



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Spiele für den Abschlusskreis*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

Vorwort .....	4
Der Abschlusskreis .....	5
Hinweise zur Spielleitung .....	6
Spiele für den Abschlusskreis .....	7
<b>1. Das haben wir gelernt!</b>	
Spiele zur Ergebnissicherung und Präsentation .....	7
<b>2. So war es für mich!</b>	
Spiele zur Reflexion und zum Feedback .....	18
<b>3. Alles kein Problem!</b>	
Spiele zur Konfliktlösung und zum Sozialen Lernen .....	25
<b>4. Ganz ruhig!</b>	
Spiele zur Bewegung und zur Entspannung .....	43
<b>5. Auf Wiedersehen!</b>	
Spiele zum Tages- und Wochenabschluss, zum Abschied – Rückschau & Ausblick .....	57

# Vorwort

Der Abschlusskreis ist ein wichtiges Ritual in der Grundschule. Mit Spielen zum Tages- und Wochenabschluss klingt der Schultag aus. Es werden Ergebnisse gesichert, präsentiert und reflektiert, es wird Rückschau gehalten und ein Ausblick auf Kommendes geschaffen. Ebenso dienen die Spiele der Bewegung, Entspannung und Stärkung der Gemeinschaft.

Spiele im Abschlusskreis sind äußerstlohnend. Lohnend deshalb, weil das gemeinsame Spielen in der Klasse nicht nur Freude bereitet, sondern auch der Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit sowie der sprachlichen und motorischen Kompetenz dient und sich nachweislich positiv auf die schulischen Leistungen der Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> auswirkt. Zusätzlich erhalten die Kinder Ideen und Motivation für das Spielen außerhalb der Schule.

Die Spiele dieses Bandes eignen sich allesamt für den Abschlusskreis. Aber sie sind natürlich nicht darauf beschränkt. Zum Teil lassen sie sich auch einmal spontan zwischendurch einflechten oder bei anderen Anlässen einsetzen: wenn ein Geburtstag gefeiert wird, auf der Karnevals-/Faschingsparty, am letzten Schultag vor den Ferien, bei der Klassenfahrt ... und warum nicht einmal bei einem Elternabend?

Die Spiele in diesem Band sind verschiedenen Themen zugeordnet, in denen sie ihre Schwerpunkte haben. Eine solche Zuordnung ist aber nicht eindeutig, da jedes Spiel mehrere Dimensionen hat, in denen es die Spielenden anspricht.

Bewusst wurde keine Zuordnung zu Alter und Klassenstufe vorgenommen. Jeder Lehrer möge selbst einschätzen, ob ein bestimmtes Spiel angemessen und machbar ist, ob es zur Klasse und augenblicklichen Situation passt. Alle Spiele, auch wenn sie zum Teil sehr anspruchsvoll klingen, wurden in der Grundschule erprobt. Mit der Spielerfahrung der Kinder wächst auch ihre Kompetenz, schwierigere Spiele zu bewältigen. Auch laufen Spiele erfahrungsgemäß besser, wenn man sie wiederholt (wobei man eventuell erst dann zusätzliche Regeln einführt), eben weil sie bereits „eingespielt“ sind.

Nun wünsche ich Schwung und Motivation zum Spielen, den Mut, etwas auszuprobieren, sowie schöne gemeinsame Erlebnisse und Erfahrungen mit der Klasse. Der Weg lohnt sich!

---

<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer auch immer Lehrerin gemeint. Gleiches gilt für Schüler und Schülerin.

# Der Abschlusskreis

Immer wieder enden Schultage abrupt. Plötzlich ist die Stunde um, ist der Schultag beendet. Die Zeit ist einfach zu knapp bemessen oder etwas hat länger gedauert. Es muss noch aufgeräumt werden. Anschließend rennen alle einfach beim Klingeln auseinander. Manchmal fehlt sogar eine ordentliche Verabschiedung. So muss das nicht sein und sollte es auch nicht sein! Nach den gemeinsamen Schulstunden ist es wichtig, einen gemeinsamen Abschluss zu finden. Das schafft Gemeinsamkeit und eine Vertrauensbasis in der Lerngruppe. Es stärkt die Gruppe, wenn dieser Abschlusskreis nicht nur sporadisch stattfindet, sondern zu einem wichtigen Ritual wird, mit dem man die gemeinsame Zeit beschließt.

So kann im Abschlusskreis gemeinsam Abschied zum Abschluss eines Schultages oder einer Schulwoche genommen werden. Im Fokus steht dabei immer, über das Gelernte zu reflektieren, dieses zu sichern sowie sich mitzuteilen und auszutauschen.

Der Abschlusskreis bietet weitere vielfältige Möglichkeiten, die über das reine Abschiednehmen hinausgehen: Er kann zur Ergebnissicherung oder zur Präsentation von Lernergebnissen genutzt werden. Im Abschlusskreis kann ein Ausblick auf den kommenden Tag bzw. die kommende Woche gegeben werden. Gleichzeitig kann hier erzählt, Probleme besprochen sowie Konflikte gelöst werden.

So bietet der Abschlusskreis einerseits Gelegenheit für viele Sprachanlässe und das Schulen der Kompetenzen „Erzählen und Zuhören“, andererseits werden durch den Austausch aber auch das Miteinander und der Zusammenhalt in der Klasse gestärkt. Außerdem kann das Ritual genutzt werden, um den Fokus der Kinder vom Lernen wegzuführen, entweder durch Entspannungsübungen oder durch Bewegungs- und Koordinationsübungen.

Zum Ende eines Schuljahres (oder auch während des Jahres, zum Beispiel wenn ein Kind die Klasse verlässt) bietet es sich auch an, die Abschlusskreissituation zum richtigen Abschiednehmen zu verwenden: Wie fühlt man sich? Was möchte man dem Kind mit auf den Weg geben?

Damit der Abschlusskreis nicht langweilig wird, wie es oft bei Ritualen der Fall ist, helfen Variationen und Abwechslung. Gleichzeitig soll aber sichergestellt werden, dass das Ritual weiterhin sinnvoll genutzt wird. Ideal sind hierfür kleine Spiele, die das Ritual auflockern und den Kindern Freude bereiten. So können die Spiele jederzeit als Ersatz oder ergänzend gespielt werden.

# Hinweise zur Spielleitung

Wie jeder andere Unterrichtsschritt auch müssen Spiele geleitet werden. Das bedeutet, Spiele müssen genauso vorbereitet werden wie jeder andere Teil der Stunde. Je besser die geschieht, desto einfacher und reibungsloser verlaufen die Spiele und werden somit zu einem größeren Erfolg.

Es gibt Spiele, die zu zweit gespielt werden, andere werden in Kleingruppen oder in größeren Gruppen gespielt und manche mit der ganzen Klasse. Eine Spielleitung bei Unstimmigkeiten ist dabei auch wichtig. Die Spiele hier sind vorwiegend so ausgewählt, dass alle gemeinsam spielen.

Der Spielleiter muss auch die Art der Gruppenzusammensetzung bestimmen. Es gibt hier mehrere Möglichkeiten:

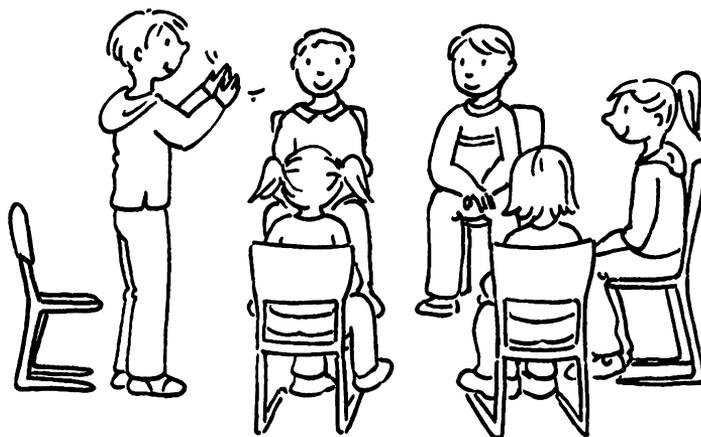
- Die Kinder bilden selbstständig Gruppen oder Paare. In diesem Fall suchen und finden sich die Kinder, die ohnehin immer zusammen sind.
- Es wird dem Zufall überlassen, dabei können jedoch ungewünschte Paarungen zusammenkommen.
- Es wird offen bestimmt. So können neue Gruppen ausprobiert werden. Es kann aber dadurch auch zu Unstimmigkeiten kommen.
- Es wird verdeckt bestimmt, etwa mit vorsortierten Karten oder Markierungen unter den Stühlen.

Der Lehrer kann Spielleiter sein, kann diese Position aber auch an jemanden übertragen. Als Spielleiter müssen eventuell auch Entscheidungen getroffen werden, wenn es um Unklarheiten durch unterschiedliche Regelauffassungen geht. Hier kann jedoch auch großzügig im Sinne der Gerechtigkeit gearbeitet werden. Wurde bisher konsequent eine Regel falsch ausgelegt, so sollte diese falsche Auslegung zumindest gültig bleiben und nicht nur im Sinne eines Spielers angepasst werden. Ob sie für weitere Spiele bleibt, geändert oder als Variante geführt wird, muss der Spielleiter entscheiden.

Bei vielen Spielen scheiden Kinder aus. Diese Kinder sollten eine Aufgabe bekommen. Manche feuern von sich aus die anderen an, manche halten sich eher zurück. Sie sollten schnell als Schiedsrichter eingesetzt und gefragt werden, wie sie Situationen gesehen haben. Zu Beginn eines Spieles sollten jedoch alle eingesetzt werden. Geht die Anzahl der Kinder nicht auf, muss der Spielleiter mitspielen. Er kann jedoch durch ein zu Beginn ausgeschiedenes Kind ersetzt werden.

# Das haben wir gelernt!

Spiele zur Ergebnissicherung  
und Präsentation



## Ja oder nein!

Es sind heute zum Beispiel viele Fachbegriffe verwendet worden – so zum Beispiel Subtraktion, Plusquamperfekt oder auch einfach nur Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Es ist gut, diese Begriffe zu wiederholen.



Dazu wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Aus jeder Gruppe geht nun ein Kind hinter die Tafel und schreibt einen Begriff an. Eine Gruppe darf Fragen stellen, die das Wort betreffen. Lautet die Antwort „ja“, darf weitergefragt werden, bis der Begriff erraten wurde. Ist die Antwort jedoch „nein“, ist die andere Gruppe mit dem Fragenstellen an der Reihe. Wird ein Begriff erraten, bekommt die Gruppe, die den Begriff erraten hat, einen Punkt und es muss ein neuer Begriff erraten werden. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten. Das Spiel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt beendet werden.

## Begriffe zeichnen

Dies klappt am besten auf dem Overheadprojektor. Der Name eines Kindes wird gezogen. Das Kind erhält einen Begriff, der zuvor neu verwendet wurde. Dieser Begriff muss nun gemalt werden. Dabei ist es natürlich verboten, den Begriff neben das Bild zu schreiben.

## Das ist ganz einfach

Hier treten zwei Teams gegeneinander an. In einem Topf sind Karten, auf denen Begriffe aus dem Unterricht aufgeschrieben sind. Nun beginnt das erste Kind aus dem ersten Team und zieht eine dieser Karten. Es dürfen weder das Wort auf der Karte noch Teile dieses Wortes erwähnt werden. Ohne diese Wörter muss das gesuchte Wort beschrieben werden. Die Gruppe muss raten.

Wird das Wort nicht in einer Minute erraten, so ist die andere Gruppe an der Reihe. Wird das Wort erraten, darf ein anderer aus der Gruppe ein neues Wort ziehen und beschreiben.

## Wie heißt das Wort?

Das Kind, das an der Reihe ist, zeichnet für jeden Buchstaben des Wortes, das es sich im Zusammenhang mit einem vorgegebenen Thema ausdenkt, einen Strich an die Tafel. Die anderen Kinder dürfen nun raten. Jedes Mal, wenn ein richtiger Buchstabe erraten wird, wird der auf die entsprechende Linie geschrieben (kommt er mehrfach vor, dann natürlich auch mehrfach).

Einfacher ist es, die Buchstaben, die falsch geraten wurden, an die Tafel zu schreiben. Das muss aber nicht gemacht werden. Wird der Buchstabe falsch geraten, wird bei einer vorgefertigten Figur (zum Beispiel ein Strichmännchen, ein Auto) ein Strich ausgeführt. Wird ein ganzes Wort falsch geraten, werden drei Striche ausgeführt. Ist das Bild fertiggestellt, hat derjenige gewonnen, sonst die Gruppe. In jedem Fall wird anschließend gewechselt und ein anderes Kind kommt an die Reihe. Dieses Spiel kann auch als Gruppenspiel gespielt werden.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Spiele für den Abschlusskreis*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

