



DOWNLOAD

Cathrin Spellner

24 weitere Konzentrations- spiele

Neue Übungen zur Schaffung eines
besseren Lernklimas



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-methodischer Kommentar	4
--	---



Konzentrationsspiele

Lieber, kleiner Kater	6
Kreisender Ball	6
Gekonnt Geklatscht	7
Luftpost	7
Wortraten	8
Der Wächter	8
Blinder Stand	9
Step-Power	9
Namen fangen	10
Bierdeckel-Ping-Pong	10
Bingo	11
Lotto / Wochen-Lotto	11
Der Weg der Post	12
Fliegende Steine	12
Ecken im Raum	13
Aufrücken	13
Donner und Gewitter	14
Sim, Sum, Dim	14
Beim Zoll	15
Zeitlupe	15
Ring auf Wanderschaft	16
Tangram	16
Der verschwundene Löffel	17
Ja und Nein auf Bulgarisch	17

Materialien	18
--------------------------	----

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

Der Anspruch der Kollegen liegt 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.

Deswegen wurde zunächst der Band „Schnelle Spiele für ein besseres Lernklima“ (ISBN 978-3-403-23186-8) veröffentlicht. Der vorliegende Band ist als Ergänzung zu diesem Band zu sehen. Zusätzlich bietet der zweite Band nun auch Spiele zu Auflockerung und zur Entspannung.

Auch 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.

Der Unterschied zum Vorgängerband ist, dass keine Stationenarbeit vorgeschlagen wird. Diese Spiele können aber leicht als solche zusammengestellt werden.

Bei dem Stationenlauf arbeiten die Schüler überwiegend selbstständig und eigenverantwortlich an Stationen. Selbstständig bzw. eigenverantwortlich bedeutet hier, dass der Lernende die Organisation seines Lernprozesses zunehmend eigenständiger mitgestaltet. Dies ist aber u. a. nur dann möglich, wenn Schüler wissen, wie sie sich Informationen beschaffen, diese aufbereiten und Arbeitsergebnisse selbstständig überprüfen können, d. h. wenn sie selbstständig arbeiten und lernen können.

Mithilfe von Spielen und Übungen, die auch in diesem Band vorgestellt werden, ist es möglich, den Schülern eine spannende, abwechslungsreiche und etwas andere Form der Stationenarbeit zu ermöglichen.

Kopieren Sie sich verschiedene Übungen und Spiele aus dem Buch heraus und stellen Sie sich Ihren eigenen Stationenlauf zusammen.

Dafür stellen wir Ihnen einen Laufzettel zur Verfügung, den Sie entsprechend ausfüllen und Ihren Schülern als Kontroll- und Planungshilfe an die Hand geben können.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach den einzelnen Bereichen 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 erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und zu weiteren 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.

Laufblatt

Name: _____

Datum: _____ Klasse: _____

Station	Name der Station	Name deines Partners
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Download
zur Ansicht



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 Maße 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 Freude bringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen und 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;
- 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 es, 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 dem Schüler ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen 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 Verantwortungsbewusstsein für andere.

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

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerbsorientiert 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 Lösungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichts 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 Werteeinstellungen 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 und Einsatzbereitschaft kommen zum Tragen.

Spiele leisten auch 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 eingelöst werden.



Lieber, kleiner Kater

Die Schüler stellen sich im Kreis auf. Ein Schüler wird zum Kater ernannt. Er stellt sich in die Mitte des Kreises.

Der Kater geht nun zu einem Mitschüler, kniet vor ihm nieder und miaut. Er darf dabei auch die verschiedensten Grimassen ziehen. Sein Ziel ist es, seinen Mitschüler dazu zu bringen, dass dieser über ihn lachen muss.

Der Mitschüler muss dem Kater dreimal über den Kopf streicheln und dabei „Lieber, kleiner Kater“ sagen. Er darf dabei auf keinen Fall lachen. Lacht er, ist er der neue Kater.

Lacht der Mitschüler nicht, sucht sich der Kater einen neuen Mitschüler aus und versucht diesen zum Lachen zu bringen.

Variation: Dieses Spiel kann mit jedem anderen Tier gespielt werden. Lassen Sie sich entsprechende Aktionen hierfür einfallen. Eine weitere Möglichkeit wäre es, zwei Kater zu wählen, die durchaus auch auf denselben Mitschüler zugehen dürfen.

Material: –

Hinweis: Nicht jeder Schüler kniet gern auf dem Boden. Je nach Alter sollten Sie dies variieren, indem der Schüler z. B. in die Hocke geht.

Kreisender Ball

Die Schüler stellen sich im Kreis auf. Sie merken sich nun den rechten und den linken Mitschüler. Anschließend löst sich der Kreis auf und die Schüler stellen sich wieder so im Kreis auf, dass sie neue Nachbarn haben.

Ein Mitschüler beginnt seinem vorherigen rechten Nachbarn einen Ball zuzuwerfen. Dieser fängt den Ball und wirft ihn seinem vorherigen rechten Nachbarn zu.

Ob der Ball in der richtigen Reihenfolge geworfen wird, erkennen die Kinder daran, dass sie den Ball von ihrem vorherigen linken Nachbarn erhalten.

Gelingt es den Schülern, die Reihenfolge einzuhalten, kommt ein zweiter Ball ins Spiel. Die Schüler sollen ihn an ihren vorherigen linken Nachbarn weitergeben. Hier erhalten die Schüler also den Ball von ihrem vorherigen rechten Nachbarn.

Gelingt es Ihren Schülern beide Bälle in der richtigen Reihenfolge zu werfen?

Variation: Je größer die Gruppe und das Raumangebot ist, desto mehr Bälle können Sie ins Spiel bringen. Allerdings ist dann auch das Schwierigkeitsniveau entsprechend höher.

Material: 2 Tennisbälle

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Bälle sanft geworfen werden.



Gekonnt geklatscht

Bis auf einen Schüler setzen sich alle Schüler in einen Stuhlkreis. Der Schüler, der nicht sitzt, geht kurz vor die Tür.

Sie als Lehrkraft geben einen zu klatschenden Takt oder eine zu klatschende Melodie vor. Dies üben Sie kurz mit den Schülern. Einem Schüler geben Sie das Zeichen, dass er den Takt bzw. die Melodie falsch klatschen soll.

Bitte Sie nun den Schüler vor der Tür wieder in die Klasse zurück und fordern ihn auf, genau hinzuhören und den falsch klatschenden Schüler zu identifizieren.

Welcher Ihrer Schüler löst die Aufgabe am schnellsten?

Variation: Beginnen Sie mit einer möglichst kleinen Gruppe und vergrößern sie die Gruppengröße. Je mehr Schüler in dem Stuhlkreis klatschen, desto schwieriger wird die Übung. Sie können aber auch variieren, indem Sie zwei Schüler auf die Suche nach dem falsch klatschenden Schüler schicken. Schwierig wird es auch, wenn Sie zwei Schüler falsch klatschen lassen und beide identifiziert werden müssen. Natürlich ist es auch möglich, eine Melodie oder einen Takt zu stampfen oder zu pfeifen.

Material: Stühle

Hinweis: Achten Sie darauf, dass sich die Schüler trotz der zu spielenden Melodie alle möglichst leise verhalten.

Luftpost

Alle Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Jeder Schüler erhält eine Wortkarte von Ihnen. Diese darf nur der Schüler selbst lesen.

Nacheinander schreiben die Schüler ihr Wort in die Luft. Die anderen Schüler müssen das Wort erraten. Dabei ist es sinnvoll, dass der Schüler das Wort mehrfach schreibt. Achten Sie dabei darauf, dass er Schreibpausen macht.

Welcher Schüler errät die meisten Wörter?

Variation: Die Schüler können sich auch Wörter selbst ausdenken. Lassen Sie sie die Wörter aufschreiben, sodass Sie eine gute Kontrollmöglichkeit haben.

Material: Stühle, je eine Wortkarte pro Schüler

Hinweis: Achten Sie darauf, dass sich die Schüler alle leise verhalten.



Wortraten

Ein Schüler geht vor die Tür.

In der Klasse beraten Sie sich mit den übrigen Schülern, welches Wort der Schüler erraten soll. Suchen Sie gemeinsam ein Wort, das möglichst eindeutige Silben hat.

Suchen Sie im Anschluss pro Silbe einen Schüler, der diese Silbe vertritt.

Die Schüler, die eine Silbe zugeordnet bekommen haben, stellen sich vor die Klasse. Achten Sie darauf, dass sie nicht in der richtigen Reihenfolge stehen, in der das Wort zu bilden ist.

Holen Sie den vor der Tür stehenden Schüler wieder herein. Dieser soll nun die Schüler antippen, um die Silben zu erfahren. Er darf sich jedoch nichts notieren, aber sooft antippen, wie er möchte. Sein Ziel ist es, das Wort zu erraten.

Variation: Natürlich können Sie statt Silben auch einzelne Buchstaben nehmen. In diesem Fall darf das Wort allerdings nicht zu lang und kompliziert sein.

Material: –

Hinweis: Wählen Sie die Wörter so leicht oder so schwierig aus, dass der Schüler auch die Chance hat, das Wort seinen Fähigkeiten entsprechend zu erraten.

Der Wächter

Legen Sie eine Decke oder ein Kissen auf den Boden. Ein Schüler setzt sich darauf; ihm werden die Augen verbunden. Vor ihm, in Griffnähe, liegt ein Schatz (beliebiger Gegenstand).

Seine Mitschüler sollen sich nun an den Schatz heranschleichen und ihn wegnehmen. Der Wächter muss genau hinhören, aus welcher Richtung er die Geräusche wahrnimmt.

Gelingt es dem Wächter, einen Dieb zu berühren, wird dieser Dieb zum neuen Wächter.

Variation: –

Material: ein beliebiger Gegenstand, ein Schal oder eine Augenbinde, Decke oder Kissen

Hinweis: Achten Sie darauf, dass in der Umgebung des Wächters ausreichend Platz ist, damit sich die Diebe schnell davonstehlen können.



Blinder Stand

Jeder Schüler sucht sich einen Partner.

Ein Schüler des Paares schließt seine Augen und stellt sich auf ein Bein. Er soll so still wie möglich stehen, ohne das Bein abzusetzen.

Die Zeit geben Sie vor, in dem Sie eine Minute lang Musik laufen lassen. Je ruhiger und leiser die Musik ist, desto einfacher fällt den Schülern das Stillstehen.

Der Partner beobachtet genau, wie still sein Mitschüler steht und gibt ihm im Anschluss eine Rückmeldung. Danach gibt es einen Wechsel.

Variation: Wenn Sie sehr geschickte Schüler haben, die gekonnt ihren Körper einsetzen können, ist es auch möglich, sie eine Standwaage als Übung machen zu lassen.

Material: Stoppuhr, Musik

Hinweis: Diese Übung erfordert viel Vertrauen vom Partner.

Step-Power

Räumen Sie alle Tische, Stühle und sonstigen Gegenstände an die Seite des Raumes. Ihre Schüler suchen sich nun im Raum einen Platz, an dem sie ausreichend Bewegungsmöglichkeiten haben. Nun können unterschiedliche Schrittfolgen (siehe Material Step-Power Seite 60f) durchgeführt werden. Spielen Sie dabei leise beruhigende Musik ab.

Variation: Lassen Sie sich gemeinsam mit Ihren Schülern andere Schrittfolgen einfallen.

Material: Musik, Material Step-Power

Hinweis: Achten Sie darauf, Ihre Schüler nicht zu überfordern. Ebenfalls müssen Sie auf ausreichend Platz achten.



Namen fangen

Die Schüler stellen sich im Kreis auf. Ein Schüler stellt sich in die Mitte des Kreises und nimmt den Ball.

Der Schüler in der Mitte ruft nun einen Namen. Er wirft den Ball gerade nach oben.

Der Mitschüler, dessen Name gerufen wurde, läuft in die Kreismitte und fängt den Ball. Nun ist er an der Reihe, bleibt in der Mitte des Kreises stehen und ruft einen Namen.

Der Schüler, der zuvor im Kreis stand, stellt sich nun zu seinen Mitschülern.

Variation: Dieses Spiel kann auch mit zwei Bällen und zwei Schülern in der Kreismitte gespielt werden. Das erfordert jedoch eine höhere Konzentration.

Material: Ball

Hinweis: Nehmen sie einen leichten Ball. Damit wird die Aufgabe angenehmer.

Bierdeckel-Ping-Pong

Teilen Sie die Klasse in zwei gleich große Gruppen auf.

Die Schüler setzen sich in einem Abstand von 2 bis 3 Metern gegenüber in einer Reihe auf den Boden. Jeder Schüler erhält von Ihnen einen Bierdeckel.

Aus jeder Gruppe wird ein Schüler ernannt, der Bälle einsammelt und wieder ins Spiel bringt. Diese Spieler können ggf. auch die gegnerischen „Tore“ zählen. Das erfordert jedoch Vertrauen, damit das Spielergebnis nicht verfälscht wird.

Geben Sie zunächst einen Tischtennisball ins Spiel. Mit den Bierdeckeln soll der Tischtennisball hinter die gegnerische Gruppe gespielt werden. Wird der Tischtennisball mit der Hand, dem Fuß oder einem anderen Körperteil gespielt, scheidet der Schüler aus dem Spiel aus.

Welche Gruppe bringt die meisten Bälle hinter die gegnerische Mannschaft?

Variation: Wenn Sie weitere unterschiedlich leichte und kleine Bälle mit ins Spiel bringen, wird das Spiel interessanter.

Material: Bierdeckel, Tischtennisbälle

Hinweis: Je mehr Tischtennisbälle Sie ins Spiel bringen, desto unübersichtlicher wird es, das Spiel gerecht zu verfolgen und Punkte zu zählen.



Bingo

Jeder Schüler zeichnet ein Quadrat auf ein Blatt. Das Feld sollte vier Kästchen mal vier Kästchen groß sein.

In die Felder schreibt jeder Schüler beliebige Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 30. Dabei darf er jede Zahl nur einmal verwenden.

Nun nennen Sie aus dem Zahlenraum bis 30 nacheinander Zahlen. Die Schüler streichen die Zahl durch, sofern sie sie aufgeschrieben haben.

Der Schüler, der als erster eine Reihe hat (egal ob horizontal, diagonal oder vertikal), hat die Runde gewonnen.

Variation: Sie können sowohl die Spielfeldgröße als auch die Zahlenreihe beliebig gestalten.

Material: Papier, Stifte

Hinweis: Notieren Sie am besten die Zahlen mit, sodass Ihnen das Überprüfen leichter fällt.

Lotto / Wochen-Lotto

Dieses Spiel wird ähnlich wie Bingo gespielt.

Jeder Schüler schreibt sechs Zahlen aus dem Zahlenraum 1 bis 49 auf. Dabei darf er jede Zahl nur einmal verwenden.

Nun wählen Sie nacheinander sechs Zahlen aus dem Zahlenraum und nennen diese. Die Schüler streichen die Zahl durch, sofern sie sie aufgeschrieben haben.

Wer hat die meisten richtigen Zahlen?

Variation: Sie können das Spiel über mehrere Tage verteilen (Wochen-Lotto). Beispielsweise können Sie an jedem Stundenende eine Zahl nennen. Das machen Sie über eine Woche. Gelingt es, dass ein Schüler alle sechs seiner Zahlen durchstreichen kann?

Material: Papier, Stifte

Hinweis: Notieren Sie am besten die Zahlen mit, sodass Ihnen das Überprüfen leichter fällt.



Der Weg der Post

Alle Schüler sitzen an ihren Plätzen.

Sie sagen nun: „Die Post kommt aus München, Stuttgart, Berlin, Wien, Paris ...“ Ihre Schüler sollen sich die Städtenamen in genau der Reihenfolge merken.

Sind Sie mit Ihrer Aufzählung fertig, geben Sie den Schülern ein Zeichen, z. B. sagen Sie: „Los!“ Nun sollen alle Schüler die Städtenamen in der richtigen Reihenfolge aufschreiben.

Wer konnte sich alle Städtenamen in der richtigen Reihenfolge merken?

Variation: Natürlich können Sie auch andere Aufzählungen verwenden:

- Meine Lieblingstiere sind: Katzen, Elefanten, Hamster ...
- Ich esse gern: Spaghetti, Kuchen, Spinat ...
- Ich habe viele Hobbys: Tanzen, Laufen, Singen ...

Material: Papier und Stifte

Hinweis: Schreiben Sie am besten die genannten Aufzählungen auf oder bereiten diese vor.

Fliegende Steine

Alle Schüler setzen sich in einen Kreis auf den Boden. Vor jedem Schüler liegen fünf Muggelsteine aus Kunststoff.

Ein Spieler beginnt und wirft einen Muggelstein in die Luft (vier Muggelsteine liegen noch auf dem Boden). In der Zeit, in der der Muggelstein fliegt, muss er einen weiteren aufheben. Schafft er es, bevor der fliegende Muggelstein auf dem Boden aufkommt, darf er ihn in der Hand behalten. Und noch eine weitere Runde spielen.

Fällt der Muggelstein auf den Boden, bevor der Spieler einen anderen Muggelstein aufheben konnte, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer konnte als Erster alle Muggelsteine aufheben?

Variation: Sind Ihre Schüler sehr geschickt, geben Sie Ihnen mehr Muggelsteine zum Aufheben und lassen Sie mit einem Mal zwei oder drei aufheben.

Material: 5 Muggelsteine aus Kunststoff pro Schüler

Hinweis: Statt Muggelsteine können Sie auch kleine Steinchen nehmen. Achten Sie jedoch darauf, dass sich Ihre Schüler nicht mit dem Wurfmaterial verletzen.



Ecken im Raum

Jeweils ein Schüler stellt sich in eine Ecke des Raums, sodass Sie vier Spieler haben.

Die anderen Schüler bleiben an Ihrem Platz sitzen. Sie werden die Fragen stellen.

Nacheinander stellen diese nun jeweils eine Frage. Die Schüler in den Ecken sollen nun so schnell wie möglich die Fragen beantworten. Derjenige, der am schnellsten die Frage beantwortet hat, darf eine Ecke weitergehen.

Welcher Schüler hat als Erster seine Startecke erreicht?

Variation: Sie können bei den Fragen, die gestellt werden sollen, gezielt lenken. Zum Beispiel können Sie im Mathematikunterricht die Fragen auf Aufgaben beschränken. Wollen Sie jedoch eher im sozialen Bereich fördern, sollen die Schüler Fragen stellen wie zum Beispiel: „Welche Eigenschaft ist das Gegenteil von aggressiv?“ Oder Sie lassen in dem Bereich Fragen zu den einzelnen Schülern stellen, die nicht in den Ecken stehen (z. B. „Was ist meine Lieblingsfarbe?“)

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Fragen immer fair gestellt werden, jeder Schüler sie verstehen kann und keiner bei den Fragen bevorteilt oder benachteiligt wird.

Aufrücken

Dieses Spiel ist ähnlich dem „Ecken im Raum“. Hier sitzen zunächst jedoch alle Schüler auf ihrem Platz.

Zwei von Ihnen gewählte Schüler, die benachbart sitzen, stehen nun auf. Ein Schüler, der ein paar Plätze weiter sitzt, stellt nun die erste Frage.

Der Schüler, der von den zwei stehenden Schülern die Frage als Erster beantwortet hat, rückt zum nächsten Schüler weiter und bleibt stehen. Der Schüler, zu dem er aufgerückt ist, stellt sich ebenfalls hin und ist sein neuer Gegner. Sein alter Gegner darf sich setzen.

Der Nachbar der Schülers, der als Erster die Frage gestellt hat, stellt nun die nächste Frage. Der Gewinner rückt zum nächsten Gegner weiter usw.

Wer kommt am weitesten? Wer erreicht seinen Platz als Erster wieder?

Variation: Sie können bei den Fragen, die gestellt werden sollen, gezielt lenken, wie bei dem Spiel „Ecken im Raum“.

Material: –

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Fragen immer fair gestellt werden, jeder Schüler sie verstehen kann und keiner bei den Fragen bevorteilt oder benachteiligt wird.



Donner und Gewitter

Alle bis auf einen Schüler sitzen im Sitzkreis. Ein Schüler steht in der Mitte.

Dieser Schüler geht nun im Kreis herum und bleibt vor einem Mitschüler stehen.

Er hat nun zwei Schlag- bzw. Klatschmöglichkeiten, die er einzeln oder in einer Zweier- oder Dreierfolge klatschen bzw. schlagen darf:

- Er schlägt mit den Händen auf seine Oberschenkel, als wenn es ein Gewitter gäbe.
- Er klatscht fest in die Hände, so als ob es donnern würde.

Sein Gegenüber muss genau das Gegenteil von dem machen, was er macht. Durch den Schlag- oder Klatschrhythmus muss der Spieler, der in der Kreismitte ist, versuchen sein Gegenüber so zu verwirren, dass er genau das Gleiche macht wie er selbst. Gelingt ihm dies, tauschen sie die Plätze und er kann sich hinsetzen.

Variation: Sie können auch zwei Schüler in die Kreismitte schicken. Je mehr Geräusche produziert werden, desto schwieriger wird es, sich zu konzentrieren.

Material: –

Hinweis: Achten Sie auf eine angemessene Lautstärke.

Sim, Sum, Dim

Alle Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Ein Schüler beginnt. Er sagt „Sim“ und klatscht anschließend in die Hände. Sein rechter Nachbar sagt nun „Sum“ und klatscht sich auf die Oberschenkel. Sein rechter Nachbar sagt nun „Dim“, steht auf und schaut einen beliebigen Mitschüler im Kreis an. Anschließend setzt er sich wieder.

Der Schüler, der angeschaut wird, beginnt von vorn.

Macht ein Schüler einen Fehler, scheidet er aus dem Spiel aus und setzt sich mit seinem Stuhl außerhalb des Stuhlkreises.

Ziel ist es, dass jeder Mitschüler eine Aktion ausgeführt hat. Schaffen das Ihre Schüler?

Variation: Sie können die Begleitwörter natürlich auch entsprechend schwerer oder leichter wählen. Ebenso ist es möglich, die Bewegungen zu den Wörtern zu variieren. Außerdem können Sie die Wortreihe selbstverständlich länger gestalten.

Material: Stühle

Hinweis: –



Beim Zoll

Sie sind nun innerhalb dieses Spieles Zollbeamter. Schaffen Sie für dieses Spiel einen kleinen Rahmen. Zum Beispiel können ein Stuhl und ein Tisch die Grenze signalisieren.

Ihre Schüler versuchen nun nacheinander diese imaginäre Grenze zu überschreiten. Dabei müssen die Schüler einen Gegenstand mit sich führen.

Sie überlegen sich *ein* Kriterium für die Gegenstände, die sie über die Grenze lassen. Das können Gegenstände sein, die zum Beispiel eine bestimmte Buchstabenkombination innehaben oder einen bestimmten Zweck erfüllen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Hat der Schüler Ihrer Meinung nach das Kriterium erfüllt, lassen Sie ihn passieren. Ansonsten schicken Sie ihn zurück.

Ziel ist es, dass alle Schüler über die Grenze dürfen. Erst wenn alle Schüler es geschafft haben, darf das Kriterium laut ausgesprochen werden.

Variation: Natürlich können Sie das Spiel auch anders spielen. Lassen Sie die Schüler zum Beispiel fragen: „Darf ich das benutzen?“ Für Ihre Antwort („Ja“ oder „Nein“) haben Sie sich vorher auch ein Kriterium ausgedacht, nach dem Sie urteilen.

Material: verschiedene Gegenstände der Schüler

Hinweis: –

Zeitlupe

Vor die Klasse stellt sich ein Schüler oder auch ein Team.

Der Schüler oder das Team soll in Superzeitlupe einen Bewegungsablauf darstellen (z. B. Abtrocknen und Abwaschen). Dabei darf nicht gesprochen werden.

Durch die Superzeitlupe müssen möglichst viele Details richtig dargestellt werden, aber auch die Zuschauer müssen sehr konzentriert sein.

Erkennen die Mitschüler, was dargestellt wird?

Variation: –

Material: –

Hinweis: –



Ring auf Wanderschaft

Alle bis auf einen Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis mit dem Blick zueinander. Ihre Hände halten sie nach hinten mit der offenen Handfläche nach oben.

Ein Schüler erhält einen Ring. Er geht nun außen um den Kreis herum. Während er seine Runden dreht, lässt er den Ring bei einem seiner Mitschüler in die Hand fallen. Er geht dann noch ein Stückchen weiter. Der Schüler, der im Besitz des Rings ist, darf sich dies nicht anmerken lassen.

Dann fragt er einen beliebigen Mitschüler, der den Ring aber nicht hat, wer im Besitz des Rings ist. Errät der Schüler es nicht, ist er nun derjenige, der den Ring auf Wanderschaft bringen muss.

Natürlich kann hier noch weitergeraten werden. Es ist aber auch möglich, dass gleich aufgelöst wird.

Variation: Sie können auch einen anderen Gegenstand als einen Ring auf die Wanderschaft schicken. Ebenfalls ist es möglich, mehrere Gegenstände auf Wanderschaft zu bringen. Dies erhöht den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Material: Stühle, ein Ring

Hinweis: –

Tangram

Jeder Schüler erhält ein Tangram von Ihnen.

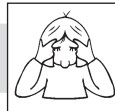
Nun können Sie verschiedene Runden bzw. Varianten spielen, bei denen Sie Punkte vergeben:

- Wem gelingt es am schnellsten das Quadrat wieder zusammzusetzen? Geben Sie dazu aber nicht die Vorlage aus.
- Wer kann ein bestimmtes Tier, eine Zahl, einen Buchstaben oder eine bestimmte Figur am schnellsten legen?
- Wer kann Ihre Vorlage am schnellsten nachlegen? Dazu zeigen Sie mit einem eigenen Tangram eine Figur, die Sie dann jedoch wieder abdecken, sodass hier auch die Merkfähigkeit spielerisch gefördert wird.
- Wer legt das fantasievollste Gebilde?
- Wer erzielt die meisten Punkte?

Variation: Das Spiel kann auch in kleinen Gruppen gespielt werden.

Material: pro Schüler ein Tangram, für Sie ein Tangram (Vorlage siehe Seite 62)

Hinweis: Möglich ist es auch, dass Sie zunächst eine Kopie der Form austeilen, die die Schüler auf Pappe aufkleben und anschließend ausschneiden.



Der verschwundene Löffel

Alle bis auf einen Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis mit dem Blick zueinander. Ihre Hände halten sie nach hinten.

Ein Schüler setzt sich nun mit geschlossenen Augen auf einen Stuhl in den Stuhlkreis. Der Schüler legt einen Löffel vor sich auf den Boden. Anschließend werden ihm die Augen verbunden.

Sie gehen außen um den Kreis herum und tippen einen beliebigen Schüler an. Dieser schleicht sich an den Schüler in der Mitte heran und nimmt den Löffel. Anschließend setzt er sich und nimmt die Hände wieder nach hinten.

Nun darf der Schüler in der Mitte die Augenbinde abnehmen und raten, wer den Löffel verschwinden ließ? Rät er richtig, darf er den nächsten Schüler bestimmen, der sich in die Mitte setzt. Rät er falsch, geht der Schüler, der den Löffel hat verschwinden lassen, in die Mitte.

Variation: Sie können auch einen anderen Gegenstand statt eines Löffels wählen.

Material: Stühle, Löffel, Augenbinde

Hinweis: –

Ja und Nein auf Bulgarisch

In Bulgarien schütteln die Menschen den Kopf, wenn sie JA meinen. Wenn sie NEIN meinen, nicken sie. In Deutschland ist es genau umgekehrt.

Bulgarien: Ja = den Kopf schütteln
Nein = mit dem Kopf nicken

Deutschland: Ja = mit dem Kopf nicken
Nein = den Kopf schütteln

Alle bis auf einen Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis mit dem Blick zueinander. Ein Schüler geht in die Kreismitte und stellt Fragen in folgender Form: „Bulgarisch: Sind wir eine Klasse?“ Alle Schüler im Kreis müssen nun mit dem Kopf schütteln (bulgarisches „Ja“). Auf die Frage: „Deutsch: Gibt es einen Osterhasen?“ müssen alle Schüler auch mit dem Kopf schütteln (deutsches „Nein“).

Der Schüler, der die Frage falsch beantwortet, setzt sich mit seinem Stuhl außerhalb des Stuhlkreises. Er ist damit ausgeschieden.

Variation: Sie können selbstverständlich auch andere Zeichen vereinbaren, die weitere Körperbewegungen beinhalten.

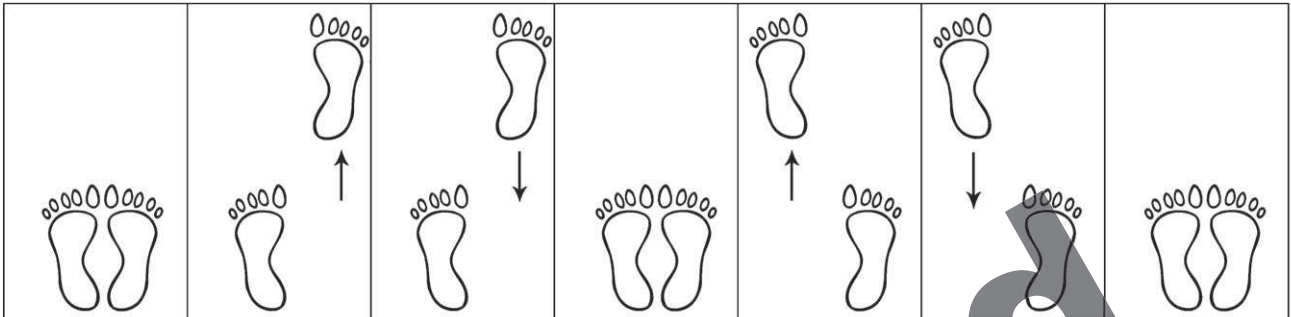
Material: Stühle

Hinweis: –

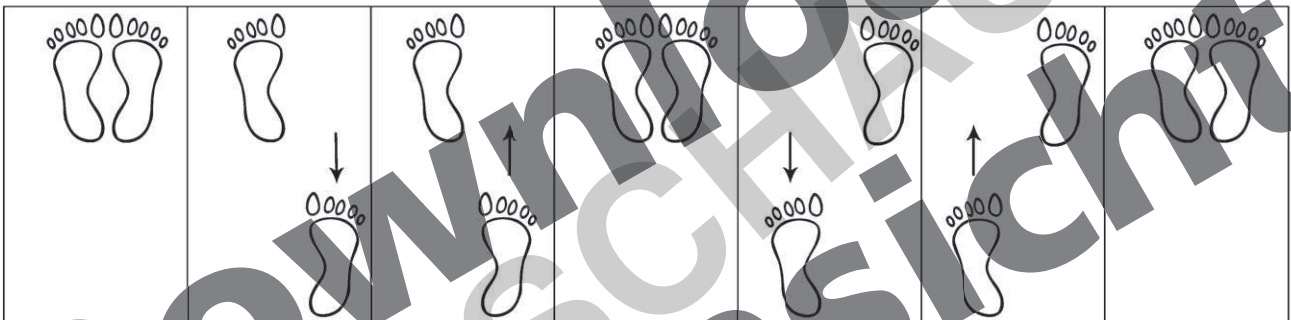


Material Step-Power

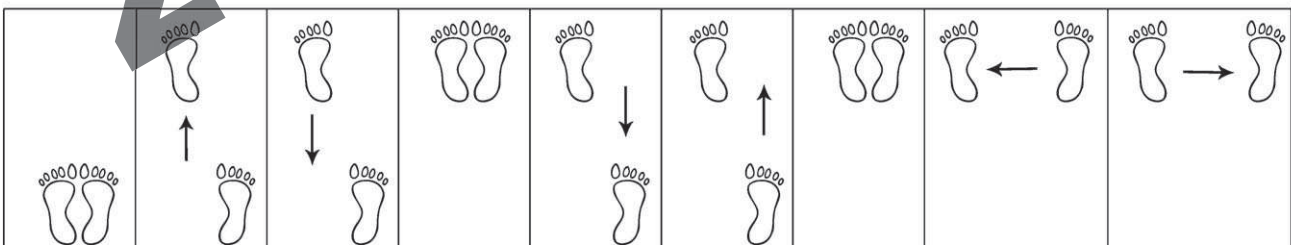
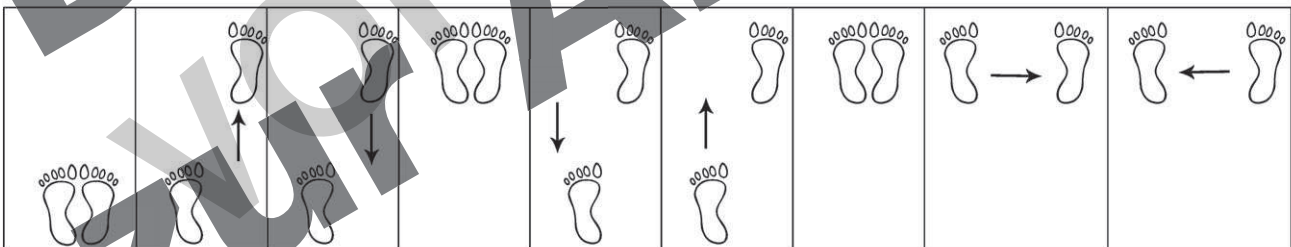
Frontstep



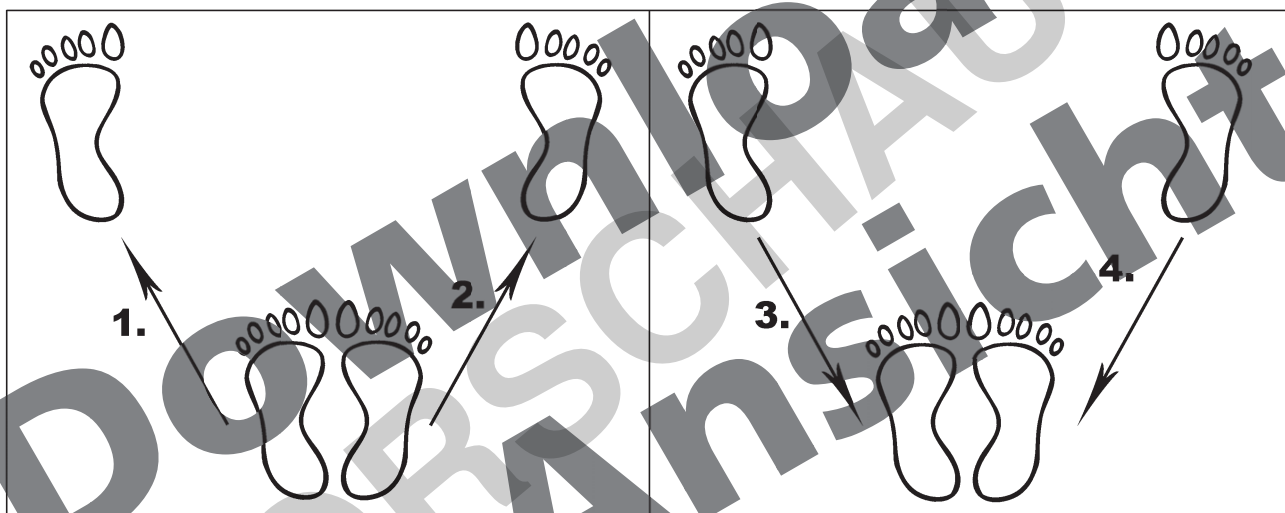
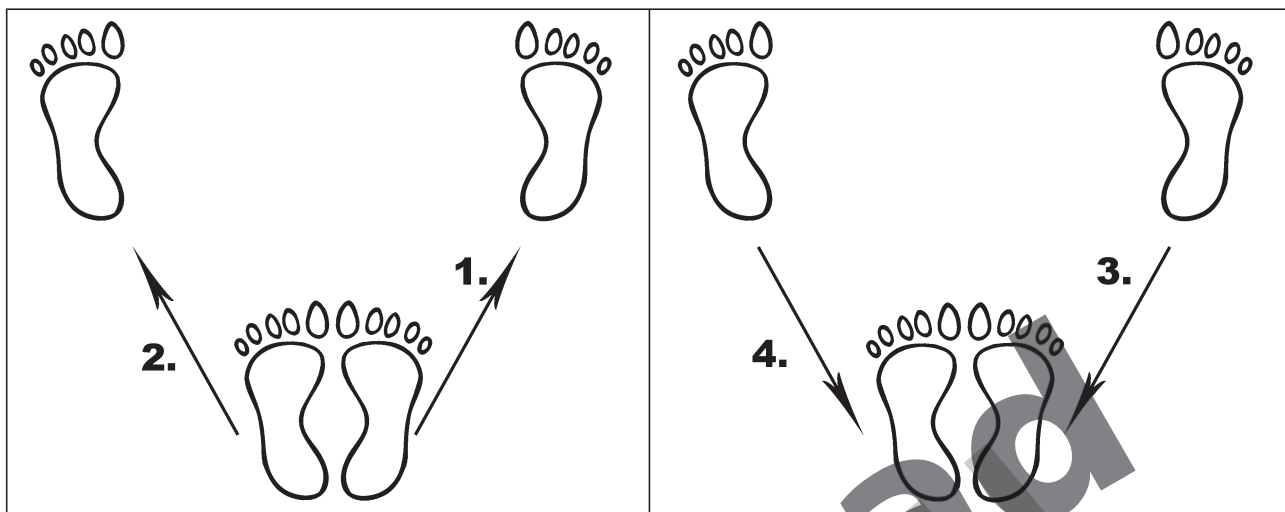
Backstep



Kombistep



V-Step



DOMINIK OASCHKE
ZUR ANSICHT

Material Tangram



Download
zur Ansicht



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.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 23356DA1

www.persen.de