielen. Spiele können materialgebunden sein, müssen dies aber nicht. Wichtig ist jedoch, dass ein Spiel erst dann ein solches ist, wenn man nach gemeinsam vereinbarten Regeln spielt.

Schon seit den Anfängen der Pädagogik wird versucht, das Spiel sinnvoll zu nutzen. Leider gibt es auch Spiele, die häufig den Erwartungen von Schülern und Lehrkräften nicht entsprechen. Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, sollten immer den Kriterien Spannung, Spaß, Wettbewerb, Gemeinschaft gerecht werden. Solche Spiele dienen dann oft der Motivation, Übung und z. T. auch der Neueinführung.

Bei der Auswahl von Spielen, um sie sinnvoll in den Unterricht einbauen zu können, sollte unbedingt hinterfragt werden, ob das Spiel

- Spaß macht;
- leicht erklärbar ist;
- leicht umsetzbar im Sinne der Vorbereitung und des Materialaufwandes ist;
- selbstständig gespielt werden kann;
- das Spiel Variationen zulässt usw.

Leider wird im Unterricht das Spielen häufig als verlorene Zeit empfunden. Doch trotz Stoff- und Zeitdruck können Spiele immer wieder auch in den laufenden Schulalltag sinnvoll eingebaut werden. Das einfache Arbeiten an einem Themengebiet bietet Schülern oft wenig Anreiz und Motivation, ein kurzes Spiel kann diesem entgegenwirken und die Aufmerksamkeit wieder auf den Lerngegenstand ziehen. Spielen kann damit dazu beitragen, mit mehr Freude und damit effektiver und zielgerichteter zu lernen.

Wichtig dabei ist zu beachten, dass Spiele nicht den Unterricht ersetzen, sondern lediglich wieder für ein besseres Lernklima sorgen sollen, wobei hier die Konzentration im Vordergrund steht. Darüber hinaus bieten Spiele auch eine Förderung von Kommunikation und von sozialem Miteinander, was für ein effektives Lernen und im Sinne der Methodenvielfalt im Unterricht unabdingbar ist.

Zusammengefasst bedeutet das, dass die im Unterricht eingesetzten Spiele daher nicht nur das fachliche, sondern auch das soziale und emotionale Lernen begünstigen sollten. Spiele können eine methodische Bereicherung sein und Fertigungsübungen ablösen, wodurch ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen dem Schüler ermöglicht werden kann.

Da beim Spielen z. T. andere Handlungen als im regulären Unterricht durchgeführt werden, wird somit zunächst eine Steigerung der Aufmerksamkeit erzielt. Wenn diese Tätigkeiten auch noch mit Spaß, eventuell mehr Bewegung, Erfolgsbestätigung, Eigenaktivität und Freiraum verbunden sind, wachsen auch Motivation und Leistungsbereitschaft.

Mit Spielen kann auf zweierlei Art das soziale Lernen angebahnt und vertieft werden. Zum einen sind die aufgeführten Spiele so angelegt, dass die Schüler miteinander interagieren müssen. Zum anderen können die Schüler die Leit- und Kontrollfunktionen übernehmen. Dies stärkt gleichermaßen das Selbstbewusstsein wie auch das Bewusstsein für die Verantwortung für andere.

Soziales Lernen ohne Frustration kann jedoch nur dann gewährleistet werden, wenn wettbewerbsorientierte mit nichtwettbewerbsorientierten Spielen abgewechselt eingesetzt werden.

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerborientiert von den Schülern gespielt wird. Jedoch kann ein allzu häufiges Verlieren Frustrationen hervorrufen und damit im Gegensatz zur eigentlichen Intention der Spiele stehen. Allerdings ist es auch sehr sinnvoll, beim Spielen an den Wettbewerb zu denken, denn hierüber lernen die Schüler, fair gewinnen und verlieren zu können. Dies stellt eine Fähigkeit dar, die die Schüler im Alltag ständig benötigen. Anhand von Spielen erlernt sich diese Fähigkeit jedoch einfacher, da keine schwerwiegenden Konsequenzen drohen können. Hierzu ist es jedoch wichtig, dass der Gewinner nicht immer wieder seinen Erfolg betont oder jederzeit für den Erfolg gewürdigt werden möchte. Der Verlierer hat dagegen die große Aufgabe, mit einer Enttäuschung umzugehen und nicht zu verzweifeln.

Mit Spielen können u. a. das Gedächtnis, Kreativität und Flexibilität gefordert werden. Bei vielen Spielen muss probiert oder kombiniert werden. Aber auch das Vergleichen und Bedenken von verschiedenen Lö-

sungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichtes zu differenzieren. Manche Spiele bieten die Möglichkeit, dass die Schüler das Tempo selbst bestimmen können. Aber auch unterschiedliche Anspruchsniveaus werden angeboten. Wenn die verschiedenen Spielformen und -angebote eingeübt sind, bietet dies der Lehrkraft die Aussicht, Spiele als unterrichtliche Differenzierung flexibel einzusetzen.

Spiele tragen insgesamt dazu bei, Schlüsselqualifikationen zu stärken. Auf der Ebene der fachlichen Kompetenz steht dabei die Wissensvermittlung in den wichtigsten Lern- und Lebensbereichen im Vordergrund. Auf der Ebene der persönlichen Kompetenz werden die Grundhaltungen und Werteinstellungen gefordert und gefördert. Bei der sozialen Kompetenz stehend hierneben noch die sozialen Einstellungen, wie z. B. Konfliktfähigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, im Fokus. Aber auch Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Fairness, Verantwortungsfähigkeit, Einsatzbereitschaft und Teamfähigkeit kommen zum Tragen.

Spiele leisten aber einen besonders wichtigen Beitrag dazu, die Methodenkompetenz zu stärken. Spiele stellen eine Form der Lern- und Arbeitsmethoden dar, um selbstständig zu lernen. Dies beinhaltet auch Entscheidungen, Begründungen und Bewertungen zu formulieren.

Mit den Spielen in dieser Mappe können die genannten Ansprüche gut vereinbart werden.



Zauberrohr

Die Schüler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf.

Die Schüler versuchen in der Gruppe, ein leichtes Rohr (ein dünnes Plastikrohr aus dem Baumarkt), welches verzaubert ist und immer an die Decke schweben will, auf den Boden zu legen. Grund für diese Geschichte: Bei der späteren Übung drücken die Schüler nämlich unbewusst das Rohr nach oben.

Die Schüler halten dazu jeweils ihre beiden Zeigefinger nach vorn, indem sie jeweils die Handrücken nach außen drehen. Das Rohr wird auf alle Zeigefinger aufgelegt. Die Zeigefinger müssen bei jedem Schritt das Rohr berühren.

Die Schüler sprechen sich ab und versuchen nun, aus der stehenden Position das Rohr auf dem Boden abzulegen.

Variation: Es wird in mehreren Gruppen in einem Wettbewerb gespielt.

Material: Zauberrohr (leichte Kunststoffröhre)

Hinweis: Diese Übung kann auch unter dem Aspekt der Kommunikation gesehen werden.

Hip-Hop-Hep

Zwei Schüler stellen sich gegenüber auf. Nun beginnen sie abwechselnd bis drei zu zählen: Schüler A „eins“, Schüler B „zwei“, Schüler A „drei“. Nun wird von vorn gezählt, jedoch beginnt nun Schüler B.

Nachdem die Schüler in dieser Übung sicher sind, wird die Zahl Eins durch das Wort „Hip“ ersetzt. Später kann dann die Zahl Zwei durch „Hop“ und die Zahl Drei durch „Hep“ getauscht werden.

Um der Übung den verbalen Teil zu nehmen, ist es auch möglich, Übungen einzubauen. Zum Beispiel wäre eine Abfolge „Hip“, „Hop“ und ein Sprung möglich.

Ermöglichen Sie den Schülern, eigene Ideen einzubauen.



Erkenne die Mitspieler an den Händen

Die Schüler strecken in einer Reihe aufgereiht ihre Hände aus. Ein Schüler tastet die Handformen ab und nennt zur Vergewisserung den Namen der jeweiligen Person. Wenn er meint, die Hände identifizieren zu können, schließt er die Augen und die Gruppe stellt sich in einer neuen Reihenfolge auf. Jetzt sollte er die Hände blind ertasten und zuordnen können.

Variation: Bei größerer Schülerzahl in Kleingruppen mit wechselnder Besetzung arbeiten.

Was machst du?

Die Schüler stellen sich zunächst in einem Kreis auf.

Schüler A fragt den links neben ihm stehenden Schüler X: „Was machst du?“ Schüler X überlegt sich eine kleine Übung, wie z. B. auf einem Bein springen und antwortet: „Ich springe auf einem Bein.“ Schüler A muss nun auf einem Bein springen.

Während Schüler A die von Schüler B benannte Übung ausführt, wird Schüler A vom rechts neben ihm stehenden Schüler B gefragt: „Was machst du?“ Schüler A überlegt sich eine Übung, welche er aber selber nicht gerade ausführt und antwortet: „Ich ...“. Schüler B führt die von Schüler A benannte Übung aus. Schüler A kann seine Übung beenden.

Anschließend wird Schüler B von dem rechts neben ihm stehenden Schüler C gefragt. Schüler B überlegt sich eine neue Übung, die Schüler C ausführen soll, und antwortet entsprechend.

Diese Übung geht gegen den Urzeigersinn reihum und kann auf mindestens eine Runde beschränkt werden, sodass jeder Schüler eine Übung ausführen muss. Sinnvoll ist es und mehr Freude bereitet es, wenn jeder mehrfach an der Reihe ist.

Es ist auch denkbar, dass die Schüler sich nach jeder Runde neu in dem Kreis anordnen. So haben sie immer unterschiedliche Nachbarn und entsprechend deren Einstellungen und Erwartungen auch andere Übungen.



Oh ja!

Ein ähnliches Spiel wie „Was machst du?“ (auf Seite 9 beschrieben). Die Schüler stellen sich hierbei wiederum in einem Kreis auf.

Schüler A fragt seinen Nachbarn: „Was machen wir heute?“ Schüler B antwortet darauf mit einer Handlung, wie z. B. „In die Luft springen“. Bei diesem Beispiel müssten alle im Kreis in die Luft springen und dabei so laut wie möglich rufen: „Oh ja, oh ja!“

Nun fragt Schüler B seinen Nachbarn: „Was machen wir heute?“ Schüler C überlegt sich wiederum eine Handlung. Diese führt die Gruppe aus und ruft dabei laut „Oh ja, oh ja!“

Hinweis: Ein solches Spiel ist gut vor dem Stundenende einsetzbar. Der Lehrer kann das Geschehen so leiten, dass er kurz vor dem Gong an der Reihe ist. Der Lehrer hätte so die Möglichkeit, auf die ihm gestellte Frage mit „Wir gehen alle nach Hause“ oder „Wir haben jetzt alle Pause“ zu antworten.

Handgewirr

Die Schüler stellen sich im Kreis auf. Nun greifen sie mit beiden Händen in die Mitte des Kreises und gehen aufeinander zu. Jede Hand soll eine andere Hand festhalten.

Dadurch, dass jeder zwei andere Hände gegriffen hat, ist ein Schüler-Geflecht entstanden. Dieses soll entwirrt werden. Die Schüler dürfen dazu über die Arme steigen, untereinander durchkriechen etc. Alles ist erlaubt, nur eins nicht: Die Hände dürfen niemals losgelassen werden.

Ziel ist es, dass das Gewirr aufgelöst wird. Im Idealfall soll ein entwirrter Schülerkreis entstehen.

Elektrospiel

Die Schüler werden aufgeteilt in viele Neutronen und nur ein Elektron.

Die Schüler laufen nun in der Klasse umher und müssen dabei möglichst jedem Mitschüler, welcher an ihnen vorbeigeht, die Hand geben.

Ist ein Schüler ein Neutron, so hält er die Hand seines Gegenübers nur sehr kurz. Ist ein Schüler ein Elektron hält er die Hand seines Gegenübers für ca. zwei Sekunden fest.

Treffen also zwei Neutronen aufeinander, geben sie sich nur sehr kurz die Hand. Trifft ein Elektron auf ein Neutron, dauert der Händedruck etwa zwei Sekunden an. Treffen zwei Elektronen aufeinander, dauert der Händedruck etwas länger als zwei Sekunden an.

Der Schüler, welcher Elektron ist, hat die Aufgabe, möglichst viele Schüler zu elektrisieren. Dies geschieht, indem der Schüler einem Neutron die Hand für zwei Sekunden gibt. Trifft das Elektron jedoch auch auf ein Elektron, so werden beide Elektronen zu Neutronen. Treffen zwei Neutronen aufeinander, passiert weiter nichts.



Farbenspringen

Sie brauchen für das Spiel Tapete, Klebeband, Wassermalfarben, Pinsel, Wasser und Zeitung zum Abdecken.

Hängen Sie einen Teil der Tapete senkrecht an die Wand.

Ihre Schüler malen nun ihre Handflächen mit Wassermalfarbe an.

Die Schüler sollen nun versuchen, so hoch wie möglich an die Tapete zu springen und ihren Handabdruck darauf anzubringen.

Wer wird der Springmeister?

Variante: Lassen Sie die Schüler die Tapete weitergestalten (vgl. „Unser Bild“).

Material: Tapete, Klebeband, Wassermalfarben, Pinsel, Wasser und Zeitung zum Abdecken

Smartiessauger

Stellen sie für jeden Mitspieler zwei Teller und einen Strohhalm zur Verfügung, sowie Schokolinsen.

Stellen Sie zwei Tische im Abstand von etwa zwei Metern gegenüber. Auf beiden Tischen stehen gleich viele Teller. Auf die Teller legen Sie jeweils fünf Schokolinsen.

Die Schüler sollen nun die Schokolinsen mit einem Strohhalm ansaugen und von dem einen Teller auf den anderen transportieren.

Welcher Mitspieler ist am geschicktesten und hat am schnellsten die Smarties von einem zum anderen Teller transportiert?

Material: pro Spieler zwei Teller, ein Strohhalm, fünf Schokolinsen



Ballkampf

Sie benötigen einen Ball und Klebeband.

Markieren sie einen Punkt, auf den Sie den Ball legen. Markieren sie zwei weitere Punkte, die den gleichen Abstand zum Ball haben. Die Punkte sollten möglichst auf einer Linie liegen.

Jeweils zwei Schüler stellen sich im gleichen Abstand zu dem Ball (auf den markierten Punkten) auf.

Auf ein Zeichen hin laufen beide Schüler auf den Ball zu und versuchen ihn zu ergreifen. Der Ball muss zum Ausgangspunkt des Schülers zurückgebracht werden.

Wichtig ist, dass die Schüler sich nicht schlagen oder aneinander ziehen dürfen. Berührt werden darf nur der Ball, um ihn dem Gegner abzunehmen.

Wer gewinnt den Ballkampf?

Variation: Der Gewinner spielt gegen einen weiteren Schüler aus der Klasse, bis jeder Schüler einmal gespielt hat. Möglich ist es auch, drei Schüler um den Ball kämpfen zu lassen.

Material: ein Ball und Klebeband

Tafelfußball

Ordnen Sie Ihre Schüler in zwei Gruppen. Die Schüler sollen nun zehn Zahlen von 0 bis 20 an die Tafel schreiben. Dabei dürfen die Zahlen beider Gruppen teilweise identisch sein. Ziel ist nicht zwangsläufig, dass beide Gruppen die gleichen Zahlen an die Tafel schreiben.

Sie stellen nun Kopfrechenaufgaben, die auf die Ergebnisse an der Tafel abgestimmt sind.

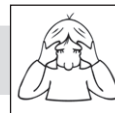
Die Gruppen haben zwei Aufträge, während sie die Aufgaben lösen und so schnell wie möglich das Ergebnis nennen:

1. Sie sollen ihre eigenen Ergebnisse durchstreichen.
2. Sie sollen verhindern, dass die andere Gruppe Ergebnisse durchstreichen kann, indem sie schneller rechnet.

Gewonnen hat die Gruppe, die als Erste alle Ergebnisse durchgestrichen/abgeschlossen hat.

Hinweis: Die Anzahl der Zahlen kann variieren. Dies hängt von der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit ab.

Variante: Sie können das Spiel auch mit drei Gruppen spielen.



Satz-Klavier

Überlegen Sie sich eine kurze Geschichte und schreiben Sie sie satzweise auf ein Blatt Papier. Achten Sie darauf, dass Sie so viele Sätze wie Schüler haben. Schneiden Sie die Sätze aus. Geben Sie jedem Schüler einen Satz. Ihre Schüler sind nun Ihr Satz-Klavier. Sie zeigen auf einen Schüler. Dieser muss dann seinen Satz vorlesen. Dabei können die Schüler mehrfach aufgefordert werden. Nach einer bestimmten Zeit sollten die Schüler in der Lage sein, die Geschichte zu erzählen.

Fang das Küken

Die Gruppe, bis auf einen Spieler, stellt sich hintereinander in einer Reihe auf. Die Schüler fassen dem Vordermann auf die Schultern. Der Erste der Schülerschlange ist die Henne. Sie will unbedingt ihr Küken beschützen. Das Küken ist der letzte Spieler der Schlange. Der einzelne Spieler ist der Wolf, welcher unbedingt das Küken schnappen möchte. Die Henne führt die Schlange an und versucht mit ausgebreiteten Armen, besonderen Schrittkombinationen etc. den Wolf von ihrem Küken fernzuhalten. Wichtig dabei ist, dass die Schlange nicht auseinanderbrechen darf. In diesem Fall oder aber auch wenn das Küken geschnappt wird, hat der Wolf das Spiel gewonnen.

Variation: Teilen Sie die Klasse ruhig in Kleingruppen auf und spielen Sie dieses Spiel.

Hütchenkreis

Für dieses Spiel brauchen Sie leere und gefüllte Plastikflaschen, leere Plastikmülleimer und/oder Pylonen. Die Anzahl richtet sich nach den Schülern und dem Schwierigkeitsgrad. Etwa die Hälfte der Schüler ist ein guter Index.

Stellen Sie die Flaschen, Mülleimer und/oder Pylonen innerhalb eines Kreises auf. Sie können dabei die Gegenstände durcheinander anordnen.

Die Schüler stellen sich nun in einem Kreis um die Gegenstände herum und fassen sich gut an den Händen.

Die Gruppe kommt nun in Bewegung, indem die Schüler vorwärts-, rückwärts-, seitwärts- und ruckartig laufen. Die Kette darf nicht auseinanderbrechen. Die Schüler sollen bei dieser Bewegung keinen Gegenstand umwerfen oder verschieben. Dennoch ist das Lernziel, dass ein Schüler genau dies tun wird.

Material: leere und gefüllte Plastikflaschen, leere Plastikmülleimer und/oder Pylonen



Urteilen

Stellen sie zwei Stuhlreihen mit gleicher Stuhlanzahl in einem Abstand von ca. 2 Metern so auf, dass sich die Schüler gegenüber sitzen können. Außerdem stellen sie vor Kopf (am Ende der zwei Stuhlreihen mit Blick auf die Stuhlreihen) zwei weitere Stühle.

Die Stühle vor Kopf sind die Urteil-Stühle. Ein Stuhl bedeutet, die Antwort ist RICHTIG. Der zweite Stuhl zeigt, dass die Antwort FALSCH ist.

Als nächstes nummerieren Sie die Schüler durch. Die Schüler, die sich gegenüber sitzen, haben die gleiche Nummer.

Nun beginnt das Spiel, indem Sie zuerst eine Aussage treffen (z. B. „Heute ist schönes Wetter.“). Außerdem nennen Sie eine Nummer.

Die Schüler, deren Nummer genannt wurde, müssen sich nun so schnell wie möglich auf den richtigen Urteil-Stuhl setzen. Wem dies gelingt, hat für seine Gruppe einen Punkt geholt.

Variation: Dieses Spiel kann mit mehr als nur einer Gruppe gespielt werden. Hierin liegt der Vorteil, dass sich die Schüler insgesamt mehr bewegen.

Mein Nachbar

Die Schüler sitzen in einem Stuhlkreis. Einem Schüler wird jedoch der Stuhl weggenommen, sodass er stehen muss.

Der stehende Schüler geht auf einen sitzenden Schüler zu und sagt „tipp“ oder „tipp“ und zählt anschließend schnell bis Zehn.

Der angesprochene Schüler muss bei „tipp“ den Vor- und Nachnamen seines rechten Nachbarn nennen. Bei „tipp“ muss der Name des linken Nachbarn genannt werden.

Gelingt es dem angesprochenen Schüler nicht, den Vor- und Nachnamen zu nennen, während der stehende Schüler gezählt hat, werden die Plätze getauscht. Der nun sitzende Schüler darf nicht gleich wieder angesprochen werden.

Variation: Überlegen Sie sich andere Kriterien, die benannt werden können.



Das schwarze Schaf

In die Gruppe hat sich ein schwarzes Schaf eingeschlichen. Der Schäfer muss es nun aussortieren. Dies ist aber nicht so einfach.

Einer der Gruppe wird als Schäfer auserwählt. Der Rest der Gruppe bespricht sich, wer das schwarze Schaf ist.

Außerdem besprechen sie sich, wie die Schafe blöken. Das schwarze Schaf muss aber anders blöken als der Rest der Gruppe.

Die Schafe laufen nun durch den Raum. Sie müssen sich so bewegen, dass der Schäfer nicht zu schnell merkt, welches der Schafe anders blökt. Dies darf jedoch auch nicht zu auffällig sein.

Der Schäfer muss nun anhand der Schaf-Sprache erhören, wer das schwarze Schaf ist.

Hinweis: Dieses Spiel kann natürlich auf verschiedene Tiere angewandt werden. Alternativ können auch Wörter, die sehr ähnlich klingen, gewählt werden.

Verfolgungsjagd

Die Schüler gehen zu dritt zusammen. Sie besprechen sich, wer Verfolgter, Beschützer und Verfolger wird.

Nun suchen sich alle Schüler einen Platz im Raum. Erst wenn alle einen Platz haben, wird das Spiel gestartet.

Alle Verfolger müssen nun den entsprechenden Schüler verfolgen. Dieser versucht seinem Verfolger zu entkommen. Der Beschützer hilft ihm dabei.

Körperkontakt, wie z. B. Festhalten, ist bei dieser Übung verboten. Der Beschützer darf sich also nur in den Weg stellen.

Der Verfolger hat sein Ziel erreicht, wenn er den entsprechenden Schüler kurz an der Schulter berührt hat. Die drei dieser Gruppe bleiben dann wie Hindernisse im Raum stehen.

Tauschgeschichten

Jeder nimmt einen Gegenstand aus seiner Federmappe oder seinem Ranzen in die Hand. Den ausgesuchten Gegenstand sollte nach Möglichkeit kein anderer in die Hand genommen haben.

Nun laufen die Schüler durch den Raum. Dabei sollen sie die Gegenstände austauschen. Treffen zwei Schüler aufeinander sagen sie jeweils zum anderen: „Hallo, das ist (Name des Gegenstandes) von (Name des Besitzers).“ Anschließend tauschen sie die Gegenstände aus und laufen weiter.

Die Schüler tauschen die Gegenstände so lange aus, bis der Spielleiter den Tausch abbricht.

Nun setzen sich alle Schüler auf ihre Plätze. Jeder soll nun sagen, von wem er welchen Gegenstand ertauscht hat.

Haben alle Schüler die Gegenstände richtig benannt?



Die Suche

Die Schüler laufen durch den Raum und dürfen sich lautstark unterhalten. Ein Schüler wurde vorher als Sucher bestimmt.

Der Spielleiter gibt einen vorher gezeigten Gegenstand ins Spiel. Je kleiner der Gegenstand gewählt wird, desto schwieriger hat es der Sucher.

Die Schüler müssen den Gegenstand so unauffällig und geschickt wie möglich aneinander weitergeben. Der Gegenstand darf nicht eingesteckt oder irgendwo abgelegt werden. Ein Schüler muss ihn immer in der Hand haben.

Hat der Sucher den Gegenstand gefunden, wird der Schüler, welcher den Gegenstand in der Hand hatte, zum neuen Sucher.

Welcher Schüler ist der Geschickteste und wird nie zum Sucher?

Kühe im Stall

Jeweils drei Schüler müssen zusammengehen. Ideal ist es, wenn ein oder zwei Schüler übrig bleiben. Ansonsten müssen Sie diesen Part übernehmen.

Zwei Schüler von den dreien fassen sich an die Hände und bilden damit den Stall. Der dritte Schüler stellt sich zwischen die beiden anderen Schüler und ist die Kuh, die im Stall steht.

Die Schüler, welche übrig sind, müssen nun bestimmte Dinge rufen. Ziel dabei ist es, dass sie nicht weiter diejenigen sind, die rufen, sondern zum Stall oder zur Kuh werden.

Es können folgende Dinge gerufen werden:

„Stall auf“: In diesem Fall müssen sich alle Kühe einen neuen Stall suchen.

„Stall zu“: Alle Schüler, die einen Stall bilden, müssen sich einen neuen Stallpartner und eine neue Kuh suchen.

„Stall“: Alle Schüler wechseln. Sie können hier eine neue Position einnehmen. Es müssen sich jedoch immer wieder drei Schüler zusammenfinden.

Hinweis: Dies könnte auch ein Gruppenfindungsspiel sein. Die Gruppen, die am Ende zusammenstehen, sollen zusammenarbeiten



Schatzdiebe

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. In die Mitte hockt sich ein Schüler über einen zuvor ausgewählten Gegenstand, der den Schatz darstellen soll.

Der Schatzwächter soll nun seinen Schatz bewachen. Er darf sich von seinem Schatz entfernen, so weit er will. Er darf den Schatz auch vom Ort weg bewegen oder in die Hand nehmen.

Die Diebe müssen nun versuchen, den Schatz zu stehlen (die Berührung zählt bereits). Aber Vorsicht: Werden sie vom Schatzwächter berührt, muss der Schüler erstarrt stehen bleiben.

Wichtig ist, dass sich die Diebe nicht untereinander absprechen dürfen.

Wer ist geschickter, die Diebe oder der Schatzwächter?

Mäusejagd

Bis auf zwei Schüler, die Maus und Katze sein werden, stellen sich alle anderen Schüler zu einer Matrix auf. Dazu müssen sich die Schüler in Reihen aufstellen. Es soll in etwa so viele Reihen geben, wie es Schüler pro Reihe gibt (also z. B. vier Reihen mit jeweils vier Schülern).

Die Schüler, die die Reihen bilden, stehen armweit auseinander und heben ihre Arme zur Seite.

Die Maus muss nun vor der Katze davonlaufen. Sie darf dazu durch die Reihen und außen um die Reihen herumlaufen. Weder sie noch die Katze darf unter den Armen der Reihen hindurch.

Die Maus darf aber „Käse“ rufen. Dann müssen sich die Schüler der Reihen um 90 Grad drehen, sodass die Reihen sich neu ordnen.

Die Maus darf auch an eine Reihe andocken. Der Schüler, an den die Maus andockt, wird die neue Katze. Die alte Maus wird Bestandteil der Reihe und die alte Katze wird zur Maus.



Klammerjagd

Für die Spiele brauchen Sie für jeden Schüler drei Wäscheklammern. Jeder Schüler steckt sich die Wäscheklammern gut sichtbar vorne an die eigene Kleidung.

Die Schüler bewegen sich nun durch den Raum und versuchen ihren Mitschülern Klammern abzunehmen und an ihre eigene Kleidung zu stecken.

Ziel ist es, so viele Klammern wie möglich zu sammeln.

Hinweis: Weisen Sie die Schüler darauf hin, sorgsam mit der Kleidung der anderen umzugehen. Außerdem sollten die Klammern nicht an leicht reißbarer Kleidung angebracht werden.

Variation: Die Schüler versuchen nicht die Klammern zu stehlen, sondern sie den Mitschülern anzustecken. Ziel ist es, seine Klammern alle abzugeben.

Material: pro Schüler drei Wäscheklammern

Schülermemory

Ein Schüler wird vor die Tür gebeten.

Jeweils zwei Schüler stellen sich zunächst zusammen. Sie überlegen sich gemeinsam ein Geräusch.

Die gesamte Gruppe bespricht kurz die Geräusche, sodass keines doppelt vorkommt.

Im Anschluss verteilen sich die Paare im Raum und bleiben dabei stehen.

Der Schüler vor der Tür wird nun hereingerufen. Durch Antippen der Schüler verraten die Schüler ihr Geräusch.

Tippt der Schüler die gleichen Geräusche hintereinander, setzen sich die entsprechenden Schüler auf ihren Platz.

Wie lange braucht der Schüler, um das Memory zu lösen? Wer ist schneller?



Gut gepustet

Zwei Schüler spielen zusammen und stellen sich jeweils an die kurzen Seiten des Tisches, sodass sie sich gegenüberstehen. Auf den Tisch wird ein Gegenstand genau in der Mitte platziert.

Die Schüler müssen nun einen guten Atem beweisen. Denn Aufgabe ist es, den Gegenstand über die kurze Tischseite des Gegners zu pusten. Derjenige, dem dies gelingt, hat gewonnen.

Der Gegenstand darf nicht an den langen Seiten herunterfallen. Derjenige, der ihn an der langen Tischseite hinuntergepustet hat, hat in diesem Fall verloren.

Wer den Gegenstand außer durchs Pusten fortbewegt, hat ebenfalls verloren.

Der Gewinner tritt gegen den nächsten Mitschüler an. Es wird so lange um den Sieg gepustet, bis alle Schüler genau einmal gepustet haben.

Klassengewinner ist derjenige, welcher die letzte Runde gewonnen hat.

Material: leichter Gegenstand

Pantomimenpost

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen ein. Die eine Gruppe darf sich zunächst auf ihre Plätze setzen. Von der anderen Gruppe gehen bis auf einen Schüler alle Schüler vor die Tür.

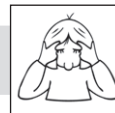
Der Schüler bekommt nun die Aufgabe, eine Tätigkeit pantomimisch darzustellen (z. B. „Du stellst fest, dass dein Hamster aus dem Käfig entkommen ist“; „Du putzt die Wohnung und suchst den Wischlappen“).

Ein Schüler, welcher vor der Tür wartet, wird nun in den Raum gebeten. Ihm wird von seinem Gruppenmitglied die Pantomime vorgestellt. Er muss sich so viele Einzelheiten wie möglich merken, denn er muss als Nächster die Pantomime nachstellen.

Das nächste Gruppenmitglied wird hereingerufen, sieht sich die Pantomime an und muss sie dann dem nächsten Schüler zeigen. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Schüler in der Klasse sind.

Der letzte Schüler sagt, was er glaubt, gesehen zu haben. Dann ist der vorletzte Schüler an der Reihe usw. Erst zum Schluss darf der Schüler, der die Pantomime als Erster gezeigt hat, auflösen.

Nun ist die zweite Gruppe an der Reihe.



Wer hat, muss

Alle Schüler sitzen im Stuhlkreis, bis auf einen Schüler, welcher in der Mitte steht.

Er fordert nun seine Mitschüler auf, aufzustehen und die Plätze zu tauschen. Dies erfolgt, indem er sagt: „Wer blaue Hosen trägt, muss die Plätze tauschen.“

Die Schüler müssen versuchen die Plätze zu tauschen. Der Schüler aus der Mitte muss dabei versuchen auch einen Stuhl zu ergattern.

Wer stehen bleibt, ist als Nächster an der Reihe.

Klopfrunde

Die Schüler bilden einen Sitzkreis.

Ihre rechte Hand legen sie auf das linke Knie ihres rechten Nachbarn, die linke Hand auf das rechte Knie ihres linken Nachbarn.

Nun wird mit den Händen leicht geklopft. Dabei geht es reihum und jede Hand ist dabei einmal dran.

Man muss genau darauf achten, dass man selber einmal klopft, dann ist der eine Nachbar dran, dann der andere Nachbar und erst dann ist man selber dran.

Klopft jemand schnell zweimal hintereinander, wird die Richtung gewechselt.

Hinweis: Dieses Spiel kann auch auf einer Unterlage wie dem Tisch oder liegend auf dem Boden gespielt werden.

Sitzkissen

Bis auf einen Schüler bilden alle Schüler einen Sitzkreis. Außerdem wird ein Kissen (oder alternativ eine Jacke, ein Tuch oder ein Blatt Papier) in die Runde gegeben.

Die Schüler geben nun das Kissen auf Bodenhöhe an ihren Sitznachbarn weiter. Die Richtung ist dabei egal, sie kann auch schnell wechseln.

Der Schüler, der nicht im Sitzkreis sitzt, versucht sich auf das Kissen zu setzen.

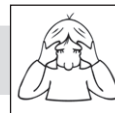
Gelingt es ihm, das Kissen mit dem Po zu berühren, muss der Schüler, der gerade in dem Moment das Kissen gehalten hat, in die Mitte.

Nun geht das Sitzkissen wieder reihum.

Hinweis: Achtung Verletzungsgefahr! Wem bei diesem Spiel das Verletzungsrisiko zu hoch ist, kann das Spiel abwandeln, indem das Kissen mit der Hand berührt werden kann.

Material: Sitzkissen/Tuch/ein Blatt Papier





Flugobjekte

Alle Schüler stellen sich im Kreis auf. Jeder Schüler hat einen leichten Gegenstand in der Hand, der nicht zu spitz ist.

Sie laufen um den Kreis herum. Den Schüler, den Sie antippen, nimmt seinen Gegenstand und wirft ihn einem anderen Schüler im Kreis zu.

Dieser wirft den Gegenstand weiter, sodass der Gegenstand immer im Kreis in Bewegung bleibt und nicht auf den Boden fällt. Dabei dürfen die Schüler den Gegenstand nur sehr kurz in der Hand behalten.

Sie gehen weiter um den Kreis und tippen immer wieder einen Schüler an. Die angetippten Schüler bringen jeweils ihren eigenen Gegenstand mit ins Spiel.

Wie viele Gegenstände können die Schüler in Bewegung halten?

Summer

Gut zwei Drittel der Schüler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Die Hände müssen dabei locker nach unten hängen können.

Die anderen Schüler gehen in die Kreismitte, umfassen ihre Fußknöchel und schließen die Augen. Sie dürfen sich jetzt nur noch rückwärtsbewegen und summen dabei.

Wenn alle Schüler im Kreis sich summend und mit geschlossenen Augen fortbewegen, öffnet sich der Kreis an einer Stelle.

Die summenden Mitspieler müssen nun diese Lücke finden, ohne dabei die Augen zu öffnen und sich immer noch rückwärtsbewegen.

Die Schüler, die den Kreis bilden, dürfen durch leichtes Stupsen mit den Knien und Händen die Schüler in den Kreis zurückführen. Die Lücke darf aber nicht mehr geschlossen werden.

Wer die Lücke gefunden hat, darf aus dem Kreis austreten und sich aufrichten. Er sollte jedoch weitersummen, um seinen Mitspielern den Weg zu weisen.



Bergedorfer® Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2013 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

Bestellnr.: 23186DA1