

Beltz Pocket 2

127 Spiele zum Sozialen Lernen in der Grundschule

von
Hanns Petillon

1. Auflage

BELTZ Weinheim 2011

Verlag C.H. Beck im Internet:
www.beck.de

ISBN 978 3 407 62794 0

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei beck-shop.de DIE FACHBUCHHANDLUNG

127 Spiele zum Sozialen Lernen in der Grundschule

Hanns Petillon

BELTZ 
pocket

Lesezeichen aus: Petillon, 127 Spiele zum Sozialen Lernen in der Grundschule, ISBN 978-3-407-62794-0

© 2011 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-62794-0>

Inhaltsverzeichnis

Einführung

10 Gründe für das Spielen in der Grundschule	04
---	----

Kennenlernspiele

Einführung	10
[01 – 28] Namenlernspiele	11
[29 – 39] Personenratespiele	27

Kooperation und Vertrauen

Einführung	36
[40 – 66] Kontaktspiele	39
[67 – 73] Soziale Sensibilität	55
[74 – 107] Kooperationsspiele	61
[108 – 117] Vertrauensspiele	83
[118 – 127] Klassische »soziale Lernspiele«	89

10 Gründe für das Spielen in der Grundschule

[1] Kinder erschließen sich selbstständig ihre Welt auf spielerische Weise und sind dabei sehr erfolgreich.

Das Kind erwirbt zentrale Fähigkeiten in der Zeit vor der Schule durch den spielerischen Umgang mit sich und seiner Umgebung ohne die Anleitung durch Erwachsene. Dies betrifft u. a. die Entwicklung in der Feinmotorik und Sprache, den Erwerb sozialer Rollen und die zentrale Grunderfahrung, »etwas selbst zu können«: Schule sollte diese erfolgreichen spielerischen Lernmöglichkeiten in den schulischen Alltag integrieren.

[2] Das Spiel fördert einen gleitenden Übergang vom Kindergarten in die Grundschule.

Schule sollte in den ersten Schuljahren an die Spielerfahrungen im Kindergarten anknüpfen. Stichworte: Kontinuität, »gleitender Übergang«, Übergangsprobleme können vermieden werden, Freispiel in Freiarbeit überführen. Eine Abwertung des Spielens sollte besonders in dieser Übergangszeit vermieden werden.

[3] Spiele fördern die Erfahrung konzentrierten Handelns und verweilenden Tuns.

Bestimmte Spiele fördern die Konzentrationsfähigkeit des Kindes besser als die üblichen schulischen Aktivitäten. Stichworte: Konzentrationsproblematik, Spiele zur Förderung der Konzentration: Vertiefen, Verweilen. Besondere Bedeutung kommt dabei der Stilleerziehung zu.

[4] Das notwendige Üben und Vertiefen kann durch Spiele wesentlich motivierender gestaltet werden.

Übungsphasen können in spielerischer Form wesentlich intensiver und wirkungsvoller als die methodisch oft unreflektierten wiederholenden Lernphasen gestaltet werden. Stichworte: Motivation und Spaß, Möglichkeiten der Selbstkontrolle und der Berücksichtigung des individuellen Arbeitstempos, praktisches Lernen (z. B. motorische Fertigkeiten), differenzierte Übungsangebote.

[5] Bestimmte Spiele bieten den Freiraum, neue Wege auszuprobieren, mit originellen Lösungen zu experimentieren und Phantasie zu wagen.

Im Spiel ist der Freiraum gegeben, der die Förderung von Kreativität in besonderer Weise ermöglicht. Stichworte: Notwendigkeit der Kreativitätsförderung (Problem der »fertigen Lösungen« in den Medien; »veränderte Kindheit«). Kinder als die »Meister des Konjunktivs« sind in der Lage, Visionen zu entwickeln oder nachzuvollziehen.

Diese Fähigkeit des spielerischen, kreativen Experimentierens ist eine Bereicherung für alle Lernbereiche (z. B. Sprachunterricht, Kunst, Sachunterricht). Dadurch wird auch die Bereitschaft gefördert, sich auf Neues, Unbekanntes einzulassen und Ungewöhnliches als Bereicherung zu erkennen. Planspiele sind besonders geeignet, eigene Wege zum Problemlösen zu finden.

[6] Bestimmte Spiele eröffnen Wege zum entspannteren Umgang mit emotionalen Problemen und sozialen Konflikten.

Der Umgang mit Konflikten und emotionalen Problemen (z. B. Angst) kann häufig besser in spielerischer Form (vor allem im Rollenspiel) gelernt werden. Stichworte: Konflikthäufung in der Grundschule (vor allem im Umgang zwischen den Kindern), fehlende Aufarbeitung emotionaler Schwierigkeiten im Elternhaus, konfliktfördernde Aspekte in der außerschulischen Lebenswelt.

Der Vorzug des Rollenspiels gegenüber dem rein verbalisierenden Unterrichtsgespräch wird an den zusätzlichen Möglichkeiten deutlich, sich ein Problem konkret und handlungsbezogen zu erschließen: Rollentausch, Empathie, Perspektivenwechsel (z. B. Täter–Opfer). Eine Eskalation kann eher vermieden werden; konstruktive Lösungen können durchgespielt werden und einen Transfer auf aktuelle Situationen anbahnen.

[7] Interaktionsspiele tragen dazu bei, dass miteinander und voneinander handlungsbezogen gelernt wird, da sich der Lernerreiz aus der Interaktionssituation selbst ergibt.

In den verschiedensten Formen des Spiels wird Soziales Lernen in seiner ganzen Breite angesprochen. Stichworte: Notwendigkeit Sozialen Lernens (Sozialleben in der Schule, veränderte Kindheit); Förderung von sozialer Sensibilität; Bereitschaft, soziale Kontakte aufzunehmen (Überwindung sozialer Angst); Selbstbehauptung; Umgang mit Spielregeln. Die genannten Fähigkeiten sind die Grundlage für eine fach- und kindgerechte Öffnung des Unterrichts.

Kennenlernspiele zum Schulanfang, Vertrauensspiele, Kooperations- und Kommunikationsspiele fördern das Zusammenleben in der Schülergruppe.

- [8] Viele Kinder spielen außerhalb der Schule wenig und einseitig und können sich den Wert des Spielens nicht mehr erschließen.**

Viele Kinder brauchen Anregungen für das Spielen außerhalb der Schule (Freizeitgestaltung). Stichworte: veränderte Kindheit, Spielen mit anderen Kindern; Vermittlung der Grunderfahrung, dass intensives Spielen Spaß macht; schulisches Spielangebot als Alternative zu Medienkonsum und zum Umgang mit anregungsarmen Spielsachen.

- [9] Viele Spiele bieten gute Bewegungsanreize und helfen, Anspannungen abzubauen und den »Sitzunterricht« aufzulösen.**

Kinder brauchen Möglichkeiten, mit inneren Spannungen (Katharsis) und Bewegungsarmut (»Sitzunterricht«) umzugehen. Stichworte: Bewegungsspiele: »Austoben«, Bewegungserziehung, Anleitung zu einer »bewegten Freizeit«; Wechsel von Phasen der Anspannung und Entspannung; Umgang mit Aggressionen; Verbindung von Bewegungsspielen und Stilleerziehung; nach einem Bewegungsspiel können die folgenden Arbeitsphasen intensiver genutzt werden.

- [10] Mit dem »ernsthaften« Spielen wächst die Einsicht, dass Zwang und äußere Anreize nicht notwendig sind, um Lust auf Mitmachen und Bereitschaft zu engagiertem Handeln zu entwickeln.**

[57] Roboter

Spielbeschreibung Zwei »Roboter« stellen sich Rücken an Rücken auf und gehen auf ein Signal hin mit abgehackten Bewegungen los, jeder in die entgegengesetzte Richtung.

Die Aufgabe zweier Maschinisten besteht darin, die Roboter durch Tippbewegungen (rechte Schulter rechts herum, linke Schulter links herum) wieder aufeinander zuzuführen. Weitere Steuermöglichkeiten sind: Zupfen am rechten Ohr, die Roboter geben Laute von sich; Zupfen am linken Ohr, sie werden ruhig; Rückenberührung, sie gehen vorwärts; Brust- oder Kopfberührung, sie gehen rückwärts; Hüftberührung, sie gehen seitwärts; Ziehen an der Hand ist die Notbremse usw. Die Roboter selbst marschieren nur geradeaus. Stoßen sie auf ein Hindernis, treten sie so lange auf der Stelle, bis die Maschinisten ihnen eine andere Richtung angeben. Wenn sich beide Roboter umarmen können, endet das Spiel.

Variation Dasselbe Spiel kann auch nur zu zweit gespielt werden. Dabei ist der Maschinist dafür verantwortlich, dass der Roboter nirgendwo anstößt.

[58] Mumien

Material für jedes Paar eine Rolle Toilettenpapier

Spielbeschreibung Die Kinder stellen sich in Paaren zusammen, und auf das Kommando »Los!« beginnt einer, den Partner mit Toilettenpapier von oben bis unten einzuwickeln. Bei den »Mumien« muss der ganze Körper eingewickelt werden, nur Augen, Mund und Nase dür-

fen zu sehen sein. Wer zuerst seine »Mumie« verpackt hat, hat gewonnen.

Anmerkung Das Spiel, bei dem Schnelligkeit und Geschicklichkeit erforderlich sind, macht auch größeren Kindern noch Spaß. Durch ruhiges Stehen kann man seinem Partner die Arbeit erleichtern.

[59] Ballmassage

Material für je 2 Spieler 1 Tennisball

Spielbeschreibung Die Kinder gehen paarweise zusammen. Das Kind mit Tennisball setzt sich hinter seinen Partner auf den Boden. Mit der flachen Hand drückt es den Ball gegen den Rücken seines Vordermannes und massiert diesen durch kreisende Bewegungen.

[60] Spielende Tiere

Spielbeschreibung Die Kinder setzen sich zu zweit auf den Boden, sodass ein Kind den Rücken des anderen vor sich hat. Dieser Rücken, so stellen sich die Kinder vor, ist ein grüner Hügel, auf dem verschiedene Tiere, dargestellt durch die Hände des anderen Kindes, spielen. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte und gibt dazu Anweisungen wie folgt:

Es war einmal eine kleine Maus, die neugierig war, was sie wohl auf dem Hügel alles würde machen können. Nehmt eine Hand und lasst sie als Maus den Hügel hinauf- und hinunterlaufen ... Und es kam auch eine Schnecke des Weges, die ganz langsam den Hügel hin-

aufrutschte und dann wieder hinab. Nehmt die andere Hand und lasst sie sich als Schnecke bewegen ... Und es kam auch ein Känguru, das mit wenigen großen Sprüngen den Hügel hinauf- und hinabstürmte. Welche Hand soll das tun? ... Und es kam auch eine kleine Ameise, die ganz leichtfüßig den Hügel erforschte. Welche Hand will das übernehmen? ... Und welches Tier soll noch über den Hügel laufen? Mit welcher Hand schickt ihr das Tier auf die Reise? ... Nun nehmt beide Hände und lasst zwei schwere Schildkröten auf dem Hügel »Fangen« spielen. Schiebt die Hände dazu über den Rücken ...

Anschließend werden die Rollen getauscht und der Spielleiter wiederholt seine Anweisungen, evtl. in abgewandelter Form. In der nachfolgenden Besprechung kann gefragt werden, wie den Kindern das Spiel gefallen hat und welches Tier ihnen am besten gefallen hat.

Anmerkung Nach langem Sitzen oder anstrengender Tätigkeit erfrischen die vorgeschlagenen Naturbilder die Kinder auf vielfältige Weise.

[61] Bleistifte balancieren

Spielbeschreibung Die Gruppe teilt sich in Paare. Jedes Paar bekommt einen Bleistift. Diesen Bleistift balancieren sie nun gemeinsam zwischen ihren rechten – oder linken – Zeigefingern. Dabei bewegen sich alle Paare zunächst frei durch den Raum. Sie dürfen nicht miteinander sprechen und natürlich die Stifte nicht herunterfallen lassen. Nach einiger Zeit werden Anweisungen für die Bewegungen gegeben: nach vorn gehen, die Arme hochheben, laufen, in die Hocke gehen usw.

Wie lange dauert es, bis der erste Bleistift fällt? Wie lange schafft es die gesamte Gruppe, die Bleistifte in Balance zu halten? Die Übung kann auch mit Luftballons gemacht werden, die zwischen den Köpfen – Stirn an Stirn – balanciert werden.

Wie schwierig war die Übung? Wie haben die Paare sich untereinander verständigt? Wer hat die Führung übernommen, wer hat sich führen lassen? Wie haben sich Paare mit anderen Paaren verständigt?

[62] Autowäsche

Spielbeschreibung Die Kinder stellen sich paarweise in einer Reihe auf, sodass sich immer zwei Kinder gegenüberstehen. Der Abstand zwischen den Reihen sollte etwa 50 cm betragen. Diese Kinder bilden so eine Autowaschstraße und ihre Hände und Arme sind große Bürsten, die das Auto, d. h. ein freiwilliges Kind, streicheln und massieren. Der Freiwillige geht mit geschlossenen Augen ganz langsam durch die Waschstraße, während die Kinder, in deren Nähe er gerade ist, ihn zart streicheln oder freundlich berühren und ihm lauter erfreuliche Dinge sagen, z. B., dass sie ihn mögen, was sie ihm Gutes gönnen, dass sie ihn verwöhnen wollen, usw. In weiteren Durchgängen können noch andere Kinder die Waschstraße durchlaufen.

Im Anschluss an das Spiel erzählen die Kinder von ihren Erfahrungen beim Spiel, vergleichen diese und können sich für die Zukunft dadurch etwas vornehmen.

Anmerkung Dieses Spiel lässt die Kinder erfahren, dass sie relativ leicht imstande sind, andere zu beglücken

bzw. sich einmal beglücken zu lassen. Viele Kinder finden im Alltag zu wenig Anerkennung, werden deshalb unsicher oder bekommen Angst und ziehen sich völlig zurück.

[63] Körpermassage

Spielbeschreibung Bei dieser Partnerarbeit liegt ein Kind mit ausgestrecktem Körper bäuchlings auf dem Boden. Das andere Kind kniet daneben und massiert mit seinen Händen die gesamte Rückseite seines Partners. Dabei beginnt es am Kopf und gleitet über Hals, Schultern, Arme, Hände, Rücken, Po, Beine bis zu den Füßen hinab. Danach tauschen die beiden Kinder ihre Positionen und Aufgaben.

Variation Die Massage kann auch aus »Abklopfen« bestehen. Hierbei klopft das aktive Kind den Körper des anderen mit steifen, seitlich gehaltenen Händen, die im schnellen Wechsel arbeiten, ab. Es beginnt damit an einem Fuß, arbeitet sich hoch bis zu einer Schulter, geht weiter bis zum Arm und wiederholt das Gleiche auf der anderen Körperseite des passiven Kindes.

[64] Den Igel weckt die Sonne

Spielbeschreibung Die Kinder bilden Paare, wobei ein Kind sich als Igel auf den Boden legt und das andere kniend die Bewegungen auf dessen Rücken ausführt. Der Spielleiter erzählt folgende Geschichte:

»Draußen ist es kalt und ungemütlich. Der Sommer ist längst vorbei, der Herbst schon weit fortgeschritten. Die Tage werden immer kürzer, bald wird Winter sein. Da rollt sich der Igel ganz klein zusammen und richtet sich zum Winterschlaf ein.

Das letzte Herbstlaub fällt von den Bäumen und deckt den Igel zu.

Nun fällt auch noch Schnee. Zuerst sind es einzelne Flo-
cken.

Das Schneetreiben wird immer dichter, bis schließlich eine dicke, schwere Schneedecke auf dem Igel liegt.

Nun liegt der Igel unter einer dicken Schicht von Laub und Schnee. Er hat es warm da unten und fühlt sich sehr wohl. Und er fängt an zu träumen.

Der Igel träumt vom Sommer und von der Sonne, von den Blumen und den Farben.

Und ganz allmählich werden die Tage wieder länger, die Sonne gewinnt an Kraft. Mit ihren warmen Strahlen be-
ginnt sie, den Schnee wegzutauen.

Die Sonne wird immer wärmer, langsam und allmählich taut überall der Schnee weg, und nun kommt ein leichter Wind auf und fegt das ganze alte Herbstlaub weg. Jetzt kann die Sonne den Igel ungehindert mit ihren warmen Strahlen berühren. Sie tut das mit Liebe und Zärtlichkeit. Und ganz allmählich spürt der Igel, wie wieder Leben in seinen Körper kommt.

Er fängt an, sich zu recken und zu strecken.

Er fängt auch schon mal an zu blinzeln und wird ganz groß.«