



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele für Feste und Feiern

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Inhalt

Vorwort	4
Hinweise zur Spielleitung	6
1. Herzlich willkommen! Spiele zur Einschulung, zum Ankommen und Kennenlernen	7
2. Der Herbst ist da! Spiele zur Naturerfahrung und Geschicklichkeit	16
3. Vorfriede, schönste Freude! Frohlocket! Spiele zur Besinnung und Konzentration.	27
4. Auf zu Fasching/Karneval/Fastnacht! Spiele zur Bewegung und Aufmerksamkeit.	35
5. Frühlingsreigen Spiele zur Bewegung und Geschicklichkeit im Freien	45
6. Auf Wiedersehen! Sommer und Abschiedsfeste Wasser – und Bewegungsspiele	55

Vorwort

Was sind eigentlich Spiele?

Bis heute gibt es keine allgemeingültige Definition für den Begriff Spiel. Mal soll es sinnfrei sei, dann wieder den Zweck des Einübens oder des Erlernens von etwas Neuem erfüllen. Jean-Jaques Rousseau (1762) sah zum Beispiel im Spiel die zwanglose Natürlichkeit. Friedrich Schiller beschrieb es 1793 als einen ästhetischen Zustand. Friedrich Fröbel sah darin 1826 die höchste Stufe der Kindesentwicklung. Maria Montessori hingegen begriff nicht das Spiel als wichtigen Baustein in der Entwicklung des Kindes, sondern die Arbeit. Kinder würden sich die Arbeit suchen, die sie für ihren jeweiligen Entwicklungsschritt bräuchten. Georg Kerschensteiner (1923) wiederum sah das Spiel im Gegensatz zur Arbeit als eine Form der Zerstreuung (vgl. Scheuerl, Das Spiel, 1975, S.7).

Eine wirkliche Definition über die Funktion oder die Wichtigkeit des Spiels gibt es nicht. Hans Scheuerl befasste sich weiter mit den Spieltheorien von der Antike bis zur Moderne und fand heraus, dass verschiedene Momente in vielen Spiele-Definitionen gemeinsam behandelt wurden, so zum Beispiel das Moment der Freiheit, der inneren Unruhe, der Scheinhaftigkeit, der Ambivalenz, der Geschlossenheit und der Gegenwärtigkeit (vgl. Kreuzer, Das Spiel im frühpädagogischen und schulischen Bereich, 1983, S. 10). Karl Josef Kreuzer erweiterte den Begriff des Spiels auf Menschen überhaupt und nicht nur auf Kinder, kleine Kinder oder Kinder im vorschulischen Bereich und gab an, dass es eine grundlegende Bedeutung für unser ganzes Leben hat (vgl. Kreuzer, 1983, S.3).

Im Spiel können, anders als vielleicht im Unterricht gewohnt, plötzlich ganz andere Kinder auf der Gewinner- oder der Verliererseite stehen und somit die Klassenkonstellation neu mischen. Vielleicht schließen sich auch andere Teams zusammen, die bisher nicht zusammengearbeitet haben. Die sozialen Kompetenzen werden so auf jeden Fall gestärkt und ausgebaut. Weiterhin werden teilweise auch Fachkompetenzen geübt und spielerisch weiter ausgebaut, so zum Beispiel die Fähigkeit, miteinander zu kommunizieren, ab und zu auch die erworbenen Fachkompetenzen anzuwenden oder neue hinzuzugewinnen.

Auch die Methodenkompetenzen werden gestärkt, denn die Schüler*, die zusammen spielen, müssen sich oft darauf einigen, welche Methoden sie anwenden. Dabei geht es nicht nur allein um das Aufnehmen von Wissen oder des gemeinsamen Neuerwerbs, sondern auch darum, neue Techniken des Anwendens hinzuzugewinnen. Auch die Selbstkompetenz muss geübt werden. Wie kann jeder Einzelne gewinnen bzw. wie kann man sich in die Gruppe einbringen? Schließlich gibt es auch Spiele, bei denen die Schüler auf verschiedene Medien zurückgreifen müssen. So bereichern Spiele das Lernen. Die Kinder müssen miteinander ins Gespräch kommen, um Strategien miteinander zu vereinbaren, ob sie wollen oder nicht, denn eines ist sicher: Irgendwann packt jeden der Ehrgeiz und er möchte gewinnen.

* Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint. Ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin.

Aber auch hier sind Grenzen geboten – natürlich geht es einerseits um das Gewinnen, aber Freude und Spaß sollten im Vordergrund stehen. Es ist letztendlich zweitrangig, wer gewinnt – viel wichtiger ist es oft, dass alle zusammen etwas erlebt haben. Um dies zu unterstreichen, können alle Kinder zum Beispiel eine Urkunde bekommen oder es werden Bonbonorden o. Ä. ausgeteilt, die jedes Kind unabhängig von Erfolg und Niederlage bekommen kann.

Die Spiele dieses Bandes sind am Jahreskreis orientiert. Dabei werden selbstverständlich auch kulturelle Feste berücksichtigt. Die Spiele sind jedoch so ausgerichtet, dass sie in vielen Kulturen gespielt werden können. Für den Fall, dass Eltern Bedenken haben, weil es Spiele gibt, die eben besonders einem Fest zugeordnet werden, ist es gut darauf hinzuweisen, dass niemand zu einer anderen Religion oder zur Übernahme einer anderen Kultur bewegt werden soll. Ganz im Gegenteil soll Verständnis für andere Kulturen erworben und damit die gemeinsame Verständigung verbessert werden. Gerade beim Spielen können kulturelle Schranken abgebaut werden. Manche Feste, die hier exemplarisch einer bestimmten Jahreszeit zugeordnet sind, lassen sich auch zu anderen Gelegenheiten übernehmen – andere können ein wenig abgewandelt werden, um zu einer neuen Situation zu passen. Die meisten Spiele können auch gemeinsam mit Eltern und Geschwistern gespielt werden. Das kann den Zusammenhalt der Familie stärken.

Spielen steht nicht im Gegensatz zum inklusiven Unterricht. Gerade beim Spielen fallen Schranken schnell und man erinnert sich gern gemeinsam an tolle Erlebnisse. Ob im Team oder als Gegner – Inklusion heißt „Gemeinsam und miteinander“. Es erfordert bei manchen Spielen ein wenig Geschick und Improvisation des Spielleiters, allen Mitspielern ein tolles Erlebnis zu verschaffen – aber die Mühe wird sich lohnen.

Viel Spaß!

Finde alle, die ...

Bei diesem Spiel müssen sich die Kinder miteinander verständigen können. Dies kann mit Worten, aber auch mit Händen und Füßen geschehen. Wichtig ist dabei einfach, dass sie miteinander kommunizieren und so ins Gespräch kommen.

Nun gibt es als Erstes eine Aufgabe. Zum Beispiel: „Finde alle Kinder in der Klasse, die dieselbe Lieblingsfarbe haben wie du!“, „Finde alle Kinder, die Socken in der gleichen Farbe tragen wie du!“ oder „Finde alle Kinder, die genauso alt sind wie du!“

Es gibt die Variante, dass man nur eine Person finden muss. Das kann dann aber den Effekt haben, dass einzelne Freunde fast immer zusammenbleiben. Es ist besser, wenn die Kinder miteinander ins Gespräch kommen. Stehen nachher zwei Gruppen mit der Lieblingsfarbe Rot da, dann wurde die Aufgabe nicht erfüllt. Auch hier kann die Rolle des Spielleiters an ein Kind übergehen.



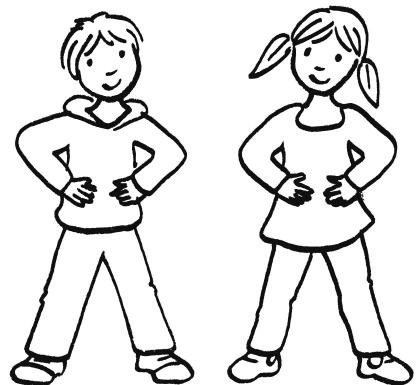
Das Spiel ist auch als Übung in einer Fremdsprache gut einzusetzen.

Kommando ...

Bei diesem Spiel müssen Befehle ausgeführt werden. Diese müssen verstanden werden. Darum ist es ratsam, zunächst alle Befehle einmal durchzuspielen.

Die Schüler gehen in der Klasse herum. Nun werden Befehle genannt. Wird nur gesagt „Hände auf den Bauch!“ oder „Auf den Tisch stellen!“, dann muss der Befehl nicht ausgeführt werden. Nur wenn „Kommando“ davor genannt wird, dann muss der Befehl ausgeführt werden. Wer dabei etwas verwechselt, etwas falsch ausführt, bei einem Befehl **ohne** das Wort „Kommando“ aktiv wird oder **mit** dem Wort „Kommando“ nicht aktiv wird, scheidet aus.

Es gibt die Möglichkeit, jene, die etwas falsch gemacht haben, weiterspielen zu lassen. Oder man kann jedem Mitspieler ein paar Fehlversuche (z. B. drei) geben, bevor er ausscheidet.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele für Feste und Feiern

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

