



Namensspiele

Alle hier genannten „Namensspiele“ dienen in den ersten Tagen dazu, die Namen der Klassenkameraden schneller lernen und besser behalten zu können.

Bsp. 1: Vorstellungsrunde

Jeder SuS nennt seinen Namen und passend zum Anfangsbuchstaben seines Vornamens etwas, das er mag/ das er kann. „Ich bin Agathe und mag Ananas/ kann angeln, ...“

Bsp. 2: Vorstellungsrunde

Jeder SuS nennt seinen Namen und passend zum Anfangsbuchstaben seines Vornamens eine positive Eigenschaft, die ihn ausmacht.

Nachdem alle Namen genannt wurden/bekannt sind:

Bsp.3: Mein rechter Platz ist leer ...

Die SuS sitzen im Stuhlkreis. Ein Stuhl ist frei. Der linke Nachbar wünscht sich einen anderen Sch. herbei, indem er dessen Namen nennt.

Bsp.4: Namensgedächtnis

Die SuS sitzen im Stuhlkreis. Der erste nennt seinen Namen. Der zweite wiederholt den Namen des ersten und nennt seinen eigenen Namen. Der dritte wiederholt die Namen der ersten beiden, nennt seinen Namen, der vierte ...

Das Spiel kann einmal durch den gesamten Kreis laufen, allerdings wird es für die letzten recht schwierig und die ersten beginnen sich zu langweilen. Daher bietet es sich an, dass die SuS immer nur die Namen der letzten 5/6/7 (?) SuS wiederholen müssen.

Dieses Spiel ist eine gute Vorübung zum nächsten Beispiel „Namenskreis“.

Bsp.5: Namenskreis

SuS sitzen im Stuhlkreis. L. vergibt zunächst vier Buchstabenkarten (z.B.: A, G, M, T) zur Orientierung und als Richtungsanweisung. Anschließend sollen die SuS aufstehen und sich - schweigend - alphabetisch (nach den Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen sortiert) im Kreis aufstellen, wobei sie die vergebenen Buchstabenschilder, die nun auf den Stühlen liegen, als Hilfe benutzen können/sollen.

Das Ergebnis wird gemeinsam überprüft. Man kann nun alle falsch stehenden Kinder gleich richtig „einsortieren“ lassen. Bei einer Wiederholung des Spiels haben die Kinder sich dann allerdings häufig nicht die Namen der anderen gemerkt, sondern nur, wer vor bzw. hinter ihnen stehen muss.

Das Spiel lässt sich in den ersten Tagen einige Male wiederholen, wobei die Anzahl der Buchstabenkarten immer weiter reduziert werden kann, bis man nur noch den Anfangspunkt markiert.

Eine gute Vorübung ist das Bsp.3 „Namensgedächtnis“.

Bsp.6: Dieser Gegenstand gehört ...

Die SuS suchen sich einen beliebigen Gegenstand, z.B. aus ihrer Tasche, ihre Uhr, ihr Armband, ... aus. Anschließend gehen die SuS mit diesem Gegenstand in der Hand durch die Klasse. Auf ein Zeichen hin suchen sich die Kinder einen Partner und tauschen die Gegenstände aus. Dazu sagen sie: „Ich bin Patricia und das ist mein Füller. Ich bin Marcel und das ist meine Uhr.“ Wichtig ist, dass die Kinder sich den Namen des anderen merken, damit sie wissen, wessen Gegenstand sie nun in der Hand halten. Denn in der nächsten Runde – die Kinder bleiben wieder auf ein vereinbartes Zeichen hin stehen – geben sie den fremden Gegenstand, den sie in der Hand haben an einen neuen Partner weiter. „Ich bin Sarah und das ist der Tintenkiller von Peter. Ich bin Sven und das ist das Armband von Lisa...“

Die SuS sollten etwa vier bis fünf Mal die Gegenstände austauschen, danach gibt es einen neuen Auftrag: „Gib den Gegenstand, den Du gerade in der Hand hältst, an seinen Besitzer zurück!“

Wichtig ist, dass die Kinder nun nicht anfangen aktiv nach ihrem Gegenstand zu suchen, sondern sich bemühen den fremden Gegenstand zurückzugeben. Kinder, die den fremden Gegenstand schon zurückgegeben, ihren aber noch nicht zurückerhalten haben, gehen weiter (schweigend) herum und warten darauf, dass jemand ihnen ihren Gegenstand gibt. Wer nur noch den eigenen Gegenstand in der Hand hält setzt sich auf den nächsten freien Platz.

Bsp.7: Schüler-Memory

Hinweis: Hierzu sollten die SuS sich schon ein paar Tage kennen, sich möglichst viele Namen gemerkt und sich eingepägt haben, wer wo in der Klasse sitzt. Ein Sitzplan könnte hilfreich sein.

Vier Schüler werden ausgesucht und müssen kurz den Raum verlassen/sich umdrehen. Ihre Stühle werden an den Tisch gelehnt (als Zeichen, dass sich hier niemand hinsetzen darf).

Nun stehen alle anderen SuS auf, suchen sich einen neuen Platz und setzen sich.

Die vier Spieler (zwei Teams) haben die Aufgabe alle wieder an ihren richtigen Platz zu setzen, indem sie jeweils zwei SuS mit deren Namen ansprechen und auffordern ihren Platz zu tauschen. Hierzu zeigen die Spieler auf einen ausgewählten Sch. und sagen laut dessen Namen. Die beiden ausgewählten Sch. stehen auf. Nur wenn sie beide mit ihrem richtigen Namen angesprochen wurden, tauschen sie auch die Plätze. Andernfalls sagen sie noch einmal laut ihren richtigen Namen, so dass die Spieler die Chance haben, sich die richtigen Namen einzuprägen und setzen sich wieder.

Für jeden richtig platzierten SuS gibt es einen Punkt. Die beiden Teams spielen immer abwechselnd (unabhängig von einem Punktgewinn).

Man kann das Spiel etwas vereinfachen, indem zunächst alle auf den Tischen sitzen. Wer dann wieder seinen eigenen Platz erreicht hat, setzt sich auf seinen Stuhl. So haben die vier Spieler einen besseren Überblick.

Manchmal zieht sich das Spiel in die Länge und wird für die bereits wieder richtig platzierten SuS langweilig. Man kann sie als Berater einbinden (für jede Beratung wird dem beratenen Team ein halber Punkt abgezogen) oder die Dauer des Spiels von Anfang an begrenzen.



Sich kennen lernen



Bsp.1: Eigenes Bild

Jeder SuS malt sich selbst und schreibt seinen Namen dazu. Die Bilder werden an der Wand aufgehängt.

Bsp.2: Partnerinterview

Die SuS gehen durch die Klasse und auf ein Zeichen des L. suchen sie sich einen Partner, den sie bisher noch nicht (gut) kennen. Die beiden SuS „interviewen“ sich nun gegenseitig, erzählen sich von ihrem Hobby, ihren Geschwistern, ...

Als Hilfe können Interviewfragen vorgegeben oder zuvor gemeinsam vereinbart werden. Abschließend stellen die SuS der Klasse ihren Interviewpartner vor.

Bsp.3: Vertauschte Rollen

Diese Übung bietet sich an, wenn die SuS bereits die Gelegenheit hatten, etwas von ihren Klassenkameraden zu erfahren.

Alle schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Diese werden gemischt und jeder Sch. zieht dann einen Namen. Anschließend sagen die Sch. etwas über denjenigen, dessen Namen sie gezogen haben (in der Ich-Form; Ich bin ..., Mein Hobby ist ...)

Die anderen können noch etwas ergänzen, falls der Redner etwas Wichtiges vergessen hat (Du spielst auch gern Fußball. Deine Lieblingsfarbe ist ...)

Abschließend kann der Sch. über den gesprochen wurde noch etwas ergänzen oder korrigieren.

Bsp.4: Das Zipp-Zapp-Spiel

Die SuS sitzen im Stuhlkreis, ein Sch. steht in der Mitte und hat einen Ball in der Hand. Er wirft den Ball einem beliebigen Mitschüler zu, der dann über seinen linken oder rechten Sitznachbarn so viel wie möglich erzählen muss. Ist bisher nicht mehr als der Name (oder noch nicht einmal der) bekannt soll der Sitznachbar sich selbst vorstellen.

Wer seinen Sitznachbarn nicht vorstellen kann, muss in die Mitte gehen und den Sch. dort ablösen.

Beim Werfen des Balles wird abwechselnd mal „Zipp“ oder „Zapp“ gesagt. Wenn der Sch. - der in der Mitte steht - den Ball bereits mind. zwei Mal geworfen hat, kann er „Zipp-Zapp“ sagen und alle müssen den Platz wechseln. So hat auch der Sch., der zuvor in der Mitte stand, die Chance einen Platz zu bekommen.

Wer dann in der Mitte steht wirft den Ball ... usw.

- Weitere Bsp. (mit den entsprechenden Arbeitsblättern etc.) befinden sich auf den folgenden Seiten

Wappen gestalten



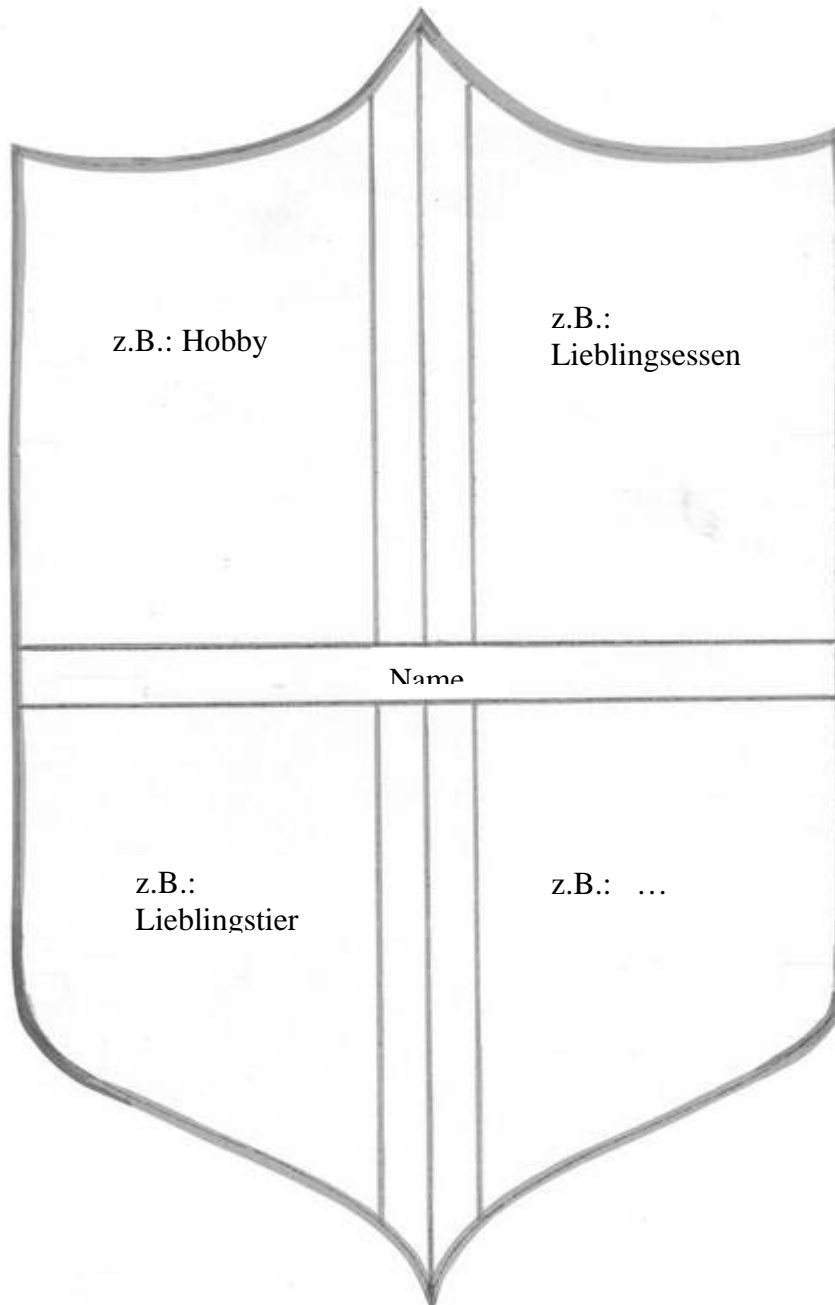
Erläuterung:

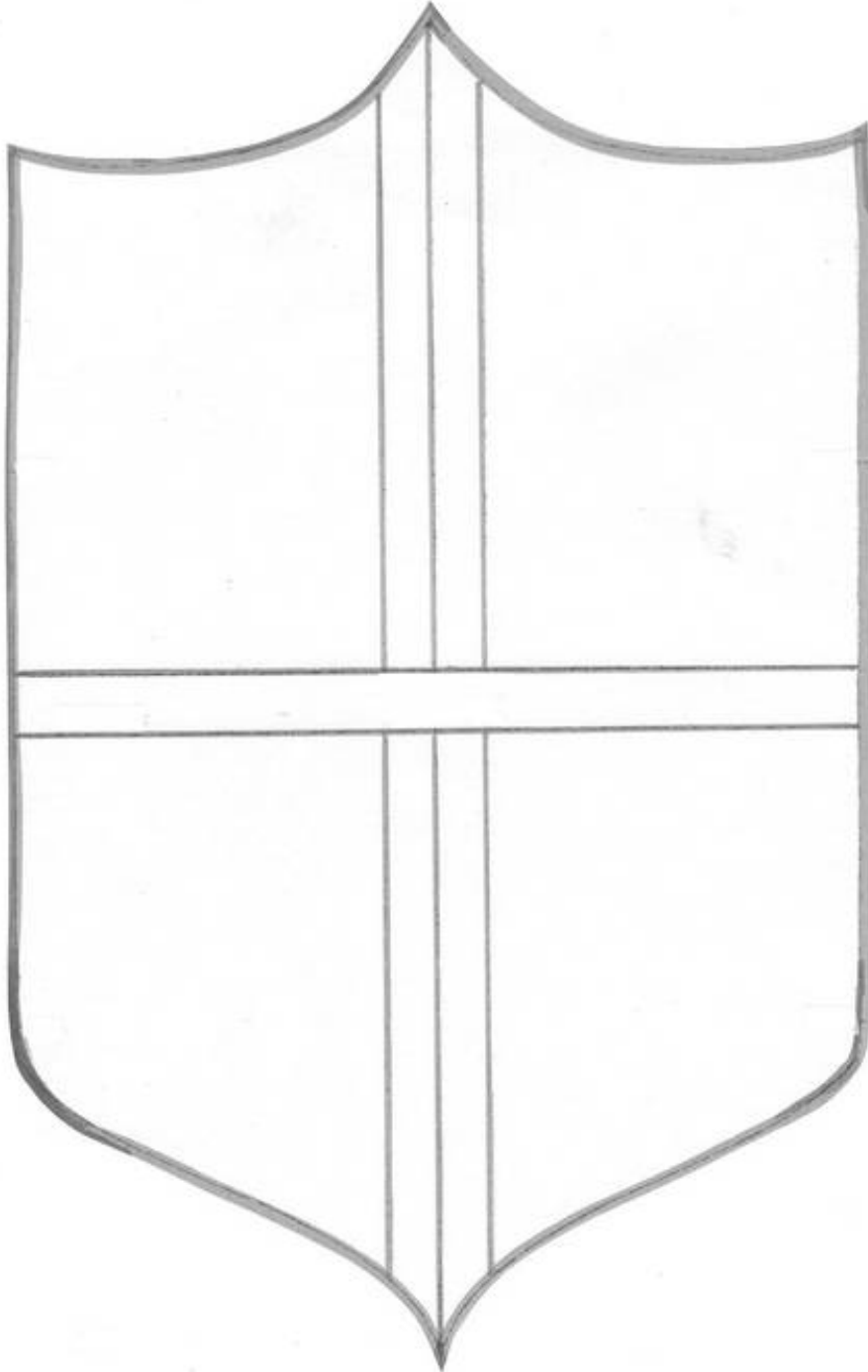
Das gestaltete Wappen dient dem gegenseitigen Kennenlernen (und ist ein schöner erster Wandschmuck).

Gemeinsam wird (mit Hilfe einer Folie) mit der Klasse festgelegt, welche Inhalte die einzelnen Wappenteile haben sollen (Bsp. s.u.). Dann gestalten die SuS ihre Wappen individuell.

Anschließend stehen die SuS auf. Ein Sch. sagt: „Mein Lieblingstier ist ein ...“ Alle, die auch dieses Lieblingstier haben gehen nun auf die eine Raumseite, alle anderen auf die andere Raumseite. Nun ist der nächste Sch. an der Reihe: „Mein Lieblingsessen ist ...“ usw.

Auf diese Weise können die SuS Gemeinsamkeiten feststellen.







Gruppen einschätzen

Diese Übung bietet sich nach einigen Tagen an. Es geht darum andere Gruppen richtig einzuschätzen (Gesamtzahl der Geschwister, Gesamtzahl der Buchstaben im Vornamen, ...). Wer bei anderen Übungen vorher gut aufgepasst hat, kann sein Wissen hier nutzen und für die eigene Gruppe einen Vorteil erreichen.

Material/Vorbereitung:

- die SuS müssen (ungefähr) wissen, wie groß sie sind
- evtl. Maßbänder und Zollstöcke mitbringen lassen, sonst selbst besorgen

Arbeitsauftrag I (s. auch: A5.1, Folie mit AA)

A: Bearbeitet die folgenden fünf Aufgaben gemeinsam in der Gruppe:

1. Wie groß seid ihr zusammen? Berechnet eure Gesamtgröße, indem jeder seine Größe misst (wenn nötig) und ihr anschließend alle Zahlen zusammenzählt. Benutzt hierzu die mitgebrachten Zollstöcke oder Maßbänder. Helft euch bei den Messungen! Nebenrechnungen könnt ihr auf dem Schmierpapier machen.
2. Wie viele Geschwister habt ihr alle zusammen?
3. Wie viele Buchstaben haben eure Vornamen zusammen?
4. Wie lautet eure gemeinsame Hausnummer? Berechnet sie, indem ihr alle Hausnummern der Gruppenmitglieder zusammenzählt.
5. Welche Schuhgröße habt ihr zusammen? Berechnet sie, indem ihr alle Schuhgrößen der Gruppenmitglieder zusammen zählt.

B:

Wenn ihr fertig seid könnt ihr schon einmal damit beginnen, die übrigen Gruppen einzuschätzen. Wie ist die Gesamtgröße von Gruppe eins, zwei, ...? Wie viele Geschwister haben sie wohl? usw. Einigt euch jeweils auf ein Ergebnis und schreibt es auf einen Zettel. Die beiden Gruppen, die später am besten geschätzt haben, bekommen am Ende eine kleine Belohnung.

Es folgen:

- Folie mit AA (S. 2)
- AB 1: die eigene Gruppe „einschätzen“
- AB 2: die anderen Gruppen richtig einschätzen



Gruppen richtig einschätzen



A: Bearbeitet die folgenden fünf Aufgaben gemeinsam in der Gruppe:

1. Wie groß seid ihr zusammen? Berechnet eure Gesamtgröße, indem jeder seine Größe misst (wenn nötig) und ihr anschließend alle Zahlen zusammenzählt.
Benutzt hierzu die mitgebrachten Zollstöcke oder Maßbänder. Helft euch bei den Messungen! Nebenrechnungen könnt ihr auf dem Schmierpapier machen.
2. Wie viele Geschwister habt ihr alle zusammen?
3. Wie viele Buchstaben haben eure Vornamen zusammen?
4. Wie lautet eure gemeinsame Hausnummer? Berechnet sie, indem ihr alle Hausnummern der Gruppenmitglieder zusammenzählt.
5. Welche Schuhgröße habt ihr zusammen? Berechnet sie, indem ihr alle Schuhgrößen der Gruppenmitglieder zusammen zählt.

B:

Wenn ihr fertig seid könnt ihr schon einmal damit beginnen, die übrigen Gruppen einzuschätzen. Wie ist die Gesamtgröße von Gruppe eins, zwei, ...? Wie viele Geschwister haben sie wohl? usw.

Einigt euch jeweils auf ein Ergebnis und schreibt es auf einen Zettel. Die beiden Gruppen, die später am besten geschätzt haben, bekommen am Ende eine kleine Belohnung.



Gruppen richtig einschätzen



Tragt zuerst alle Namen der Gruppenmitglieder in das Kästchen ein:

1. Wie groß seid ihr zusammen? Berechnet eure Gesamtgröße, indem jeder seine Größe misst (wenn nötig) und ihr anschließend alle Zahlen zusammenzählt. Benutzt hierzu die mitgebrachten Zollstöcke oder Maßbänder. Helft euch bei den Messungen! Nebenrechnungen könnt ihr auf dem Schmierpapier machen.

Euer Ergebnis: Zusammen sind wir _____ cm groß.

2. Wie viele Geschwister habt ihr alle zusammen?

Euer Ergebnis: Zusammen haben wir _____ Geschwister.

3. Wie viele Buchstaben haben eure Vornamen zusammen?

Euer Ergebnis: Zusammen haben unsere Vornamen _____ Buchstaben.

4. Wie lautet eure gemeinsame Hausnummer? Berechnet sie, indem ihr alle Hausnummern der Gruppenmitglieder zusammenzählt.

Euer Ergebnis: Zusammen wohnen wir im Haus mit der Hausnummer _____.

5. Welche Schuhgröße habt ihr zusammen? Berechnet sie, indem ihr alle Schuhgrößen der Gruppenmitglieder zusammen zählt.

Euer Ergebnis: zusammen tragen wir Schuhgröße _____.



Andere Gruppen richtig einschätzen

Wir sind Gruppe Nr. _____

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5
Wie groß sind alle Gruppenmitglieder zusammen?					
Wie viele Geschwister hat die Gruppe insgesamt?					
Wie viele Buchstaben haben die Vornamen der Gruppe insgesamt?					
Wie hoch ist die Hausnummer aller Gruppenmitglieder zusammen?					
Welche Schuhgröße haben alle Gruppenmitglieder zusammen?					



Die drei Musketiere

Diese Übung bietet sich nach einigen Tagen an. Es geht (noch einmal) darum, dass die SuS herausfinden, welche Gemeinsamkeiten sie haben.

Anders als bei anderen Übungen soll aber auch ausdrücklich betont werden, welche Unterschiede es gibt. Die SuS sollen sich gegenseitig von Vorlieben oder Abneigungen erzählen. Im besten Falle führt dies nicht nur zum besseren Kennenlernen, sondern auch zu mehr Neugierde auf den anderen.

Wichtig ist, dass die SuS nicht das Gefühl bekommen Geheimnisse ausplaudern zu müssen. Es liegt in ihrem Ermessen, was sie erzählen möchten. Da sich aber jeder irgendwie von anderen unterscheidet, müssen alle SuS einen Unterschied benennen (auch wenn es nur die Lieblingsfarbe ist).

Es bietet sich eine 3er-Gruppe (max. 4er-Gruppe) an. Es sollte darauf geachtet werden, dass hier SuS miteinander arbeiten, die sich noch nicht gut kennen.



Die drei Musketiere



Es geht bei dieser Übung darum, dass ihr herausfindet welche gemeinsamen Vorlieben und Abneigungen ihr habt. Es geht aber auch darum festzustellen, in welchen Bereichen ihr euch unterscheidet.

1. Findet heraus, was ihr alle (!) mögt oder gerne macht. Nur wenn alle Gruppenmitglieder einer Aussage zustimmen können, wird sie auf dem Arbeitsblatt notiert. Es ist nicht wichtig, wie viele Gemeinsamkeiten ihr findet. Wichtiger ist, dass wirklich alle Gruppenmitglieder zustimmen können. Tragt eure Ergebnisse unter „Wir mögen ...“ ein.
2. Findet heraus, was ihr alle (!) nicht mögt oder nicht gerne macht. Nur wenn alle Gruppenmitglieder einer Aussage zustimmen können, wird sie auf dem Arbeitsblatt notiert. Tragt eure Ergebnisse unter „Wir mögen nicht...“ ein.
3. Stellt nun fest, in welchen Bereichen ihr euch unterscheidet, was euch anders und in dieser Gruppe besonders macht. Tragt für jedes Gruppenmitglied ein Beispiel unter „Ich heiße und bin anders weil, ...“ ein.

Tragt hier eure Namen ein!

1) Wir mögen:

2) Wir mögen nicht:

Aufgabe 3)

Ich heiße _____ und bin anders, weil _____

Ich heiße _____ und bin anders, weil _____

Ich heiße _____ und bin anders, weil _____

Ich heiße _____ und bin anders, weil _____



Das Atomspiel

Die SuS laufen einzeln durch die Klasse. L sagt immer wieder andere Verbindungen an, die die SuS bilden müssen.

Bsp:

Es finden sich alle zusammen, ...

- ... die ähnliche Oberteile anhaben (ähnliche Farbe)
- ... die die gleiche Haarfarbe haben
- ... die gleich viele Geschwister haben
- ... die im gleichen Stadtteil wohnen
- ... die die gleiche Augenfarbe haben
- ... die die gleiche Schuhgröße haben
- ... die das gleiche Hobby haben
- ... die im gleichen Monat geboren sind
- ... deren Vorname mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfängt
- ...



Mein persönlicher Steckbrief

Name: _____

(Spitzname):

Geburtsdatum: _____

Adresse: _____

Telefon: _____

Meine Lieblingsbeschäftigung:

Mein Lieblingslied: _____

Mein Lieblingsessen: _____

Mein Lieblingstier: _____

Meine Lieblingsfächer: _____

Was ich überhaupt nicht mag: _____

Unterschrift: