



Sozialkompetenz in der Grundschule spielerisch fördern

145 Spiele zum sozialen Lernen –
auch für DaZ-Kinder und
Kinder ohne Kita-Erfahrung



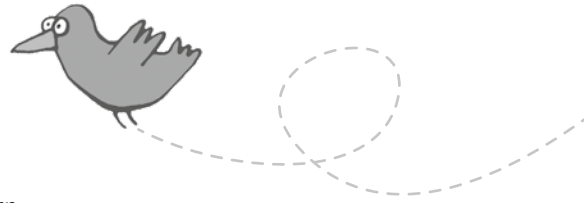


Stefanie Brodhage & Pippa Goch

Sozialkompetenz in der Grundschule spielerisch fördern

145 Spiele zum sozialen Lernen –
auch für DaZ-Kinder und
Kinder ohne Kita-Erfahrung

Impressum



Titel

Sozialkompetenz in der Grundschule spielerisch fördern

145 Spiele zum sozialen Lernen auch für DaZ-Kinder und Kinder ohne Kita-Erfahrung

Autorinnen

Stefanie Brodhage, Pippa Goch

Umschlagmotive und Motive im Innenteil

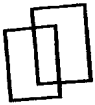
Stoffstruktur © ANNA_KOVA, Sprechblase © infostocker – beide Shutterstock.com

Illustrationen

falls nicht anders angegeben: Anja Boretzki

Druck

Heenemann GmbH & Co. KG, Berlin, DE



Verlag an der Ruhr

Mülheim an der Ruhr

www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klasse 1–2

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen oder außerhalb dieser Bedingungen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autorinnen) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kolleg*innen, Eltern oder Schüler*innen anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.

Editierbare Vorlagen dürfen bearbeitet, gespeichert und für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses vervielfältigt werden.

Der Verlag untersagt ausdrücklich 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.

Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen nachlesen.

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

© Verlag an der Ruhr 2023

ISBN 978-3-8346-6292-7

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Allgemeine Hinweise	6
Hinweise zur Durchführung	7

1. Warm-Ups (WUPS)

Klopfende Hände	10
Wir schenken uns einen Klang	10
Blumenwachsen	11
Die summende Fliege	11
Das kleine Hallo	12
Klatschkreis	12
Piff, Paff, Puff	13
Dino Eins ruft Dino Zwei	14

2. Kennenlernspiele

Namen klatschen	16
Ich kann/Ich mag	16
Mein rechter, rechter Platz ist frei ...	17
Wer fehlt?	17
Wem gehört was?	18
Ich suche das Kind	19
Gruppen sortieren	20
Wer bin ich?	20
Hokedi Pokedi	21
Das Kissen-Kennenlern-Spiel	22

3. Wahrnehmungsspiele

Spiele zur auditiven Wahrnehmung .	25
Stille Post	25
Piep	25
Bello, Bello	26
Bello, Bello (<i>Variante</i>)	26
Folge dem Geräusch	27
Geräusche weitergeben	27
Geräusche-Paar	28
Boom-Ball	28
Hör genau zu!	29
Laut-Leise-Grenze	29
Ja- und Nein-Circle	30
Ja! Nein!	30
Kleine Architekt*innen	31
Rhythmus klatschen	31
Klatsch-Parcours	32

Spiele zur visuellen Wahrnehmung . 33

Beschreib mir	33
Küchenchef*in	33
Pantomime	34
Vorhang auf	34
Spieglein, Spieglein	35
Lirum, Larum, Löffelstiel	35
Umwandlung	36
Umwandlung (<i>Variante</i>)	36
Piratenschatz	37
Skulpturenbau	37
Was fehlt denn hier?	38
Versteckte Skulptur	38

Spiele zur Merkfähigkeit 39

Ich packe meinen Koffer	39
Das Geräusch nehm ich mit	39
Fühl-Post	40
Menschen-Memo	41
Percussion-Runde	42

Spiele zur Körperwahrnehmung 43

Kamelritt	43
Rattenfänger*in	45
Spion*in	45
Farbenkreis	46
Schlange mit verbundenen Augen ...	46
Rollentausch	47
Künstler*innen	48
Ich bin ein Baum	48
Achtsamer Gang	49
Gestik-Kreis	49
Schnapp dir den Platz!	50

4. Gemeinschaft

Kooperationsspiele	53
Stab weitergeben	53
Münze weitergeben	53
Ball mit den Füßen weitergeben	54
Ball mit den Füßen ... (<i>Variante</i>)	54
Die schrumpfende Insel	55
Bis 20 zählen	55
Drache, Ritter, Magier	56
Turm bauen	57

Reifen-Runde	57	Mimik-Würfel	85
Farben finden	58	Gefühle-Infektion	85
Gemeinsam aufstehen	58	Hey, du	86
Rettende Insel	59	Hey, du (<i>Variante</i>)	86
Rettende Insel (<i>Variante</i>)	59	Spießbrutenlauf	87
Begegnung auf der Brücke	60	Freude	88
4er-Mandala	60	Glücks-Domino	89
Luftballon-Challenge	61	Glück erraten	89
Teppich umdrehen	62	Glücks-Flaschendreher	90
Kontaktmalen	62	Glück verteilen	90
Ich seh für dich	63	Mein*e geheime*r Freund*in	91
Roboter und Mechaniker*in	63	Glücks-Tankstelle	92
Märchen darstellen	64	Traurigkeit	93
Luftballon-Runde	64	Kärtchen gegen Traurigkeit	94
Der fliegende Teppich	65	Rollenspiel Traurigkeit	94
Standbilder	65	Von Traurigkeit zu Freude	95
Gemeinschaftsgefühl aufbauen	66	Grinsekatze	96
Welcome Diversity	66	Angst	97
Distanz und Nähe	67	Was macht dir Angst?	98
Finde das Kind	67	Kärtchen gegen Angst	98
Warme Dusche	68	Mut-Stein	99
Warme Dusche-Schlange	68	Mut-Runde	99
Gruppenpuzzle	69	Rollenspiel gegen Angst	100
Amazonas-Massage	70	Wut	101
Vogelbilder	71	Wenn ich wütend bin	102
Ich mag das und du?	71	Wut-Runde	102
Wer-wir-sind-Bingo	72	Wut-Collage	103
Was ist gleich an dir und mir?	72	Kärtchen gegen Wut	103
Unser Klassen-Bild	73	Streit-Manege	104
Namens-Wirrwarr	74	Schneekugel	104
Der menschliche rote Faden	75	Atemübung	105
Gruppen-Logbuch	76	Teilen üben	105
Tagesmantra	76	Das ist mein Platz	106
		War es Absicht oder Versehen?	107
		Wut-Ball	108

5. Achtsamer Umgang mit Gefühlen

Gefühle kennenlernen	80
Gefühle zuordnen	80
Gefühle-Statuen	80
Schulhof der Gefühle	81
Gefühle im Beutel	82
Stimmungen	82
Gefühle-Quiz	83
Hilfe! Ich bin gefangen	83
Gefühls-Ecke	84
Gefühle-Memo	84

6. Für einen schönen Abschluss

Geschenke-Kiste	110
Abschluss-Lob	111
Wünsche-Weg	111
Abschluss-Rakete	112

7. Anhang

113

Einleitung

Die Entwicklung von sozial-emotionalen Fähigkeiten ist ein lebenslanger Prozess und wird in hohem Maße durch die Bindungserfahrungen der Kinder in ihren Familien geprägt. Mit dem Ausweiten der Lebenswelt auf Kindergarten und später Schule kommen für Kinder weitere wichtige Erfahrungen hinzu, die die sozialen Verhaltensweisen wesentlich beeinflussen¹. Studien belegen mittlerweile, dass ein erfolgreiches Schulleben wesentlich von einer hohen sozial-emotionalen Kompetenz abhängt². Es wird in dem Gutachten der Ständigen Wissenschaftlichen Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK) darauf hingewiesen, dass ein hoher Anteil an Grundschulkindern Schwierigkeiten hat, sich sozial kompetent zu verhalten und die Emotionen erfolgreich zu regulieren. Hier wird die verbindliche und systematische Verankerung der Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen im Grundschulsystem gefordert³. Auch wird für den Menschen der Zukunft eine hohe emotionale Intelligenz ein wichtiges Merkmal sein. Es lohnt sich daher, diesem Bereich im Anfangsunterricht einen großen Stellenwert zuzuschreiben.

Dieses Buch richtet sich daher an Pädagog*innen⁴, die mit Kindergruppen in der Schuleingangsphase (ca. 6 bis 8 Jahre) zusammenarbeiten, und möchte dazu ermutigen, den sozial-emotionalen Kompetenzen einen festen Platz im Stundenplan einzuräumen.

Die Übungen in diesem Buch sollen Kinder befähigen, sich selbst wahrnehmen zu können. Das Erlernen eines sensiblen Umgangs mit dem eigenen Körper und der Entdeckung und dem Verstehen der eigenen Gefühle ist hierbei essenziell.

Weitere Spiele und Übungen zielen darauf ab, dass die Kinder auch das Gegenüber verstehen lernen und Empathie entwickeln. Letztendlich soll das Gemeinschaftsgefühl der ganzen Klasse gestärkt und allen Anwesenden Freude bereitet werden.

Kinder brauchen andere Kinder, um in soziale Gemeinschaften hineinzuwachsen, durch die Spiele und Übungen werden Erfahrungen ermöglicht, die Regelverständnis, Frustrationstoleranz, Rücksichtnahme und Kooperationsfähigkeit stärken.

¹ vgl. Zimmer 2014, 39 ff. und Pfeffer 2012, 16 ff.

² vgl. Zimmer 2014, S. 51

³ vgl. SWK, 2022, S. 4 ff.

⁴ Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir das Gendersternchen, um sowohl männliche und weibliche als auch nichtbinäre Geschlechtsidentitäten einzuschließen. Alternativ verwenden wir neutrale Formulierungen.
An einzelnen Stellen in diesem Buch verzichten wir dennoch auf das Gendern. Dies ist eine Einzelfallentscheidung aus didaktischen Gründen und ist in keinem Fall ausschließend oder diskriminierend zu verstehen.

Dieses Buch entstand im Zuge unserer eigenen schulischen Arbeit mit Kindern, die über geringe Deutschkenntnisse und wenig Vorerfahrungen mit kooperativen Spielen verfügten. Der überwiegende Teil dieser Kinder hatte zuvor keinen Kindergarten besucht, weshalb neben den sprachlichen auch die basalen Fähigkeiten Defizite aufwiesen. Zunehmend war eine geringer werdende Konzentrationsfähigkeit und Frustrationstoleranz bei Schuleintritt der Kinder zu beobachten.

Während der Recherche und Durchführung eines sozialen Kompetenztrainings in der Schuleingangsphase ist uns aufgefallen, dass bereits vorhandene Trainings (sogar für das Vorschulalter) häufig für diese Zielgruppe nicht geeignet sind: Die sprachlichen Voraussetzungen in den Spielen sind zu hoch. Hinzu kommt, dass einige soziale Kompetenztrainings zwar in eine schöne Geschichte eingebettet sind, diese jedoch aufgrund der Sprachbarriere nicht ausreichend von unserer Zielgruppe verstanden wird. Zudem passt der zeitliche Rahmen der vorhandenen Kompetenztrainings oft nicht in den schulischen Rhythmus.

Aus diesem Grund haben wir bereits erprobte Spiele auf unsere Zielgruppe angepasst, eigene Spiele entwickelt und in diesem Buch zusammengetragen. Die Spiele sind in verschiedene Kategorien (wie Aufwärmspiele, Wahrnehmungsspiele, kooperative Spiele ...) gruppiert und lassen sich flexibel kombinieren. So ist es leicht möglich, sich eigene Einheiten zusammenzustellen. Jede Einheit beginnt mit einem Aufwärmspiel und endet mit einem Abschlussritual. Dazwischen kann sich die Spielleitung die Einheit mit den Spielen aus den verschiedenen Kategorien selbst zusammenstellen.

Allgemeine Hinweise

Die Spiele in dieser Spielesammlung sind folgendermaßen aufgebaut:

- * Name des Spiels
- * Schwierigkeitsgrad (einfach, mittel, schwierig)
- * Spielform (Kreisspiel, Gruppenspiel oder -übung, Partnerübung, Einzelübung)
- * Ort (Gruppenraum, Sitzkreis oder Stehkreis, Turnhalle, draußen)
- * Dauer des Spiels
- * Material, das benötigt wird
- * Ablauf des Spiels

Im Buch finden Sie folgende Abkürzungen und Symbole:

SL



→ die Spielleitung

→ besondere Hinweise

Die **Dauer** der Übungen ist jeweils für einen Durchgang angegeben. Bei Spielen, die mit der kompletten Klasse gespielt werden können, ist das Spiel nach der angegebenen Zeit zu Ende. Bei Spielen, die nur mit zwei oder drei Kindern gleichzeitig gespielt werden können, muss die SL die Dauer hochrechnen, wenn alle Klassenmitglieder an die Reihe kommen sollen. Dies wird bei den besonderen Hinweisen der einzelnen Spiele erwähnt.

Hinweise zur Durchführung

Aufbau einer Übungsstunde

Zunächst sollten die Einheiten wöchentlich stattfinden. Am besten planen Sie einen festen Tag in der Woche für die Durchführung ein. Eine Einheit von ca. 45 Minuten sollte ein **Anfangsritual/Warm-Ups** (vgl. Kapitel 1), ein bis zwei **Spiele** aus den Kapiteln 3 bis 5 und ein **Abschlussritual** (vgl. Kapitel 6) enthalten. Wenn sich eine Gruppe neu zusammengefügt hat, sind eine Reihe von **Kennenlernspielen** unter Kapitel 2 zu finden. Wenn sich durch die **Wahrnehmungs- und Kooperationsspiele** (vgl. Kapitel 3 und 4) ein Wir-Gefühl entwickelt hat, können Sie die **Übungen zu den Gefühlen** (vgl. Kapitel 5) mit aufgreifen. Je öfter Sie die Übungen durchführen, desto eher wird das Verhalten der Kinder gefestigt. Wichtig ist es zudem, mit den Kindern nach jeder durchgeführten Einheit zu reflektieren.

Wenn es während der Durchführung unruhig wird

Sollte es während der Übungen unruhig werden, ist ein **Klopfrythmus** ein gutes Medium, um wieder Ruhe in die Gruppe zu bringen: Angefangen mit größeren Bewegungen, werden beide Hände 5-mal auf die Oberschenkel gepatscht. Danach wird 5-mal in die Hände geklatscht, 5-mal mit den Armen überkreuz auf die Schultern getippt, dann 5-mal mit der rechten Hand auf den linken ausgestreckten Arm geklopft, 5-mal beide Zeigefinger aufeinandergelegt und zum Schluss ein allgemein verabredetes Leise-Zeichen durchgeführt.

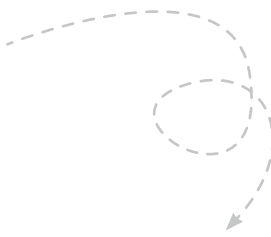
Wenn Kinder nicht mitmachen

Wenn Kinder Spiele nicht mitspielen wollen, hat dies verschiedenste Gründe. Diese gilt es erst einmal, herauszufinden (Schamgefühl, Unwohlsein, Unsicherheit etc.). Deshalb sollten die Spiele unter dem Aspekt der **Freiwilligkeit** durchgeführt und kein Zwang ausgeübt werden. Aus unserer Erfahrung können wir sagen, dass mit der Zeit meist alle Kinder gern mitmachen.

Für ein gutes Miteinander

Folgende **Regeln** sollten die Kinder für ein gutes Miteinander während der Übungen einhalten:

- * Freundlich und respektvoll miteinander umgehen
- * Einander zuhören
- * Leise melden
- * Achtsam mit Dingen umgehen
- * Teambewusstsein (entsteht im Laufe der Übungen, machen Sie aber schon zu Beginn darauf aufmerksam)



*Es bietet sich an, diese Regeln
als Bildsymbole sichtbar
aufzuhängen.*

*Hier können Sie auch auf
die eigenen Klassenregeln
zurückgreifen.*

1. Warm-Ups (WUPS)



Anfangsrituale dienen als Eisbrecher und schaffen einen gemeinsamen Start in die darauffolgenden Übungen.

Rituale geben den Kindern Sicherheit und machen ihnen deshalb Spaß.

Wenn Sie sich für ein Ritual entscheiden, sollte dies erst einmal über mehrere Einheiten beibehalten werden, damit es wirklich ein Ritual ist.

Klopfende Hände

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Sitzkreis*

Dauer: *5 Minuten*

Material: *Musik*

Spielform: *Kreispiel*

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Es läuft schöne, entspannende Musik.

Die SL erzählt, dass der Körper langsam von unten nach oben wach geklopft wird: angefangen bei den Füßen, über die Beine, den Bauch, die Brust, die Arme und Schulter bis zum Kopf.

Als Letztes können als achtsamer Abschluss noch die Ohren massiert oder die warmen Handinnenflächen (vorher Handflächen stark aneinander reiben) an die Augen gehalten werden.



Wir schenken uns einen Klang

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Sitzkreis*

Dauer: *10–15 Minuten*

Material: *Musikinstrument*

Spielform: *Kreispiel*

(langer Klang, z. B. Sansula, Klangschale, Zimbel)

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis.

Ein Kind erzeugt einen Klang und alle hören so lange zu, bis er verklungen ist. Erst dann wird das Instrument weitergegeben. Gern können auch die Augen geschlossen werden.



Das Spiel kann für Kinder, die nicht lange ruhig sitzen bleiben können, eine Herausforderung sein. Ist die Gruppe zu groß oder sind viele Kinder dabei, die nicht lange ruhig sitzen bleiben können, empfiehlt es sich, einige wenige Kinder auszuwählen, die einen Klang erzeugen.

Blumenwachsen

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Gruppenraum*

Dauer: *10–15 Minuten*

Material: *Musik*

Spielform: *Gruppenspiel*

Ablauf:

Jedes Kind sucht sich einen Platz im Raum mit genügend Abstand. Die Kinder starten gebückt auf dem Boden. Die Musik geht an und die SL erfindet eine Geschichte, wie z. B.:

Es wird Sommer und die Sonne scheint, die Blumen beginnen, zu wachsen.

Sie werden immer größer, bilden eine Knospe, die sich dann schließlich in den warmen Sonnenstrahlen öffnet ...

Während der Geschichte werden die Kinder immer größer und zu einer blühenden Blume (Arme über die Seiten nach oben heben und mit den Händen eine Blüte darstellen).

Die summende Fliege

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Sitzkreis*

Dauer: *5 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreisenspiel*

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die SL tut so, als ob sie zwischen ihren beiden Händen eine kleine Fliege gefangen hat. Nun fliegt diese los und summt (der Zeigefinger der SL folgt der Flugbahn einer imaginären Fliege, dabei summt diese beim Hochfliegen heller, beim Herunterfallen dunkler). Die Fliege wird an das rechte oder linke Kind weitergegeben, indem dieses seine Handfläche bereithält und die Fliege darauf Platz nimmt (der Zeigefinger der SL landet kurz auf der Handfläche). Nun lässt das Kind die Fliege weiterfliegen und gibt diese dann an das Nachbarkind ab.

Ist die Fliege wieder bei der SL angekommen, so nimmt sie diese wieder zwischen beide Hände und lässt sie anschließend frei.

Das kleine Hallo

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Stehkreis*

Dauer: *5 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreisenspiel*

Ablauf:

Alle Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Händedruck wird ohne Worte weitergegeben und muss wieder am Anfang ankommen.



Wenn sich die Kinder nicht an den Händen halten wollen, können sie auch eine Hand auf die Schulter des Nachbarkindes legen und einmal leicht klopfen. Die Hand bleibt während der gesamten Runde dort liegen.

Klatschkreis

Schwierigkeitsgrad: *mittel*

Ort: *Stehkreis*

Dauer: *5–10 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreisenspiel*

Ablauf:

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind fängt an und gibt einen Klatscher weiter. Es gibt dabei folgende Möglichkeiten:

Zap: Der Klatscher wird nach rechts weitergegeben und dabei wird „Zap“ gesagt.

Zip: Der Klatscher wird nach links weitergegeben und dabei wird „Zip“ gesagt.

Boing: Das Kind klatscht nicht, springt einmal in die Höhe und sagt dabei „Boing“. Das Nachbarkind des springenden Kindes gibt den Klatscher weiter.

Zunächst sollen alle Möglichkeiten mindestens einmal im Kreis weitergegeben werden. Wenn die Kinder sich mit den Impulsen vertraut gemacht haben, wird alles gemischt. Jedes Kind darf sich einen Impuls aussuchen, wenn es an der Reihe ist.

Piff, Paff, Puff

Schwierigkeitsgrad: *mittel*

Ort: *Stehkreis*

Dauer: *10 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreis*

Ablauf:

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind darf anfangen. Es klatscht in die Hände, sagt „Piff“ und zeigt gleichzeitig mit dem rechten, ausgestreckten Arm deutlich auf ein Kind (auch Blickkontakt muss eindeutig sein). Dieses Kind muss nun wiederum schnell reagieren und auf ein nächstes Kind mit dem Wort „Paff“ zeigen. Das dritte Kind sagt nun schnell „Puff“ und zeigt auf das nächste Kind. Dieses muss nun von vorne beginnen und wieder „Piff“ sagen usw.

Zu Anfang sollten die Kinder daran erinnert werden, eindeutige Gesten zu machen und das Kind, welches drangenommen wird, auch eindeutig anzuschauen. Mit der Zeit werden die Kinder sicherer und es kann immer schneller gespielt werden.

Wer das falsche Kommando sagt oder nicht reagiert, scheidet aus.



Es können auch mehrere Kinder gewinnen, dann wird das Spiel einfach beendet, sobald noch drei oder zwei Kinder übrig sind (vorher mit den Kindern besprechen).



Dino Eins ruft Dino Zwei

Schwierigkeitsgrad: *schwierig*

Ort: *Stehkreis*

Dauer: *10 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreis*

Ablauf:

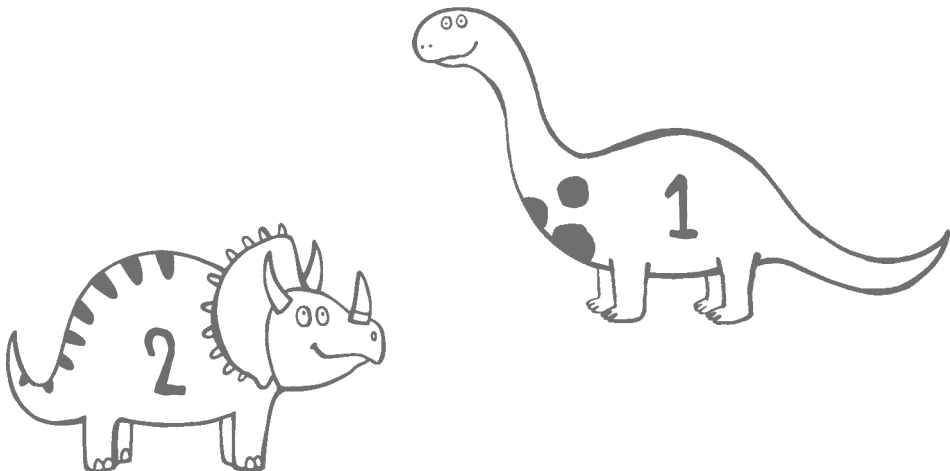
Die Kinder stehen im Kreis und werden einmal laut durchgezählt. Jedes Kind soll sich seine Zahl merken und hebt anschließend seine Hand auf Brusthöhe, ballt sie zu einer Faust und tut so, als ob der Daumen einen Knopf drückt.

Dabei sagt das Kind mit der Nummer eins: „*Dino Eins ruft Dino Vier.*“

Dino Vier muss nun sagen: „*Dino Vier ruft Dino Acht.*“ usw.



Wer zögerlich reagiert, fliegt raus. Sollten sich die Kinder die Zahlen nicht merken können, so kann die SL die Zahlen z. B. auf den Handrücken schreiben.



2.

Kennenlern- spiele



Kennenlernspiele werden gespielt, wenn sich Gruppen neu zusammenfinden und die Kinder sich noch nicht so gut kennen oder die SL die Gruppe noch nicht kennt.

Gut einsetzbar sind sie daher vor allem zu Beginn des Schuljahres oder zu Beginn der Arbeit mit einer neuen Fördergruppe. Durch diese Spiele werden die Kinder miteinander bekannt gemacht und es wird Vertrauen untereinander aufgebaut. Dies ist eine wichtige Grundlage für die folgenden Spiele.

Namen klatschen

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Sitzkreis*

Dauer: *5–10 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreisenspiel*

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die SL macht es einmal vor: Patschen – Klatschen – Schnippen. Dabei sagt sie beim Patschen „*Ich*“, beim Klatschen „*heiße*“ und beim Schnippen den eigenen Namen. Sie gibt mit einem Blick den Impuls an ein anderes Kind weiter. Alternativ kann das Spiel auch einfach der Reihe nach gespielt werden.



Ich kann/Ich mag ...

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Stehkreis*

Dauer: *5–10 Minuten*

Material: *kleines Kissen*

Spielform: *Kreisenspiel*

Ablauf:

Die Kinder stehen im Kreis und werfen sich ein kleines Kissen zu, nennen ihren Namen und sagen etwas, das sie gut können oder gern mögen, z. B.: „*Ich heiße Amira und kann schnell rennen.*“ oder: „*Ich heiße Munir und ich mag gern Pizza.*“



Bei Kindern, die von sich aus keine Kompetenzen nennen können, kann die SL entweder einige aufzählen oder aber fragen, was sie gern machen.

Mein rechter, rechter Platz ist frei

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Sitzkreis*

Dauer: *15 Minuten*

Material: –

Spielform: *Kreispiel*

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Das Spiel beginnt dort, wo ein rechter Platz frei ist. Das Kind muss nun mit der rechten Hand auf den Platz klopfen und dabei sagen: „*Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir ... herbei.*“ Das Kind, welches herbeigewünscht wurde, setzt sich nun auf den Platz und das nächste Kind, bei dem nun ein rechter Platz frei geworden ist, macht weiter. Kennen sich die Kinder besser, so kann man das Spiel erweitern, indem die Kinder sagen: „*Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir ... als ... (Tier nennen) herbei.*“ Das ausgewählte Kind muss nun den Weg zum freien Platz als das gewünschte Tier zurücklegen.



Jedes Kind sollte einmal an der Reihe sein. Deshalb sollte je nach Gruppengröße genug Zeit eingeplant werden.

Wer fehlt?

Schwierigkeitsgrad: *einfach*

Ort: *Sitzkreis*

Dauer: *ab 5 Minuten*

Material: *Decke*

Spielform: *Kreispiel*

Ablauf:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind verlässt den Raum und ein weiteres Kind wird unter einer Decke versteckt. Nun wird das herausgeschickte Kind wieder hereingerufen und muss erraten, welches Kind unter der Decke ist. Soll es schwieriger werden und kennen sich die Kinder bereits besser, so tauschen alle Kinder im Kreis zusätzlich noch ihren Platz, bevor das herausgeschickte Kind wieder hereingerufen wird.



Planen Sie genügend Zeit ein, wenn alle Kinder drankommen sollen.

Sozial-emotionale Kompetenzen stärken und ein gutes Klassenklima aufbauen!

Diese **145 praxiserprobten Spiele** können Sie dafür gezielt einsetzen und flexibel kombinieren.




Übersichtlich gegliedert nach ...

- * Schwierigkeitsgrad
- * Dauer
- * Spielform
- * Spielort
- * Material

Mit Kopier-, Foto-
und Bildvorlagen



www.verlagruhr.de

 Verlag an der Ruhr

Für 6–8 Jahre