

Spiele zur Stärkung der Klassengemeinschaft

Mit dieser Auswahl dreier Teamspiele wird eine positive Atmosphäre, gegenseitige Wertschätzung und ein rücksichtsvoller Umgang miteinander gefordert und gefördert. Diese allgemein bekannten, aber in einem neuen Zusammenhang stehenden Spiele können dazu beitragen, die Klassengemeinschaft zu stärken oder zu stabilisieren.

Ein festes Ritual vor oder nach den Spielen bietet Kindern einen guten Orientierungsrahmen, der den Teamgedanken unterstreicht:

Die Kinder stellen sich zum Kreis auf und fassen sich an den Händen. Nach dem gemeinsamen Sprechen: „**Einer für alle, und alle für einen!**“ lassen sich alle los, gehen langsam aufeinander zu und legen ihre Hände übereinander. Dann rufen alle gemeinsam: „**Wir sind ein TEAM!**“ und werfen dabei die Hände nach oben.

Sofern eine Aufgabe im Team erfolgreich verlaufen ist, kann anschließend folgender Wechselruf eingesetzt werden, der für gute Stimmung sorgt und das positive Gemeinschaftserleben in emotionaler Hinsicht unterstreicht:

Lehrperson: „**Wie haben wir das gemacht?**“

Schüler*innen: „**Gut haben wir das gemacht!**“

Lehrperson: „**Wie stehen wir jetzt da?**“

Schüler*innen: „**1A!**“

Lehrperson: „**Und wie geht der Tusch der XY-Klasse?**“

Schüler*innen: „**Oooooooooo-eeeeeeeeee!**“

(dabei Hände hin und her bewegen, dann nach oben werfen)

Halli-Hallo

Material: Musikanlage

Organisation: evtl. Feld abgrenzen

Spielidee:

Alle Kinder laufen in einem abgegrenzten Feld zur Musik durcheinander. Bei Musikstopp bleiben alle stehen und die Lehrperson gibt eine Begrüßungsform vor - so wie die Jungen und Mädchen sich im Folgenden begegnen, wobei möglichst jedes Mal ein anderes Kind entsprechend begrüßt werden soll, z.B.:

- Angucken und „*Hallo*“ sagen
- Zuzwinkern und anlächeln
- Hand geben
- locker mit einer Hand abklatschen („*High Five!*“)
- locker mit beiden Händen abklatschen („*Double High Five!*“)
- vorsichtig gegenseitig auf die Schulter klopfen
- wer möchte: gegenseitig umarmen und „*Hey*“ sagen
- wie die Chinesen: voreinander verbeugen
- „Check“ (festgelegte Abfolge), z.B. abwechselnd links und rechts locker abklatschen, danach mit beiden Händen
- sich selbst einen „Check“ ausdenken

Bei erneutem Musikstart laufen alle wieder durcheinander.

Hinweis:

Die Lehrperson sollte die jeweils genannte Begrüßungsform gleichzeitig mit einem Kind vormachen.

Variationen:

- nur gleichgeschlechtliche Kinder begrüßen sich untereinander
- jeweils ein Junge begrüßt ein Mädchen und umgekehrt
- bei Musikstopp darf ein Kind, das sich meldet, seine „Begrüßungs-idee“ nennen, die im Folgenden umgesetzt wird

Wohnungssuche

Material: Musikanlage, ca.12 Gymnastikreifen

Organisation: evtl. Feld abgrenzen, Gymnastikreifen durcheinander auslegen

Spielidee:

Alle Kinder laufen in einem abgegrenzten Feld um die ausgelegten Gymnastikreifen zur Musik. Bei Musikstopp sucht sich jedes Kind eine „Wohnung“ (einen Gymnastikreifen), wobei auch mehrere Kinder in einem Reifen stehen dürfen. Nach und nach werden immer mehr Gymnastikreifen weggenommen, so dass sich immer mehr Kinder in einen Reifen begeben müssen. Wenn nur noch wenige Reifen ausliegen, erfolgt die Ansage, dass es ausreichend ist, wenn sich zumindest ein Körperteil (Fuß, Hand, Finger, etc.) im Reifen befindet. Am Ende sollten möglichst wenige Reifen zum Einsatz kommen. Schafft es die ganze Klasse, die Aufgabe mit nur drei, zwei oder gar einem Reifen zu lösen?

Hinweise:

- die Lehrperson sollte mögliche „Lösungen“ der Kinder, die Aufgabe zu schaffen, positiv verstärken, z.B. wenn sie sich gegenseitig festhalten, um nicht aus dem Reifen rauszufallen oder sich gegenseitig zurufen: *„Komm‘ zu uns, wir haben noch Platz!“*
- die Lehrperson sollte mögliche „unfaire Aktionen“ der Kinder thematisieren, z.B. wenn Kinder andere aus dem Reifen rausdrängen, weil kein Platz mehr vorhanden ist
- Erfolgsorientierung: Wechselruf, s.o.

Variationen:

Eine Kombination mit dem Reaktionsspiel „Feuer, Wasser, Blitz“ ist möglich, d.h. bei Musikstopp sagt die Lehrperson entweder *„Feuer“* (in die Ecken der Turnhalle rennen), *„Wasser“* (auf die Seitenbänke stellen), *„Blitz“* (flach auf den Boden legen) oder *„Wohnungssuche“* (sich in einen Reifen stellen).

Sei dabei!

Material: Musikanlage

Organisation: evtl. Feld abgrenzen

Spielidee:

Alle Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum. Bei Musikstopp müssen sie sich gemäß folgenden Ansagen zu Paaren oder kleinen Gruppen zusammenfinden - dabei sollte keiner alleine stehen, sondern jeder mit eingebunden werden:

- es treffen sich immer 4 Ellenbogen!“
- „es treffen sich immer 7 Finger!“
- „es treffen sich immer 6 Knie!“
- „es treffen sich immer 5 Füße!“
- „es treffen sich immer 8 Hände!“
- „es treffen sich immer 3 Schultern!“

Dabei kann jedes Kind selbst entscheiden, wie viele Körperteile es in einer Gruppe „einbringt“, um die Aufgabe zu lösen.

Hinweise:

- die Lehrperson sollte im Vorfeld mit den Kindern darüber sprechen, wie sich jemand fühlt, der / die allein steht
- die Lehrperson sollte mögliche „Lösungen“ der Kinder, die Aufgabe zu schaffen, positiv verstärken, z.B. wie sie andere, die zunächst alleine stehen, in eine Kleingruppe integrieren
- die Lehrperson sollte mögliche „unfaire Aktionen“ der Kinder thematisieren, z.B. wenn Kinder aus bestehenden Gruppen ausgeschlossen oder unfreundlich weggeschickt werden

Variationen:

- Schwierigkeitsgrad steigern, z.B. nur gemischte Gruppen oder reine Mädchen- bzw. Jungengruppen zulassen
- Spiel als Wettkampf zwischen Schüler*innen und Lehrperson initiieren:

Jedes Mal, wenn die Kinder es schaffen, eine Aufgabe zu lösen, ohne dass jemand alleine steht, bekommen sie einen Punkt; jedes Mal, wenn sie eine Aufgabe nicht lösen können, bekommt die Lehrperson einen Punkt (Natürlich gewinnen die Kinder dieses Spiel!); Erfolgsorientierung: Wechselruf, s.o.