

Lustig und lehrreich: Kleines Spiele-Einmaleins

Viele Spiele oder spielerische Übungen unterstützen Ihre Unterrichtsziele, in dem sie Wahrnehmungsleistungen, Bewegungssicherheit oder Reaktionsschnelligkeit fördern, das Erkennen von Farben und Signalen verfeinern, die Wahrnehmung anderer Menschen oder das Verständnis untereinander verbessern.

Viele Spiele eignen sich, um sie in verschiedenen Variationen zu spielen oder sind von bekannten Spielen abgeleitet. Zumeist können Sie unkompliziert „zwischen durch“ im Klassenraum gespielt werden. Gegebenenfalls müssen die Tische und Stühle beiseite geräumt werden. Einige Spiele sind jedoch eher für die Turnhalle oder den Schulhof geeignet.

Hören und sehen

Das klingende Tor

Im Straßenverkehr muss oft die Richtung erkannt werden, aus der Geräusche kommen.

Zwei Kinder bilden das „klingende Tor“, indem sie sich im Abstand von etwa einem Meter gegenüberstehen und mit unterschiedlichen Klanginstrumenten (oder Zeitungsrascheln, Schnipsen, Pfeifen etc.) die zwei Rahmen der Tür akustisch darstellen. Ein Kind mit Augenbinde (Maske, geschlossene Augen) wird erst im Kreis gedreht und muss dann versuchen, auf das Tor zu- und durch es hindurchzugehen, ohne die „Pfeiler“ zu berühren.

Eine Variante des „klingenden Tores“ ist der „klingende Wald“. Eine Hälfte der Kinder sind die klingenden Bäume, die anderen (mit Augenbinde, Maske etc.) gehen im Wald umher, ohne die Bäume zu berühren.

Silbensalat

Im Straßenverkehr ist es oft lebenswichtig, aus einer akustischen Vielfalt wichtige Informationen herauszufiltern.

Ein Kind verlässt den Raum. Die übrigen einigen sich auf ein Wort, das im Verkehr eine Rolle spielt, beispielsweise „Ampel“. Weil die Ampel zwei Silben hat, werden die Kinder in zwei Untergruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe bekommt die Silbe „Am“, die zweite die Silbe „pel“ zugeteilt. Die Kinder gehen umher und sprechen ihre Silbe laut vor sich hin. Der Mitspieler, der den Raum verlassen hatte, soll aus den beiden Silben das gesamte Wort erkennen. Wenn die Aufgabe schwerer werden soll, kann das Wort aus drei oder vier Silben bestehen.





Gymnastiklehrerin

Welches Kind kann genau hinsehen und gut beobachten (auch im Straßenverkehr)?

Ein Kind – die Gymnastiklehrerin (der Gymnastiklehrer) – gibt die Bewegungen vor: auf einem Bein stehen, hüpfen etc. Ein Kind verlässt den Raum. Die übrigen Kinder stehen im Kreis, so dass jedes von ihnen die Gymnastiklehrerin gut sehen kann. Das Kind, das den Raum verlassen hatte, muss nun durch Beobachten aller Kinder herausfinden, welches von ihnen die Gymnastiklehrerin ist.

Ampelfarbtanz

Im Straßenverkehr sollten Kinder nicht nur unterschiedliche Farben kennen, sondern auch ihre Signalwirkung, und sich dementsprechend richtig verhalten können.

Die Kinder tanzen zur Musik (oder sie gehen, schleichen, laufen, kriechen, hüpfen, krabbeln). Ein Kind gibt mit Frisbee-Scheiben abwechselnd ein rotes oder grünes Signal. Bei „Rot“ verharren die Kinder mitten in ihrer Bewegung und wenn „Grün“ angezeigt wird, dürfen sie weitertanzen (krabbeln, kriechen ...). Das Spiel lässt sich auch ohne Musik mit dem Farbenwürfel spielen: Ein Kind würfelt, während die Kinder sich im Raum bewegen, und ruft jeweils die gewürfelte Farbe aus. Bei „Grün“ dürfen sich die Kinder weiterbewegen, bei „Gelb“ müssen sie auf der Stelle laufen, bei „Rot“ müssen alle stehen bleiben.

Sich bewegen

Mitfahrer-Staffel

Spielerisch lernen die Kinder, sich beim Autofahren trotz großer Eile immer anzuschnallen.

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt und stehen hintereinander an der Startlinie. Vor den Linien liegen jeweils: Jacke, Hut, Tasche.

In zehn Metern Entfernung stehen zwei „Autos“ aus jeweils vier Stühlen. Auf einem der hinteren Stühle sind zwei Seile (Gürtel) so angebracht, dass sie als Sicherheitsgurt dienen können. Staffelverlauf:

1. Jacke anziehen
2. Hut aufsetzen
3. Tasche umhängen
4. zum Auto laufen
5. einsteigen
6. die Seile mit einer Schleife verbinden (die Gürtel schließen)
7. laut bis zehn zählen
8. Schleife (Gurt) öffnen

9. aussteigen und zurücklaufen
10. Jacke, Hut und Tasche ausziehen und dem nächsten Kind der eigenen Gruppe übergeben

Welche Gruppe schafft zuerst alle Durchgänge und macht alles richtig? Selbstverständlich darf am „Auto“ ein Hilfsposten stehen, der gut Schleife binden kann.

Signale

Im Straßenverkehr müssen Kinder oft auf einen Zuruf hin schnell und sicher reagieren.

Die Kinder gehen oder laufen (eventuell zur Musik) durch den Raum. Zuvor wurden folgende Kommandos vereinbart:

Feuer! Alle laufen an eine Wand.

Wasser! Alle laufen in die Mitte des Raums.

Erde! Alle setzen sich schnell hin.

Bordstein! Alle Kinder bleiben sofort stehen und schauen mehrmals in beide Richtungen.

Luft! Alle stellen sich auf die Zehenspitzen.

Blitz! Alle laufen in eine Ecke.

Nach einer kurzen Pause geht es weiter.

Andere wahrnehmen

Pantomime-Raten

Die Kinder erinnern sich an Situationen auf ihrem Schulweg und sprechen darüber.

Ein Kind denkt sich eine typische Situation auf dem Schulweg aus: dies kann eine Beobachtung sein (Verhalten bzw. Eigenart anderer Kinder oder Erwachsener) oder eine typische Handlung auf dem Schulweg (vor dem Bordstein anhalten, die Druckknopf-Ampel bedienen, den Bus besteigen), und stellt dies pantomimisch dar. Die anderen Kinder sollen die Handlung erraten. Das Kind, das sie richtig errät, ist als nächstes dran. Nach einer gewissen Zeit dürfen die Kinder jeden beliebigen Handlungsablauf darstellen, auch ohne Bezug zum Schulweg.



Mein rechter, rechter Busplatz ist leer

Kinder lernen Stimmungen und Gefühle kennen, die für das Verhalten im Bus wichtig sind.

Die Kinder sitzen in einem großen Stuhlkreis. In der Mitte stehen zwei Stühle, auf dem linken sitzt ein Kind. Es wünscht sich auf dem Platz neben sich einen Fahrgast mit einer ganz bestimmten Stimmung: „Mein rechter, rechter Busplatz ist leer, ich wünsche mir den fröhlichen (den traurigen, ängstlichen, wütenden) Jan her.“ Jan kommt und fragt im fröhlichen (traurigen, ängstlichen, wütenden) Tonfall und mit entsprechendem Körperausdruck: „Ist dieser Platz noch frei?“ Er darf sich dann auf den freien Stuhl setzen. Das erste Kind geht in den Stuhlkreis zurück, Jan nimmt den linken Platz ein, das Spiel geht weiter. Zwischendurch oder nach Abschluss des Spiels kann darüber gesprochen werden, wie man die verschiedenen Stimmungen der Menschen erkennen kann und wie sich Stimmungen bei der Fahrt im Bus auswirken können.

Nummerntausch

Am Zebrastreifen sollen die Kinder vor dem Bordstein immer stehen bleiben und vor dem Losgehen warten, bis die Autos angehalten haben. Aber wird der Autofahrer wirklich anhalten? Wer gelernt hat, in Gesichtern Gefühle und Absichten zu erkennen, hat es da leichter.

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, eins sitzt in der Mitte. Jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte mit je einer Zahl. Das Kind in der Mitte nennt zwei unterschiedliche Zahlen. Die beiden Kinder, welche die betreffenden Karten haben, müssen sich gegenseitig mithilfe ihrer Mimik ausfindig machen, und zwar so, dass es die anderen nicht bemerken. Dann versuchen sie, ihre Plätze zu tauschen. Auch dieses Kommando darf nicht durch Rufen erfolgen. Das Kind in der Mitte versucht, beim Tausch einen Sitzplatz zu ergattern. Wer zum Schluss keinen Platz hat, muss (darf) in die Mitte.

