

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

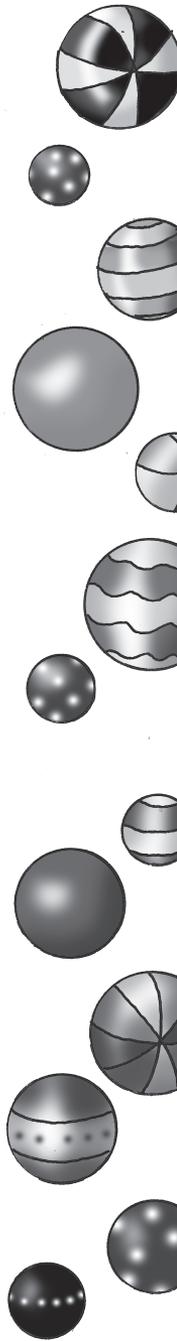
Lernerfolg mit den besten Kinderspielklassikern

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort	4
1 Aufgepasst!	5
<i>Spiele im Stuhlkreis zur Wahrnehmung und Achtsamkeit</i>	
2 Jetzt gehts rund!	17
<i>Bewegte Spiele im Stuhlkreis</i>	
3 Unterwegs!	23
<i>Bewegte Spiele im Raum</i>	
4 Rundherum, das ist nicht schwer!	29
<i>Kreissspiele</i>	
5 Fang mich!	35
<i>Bewegungsspiele für die Halle und den Schulhof</i>	
6 Such mich!	51
<i>Versteckspiele</i>	
7 Runter vom Tisch!	53
<i>Tischspiele für die Gruppe</i>	
8 Magic!	56
<i>Spiele mit Medium</i>	
9 Ewig jung!	57
<i>New Games</i>	



„Spielen ist die elementare Form des Lernens.“

Hessischer Bildungs- und Erziehungsplan

Spiel ist Bildungsträger. Spiele enthalten großes Lernpotenzial. Spielen fördert Kinder in zentralen Bereichen: sensorisch, motivational, kognitiv, sprachlich, motorisch und sozial. Das kommt dem eigentlichen Lernen zugute, schafft manchmal sogar erst die Voraussetzung dafür.

Zahlreiche Untersuchungen über Spiele in der Schule belegen positive Wirkungen. So fördert das Spielen das Sprachvermögen, die Konzentrationsfähigkeit und die Motivation für den Unterricht. Es verbessert außerdem das Klassenklima, die Integration und das Verhältnis der Lehrerin¹ zu den Schülern – zudem verringert es sogar die Anzahl der Unfälle.

All das gilt auch für klassische Kinderspiele, die hier unter einem weiten Begriff versammelt sind – von Spielen, die bereits viele hundert Jahre alt sind bis zu Spielen der jüngeren Vergangenheit wie den „New Games“. Die aufgeführten Spiele können, regional unterschiedlich, andere Namen haben und auch in den Regeln variieren.

Typisch für Spielklassiker sind das häufige Auftreten von Tieren, (alten) Berufen und alten Rangordnungen. Erfahrungen aus dem Alltag finden sich ebenso wieder wie historische Sitten und Gebräuche, Rechtsbräuche, kultische Handlungen sowie Zoll- und Abgaberegulungen (z. B. in Pfänderspielen). Das Asylrecht findet seinen Ausdruck in Spielen mit „Freimal“ (Ort für z. B. eine Verschnaufpause). Charakteristisch sind auch ausführliche Sprüche und Reime. Diese sind für Kinder heute höchst anspruchsvoll, zugleich aber eine wunderbare Möglichkeit der Sprachförderung.

Bei den einzelnen Spielen werden spezifische Lernbereiche aufgeführt. Nicht einzeln erwähnt werden Kompetenzen, die in Gruppenspielen generell erworben werden. Dazu gehören beispielsweise das Verständnis für Regeln und die Fähigkeit, sie einzuhalten. Stets vermittelt Spielen einen Zuwachs an Spielerfahrung und auch Selbsterfahrung.

Die Spiele in diesem Band sind nicht nur im Klassenverband, sondern auch im Rahmen der Schulkind- und Ganztagesbetreuung sowie im Hort möglich. Deshalb ist die Rede nicht von „Klasse“, sondern von „**Gruppe**“. Die Lehrerin bzw. andere Anleiter werden „**Spielleiter**“ genannt, die Kinder „**Spieler**“. Bei manchen Spielen agiert ein Kind in der Mitte und wird daher als „**Mittelspieler**“ bezeichnet. Nicht aufgeführt sind fachbezogene Lernspiele sowie Sport- und Mannschaftsspiele. Die Spiele sind keiner Klassenstufe zugeordnet, da der Spielleiter individuell entscheiden kann, welches Spiel jeweils zur Gruppe und zur Situation passt.

Spielen in der Grundschule ist wertvoll und sinnvoll, zudem ein attraktiver und erfolgversprechender Weg, um Kinder ganzheitlich zu fördern. Treffend ausgedrückt hat es der Schweizer Spielpädagoge Hans Flury: „*Verspielte Stunden sind gewonnene Zeit.*“

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und Ihrer Klasse viel Freude mit den Spielklassikern in diesem Band.

Norbert Stockert

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrerin auch immer Lehrer gemeint, ebenso verhält es sich mit Schüler und Schülerin, Spieler und Spielerin etc.



Bello, dein Knochen ist weg!

Beginnen wir mit einem echten Klassiker. In der Kreismitte sitzt auf einem Stuhl ein Spieler als Hund „Bello“ mit geschlossenen Augen. Er bewacht seinen „Knochen“, einen beliebigen Gegenstand, der unter ihm liegt. Nacheinander schleichen sich die Kreisspieler möglichst unauffällig an, um ihm den Knochen wegzunehmen. Wenn Bello dabei jemanden bemerkt, so bellt er in die vermutete Richtung. Befindet sich dort tatsächlich ein Dieb, so muss sich dieser wieder setzen. Gelingt es einem Spieler, den Knochen unbemerkt zu entwenden, so nehmen alle die Hände hinter den Rücken und rufen: „*Bello, dein Knochen ist weg!*“ Daraufhin öffnet Bello die Augen, geht auf allen Vieren schnüffelnd herum und versucht herauszufinden, wer den Knochen hat. Verdächtigt er jemanden, so bellt er ihn an. Der Betreffende zeigt seine Hände vor. Hat er den Knochen, so tauscht er mit Bello.



Material: Gegenstand als „Knochen“



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Kooperation
- Raumorientierung



Armer schwarzer Kater!

Ein Spieler ist innerhalb des Kreises als „Kater“ unterwegs. Er hockt sich vor jemanden hin und miaut herzerreißend. Der Betreffende muss ihm dreimal über den Kopf streichen und dazu jeweils „*Armer schwarzer Kater!*“ sagen. Dabei darf er nicht lachen, ja keine Miene verziehen. Gelingt ihm dies nicht, so tauscht er mit dem Kater. Ansonsten versucht der Kater es bei einem anderen Spieler.



Lernbereiche:

- Konzentration
- Darstellung



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lernerfolg mit den besten Kinderspielklassikern

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

