

Spielend lernen

Unterrichtsmaterial ab der 5. Schulstufe

Spiel ist mehr als Zeitvertreib, es kräftigt den Einzelnen und die Gruppenmitglieder untereinander. Wer in einer starken Gruppe geborgen ist, kann auch Situationen außerhalb besser begegnen.

Ob als kurze Auflockerung zur Entspannung an einem anstrengenden Schultag oder als Element eines thematischen Schwerpunktes: Die Entscheidung liegt bei Ihnen, welchen Stellenwert Sie den Interaktionsspielen einräumen wollen und können.

Spielend lernen

Die Übungen im Überblick

 1	Luftballonspiele	3
	o Abheben	4
	o Mit den Füßen	4
	o Ausziehen	4
	o Mannschaftsspiel	4
	o Auftrieb	4
	o Körperkontakt	5
	o Risiko	5
	o Weitergeben	5
	o Das Dreier-Dream-Team	5
	o Lungenvolumen	5
 2	Spiel mit Bällen	7
	o Fließband-Tempo-Spiel	8
 3	Spiele mit Wäscheklammern	11
	o Klammheimlich	12
	o Zusammengeheftet	12
	o Packeis	12
	o Blindenparcours	12
	o Blind aufsammeln	13
	o Greifarm eines Baggers	13
	o Wäsche aufhängen	13
	o Ausdauer	13
	o Wäscheklammern finden	13
 4	Übungen mit Ansichtskarten	15
	o Vorstellungsrunden	16
	o Einstiegsrunden	16
	o Einführung von Themen	17
	o Selbsterfahrung	17
	o Abschluss	17
	o UE zum Thema Lebensqualität	17
 5	Streichholzspiele	19
	o Klassenlogo	20
	o Streichholzbild	20
	o Weitere Streichholzspiele	21
	o Knobeleien mit Streichhölzern	22
	o Lösungen der Streichholz-Knochelei	24

1 | Luftballonspiele

Bewegungsspiele für Gruppen

Spiel ist mehr als Zeitvertreib, es kräftigt den/die Einzelne/n und die Gruppenmitglieder untereinander. Wer in einer starken Gruppe geborgen ist, kann auch Situationen außerhalb besser begegnen.

Als Anregung sind Beispiele für Spiele mit Luftballons angeführt. Die Klassengemeinschaft bietet Möglichkeiten, soziales Verhalten im Spiel zu erleben, auszuprobieren und anzuwenden.

Ob als kurze Auflockerung zur Entspannung an einem anstrengenden Schultag oder als Element eines thematischen Schwerpunktes: die Entscheidung liegt bei Ihnen, welchen Stellenwert Sie den Interaktionsspielen einräumen wollen und können.

Spielvorschlag

Abheben

Erfahrungsmöglichkeit:

Kooperation, Wettbewerb, Verantwortung übernehmen, Verzeihen von Fehlern

Zeitaufwand:

Je nach Klassengröße ca. 10 Minuten

Material:

Je ein Luftballon pro Gruppe

Organisationsform:

Kleingruppen zu maximal 8, mindestens 5 SchülerInnen

Spielanleitung:

Die Gruppen bilden jeweils einen Kreis, fassen sich an der Hand und müssen einen Luftballon hochwerfen. Jede Berührung ist ein Punkt. Wer punktet am meisten?

Wenn losgelassen wird oder der Ballon den Boden berührt, muss wieder von vorne gezählt werden.

Weitere Spielvorschläge

Mit den Füßen

Ein Luftballon wird mit beiden Füßen gehalten und an den Nachbarn/ die Nachbarin weitergegeben ohne dass der Ballon den Boden berührt.

Ausziehen

Ein Pullover muss ausgezogen werden, ohne dass gleichzeitig der Luftballon herunterfällt. Der Luftballon darf nicht mit den Händen festgehalten werden, sondern darf nur mit den Händen angetippt werden. Anschließend ist der/die nächste des Teams dran.

Mannschaftsspiel

Zwei Teams sitzen einander gegenüber. 1-3 Luftballone müssen nun durch kräftiges Schlagen hinter die gegnerische Reihe fliegen. Aufstehen ist nicht erlaubt.

Auftrieb

Welches Team kann wie lange einen Luftballon durch Blasen in der Luft halten?

Weitere Spielvorschläge

Körperkontakt

Ein 2er-Team muss einen Hindernisparcour durchlaufen. Dabei muss ein Ballon mit dem Bauch, oder den Köpfen festgehalten werden. Wer den Ballon mit den Händen festhält, oder der Ballon auf den Boden fällt hat verloren (muss von vorne beginnen).

Risiko

Zwei Gruppen treten gegeneinander an mit dem Ziel, ihren Luftballon der Ballon größer aufzublasen als den der Konkurrenten. Wenn die Gruppe entscheidet, dass er dicker ist, wird der Ballon verknotet und mit einem Maßband wird der Umfang gemessen. Wenn der Ballon platzt: Pech gehabt und ausgeschieden!

Weitergeben

Alle sitzen im Stuhlkreis und es wird versucht ein Ballon mit den ausgestreckten Füßen weiterzugeben. Schwieriger wird es, wenn es mehrere Ballons gibt und verschiedene Richtungswechsel angesagt werden.

Weitere Spielvorschläge

Das Dreier-Dream-Team

Immer 3 Personen bilden ein Team, die im Kreis stehen und sich mit den Armen an den Schultern umfassen. Ein in der Mitte jedes Teams am Boden liegender Luftballon muss nun ohne Hände nach oben gestupst werden, so dass er über den Köpfen/Schultern herauskommt. Welches Team ist am schnellsten?

Lungenvolumen

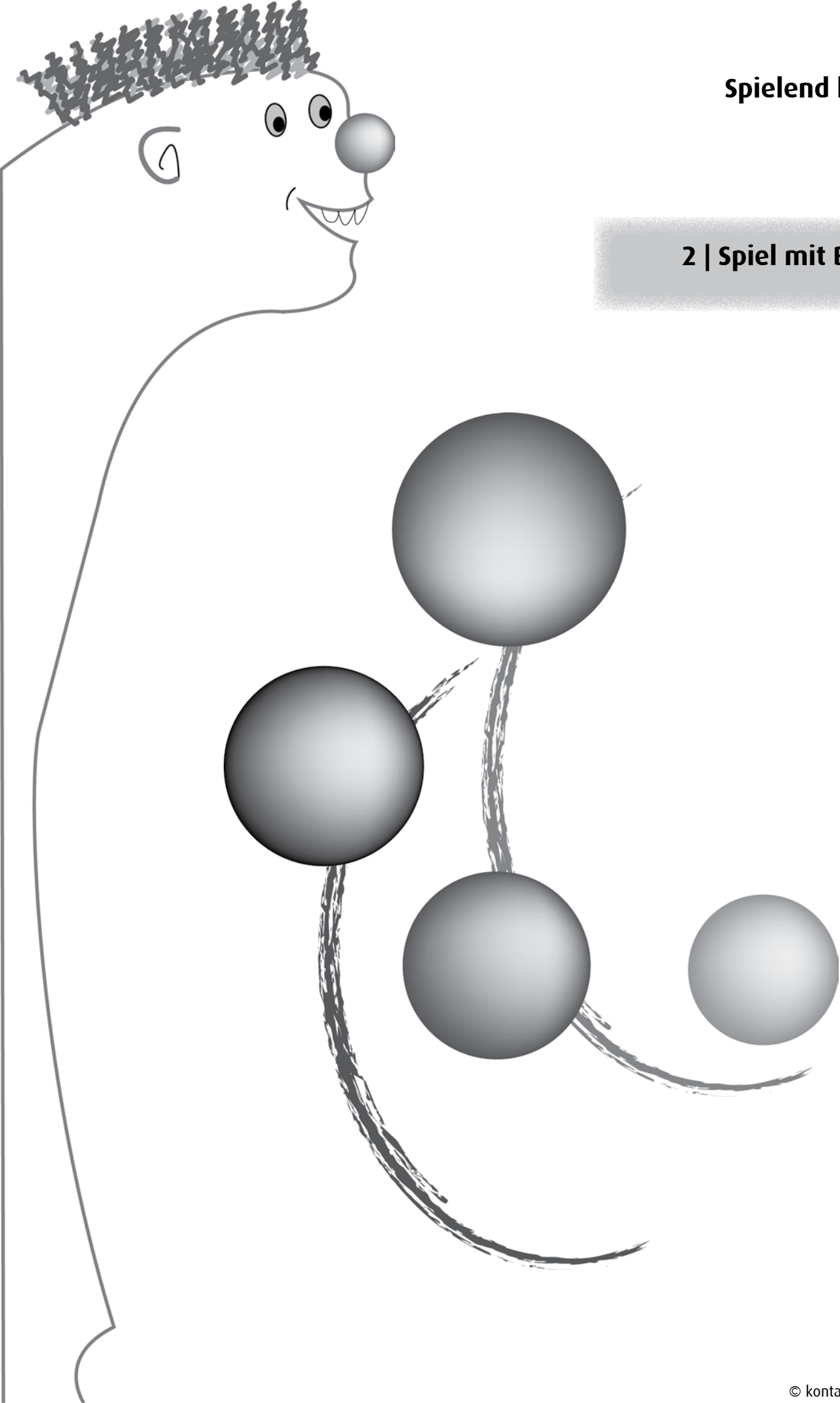
Jede Gruppe bekommt einen Luftballon. Nun darf jeder der Gruppe einmal tief Luft holen und in den Luftballon rein blasen. Gewonnen hat die Gruppe, die dadurch den größten Luftballon aufgeblasen hat (ohne dass dieser zuvor zerplatzt ist). Die Schwierigkeit besteht auch darin, den Luftballon von einer Person zur nächsten weiterzugeben, ohne dass jedes Mal viel Luft dadurch verloren geht.



Quellenangabe

Die Luftballonspiele sind entnommen aus:
www.praxis-jugendarbeit.de – 1000 Spiele, Bastel-
ideen, Quizfragen für Partyspiele, Kindergeburtstag,
Freizeiten, Gruppenstunde, Spielstrassen, Kinderfest
etc.

2 | Spiel mit Bällen



Spielvorschlag

Fließband-Tempo-Spiel

Material:

4 kleine verschiedenfarbige Bälle (z.B. Jonglierbälle)

Organisationsform:

je 8-14 Personen stehen im Kreis

Erfahrungsmöglichkeiten:

- Erleben und Bewältigen von Überforderung
- Einbringen einer kreativen Veränderung
- Rollen in den Gruppen

Zeitaufwand:

- Variante A eignet sich als Aufwärmrunde (ca. 15min)
- Variante B ist die eigentliche Gruppenaufgabe (ca. 15-20min)
- Reflexion (ca. 15 min)

Variante A

1. Runde:

Ein Ball wird von Person zu Person geworfen - die erste Reihenfolge ist beliebig, muss aber gemerkt werden.

Übung in derselben Reihenfolge 2-3x

Einführung der drei Regeln:

1. Jeder muss den Ball in der festgelegten Reihenfolge bekommen.
2. Der Ball darf den Boden nicht berühren.
3. Der Erste muss den Ball am Schluss wieder bekommen

2. Runde

Ein zweiter Ball in einer anderen Farbe wird eingeführt. Die Regeln sind dieselben, die Flugbahn eine andere, die ebenfalls gemerkt werden muss.

3. Runde

Nun kommen beide Bälle gleichzeitig ins Spiel.

Zwischenreflexion:

Stress, Überforderung

Variante B

1. Runde

Gleich wie bei Variante A

Zeit wird gestoppt (d.h. für jede Gruppe wird eine Person gebraucht, welche die Zeit stoppt) -> Es muss in der Regel also eine neue Flugbahn gefunden und geübt werden.

2. Runde: Eigentliche Aufgabe

Instruktion: „Ich habe Gruppen gesehen, die das viel schneller geschafft haben - in weniger als 10 Sekunden für die ganze Runde, obwohl sie die drei Regeln >wiederholen< eingehalten haben!“

Die Gruppen bekommen dies als Aufgabe gestellt und Zeit sich zu beraten und das auszuprobieren.

Jede Gruppe erhält Zeit, dies zu probieren. Wenn niemand auf die Idee kommt, den Rahmen zu verändern kann entweder ein kleiner Tipp gegeben werden, oder auch der Druck noch vergrößert werden (z.B. durch eine Vorgabe von 5 Sekunden).

Auf Wunsch der Gruppe kann immer wieder die Zeit gestoppt werden, um zu sehen, wie nahe sie dem Ziel schon ist.

Je nach Art der Lösung ist die 5 Sekunden-Vorgabe mehr oder weniger erreichbar. Letztlich ist es schon gewünscht, dass möglichst beide Parallelgruppen es schaffen. Es kann aber auch eine Siegergruppe geben.

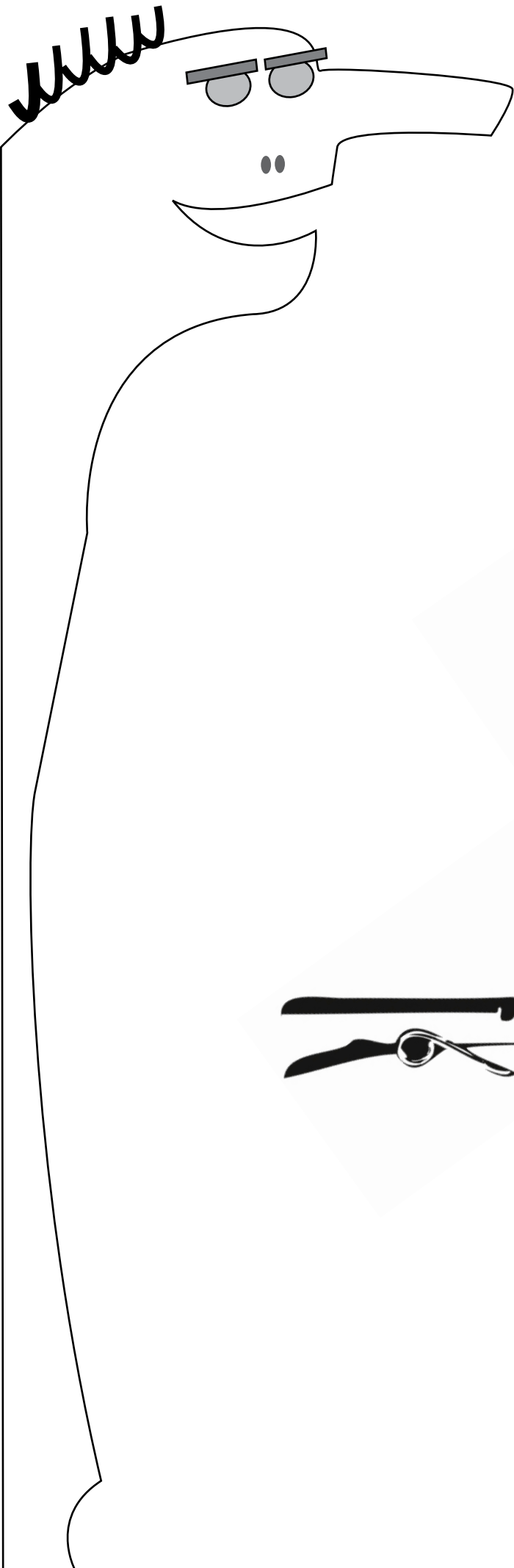
Auswertung

- Wie war es, unter Druck zu arbeiten?
- Kennt ihr das, dass plötzlich jemand meint, eine schwere Aufgabe müsste eigentlich in viel kürzerer Zeit erledigt werden (Schule, Job)?
- Wer hatte die zündende Idee?
- Gab es andere Ideen? Wurden diese wahrgenommen?
- Welche Strategien kamen zum Einsatz (Diskussion, Spionage, Abstimmung, Machtworte, Zustimmung einholen, Kritik)?
- Wie war es, das Ziel (nicht) zu erreichen?
- ...



Spielend lernen

3 | Spiel mit
Wäscheklammern



Wäscheklammer-Spiele

Klammheimlich

Erfahrungsmöglichkeit:

- Entspannung
- Geschicklichkeit
- Körpergefühl

Zeitaufwand:

Je nach Klassengröße ca. 10 Minuten

Material:

Wäscheklammern

Organisationsform:

Gruppenspiel für die ganze Klasse, Tische und Stühle an den Rand stellen. Die SchülerInnen gehen im Raum herum, das Spiel endet auf ein Zeichen der Spielleitung.

Spielanleitung:

Die Lehrperson verteilt die vorhandenen Wäscheklammern an SchülerInnen (max. 1 pro Person) mit dem Auftrag, diese so schnell wie möglich heimlich loszuwerden, indem die Wäscheklammern MitschülerInnen „unauffällig“ angeklammert werden sollen. Diese dürfen die Klammern, sobald sie diese an sich bemerken, natürlich sofort auch weitergeben! Gewonnen hat, wer am Ende keine Klammern irgendwo an sich klammern oder noch in der Hand hat.

Weitere Spiele

Zusammengeheftet

Immer zwei Personen klammern sich an der Kleidung mit 5-10 Wäscheklammern zusammen. Welches Paar verliert bei einem Hindernisparcour die wenigsten Klammern? Oder: Die Paare versuchen sich gegenseitig zu fangen und dabei selbst die wenigsten Klammern zu verlieren.

Packeis

Wäscheklammern werden in der Klasse wahllos auf dem Boden verstreut. Die SchülerInnen müssen nun durch die Klasse rennen (ggf. nach einem mit Kreide vorgezeichneten Weg), ohne dabei eine der Klammern zu berühren. Für jede berührte Klammer gibt es einen Minuspunkt.

Blindenparcours

Es wird ein Weg aus Wäscheklammern gelegt als linke und rechte Spurbegrenzung. Mit verbundenen Augen und nach Anweisung eines Mitspielers/ einer Mitspielerin muss die Person durch das Labyrinth finden ohne eine Wäscheklammer zu berühren.

Weitere Spiele

Blind aufsammeln

Wäscheklammern werden wahllos im Raum verteilt. Mit verbundenen Augen müssen in 60 Sekunden so viele Klammern wie möglich eingesammelt werden.

Greifarm eines Baggers

Mit Hilfe von 1-2 Wäscheklammern müssen Gegenstände aufgenommen werden und in ein Gefäß abgelegt werden. Es ist nur erlaubt mit den Wäscheklammern den Gegenstand zu berühren – nicht mit den Händen.

Wäsche aufhängen

Auf eine lange Wäscheleine (Schnur/Seil) werden Wäschestücke mit Wäscheklammern aufgehängt. Welche Gruppe schafft es, die meisten Wäschestücke (in einer vorgegebenen Zeit!) aufzuhängen?

Weitere Spiele

Ausdauer

Wäscheklammer auf Zeit zusammendrücken: Wer kann am längsten eine Wäscheklammer mit zwei Fingern und ausgestrecktem Arm zusammendrücken?

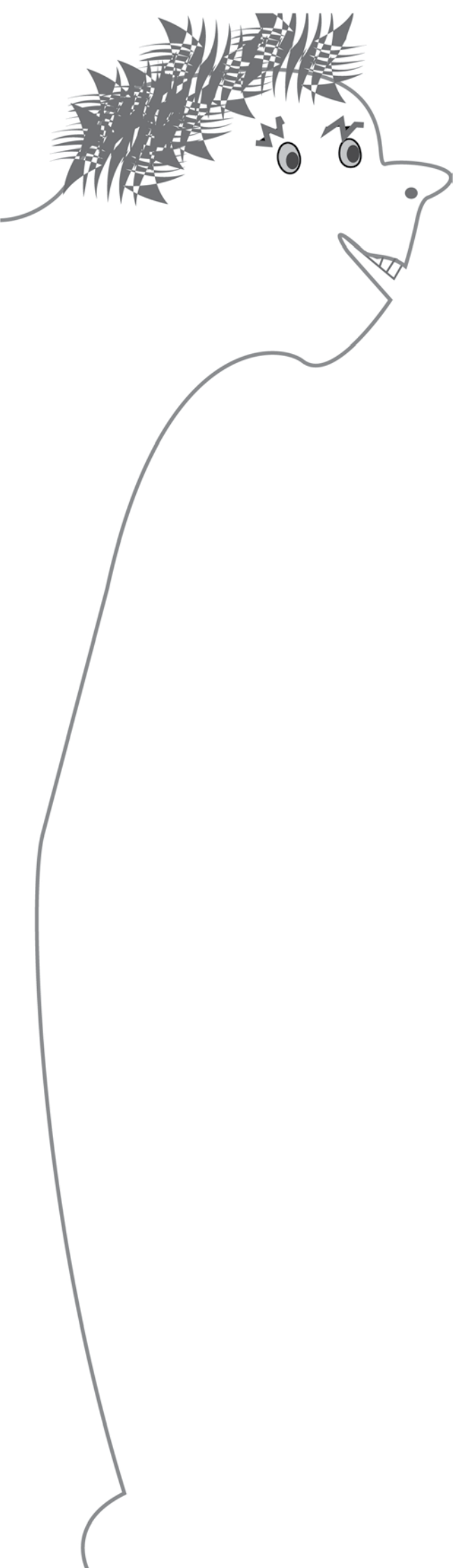
Wäscheklammern finden

Immer 2 Personen bilden ein Team. Beide bekommen die Augen verbunden. Der/die GruppenleiterIn klemmt jedem/r der beiden etwa 10 Wäscheklammern an die Kleidung und Haare. Auf Kommando muss jeweils die eine Person die Klammern der anderen Person entfernen. Welche Gruppe braucht am wenigsten Zeit?

Quelle: www.praxis-jugendarbeit.de



Spielend lernen



Spielend lernen

4 | Spiel mit Ansichtskarten

Ansichtskarten

Impulse Unterrichtsstunde

Vorbereitung:

Es ist in der Regel nicht notwendig, dass für jede/n TeilnehmerIn eine eigene Karte zur Verfügung steht.

Die Karten liegen zur Auswahl auf dem Boden/auf einem Tisch, wenn die Gruppe im Kreis sitzt.

Jede/r SchülerIn wählt sich zur gestellten Aufgabe in Gedanken eine Karte aus und nimmt diese erst zur Hand, wenn er/sie zur Stellungnahme an die Reihe kommt. Alle TeilnehmerInnen sollen die gewählte Karte während der Erläuterung gut sehen. Die Karte sollte danach wieder an den selben Platz zurückgelegt werden.

Um die eigene Ansicht zu differenzieren, können auch zwei Karten gewählt werden: „Das ist der eine Aspekt, das der andere ...“

1. Bildimpulse

laden dazu ein, miteinander ins Gespräch zu kommen

Vorstellungsrunden

Wenn sich die SchülerInnen/TeilnehmerInnen **noch nicht kennen:**

Der/die LehrerIn/ModeratorIn lädt jede/n SchülerIn dazu ein, sich nicht nur mit seinem/ihrer Namen vorzustellen, sondern den anderen anhand eines Bildes mitzuteilen, was sie von ihm/ihr persönlich wissen sollten. Eine Alternative könnte sein, anhand einer Karte zu erzählen, wovon er/sie schon immer träumt, einmal im Leben verwirklichen möchte, ...

Einstiegsrunden

Wenn sich die SchülerInnen/TeilnehmerInnen **schon kennen:**

Der/die LehrerIn/ModeratorIn lädt jede/n ein, den anderen anhand einer Karte mitzuteilen, wie er/sie sich fühlt, mit welchen Erwartungen er/sie gekommen ist...

2. Unterrichtsstunde zum Thema Lebensqualität

Einführung ...

... in ein für die Klasse/Gruppe sehr relevantes Thema: Der/die LehrerIn lädt jede/n ein, anhand einer Karte zu erzählen, wie er/sie zu diesem Thema persönlich steht.

Zur Unterstützung ...

... der Selbsterfahrung (Übung zur Selbst- und Fremdwahrnehmung):

Die TeilnehmerInnen teilen sich gegenseitig Karten zu und begründen ihre Zuordnung:

„Ich vermute, Petra würde diese Karte wählen, weil sie eine Pferdenärrin ist.“

Petra sollte in diesem Fall die Einschätzung vorerst ohne Kommentar auf sich wirken lassen. In einer Schlussrunde kann jede/r (freiwillig) zur Fremdeinschätzung Stellung nehmen.

Zum Abschluss ...

... einer Einheit/ eines Projektes:

Der/die LehrerIn lädt jede/n ein, anhand eines oder mehrerer Fotos zu sagen, was er von diesem Projekt „mit nach Hause nimmt“ und wie er/sie sich dabei fühlt.

Die Aussagen auf dem **Stimmzettel** (Arbeitsblatt) laden ein, sich zum Thema Lebensqualität Gedanken zu machen.

Jede/r SchülerIn erhält einen Stimmzettel mit dem Auftrag, drei für sie/ihn besonders wichtige Aspekte zu Lebensqualität auszusuchen.

In der Klasse werden zehn Tische mit je 2-3 Stühlen bestückt und mit je einem Buchstaben gekennzeichnet.

An einem gut einsichtigen Platz (z.B. mit Magneten an der Tafel) sind die Karten mit den Bildimpulsen ausgestellt und mit jeweils einer Nummer gekennzeichnet. An den Tischen treffen sich diejenigen, die sich für ein Statement mit dem gleichen Buchstaben entschieden haben, zu einem kurzen Gedankenaustausch (max. 5 Minuten). An einem Gespräch können nur so viele Leute teilnehmen, wie Stühle dabeistehen. Jede/r führt idealerweise Gespräche an drei Tischen. Es müssen nicht alle GesprächsteilnehmerInnen gleichzeitig wechseln!

Arbeitsaufträge für die Tischgespräche:

Warum ist die von dir gewählte Aussage deiner Meinung nach sehr wichtig/ entscheidend für eine gute Lebensqualität?

Meine Vorstellung von Lebensqualität finde ich am besten dargestellt im Bild Nr...

In unserer Klasse sollte ein Plakat hängen mit dem Bild Nr. ... und dem Text ...!

Stimmzettel zum Thema Lebensqualität

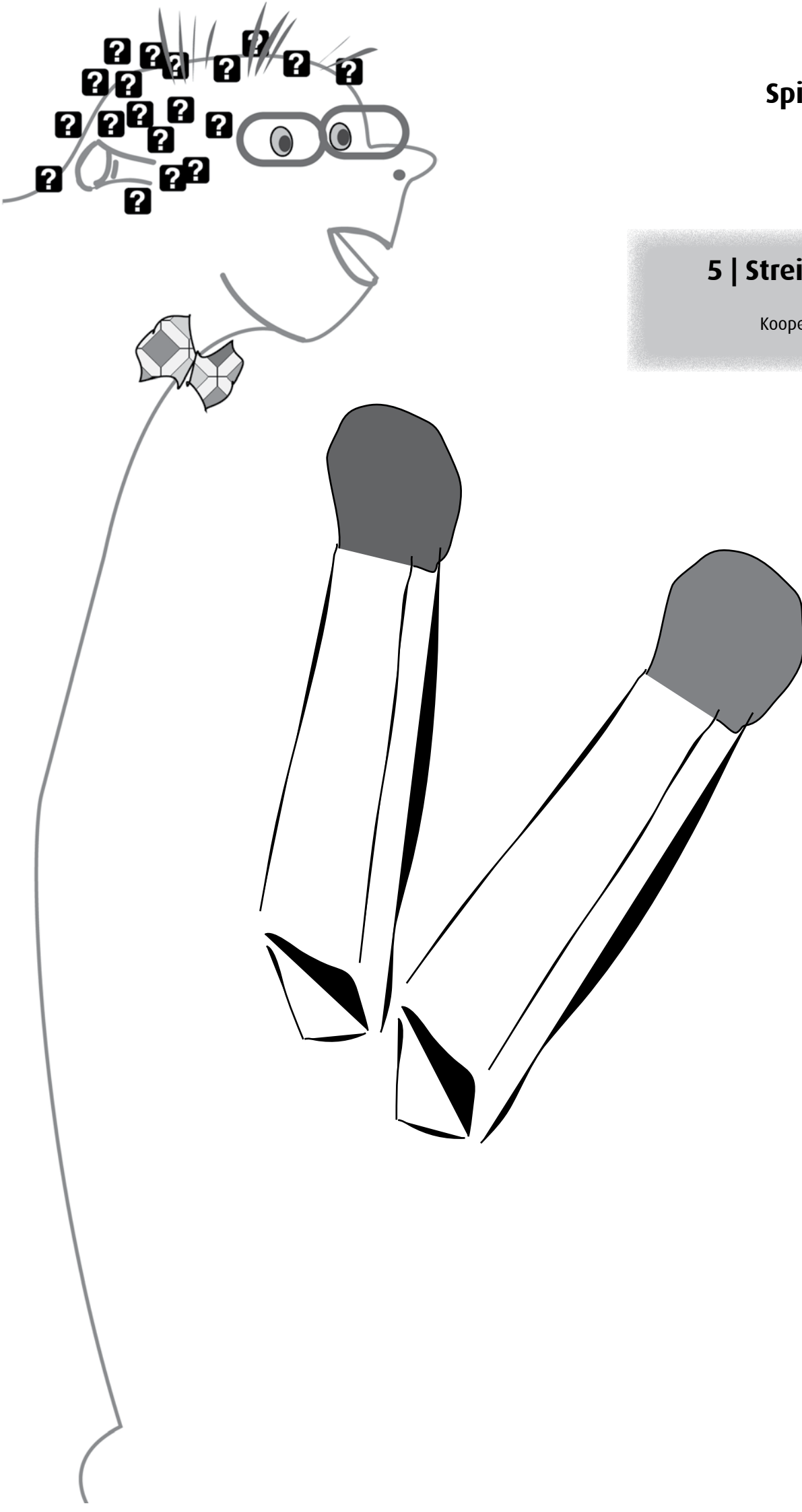
**Folgende Fähigkeiten halte ich für wichtig,
um für sich selber eine gute Lebensqualität herzustellen:**

- A Übernommene Ge-und Verbote aus der Kindheit überprüfen:
Überholtes loslassen, beibehalten, was für mich wichtig ist.
- B Schwierigkeiten überwinden:
In schwierigen Situationen doch noch optimistisch sein können!
- C In Beziehungen wachsam und kritisch sein:
Wahre Freunde erkennen und gewinnen.
- D Die eigene Persönlichkeit ist eine ewige Baustelle:
Es ist spannend, ein Leben lang an ihr weiterzuarbeiten.
- E Im Umgang mit anderen Grenzen setzen:
Seine Gefühle ausdrücken lernen und Nein sagen können.
- F Geborgenheit in der Familie ist ein Grundstein für das Selbstwertgefühl.
- G Sich kleine und überschaubare Ziele setzen und sie Schritt für Schritt
verwirklichen.
- H Genießen und sich Zeit nehmen: Die Natur bewundern und von ihr lernen.
- I Die Freizeit sinnvoll gestalten: Hobbys pflegen, Neues wagen.
- J Konflikte partnerschaftlich lösen.

Abschließend empfiehlt sich eine Zusammenfassung in der Klasse:
Was bedeutet für uns Lebensqualität und wie erreichen wir sie?

5 | Streichholzspiele

Kooperationsspiele, die die
Kreativität fördern



Unterrichtsvorschlag 1

Klassenlogo aus Streichhölzern

Erfahrungsmöglichkeit:

- Kreativität, Kooperation,
- Stärken/Schwächen der Klasse,
- Klassenidentität

Zeitaufwand:

ca. 15 Minuten;

für die Auswertung: ca.15 Minuten

Material:

Je eine Streichholzschachtel/Gruppe

Organisationsform:

Kleingruppen mit je 4 Spielern

Spielanleitung:

Aus den Hölzern einer Streichholzschachtel soll ein Bild gelegt werden, das typisch für die Klasse ist.

Das Team soll sich zuerst darüber verständigen, was dargestellt werden könnte und wie dies mit den vorhandenen Mitteln möglich ist.

Auswertung:

Die Bilder der einzelnen Gruppen werden von der Klasse begutachtet

Die Gruppen berichten darüber, welches Bild jede/r einzelne Mitspieler bauen wollte... und wie eine Einigung zustande kam:

„Unser Bild steht für ...“

Unterrichtsvorschlag 2

Streichholzbild

Erfahrungsmöglichkeit:

Kreativität, Kooperation, initiativ werden, Gruppendruck

Zeitaufwand:

Pro Durchgang ca. 5 Minuten; für die Auswertung ca.10 Minuten

Material:

Je eine Streichholzschachtel/Gruppe

Organisationsform:

Kleingruppen mit je 4 Spielern

Spielanleitung:

Ohne zu sprechen soll aus den Hölzern einer Streichholzschachtel ein Bild gelegt werden.

Unterrichtsvorschlag 2

Varianten

Variante a)

Ein Team „spielt“, 1-2 SchülerInnen pro Gruppe beobachten: Wer ergreift die Initiative? Wer kann seine Ideen wie durchsetzen? Verändern sich die Bilder? Kommen alle SpielerInnen zum Zug?

Variante b)

Es werden Regeln vorgegeben: Reihum nimmt sich jeder ein Streichholz und ergänzt das entstehende Bild, alternativ dazu kann auch ein schon gelegtes Zündholz verändert werden. So können allzu „stürmische“ Baumeister eingebremst werden und TeilnehmerInnen, die sich nicht so durchsetzen können, kommen auch zum Zug.

Auswertung:

Die Gruppe verständigt sich darüber, welches Bild jede/r einzelne MitspielerIn bauen wollte...

Alle SpielerInnen schauen sich die Ergebnisse der anderen Gruppen an.

-> Die BeobachterInnen berichten ...

Eventuell werden für einen weiteren Durchgang gemeinsam ergänzende Regeln vereinbart.

-> Schwächen der Klasse ansprechen

Unterrichtsvorschlag 3

Weitere Streichholzspiele

Streichhölzer wenden

Alle Streichhölzer einer Schachtel werden von dem/der ersten des Teams gewendet. Anschließend ist der/die nächste dran. Gewonnen hat die schnellste Mannschaft.

Chinesen-Training

Jede/r KandidatIn muss eine vor sich ausgeleerte Streichholzschachtel mit Hilfe zweier Streichhölzer wieder mit den Streichhölzern befüllen. Ein Chinese/eine Chinesin dürfte da kein Problem haben.

Streichholz-Trick




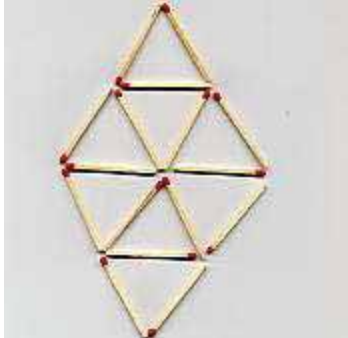
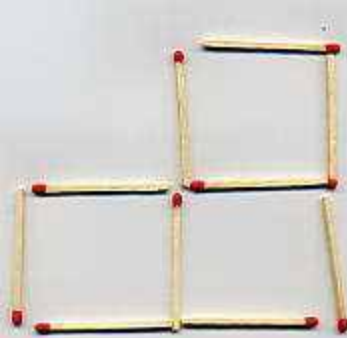
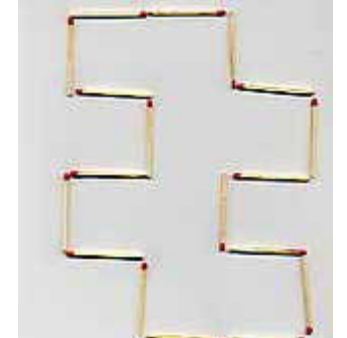



Von 30 Streichhölzern nehmen 2 KandidatInnen abwechselnd jede/r zwischen 1 und 6 Hölzchen weg. Es gewinnt der-/diejenige, der/die das letzte Hölzchen wegnimmt. Dabei gibt es einen Trick, mit dem man gewinnen kann - vorausgesetzt der Gegner kennt nicht auch die Lösung.

Knobeleyen mit Streichhölzern

s. nächste Seiten








Knobeleyen mit Streichhölzern

		
<p>Durch Umlegen von 3 Hölzern entstehen 3 Rauten (3 Vierecke, 3 Rhombus, 3 Parallelogramme)</p>	<p>Durch Umlegen von 4 Hölzern entstehen 3 Rauten (3 Vierecke, 3 Rhombus, 3 Parallelogramme)</p>	<p>Durch Umlegen von 4 Hölzchen entstehen 5 Dreiecke.</p>
		
<p>Nimm vier Streichhölzer weg und es bleiben vier Dreiecke übrig.</p>	<p>Lege zwei Hölzchen um und Du bekommst 2 Quadrate.</p>	<p>Verlege 4 Streichhölzer und Du erhältst drei Rechtecke</p>
		
<p>Lege zwei Streichhölzer um und es entstehen 6 Dreiecke.</p>	<p>Lege 3 Streichhölzer um, so erhältst Du die gleiche Figur jedoch spiegelvekehrt.</p>	<p>Der Hund blickt nach rechts. Lege zwei Hölzchen um, so dass der Hund nach links blickt.</p>

Knobeleyen mit Streichhölzern

<p>Nimm vier Streichhölzer weg und es entstehen fünf gleich große Quadrate.</p>	<p>Wie viele Dreiecke sind in diesem Stern enthalten?</p>	<p>Nimm fünf Streichhölzer weg, so dass du 5 Dreiecke erhältst.</p>
<p>Lege vier Streichhölzer um und es entstehen 11 Quadrate.</p>	<p>Lege 3 Streichhölzer dazu, so dass 5 gleichseitige Dreiecke entstehen (unterschiedlicher Größe).</p>	<p>Lege ein Streichholz um und die Gleichung stimmt.</p>
<p>Durch Umlegen von 2 Hölzchen entstehen 6 Quadrate.</p>	<p>Durch Umlegen der Hölzchen entstehen 4 Quadrate.</p>	<p>Durch Umlegen der Hölzchen entstehen 3 Quadrate.</p>

Lösungen der Streichholz-Knobelei

	<p>Es sind 20 Dreiecke enthalten (12 kleine, 6 mittlere und 2 große)</p>	
		 <p>Wurzel aus 1 ist 1</p>
