

2 Kennenlernen und Spiele

2.1. Wahrnehmung

Das Lügenportrait

Kurzbeschreibung

Jede Schülerin wird von einer anderen durch drei wahre Aussagen und eine erfundene vorgestellt. Die Gruppe muss erraten, welches Detail erfunden war. (ab Kl. 3)

Material

keins

Zeitdauer

30–40 Minuten – davon

5–10 Minuten Vorbesprechung

20–30 Minuten Vorstellen

Quelle

Baer, 1990

Tipp

Schülerinnen und Schüler, die sich schon länger gegenseitig kennen, sollten die Lügen nicht sofort enttarnen.

Ziel

Ein erstes gegenseitiges Kennenlernen zu ermöglichen, ist Zweck dieser Übung. Um die anfangs in einer neuen Klasse etwas angespannte Stimmung aufzulockern, wird ein spielerisches Element, das gegenseitige Vorstellen mit Lügen eingebaut. Erste Kontakte entstehen durch das Zweiergespräch.

Ablauf

Die Gruppe wird in Zweier-Grüppchen aufgeteilt. Diese bekommen den Arbeitsauftrag, dem bzw. der anderen drei Dinge von sich zu erzählen. Dabei geht es um ein paar Informationen darüber, was typisch für die jeweilige Person ist. Das kann ein Hobby, Anzahl der Geschwister oder auch das Lieblingsessen sein. Es kommt nicht darauf an, dass die Information möglichst persönlich ist, sondern, dass jede bzw. jeder das erzählt, was er oder sie erzählen möchte. Wenn sich beide einander vorgestellt haben, sollen sie sich gemeinsam noch jeweils eine Sache ausdenken, die sie über den anderen erzählen, die nicht der Wahrheit entspricht.

Anschließend gilt es, die jeweils andere Person anhand der drei Wahrheiten und einer Lüge der Großgruppe vorzustellen. Die Gruppe hat nun die Aufgabe zu ergründen, welche Information wahr und welche erfunden war. Der Reihe nach – oder auch querbeet – werden alle Schülerinnen und Schüler vorgestellt,

und die Gruppe versucht, die Lügen herauszufinden.

Da das Spiel dem Kennenlernen dient, sollten die Klassenleitung an diesem Spiel teilnehmen und darauf achten, dass bei jeder Vorstellung am Ende auch deutlich geworden ist, was die Wahrheiten und was die Erfindungen waren.

Wer fehlt?

Alle Schülerinnen und Schüler schließen die Augen. Die Lehrkraft oder ein spielleitender Schüler berührt eine Person leicht an der Schulter, diese öffnet die Augen und verlässt den Raum. (Tür offen lassen)

Alle Schülerinnen und Schüler öffnen die Augen und raten, wer fehlt und welche Kleidung er heute trägt.

Plätze tauschen

Alle Schülerinnen und Schüler schließen die Augen. Die Lehrkraft oder ein spielleitender Schüler berührt zwei Schülerinnen leicht an der Schulter, diese öffnen die Augen und tauschen leise die Plätze. Alle Schülerinnen und Schüler öffnen die Augen und raten, wer die Plätze getauscht hat.

Variation: Zwei, drei, vier tauschen die Plätze.

Dinge verändern

Die Schülerinnen und Schüler sitzen sich zu zweit gegenüber. Person A dreht sich um, Person B verändert drei bis fünf Dinge an ihrem Äußeren. Sie gibt ein Zeichen. Person A dreht sich zurück und rät, welche Dinge verändert wurden.

Gefühlsscharade

Hierbei werden die Schülerinnen und Schüler in zwei Hälften geteilt, die gegeneinander spielen. Jeweils eine Person kommt nach vorn und erhält eine Gefühlskarte, die sie pantomimisch darstellen soll. Die Halbgruppe, die das dargestellte Gefühl zuerst errät erhält einen Punkt. Gewonnen hat natürlich die Gruppe mit den meisten Punkten. (ab Kl. 3)

2.2 Gemeinsamkeiten & Unterschiede

Die drei Musketiere

Kurzbeschreibung

Sich als neu gefundene (Klein-) Gruppe auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede besinnen. (ab Kl. 3)

Material

Arbeitsblatt

Zeit

ca. 30 Minuten davon:
ca. 15 Minuten für die Vorbereitung
ca. 15 Minuten für die Vorstellung
(ca. 2 Minuten pro Kleingruppe)

Quelle

Spiel abgewandelt nach Luense,
Rohwedder & Baisch, 1995

Ziel

Diese Übung fördert einerseits das gegenseitige Kennenlernen und auf der anderen Seite die Sensibilisierung dafür, dass es immer Dinge gibt, die uns verbinden, weil wir sie gemeinsam haben und auf der anderen Seite aber auch Dinge, durch die wir uns voneinander unterscheiden.

Die Übung kann auch für eingefleischte Cliquen interessant sein, weil die Unterschiede deutlich werden. Zum allgemeinen Kennenlernen empfiehlt es sich jedoch, auf eine gute Durchmischung der Gruppe zu achten.

Ablauf

Nachdem alle Schülerinnen und Schüler in Dreier-Gruppen eingeteilt sind, bekommen sie die Instruktion, sich darüber auszutauschen, welche drei Dinge sie alle gerne mögen bzw. nicht gerne mögen. Anschließend soll jede/jeder einzeln noch einmal gucken, warum bzw. wodurch sie oder er sich von den anderen unterscheidet. Die Ergebnisse werden gemeinsam auf einem Arbeitsblatt (siehe rechts) aufgeschrieben. Wenn alle Zettel ausgefüllt sind, stellen sich die Gruppen nacheinander in der Großgruppe vor.

Variante

Die Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede können auch auf ein Unterrichtsthema bezogen werden, um gleichzeitig eine inhaltliche Auseinandersetzung anzuregen: z.B. „Was wir alle an Konflikten (nicht) mögen ...“

Die drei Musketiere

Drei Dinge, die **wir alle** mögen:

Drei Dinge, die wir alle **nicht** mögen:

Darin sind wir **unterschiedlich**:

Name

darin unterscheide ich mich von den anderen:

Name

darin unterscheide ich mich von den anderen:

Name

darin unterscheide ich mich von den anderen:

Die Kopiervorlage finden Sie unter 6. im Anhang

Alle, die ...

Kurzbeschreibung

Alle, die etwas gemein haben, müssen ihren Sitzplatz miteinander tauschen und riskieren dabei, keinen neuen zu finden. Mit Pep und Dynamik werden Gemeinsamkeiten in der Gruppe herausgefunden.

Material

keins

Zeit

mindestens 5 Minuten.

Der tatsächliche Zeitrahmen ist davon abhängig, wie viel Unterrichtszeit die Lehrkraft für die Gruppenübungen einplanen konnte und wie groß Konzentration und Freude der Schülergruppe an der Übung ist.

Quelle

Baer 1990

Ziel

Dieses Spiel soll einerseits etwas Bewegung in die Lerngruppe bringen und andererseits auf spielerische Art und Weise helfen, sich ein bisschen kennen zu lernen. Dabei kann es jeder und jedem passieren, alleine in der Mitte zu stehen und sich eine Frage einfallen zu lassen und sich somit zeigen zu müssen.

Ablauf

Es wird ein Stuhlkreis gebildet, bei dem ein Stuhl zu wenig vorhanden ist. Die Person, deren Stuhl fehlt, steht in der Mitte und hat das Ziel, sich wieder zu setzen. Sie sagt einen Satz der mit „Alle, die ...“ anfängt und auf sie selbst zutrifft, z.B. „Alle, die Geschwister haben ...“. Alle, auf die dieser Satz zutrifft, müssen dann die Plätze tauschen und die Person, die in der Mitte steht, versucht, einen der kurzzeitig freierwerdenden Plätze zu ergattern. Wer bei diesem Platzwechsel keinen freien Stuhl bekommen hat, steht in der Mitte und denkt sich seinerseits etwas aus.

Manchmal empfiehlt es sich, die Regel einzuführen, dass zwei nebeneinandersitzende nicht die Plätze tauschen dürfen, wenn ein Satz auf sie zutrifft, da es sonst für die in der Mitte stehenden sehr schwer wird, einen Platz zu ergattern.

Hinweis

Es hat sich bewährt, darauf hinzuweisen, dass es interessanter ist, wenn nach nicht sofort sichtbaren Dingen gefragt wird.

Ich bin der einzige

Alle Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis. Eine Schülerin oder Schüler steht auf und nennt laut ein (nicht sichtbares) Merkmal, von dem er oder sie glaubt, dass es nur auf ihn zutrifft. Bsp.: „Ich bin die einzige, der als Haustier eine Schlange hat.“ Bleiben alle sitzen, bekommt sie einen Applaus von der Gruppe. Trifft die Aussage auch auf einen anderen Schülerin oder Schüler zu, steht dieser auf und beide geben sich die Hand.

Gruppenschätzen

Kurzbeschreibung

Im Schutz der Kleingruppe richten die Schülerinnen und Schüler ihre Aufmerksamkeit der Reihe nach kurz auf alle anderen in der Klasse, um vorgegebene Fragen beantworten zu können. Hierbei werden in der Kleingruppe vorhandene Kenntnisse zusammengetragen, um eine gemeinsame Einschätzung abgeben zu können. (ab Kl. 3)

Material

Flipchart oder Tafel

Zeit

20–30 Minuten

Quelle

unbekannt

Ziel

Dieses Spiel verfolgt zwei Ziele: Auf der einen Seite bietet es Anlass, in der Kleingruppe zu diskutieren und sich über die Einschätzung anderer näher zu kommen, auf der anderen Seite rücken der Reihe nach alle anderen Schülerinnen und Schüler einmal kurz in den Blick und werden bezüglich der Fragestellungen wahrgenommen und eingeschätzt. Dabei bietet das Spiel durch seine Aufteilung in eine kurze Gesamtgruppenphase zur Erklärung, eine anschließende längere Kleingruppenphase und eine abschließende Auswertungsphase wiederum in der Gesamtgruppe Abwechslung im Setting.

Ablauf

In der Klasse werden zur Einführung Einschätzungsfragen über die Schülerinnen und Schüler gestellt, wie z.B. „Was glaubt ihr, wie viele von euch sich melden werden auf die Frage, Wer hat Harry Potter im Kino gesehen? Beispielhaft wird die Einschätzung abgefragt, dann anschließend erfragt, wer ihn gesehen hat.“

Nun wird erklärt, dass dieses Einschätzen gleich in Kleingruppen geschehen wird. Deshalb bilden die Schülerinnen und Schüler anschließend Kleingruppen (4–6 Gruppen). Die Fragen werden an der Tafel vorgestellt. Nach ca. 10 Minuten werden die Einschätzungen aus den Kleingruppen an der Tafel gesammelt, wobei die Kleingruppen in wechselnder Folge zu den vorgegebenen Fragen ihre Schätzung abgeben.

Anschließend werden durch Meldung die Antworten zu den Fragen eingeholt und mit den Schätzungen verglichen (über gute Schätzfähigkeiten darf sich natürlich gefreut werden). Eine ausdrückliche „Kürung“ des Gewinners findet nicht statt.

Beispiele für Fragen:

- Wenn alle ihre Geschwister hier mit in den Raum bringen würden, wie viele wären das?
- Wie viele würden sagen, dass sie ein 3-Gänge-Menü kochen können?
- Wie viele Sprachen werden in dieser Klasse gesprochen?
- Wie viele würden über sich sagen, dass sie schon einmal jemandem geholfen haben, obwohl sie selbst Angst hatten?
- Wie viele Haustiere haben alle zusammen? (Fische sind jeweils 1 Tier)
- ..., ...

Hinweis

Es hat sich bewährt, eine Kombination aus „leichteren Fragen“ mit Spaßcharakter und maximal einer Frage bezüglich Unterrichtsinhalten wie „Mut“ o.ä. zu stellen.

Das „Ähm“-Spiel

Kurzbeschreibung

Wer nicht schnell genug reagiert, muss in die Mitte. Ein Spiel zum schnellen Namenlernen. (ab Kl. 2)

Material

keines

Zeit

ca. 5–10 Minuten je nach Klassengröße und Stimmung

Quelle

Giltsdorf & Kistner 1995

Tipp

Das Spiel sollte langsam angeleitet werden. Am besten fängt die Lehrkraft an und versucht erst einmal „ruhig“ einen Stuhl zu ergattern, so dass alle Spielerinnen und Spieler das Vorgehen am Modell verstehen.

Ziel

Dieses Spiel soll Bewegung und Namenlernen auf spielerische Weise verbinden. Dabei steht der Spaß an erster Stelle.

Ablauf

Es wird ein Stuhlkreis gebildet, bei dem ein Stuhl frei bleibt. Gemäß dem alt bekannten Spiel „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ muss diejenige Person, die links von dem freien Stuhl sitzt, sich eine Person herbeiwünschen, indem sie ihren Namen (laut und deutlich) ruft. Diese läuft dann durch den Kreis und hinterlässt ihrerseits einen freien Platz auf den wieder jemand herbeigewünscht wird.

Eine Person steht dabei in der Mitte des Kreises und hat das Ziel, sich auf diesen freien Stuhl zu setzen, bevor der Name der herbeigewünschten Person ausgesprochen wurde. Sie rennt also durch den Kreis und versucht, möglichst schnell einen der immer wieder frei werdenden Stühle zu besetzen, während die Sitzenden dies zu verhindern versuchen, indem sie schnell einen Namen nennen, wenn der rechte Stuhl neben ihnen frei wird.

Hierbei gilt zusätzlich die Regel, dass niemand, der direkt neben dem freien Stuhl sitzt, herbeigewünscht werden darf (da dieser sonst sofort selbst wieder wünschen müsste ...). Wird sein Name trotzdem gerufen, so muss die Person, die ihn gesagt hat, in die Mitte!

Schafft die Person aus der Mitte, den Stuhl zu ergattern, bevor der Name ausgesprochen wurde, muss die Person links von ihr in die Mitte.

2.3 Allgemeine Spiele

Bandera (ab Kl. 2)

Zwei Mannschaften sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. Dazwischen (ca. 4–12 m zu jeder Mannschaft) steht der Schiedsrichter mit einem Tuch (der Bandera) in der Hand – ausgestreckter Arm. Beide Mannschaften zählen durch, so dass jeder eine Nummer erhält. Der Schiedsrichter ruft nun die entstandenen Pärchen, z.B. „Bandera zwei“. Beide TN laufen in die Mitte und versuchen für ihre Mannschaft einen Punkt zu machen. Dies ist auf zwei Arten möglich:

- ich nehme die Bandera und laufe zurück zu meiner Mannschaft (ohne abgetickt zu werden)
- ich warte, bis der andere die Bandera gegriffen hat und ticke ihn ab, bevor er bei seiner Mannschaft ist.

Sind alle Pärchen aufgerufen worden, ist eine Runde vorbei. Der Schiedsrichter zählt die Punkte.

Obstkorb

Alle Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis. Jeder bekommt eine Obstsorte genannt. („Apfel, Zitrone, Kirsche, Banane“). Eine Person steht im Kreis und ruft laut eine Obstsorte: Beispiel: „Banane!“ – Alle „Bananen“ tauschen nun die Plätze. Die Person in der Mitte versucht einen der frei gewordenen Plätze zu ergattern. Eine Person bleibt übrig und steht nun in der Mitte u.s.w. – Ruft die Person in der Mitte: „Obstkorb!“, müssen alle die Plätze tauschen.

Laufscharade

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Je eine Person jeder Gruppe bekommt von der Lehrkraft einen Begriff, den er möglichst schnell seiner Gruppe ohne Worte und Laute vorspielt. Hat die Gruppe den Begriff erraten, bekommt die nächste Person einen Begriff. Die Gruppe, die als erste die Liste der Begriffe „durchgeraten“ hat, gewinnt. (ab Kl. 4)

2.4 Kampfspiele

Sumo-Ringen

Eine Kampfbahn von ca. 35 cm Breite und 4 m Länge wird abgesteckt. Zwei Kämpfer stehen an den Schmalseiten. Auf ein Zeichen des Kampfrichters verbeugen sich beide. Beide betreten die Kampfbahn. Beide fassen sich an der rechten Hand (weitere Körperberührungen sind nicht erlaubt). Auf ein Zeichen beginnt der Kampf: Beide versuchen durch Ziehen, Drücken und Ausweichen den anderen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Übertritt einer der Kämpfer die Kampfbahnlinie, ist der Kampf beendet. Beide treten wieder an die Schmalseiten. Der Gewinner (!) verbeugt sich und dankt dem Verlierer damit für den guten Kampf. (ab Kl. 3)

Hand an Hand

Auch hier beginnt und endet „der Kampf“ mit einer Verbeugung der Partner. Je zwei Personen stehen sich gegenüber. Beide berühren sich an den Handflächen. Durch Schieben und Nachgeben versuchen beide Punkte zu machen. Einen Punkt erhält man, wenn der Gegner einen Fuß bewegt oder den anderen am Körper (außer der Hand) berührt. Nach zwei Punkten: Partnerwechsel. (ab Kl. 3)

Rückenschieben

Zwei Schülerinnen bzw. Schüler sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden. Auf ein Zeichen versuchen beide den anderen wegzuschieben. Gewonnen hat, wer den anderen bis zu einer gezogenen Linie (3–5 m Entfernung) geschoben hat.