

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Spiele: starke Klassengemeinschaft

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



54 schnelle Spiele für eine starke Klassengemeinschaft

Inhalt

Kennenlernen:

- 1 Begrüßungsrituale
- 2 Ellenbogengesellschaft
- 3 Ameisenbär
- 4 Freund/Freundin gesucht
- 5 Vernetzt
- 6 Luftballon
- 7 Schneeballschlacht
- 8 Kugellager
- 9 Aufstellung
- 10 Ich sitze im Grünen
- 11 Morsezeichen
- 12 Zipp-Zapp

Vertrauen:

- 13 Fotosession
- 14 Blindschleiche
- 15 Hindernislauf
- 16 Roboterspiel
- 17 Schlossbesuch
- 18 Tragbar
- 19 Vertrauenskreis
- 20 Mumienspiel
- 21 Regenmassage
- 22 Rückendeckung
- 23 Ruheraum
- 24 Wogende Welle
- 25 Rückwärtslauf
- 26 Waschstraße

Kooperation/Gemeinschaft:

- 27 Museumsstück
- 28 Sitzkreis
- 29 Einbrecher – Ausbrecher
- 30 Weltkugel
- 31 Gordischer Knoten
- 32 Telegraf
- 33 Gruppentwist
- 34 Raupenlauf
- 35 Der bewegte Kreis (Röhrenlabyrinth)
- 36 Rettende Insel
- 37 Grenzübertritt
- 38 Das umgedrehte Schwungtuch
- 39 Zeitungstransport
- 40 Pferderennen
- 41 Kopiergerät
- 42 Teampuzzle
- 43 Gemeinsam nach Jerusalem
- 44 Gruppenmandala

Kommunikation:

- 45 Geburtstagskreis
- 46 Bierdeckelspiel
- 47 Transporter
- 48 Bauklötzespiel
- 49 Verknotetes Seil
- 50 Maulwurf
- 51 Lügendetektive
- 52 Ballonfahrt
- 53 Familie Meier
- 54 Autogrammspiel

* Wir verwenden in unseren Werken eine genderneutrale Sprache. Wenn keine neutrale Formulierung möglich ist, nennen wir die weibliche und die männliche Form. In Fällen, in denen wir auf Grund einer besseren Lesbarkeit nur ein Geschlecht nennen können, achten wir darauf den unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten gleichermaßen gerecht zu werden.

Begrüßungsrituale

1

- ▶ Begrüßung
- ▶ Namen wiederholen

Material: –

Die Kinder tauschen sich über Begrüßungsrituale aus, die sie kennen. Diese Liste kann individuell von jeder Klasse erstellt bzw. erweitert werden. Es sollten nur Rituale genutzt werden, die es wirklich gibt, z. B.

- Handschlag
- High Five (Abklatschen)
- Ellenbogengruß
- Kopfnicken
- Händeschütteln
- Fistbump
- Schulterklopfen
- indischer Gruß (Verbeugung, Handinnenflächen gegeneinander)
- Wangenkuss
- leichte Verbeugung
- Umarmung
- ...



Je nach Gruppenzusammensetzung gibt es hier Ansätze für interkulturelles Lernen, wenn sich die Kinder Rituale vorstellen, die sie aus ihrem Kulturkreis kennen.

Die Gruppe bildet einen (möglichst großen) Stuhlkreis. Alle stehen auf. Die Lehrkraft beginnt. Sie geht auf ein Kind zu, begrüßt es mit einem der verabredeten Rituale und sagt etwas, z. B. „Hallo, X“. Das Kind antwortet und geht dann zu einem anderen Kind im Stuhlkreis, möglichst auf der gegenüberliegenden Seite. Die Lehrkraft setzt sich an den Platz des Kindes. Wichtig ist, dass etwas zur Begrüßung gesagt und dann auch geantwortet wird.

Spielvariante: Das Spiel lässt sich auch ohne Stuhlkreis durchführen. Die Kinder stehen dann im Kreis und setzen sich nach der Begrüßung an ihren Platz.

© PERSEN Verlag

Ellenbogengesellschaft

2

- ▶ Begrüßung
- ▶ Namen kennenlernen

Material: –

Die Kinder zählen sich auf Drei durch. Alle Kinder mit einer Eins legen beide Hände in den Nacken, die Ellenbogen ragen nach rechts und links. Alle Kinder mit einer Zwei legen ihre Hände auf die Schultern, auch ihre Ellenbogen ragen nach links und rechts. Alle Kinder mit einer Drei stemmen ihre Hände in die Hüften und auch ihre Ellenbogen ragen nach links und rechts.

Die Kinder gehen im Raum umher und begrüßen sich mit einer (vorsichtigen) Berührung der Ellenbogen, dabei nennen sie den Namen des anderen Kindes, z. B. „Hallo, X“, „Wie geht’s, X?“.

Spielvariante: Das Spiel wird mit Musik durchgeführt. Immer wenn die Musik stoppt, wird ein Partner oder eine Partnerin für die Begrüßung gesucht. Wem gelingt es, alle Kinder zu begrüßen?

© PERSEN Verlag

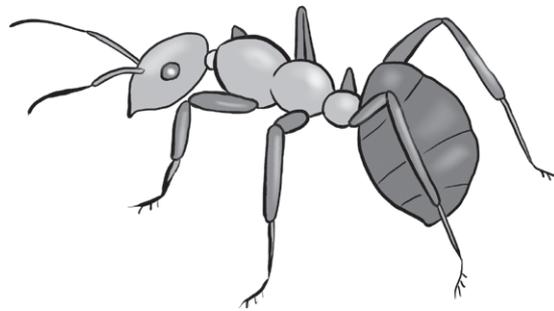
Ameisenbär

3

- ▶ Kennenlernen
- ▶ Namen lernen/wiederholen

Material: –

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Ein Kind ist die Ameise und verlässt kurz den Raum. Der Stuhl dieses Kindes wird aus dem Kreis entfernt. Die Gruppe bestimmt ein Kind aus dem Kreis zum Ameisenbär. Anschließend wird die „Ameise“ wieder in die Klasse gerufen. Sie geht von Kind zu Kind im Stuhlkreis und stellt die Frage: „Hallo, ich bin die Ameise. Wer bist du?“ Das gefragte Kind nennt seinen Namen. Lautet die Antwort: „Ich bin der Ameisenbär“, wechseln alle Kinder den Platz. Das Kind, das keinen Platz auf einem Stuhl bekommt, wird in der nächsten Runde zur „Ameise“ und das Spiel beginnt von vorn.



Freund/Freundin gesucht

4

- ▶ Kennenlernen
- ▶ Namen lernen/wiederholen

Material: –

Die Kinder stellen sich in einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind geht außen um den Kreis. Hinter einem Kind seiner Wahl bleibt es stehen, tippt ihm auf die Schulter und sagt: „Ich suche einen Freund/eine Freundin. Wie heißt du?“ Das angetippte Kind sagt seinen Namen, löst sich aus dem Kreis und fasst das Kind, von dem es angesprochen wurde, an der Hand. Gemeinsam gehen die beiden außen am Kreis entlang, bis das zweite Kind einem anderen Kind auf die Schulter tippt und die Frage wiederholt: „Ich suche einen Freund. Wie heißt du?“

So geht es immer weiter, bis sich der innere Kreis aufgelöst hat.

Dann fragt das erste Kind erneut nach einem Freund oder einer Freundin, nennt jetzt aber direkt den Namen: „Ich suche eine Freundin, die X heißt.“ Das Kind, dessen Namen genannt wurde, löst sich aus der Schlange und geht zum fragenden Kind, nimmt seine Hand und reiht sich in die Schlange ein. Jetzt fragt es als Nächstes nach einem Freund. Die Schlange geht dabei immer weiter durch den Raum.

Vernetzt

5

- ▶ Kennenlernen
- ▶ Namen lernen/wiederholen

Material: Wollknäuel
(evtl. ein Luftballon oder Schaumstoffball)

Die Kinder bilden einen Kreis. Die Lehrkraft hält das Ende eines Wollknäuels fest in der einen Hand. Sie stellt sich kurz vor (Name, ggf. weitere Informationen wie Hobbys, Lieblingsessen, aber nicht zu viele, um nicht zu verwirren) und wirft das Wollknäuel danach einem Kind zu, das möglichst auf der gegenüberliegenden Seite steht. Das Kind, welches das Wollknäuel fängt, stellt sich in derselben Art vor. Es hält den Faden fest, wirft das Wollknäuel danach zum nächsten Kind. So geht es immer weiter, bis alle Kinder miteinander vernetzt sind. Wichtig ist es, dass die Kinder sich merken, wer ihnen das Wollknäuel zugeworfen hat und an wen sie das Knäuel weitergeworfen haben. Darauf sollte am Anfang hingewiesen werden, denn wenn alle Kinder vernetzt sind, soll das Wollknäuel wieder seinen Weg zurück zur Lehrkraft finden. Dafür stellen sich die Kinder nicht vor, sondern das werfende Kind nennt den Namen des Kindes, dem es das Wollknäuel zuwirft.

Spielvariante: Ist das Netz gespannt, legt die Lehrkraft einen aufgeblasenen Luftballon oder einen Schaumstoffball auf das Wollfadennetz und gemeinsam wird dieser mit dem Netz mehrfach in die Luft geworfen und von der Klasse wieder aufgefangen.

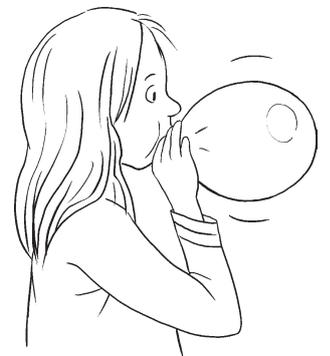
Luftballon

6

- ▶ Begrüßung/Kennenlernen
- ▶ Namen lernen/wiederholen

Material:
Luftballons, Stifte (mit denen man gut auf einem Luftballon schreiben kann)

Jedes Kind erhält einen Luftballon und bläst ihn auf, verknotet ihn und schreibt seinen Namen darauf. Auf ein Signal der Lehrkraft werfen alle ihre Luftballons in die Luft und sie werden von allen gemeinsam auch in der Luft gehalten. Sobald ein neues Signal ertönt, fängt jedes Kind einen Ballon. Anschließend sucht jeder Fänger bzw. jede Fängerin das Kind, dessen Namen auf dem Ballon steht. Sie begrüßen sich gegenseitig, tauschen die Ballons aus und das Spiel beginnt von vorn.



Spielvariante: Für die Spielphasen eignet sich der Einsatz von Musik. Sobald diese beginnt, werden die Luftballons in die Luft geworfen und mit ihnen gespielt. Stoppt die Musik, fängt jedes Kind einen Ballon und sucht den Besitzer bzw. die Besitzerin. Sobald die Musik wieder beginnt, geht das Spiel von vorn los.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Spiele: starke Klassengemeinschaft

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

