



EINE HANDREICHUNG FÜR GRUNDSCHULEN

SPIELE UND ÜBUNGEN ZUM THEMA 'NÄHE UND DISTANZ'

EDITORIAL



Die derzeitige Corona-Pandemie führt zu großen Herausforderungen in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen und sie wirkt sich tiefgreifend auf unser aller Zusammenleben aus. Die niedersächsischen Schulen sind von den Auswirkungen der Krise ebenfalls in eine Ausnahmesituation versetzt worden, und alle dort tätigen Schulleitungen, Lehrkräfte und (sozial-) pädagogischen Fachkräfte müssen sich bei ihrer Arbeit fast täglich an der dynamischen Entwicklung neu orientieren. Die hieraus entstehenden Fragen und Sorgen werden von uns ernstgenommen, und mit vereinten Kräften suchen wir nach neuen Wegen und Lösungen.

Eine zentrale Herausforderung in der aktuellen Phase der stufenweisen Wiederaufnahme des Unterrichts betrifft die Einhaltung notwendiger Hygiene- und Abstandsregeln am Schulstandort. Der richtige Umgang mit Nähe und Distanz ist damit plötzlich zu einem wichtigen Thema geworden – insbesondere für die jüngeren Schülerinnen und Schüler an Grundschulen. Als ein wichtiges Ziel erachten wir es deshalb, den dort Tätigen hierzu schnell und unkompliziert Hilfen anzubieten. Als ein geeignetes Mittel präsentiert sich dafür der gezielte Einsatz ausgewählter Spiel- und Bewegungsangebote.

Zurückgreifen können wir dabei auf das professionelle Know-How und die Erfahrung des sozialarbeiterischen Sportvereins IcanDo e.V. aus Hannover, der bewegungsorientierte Spiele und Übungen seit vielen Jahren erfolgreich als Methoden zum sozialen Lernen an Grundschulen einsetzt. In der aktuellen Notsituation hatte der IcanDo e.V. die Idee, ein Unterstützungsprogramm für Grundschulen zum Thema 'Nähe und Distanz' zu entwickeln. In Kooperation mit dem Projekt 'MOBILEE – Plattform für Soziale Arbeit und Sport' der Niedersächsischen Lotto-Sport-Stiftung und mit Unterstützung durch den LandesSportBund Niedersachsen kann diese hilfreiche Idee schnell umgesetzt werden.

Die hier vorliegende Handreichung ist ein Baustein des Unterstützungsprogramms für Grundschulen. Sie beinhaltet einen Katalog mit alters- und entwicklungsgerechten Spielen und Übungen zum Thema Nähe und Distanz. Lehrkräfte und (sozial-) pädagogische Fachkräfte erhalten Impulse und Hilfestellung, wie sie mit Schülerinnen und Schülern auf einfache und kindgerechte, doch zugleich strukturierte Art und Weise den Umgang mit Distanzzonen thematisieren und spielerisch einüben können.

Wir hoffen gemeinsam, dass Ihnen diese Handreichung eine praktische Hilfe bei der Bewältigung der aktuellen Herausforderungen ist.

Dr. Hans Ulrich Schneider
Vorsitzender des Vorstands
Niedersächsische Lotto-Sport-Stiftung

Reinhard Rawe
Vorstandsvorsitzender des
LandesSportBundes Niedersachsen



Bedarfsorientierte Unterstützung für Grundschulen

Mit Blick auf die bestehende Sondersituation an Grundschulen haben sich die sozial-/sonderpädagogischen Mitarbeiter:innen des IcanDo Verein für Spiel, Sport und Soziale Arbeit e.V. aus Hannover intensiv mit Möglichkeiten beschäftigt, wie die dort tätigen Schulleiter:innen, Lehrkräfte und (sozial-)pädagogischen Fachkräfte schnell und bedarfsorientiert unterstützt werden können. Im gemeinsamen Dialog wurde die krisenbedingt entstandene Situation analysiert und darauf aufbauend das Konzept für ein spiel- und bewegungsorientiertes Unterstützungsprogramm erarbeitet. Es orientiert sich an den folgenden Bedarfslagen:

Know-How zum Thema 'Nähe und Distanz'

Ungewissheit herrscht zur Frage, wie das Thema 'Nähe und Distanz' im Schulalltag kindgerecht bearbeitet werden kann. Auf entsprechende Methoden können Lehrkräfte nicht zurückgreifen, da diese nicht zu ihrem fachdidaktischen Repertoire gehören.

Bedarf besteht an alters-/entwicklungs- bzw. kindgerechten Praxismaßnahmen sowie an fachlicher Beratung zum Thema 'Nähe und Distanz'.

Umgang mit Unsicherheit und Ängsten

Im Zuge der allgemeinen Verunsicherung durch die Krise haben sich vielerorts Unsicherheit und Angst aufgebaut. Auch die sonst übliche spielerische Leichtigkeit im alltäglichen Verhalten von Kindern ist stellenweise verschwunden.

Schüler:innen benötigen Unterstützung im Umgang mit Ängsten und Sorgen, indem sie in ihren Fähigkeiten, Kenntnissen und Stärken bekräftigt werden.

Gestaltung der Pausenzeiten

Für die Schüler:innen der Grundschulen sind die unregelmäßigen Situationen in den Pausenzeiten problematisch, da sie altersbedingt die geltenden Anforderungen zur Sozialen Distanzierung kaum erfüllen können. Zu verhindern gilt, dass Schüler:innen in den Pausen lediglich 'stillgelegt' oder dauerhaften Kontrollen zur Einhaltung von Abstandsregelungen unterworfen werden, die alle Beteiligten belasten.

Bedarf besteht an Ideen zur kindgerechten Gestaltung von Pausenzeiten, die den Kompromiss zwischen erforderlichen Regelungen und notwendigem Freiraum der Kinder bieten.

Schnell integrierbare Bewegungsangebote

Die Schüler:innen haben sich u.a. aufgrund des Ausfalls von Schulsport und Angeboten der Sportvereine in den letzten Wochen weniger bewegt, als zuvor.

Bedarf besteht an Bewegungsangeboten, die leicht in den Schulalltag integriert werden können und deren Durchführung die Einhaltung von Abstand ermöglicht.

Neue Verhaltensweisen und Rituale

Viele der bisher üblichen Verhaltensweisen des sozialen Miteinanders sind aktuell nicht erlaubt – neue Arten und Weisen, wie man sich angemessen zueinander verhält, sind noch nicht etabliert oder wirken noch fremd.

Bedarf besteht an kreativen Ideen für spielerische Interaktionsformen und Rituale, deren Durchführung die Einhaltung von Abstand ermöglichen.

Das IcanDo-Unterstützungsprogramm für Grundschulen

Ziele des IcanDo-Unterstützungsprogramms sind die Entlastung von Grundschulen, die Einrichtung von Erfahrungs- und Lernfeldern für Schüler:innen sowie die Stärkung von Lehrkräften durch die Vermittlung von Wissen und Know How zum Thema 'Nähe und Distanz'. Zur Umsetzung dieser Ziele stützt sich das Konzept des Programms auf die folgenden zwei Bausteine:

Online-Handreichung

Ein Baustein des Unterstützungsprogramms ist die hier vorliegende Online-Handreichung zum Thema 'Nähe und Distanz'.

Die Handreichung beinhaltet:

- Katalog mit alters- und entwicklungsgerechten Spielen und Übungen sowie Hinweisen und Tipps zur systematischen Durchführung.
- Anregungen für die Entwicklung neuer hilfreicher Rituale und Verhaltensweisen zur Integration in den Schulalltag.

Kompaktangebot vor Ort

Ein weiterer Baustein des Unterstützungsprogramms sind Kompaktangebote, die direkt vor Ort an Schulen stattfinden.

Die Kompaktangebote vor Ort beinhalten:

- Durchführung von Spielen und Übungen mit Schüler:innen unter Anleitung von IcanDo-Teamer:innen während der Unterrichtspausen.
- Beratung für Lehrkräfte und (sozial-)pädagogische Fachkräfte zur eigenen Durchführung der Spiele des Katalogs in der Handreichung.

Den Kern beider Bausteine bildet der vom IcanDo e.V. exklusiv zusammengestellte Katalog mit ausgewählten alters- und entwicklungsgerechten Spielen und Übungen. Sie wurden alle im Laufe der vergangenen Jahre im Rahmen zahlreicher IcanDo-Praxisprojekte zum Sozialen Lernen und zur Gewaltprävention an Grundschulen erfolgreich eingesetzt und zusätzlich dazu mit dem Blick auf das Thema 'Soziale Distanzierung' angepasst und in den vergangenen Tagen an mehreren Schulstandorten erprobt. Ihre Durchführung ist vollumfänglich unter Berücksichtigung bestehender schulbehördlicher Anforderungen (Abstands- und Hygieneregeln) möglich.

Die Lotto-Sport-Stiftung Niedersachsen fördert das IcanDo-Unterstützungsprogramm. Grundschulen, die am Kompaktangebot vor Ort interessiert sind können sich für eine Teilnahme bewerben. Ihr Ansprechpartner bei der Lotto-Sport-Stiftung ist Herr Kirchhammer.

Daniel.Kirchhammer@Lotto-Sport-Stiftung.de

Niedersächsische
LOTTO-SPORT-STIFTUNG
 Bewegen · Integrieren · Fördern





Bewegung, Spiel und Sport sind feste Bestandteile zahlreicher sozialer Hilfsinitiativen an Schulen in Niedersachsen. Sowohl Sportvereine als auch die Organisationen Sozialer Arbeit nutzen die vielfältigen Möglichkeiten bewegter und sportiver Ansätze, um beispielsweise die Sozialkompetenz von Kindern zu fördern. Unter dem Eindruck der Corona-Krise gilt es, dieses Potenzial in partnerschaftlicher Zusammenarbeit im Verbundnetzwerk zu nutzen.

Die hier vorliegende Handreichung als Baustein des IcanDo-Unterstützungsprogramms für Grundschulen zeigt beispielgebend, wie dies im Teamwork funktionieren kann: der sozialarbeiterische Sportverein IcanDo e.V., die Initiative MOBILEE der Lotto-Sport-Stiftung Niedersachsen und der LandesSportBund Niedersachsen unterstützen sich gegenseitig und agieren Hand in Hand.

Gemeinsam helfen und fördern mit Bewegung, Spiel und Sport

IcanDo – Verein für Spiel, Sport & Soziale Arbeit e.V.

Der IcanDo e.V. aus Hannover agiert an der Schnittstelle zwischen Sport und Sozialer Arbeit. Sein satzungsgemäßes Kernziel ist die Entwicklung und Durchführung von Programmen, die die Potentiale von Spiel und Sport in Hinsicht der Bildung, Integration und Gewaltprävention nutzen. Unter dem Leitmotiv: I can Do – Ich kann es schaffen! realisiert der Verein seit über zehn Jahren erfolgreich Projekte, in denen Spiel und Sport gezielt als Mittel zur Förderung sozialer Randgruppen und der Bekämpfung sozialer Probleme genutzt wird. Neben Schulprojekten zum sozialen Lernen und zur Gewaltprävention engagiert sich der Verein bei der Integration geflüchteter Menschen. Zu diesem Zweck hat der IcanDo e.V. beispielsweise bewegte Ferienfreizeiten und eine 'Interkulturelle Straßenfußball-Liga' ins Leben gerufen. Für sein Schulprogramm wurde IcanDo als einziger Verein in Niedersachsen das begehrte PHINEO 'Gütesiegel' verliehen.



<http://www.ican-do-verein.de>

MOBILEE – Plattform für Soziale Arbeit mit Sport und Bewegung

Ende 2019 gab die Niedersächsische Lotto-Sport-Stiftung den Startschuss für die Förderinitiative 'MOBILEE – Plattform für Soziale Arbeit mit Sport und Bewegung'. Der Name MOBILEE steht dabei als Sinnbild für das freischwebende Zusammenspiel verschiedener Akteur:innen, Organisationen und Netzwerke in den Feldern Sport und Soziale Arbeit. Die Niedersächsische Lotto-Sport-Stiftung stellt für den Aufbau und die Weiterentwicklung der Plattform MOBILEE entsprechende Ressourcen zur Verfügung. Sie möchte aktiv dazu beitragen, das Potential der Sozialen Arbeit mit Sport und Bewegung in Zukunft noch stärker zu entfalten, den Dialog zu fördern, Netzwerke zu bilden und das Thema in der Öffentlichkeit zu setzen. Um diese Ziele zu erreichen, agiert MOBILEE als Informations- und Beratungsstelle und versteht sich als Kommunikations-Plattform und Ideen- und Impulsgeber:in für das Themenfeld.



<http://www.mobilee-plattform.de>

LandesSportBund Niedersachsen

Für den niedersächsischen LandesSportBund (LSB) sind Bewegung, Spiel und Sport wichtige Beiträge, die Sportvereine zur Bildung leisten können. Die Bedeutung zusätzlicher Bewegungsmöglichkeiten in Rahmen von Kooperationen zwischen Sportvereinen und Schulen ist hiernach gar nicht hoch genug einzuschätzen. Deshalb ist der LSB mit seiner Sportjugend Niedersachsen und den vielen Sportvereinen seit Jahren verlässlicher Partner in den Schulen. Er unterstützt finanziell Kooperationen im Bereich von Projekttagen, Projektwochen, Einführung von Schul- und Pausenligen, Schnupper-AGs oder im Brückenjahr Kita und Schule. Die vom LSB geförderten Servicestellen für Bewegungs-, Spiel- und Sportangebote in Kindertagesstätten, Schulen und Sportvereinen (BeSS-Servicestellen) stehen den Schulen bei der Umsetzung geplanter Maßnahmen zur Seite.



<https://www.lsb-niedersachsen.de>

INHALT

▶ ERLÄUTERUNGEN UND HINWEISE	7
▶ SPIELEKATALOG	10
▶ RITUALE	23
▶ LINKSAMMLUNG	26

HINWEIS

Nutzen Sie die internen Verlinkungen in diesem Dokument, um schnell auf andere Seiten zu gelangen. Die Verlinkungen sind durch **rote Schrift** oder durch das Zeichen ▶ gekennzeichnet. Links verweisen ebenfalls auf externe Dokumente, Internetseiten oder Emailadressen.



ERLÄUTERUNGEN UND HINWEISE

Liebe Schulleiterinnen und Schulleiter,
 liebe Lehrerinnen und Lehrer,
 liebe (sozial-)pädagogische Fachkräfte.

Die Idee bei der Erstellung dieser Handreichung ist es, Ihnen eine einfache und strukturierte Hilfe anzubieten, wie Sie Spiele an Ihrem Schulstandort zum Thema 'Nähe und Distanz' einsetzen können. Entsprechend unseres Leitmotivs: I can Do... haben wir für Sie zu diesem Zweck Informationen und Anregungen in Form von Beschreibungen unseres Vorgehens in der Praxis zusammengestellt. Sie verdeutlichen, wie das IcanDo-Team bei der Einrichtung bewegter Erfahrungs- und Lernfelder vorgeht, um die Kompetenzentwicklung von Schüler:innen unter Einsatz von Spielen zu fördern.

Anstelle gut gemeinter Ratschläge oder einer starren 'Schritt für Schritt' Betriebsanleitung beinhaltet die Handreichung Leitplanken zum individuellen und kreativen Umgang mit Spielen und zum Aufbau Ihres eigenen Methodenkoffers. Der Spielekatalog selbst beinhaltet auch keine Fülle von Spielen, sondern stattdessen eine gezielte Auswahl mit Beispielen, die Ihnen unseren Ansatz näherbringt. Zudem haben wir dem Spielekatalog einige grundlegende Überlegungen zum Spiel als (sozial-)pädagogisches 'Handwerkszeug' vorangestellt. Zudem stellen wir knapp die Idee des MULTI-SPIELFELDS vor, das die Grundlage für den strukturierten Einsatz der meisten Spiele unseres Kataloges bietet.

Wir freuen uns, wenn wir Sie auf diese Art und Weise bei der Bewältigung der aktuellen Notsituation unterstützen können. Es wäre darüber hinaus ein großer Gewinn, wenn wir dazu beitragen können, den Schüler:innen Momente der Bewegung und des unbeschwerten Spielens zu verschaffen, die sie in den letzten Wochen entbehren mussten.

Olaf Zajonc für das Team des IcanDo e.V.

Überlegungen zum Spiel als (sozial-)pädagogisches 'Handwerkszeug'

Erfahrungs- und Lernfelder anbieten statt Wissen „beibringen“

Bei der Durchführung unserer sozialpädagogischen Schulprojekte unternehmen wir nicht den Versuch, Kindern im oder durch das Spiel etwas „beibringen“ zu wollen. Im Gegenteil: Spiel- und Bewegungsangebote unterbreiten wir im Sinne einer Herausforderung, dessen (Nicht-)Bewältigung das Sammeln von Erfahrungen mit sich und anderen ermöglicht. Dieser Ansatz stützt sich auf die Annahme, dass Spiele Erfahrungs- und Lernfelder darstellen, in denen die Spielenden Handlungs- und Verhaltensweisen (neu) erproben und auf ihre Wirkungen und Sinnhaftigkeit hin überprüfen können.

Spiele(n) spezifisch gestalten

Den Einsatz alters- und entwicklungsgerechter Spiele definieren wir als Methode, die unser sozialarbeiterisches Know How sinnvoll ergänzt. Damit wir Spiele zum Zweck der Kompetenzförderung zum Thema 'Nähe und Distanz' als 'Handwerkszeug' einsetzen können, müssen wir ihre Bedingungen und Regeln entsprechend anpassen. Beispielsweise gestalten wir Räume und Spielfelder so, dass Abstände eingehalten werden können bzw. müssen. Zudem beteiligen wir die Schüler:innen an der Gestaltung der Spiele sowie bei der Entwicklung neuer Spielideen und stellen damit sicher, dass sich das Spielgeschehen an ihren Bedürfnissen orientiert.

Ein gutes Beispiel für eine solche spezifische Gestaltung und der daraus resultierenden Veränderung des Spielfokus ist das Lauf- und Fangspiel ► 'Schattenfangen' (siehe ► Spielekatalog). Durch Veränderung der Spielaufgabe und -regeln wird das sonst übliche Fangen (Anfassen des Körpers von Mitspieler:innen) durch Treten auf den Schatten ersetzt. Dadurch wird Körperkontakt vermieden und Abstand zueinander gewahrt.





Gewinnen und Verlieren

Ein Aspekt der spezifischen Gestaltung betrifft die Leistungsorientierung bzw. das Gewinnen und Verlieren. Die Spiele gestalten wir in der Regel so, dass vorrangig 'Win-Win' Situationen entstehen können und Szenarien mit Wettkampf- bzw. Ausscheidungscharakter vermieden werden. Verlierer:innen im Spiel stärken wir, indem sie bei nächster Gelegenheit von Mitspieler:innen 'gerettet' oder 'geheilt' werden und in das Spiel zurückkommen können. Oder sie erhalten eine besonders gemochte Rolle im Spiel bzw. werden von uns bezüglich der von ihnen erbrachten Leistungen besonders gelobt.

Spiele(n) begleiten, statt anleiten

Im Projekt nehmen wir die Rolle der Spielbegleiter:in ein. Wir erläutern Inhalte, Abläufe, Regeln und Ziele der Spiele und stehen den Schüler:innen beim Spielen zur Seite. Wir sind bereit dafür, helfend und schützend in Spielsituationen einzugreifen, fordern aber die Spielenden dazu auf, alle wichtigen Entscheidungen im Spielgeschehen eigenständig zu fällen. Die Rolle der Spieler:in oder der Schiedsrichter:in übernehmen wir nicht.

Gemeinsame Regeln des Verhaltens

Als wichtig erachten wir gemeinsam vereinbarte Regeln zum Verhalten. Sie ergänzen die Spielregeln und liefern die Grundlage zur Entwicklung einer vertrauensvollen und fairen Spielkultur. Die IcanDo-Verhaltensregeln sind langjährig erprobt und wirken tief in das soziale Gefüge von Gruppen hinein:

- **Bei Stopp halte ich alles an!**
Bei „Stopp“ unterbrechen alle Schüler:innen sofort jegliches Handeln.
- **Ich gehe achtsam mit dir und mit mir um!**
Wir vereinbaren respektvollen und wertschätzenden Umgang als gemeinsames Ziel.
- **Jeder spricht für sich selbst!**
Wir fördern faire Kommunikation und begegnen Ausgrenzung („Wir finden alle, dass du...“; „Keiner von uns mag dich!“) früh.
- **Ich darf Fehler machen und du auch!**
Wir fördern Toleranz gegenüber Fehlversuchen und (unabsichtlichen) Übertretungen.

Positive Fehlerkultur verankern

Auch wenn wir noch so viele Regeln aufstellen - dort, wo wir etwas Neues ausprobieren und experimentieren, geht immer mal etwas schief. Außerdem ist es ganz normal, dass Schüler:innen im Spielgeschehen Raum und Zeit vergessen und dabei auch Regeln übertreten. Hierfür zeigen wir Verständnis, da dies ein Zeichen von Spielfreude und gelingendem Spielgeschehen ist. Deshalb betonen wir deutlich, dass es erlaubt ist, Fehler zu machen – auch für uns als Spielbegleiter:innen und die Lehrkräfte.

Kindgerechte Reflexionen

Mit Reflexionsrunden in kindgerechter Form fördern wir Verstehen und Transfer des sinnlich Erlebten. Im Kreisgespräch besprechen wir Aktionen und Erfahrungen sowie Konfliktsituationen und nutzen dafür einen Leitfaden:

- Was hat gut funktioniert? Konntet ihr den Abstand zueinander gut einhalten? Was habt ihr dafür gemacht?
- Was hat nicht gut funktioniert? Was darf auf gar keinen Fall noch einmal passieren?
- Was wünscht ihr euch für die nächste Spielrunde und von wem?
- Was werdet ihr selber zum Gelingen beim nächsten Mal beitragen?

Reflexionsgespräche, in denen Emotionen und subjektive Wahrnehmungen thematisiert werden benötigen einen geschützten Raum. Abwertungen („Weichei - du kannst ja gar nix!“; „Typisch, die schon wieder...!“) – auch auf non-verbaler Ebene – sind verletzend und zerstören Vertrauen. Als Spielbegleiter:innen schreiten wir hier sofort schützend und konsequent ein.



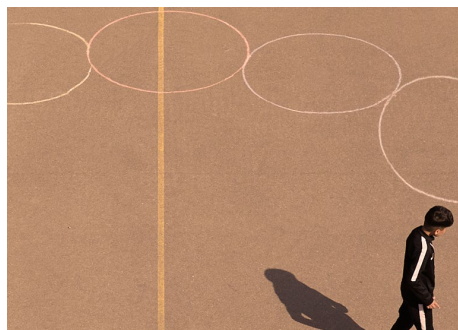
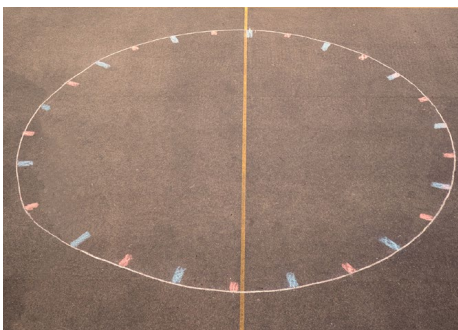
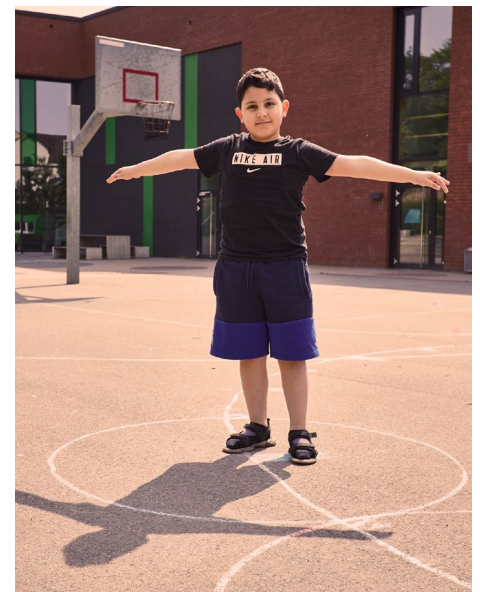
Räume und Distanzzonen prägnant gestalten: das MULTI-SPIELFELD

Unser Konzept des MULTI-SPIELFELDS stützt sich auf den Ansatz, dass über die gezielte Veränderung räumlicher Bedingungen der Spiele (z. B. Spielfeldgröße, Abstände der Linien) gezielt die Abläufe und die Dynamik im Spiel und damit das Handeln der Schüler:innen beeinflusst werden. Durch dieses Vorgehen gestalten wir ebenfalls die Abstände zwischen den Spielakteuren sowie ihren Bewegungs- bzw. Aktionsradius.

Das Konzept des MULTI-SPIELFELDS bezieht zudem unsere positiven Erfahrungen mit den Potenzialen des Spielkreises für gezieltes Arbeiten zum sozialen Lernen in Gruppen mit ein und bietet deshalb eine sehr gute Grundlage zur Durchführung der meisten Spiele des Spiekekatalogs dieser Handreichung.

Ein MULTI-SPIELFELD besteht in der Regel aus einem großen Spielkreis und mehreren kleinen Spielkreisen (alt.: Markierungen), die wir mit Blick auf den Sicherheitsaspekt als SAVE-KREISE (alt.: SAVE-PUNKTE) bezeichnen (siehe Abbildungen).

Es kann ohne großen Aufwand schnell sowohl auf dem Pausenhof, als auch in der Turnhalle oder in anderen Bewegungsräumen eingerichtet werden. Wie bei allen Spielfeldern, ist es dabei wichtig, Bereiche und Räume klar voneinander abzugrenzen, indem sie deutlich markiert werden. Wir nutzen dafür farbige Kreide (auf dem Pausenhof) und/oder weitere signalgebende Hilfsmittel (farbige Pylone, Kegel, Teller oder Reifen).





SPIELEKATALOG

Die Spiele im Katalog sind den beiden Kategorien **SPIELE IM KREIS** und **SPIELE AUF DEM SPIELFELD** zugeordnet und hier noch einmal in je zwei Blöcke unterteilt.

Die Spiele in den beiden Blöcken der Kategorie **SPIELE IM KREIS** unterscheiden sich vor allem in Hinsicht der Positionen der Schüler im Spiel:

- ▶ **Spiele mit fester Position im SAVE-Kreis vs.**
- ▶ **Spiele mit Wechsel der Positionen im Spielkreis.**

Die Spiele in den beiden Blöcken der Kategorie **SPIELE AUF DEM SPIELFELD** unterscheiden sich vor allem in Hinsicht ihrer Zielsetzung und Spieldynamik:

- ▶ **Kooperative Strategiespiele mit festem Abstand vs.**
- ▶ **Wilde Spiele mit sich änderndem Abstand.**

Die nebenstehende Grafik verdeutlicht den beschriebenen didaktischen Aufbau des Spielekatalogs. Schlagwörter zum Fokus der Spiele bzw. ihrer jeweiligen Aufgaben (z.B. *still beobachten oder raten/ Bewegungsaufgaben am Platz/ viel Bewegung/ wilde Bewegung, etc.*) liefern Hinweise auf ihren grundlegenden Charakter. Entsprechend der Veränderung der Positionen der Schüler und der Zunahme an Bewegung und Dynamik sowie der damit einhergehenden Erhöhung des Schwierigkeitsgrades empfiehlt es sich, die Spiele im Katalog aufbauend und entlang der beiden Kategorien und ihrer Blöcke (von 1 zu 4) zu erproben.

Wir möchten Sie dazu ermutigen, die im Katalog aufgeführten Spiele zu erproben und ihre Durchführung an die Bedingungen am eigenen Schulstandort anzupassen. Entwickeln Sie gemeinsam mit Ihren Schülern neue Spielvarianten und erweitern Sie so den Katalog mit eigenen Spielideen.

HINWEIS

Ab diesem Teil der Handreichung wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit der Spielbeschreibungen das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

SPIELE IM KREIS

▶ BLOCK 1

Spiele mit festen Positionen.

Schüler bleiben in ihrem SAVE-Kreis.

Spielaufgaben: Beobachten, Raten und Nachmachen führen zu abgestimmter Bewegung mit geringer Dynamik.

▶ BLOCK 2

Spiele mit wechselnden Positionen.

Schüler verlassen ihren SAVE-Kreis.

Spielaufgaben: Agieren aus der Kreismitte und spontane Wechsel führen zur Zunahme an Bewegung.

SPIELE AUF DEM SPIELFELD

▶ BLOCK 3

Strategie-/Taktikspiele mit Abstand.

Schüler spielen für ein gemeinsames Ziel.

Spielaufgaben: Abstimmen, Aushandeln und gemeinsames Agieren führen zu abgestimmter Bewegung.

▶ BLOCK 4

Wilde Spiele mit Abstand.

Schüler spielen gegeneinander um etwas.

Spielaufgaben: Laufen und kämpferisches Agieren führen zu wilder Bewegung.

BLOCK 1

Spiele mit festen Positionen.
Schüler bleiben in ihrem SAVE-Kreis.

FOTOGRAFEN-SPIEL

Spiel-Story

„Du bist ein ‘Fotograf’ und machst ein Foto mit einer Schulklasse. Doch das ist gar nicht so einfach, weil die Schüler sich immer wieder bewegen, wenn du gerade nicht hinschaust.“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum ‘Fotografen’ bestimmt.
- Alle anderen Schüler spielen die ‘Schulklasse’. Jeder von ihnen nimmt eine möglichst ausdrucksstarke Körperhaltung ein und ‘friert’ dann ein.
- Der Spielbegleiter gibt das Startsignal für die Spielrunde.
- Der ‘Fotograf’ hat zehn Sekunden um sich die Körperhaltung und Position seiner Mitschüler im Spielkreis genau einzuprägen. Dann muss er der Gruppe den Rücken zu drehen und seine Augen schließen.
- Jetzt müssen die anderen ihre bisherige Körperhaltung verändern und erneut ‘einfrieren’.
- Der ‘Fotograf’ öffnet seine Augen, dreht sich wieder um und bekommt eine Minute Zeit, um möglichst viele Veränderungen im ‘Gruppenbild’ zu entdecken.
- Wenn der ‘Fotograf’ alle Veränderungen entdeckt, darf er ein zweites Mal ‘fotografieren’.
- Falls der ‘Fotograf’ nicht alle Veränderungen errät, bestimmt er seinen Nachfolger. Dabei wählen n.M. Jungen ein Mädchen und Mädchen einen Jungen aus.

Nachfragen

- „Was ist die Aufgabe des ‘Fotografen?’“
- „Was muss die ‘Schulklasse’ machen?“

Variationen

- Die Anzahl der Schüler, die ihre Körperhaltung verändern dürfen, wird erhöht.
- Alle Schüler verändern ihre Körperhaltung.
- Einige Schüler verändern nicht nur ihre Körperhaltung, sondern auch ihre Position im Spielkreis.

Tipp

Das Erraten zu vieler oder zu geringfügiger Veränderungen ist sehr schwer. Deshalb sollten zu Beginn des Spiels nur einzelne Schüler ihre Körperhaltung deutlich verändern.

Quelle/ Herkunft

- ▶ Gewaltakademie Villigst/ Variation: ▶ IcanDo



Dieser Block liefert Beispiele für Spiele, bei denen Schüler an festen Positionen (SAVE-Kreis) im Spielkreis bleiben. Die Spielaufgaben (Fokus: Beobachten, Raten und/oder Nachmachen) führen zu abgestimmter Bewegung mit geringer Dynamik.

EINE MINUTE EWIGKEIT

Spiel-Story

„Wie lange dauert eigentlich die Ewigkeit? Schwer zu sagen. Versuchen wir doch erst einmal herauszufinden, wie lange eine Minute dauert.“

Wie wird gespielt?

- Alle Schüler setzen sich innerhalb ihres SAVE-Kreises (alt. an ihrer Markierung) auf den Boden.
- Die Schüler bekommen die Aufgabe, für sich ganz allein einzuschätzen, wann eine Minute vergangen ist. Dabei dürfen sie weder sprechen oder laute Geräusche von sich geben, noch nonverbal mit ihren Mitschülern kommunizieren.
- Der Spielbegleiter beginnt einen Count Down (zählt von drei an rückwärts) und startet bei ‘Null’ die Stoppuhr.
- Wenn ein Schüler der Meinung ist, dass die Minute um ist, stellt er sich schnell hin. Er muss so lange still bleiben, bis alle Mitschüler ebenfalls aufgestanden sind.
- Der Spielbegleiter beobachtet die Szene und merkt sich still, welcher Schüler die Dauer genau richtig oder zumindest am besten von allen eingeschätzt hat.
- Wenn alle Schüler aufgestanden (spätestens nach zwei Minuten), gibt der Spielbegleiter den Sieger des Wettbewerbs bekannt.

Nachfrage

„Was ist eure Aufgabe, und worauf müsst ihr achten?“

Tipp

Das Spiel kann schnell und spontan in den Unterrichtsalltag integriert werden. Es eignet sich sehr gut für eine aktive Erholungspause oder dafür, eine aufgeheizte Stimmung in der Gruppe wieder zu beruhigen.

Quelle/ Herkunft

Variation ▶ IcanDo

BLOCK 1

Spiele mit festen Positionen.
Schüler bleiben in ihrem SAVE-Kreis.

SPIEGELBILD

Spiel-Story

„Du schaust in den ‘Spiegel’ und siehst dort dein ‘Spiegelbild’. Selbstverständlich macht dein ‘Spiegelbild’ jede deiner Bewegungen ganz genau nach.“

Wie wird gespielt?

- Jeder Schüler sucht sich einen direkten Nachbarn im Spielkreis als Spielpartner. Beide entscheiden gemeinsam (siehe ‘Auswahl-Rituale’), wer von ihnen in der ersten Spielrunde das ‘Spiegelbild’ spielt.*
- Der Spielbegleiter (alt. der Zeitwächter) gibt das Startsignal für die erste Spielrunde.
- Diejenigen Schüler, die die Bewegungen, Gesten und Mimik vorgeben, beginnen in langsamem Tempo und frieren dabei immer wieder ein, so dass die ‘Spiegelbilder’ die Chance zum Nachmachen haben. Das Tempo und die Komplexität der Bewegungen können Stück für Stück erhöht werden.
- Nach einer Minute gibt der Spielbegleiter (der Zeitwächter) das Stoppsignal. Danach tauschen die Spielpartner untereinander ihre Rollen und Aufgaben für die zweite Spielrunde.
- Wenn die zweite Spielrunde beendet ist, tauschen einzelne Schüler kontrolliert ihre Positionen im Spielkreis, um neue Spielpartner zu bekommen.

* Ein Schüler, der bei der Auswahl in einer Gruppe mit ungerader Anzahl übrig bleibt, kann für zwei Spielrunden die Rolle des Zeitwächters übernehmen.

Nachfragen

- „Was ist die Aufgabe des ‘Spiegelbilds’?“
- „Worauf achten diejenigen von Euch, die in den ‘Spiegel’ schauen (die Bewegungen und Gesten vormachen)?“

Variation

Wenn die Schüler Erfahrungen mit dem Spiel im Spielkreis gesammelt haben, können sie es auch entlang einer Linie spielen. Dieser Spielaufbau ermöglicht es, dass ein Schüler Bewegungen vormacht und alle anderen sein ‘Spiegelbild’ spielen.

Tipp

Beim Spiel entlang einer Linie ist eine zweite Linie mit zusätzlichen Quer-Markierungen hilfreich, damit der Abstand zwischen den Spielpartnern und ihren seitlich positionierten Spielnachbarn deutlich wird.

Quelle/ Herkunft

Überliefert/Variation: ► IcanDo

BILDHAUER

Spiel-Story

„Du bist ein ganz besonderer ‘Bildhauer’ und formst dein ‘Kunstwerk’ nicht mit deinen Händen, sondern mit Worten, Gesten und Zeichen.“

(Dieses Spiel funktioniert ähnlich wie der Spielklassiker ‘Montagsmaler’, bei dem ein Spieler ein Bild malt und die Mitspieler das Motiv erraten sollen.)

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum ‘Bildhauer’ bestimmt. Er denkt sich eine Figur/ein Motiv aus (Tier, Sportler, etc.) und bittet einen Mitschüler darum, sein ‘Kunstwerk’ zu sein.
- Alle anderen Schüler müssen erraten, welches Motiv/ welche Figur sich der ‘Bildhauer’ ausgedacht hat bzw. was das ‘Kunstwerk’ darstellen soll.
- Der Spielbegleiter gibt das Startsignal für die Spielrunde.
- Der ‘Bildhauer’ gibt seinem ‘Kunstwerk’ nun Anweisungen mit Worten, Gesten oder Zeichen und ‘formt’ es so nach seinen Vorstellungen.
- Die Mitschüler beginnen sofort zu raten.
- Wer das Motiv/die Figur errät, darf in der nächsten Spielrunde der ‘Bildhauer’ sein.
- Falls kein Schüler das Motiv/die Figur errät, bestimmt der ‘Bildhauer’ seinen Nachfolger. Dabei wählen n.M. Jungen ein Mädchen und Mädchen einen Jungen aus.

Nachfragen

- „Was ist die Aufgabe des ‘Bildhauers’?“
- „Was macht das ‘Kunstwerk’?“
- „Was machen alle anderen?“

Variation

Der ‘Bildhauer’ gestaltet ein ‘Gesamtkunstwerk’ mit zwei (oder mehr) Mitschülern.

Quelle/ Herkunft

► Gewaltakademie Villigst / Variation: ► IcanDo



BLOCK 1

Spiele mit festen Positionen.
Schüler bleiben in ihrem SAVE-Kreis.

DER MAGISCHE ENERGIEBALL

Spiel-Story

„Ich habe euch einen 'Energieball' mitgebracht. Er ist etwas ganz Besonderes, denn man kann ihn nicht sehen, sondern nur fühlen. Trotzdem können wir mit ihm spielen und zwar so...“

Wie wird gespielt?

- Der Spielbegleiter startet das Spiel.
- Mit einem lauten "WUSCH" wird der imaginäre 'Energieball' zu einem benachbarten Schüler im Spielkreis geworfen.
- Mit einem lauten "ZISCH" wird der imaginäre 'Energieball' zu einem weiter entfernten Schüler im Spielkreis geworfen.
- Möchte ein Schüler den 'Energieball' nicht fangen, kann er ihn mit einem lauten "BOINK" abblocken, so dass er zum Werfer 'zurückprallt'.
- Die Schüler entscheiden jeweils selbst, wohin sie den 'Energieball' 'werfen' bzw. ob sie ihn 'auffangen' oder 'abblocken' möchten. Entsprechend der Geräusche und Gesten können sie den 'Energieball' mit viel Phantasie behandeln.
- Der Spielleiter entscheidet, wann das Spiel zu Ende ist.

Nachfrage

„Wie lauten die Geräusche, mit denen ihr den 'Energieball' werfen, auffangen oder abblocken könnt?“

Variationen

Temporunde: Der 'Energieball' wandert mit "WUSCH" möglichst schnell einmal durch den gesamten Spielkreis.

Phantasierunde 1: Die Schüler machen kleine Kunststücke mit dem 'Energieball'.

Phantasierunde 2: Die Schüler behandeln den 'Energieball' auf vielfältige pantomimische Art und Weise ('aufpusten', 'verkleinern', 'vergrößern', etc.)

Tipps

- Besonders spannend wird es, wenn der Spielbegleiter den 'Energieball' bereits beim Erklären der Spiel-Story pantomimisch vormacht. Dabei stellt man sich eine Kugel vor, die man in den Händen hält, und formt diese vor sich, als ob sie real ist.
- Runterzählen im Count Down-Modus (fünf, vier, drei, ...) trägt zur Dynamisierung des Spiels bei, falls Schüler sich allzu sehr in den 'Energieball' verlieben.

Quelle/ Herkunft

► IcanDo

I CAN DO ...

Spiel-Story

„Jeder von uns hat ein Talent und kann etwas besonders gut. Berichtet den anderen davon und macht es uns einmal vor.“

(Dieses Spiel funktioniert ähnlich wie der Spielklassiker 'Ich packe meinen Koffer', ergänzt durch Bewegungen bzw. Gesten.)

Wie wird gespielt?

- Das Spiel besteht darin, dass alle Schüler im Spielkreis nacheinander sagen, wer sie sind („Ich bin ...“) und was sie gut können („... und ich kann ...“). Die zweite Aussage verbinden sie mit einer symbolischen Bewegung (Geste).
- Reihum muss der jeweils nächste Schüler zunächst den Namen und die Bewegung (Geste) aller vorherigen Schüler nennen bzw. nachmachen. Erst danach fügt er seinen eigenen Namen und eine eigene Bewegung (Geste) der Aufzählung hinzu. Die Kette wird damit immer länger.
- Es wird vereinbart, wer beginnt (ein Schüler oder alternativ der Spielbegleiter).
- Die Spielrichtung wird festgelegt (im oder gegen den Uhrzeigersinn).
- Der Spielbegleiter startet das Spiel und achtet auf Einhaltung der Regeln.
- Das Spiel endet, wenn alle Schüler an der Reihe waren.

Nachfragen

- „Was ist die Aufgabe für jeden von euch im Spiel?“
- „Worauf müsst ihr achten?“

Variationen

- *Alle* Schüler machen immer die soeben vorgemachten Bewegungen (Gesten) ihrer Mitschüler nach.
- Wenn ein Schüler einen Fehler macht, muss er selber eine vorher vereinbarte Bewegungsaufgabe erfüllen (z.B. Hampelmann, Hüpfsprung, Drehung, etc.).
- Wenn ein Schüler einen Fehler macht, müssen alle in der Gruppe eine vorher vereinbarte Bewegungsaufgabe erfüllen.

Tipp

Sollte es früh im Spiel immer wieder zu Fehlern kommen, so dass Schüler nicht an die Reihe kommen, kann der Startpunkt im Spielkreis verändert werden.

Quelle/ Herkunft

► IcanDo



BLOCK 1

Spiele mit festen Positionen.
Schüler bleiben in ihrem SAVE-Kreis.

KLEINES SCHWEINCHEN AUF DER FLUCHT

Spiel-Story

„Ein kleines ‘Schweinchen’ ist auf die Straße geraten und flüchtet dort vor einem ‘Auto’. Zusammen müssen wir das kleine ‘Schweinchen’ retten.“

Wie wird gespielt?

- Die Schüler ‘steuern’ durch laute Befehle ein imaginäres ‘Schweinchen’ und ein ‘Auto’.
- Das kleine ‘Schweinchen’ wird mit dem Befehl “OINK” und das ‘Auto’ mit dem Befehl “BRUMM” angetrieben. Dadurch ergibt sich ein Wettrennen im Spielkreis, ohne dass die Schüler ihre Position verlassen.
- Ziel ist es, das ‘Schweinchen’ vor dem ‘Auto’ zu retten bzw. das kleine ‘Schweinchen’ vom ‘Auto’ einholen zu lassen.
- Es wird ein Schüler bestimmt, der das kleine ‘Schweinchen’ mit einem “OINK” in eine Richtung des Spielkreises nach seiner Wahl losschickt.
- Ein weiterer Schüler wird bestimmt, der auf der gegenüberliegenden Seite des Spielkreises steht. Er schickt das ‘Auto’ mit einem “BRUMM” ebenfalls in eine Richtung des Spielkreises nach seiner Wahl.
- Der Spielbegleiter gibt das Startsignal für das Wettrennen und die beiden bestimmten Schüler müssen gleichzeitig das kleine ‘Schweinchen’ und das ‘Auto’ losstarten.
- Alle Schüler müssen sich bei ihren Befehlen immer direkt in die Richtung eines Mitschülers (entweder zu ihrer linken oder ihrer rechten Seite) drehen. Dadurch machen sie deutlich, wohin das kleine ‘Schweinchen’ bzw. das ‘Auto’ gesteuert werden soll.
- Holt ein Geräusch das andere ein, ist das Wettrennen entschieden.

Nachfragen

- „Mit welchem Befehl steuert ihr das kleine ‘Schweinchen’ – mit welchem das ‘Auto’?“
- „Wann seid ihr dran und was könnt ihr dann tun?“
- „Was ist das Ziel des Spiels?“

Variation

Spiel in zwei Teams: Die Gruppe wird durch Abzählen (eins-zwei-eins-zwei) aufgeteilt. Ein Team treibt das kleine ‘Schweinchen’, das andere Team das ‘Auto’ an.

Tipps

- Die Befehle können mit Bewegungen unterstützt werden.
- Andere Spiel-Stories können erfunden werden (z.B. Maus und Adler; Schüler und Lehrer).

Quelle/ Herkunft

Überliefert/ Variation: ► IcanDo

DAS „JA-NEIN“ SPIEL

Spiel-Story

„Manchmal sind wir ganz anderer Meinung als der andere. Und wenn man fair dabei ist, kann es sogar Spaß machen, sich mit jemandem um etwas zu streiten. Probiert einmal aus, wie gut ihr eure Meinung vertreten könnt.“

Wie wird gespielt?

- Jeder Schüler sucht sich einen direkten Nachbarn im Spielkreis als Spielpartner.
- Beide entscheiden gemeinsam (siehe ‘Auswahl-Rituale’), wer von ihnen der JA-Spieler und wer der NEIN-Spieler ist.
- Die Aufgabe für beide ist, ihre jeweilige ‘Meinung’ (JA-Position vs. NEIN-Position) deutlich dem Spielpartner gegenüber auszudrücken. Dabei dürfen sie jedoch nur JA oder NEIN sagen. Allerdings ist es erwünscht, dass sie ihre Meinung lautstark äußern und ihrer Position mit Unterstützung vielfältiger Bewegungen und Gesten Nachdruck verleihen.
- Beleidigende Gesten sind unfair und verboten.
- Nach der ersten Spielrunde tauschen die Spielpartner untereinander ihre JA-/NEIN-Rollen.
- Wenn die zweite Spielrunde beendet ist, tauschen einzelne Schüler kontrolliert ihre Positionen im Spielkreis, um neue Spielpartner zu bekommen.

Nachfragen

- „Was ist eure Aufgabe im Spiel?“
- „Worauf müsst ihr dabei achten – was dürft ihr nicht tun?“

Variationen

- Neue Gegensätze: Statt JA vs. NEIN werden andere Gegensätze verwendet (SCHWARZ vs. WEISS; HELL vs. DUNKEL, etc.). Die Schüler können eigene Gegensätze vorschlagen.
- Spiel entlang an einer Linie: Wenn die Schüler Erfahrungen mit dem Spiel im Spielkreis gesammelt haben, können sie es auch entlang einer Linie spielen. Dabei ist eine zweite Linie mit zusätzlichen Quer-Markierungen hilfreich, um den Abstand zwischen den Spielpartnern und ihren seitlich positionierten Spielnachbarn deutlich zu machen.
- Spiel in zwei Teams: Die Gruppe wird durch Abzählen (eins-zwei-eins-zwei) aufgeteilt. Ein Team vertritt gemeinsam die JA-Position, das andere die NEIN-Position.

Tipps

Wenn Schüler sehr zurückhaltend sind, kann der Spielbegleiter die ‘Auseinandersetzung’ anfachen, indem er sie auffordert, lauter und deutlicher zu werden („Setzt eure Stimme mehr ein!“; „Seit lauter!“; „Setzt mehr Bewegung und Gesten ein!“).

Quelle/ Herkunft

► IcanDo

BLOCK 2

Spiele mit wechselnden Positionen.
Schüler verlassen ihren SAVE-Kreis.

„SIMON SAGT: ...“

Spiel-Story

„Simon ist heute unser Boss, und wir müssen die Aufgaben erledigen, die er uns gibt. Aber passt gut auf, denn ihr müsst nur dann etwas tun, wenn ihr hört: 'Simon sagt: ...'“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zu 'Simon' bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- 'Simon' gibt den anderen Schülern leicht ausführbare Bewegungsaufgaben (z.B. „drehe dich im Kreis“, „hüpf am Stand“ oder „stehe auf einem Bein“).
- Die anderen Schüler müssen diesen Anweisungen allerdings nur dann auch tatsächlich folgen, wenn 'Simon' mit „Simon sagt: ...“ begonnen hat. Ansonsten dürfen sie sich nicht bewegen.
- 'Simon' entscheidet immer selbst, ob er mit „Simon sagt: ...“ beginnt oder nicht. Er darf auch mehrere Anweisungen nacheinander an einen Schüler geben.
- Wenn fünf Anweisungen von den Schülern nacheinander korrekt ausgeführt wurden, tauscht 'Simon' mit dem Schüler, der die fünfte Anweisung korrekt ausgeführt hat.
- Wenn ein Schüler falsch reagiert, war 'Simon' erfolgreich und darf eine neue Spielrunde starten. Schafft 'Simon' drei für ihn erfolgreiche Spielrunden, gewinnt er das Spiel.

Nachfrage

„Was muss 'Simon' tun, damit ihr seine Anweisungen befolgt?“

Variation

'Simon' darf wahlweise auch sagen: „Simon sagt nicht“. In diesem Fall dürfen sich die Schüler ebenfalls nicht bewegen.

Tipps

- Wenn ein Schüler falsch reagiert, muss er eine vorher vereinbarte kleine Aufgabe erfüllen (z.B. fünfmal 'Hampelmann', sich mit geschlossenen Augen im Kreis drehen, etc.).
- Der Name 'Simon' kann durch die Namen der Schüler ersetzt werden.

Quelle/ Herkunft

► Asphalt Green / Variation: ► IcanDo



Dieser Block liefert Beispiele für Spiele, bei denen Schüler aus der Kreismitte heraus agieren. Die Spielaufgaben führen zu spontanen, mal mehr, mal weniger kontrollierten Positionswechseln.

ZOOWÄRTER

Spiel-Story

„Ihr spielt einen 'Zoowärter', der nicht mehr so gut gucken kann. Deshalb könnt ihr die 'Tiere' nur noch an ihren Geräuschen erkennen. Hört also ganz genau hin.“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum 'Zoowärter' bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis. Alle anderen Schüler spielen die 'Tiere' im Zoo.
- Der 'Zoowärter' gibt den 'Tieren' eine Aufgabe, wie sie sich von einer zur nächsten Position im Spielkreis bewegen sollen (Hüpfen, Laufen, Schleichen, auf einem Bein hüpfen, etc.) und schließt danach seine Augen.
- Die 'Tiere' beginnen sich entsprechend der Aufgabe im Uhrzeigersinn zu bewegen.
- Nach einigen Sekunden sagt der 'Zoowärter' laut „Stopp“. Er zeigt mit geschlossenen Augen auf einen Schüler und nennt dabei ein Tier.
- Der ausgewählte Schüler macht das entsprechende Tiergeräusch, woran der 'Zoowärter' wiederum versucht, ihn zu erkennen.
- Der 'Zoowärter' hat drei Versuche, um den Schüler zu erraten. Erkennt der 'Zoowärter' den Schüler nicht, übernimmt dieser die Rolle des 'Zoowärters'.

Nachfragen

- „Welche Aufgaben erteilt der 'Zoowärter' den 'Tieren'?“
- „Wer muss ein Tiergeräusch machen?“

Tipp

Zeigt der 'Zoowärter' zwischen zwei Schüler, hilft das „Schere-Stein-Papier“-Ritual, eine Entscheidung herbeizuführen.

Quelle/ Herkunft

► Asphalt Green



BLOCK 2

Spiele mit wechselnden Positionen.
Schüler verlassen ihren SAVE-Kreis.

DER HEIMLICHE DIRIGENT

Spiel-Story

„Du bist ein ‘Dirigent’, der sein ‘Orchester’ ganz still und heimlich anleitet. Kaum sichtbar ‘steuerst’ du alle deine ‘Musiker’, und jede deiner Bewegungen wird von ihnen sofort nachgemacht. Einer von euch spielt den ‘Detektiv’. Er muss herausfinden, wer der heimliche ‘Dirigent’ ist, dessen Bewegungen alle anderen wie von Geisterhand nachmachen.“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum ‘Detektiv’ bestimmt und verlässt danach den Spielkreis (alternativ: hält sich die Augen zu).
- Danach wird ein Schüler zum heimlichen ‘Dirigenten’ bestimmt. Alle anderen spielen die ‘Musiker’ des Orchesters.
- Der ‘Detektiv’ darf nun zurückkehren und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- Der Spielbegleiter gibt das Startsignal, und alle ‘Musiker’ fangen an, sich in ihrem Save-Kreis (alt. an ihrer Markierung) zu bewegen.
- Der ‘Dirigent’ gibt nun Bewegungen vor, die alle anderen ‘Musiker’ heimlich nachmachen.
- Der ‘Detektiv’ hat drei Versuche, um den heimlichen ‘Dirigenten’ zu erraten.
- Wenn er es schafft, darf er eine weitere Spielrunde den ‘Detektiv’ spielen. Wenn nicht, darf er den nächsten ‘Detektiv’ bestimmen.

Nachfragen

- „Was muss der ‘Dirigent’ machen?“
- „Was ist die Aufgabe des ‘Detektivs’?“
- „Was machen die ‘Musiker’ des Orchesters?“

Variationen

- Es können zwei heimliche ‘Dirigenten’ bestimmt werden. Vor Spielbeginn muss dann festgelegt werden, welche ‘Musiker’ im Orchester auf welchen der beiden ‘Dirigenten’ “hören”.
- Es wird gar kein heimlicher ‘Dirigent’ bestimmt.

Quelle/ Herkunft

- ▶ Asphalt Green

DER ALTE ZOMBIE

Spiel-Story

„Der alte Zombie ist klapprig und langsam geworden. Aber er ist immer noch gefährlich. Kommt er euch zu nah, dann seid ihr verloren. Holt euch also schnell Hilfe von euren Mitschülern.“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum ‘alten Zombie’ bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- Seine Aufgabe ist es, mit ausgestreckten Armen (und verdrehten Augen) vom Mittelpunkt des Spielkreises aus langsam (er ist ja schon ‘sehr alt’ und ‘klapprig’) auf einen Mitschüler zuzugehen.
- Dieser Schüler wird ganz ‘starr vor Schreck’ und kann nicht flüchten. Er kann sich nur retten, indem er mit einem anderen Schüler Augenkontakt aufnimmt und ihn so um Hilfe bittet.
- Ruft der ‘Retter’ daraufhin rechtzeitig den Namen des vor Angst erstarrten Schülers, ist dieser gerettet und der ‘alte Zombie’ muss zurück in die Mitte des Spielkreises gehen.
- Gelingt es aber dem ‘alten Zombie’, einen Fuß auf den Save-Kreis seines ‘Opfers’ zu stellen, weil der ‘Retter’ nicht rechtzeitig auf den hilfeschreitenden Blick reagiert hat, wird der attackierte Schüler (alt. der erfolglose ‘Retter’) zum ‘alten Zombie’.

Nachfragen

- „Was macht der alte Zombie?“
- „Was müsst ihr tun, um Rettung zu erhalten?“

Tipp

Sind die ‘Retter’ im Spiel besonders aufmerksam und reagieren gut, erhält der ‘alte Zombie’ eine ‘Erholungskur’ und ist danach schneller unterwegs.

Quelle/ Herkunft

Unbekannt/ Variation: ▶ IcanDo



BLOCK 2

Spiele mit wechselnden Positionen.
Schüler verlassen ihren SAVE-Kreis.

BRUMMKREISEL

Spiel-Story

„Der 'Brummkreisel' ist aus dem Kreis herausgedreht. Er braucht nun eure Hilfe, um wieder an seinen Platz zu kommen. Ihr könnt es nur schaffen, indem ihr ihn gemeinsam 'steuert.'“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum 'Brummkreisel' bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- Die Schüler versuchen gemeinsam, den 'Brummkreisel' zurück an seine Position im Save-Kreis (alt. eine Markierung) zu bringen, und 'steuern' ihn dazu durch laute Anweisungen.
- Sie haben dafür die folgenden Kommandos zur Verfügung:
 - „Los“ = Gehe geradeaus in Blickrichtung.
 - „Stopp“ = Bleibe sofort auf der Stelle stehen.
 - „Kreisel“ = Drehe dich langsam auf der Stelle um dich selbst bis zum nächsten Kommando.
- Die Schüler geben ihre Anweisungen an den 'Brummkreisel' nacheinander, und jeder immer nur ein Kommando.

Nachfragen

„Wie lauten die Kommandos zum Steuern des 'Brummkreisels?'“

Variationen

- Es wird die Zeit festgelegt, in der der 'Brummkreisel' wieder an seinen Platz zurückgekommen sein muss.
- Der Startpunkt des 'Brummkreisels' ist außerhalb des Spielkreises.
- Der 'Brummkreisel' hält die Augen geschlossen und lässt sich 'blind' steuern.

Quelle/ Herkunft

IcanDo (als 'Roboter-Spiel')

- ▶ Asphalt Green

JEDI-MEISTER

Spiel-Story

„Ihr kennt bestimmt den 'Jedi-Meister' von Star Wars. Er hat ein Lichtschwert und ist sehr mächtig. Passt gut auf, denn er will mit einem Trick euren Platz einnehmen!“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum 'Jedi-Meister' bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- Alle anderen Schüler stehen in ihrem Save-Kreis (alt.: an ihrer Markierung).
- Der 'Jedi-Meister' gibt zunächst den Befehl: „Sieh nach unten!“, und alle Schüler müssen ihren Blick auf den Boden richten. Dann gibt er den Befehl: „Sieh noch oben!“, und alle müssen ihren Blick nach oben richten.
- Wenn dabei Blickkontakt zwischen zwei Schülern im Spielkreis entsteht, müssen diese beiden schnell ihre Position wechseln. Dabei tun sie so, als ob sie ihre (imaginären) 'Lichtschwerter' kurz kreuzen.
- Der 'Jedi-Meister' versucht währenddessen, schnell eine der beiden freien Positionen einzunehmen. Gelingt es ihm, wird der Schüler ohne Platz zum 'Jedi-Meister'.

Nachfragen

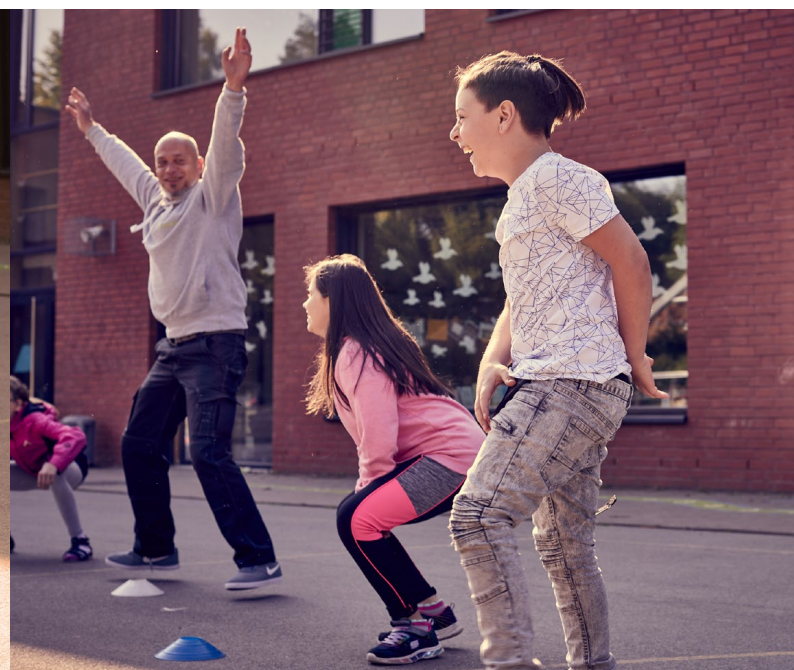
- „Wann musst du deine Position wechseln?“
- „Wann wirst du zum Jedi-Meister?“

Tipp

Um den Abstand beim Laufen durch den Spielkreis einzuhalten, wird mit ausgestreckten Armen gelaufen. Im Spiel symbolisiert dies das Schwingen der 'Lichtschwerter'.

Quelle/ Herkunft

- ▶ Asphalt Green



BLOCK 2

Spiele mit wechselnden Positionen.
Schüler verlassen ihren SAVE-Kreis.

DER WILDE WIND WEHT...

Spiel-Story

„Heute weht ein ganz besonderer Wind. Aber er weht nur einige Kinder von ihrem Platz. Pass auf! Bist du auch dabei?“

Dieses Spiel funktioniert ähnlich wie der Spielklassiker 'Obstsalat', bei dem die Spieler Namen von Obstsorten erhalten und immer dann die Position im Spiel wechseln müssen, wenn ihre Obstsorte genannt wird.

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- Er startet das Spiel mit: 'Der wilde Wind weht für alle, die...! Er wählt eigenständig die Fortführung der Aussage aus (z. B.: '... alle, die etwas Rotes anhaben!'; '... alle, die ein Haustier haben!'; etc.).
- Alle Schüler, die betroffen sind, müssen ihre Position verlassen und sich schnell einen freigewordenen Platz im Spielkreis suchen.
- Der letzte Schüler, für den kein Platz übrigbleibt, geht in die Mitte und startet eine neue Runde.

Nachfrage

„Wer muss laufen und wer nicht?“

Tipp

Das Spiel eignet sich dafür, auf spielerische Art und Weise Stimmungsbilder innerhalb der Gruppe abzubilden und/oder über die Situation einzelner Schüler Auskunft zu erhalten (z. B. „...für alle, die Angst vor dem Virus haben“). Ein sensibler Umgang mit dem Inhalt der Fragen und Antworten ist geboten.

Quelle/ Herkunft

- ▶ Gewaltakademie Villigst

SCHWEINCHEN IN DER MITTE *umgekehrt*

Spiel-Story

„'Schweinchen' passt auf – die 'Jäger' haben sich zu Jagd versammelt. Ihr müsst jetzt schnell und geschickt sein, um ihnen zu entkommen.“

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum 'Schweinchen' bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis. Alle anderen Schüler spielen die 'Jäger'.
- Die 'Jäger' versuchen, das 'Schweinchen in der Mitte' mit einem Softball abzuwerfen.
- Nur diejenigen 'Jäger', auf die der Ball unmittelbar zufliegt, dürfen den Ball aufheben oder fangen.
- Wird 'Schweinchen in der Mitte' getroffen, tauscht es mit dem erfolgreichen 'Jäger' die Position.
- Das 'Schweinchen in der Mitte' darf beim Ausweichen weder den Spielkreis verlassen noch den SAVE-Kreis der Mitspieler betreten. Bricht es die Regel, tauscht es mit einem der 'Jäger' die Position (Bestimmen des 'Jägers': siehe 'Auswahl-Rituale')

Nachfragen

- „Wer von euch darf wann in die Mitte?“
- „Wer holt den Ball, wenn er aus dem Spielkreis gerät?“

Variationen

- Mehrere Soft-Bälle sind im Spiel.
- Spiel auf Zeit: Die 'Jäger' erhalten z. B. nur eine Minute, um das 'Schweinchen in der Mitte' zu treffen.

Tipp

- Die 'Jäger' sind schneller erfolgreich, wenn sie im Team zusammenspielen und sich den Soft-Ball schnell zupassen.
- Fliegt der Ball aus dem Spielkreis hinaus, holt ihn immer das Kind, das ihn direkt hinter sich hat. Es hilft, vor Beginn beispielhaft durchzuspielen, wer jeweils einen verlorenen Ball zurückholen darf. Bei Unklarheiten hilft ein schnelles Auswahl-Ritual (z. B. Schere, Stein, Papier).

Material

Softbälle

Quelle/ Herkunft

Schüler der ▶ GS An der Steinbreite Hannover



BLOCK 3

Strategie-/Taktikspiele mit Abstand.
Schüler spielen für ein gemeinsames Ziel.

EVOLUTIONSSPIEL

Spiel-Story

„Ihr seid Teil der Evolution und möchtet so schnell wie möglich zu einem Menschen werden. Dafür müsst ihr gegen andere 'kämpfen'. Aber passt auf: ihr könnt nicht nur gewinnen und aufsteigen, sondern auch verlieren und wieder absteigen.“

Spielfeld

Das Spielfeld bedarf nur einer groben Eingrenzung (z. B. dieser Teil des Schulhofs/ der Turnhalle), aber keiner Markierungen.

Wie wird gespielt?

- Ziel des Spiels ist es, in der 'Evolutionkette' aufzusteigen
- Zu Beginn sind alle Schüler AMÖBEN.
- Treffen sich zwei AMÖBEN, dann 'kämpfen' sie gegeneinander: Sie spielen eine Runde 'Schere, Stein, Papier'. Wer gewinnt, steigt eine Stufe in der Evolution auf und entwickelt sich zum 'DINOSAURIER, der Verlierer sinkt eine Stufe ab (AMÖBEN können nicht weiter absteigen).
- Dies setzt sich fort, bis die Spieler die Stufe 'Mensch' erreichen. Wichtig dabei ist: es dürfen nur Spieler gegeneinander 'kämpfen', die sich auf der gleichen Evolutionsstufe befinden.
- Die Evolutionsstufen sind:
 - 'AMÖBE': kann sich nur eingeschränkt (hockend oder am Boden liegend) bewegen und gibt irgendwelche unklare Geräusche (SE BE SE BE SB) von sich.
 - 'DINOSAURIER': stapft wie ein T-Rex, hält dabei seine Krallen vor dem Oberkörper und ruft „GRAHH“.
 - 'STEINZEITMENSCH': geht leicht gebückt, hält eine 'Keule' in der Hand hoch und ruft „UGAH, UGAH“.
 - 'SAMUARAI': geht aufrecht, hält sein 'Schwert' mit beiden Händen über dem Kopf und sagt laut 'TSCI HEI'.
 - 'MENSCH': geht aufrecht und gelassen, ist dabei ganz still und darf sich nach freier Wahl hinsetzen.
- Gespielt wird ohne miteinander zu reden, nur unter Einsatz der Gesten und Geräusche.

Nachfragen

- „Auf wen trifft ihr auf den Stufen der Evolution?“
- „Wie bewegen sich die, und welche Geräusche machen sie?“

Variation

Weitere Evolutionsstufen können 'erfunden' werden. Dazu müssen spezifische Gesten und Geräusche bestimmt werden.

Tipp

Vor Spielbeginn unbedingt die entsprechenden Gesten und Geräusche jeder Evolutionsstufe einüben und bei der Ausführung helfen (z. B. „macht große Bewegungen und seid laut“).

Quelle/ Herkunft

Unbekannt/ Variation: ► IcanDo



Auch bei Strategie-/Taktikspielen auf dem Spielfeld nehmen alle Schüler zunächst ihre Position im SAVE-KREIS (alt.: an einer Markierung) ein. Sie suchen das Spielfeld erst dann auf, wenn sie die Spielaufgaben und -regeln verstanden haben.

OMA-BERGLÖWE-SAMURAI

Spiel-Story

„Eine 'Oma' trifft auf einen 'Berglöwen' und einen 'Samurai'. Was glaubt ihr? Wer ist wohl der Stärkste der drei?“

Dieses Spiel funktioniert nach demselben Prinzip wie das Spiel 'Schere, Stein, Papier'.

Spielfeld

Zwei Linien (Abstand zwei Meter) mit Abstandsmarkierungen, an denen entlang sich zwei Teams nebeneinander aufstellen.

Wie wird gespielt?

- Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt.
- Beide Teams entscheiden sich pro Spielrunde, welche der drei Figuren 'Oma', 'Berglöwe' oder 'Samurai' sie spielen wollen, ohne dass das gegnerische Team davon erfährt.
- Wenn die Teams ihre Wahl getroffen haben, stellen sie sich nebeneinander an ihre Linie und richten ihren Blick auf die Spieler des anderen Teams.
- Der Spielbegleiter gibt das Startsignal und jede der beiden Mannschaften zeigt geschlossen und einheitlich ihre Figur:
 - 'Oma': steht gebückt mit erhobenem Zeigefinger und sagt „DuDuDuDu“!
 - 'Berglöwe': hält die Hände zu Krallen geformt und brüllt „ROAHR“.
 - 'Samurai': hebt sein Schwert mit beiden Händen über seinen Kopf und ruft „HAIJIA“
- Jetzt entscheidet sich, wer gewonnen hat: der 'Samurai' schlägt den 'Berglöwen', der Berglöwe die 'Oma' und die 'Oma' den 'Samurai'.
- Das geschlagene Team verliert einen Mitspieler an das Gewinner-Team (Auswahl nach ► RITUAL).
- Es gewinnt das Team, das alle Spieler des anderen Teams erobert hat.

Nachfragen

- „Welche drei Figuren gibt es im Spiel?“
- „Wie bewegen sich die, und welche Geräusche machen sie?“

Quelle/ Herkunft

Unbekannt/ Variation ► IcanDo

BLOCK 3

Strategie-/Taktikspiele mit Abstand.
Schüler spielen für ein gemeinsames Ziel.

DER RIESE BEWACHT SEINEN SCHATZ

Spiel-Story

„Schaut, dort hinten steht ein 'Riese', und er bewacht seinen 'Schatz'. Wer von euch 'Zwergen' schafft es, ihm den Schatz zu stehlen?“

Spielfeld

- Eine Startlinie mit Abstandsmarkierungen, an der sich die 'Zwerge' nebeneinander aufstellen.
- Eine Markierung, an der der 'Riese' steht.
- Eine Zielmarkierung zwischen 'Zwergen' und 'Riese', die sich in der Nähe des Standorts vom 'Riesen' befindet.

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum 'Riesen' bestimmt.
- Alle anderen Schüler spielen die 'Zwerge', die versuchen, zum 'Schatz' des 'Riesen' (Zielmarkierung) zu gelangen, der in der Nähe des 'Riesen' liegt. Es gewinnt derjenige Schüler, der zuerst die Zielmarkierung erreicht (den 'Schatz stiehlt').
- Der 'Riese' beginnt das Spiel, indem er sich mit dem Rücken zur Gruppe dreht und ruft: "Ich bin der Riese, und ich bewache meinen Schatz". Währenddessen bewegen sich die 'Zwerge' von ihrer Position aus in Richtung des 'Schatzes',
- Sobald der 'Riese' seinen Ruf beendet hat, dreht er sich blitzschnell um und die 'Zwerge' müssen 'erstarren'. Alle 'Zwerge', die sich noch bewegt haben und nicht vollständig erstarrt waren, müssen zu ihrer Startposition zurückkehren.
- Der 'Zwerg', der 'den Schatz' stehlen konnte, darf in der nächsten Spielrunde den 'Riesen' spielen.

Nachfrage

- „Was müssen der 'Riese' machen?“
- „Was müssen die 'Zwerge' machen?“

Variationen

- Die 'Zwerge' bewegen sich auf eine bestimmte Art und Weise (z. B. rückwärts gehen, hüpfen), die zuvor festgelegt wird.
- "Hexe, was kochst du heute?": Die Spieler der Gruppe rufen: "Hexe, Hexe, was kochst du heute?". Die 'Hexe' antwortet mit einem beliebigen (ausgedachten) Essensgericht. Die Spieler dürfen nun nur so viele Schritte in Richtung der Zielmarkierung machen, wie das zuvor genannte Essensgericht Silben hat. Schüler, die einen Schrittfehler machen (zu viele/ zu wenige Schritte), müssen zu ihrer Startposition zurückkehren.

Tipp

- Je größer das Spielfeld, desto langsamer muss der Ruf des 'Riesen' sein, damit die 'Zwerge' bessere Chancen erhalten.
- Der 'Riese' darf sich nicht zu früh und sollte sich unbedingt erst dann umdrehen, wenn er seinen Ruf beendet hat.

Quelle/ Herkunft

Überliefert/ Variation: ► IcanDo

ENTEN AUF DEM EIS

Spiel-Story

„Eure 'Entenfamilie' muss über den zugefrorenen 'See', denn ur dort gibt es noch Futter. Leider ist das Eis dünn und brüchig. Passt gut auf und findet den 'sicheren Weg über das Eis'“

Spielfeld

- Eine Linie mit Abstandsmarkierungen, an der entlang sich die 'Entenfamilie' aufstellt.
- Vier (oder mehr) Positionsmarkierungen.

Wie wird gespielt?

- Ziel des Spieles ist es, dass die Schüler den 'sicheren Weg' über 'das Eis' finden. Der 'sichere Weg' ist eine Abfolge von Positionen, die nacheinander angelaufen werden müssen, und die sich der Spielleiter (ein zuvor bestimmter Schüler) ausgedacht hat.
- Die Schüler stellen sich entlang der Linie mit Abstand neben(hinter)einander auf.
- Der Spielleiter (Schüler) platziert im Bereich neben der Linie mehrere Markierungen und den Zielpunkt. Er notiert sich den 'sicheren Weg' über den 'zugefrorenen See'.
- Der erste Schüler in der Reihe versucht durch Ausprobieren, den 'sicheren Weg' durch das Spielfeld zu finden.
- Sobald er eine falsche Position angelaufen (die 'Ente in das Eis eingebrochen ist') hat, stoppt der Spielleiter (ein Schüler) den Versuch. Er muss sich an das Ende der 'Entenfamilie' anstellen und dort eine kleine Bewegungsaufgabe (fünf Hocksprünge, Kniebeugen, etc.) erfüllen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Gespielt wird, bis einer der Schüler den 'sicheren Weg' gefunden hat. Bei der Suche nach dem 'sicheren Weg' dürfen sich die Schüler gegenseitig Tipps geben.
- Für die nächste Spielrunde wird ein neuer 'sicherer Weg über das Eis' bestimmt.

Nachfragen

- „Was müssen die 'Enten' machen?“
- „Was passiert, wenn sie den verkehrten Weg gehen?“

Variationen

- Der Schwierigkeitsgrad sinkt, wenn es zwei (oder mehr) 'sichere Wege über das Eis' gibt.
- Der Schwierigkeitsgrad steigt, wenn die Anzahl der Positionen erhöht und/oder ein Zeitlimit festgelegt wird.

Tipp

Die Positionsmarkierungen nicht vollständig frei, sondern auf einem (ungefähr) rechtwinkligen Raster im Spielfeld platzieren.

Material

Pylone, Teller, Kreide. Stift und Papier.

Quelle/ Herkunft

► Asphalt Green

BLOCK 4

Wilde Spiele mit Abstand.
Schüler spielen gegeneinander um etwas.

SCHATTENFANGEN

Spiel-Story

„Euer Schatten ist in Gefahr, denn einer von euch will ihn fangen. Passt auf, wenn er auf ihn tritt, seid ihr verloren!“

Spielfeld

Das Spielfeld bedarf nur einer groben Eingrenzung (z. B.: ein Teil des Schulhofs).

Wie wird gespielt?

- Ein Schüler wird zum 'Schattenfänger' bestimmt und stellt sich in die Mitte vom Spielkreis.
- Der Spielbegleiter startet das Spiel.
- Der 'Schattenfänger' rennt los und versucht, auf den Schatten seiner Mitschüler zu treten, die vor ihm flüchten. Wird ein 'Schatten' gefangen, wechseln die Spieler.

Variationen

- Spiel in zwei Teams: das Team der 'Schattenfänger' macht Jagd auf die Schatten der anderen. Wenn alle 'Schatten' gefangen wurden, wechseln die beiden Teams.
- Spiel auf Zeit: Die 'Schattenfänger' erhalten z. B. nur eine Minute, um alle 'Schatten' zu fangen.

Tipp

Wenn die Sonne nicht scheint oder in der Halle, können an Stelle der 'Schatten' Parteibänder 'gefangen' werden. Diese stecken sich die Spieler in den Bund auf der Rückseite ihrer Hosen und können dort von den 'Schattenfängern' herausgezogen werden.

Quelle/ Herkunft

Unbekannt/ Variation: ▶ IcanDo



In wilden Spielen auf dem Spielfeld entsteht hohe Dynamik. Die spezifische Gestaltung der Spiele dieses Blocks ermöglicht dennoch das Einhalten erforderlicher Abstände zwischen den Schülern.

DAS BRUNNEN-SPIEL

Spiel-Story

„Ihr macht ein kleines Spaß-Kämpfchen. Passt auf, dass ihr dabei nicht in den Brunnen fallt!“

Wie wird gespielt?

- Zwei Schüler finden sich zu einem Spielpaar zusammen.
- Beide halten mit einer Hand an einem Parteiband fest.
- Sie stellen sich so voreinander hin, dass sich eine Kreis-Markierung (ein Reifen) zwischen ihnen befindet.
- Auf los geht's los: beide versuchen, ihren Kampfpartner nun mit beiden Füßen in den 'Brunnen' zu ziehen.
- Wer verliert, darf eine Revanche fordern.

Variation

Die Schüler spielen auf einem Bein.

Tipp

- Bei kleinen Kreis-Markierungen (Reifen): man verliert bereits, wenn ein Fuß in den 'Brunnen' gerät.
- Der Verlierer muss eine zuvor vereinbarte Aufgabe erfüllen (z. B. fünf Hampelmänner).

Material

Parteiband, Reifen (Turnhalle), Kreide (Pausenhof)

Quelle/ Herkunft

▶ IcanDo



BLOCK 4

Wilde Spiele mit Abstand.
Schüler spielen gegeneinander um etwas.

STOSSDÄMPFER

Spiel-Story

„Ihr alle seid als ‘Autos im Straßenverkehr’ unterwegs. Um euren Führerschein zu behalten, dürft ihr auf gar keinen Fall einen ‘Unfall’ verursachen. Haltet also Abstand zu den anderen Autos und passt auf euch und alle anderen gut auf!“

(Bei diesem Spiel zeigt sich schnell, wie gut die Schüler gelernt haben, Abstand zu einander einzuhalten. Der Spielbegleiter unterbricht sofort, wenn es im ‘Straßenverkehr’ zu turbulent wird.)

Spielfeld

Das Spielfeld bedarf nur einer groben Eingrenzung (z. B. ein Teil des Schulhofs/ der Turnhalle).

Wie wird gespielt?

- Im Spiel gibt es nur eine Regel: Niemanden berühren!
- Um sich in ‘Autos’ zu verwandeln, halten die Schüler ihre Arme im rechten Winkel nach vorne. Die Handflächen zeigen ebenfalls nach vorne und symbolisieren ‘Stoßdämpfer’.
- Wenn der Spielbegleiter das Startkommando gibt, gehen alle Schüler im Spielfeld durcheinander und wechseln vorsichtig die Richtung, ohne dabei einander zu berühren.
- Während des Spiels steuert der Spielbegleiter die ‘Autos’ durch Anweisungen, wie z. B.:
 - langsam (‘verkehrsberuhigte Zone’),
 - schnell (‘Autobahn’),
 - stoppen (‘Rote Ampel’)
 - scharfe (lange) Kurven, Zeitlupe, Hindernis ausweichen.
- Nach einiger Zeit unterbricht der Spielbegleiter und fragt nach ‘Unfällen’ (zu geringer Abstand, Berührungen). Gemeinsam wird nach Tipps für ‘unfallfreies Fahren’ gesucht.
- Die ‘Autos’, die sich am achtsamsten im ‘Straßenverkehr’ bewegt haben, erhalten eine Auszeichnung.

Variationen

- Es können verschiedene Verkehrssituationen gespielt werden (z. B.: Berufsverkehr in einer Großstadt, Autobahnfahrt, Kurvenfahrt durch die Berge).
- Schüler die zu häufig Unfälle verursachen, müssen die ‘Fahrschule’ (Üben in einem separaten Spielfeld) besuchen. Hier dürfen sie nur sehr langsam fahren. Sind sie erfolgreich, dürfen sie in den normalen ‘Straßenverkehr’ zurückkehren.

Tipps

- Damit die Schüler Erfahrungen sammeln können, beginnen sie zunächst mit einer Kolonne, bei der alle ‘Autos’ hintereinander herfahren müssen.
- Das Spiel sollte in jedem Fall mehrmals wiederholt werden, um verschiedene Varianten ausprobieren und den Schwierigkeitsgrad stückweise erhöhen zu können.

Quelle/ Herkunft

- ▶ Gewaltakademie Villigst / Variation: ▶ IcanDo

DIE KRONE DES KÖNIGS

Spiel-Story

„Zwei ‘Könige’ streiten sich darum, wer der Mächtigere im Land ist. Schafft es einer von beiden, dass die ‘Krone’ des anderen herunterfällt, gewinnt er den Wettstreit.“

Spielfeld

Das Spielfeld bedarf nur einer groben Eingrenzung (z. B. ein Teil des Schulhofs/ der Turnhalle).

Wie wird gespielt?

- Zwei Schüler finden sich zu einem Spielpaar zusammen.
- Beide halten mit einer Hand an einem Parteiband fest und haben ihre ‘Kronen’ (Z.B. Gummiringe, Markierungsteller, Tauchringe, etc.) auf dem Kopf.
- Auf los geht’s los: beide versuchen nun durch geschicktes Ziehen und Nachgeben, dass ihrem Kampfpartner die ‘Krone’ vom Kopf fällt.
- Wer verliert, darf eine Revanche fordern.

Variationen

Schüler spielen nur auf einem Bein.

Tipps

- Da es im Spiel nicht allein um Kraft geht, ist es auch erlaubt (und strategisch sinnvoll), das Parteiband loszulassen, insbesondere dann, wenn der Spielpartner extrem ruckartig zieht.
- Der Verlierer muss eine zuvor vereinbarte Aufgabe erfüllen (z. B. fünf Hocksprünge).

Material

Parteibänder, Gummiringe, Markierungsteller, Tauchringe.

Quelle/ Herkunft

- ▶ IcanDo





RITUALE

Schulter an Schulter schlendern, gemeinsam 'Hand in Hand' gehen oder freundschaftliches Rangeln und Raufen: diese Formen von Nähe waren bis eben normale Bestandteile des alltäglichen Verhaltens. Auch Händeschütteln und Umarmungen gilt es derzeit zu vermeiden. Dennoch ist es für die Schüler ein Bedürfnis, sich zu begrüßen und zu verabschieden. Dafür benötigen sie nun alternative Verhaltensweisen und Rituale.

Im Alltag von Grundschulen übernehmen ritualisierte Kommunikationsprozesse auch auf anderen Ebenen wichtige Funktionen. Einerseits helfen sie den Schülern dabei, den Unterricht als strukturiert zu erleben, und geben ihnen damit Sicherheit und Orientierung. Zum anderen wirken sie sich positiv auf das soziale Gefüge der Klasse und das dortige Gemeinschaftsgefühl aus. Lehrkräfte profitieren ebenfalls von ritualisierten Abläufen, denn sind diese erst einmal verinnerlicht, vereinfachen und erleichtern sie die Arbeit mit der Klasse. Beispielsweise helfen Rituale den Schülern dabei, eine schnelle Entscheidung oder Auswahl herbeizuführen.



Bei der Suche nach geeigneten neuen Verhaltensweisen und Ritualen, die in den schulischen Alltag übernommen werden können, bieten Kinder- und Jugendkulturen Inspiration und Anknüpfungspunkte. Auch die nachfolgenden Beispiele sind zum Teil auf Eigeninitiative von Schülern im Rahmen unserer Projekte entstanden

Um ritualisierte Abläufe einzuführen, auf die im Schulalltag zurückgegriffen werden kann, bietet es sich an, sie zunächst im Spielkreis in Form eines Spiels zu erproben und/oder gemeinsam mit den Schülern zu gestalten. Beim Start stehen die Schüler im SAVE-Kreis (alt.: an einer Markierung).



Rituale zur Begrüßung und Verabschiedung

CORONA CHECK ('High Five' mit den Füßen)

Anstatt des üblichen 'High Five' oder 'Abklatschen' mit den Händen, entwickeln die Schüler alternative Formen mit den Füßen. Dadurch kann Körperkontakt erfolgen, bei dem Abstand aufrechterhalten wird.

Wie wird gespielt?

- Die Schüler erhalten die Aufgabe, gemeinsam mit einem Spielpartner (im Abstand von 1,5m; ggf. Hilfslinie ziehen) kurze Abfolgen bzw. Choreographien zu erfinden, die den gewohnten Ritualen mit den Händen ähneln.
- Im Anschluss daran stellen sie diese ihren Mitschülern vor, die sie dann nachmachen und weiterentwickeln können.

Tipp

Klassische Klatschreime (z. B. „Bei Müllers hat's gebrannt...“) werden mit den Füßen umgesetzt.



UMARMUNG/ GRUSSE AUS DER FERNE

Eine pantomische 'Umarmung aus der Ferne' kann physisches Spüren zwar nicht ersetzen, aber ihre Symbolik vermittelt das Gefühl von Verbundenheit mit dem anderen und sorgt damit auf emotionaler Ebene für ein wenig Entlastung.

Wie wird gespielt?

- Die Schüler erhalten die Aufgabe, an einen Mitschüler im Spielkreis zu denken und ihn direkt anzuschauen.
- Erwidert der ausgewählte Schüler den Blick, imitieren beide eine Umarmung und tun so als ob sie körperliche Nähe erleben.
- Darauf aufbauend können alternative Bewegungen und Gesten als Botschaften zur Begrüßung erprobt werden.



Rituale zur schnellen Auswahl und Entscheidung

SCHÜTTELDAUMEN

Der 'Schütteldaumen' bietet die Möglichkeit für eine spontane Kurzreflexion während oder zum Abschluss eines Spiels. Dieses Ritual bietet sich ebenfalls an, um schnell eine Abstimmung zu erzielen oder die Meinungen in der Klasse bzw. einzelner Schüler abzufragen.

Wie wird gespielt?

- Die Spielbegleiter stellt Fragen, wie z. B. „Wie geht es euch heute?“, „Wie fandet ihr das Spiel?“, etc.
- Die Schüler 'antworten', indem sie ihre Hand hochnehmen, ihren Daumen vor sich zu schütteln beginnen und eine von drei typischen Gesten nach freier Wahl zeigen, sobald der Spielbegleiter stopp sagt. Die drei Gesten sind:

• Daumen nach oben bedeutet:
„Alles ist gut für mich!“

• Daumen waagrecht:
„Ok. Es ist mittel - nicht schlecht, aber auch nicht gut - für mich!“

• Daumen nach unten:
„Alles ist ganz schlecht für mich!“

• Daumen nach oben bedeutet:
„Alles ist gut für mich!“

• Daumen waagrecht:
„Ok. Es ist mittel - nicht schlecht, aber auch nicht gut - für mich!“

• Daumen nach unten:
„Alles ist ganz schlecht für mich!“

• Daumen nach unten:
„Alles ist ganz schlecht für mich!“

Tipps

- Im Falle eines (oder mehrerer) Daumen(s) 'nach unten' bieten sich gezielte Nachfragen an: „Was ist der Grund?“, „Was genau soll sich in ändern?“, „Wer ist betroffen?“ und „Was trage ich selber dazu bei?“
- Die Kinder differenzieren und deuten eine Tendenz zwischen zwei der drei Positionen an, in dem sie ihren Daumen zwischen ihnen hin und her pendeln.

SCHERE, STEIN, PAPIER

Das Spiel ist ein Klassiker, da es nahezu alle Kinder kennen (auch als: 'Tsching, Tschang, Tschong' oder 'Schnick, Schnack, Schnuck'). Es lässt sich ebenfalls sehr gut einsetzen, wenn Entscheidungen schnell gefällt und lange Diskussionen vermieden werden sollen.

Wie wird gespielt?

- Die Regeln (*Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein, Stein schlägt Schere*) werden zunächst noch einmal in Erinnerung gerufen.
- Alle Schüler spielen gemeinsam gegen den Spielbegleiter (einen Schüler).
- Der Spielbegleiter (ein Schüler) beginnt und zählt von drei rückwärts (drei, zwei, eins, GO). Bei GO zeigen alle ihr Zeichen:
 - Schüler, die gewinnen, bleiben stehen.
 - Schüler, die verlieren, setzen sich hin.
 - Schüler, die das gleiche Zeichen zeigen, bleiben stehen.
- Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein Schüler übrig ist. Er gewinnt die Spielrunde und darf als nächster gegen die Gruppe spielen.

Varianten

- Wählt der Spielleiter (ein Schüler) ein Zeichen, das gegen alle anderen Schüler verliert, darf dafür einer der bereits ausgeschiedenen Schüler (in der Reihenfolge des Ausscheidens) wieder aufstehen und ab der nächsten Runde wieder mitspielen.
- Anstelle von Handzeichen können auch andere Gesten oder Körperhaltungen (siehe Spiel: 'Oma, Berglöwe, Samurai') verwendet werden.



LINKSAMMLUNG

BEWEGUNGSANGEBOTE IN ZEITEN DER CORONA PANDEMIE

Unter den nachfolgenden Links finden sich weitere Anregungen für Spiel-, Sport- und Bewegungsangebote, die mit Blick auf die Sondersituation in der Corona Pandemie hilfreich sind:

LandesSportBund Niedersachsen

Der LandesSportBund Niedersachsen als Dachverband von rund 9600 Sportvereinen in Niedersachsen bietet für die Phase sozialer Distanz digitale Bewegungsangebote seiner Mitgliedsvereine in der Kategorie „Angebote für Kinder“.

<https://www.lsb-niedersachsen.de/lsb-mitgliederservice/angebote-in-der-coronakrise>

Bewegte, gesunde Schule Niedersachsen

Das Projekt „Bewegte, gesunde Schule Niedersachsen“ unterstützt Schulen u. a. bei der Planung von Bewegungsangeboten in Pausen und Bewegungsphasen im Fachunterricht.

<https://www.bewegteschule.de>

SchulSportWelten

Die Filmplattform SchulSportWelten gibt Schüler:innen in einer fortlaufenden Filmreihe für die Zeit ohne Sportunterricht sinnvolle Bewegungsangebote und Übungen für zu Hause.

<https://schulsportwelten.de/workin>

AOK

Die AOK bietet mit dem Programm „Henriettas bewegte Schule“ für Grundschüler:innen mit Bewegungsdrang für die durch Corona geprägte Zeit vielfältige Bewegungsangebote.

<https://www.aok.de/pk/nordwest/inhalt/online-fitnessuebungen-henriettas-bewegte-schule>

QUELLEN

Bei der Erstellung des Spielekatalogs haben wir uns von den Arbeiten der folgenden beiden Organisationen inspirieren lassen und einige Spiele aus ihren Veröffentlichungen verwendet bzw. eigene Varianten hieraus entwickelt:

Asphalt Green

Sozialarbeiterische Kolleg:innen aus den USA, die in New York seit vielen Jahren beispielgebende Arbeit leisten und dabei Spiele und Sport gezielt einsetzen.

<https://www.asphaltgreen.org>

Gewaltakademie Villigst

Gegründet im Jahr 2002, ist die Gewaltakademie Villigst heute Teil des Referates 'Rechtsextremismus, Gewalt & Rassismus' im Amt für Jugendarbeit der Ev. Kirche Westfalen.

<https://www.gewaltakademie.de>

KOOPERATIONSPARTNER

Das Unterstützungsprogramm ist entstanden in Kooperation zwischen:



IcanDo – Verein für Spiel, Sport & Soziale Arbeit e.V.

Der IcanDo e.V. aus Hannover agiert an der Schnittstelle zwischen Sport und Sozialer Arbeit. Sein satzungsgemäßes Kernziel ist die Entwicklung und Durchführung von Programmen, die die Potentiale von Spiel und Sport in Hinsicht der Bildung, Integration und Gewaltprävention nutzen.

<https://www.icando-verein.de>



MOBILEE – Plattform für Soziale Arbeit mit Sport und Bewegung

Ein Projekt der Niedersächsischen Lotto-Sport-Stiftung. Der Name MOBILEE steht als Sinnbild für das freischwebende Zusammenspiel verschiedener Akteur:innen, Organisationen und Netzwerke in den Feldern Sport und Soziale Arbeit. MOBILEE agiert als Informations- und Beratungsstelle und versteht sich als Kommunikations-Plattform sowie als Ideen- und Impulsgeber:in für das Themenfeld.

<http://www.mobilee-plattform.de>

FÖRDERUNG

Die Umsetzung des Unterstützungsprogramms wird gefördert von:



Niedersächsische Lotto-Sport-Stiftung

Die Niedersächsische Lotto-Sport-Stiftung wurde im Januar 2009 auf Beschluss der Niedersächsischen Landesregierung und durch die Zusammenlegung der Niedersächsischen Sportstiftung und der Niedersächsischen Lottostiftung errichtet. Es handelt sich um eine selbstständige Stiftung bürgerlichen Rechts, deren Gemeinnützigkeit ebenfalls im Januar 2009 anerkannt wurde.

<https://www.lotto-sport-stiftung.de>

DANKSAGUNG

Der Vorstand des IcanDo e.V. bedankt sich bei den nachfolgenden Personen für die Unterstützung bei der Erstellung dieser Handreichung:

- Hr. Schulz von der Grundschule 'In der Steinbreite' (<https://gs-steinbreite.de>) und den dortigen Schüler:innen.
- Fr. Schomburg von der Grundschule 'Vinnhorst' (<https://www.grundschule-vinnhorst.de>).
- Fr. von Wrangell und Fr. Sievers vom Verein MEHR AKTION! e.V. (<https://mehraktion.de>).
- Fr. Beutler, Schulsozialarbeiterin an der 'Rosa-Parks-Grundschule' (<http://www.rosa-parks-schule.de>).
- Hr. George (<https://danielgeorge.de>) für die Erstellung der tollen Fotos.
- Hr. Träger vom LandesSportBund Niedersachsen (<https://www.lsb-niedersachsen.de>).
- Fr. Abeling vom Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover (<https://www.guvh.de>).

'Last, but not least' geht unser Dank an das IcanDo-Team (Hallo Kerstin, Katrin, Ragna, Sebastian und Elián) für die hervorragende Arbeit bei der Organisation im Hintergrund und vor Ort mit den Schüler:innen und Lehrkräften.

HINWEISE

Vervielfältigung – auch auszugsweise – nur unter Einwilligung des Urhebers.

Achtung Copyright: IcanDo ist eine eingetragene Wort- und Bildmarke.

Bildrechte: IcanDo