PDF

DOWNLOAD

Mein Schulplaner fürs *Referendariat*

Zusatzdownload Oktober

Auswahl an Spielen zum Kennenlernen, Auspowern oder einfach so



Auszug aus:

Andreas Krenner
Die große Spielesammlung für Schule und Jugendarbeit
300 Ideen für große und kleine Gruppen

Aktualisierte Neuauflage

ISBN 978-3-8346-6678-9
S. 73, 105, 204

Verlag an der Ruhr

Impressum

Titel
Die große Spielesammlung für Schule und Jugendarbeit
300 Ideen für große und kleine Gruppen

Autor
Andreas Krenner

Umschlagmotiv
© Monkey Business Images – Shutterstock.com

Illustrationen
Icons im Innenteil: © Illerlok_xolms – Shutterstock.com

Druck
Heenemann GmbH & Co. KG, Berlin, DE

PEFC zertifiziert
Dieses Produkt stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten Quellen.
www.pefc.de
PEFC/04-31-1156

Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für die Altersstufen 6–99

Urheberrechtlicher Hinweis
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Keine gewerbliche Nutzung.
Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/ nachlesen.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© **2014, Verlag an der Ruhr GmbH,** Wilhelmstr. 20, 45468 Mülheim an der Ruhr**,**
aktualisierte Neuauflage 2024
ISBN 978-3-8346-6678-9

82 Fortbewegungs-Impro

- **Spielkategorie:**
- **Material:** 3 Stühle
- **Dauer:** 15 Min. +
- **Ort:** Klasse, Seminarraum
- **Teilnehmende:** 6 +

So geht's

Bei dem Spiel handelt es sich um eine sehr lustige Art der Improvisation.

1. Zwei Stühle stehen nebeneinander, ein weiterer in der Mitte dahinter. Der*die Fahrer*in sitzt links vorn, daneben eine weitere Person, hinter ihnen noch jemand auf dem Rücksitz.
2. Die fahrende Person eröffnet die Szene, indem sie durch ihr Verhalten, ihre Geräusche, ihren Einstiegssatz angibt, welches Fahrzeug sie fährt, z. B. Ballon, Lokomotive, U-Boot, Rikscha, Rettungswagen usw. Die beiden Mitfahrenden erfinden passende Rollen dazu.
3. Nach etwa 30 Sekunden geben Sie ein Zeichen, woraufhin der*die Fahrer*in aussteigt. Die anderen rücken nach und ein neues Gruppenmitglied steigt hinten ein. Der*die neue Fahrer*in führt ein neues Fahrzeug ein usw.

83 Foto-Klick

- **Spielkategorie:**
- **Material:** keines
- **Dauer:** 15 Min. +
- **Ort:** überall
- **Teilnehmende:** 10 +

So geht's

Beim Fotografieren mit den Augen wird die Merkfähigkeit trainiert.

1. Es werden Paare gebildet. Eine Person ist der Fotoapparat, sie schließt die Augen.
2. Das zweite Teammitglied ist ein*e Tourist*in, der*die den Fotoapparat vorsichtig durch den Raum führt. Zu diesem Zweck fasst er*sie das Teammitglied an der Hand oder Schulter.
3. Wenn sie ein nettes Motiv findet, bleibt die sehende Person stehen, um ein Foto zu machen. Sie drückt auf den Auslöser, z. B. leicht auf den Scheitel der anderen Person, und diese öffnet für einen kurzen Moment die Augen. Dies passiert z. B. fünfmal, wobei sich der Fotoapparat die Motive merken muss.
4. Danach kommen alle zusammen und die Fotoapparate erzählen von den geknipsten Bildern. Anschließend gibt es einen Rollentausch.

124 Kennenlerngeschichten

- **Spielkategorie:** 
- **Material:** keines
- **Dauer:** 30 Min. +
- **Ort:** überall
- **Teilnehmende:** 10 +

So geht's

Geschichten sind eine Form des Kennenlernens mit besonderen Anknüpfungspunkten.

1. Alle Teilnehmer*innen stehen im Kreis. Alle stellen sich „normal" vor, indem sie ihren Namen, ihr Alter, ihr Hobby usw. nennen.
2. In einer zweiten Runde nennen alle noch einmal ihren Namen und erzählen dann eine Besonderheit aus ihrem Leben, beginnend mit „Ich bin .... und habe schon/wäre beinahe/...", z. B.: „Ich bin Jakub und ich wäre beinahe über eine Klippe gestürzt. Das kam so ..." Dadurch merkt man sich die Namen um einiges besser!

125 Kettenreaktion

- **Spielkategorie:** 
- **Material:** keines
- **Dauer:** 10 Min. +
- **Ort:** überall
- **Teilnehmende:** 6 +

So geht's

Trotz des gefährlich anmutenden Namens besteht keine Gefahr für die Teilnehmer*innen!

1. Alle Teilnehmer*innen stehen im Kreis.
2. Sie beginnen mit einer Bewegung und einem Geräusch.
3. Nun übernimmt die Person rechts von Ihnen die vorgegebene Bewegung inklusive Geräusch. Reihum machen es die anderen nach (es wird also auch immer lauter), bis beides wieder bei Ihnen angekommen ist. Danach ist die nächste Person dran.

Anmerkung

Je nachdem, wie und wann die Übung eingesetzt wird, kann man sie sportlich oder weniger aktiv angehen.

260 Verkehrte Bewegungsaufgaben

- **Spielkategorie:** 
- **Material:** keines
- **Dauer:** 10 Min. +
- **Ort:** Klasse, Seminarraum, Turnhalle
- **Teilnehmende:** 10 +

So geht's

In dieser Übung geht es darum, Geist und Körper zu entkoppeln und unbewusste Denkmuster aufzuzeigen.

Die Gruppenmitglieder hüpfen von einer Seite des Raumes zur anderen mit folgenden Vorgaben:

- Sie ziehen bei jedem Schritt die Knie leicht nach oben.
- Sie müssen zusätzlich mit dem Kopf nicken und „Ja, ja, ja …" sagen.
- Sie drehen den Kopf nach links und rechts und sagen dazu „Nein, nein, nein …".
- Sie nicken mit dem Kopf, sagen dazu aber „Nein, nein, nein …".
- Nun drehen sie den Kopf verneinend und sagen dazu „Ja, ja, ja …".
- Bei der nächsten Bahn hüpfen sie zu zweit nebeneinander und fassen sich an der Hand. Eine Person sagt „Ja, ja, ja …", die andere „Nein, nein, nein … ". Dann wird gewechselt.
- Zum Schluss fassen sich die Paare an beiden Händen und hüpfen mit Blick zueinander seitlich durch den Raum.

261 Versteinerter Schuh

- **Spielkategorie:** 
- **Material:** 1 Schuh oder Buch pro Person, Musik
- **Dauer:** 10 Min. +
- **Ort:** größere Klasse, Turnhalle
- **Teilnehmende:** 10 +

So geht's

Geschicklichkeit und Hilfsbereitschaft sind bei dieser Übung gefragt.

1. Alle Gruppenmitglieder haben entweder einen Schuh oder ein Buch auf dem Kopf und bewegen sich zur Musik.
2. Wenn bei irgendjemandem ein Schuh/Buch hinunterfällt, ist die betreffende Person versteinert und muss stehen bleiben. Allerdings kann sie erlöst werden, wenn ihr ein anderes Gruppenmitglied den Schuh wieder auf dem Kopf platziert (selbstverständlich ohne den eigenen zu verlieren).