

Bunte Tücher (“Katz und Maus”)

Regel: Jedes Kind bekommt 2 bunte Tücher. Diese Tücher soll es so in die Hosentasche stecken, dass noch etwa die Hälfte des Tuches herausragt. Nun darf jedes Kind bei den anderen Kindern das Tuch aus der Tasche ziehen und bei sich wieder einstecken.

- Kinder sollen **fair** gegeneinander spielen und kämpfen und dabei auf den anderen Rücksicht nehmen.
- Zudem sollen die Kinder sich selbst Regeln für das Zusammenspiel erarbeiten (z.B. Tuch nicht festhalten; beim Einstecken des Tuches ist dieses Kind für den Moment nicht im Spiel; beachten der Stopp-Regel)

Wichtige Sätze:

Der Gentleman (Höflichkeit)

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis.

Ein Junge soll zu einem Mädchen gehen und dies mit den Worten "... (Name des Mädchens) komm bitte mit mir mit!" auffordern, ihn zu begleiten. Dazu nimmt der Junge den Stuhl des Mädchens und stellt ihn rechts neben seinen Stuhl. Dann wartet der Junge so lange, bis das Mädchen sich gesetzt hat (Er soll auf sie aufpassen!) und setzt sich daraufhin selbst.

Danach ist der nächste Junge an der Reihe. Solange, bis alle Kinder einmal an der Reihe waren. Bei einer ungleichen Anzahl Jungen und Mädchen können auch Mädchen ein Mädchen oder Jungen einen Jungen bzw. die Lehrerin/ den Lehrer auffordern.

Die gefährlichen Hunde kommen

Regel: Ein Mädchen und ein Junge werden als “gefährliche Hunde” ausgewählt. Sie stellen auf die eine Seite des Raumes, gegenüber dem Rest der Klasse. Die beiden Mannschaften sollen nun die Seiten tauschen. Dazu rufen die beiden ausgewählten Kinder gefährlich: “Die gefährlichen Hunde kommen!” und versuchen, ein Kind anzuschlagen. Ist ein Kind angeschlagen, wird es von den Hunden einmal hochgehoben und wird so auch zu einem gefährlichem Hund. Sind nur noch 2 oder drei Kinder übrig, sollte die Frage gestellt werden, wie die Hunde nun vorzugehen haben.

- Obwohl es sich um ein Kampfspiel handelt, sollen die Kinder fair spielen und die anderen respektieren und achten.
- Daher ist Vorgehensbesprechung zum Ende besonders wichtig.

Eisbär - Spiel

Regel: Die Klasse soll sich frei im Raum bewegen und immer weiter gehen. Dann werden bestimmte Kommandos angesagt, bei denen jedes Kommando eine andere Aktion mit sich bringt.

Eisbär - schreien Flocke - anderen Kind über die Wange streicheln
Eskimo - flach auf Erde legen Pinguin von hinten - nach vorne hüpfen
Pinguin von vorne - nach hinten hüpfen
2-stöckige Torte - 2 Kinder aufeinander legen
Big Mac - 3 Kinder übereinander double feet - 4 Kinder übereinander
Kl. Milchshake - 1er Schütteln gr. Milchshake - 2er Schütteln
Fritten - alle Kinder übereinander -> Nachfragen, wie das gehen könnte

- Die Kinder sollen sich gegenseitig respektieren und aufeinander achte geben (besonders bei Gruppen-Kommandos).
- Die Kinder sich gegenseitig "ertragen" lernen.
- Wichtig, dass sie sich zurücknehmen lernen und auch mal abwarten können.

Fast-Food - Spiel

Regel: Klasse soll sich frei im Raum bewegen und immer weiter gehen / bestimmte Kommandos angesagt - jedes Kommando hat andere Aktion

Strohalm - ganz still und gerade stehen Pizza - flach auf Boden legen
2-stöckige Torte - 2 Kinder aufeinander legen
Big Mac - 3 Kinder übereinander double feet - 4 Kinder übereinander
Kl. Milchshake - 1er Schütteln gr. Milchshake - 2er Schütteln
Fritten - alle Kinder übereinander -> Nachfragen, wie das gehen könnte

- Die Kinder sollen sich gegenseitig respektieren und aufeinander achte geben (besonders bei Gruppen-Kommandos).
- Die Kinder sich gegenseitig "ertragen" lernen.
- Wichtig, dass sie sich zurücknehmen lernen und auch mal abwarten können.

Flieger

Regel: 8 Ks auswählen / ein K legt sich in die Mitte und soll sich ganz steif machen / die sieben anderen Ks K auf dem Boden hochheben (2 an Beinen; 2 an Hüfte; 2 an Schultern, 1 an Kopf bzw. Nacken)

Die Kinder sollen sich näher kommen, einander vertrauen lernen, auf einander Acht geben. Zudem sollen sie sich stützen und unterstützen.

Große Torte (Tau)

Regel: Tau wird in die Mitte eines Stehkreises gelegt; Kinder mutmaßen über möglichen Sinn;
Kinder sollen Seil anfassen (Kreis) und sich vorstellen, es sei eine große Torte, von der jeder ein Stück bekommen möchte. Dazu sollen sie das Seil mit beiden Händen festhalten und nach hinten ziehen.

- Die Kinder sollen sich trotz des eigentlichen Kampfes angemessen verhalten, ohne dabei die anderen Kinder außer Acht zu lassen.
- Dabei soll jedes Kind für sich selbst entscheiden, wie es sich verhalten will (für rutschende Schuhe nicht Schuhe, sondern Kind verantwortlich!).

Häschen weitergeben (Konzentration)

Regel: Ks stehen im Kreis und sollen verschiedene Grimassen herumgeben; Nachbarn im Kreis dabei direkt anschauen; Geschwindigkeit stetig steigern

- Die Kinder aufgefordert ein "Häschen" (die Hände an den Kopf halten und wackeln) weiterzugeben.
1 - 2 Runden
- Weiter sollen die Kinder einen "Jäger" (Jäger schießt mit dem Wort "Peng!") weitergeben.
1 - 2 Runden
- Beides direkt nacheinander herumgeben (zuerst "Häschen", dann "Jäger") - der Jäger verfolgt das Häschen!

Heißer Draht

Regel: Die gesamte Klasse muss über die Liane (gespanntes Seil) rüberkommen, ohne es zu berühren. Berührt jemand das Seil, so muss dieser und alle Kinder, die es bereits geschafft haben, auf die andere Seite zurück.

- Kinder sollen selbst Problem erkennen und **gemeinsam als Klasse** (z.B. im großen Kreis) Lösungsmöglichkeiten beschließen
- Alle Kinder müssen über die Lösung Bescheid wissen -> evtl. nachfragen
- Alle Kinder müssen beim Transport anderer über das Seil aufmerksam sein und mithelfen, anderenfalls gefährden sie ihre Mitschüler.

Wichtige Sätze:

-

Im Boden verwurzelt

Alle Kinder sitzen im Kreis, so dass jeder jeden sehen kann. Sie sollen ganz gerade und still sitzen, mit den Füßen den Boden berühren (Stühle notfalls tauschen, falls zu groß) und sich ruhig verhalten. Die Hände sollen sie ruhig auf den Oberschenkeln ablegen und die Augen schließen.

Der Kopf ist wie eine Marionette aufgehängt und zeigt gerade nach oben.

An eure Füße denken - schön warm - haben Kontakt mit dem Boden - daraus wachsen Wurzeln ca. 10 cm in die Erde

Unterschenkel vorstellen - Waden bis zu den Knien vorstellen - Oberschenkel vorstellen
Po auf dem Stuhl vorstellen - könnt gut sitzen, seid ganz sicher, euch kann nichts passieren

Rücken vorstellen, ganz gerade - Oberarme und Unterarme vorstellen, sind ganz ruhig -
Kopf ist gerade nach oben gestreckt - Gesicht ganz entspannt - Augen, Ohren, Nase und

Mund vorstellen - Zunge locker vor den Schneidezähnen

Um uns herum alles schön gemütlich und sicher - andere Kinder sind da - alle sind lieb und nett zueinander - keiner ärgert den andere oder wird geärgert - keiner wird ausgegrenzt - weil jedes Kind sich an Regeln hält

Schöne, warme Farben zu sehen - angenehme und einfach tolle Schule

Eine Minute noch so ruhig sitzen bleiben und genießen

Augen langsam wieder aufmachen

- Wie war das für euch?
- Wie habt ihr euch gefühlt?
- Was habt ihr in euren Füßen gespürt

Auf Unterricht verweisen

Kinder sollen, wenn sie merken, dass sie unruhig werden, daran denken, dass sie sicher sind und ihnen nichts passieren kann; sollen ganz ruhig werden; Hände auf Oberschenkel legen (wenn sie nicht gerade schreiben) und tief durchatmen

Kissenjagd

Regel: Die Klasse stellt sich im Kreis auf und die Kinder zählen 1, 2 ab (evtl. die Gruppen noch einmal klären lassen). Nun werden zwei Kissen in den Kreis gegeben. Dabei sollen die Kinder ein Kissen, jeweils an das nächste Gruppenmitglied weitergeben.
Zunächst langsam starten und dann die Geschwindigkeit erhöhen.

- Die Kinder sollen trotz des eigentlichen Kampfes zweier Mannschaften gemeinsam mit einander spielen.
- Sie sollen fair miteinander umgehen und aufeinander Acht geben.

Kleine Fische und große Haie

Seil als Kreis in die Mitte des Raumes legen / Ks sollen sich um das Seil herumstellen

Ks sollen 1 - 2 abzählen

Kinder mit 1 aufzeigen / Gegenprobe: Ks mit 2 aufzeigen

!!Wenn ich ausgeredet habe!! sind 1: kleine Fische 2: große Haie

2 versuchen, 1 aus Kreis zu ziehen / sobald Fuß von 1 außerhalb des Kreises - 2

Wenn Fuß von 2 innerhalb des Kreises - Ks fragen: 1

- ! Spiel unterbrechen, wenn zu wüt
- ! Stopp - Regel ins Gedächtnis rufen
- ! Bei Stopp ist Schluss!

Die Kinder sollen trotz des Kampfes ihre Kräfte gezielt einsetzen und im Spiel fair bleiben.
Zudem sollen sie andere ks (be)achten und Rücksicht nehmen.

Liane

Regel: Die gesamte Klasse muss durch eine schwingende Liana (wie großes Springseil) laufen. Berührt jemand die Liane, so müssen dieser und alle Kinder, die bereits durchgelaufen sind, wieder zurück auf die andere Seite.

- Kinder sollen selbst Problem erkennen und **gemeinsam als Klasse** (z.B. im großen Kreis) Lösungsmöglichkeiten beschließen
- Alle Kinder müssen über Lösung Bescheid wissen -> evtl. nachfragen
- Durchaus legitim, dass ein Kind mehrere Versuche beim Laufen bekommt, solange Kinder **als Klasse zusammenarbeiten und niemand (durch Worte) verletzt wird.**

Wichtige Sätze:

Rollenspiel (3 Kinder)

Drei Kinder vor die Tür schicken - Kinder aus der Klasse stellen sich in zweier / dreier Gruppen zusammen

Erstes Kind kommt wieder herein und soll versuchen, mit einer Gruppe in Kontakt zutreten
- Gruppenmitglieder aber unterhalten sich weiter, lachen, schmieden Pläne für den Nachmittag, beachten anderes Kind nicht / Kind geht von Gruppe zu Gruppe - ohne Erfolg
Kind soll sich schließlich zu einer Gruppe stellen

Zweites und drittes Kind kommen herein und sollen ebenfalls Anschluss suchen - auch erfolglos

Kinder sollen erkennen, wie man sich als Außenseiter fühlt - Besprechen der Erfahrungen und Gefühle im Stehkreis

Rollenspiel (5 Kinder)

Fünf Kinder werden ausgewählt und vor die Tür mitgenommen.

Das erste Kind soll sich in die Opferrolle hinein versetzen (gesenkter Kopf, hängende Schultern, trauriger Blick nach unten, ...) !!Fragen, ob sich Kind den entstehenden Druck zutraut!!

Zweites und drittes Kind besetzen die Täterrolle und beleidigen erstes Kind mit Ausdrücken wie: dick, blöde Kuh, doof, tollpatschig, ...)

Drittes und viertes Kind bestätigen die beiden Kinder in Täterrolle (Gut gemacht! Weiter so! Du hast Recht! Mach weiter! ...)

Die Kinder kommen nacheinander (wie oben beschrieben) in die Klasse zurück und stellen sich in die Mitte des Stuhlkreises.

Die Klasse soll an dieser Stelle eingreifen.

Passiert dies nicht: 5 Kinder im Kreis einzeln befragen, wie sie sich gefühlt haben

- gewünscht?
- betonen, dass es sich nur um ein Rollenspiel handelte
 - Wie hast du dich gefühlt? (an Opfer)
 - Wie war das für euch, angestachelt zu werden? (an Täter)
 - Was hättest du dir von den anderen Kindern aus der Klasse
(an Opfer / Kinder aus Stuhlkreis einbeziehen)
 - Opfer - Kind im Stuhlkreis herumführen - jedes Kind einzeln fragen:
Warum hast du mir nicht geholfen?
 - Was hättest du tun können? (an Klasse)
Mit Kindern besprechen, wie sie eingreifen sollen; zunächst verbal
Eingreifen; Täter dabei nicht angreifen, nicht körperlich dazwischen
Gehen - Opfer aus Situation herausholen und außer Gefahr bringen
- Rollenspiel noch einmal durchführen - Eingreifen der Klasse gegebenenfalls initiieren

Schwebende Klasse

Regel: Die Kinder sollen sich mit beiden Händen an das Seil hängen und nur ein bisschen daran ziehen. Dabei müssen die Kinder ganz ruhig werden und bleiben, darf das Seil aber nicht schaukeln.

- Kinder müssen sich selbst zurücknehmen und auf andere Kinder Acht geben.
- Dabei soll jedes Kind für sich entscheiden, wie es sich verhalten will, um die Gemeinschaft nicht zu gefährden.

Stapelspiel/ Kartenspiel

- Regel: Die Klasse findet sich im Stuhlkreis zusammen. Alle Kinder der Klasse erhalten nacheinander eine Karte aus einem Kartenspiel. Die Farben der Karten werden mit dem Hinweis besprochen, dass sich die Kinder ihre Farbe gut merken sollen.
- Die Karten werden eingesammelt und nacheinander verschiedene Farben genannt. Die Kinder sollen, sobald ihre Farbe genannt wird, einen Platz nach links weiterrutschen. Sitzt dort bereits ein Kind, so setzen sie sich auf dessen Schoß. Sitzt jemand auf ihrem Schoß und ihre Farbe wird genannt, so können sie nicht weiterrutschen.
- Das Spiel ist beendet, sobald das erste Kind wieder auf seinem Platz angekommen ist.
- Störungen durch unqualifizierte Bemerkungen sind sofort durch eine Unterbrechung des Spiel zu diskutieren.
- Die Kinder sollen sich gegenseitig “ertragen lernen” und zudem Respekt dem anderen gegenüber entwickeln und zeigen.

Umapoli

Regel: Ks stehen im Kreis / geben das Wort "Umapoli" weiter / Ks sollen sich dabei angucken

Die Kinder sollen aufeinander Acht geben, einander beachten, aufmerksam sein und sich konzentrieren.

Wandernde Kinder

Regel: Die Klassengemeinschaft hält das Seil fest. Ein Kind wird ausgewählt über das Seil zu balancieren. Die anderen Kinder müssen das Seil nun möglichst straff halten, damit sie ihren Mitschüler nicht gefährden (! Kindern Gefahr deutlich vor Augen führen! - gegebenenfalls unterbrechen).
Als Sicherheit sollen sich die Kinder an den anderen festhalten, während sie über das Seil balancieren.

- Die Kinder müssen nun als Klassengemeinschaft zusammenarbeiten, um den anderen nicht zu gefährden.
- Die Kinder dürfen sich beim Balancieren auch Hilfe / Unterstützung holen.
- Die Klassengemeinschaft trägt jeden einzelnen und gibt ihm / ihr Halt.
- Die Kinder müssen ihren Klassenkameraden dabei voll vertrauen (können).

Wäscheklammer - Komplimente

Regel: Jedes K bekommt drei Wäscheklammern und soll sie an den Pullover heften (möglichst nicht am Kragen) / Ks sollen sich die Klammern gegenseitig "klauen" und bei sich selbst anheften / abschließend sollen die Klammern wieder verteilt werden, so dass jedes K drei Klammern hat
Ks sollen ihre Klammern an andere Ks weitergeben und mit einem Kompliment an den Pullover heften

Die Kinder sollen aufeinander Acht geben und sich Gedanken über die anderen Kinder machen, um ihnen ein Kompliment machen zu können.

Zählen

Regel: Ks stehen im Kreis und sollen Gruppen bilden mit 4 - 5 Ks (am besten abzählen lassen)

in Gruppe sollen Ks von 1 bis 4 bzw. 5 zählen

- 1 ersetzen: mit dem Fuß aufstampfen
- 2 ersetzen: um sich selbst drehen
- 3 ersetzen: dreimal hüpfen
- 4 ersetzen: auf die Oberschenkel klopfen

Die Kinder sollen sich konzentrieren, einander beachten und abwarten lernen. Zudem sollen sie als Gruppe Durchzählen und einander respektieren und mit möglichen Fehlern umgehen lernen.

Zollstock

Regel: Ks sollen sich in 8er Gruppen zusammenfinden (abzählen lassen) / jede Gruppe bekommt einen Zollstock (gerade auseinander geklappt)
Ks sollen Zollstock auf beide Zeigefinger legen und von Hüfthöhe an langsam auf den Boden legen - berührt ein Finger den Zollstock nicht mehr, so muss die Gruppe wieder von vorne beginnen

Die Kinder sollen auf die anderen Acht geben und sich im Spiel zurücknehmen lernen.
Zudem müssen sie sich gemeinsam beraten und als Team zusammenarbeiten.

Was nervt Dich

Regel: Die Kinder schreiben auf drei Karten mit dem Satzanfang:
Mich nervt oder ärgert....
Ich wünsche mir das....

Die Kinder sollen in Ichform ihre Empfindungen und Wünsch aufschreiben und dabei werden Personen genannt.

Wir fragen die Kinder wie sie Konflikte lösen wollen und erinnern an die Aufschrift auf ihrem Butten. Cool bleiben statt zuschlagen.

Mich nervt

/ärgert.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ich wünsche

mir.....
.....
.....

Der schnelle Ball und Städtenamen

Regel:

ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball zugeworfen hat und die MitspielerIn die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person zurück usw. Auf einem neuen Weg wird ein Städtenamen weiter gegeben.

Z: Konzentrationübung

1-2-3-1: Paarweise

Regel:

es wird abwechselnd bis drei gezählt, nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen ersetzt.

Z: Haltung erarbeiten jeder kann etwas falsch machen und wir lachen keinen aus

! : Humor gehört zur Konfrontation