

Spiele für ein ruhiges Ende

Spiele zum Stundenende erfüllen eine wichtige Funktion der Stunde, indem sie die TN beruhigen (innerunterrichtliche Funktion). Zudem haben sie zumindest in der Schule eine innerschulische Funktion, in dem sie die TN nicht „überdreht“ und „verschwitzt“ in den weiteren Unterricht entsenden. Oft ist es auch für die TN sehr erholsam, wenn sich nach einem sehr aktiven, anstrengenden oder lauten Hauptteil eine leise und ruhige Phase anschließt,

in der sich die TN erholen können. Spiele für ein ruhiges Ende versuchen folglich einen ruhigen und freudvollen Abschluss der Stunde zu inszenieren. Hierfür eignen sich in besonderer Weise viele Wahrnehmungsspiele aus den Bereichen der auditiven und taktilen Wahrnehmung, weil die TN dort konzentriert und ruhig sein müssen. Auch vorsichtige Berührungs- und Massagespiele oder entsprechende Übungen sind geeignet.

Zauberball / Schlaftiere

Spielort: Halle, Klassenraum, trockener Sportplatz

Material: 2-4 Softbälle oder Stofftiere

Spielidee und Grundregeln:

Je nach Größe der Lerngruppe erhalten 2 bis 4 TN einen Zauberball. Alle anderen verteilen sich in der Halle und suchen sich einen Schlafplatz. Wenn alle TN ruhig liegen und die Augen geschlossen haben, verteilen die „Zauberer“ die Zauberbälle, indem sie jeweils einen Ball einem besonders ruhigen TN auf den Rücken legen. Sobald der Zauberer seinen Ball aus der Hand gelegt hat, legt er sich neben den TN und schließt die Augen. Die TN, die den Zauberball bekommen haben, stehen auf und legen ihn bei einem anderen Kind erneut ab.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Nachdem ein Zauberer seinen Ball abgelegt hat, geht er leise und langsam in die Umkleidekabine.

Schlaftiere

Manchmal sind Stofftiere geeigneter als Bälle, weil diese nicht so einen hohen Aufforderungscharakter haben, besser auf dem Rücken liegen bleiben und an ‚Schlafen‘ erinnern.

Schleicher

Spielort: Halle, (Klassen-)Raum, trockene Wiese oder Pausenhof im Sommer

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN sitzen gleichmäßig und im Schneidersitz in einem Innenstirnkreis. Ungefähr jede/r vierte bis fünfte TN steht auf und ist ein Schleicher. Nun schließen alle Sitzenden die Augen und die Schleicher beginnen leise um den Kreis und somit um die Sitzenden herum zu gehen. Dazu sagt anfangs der/die Lehrer/-in, später ein Schüler langsam den Spruch „Die Schleicher können im Kreise gehen, doch bei 3 bleiben sie stehen. 1 – 2 – 3!“ Jetzt müssen die Schleicher hinter einem Sitzenden stehen. Dabei waren sie bemüht, sich so leise wie möglich anzuschleichen. Die Sitzenden lassen noch die Augen zu und melden sich, wenn sie glauben, dass hinter ihnen jemand steht. Der Spielleiter sagt: „Lass die Augen bitte noch geschlossen. Wenn du glaubst, dass hinter dir ein Schleicher steht, hebst du den Arm.“ Erst jetzt und auf Kommando dürfen die Augen geöffnet werden. Stimmt die Vermutung, werden die Rollen der Spielenden gewechselt. Hat der Sitzende den Schleicher nicht bemerkt, kann der Schleicher noch eine Spielrunde schleichen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Wie viele andere Wahrnehmungsspiele auch beruhigt dieses Spiel die TN zum Beispiel nach einer aufregenden oder anstrengenden Sportstunde. Wenn jemand die Augen nicht schließen möchte, kann dies ruhig zugelassen werden. Im weiteren Verlauf schließen auch solche Spielenden von selbst die Augen, da sich kein Schleicher hinter jemanden mit offenen Augen stellen wird (Selbstregulation des Spielverlaufs). Da die TN im Kreis sitzen, eignet sich dieses Spiel hervorragend um noch ein kurzes Unterrichtsgespräch im Kreis anzuschließen.

Variationen:

Die TN dürfen die Schuhe ausziehen.



Mister X

Spielort: Halle, großer Raum, ruhiger Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

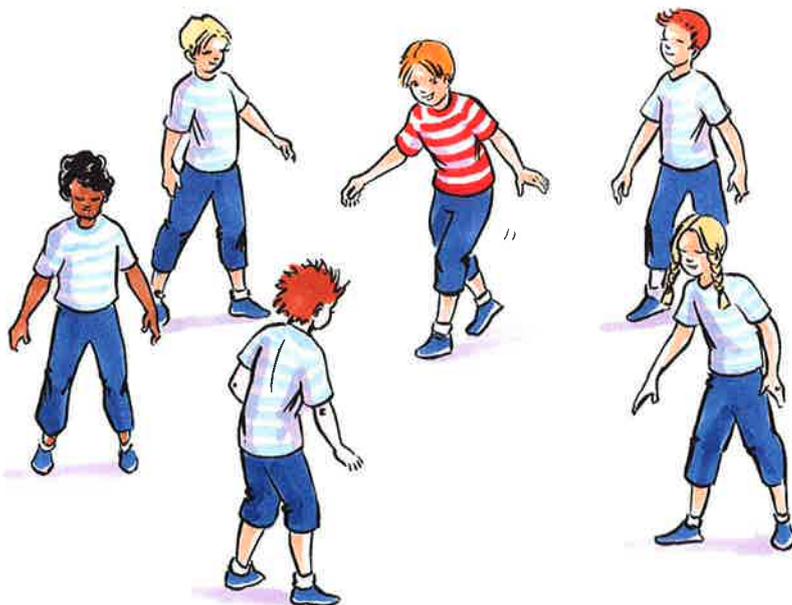
Ein TN (ggf. auch ein Paar, das sich an den Händen hält) wird zum Mister X ernannt. Mister X ist ein gesuchter Geheimagent. Nur er kann sehen, alle anderen TN sind blind und halten die Augen geschlossen. Zunächst verteilen sich alle TN im Raum und schließen die Augen. Mister X wird jetzt leise vom Spielleiter ausgewählt. Wenn der Hallenboden sehr quietscht, bietet es sich an, dass Mister X schon zuvor ausgewählt wurde und er sich leise seinen Platz sucht, während die TN die Augen zu haben und der Spielleiter laut redet. Nun beginnt die Agentenjagd, indem der Spielleiter laut sagt: „Mister X darf 4 Schritte gehen!“ Mister X geht 4 Schritte. Der Spielleiter wieder: „Die Jäger dürfen 3 Schritte gehen!“ Alle TN – bis auf Mister X – gehen 3 Schritte. Nun ist wieder Mister X an der Reihe und der Spielleiter überlegt wie viele Schritte er gehen darf. In diesem Wechsel entsteht eine Jagd bei dem es für Mister X meist immer enger wird, weil die Agenten ihn hören können. Wenn Mister X von einem Agenten berührt wird, ist dieser gefangen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Wenn die TN zu zielstrebig auf Mister X zu gehen, blinzeln sie meist und sollten freundlich auf die Spielregeln hingewiesen werden.

Variationen:

- Der neue Mister X kann derjenige Agent sein, der Mister X gefangen hat. Besser ist es jedoch, wenn hier auch andere Varianten gespielt werden (Jungen und Mädchen abwechselnd, durch Mister X oder durch den Spielleiter bestimmt usw.).
- Mister X kann auch ein Ziel haben: Zum Beispiel versucht er von einer Hallenseite zur anderen zu gelangen und die TN versuchen dies zu verhindern.



Fotograf und Kamera

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof, Klassenraum

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

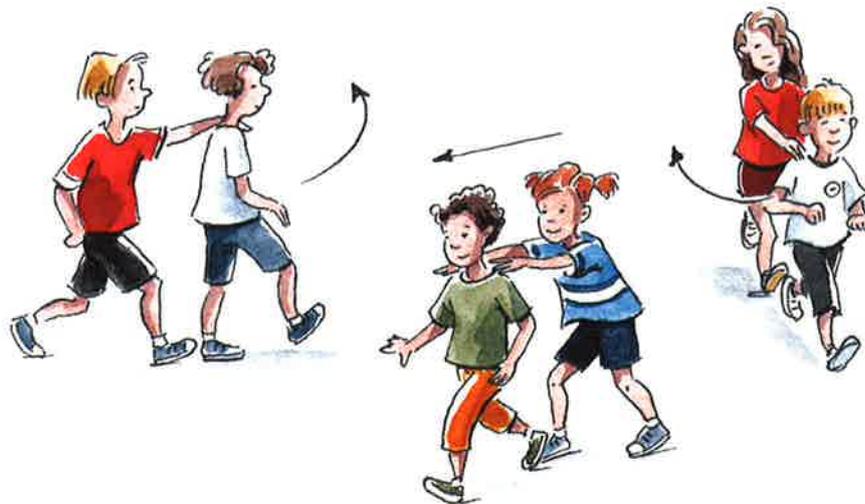
Die TN gehen paarweise zusammen. Einer ist der Fotograf, der andere stellt die Kamera dar. Die Kamera schließt die Augen. Der Fotograf führt sie nun je nach Alter der TN und Zeit an 5 bis 10 verschiedene Orte. Dort drückt der Fotograf kurz auf den Auslöser. Die Kamera fotografiert und merkt sich das sichtbare Bild (ein Schild, eine Türklinke usw.). Wenn der Film voll ist, öffnet die Kamera die Augen und berichtet dem Fotografen, was fotografiert wurde. Danach wechseln die Partner die Rollen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Bei älteren TN (ab ca. 12 Jahren) kann die Kamera auch versuchen, die Bilder mit geschlossenen Augen wieder zu geben. Das ist aber nicht einfach.

Je nach Vereinbarung kann der Fotograf die Kamera führen und über Sprache oder nur über taktile Signale steuern, z.B. gerade aus gehen → Berührung im Rücken, links oder rechts → Tippen auf die Schulter, Auslöser → leichte Berührung am Kopf.



Pizzabäcker / Wettermassage

Spielort: Halle, Klassenraum, ggf. im Stehen auf dem Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Jeder TN sucht sich einen Partner. Einer legt sich ganz entspannt auf den Bauch. Nun beginnt der andere so zu tun, als ob er auf dem Rücken des Partners eine Pizza backen würde. Er knetet den Teig und rollt ihn aus. Dann wird eine Schicht Tomatensoße verteilt. Anschließend wird die Pizza je nach Geschmack mit verschiedenen Dingen belegt und gewürzt. Die Handlungen und Zutaten werden durch Kneten, Trommeln, warmrubbeln auf dem Rücken des Partners dargestellt.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Die Pizza kann auch gemeinsam in der Gruppe gebacken werden. Dazu sitzen oder stehen die TN in einem engen Kreis und drehen sich so, dass der hintere den Rücken massieren kann.

Ähnliche Massagen sind mit anderen Rahmenhandlungen möglich, wie Wetterbericht, Tiergeschichten usw.

Dirigentenraten

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Ein oder zwei TN verlassen kurz die Gruppe (Konzertkritiker). In der Zeit bestimmt diese einen Dirigenten. Nun beginnt das „Konzert“. Der Dirigent macht verschiedene Bewegungen vor und die TN ahmen diese nach. Die Konzertkritiker werden geholt und versuchen nun herauszufinden, wer der Dirigent ist.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Gegebenenfalls ist die Regel sinnvoll, dass die Konzertkritiker nur drei Mal raten dürfen.

Variationen:

Goofy

Spielort: Halle, großer Raum, ruhiger Pausenhof

Material: kein

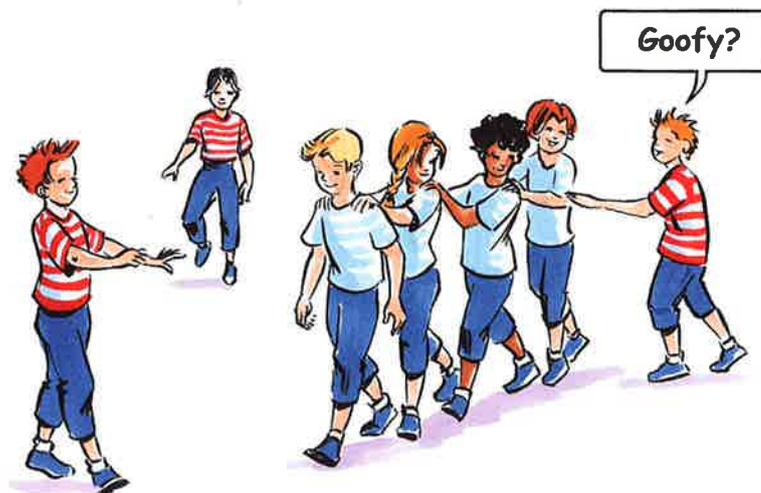
Spielidee und Grundregeln:

Alle TN sind orientierungslos, nur Goofy kann sie retten. Goofy ist der einzige Sehende, alle anderen haben die Augen geschlossen und gehen leise durch den Raum. Begegnen sie jemandem fragen sie immer: „Goofy?“ Ist der andere nicht Goofy, muss auch er fragen: „Goofy?“ Nur Goofy antwortet nicht, daran können die TN ihn erkennen. Hat ein TN Goofy gefunden, darf er die Augen öffnen und legt seine Hände auf die Schulter von Goofy. So bildet sich eine immer längere (sehende) Schlange, die auch „Goofy“ ist, bis alle Goofy gefunden haben.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Wenn jüngere TN mal blinzeln, ist dies für die Sicherheit der TN durchaus zu tolerieren. Mit zunehmender Spielerfahrung sollten die TN jedoch versuchen, die Augen geschlossen zu halten.

Variationen:



Waschstraße

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof, Klassenraum

Material: ggf. Rollbretter

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN bilden eine Gasse. Ein TN nennt ein Auto und sagt, wie dreckig es ist. Danach geht er langsam durch die Gasse hindurch. Die TN in der Gasse sind der „Schaum“, die gegebenenfalls harten und weichen „Bürsten“, das „Wasser“, der „Föhn“ und der „Wachsauftrag“. Wenn der TN hinten angekommen ist, reiht er sich in die Gasse ein und ein anderer TN ist das Auto.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die TN sollten rücksichtsvoll miteinander umgehen. Das Tempo des Waschgangs bestimmt jedes Auto weitgehend selbst. Es sollte nur nicht zu einem Stau kommen, wenn mehrere Autos gleichzeitig gewaschen werden.

Je nach Größe der Lerngruppe kann auch in Kleingruppen von 6-12 TN gearbeitet werden.

Variationen:

In der Halle können die TN sich auf Rollbretter legen und langsam durch die Waschstraße rollen.



Stille chinesische Mauer / Elektrischer Zaun

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

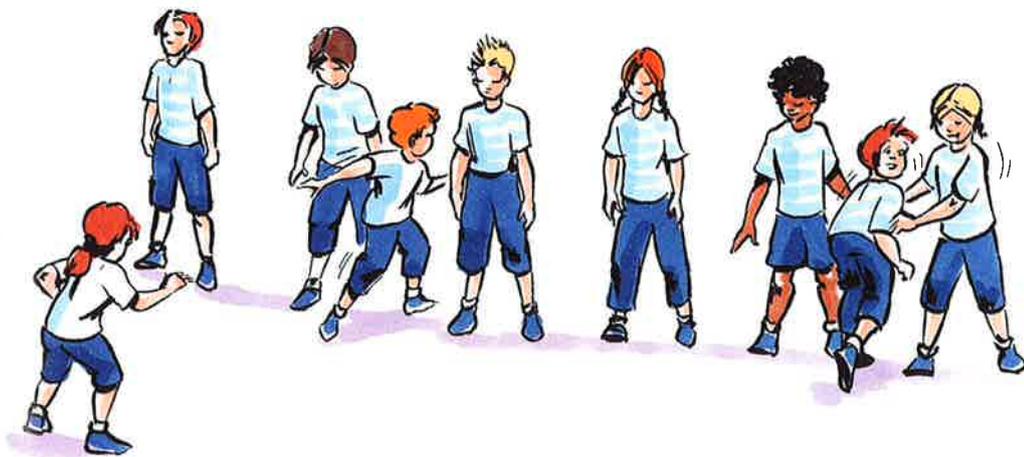
Die Lerngruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Eine Mannschaft bildet die chinesische Mauer (Fänger). Dazu stellen sie sich nebeneinander auf eine Linie. Die Spieler in der Mauer haben die Augen geschlossen und die Spieler der anderen Mannschaft versuchen durch die Lücken in der Mauer auf die andere Seite zu schleichen, ohne von den Fängern in der Mauer berührt zu werden. Die Mauer muss dabei still stehen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Eine Lücke, die von einem TN erfolgreich genutzt wurde, ist danach gesperrt.

Kinder mögen auch die Variante „Elektronischer Zaun“. Diese wird genauso gespielt, nur dass die TN, die den Zaun berühren einen „Stromschlag“ bekommen. Hierbei fängt zunächst der berührte TN und dann der ganze Zaun an zu vibrieren.



Heulbojen in der Nacht / Zauberwald

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Ein Teil der Gruppe, entweder die Hälfte oder ein Drittel sind Heulbojen, die sich auf der Spielfläche verteilen. Die anderen TN stehen auf einer Hallenseite. Sie sind Schiffe, die über das Meer fahren wollen, doch es wird dunkel. Die Schiffe schließen die Augen. Die Heulbojen dürfen noch ein Mal ihren Platz verändern, dann fahren die Boote langsam los. Immer wenn sie in die Nähe einer Boje kommen, macht diese ein Geräusch, pfeift, heult oder hupt. Die Schiffe versuchen so, ohne eine Heulboje zu berühren das Meer zu überqueren.

Danach wechseln die TN die Rollen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Der Spielleiter achtet auf die Schiffe, sodass diese nicht gegen eine Wand gehen.

Variationen:

Statt Heulbojen im Meer kann die Rahmenhandlung des Spiels auch in einem Zauberwald stattfinden, indem knorrige, alte Bäume stehen, die ganz leise wispeln, rascheln oder knarren.