

Kennenlern- und Gruppenspiele

1. Kennenlernspiele

a. Namensball

Ein Kind sagt seinen eigenen Namen und passt einen Tennisball einem anderen Kind zu (Damit klar ist, wer den Ball schon hatte, werden die Arme verschränkt, sobald der Ball weitergepasst wurde).

Die zweite Möglichkeit ist es, den Namen eines Gegenübers zu nennen. Diese Person fängt dann den Ball.

Als dritte Möglichkeit wird der eigene Name und anschließend der Name des Gegenübers genannt und der Ball zugespült.

b. Jägerspiel

Jeder bekommt den Namen eines Tieres, das mit dem Anfangsbuchstaben des eigenen Namens beginnen. Der Jäger steht in der Kreismitte. Jemand aus dem Kreis sagt den Namen eines Tieres, das der Jäger abschlagen soll. Um dies zu verhindern, muss das gejagte Tier den Namen eines anderen Tieres sagen, bevor es vom Jäger abgeschlagen wird. Zum Abschlagen wird ein Schaumstoffrohr verwendet.

c. Plätze tauschen

Bei diesem Spiel sitzen alle Personen in einem Stuhlkreis (die Stühle können auch durcheinander im Raum stehen). Eine einzelne Person steht. Diese sagt: „Alle, die ein rotes T-Shirt tragen, tauschen nun den Platz.“ Die Person, die keinen neuen Platz findet, muss nun stehen und sagt den nächsten Satz: „Alle die gerne Fahrrad fahren, wechseln den Platz.“ oder „Alle die sich auf das Abendbrot freuen, wechseln den Platz.“ Selbstverständlich darf man sich beim Platz wechseln nicht wieder auf seinen ursprünglichen Platz setzen.

2. Kooperationsübungen mit Körpererfahrung

a. Miteinander aufstehen

Dabei sitzen 2 Personen Rücken an Rücken. Die Arme sind ineinander eingehakt. Nun besteht die Aufgabe darin, miteinander aufzustehen, ohne die Arme auf den Boden abzustützen. Zu Beginn versuchen es 2 Personen, dann 4 und letztlich eine ganze Gruppe.

b. Pustebume

Alle SuS stehen zusammen in einer Gruppe. Ein Schüler oder eine Schülerin wird dazu bestimmt, am Rande der Gruppe zustehen. Jetzt pustet der außen stehende Schüler die Gruppe wie eine Blume, die sich im Wind bewegt in verschiedene Richtungen, in die sich die Gruppe bewegen muss.

c. Aufpumpen

Es werden 2er-Gruppen gebildet. Sie gehen nun zusammen. Ein Kind legt sich auf den Boden. Das andere Kind denkt sich, dass der Partner ein aufblasbarer Ball ist. Dementsprechend richtet sich das eine Kind langsam vom Boden auf. Sobald es sich aufgerichtet hat, also „aufgeblasen“ wurde, zieht das andere Kind den Stöpsel und „lässt die Luft wieder heraus“. Anschließend tauschen die Partner.

d. Der Gauß'sche Knoten

Alle stehen im Kreis und jeder ergreift die Hand des anderen. Beide Hände müssen die Hände zweier versch. Personen ergreifen. Dann muss entschieden werden, ob der Knoten durch spontane Aktionen oder logische Planung entknotet wird.

3. Kooperationsübungen zum Üben der Kommunikation

a. Babylon – Die Sprachverwirrung

Die SuS einer Klasse bekommen jeweils auf einem Stück Papier die Silbe eines Wortes mitgeteilt. Anschließend sprechen alle SuS ihre Silbe laut vor und müssen die oder mehrere weitere Silbe(n) finden, die zu dem ursprünglichen Wort ergänzt werden. Für eine Selbstkontrolle können die passenden, zusammengehörigen Silben auf dem Papier farblich mit Strichen markiert werden.

b. Das Klatschen weitergeben

Alle SuS stehen in einem Kreis. Die Lehrperson beginnt damit, einen Klatscher zu einem Kind zu senden. Dieses Kind fängt den Klatscher auf und sendet ihn weiter an ein anders Kind.

c. Da steppt der Bär

Dieses Spiel wird zu Beginn nicht genau erklärt! Die gesamte Gruppe wird angewiesen, mit einem Bergsteigerseil eine Figur zu legen (z.B. einen Bären oder ein Boot). Wenn dies geschafft wurde, stellen sich alle Kinder in einen Kreis um das Tier herum und halten sich an den Händen fest. Das Ziel ist es nun, dass jedes Kind so stark wie möglich zieht und versucht, nicht in das Tier zu treten. Wichtig zu beachten ist hierbei, dass starke und schwächere Kinder gleichmäßig verteilt sind. Da das Ziehen an den Händen erfahrungsgemäß jedoch weh tut, sollte ein weiteres Seil dazu genommen werden. Dieses wird an den Enden zusammengebunden und jedes Kind hält das Seil in Hüfthöhe.

Das/die Kind/er, dass/die in das Tier tritt/treten, scheidet/scheiden aus und es beginnt die nächste Runde. Immer darauf achten, dass die Kinder gleichmäßig verteilt sind und es keine großen Lücken am Seil gibt.