SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Bewegte Schule: 100 starke Spiele für starke Kids

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

Kinder haben in der heutigen Zeit durch verschiedene Umstände eine immer kürzere Kindheit und werden zunehmend früher mit Aufgaben betraut, die eigentlich Jugendlichen oder Erwachsenen gebühren. Hinzu kommt, dass sie die geänderten Bedingungen für ihre Zukunft (Berufswahl, Veränderungen in der Familie, Entwicklung der Umweltbedingungen) natürlich wahrnehmen und verarbeiten müssen. Die Kinder im Grundschulalter reagieren sehr unterschiedlich darauf: Einige Kinder führen ein großes Wort und haben zu allem etwas beizutragen, versuchen dadurch ihre Unsicherheiten in bestimmten Bereichen zu kaschieren oder verstecken sich hinter diesem Verhalten, wenn sie ihre Fähigkeiten zeigen sollen. Andere Kinder sind still und zurückhaltend, ziehen sich weitgehend in sich zurück, weil sie nichts falsch machen wollen oder ratlos sind, wie sie sich richtig verhalten.

In unserem Buch finden Sie viele erprobte Anregungen und Spiele, die den eben beschriebenen Kindern den Rücken stärken, Sozialkompetenz vermitteln und einen Persönlichkeitsentfaltungsprozess in Gang setzen können. Gerade die Vermittlung dieser Stärken auf spielerische Weise sorgt bei Kindern für „Aha-Erlebnisse“ und Nachhaltigkeit. Denn gemachte eigene Erfahrungen mit Kopf, Herz und Hand sind eindrucksvoller für Kinder als gesprochene Worte von Erwachsenen, die es nur gut mit ihnen meinen. Uns ist daran gelegen, mit diesen Mutspielen unter dem Titel „Starke Spiele für starke Kinder“ Entwicklungsprozesse anzuregen, die ein Hineinwachsen in die Erwachsenenwelt erleichtern.

Unser eigener Bezug zum Thema besteht in unserer Erfahrungen mit der Umsetzung zahlreicher Spielideen sowohl in beruflichen als auch in privaten Zusammenhängen. Im Beruf werden wir als Lehrerinnen für sozialpädagogische Fachkräfte gefordert, Spiele zu vermitteln und kreativ an Variationen zu arbeiten. Die abwechslungsreiche methodische Umsetzung der geforderten Inhalte ist für uns sehr wichtig. Im privaten Bereich haben wir unsere zahlreichen Ideen in unserem ersten Buch „Spielideen für Feste“ niedergeschrieben, das im Mai 2006 veröffentlicht wurde.

Ermutigt durch die sehr positive Resonanz auf unser erstes Buch und die Unterstützung unserer Familien, Freunde, Kollegen und Bekannten setzen wir unsere Autorentätigkeit fort. Vielfältige Beiträge zum guten Gelingen erhielten wir vom Verlag. An dieser Stelle möchten wir uns bei allen „Mutmachern“ bedanken.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Spielesammlung wünschen Ihnen nun der Kohl-Verlag sowie

Susanne Hoffmann und Annette Kessler

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Einleitung

Mit den vorliegenden Spielideen soll für **Kinder im Grundschulalter eine besondere Stärkung ihrer Selbstkompetenz** erreicht werden. Die Herausforderungen der Spielideen sind oft in eine Phantasiewelt eingebettet und die Lösungen nicht immer real, sondern haben einen „Als-ob"-Charakter. Die Kinder werden damit befähigt, für sich selbst verantwortlich handeln zu können, um gegenwärtige und zukünftige Herausforderungen bzw. Probleme zu lösen und ihr Leben in der Gesellschaft zu meistern.

Die Spiele bieten daher Gelegenheiten, exemplarisch in einer bekannten Gruppe und damit in einem geschützten Raum das zu probieren und zu erlernen, was für die Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen wichtiges Rüstzeug ist. Die Spielideen erfordern dafür Einsatz und Engagement auf mehreren Ebenen. Reaktionsschnelligkeit, Geschicklichkeit und Kraft sowie motorische Gewandtheit sind gefragt. Die Spielziele sind so ausgelegt, dass jedes Kind mit seinen Fähigkeiten zu einem guten Gelingen kommt. Eine Lösung benötigt oft einen kreativen Ansatz und lässt sich nicht mit bereits bekannten Handlungsmustern erzielen. Emotional müssen sich die Kinder auf etwas Unbekanntes einlassen, das Herangehen an Wagnisse und kleine Risiken erfordert einen eigenen Standpunkt. Die Kinder können in verschiedenen Situationen Mut zum eigenen Ich zeigen und fühlen sich in persönlichen Entscheidungen sicherer. Mit der in den Spielen angeregten Selbst- und Fremdreflexion wird ein wichtiger Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung, aber auch Werteerziehung der Kinder geleistet.

Die Selbstkompetenz der Kinder weist in einer Gruppe eine breite Spanne auf. Es gibt Schüler, die mit dem vorliegenden Leistungsdruck gut umgehen können und sehr selbstbewusst auftreten. Teilweise ist das zu engagierte Verhalten dieser Kinder den schulischen Alltagssituationen nicht zuträglich und geht über die Grenzen der anderen hinaus. Durch ihren Spaß am Wettbewerb mit anderen vergessen sie Rücksichtnahme und Teamfähigkeit.

Neben der Selbstkompetenz der Kinder wird besonders die **Sozialkompetenz** gefördert. Pädagogen im Schulalltag stellen immer wieder fest, dass die Lerngruppen leistungsmäßig heterogen zusammengesetzt sind. Die aktiven Schüler bekommen schneller die Aufmerksamkeit der Lehrkraft und fühlen sich dadurch angenommen. Die stilleren Kinder ziehen sich immer mehr zurück. Es entsteht möglicherweise bei ihnen eine Lernblockade, die sich nicht nur in der Gegenwart auf die Leistungen auswirkt, sondern auch in Zukunft in der weiteren schulischen Laufbahn niederschlägt. Diese geringe Resilienz zieht sich zum Teil durch mehrere Fächer und beeinträchtigt ihr Selbstwertgefühl erheblich. Durch ein Misserfolgserlebnis beginnt eine negative Lernspirale, die die Kinder allein oft nicht überwinden können. Schule an sich ist oft so ausgerichtet, dass die Defizite der Schüler durch die vorgegebenen Strukturen immer wieder zu Tage treten. In der heutigen Gesellschaft sind Eltern verständlicherweise darauf bedacht, dass ihre Kinder gerade im mathematischen Bereich bestmöglich abschließen. Dadurch steigt der Leistungsdruck für die Kinder noch weiter an.

Mit diesen vorgeschlagenen Spielen soll dieser Teilung der Kinder in leistungsstarke und –schwache entgegengewirkt werden. Zusätzlich werden die Kinder, die sich schneller in den Vordergrund drängen, durch Regelwerke in den vorliegenden Spielen angehalten, sich zurückzunehmen. Kinder, deren Selbstwertgefühl schwach ausgeprägt ist, werden nachhaltig gestärkt.

Einleitung

Durch das Angebot an verschiedenen Spielen für Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit werden die Kinder spielerisch dahin geführt, nicht nur sich mit den eigenen Fähigkeiten, sondern auch mit den Kompetenzen ihrer Mitspieler auseinanderzusetzen und Toleranz für andere Verhaltensweisen zu entwickeln. Der angestrebte Erfolg bei den Spielen liegt oft im Einsatz unterschiedlicher Ressourcen, Übernahme von Hilfestellung und Verantwortung für andere sowie die Annahme fremder Hilfe. Die Wertschätzung und Akzeptanz anderer Kinder gründet sich auf dem Bewusstsein der Summe aller vertretenen Fähigkeiten und dem gegenseitigen voneinander Lernen. Da viele Spiele eine derartige Zusammenarbeit erfordern und zum Teil mit körperlicher Nähe verbunden sind, ist es notwendig, dass die Gruppe sich kennt.

Die Förderung der **Fachkompetenz** und damit der intellektuellen Mündigkeit erfolgt an den gewählten Spielinhalten, die jeweils dem Entwicklungsstand der Kinder angepasst sind. Erforderliche Vorkenntnisse, z.B. in den Kulturtechniken, sind bei jeder Spielidee vermerkt.

Die überwiegende Anzahl der Spiele sind für **Kinder ab sechs Jahren** konzipiert. Manche Angebote beziehen sich auf die Altersgruppe ab sieben oder acht Jahren, da erst dann die geforderten Kompetenzen erfüllt werden. Einige Themen oder Spiele können auch für Jugendliche und Erwachsene eingesetzt werden. Die pädagogischen Zielsetzungen treten dann aber gegenüber den gemeinsamen Spielerlebnissen in den Hintergrund, da das Verständnis für die Inhalte auf die Lebenssituationen von Grundschulkindern zugeschnitten ist. Viele der beliebten Spiele aus dem vorliegenden Buch sind altersunabhängig.

Spielkategorien	Ab 6 Jahren	Ab 7 Jahren	Ab 8 Jahren
Mutmachspiele	11	1	6
Kooperationsspiele	19	0	4
Geschicklichkeitsspiele	7	3	7
Schätz- und Ratespiele	7	1	9
Tobespiele	12	1	2
Mein Ich-Buch	7	1	3

Die **Einsatzmöglichkeiten für die Spiele** im Buch „Starke Spiele für starke Kinder“ sind sehr vielfältig. In erster Linie sind die Spiele für die Grundschularbeit im Klassenraum oder auf Klassenfahrten gedacht, lassen sich aber auch in anderen Zusammenhängen vielfältig umsetzen:

- offene Kinder- und Jugendarbeit,
- Ferienfreizeiten bzw. Ferienpassaktionen,
- Wochenendveranstaltungen, z.B. bei den Pfadfindern oder im Verein,
- Fortbildungen für JugendgruppenleiterInnen,
- Gestaltungen von Veranstaltungen,
- Kommunionfreizeiten oder ähnliche kirchliche Veranstaltungen mit Grundschulkindern
- in der Familie, z.B. als Anregungen für Kindergeburtstage.

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
Lernen mit Erfolg KOHL VERLAG

Einleitung

Die Spiele sind auf den Einsatz in einem großen Raum (Klassenraum) zugeschnitten, können aber zum Teil auch materialbedingt draußen oder in einer Turnhalle bzw. Aula gespielt werden.

Um eine einfache Umsetzung und einen schnellen Überblick für die Spielleiterin/den Spielleiter zu ermöglichen, sind die Spielideen jeweils nach der gleichen Gliederung aufgebaut. Zu Beginn wird die **Spielidee** kurz beschrieben. Angaben zu besonderen **Spielzielen** aus allen Kompetenzbereichen und zum **Alter der Kinder** sind eingefügt und geben schnellen Aufschluss über die Einsatzmöglichkeiten bei einem durchschnittlichen Entwicklungsstand. Davon hängen auch die **Fähigkeiten der Kinder bezogen auf die Kulturtechniken** ab. Es ist zum Beispiel berücksichtigt, inwieweit ein Kind für die Spielideen schreiben, rechnen und lesen kann, damit diese Fertigkeiten Anwendung finden. Für die **Anzahl der Kinder** wurde eine durchschnittliche Klassengröße von ca. fünfundzwanzig Kindern angenommen. Bei wesentlich größeren Gruppen verliert die thematisch inhaltliche Komponente der Spielaktionen an Qualität. Der **Zeitbedarf** für die Spielideen kann je nach Gruppe und Ausdehnung der Spiele variieren. Die Angaben sind daher Schätzwerte.

Zu jedem Spiel sind klare, einfache **Spielerklärungen** formuliert. Dabei wird schnell deutlich, dass neue Spielideen aufgenommen wurden, aber auch bekannte Spiele unter neuem Namen daher kommen. Diese wurden dann in ihren Begrifflichkeiten passend zu dem Thema „Mut“ geändert. Da es den Absichten dieses Buches zuwider läuft, wurde auf Blamierspiele oder ähnlich angelegte Aktionen in allen Spielen verzichtet. Bei einigen Spielideen ist eine bestimmte Spieltextvorgabe erforderlich, die als gesonderter **Spieltext** in der Beschreibung zu erkennen ist. Das aufgeführte **Spielmaterial** ist auf die jeweilige Aktion abgestimmt. Möglichst kostengünstige Materialien kommen zum Einsatz.

Besondere Hinweise, die **Spieltipps**, die durch die Praxiserfahrungen der Autorinnen eingeflossen sind, sollen die Umsetzung erleichtern und helfen, Stolpersteine zu vermeiden. Spielvariationen werden angeboten, um den Lehrgang auf die Zielgruppe besser abstimmen zu können und besonders die zeitliche Dauer zu variieren. Die Komponente der eigenverantwortlichen Spielplanung wird durch weitere Vorschläge für die Teilnehmer gefördert.

Um das weit gefächerte Angebot der von uns beschriebenen Spiele übersichtlich darzubieten, sind den vorliegenden Spielideen einzelne **Überschriften** mit Erläuterungen zugeordnet: **Mutmachspiele, Kooperationsspiele, Geschicklichkeitsspiele, Schätz- und Ratespiele, Tobespiele.** Dahinter steht der Gedanke, flexibel auf die Bedürfnisse der Kindergruppe reagieren zu können und Spiele mit unterschiedlichen Merkmalen einzusetzen. Vor jedem neuen Abschnitt zeigen ausgewählte **Spielziele** an, welcher pädagogische Schwerpunkt im Vordergrund steht.

Die **Spiele sind einzeln anzuwenden oder für längere Einheiten untereinander kombinierbar**. Einen Vorschlag zur Wertschätzung der unterschiedlichen Ergebnisse und weiteren Stärkung der Persönlichkeit der Kinder enthält das Kapitel **„Mein Ich-Buch“** im Sinne eines Portfolios. Eintragungen können für jedes Kind individuell erfolgen.

Einleitung

Die Spielleiterin/der Spielleiter sollte sich ihrer/seiner besonderen Verantwortung für die Steuerung der gruppendynamischen Prozesse bewusst sein und die Gruppe bezüglich ihrer gemeinsamen Entwicklung sensibel lenken und leiten. Durch eine positive Gruppendynamik können Strukturen in Kindergruppen erkannt und Veränderungen spielerisch in Gang gesetzt werden. Entstehende Störungen sollten als Lernanlässe für die Gruppe genutzt werden. Die Spiele dienen eigentlich nur als Handwerkszeug, das im passenden Moment eingesetzt werden kann.

Die Spielleiterin/der Spielleiter sollte die Gruppe so einschätzen können, dass kein Kind bloß gestellt wird oder die Gruppe über- bzw. unterfordert ist. Es gilt der spielpädagogische Satz „Die Gruppe ist so stark wie ihr schwächstes Mitglied“. Ebenfalls zur erfolgreichen Führung der Gruppe gehören z.B. die Berücksichtigung der unterschiedlichen Charaktere, die Unterstützung zurückhaltender Kinder und das angemessene Loben aller Beteiligten. Um ein Gefühl für die Facetten, die in einer Spielidee liegen, für die richtige Herangehensweise, den passenden Schwierigkeitsgrad mit der entsprechenden Variante und dem angemessenen Zeitrahmen entwickeln zu können, sind eigene Spielerfahrungen der Spielleiterin/des Spielleiters als Teilnehmer hilfreich. Der wichtigste Aspekt ist für die Spielleiterin/den Spielleiter das eigene Engagement und der Spaß am Spielen.

Altersangaben und schulische Kenntnisse

Spielidee	ab			Voraussetzungen		
	FSK ab 6 freigegeben	FSK ab 7 freigegeben	FSK ab 8 freigegeben	keine	Lesen & Schreiben	mathe-matische Kenntnisse
Mutmachspiele						
Das Korkenspiel	x			x		
Lebendige Spielfiguren			x		x	
Eigenschaften stapeln			x		x	
Entscheidungsspiel		x			x	
Gesicht ohne Licht	x			x		
Gruppenball	x			x		
Gruselkabinett	x			x		
Kofferwünsche			x		x	
Meine kleine Welt	x			x		
Meine Muschel	x			x		
Murmeltreffen	x			x		
Mutige Würfelprobe			x		x	
Stühlerücken	x			x		
Schnelle Finger	x			x		
Was mache ich, wenn			x		x	
Was passiert hinter mir?	x			x		
Welches Fahrradteil passt zu dir?			x		x	
Zwei Gleiche sind richtig	x			x		
Kooperationsspiele						
Ballon hoch in die Luft			x			x
Blinder Bauherr	x			x		
Künstler ohne Augen	x			x		
Der Feuersalamander	x			x		
Der Seeadler	x			x		
Ein Beutel voller Bälle	x			x		
Gemeinschaftsbauwerk	x			x		
Hör gut hin	x			x		
Ich sag dir, was du tun musst			x			x

Altersangaben und schulische Kenntnisse

Spielidee	ab			Voraussetzungen		
	FSK ab 6 freigegeben	FSK ab 7 freigegeben	FSK ab 8 freigegeben	keine	Lesen & Schreiben	mathe-matische Kenntnisse
Kooperationsspiele						
Kapitän und Lotse	x			x		
Maurer am Bau	x			x		
Mit Handicap	x			x		
Ohne euch komme ich nicht durch den Sumpf	x			x		
Ostfriesenlauf	x			x		
Riesenball	x			x		
Schokoladenseiten			x		x	
Spielfeldtausch	x			x		
Spring ins Feld			x			x
Tauziehen einmal anders	x			x		
Tiere im Dunkeln	x			x		
Ungewöhnlicher Balltransport	x			x		
Wasserbecherreihe	x			x		
Zeitungstransport	x			x		
Geschicklichkeitsspiele						
Astkegeln			x			x
Boxenwurf	x			x		
Buchstabierball			x		x	
Die springenden Flaschendeckel	x			x		
Eimerball			x			x
Gesichtspunkte			x			x
Heiße Kartoffel		x				x
Kartonsalto	x			x		
Kartonturm		x				x
Kochlöffel-Golf		x				x
Löffelwerfen	x			x		
Nuss-Patschen	x			x		

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Altersangaben und schulische Kenntnisse

Spielidee	ab			Voraussetzungen		
	FSK ab 6 freigegeben	FSK ab 7 freigegeben	FSK ab 8 freigegeben	keine	Lesen & Schreiben	mathe-matische Kenntnisse
Geschicklichkeitsspiele						
Spülbürstenwurf			x			x
Streichholzstapel	x			x		
Tortenplatte			x			x
Treteimerschleuder			x			x
Überstülpen	x			x		
Schätz- und Ratespiele						
Ausreden und Co			x		x	
Das kleine Hui	x			x		
Eine Minute schätzen			x			x
Ein Rätsel für dich			x		x	
Fingerkino	x			x		
Ganz nah	x			x		
Geräusche-Backblech		x			x	
Kenne ich dich gut?			x		x	
Mal ein Lied			x		x	
Murmeltauchen			x	x		
Sag es anders			x		x	
Schwung in helle Köpfe			x		x	x
Stadt, Land, Fluss und Ball			x		x	
Tückische Länge	x			x		
Was traust du dir zu?	x			x		
Wo bin ich gelandet?	x			x		
Wo ist was?	x			x		
Tobespiele						
Das lebendige Förderband	x			x		
Ein Rucksack für viele Leute	x			x		

Altersangaben und schulische Kenntnisse

Spielidee	ab			Voraussetzungen		
	FSK ab 6 freigegeben	FSK ab 7 freigegeben	FSK ab 8 freigegeben	keine	Lesen & Schreiben	mathe-matische Kenntnisse
Tobespiele						
Flaschen-Irrgarten	x			x		
Hausaufgaben			x		x	
Kartonlauf	x			x		
Kissenschatz	x			x		
Pfannenwender-Abschlag			x			x
Riesenmaschine	x			x		
Schleich um den heißen Brei herum	x			x		
Stärker als die Decke	x			x		
Stuhlreihe	x			x		
Tunnel	x			x		
Unterschriftenjagd		x			x	
Warenlager	x			x		
Wasserbombentennis	x			x		
Mein Ich-Buch						
Das schönste Ich der Welt	x			x		
Ich bin im Märchen			x		x	
Ich male meinen Namen	x			x		
Ich sehe, ich vermute	x			x		
Lebenslinien			x		x	
Mosaik	x			x		
Mutcollage	x			x		
Sag was von dir		x			x	
Tischgespräche	x			x		
Welches Tier möchtest du sein?			x		x	
Wenn ich groß bin	x			x		

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Kosten, Material, Vorbereitung

Spielidee	Aktivität ist kostengünstig.	Vorbereitungen sind schnell erledigt.	Materialsammlung, z.B. Kartons, ist nicht erforderlich.	Es wird kein Material benötigt.
Mutmachspiele				
Das Korkenspiel	x	x		
Lebendige Spielfiguren	x		x	
Eigenschaften stapeln	x			
Entscheidungsspiel	x		x	
Gesicht ohne Licht	x		x	
Gruppenball	x	x	x	
Gruselkabinett	x			
Kofferwünsche	x	x	x	
Meine kleine Welt				
Meine Muschel	x	x	x	
Murmeltreffen	x	x	x	
Mutige Würfelprobe	x	x	x	
Stühlerücken	x	x	x	x
Schnelle Finger	x	x		
Was mache ich, wenn	x		x	
Was passiert hinter mir?	x	x	x	x
Welches Fahrradteil passt zu dir?	x		x	
Zwei Gleiche sind richtig			x	
Kooperationsspiele				
Ballon hoch in die Luft	x	x	x	
Blinder Bauherr	x	x	x	
Künstler ohne Augen	x	x	x	
Der Feuersalamander	x	x	x	
Der Seeadler	x	x	x	x
Ein Beutel voller Bälle			x	
Gemeinschaftsbauwerk	x			
Hör gut hin	x			

Kosten, Material, Vorbereitung

Spielidee	Aktivität ist kostengünstig.	Vorbereitungen sind schnell erledigt.	Materialsammlung, z.B. Kartons, ist nicht erforderlich.	Es wird kein Material benötigt.
Kooperationsspiele				
Ich sag dir, was du tun musst	x		x	
Kapitän und Lotse	x		x	
Maurer am Bau	x	x		
Mit Handicap	x	x	x	
Ohne euch komme ich nicht durch den Sumpf	x	x	x	
Ostfriesenlauf	x		x	
Riesenball	x	x	x	
Schokoladenseiten	x		x	
Spielfeldtausch	x	x	x	
Spring ins Feld	x	x	x	
Tauziehen einmal anders	x		x	
Tiere im Dunkeln	x	x	x	
Ungewöhnlicher Balltransport	x		x	
Wasserbecherreihe	x	x	x	
Zeitungstransport	x	x		
Geschicklichkeitsspiele				
Astkegeln				
Boxenwurf	x	x		
Buchstabierball	x	x	x	
Die springenden Flaschendeckel	x	x		
Eimerball		x		
Gesichtspunkte	x	x	x	
Heiße Kartoffel	x	x	x	
Kartonsalto				
Kartonturm	x	x		

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Kosten, Material, Vorbereitung

Spielidee	Aktivität ist kostengünstig.	Vorbereitungen sind schnell erledigt.	Materialsammlung, z.B. Kartons, ist nicht erforderlich.	Es wird kein Material benötigt.
Geschicklichkeitsspiele				
Kochlöffel-Golf	x	x		
Löffelwerfen	x	x	x	
Nuss-Patschen	x	x	x	
Rechenball	x			
Spülbürstenwurf	x		x	
Streichholzstapel	x	x	x	
Tortenplatte	x	x	x	
Treteimerschleuder		x	x	
Überstülpen		x		
Schätz- und Ratespiele				
Ausreden und Co	x	x	x	
Das kleine Hui	x	x	x	x
Eine Minute schätzen	x	x		
Ein Rätsel für dich	x		x	
Fingerkino	x	x	x	
Ganz nah	x		x	
Geräusche-Backblech	x	x		
Kenne ich dich gut?	x		x	
Mal ein Lied	x	x	x	
Murmeltauchen	x	x	x	
Sag es anders	x		x	
Schwung in helle Köpfe	x	x	x	x
Stadt, Land, Fluss und Ball	x	x	x	
Tückische Länge	x	x	x	
Was traust du dir zu?	x		x	
Wo bin ich gelandet?	x	x	x	
Wo ist was?	x	x	x	x

Kosten, Material, Vorbereitung

Spielidee	Aktivität ist kostengünstig.	Vorbereitungen sind schnell erledigt.	Materialsammlung, z.B. Kartons, ist nicht erforderlich.	Es wird kein Material benötigt.
Tobespiele				
Das lebendige Förderband	x	x	x	x
Das lebendige Förderband			x	
Ein Rucksack für viele Leute	x	x		
Flaschen-Irrgarten	x		x	
Hausaufgaben	x	x		
Kartonlauf	x	x	x	
Kissenschatz	x	x	x	
Pfannenwender-Abschlag	x	x	x	x
Riesenmaschine	x	x	x	
Schleich um den heißen Brei herum	x	x	x	
Stärker als die Decke	x	x	x	
Stuhlreihe	x	x	x	x
Tunnel	x	x	x	
Unterschriftenjagd	x	x	x	
Warenlager	x	x	x	
Wasserbombentennis				
Mein Ich-Buch				
Das schönste Ich der Welt	x	x		
Ich bin im Märchen	x	x	x	
Ich male meinen Namen	x	x	x	
Ich sehe, ich vermute	x	x	x	x
Lebenslinien	x		x	
Mosaik	x		x	
Mutcollage	x			
Sag was von dir	x	x	x	
Tischgespräche	x	x	x	x
Welches Tier möchtest du sein?	x	x	x	
Wenn ich groß bin	x		x	

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Mutmachspiele

In diesem Kapitel sind Spielideen zusammengefasst, die Kinder in ihrer senso-motorichen Entwicklung unterstützen. Als Begleiterscheinungen des Körperwachstums können Unsicherheiten im Bewegungsablauf und der eigenen Körperwahrnehmung entstehen, die auch im seelischen Bereich zu weiterer Zurückhaltung führen. Die taktile Wahrnehmung mit Körperteilen wie Händen oder Füßen wird gefördert. Die Kinder schulen ihre Sicherheit in der Umsetzung von kreativen Prozessen. Ihre Belastbarkeit, Ausdauer und Konzentration wird gestärkt, ihr Neugierverhalten für lebenslanges Lernen angeregt. Die Spiele sollen Mut machen, die eigenen motorischen Fähigkeiten einzusetzen.

Im emotionalen-affektiven Bereich helfen die folgenden Spielideen den Kindern, positive Charaktereigenschaften und eigenes Können zu identifizieren sowie ihre individuellen Stärken einzuschätzen. Daran schließt sich die Bereitschaft an, seine persönlichen Interessen, Bedürfnisse und Gefühle zu vertreten. Das geforderte Engagement ist zusätzlich verbunden mit Kommunikationsbereitschaft, Rücksichtnahme und Toleranz sowie dem Geschick, sich in eine Rolle zu versetzen und in einer Kleingruppe zu agieren.

Kooperationsspiele

Bei diesen Spielideen sind alle Kind in der Gruppe wichtig, obwohl jedes Kind unterschiedliche Fähigkeiten mitbringt. Es geht gerade darum, dass sich die vorliegenden Talente ergänzen und für das Spielziel optimal eingesetzt werden. Rücksichtnahme im Verhalten zu anderen Kindern steht im Vordergrund. Bei der Schulung der Kooperationsfähigkeit müssen Ideen und Materialien abgegeben werden. Das setzt Kommunikationsbereitschaft und -fähigkeit voraus. In den Gruppenprozessen entwickelt sich Einfühlungsvermögen. Es ist nicht immer leicht, sich in eine Gruppe einzufinden und die eigenen Bedürfnisse für eine Zeit zugunsten eines Gruppenziels zurückzustellen. Die Kinder schulen ihre Sozialkompetenz, was spielerisch leichter gelingt. Unbedingte Voraussetzung für diese Fähigkeiten ist die Selbstkompetenz.

Da viele Spiele eine derartige Zusammenarbeit erfordern und zum Teil mit körperlicher Nähe verbunden sind, ist es notwendig, dass die Gruppe sich kennt.

Die Spiele sind im Allgemeinen auf wenig Materialaufwand ausgerichtet. Ein besonderes Augenmerk sollte auf die Spielvarianten gelegt werden, da sich an dieser Stelle weitere gute Möglichkeiten befinden.

Geschicklichkeitsspiele

Bei diesen Spielideen gilt es für die Kinder, mit und ohne Material Geschicklichkeit zu beweisen. Dabei geht es in erster Linie nicht um sportliche Fitness, sondern um die Bewältigung unerwarteter Bewegungsabläufe mit ungewöhnlichen Materialien. Zum Einsatz kommen Haushaltsgeräte, die auf lustige Weise zweckentfremdet werden oder kostengünstiges Alltagsmaterial, was sonst keine Verwendung mehr finden würde. Die ungewöhnlichen Denkansätze fördern gleichzeitig die Kreativität der Mitspieler. Besonders Kinder, die in der üblichen Weise mit ihrer Geschicklichkeit unterlegen sind, können mit ihren Ressourcen besonders gut herauskommen.

Schätz- und Ratespiele

Hinter diesem Oberbegriff verbergen sich Spielideen, bei denen Selbstwertgefühl und Selbstständigkeit gefördert werden. Die Kinder schätzen dabei nicht nur reale Gegebenheiten ein, sondern auch im übertragenen Sinn das eigene Können. Sie lernen unabhängig von ihren Vorerfahrungen ihre eigene Meinung zu vertreten, die Konsequenzen einer Entscheidung verantwortungsbewusst zu bedenken und souverän zu tragen. Es erfordert Courage, seine Entscheidungen vor der Gruppe kundzutun. Durch das gegenseitige Feedback wird die Aufnahmefähigkeit genauer und das Selbst- und Fremdbild erweitert. Toleranz und Rücksichtnahme nehmen in Abhängigkeit von den eigenen Entscheidungen zu.

Bei diesen Spielideen können sich einmal die nicht so sportlichen Kinder gut einbringen, wenn als Gruppenleistung geistige Flexibilität mit motorischen Fähigkeiten gepaart wird. Ein besonderes Augenmerk wurde darauf gerichtet, dass die Kinder nicht bloß gestellt werden, sondern in ihren Fähigkeiten gestärkt werden.

Tobespiele

Bei diesen Spielen können sich Kinder mit hohem Bewegungsdrang einmal richtig auspowern und erleben dabei andere Aspekte des gemeinsamen Spielens, als etablierte Mannschaftsspiele erfordern, wie z.B. Fußball oder Handball. Dabei geht es nur vordergründig um die körperliche Kraft, die hier mit Taktik und Geschicklichkeit gemeinsam in der Gruppe eingesetzt werden muss, um ein kollektives Ziel zu erreichen. Die Kinder lernen Körperkontakt und Nähe zuzulassen. Der erforderliche Kraftaufwand wird teilweise von anderen Kindern spielerisch gesteuert. Einige Spielideen verlangen motorische Schnelligkeit, die allerdings zweckgebunden z.B. für die Komplettierung einer Spielerkarte, eingesetzt wird. Damit die Spiele ihren pädagogischen Sinn erfüllen können, müssen die Spielregeln vor dem Spiel von der Spielleiterin/vom Spielleiter erläutert und während der Durchführung auf ihre Einhaltung geachtet werden.

Mein Ich-Buch

Als Begleitung im Entwicklungsprozess der Kinder bietet es sich an, die Stärkung der Persönlichkeit durch den Einsatz eines „Ich-Buches“ im Sinne eines Portfolios einzusetzen. Der Leitsatz dazu lautet: „Ich zeige, was ich kann.“ Wir verstehen darunter eine zielgerichtete und systematische Sammlung von Arbeiten und Spielergebnissen, welche individuelle Bemühungen, Fortschritte und Leistungen der Lernenden darstellt. Der Einsatz dieses Mediums, für das verschiedene Spielideen zur Ausgestaltung aufgezeigt werden, ermöglicht eine spätere Auswahl, Bewertung und Reflexion der eigenen Entwicklung. Zusätzlich hat das Portfolio Erinnerungswert bezogen auf einen ereignisreichen Altersabschnitt.

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Mein Ich-Buch

Das Portfolio stellt zusätzlich zu den angeführten Spielideen eine Motivation für die Kinder dar, sich Kompetenzen anzueignen und über eigene und fremde Lernprozesse während eines längeren Zeitraumes nachzudenken und diese zu dokumentieren. Damit verbunden sind Freiräume bei der Gestaltung und ein hohes Maß an Eigenverantwortung. Entwicklungs- und Lernprozesse, die sonst in Leistungsmessung und -beurteilung zu kurz kommen, werden anschaulich dargestellt. Gleichzeitig lernen die Kinder Techniken zur Visualisierung und Präsentation kennen und wenden diese an. Das Portfolio unterstützt die in allen Lebensbereichen wichtige Feedbackkultur und erleichtert somit die Kommunikation der Kinder in ihrem Umfeld.

Für die Spielleiterin/den Spielleiter gehen mit dem Portfolio einige Vorüberlegungen einher, da folgende Fragestellungen unbedingt berücksichtigt werden sollten:

- ⇨ Klare Zielsetzungen, z.B.
  - ❍ Inwieweit findet das Portfolio nicht nur im Kontext „Starke Spiele“ Verwendung oder wird in anderen Lernzusammenhängen verwendet?
  - ❍ Welche Zielsetzungen müssen den Kindern transparent und einsichtig gemacht werden?
  - ❍ Welche Inhalte, z.B. Ergebnis der Spielidee „Ich male meinen Namen“ oder in zahlreichen Spielen verwendete Spielerkarte, werden ausgewählt?
  - ❍ Welche Visualisierungs- und Präsentationsmethoden sollen genutzt werden?
  - ❍ Wie wird die Arbeit am Portfolio anerkannt?
  - ❍ Wie fließt eine evtl. Bewertung des Portfolios in andere Berteilungsprozesse ein?
  - ❍ Welche Form (Titelblatt, Inhaltsverzeichnis, Seitennummerierung, Größe, Umfang) wird mit den Kindern gemeinsam festgelegt?
  - ❍ Wer bekommt die Ich-Bücher zur Aufbewahrung?
- ⇨ Zeitvorgabe
- ⇨ Anleitung und Unterstützung
- ⇨ Üben im Kleinen

Um das Portfolio pädagogisch wertvoll aufzubereiten, empfehlen wir vier Schritte zur Vorgehensweise.

1. <u>Stoffsammlung</u>
   Die Kinder sammeln und sichten ihr Material in einer Mappe.
2. <u>Auswahl</u>
   Die Kinder entscheiden selbst, was für ihr Portfolio ausgewählt und zusammengestellt wird.
3. <u>Reflexion</u>
   Die Kinder legen eine eigene Stellungnahme unter einer vorgegebenen Aufgabenstellung zu ihrem Portfolio dar, in der sie ihren Entwicklungsprozess einbeziehen.
4. <u>Projektion</u>
   Neben Kurzpräsentationen der Kinder schließen sich Aussagen über Rückschlüsse zum eigenen Entwicklungsstand an.

Spielidee „Das Korkenspiel“

5 Min. FSK ab 6 freigegeben

Spielerklärung

Beim Korkenspiel muss ein vorgegebener Zungenbrecher erraten werden. Die Spielleiterin/der Spielleiter bringt Korken mit und erklärt kurz das Spiel. Anschließend verteilt sie/er die Korken an die Mitspieler. Die Korken werden zwischen die unteren und oberen Zähne geklemmt. Nun beginnt das Spiel, bei dem die Kinder paarweise spielen. Ein Kind sagt einen von der Spielleiterin/vom Spielleiter verdeckt gezeigten Zungenbrecher und die anderen Kinder schreiben diesen auf. Anschließend wird gewechselt.

⇨ Beispiele für Zungenbrecher könnten sein:

- Blaukraut bleibt Blaukraut, Brautkleid bleibt Brautkleid
- Der Kaplan klebt Pappplakate
- Zehn Ziegen ziehen zehn Zentner Zement zum Zug
- Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz

⇨ Die Kinder schulen ...

- ... ihre Mundmotorik.
- ... Kommunikationsfähigkeit unter erschwerten Bedingungen.

- Für jedes Kind einen Korken.
- Zettel mit den vorgegebenen Zungenbrechern.

- Eventuell brauchen einige Kinder eine kurze Übungsphase.
- Es ist für die Kinder besonders lustig, wenn die Spielleiterin/der Spielleiter einmal anfängt.

Variante

- Die Kinder spielen in zwei Gruppen. Nacheinander erzählen sie sich die Zungenbrecher. Das Kind, was als Erstes den Zungenbrecher erkannt hat.
- Ein großes Bonbon wird zwischen die Zähne geklemmt.

Spielidee „Lebendige Spielfiguren“

30 Min. FSK ab 8 freigegeben

Spielerklärung

Viele Kinder kennen das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“. Durch eigenes Agieren als „Setzfiguren in großer Ausführung“ bekommt es einen anderen Charakter. Aus einer Plane wird von der Spielleiterin/dem Spielleiter ein großes Spielbrett gefertigt, ähnlich dem bekannten Spielbrett. Auf dem Spielbrett sind ein Haus, ein Startplatz und ein

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

Zieleinlauf für jede teilnehmende Farbe vorgesehen. Einige Felder sind auf dem Spielplan andersfarbig vorgesehen. Für jedes mitspielende Kind ist ein farbiges Umhängeband gefertigt, das die Gruppenzugehörigkeit verdeutlicht. Gesondert sitzen vier Kinder an einem Tisch, die für ihre Mannschaft würfeln. Sie melden ihr Würfelergebnis den lebendigen Spielfiguren, z.B. „Hanni, du hast für die grüne Mannschaft eine Vier."

Spielerklärung

Bei der Ankunft auf einem besonderen Feld stellt die Spielleiterin/der Spielleiter eine besondere Aufgabe. Findet das Kind in der vorgegebenen Zeit die Lösung, kann es so viele Felder vorziehen, wie bei der Aufgabe angegeben sind. Kann es die geforderte Antwort nicht geben, bleibt es vor Ort stehen. Erreicht das Kind einen bereits besetzten Platz, wird das Feld gemeinsam genutzt.

Wenn ein Spieler sein Haus erreicht hat, ist das Spiel beendet.

⇨ Die Kinder schulen ...

- ... ihre Fähigkeit, Spielregeln zu abstrahieren.
- ... Fairness und Teamgeist.

Spieltext - Aufgaben

Zeige ohne Worte in 45 Sekunden mindestens 2 Hobbys. *Du darfst drei Felder vor.*
Zähle in 45 Sekunden vier gute Eigenschaften von dir auf. *Du darfst zwei Felder vor.*
Zeige ohne Worte in 20 Sekunden dein Lieblingstier. *Du darfst ein Feld vor.*
Lauf in Mäuseschritten um das Spielfeld und geh zurück auf dein Feld. *Du darfst zwei Felder vor.*
Sage vier deiner Lieblingsgerichte in 30 Sekunden und stehe dabei auf Zehenspitzen. *Du darfst drei Felder vor.*
Singe die ersten Wörter eines Liedes und stelle dich dafür auf ein Bein. *Du darfst zwei Felder vor.*
Sprich mit einem Korken zwischen den Zähnen den Zungenbrecher „Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut." *Du darfst vier Felder vor.*

- Spielfeldplane
- Würfel
- Stoppuhr
- Aktionszettel
- Korken
- Farbige Markierungen wie z.B. Bänder zur Mannschaftsbestimmung

- Einige Fragen sollten in Reserve eingeplant werden.
- Die Aufgabenstellungen können sich auf die Kindergruppe beziehen.

Variante

- Kommen mehrere Kinder auf einem Feld zusammen, können sie gemeinsam eine Bonusfrage beantworten.
- Das Ende des Spiels kann herausgezögert werden, wenn so lange gespielt wird, bis alle Kinder einen Setzer ins Ziel gebracht haben.

KOHL VERLAG Lernen mit Erfolg
100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978

Spielidee „Eigenschaften stapeln“

30 Min.

FSK ab 8 freigegeben

Spielerklärung

Wie bei einem Diskutierspiel setzen sich die Kinder in kleinen Gruppen um einen verdeckt liegenden Kartenstapel. Mögliche Spielkartentexte könnten sein:

- ❑ Kannst du ein Geheimnis, das dein Freund dir anvertraut, für dich behalten?
- ❑ Wählst du in deine Mannschaft auch Kinder, die nicht so sportlich sind?
- ❑ Kannst du mit deinen Eltern eine Belohnung aushandeln, wenn du im Garten helfen musst?
- ❑ Traust du dir zu, einen Streit zu schlichten?
- ❑ Hilfst du gerne älteren Menschen?
- ❑ Hast du schon einmal für deine Familie gekocht?
- ❑ Erledigst du regelmäßig Hausarbeiten, die sonst deine Eltern übernehmen?
- ❑ Führst du mal ein Haustier aus, obwohl es nicht dein eigenes ist?
- ❑ Hast du dich schon einmal als Babysitter versucht?
- ❑ Magst du dich, auch wenn du schlechte Laune hast?
- ❑ Kannst du dich schnell entscheiden?
- ❑ Ist dir die Meinung anderer wichtig?

Die Spielleiterin/der Spielleiter erklärt, dass jede Kleingruppe einen Spielbeginner bestimmt, der die erste Karte zieht, die Frage laut vorliest und beantwortet. Die anderen Gruppenmitglieder beziehen nun die Frage auf sich und sagen die Antwort der Reihe nach. Der Spieler rechts vom beginnenden Kind ist nun an der Reihe. Wenn der Kartenstapel abgearbeitet ist, endet das Spiel.

⇨ Die Kinder schulen ...

- ❍ ... ihre Selbsterkenntnis und die Bereitschaft, etwas von sich preiszugeben.
- ❍ ... Rücksichtnahme im Verhalten gegenüber anderen Personen.

- ❍ Diskutierkartenset für jede Kleingruppe

- ❍ Die Spielleiterin/der Spielleiter muss die Kinder einschätzen, ob die Kinder dieses Spiel selbstständig können, sonst muss sie/er eingreifen.

Variante

- ❍ Die Kinder spielen das Spiel einmal und entwickeln anschließend eigene Karten.

100 starke Spiele für starke Kids
Eine Spielesammlung der besonderen Art – Bestell-Nr. P10 978
KOHL VERLAG

100 starke Spiele für starke Kids

3. Digitalauflage 2021

© Kohl-Verlag, Kerpen 2009
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Annette Kessler & Susanne Hoffmann
Umschlagbild: © Marzanna Syncerz - Fotolia.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 978

ISBN: 978-3-95513-438-9

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

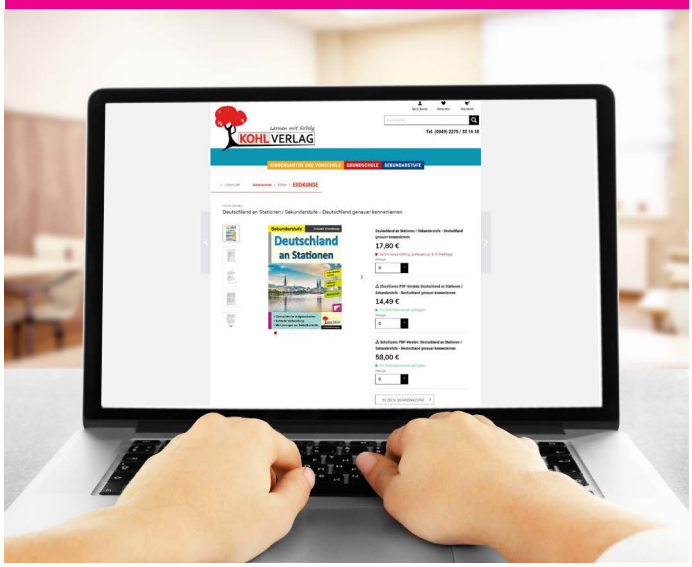
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- **Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.**
- **Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.**
- **Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.**

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:

	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	x	x	x	x	x
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	x	x	x	x	x
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizensierten Schule			x		x
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			x		x

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Bewegte Schule: 100 starke Spiele für starke Kids

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.