



Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

Kinder haben in der heutigen Zeit durch verschiedene Umstände eine immer kürzere Kindheit und werden zunehmend früher mit Aufgaben betraut, die eigentlich Jugendlichen oder Erwachsenen gebühren. Hinzu kommt, dass sie die geänderten Bedingungen für ihre Zukunft (Berufswahl, Veränderungen in der Familie, Entwicklung der Umweltbedingungen) natürlich wahrnehmen und verarbeiten müssen. Die Kinder im Grundschulalter reagieren sehr unterschiedlich darauf: Einige Kinder führen ein großes Wort und haben zu allem etwas beizutragen, versuchen dadurch ihre Unsicherheiten in bestimmten Bereichen zu kaschieren oder verstecken sich hinter diesem Verhalten, wenn sie ihre Fähigkeiten zeigen sollen. Andere Kinder sind still und zurückhaltend, ziehen sich weitgehend in sich zurück, weil sie nichts falsch machen wollen oder ratlos sind, wie sie sich richtig verhalten.

In unserem Buch finden Sie viele erprobte Anregungen und Spiele, die den eben beschriebenen Kindern den Rücken stärken, Sozialkompetenz vermitteln und einen Persönlichkeitsentfaltungsprozess in Gang setzen können. Gerade die Vermittlung dieser Stärken auf spielerische Weise sorgt bei Kindern für „Aha-Erlebnisse“ und Nachhaltigkeit. Denn gemachte eigene Erfahrungen mit Kopf, Herz und Hand sind eindrucksvoller für Kinder als gesprochene Worte von Erwachsenen, die es nur gut mit ihnen meinen. Uns ist daran gelegen, mit diesen Mutspielen unter dem Titel „Starke Spiele für starke Kinder“ Entwicklungsprozesse anzuregen, die ein Hineinwachsen in die Erwachsenenwelt erleichtern.

Unser eigener Bezug zum Thema besteht in unserer Erfahrungen mit der Umsetzung zahlreicher Spielideen sowohl in beruflichen als auch in privaten Zusammenhängen. Im Beruf werden wir als Lehrerinnen für sozialpädagogische Fachkräfte gefordert, Spiele zu vermitteln und kreativ an Variationen zu arbeiten. Die abwechslungsreiche methodische Umsetzung der geforderten Inhalte ist für uns sehr wichtig. Im privaten Bereich haben wir unsere zahlreichen Ideen in unserem ersten Buch „Spielideen für Feste“ niedergeschrieben, das im Mai 2006 veröffentlicht wurde.

Ermutigt durch die sehr positive Resonanz auf unser erstes Buch und die Unterstützung unserer Familien, Freunde, Kollegen und Bekannten setzen wir unsere Autorentätigkeit fort. Vielfältige Beiträge zum guten Gelingen erhielten wir vom Verlag. An dieser Stelle möchten wir uns bei allen „Mutmachern“ bedanken.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Spielesammlung wünschen Ihnen nun der Kohl-Verlag sowie

Susanne Hoffmann und Annette Kessler

Einleitung



Mit den vorliegenden Spielideen soll für **Kinder im Grundschulalter eine besondere Stärkung ihrer Selbstkompetenz** erreicht werden. Die Herausforderungen der Spielideen sind oft in eine Phantasiewelt eingebettet und die Lösungen nicht immer real, sondern haben einen „Als-ob“-Charakter. Die Kinder werden damit befähigt, für sich selbst verantwortlich handeln zu können, um gegenwärtige und zukünftige Herausforderungen bzw. Probleme zu lösen und ihr Leben in der Gesellschaft zu meistern.

Die Spiele bieten daher Gelegenheiten, exemplarisch in einer bekannten Gruppe und damit in einem geschützten Raum das zu probieren und zu erlernen, was für die Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen wichtiges Rüstzeug ist. Die Spielideen erfordern dafür Einsatz und Engagement auf mehreren Ebenen. Reaktionsschnelligkeit, Geschicklichkeit und Kraft sowie motorische Gewandtheit sind gefragt. Die Spielziele sind so ausgelegt, dass jedes Kind mit seinen Fähigkeiten zu einem guten Gelingen kommt. Eine Lösung benötigt oft einen kreativen Ansatz und lässt sich nicht mit bereits bekannten Handlungsmustern erzielen. Emotional müssen sich die Kinder auf etwas Unbekanntes einlassen, das Herangehen an Wagnisse und kleine Risiken erfordert einen eigenen Standpunkt. Die Kinder können in verschiedenen Situationen Mut zum eigenen Ich zeigen und fühlen sich in persönlichen Entscheidungen sicherer. Mit der in den Spielen angeregten Selbst- und Fremdreiflexion wird ein wichtiger Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung, aber auch Werteerziehung der Kinder geleistet.

Die Selbstkompetenz der Kinder weist in einer Gruppe eine breite Spanne auf. Es gibt Schüler, die mit dem vorliegenden Leistungsdruck gut umgehen können und sehr selbstbewusst auftreten. Teilweise ist das zu engagierte Verhalten dieser Kinder den schulischen Alltagssituationen nicht zuträglich und geht über die Grenzen der anderen hinaus. Durch ihren Spaß am Wettbewerb mit anderen vergessen sie Rücksichtnahme und Teamfähigkeit.

Neben der Selbstkompetenz der Kinder wird besonders die **Sozialkompetenz** gefördert. Pädagogen im Schulalltag stellen immer wieder fest, dass die Lerngruppen leistungsmäßig heterogen zusammengesetzt sind. Die aktiven Schüler bekommen schneller die Aufmerksamkeit der Lehrkraft und fühlen sich dadurch angenommen. Die stilleren Kinder ziehen sich immer mehr zurück. Es entsteht möglicherweise bei ihnen eine Lernblockade, die sich nicht nur in der Gegenwart auf die Leistungen auswirkt, sondern auch in Zukunft in der weiteren schulischen Laufbahn niederschlägt. Diese geringe Resilienz zieht sich zum Teil durch mehrere Fächer und beeinträchtigt ihr Selbstwertgefühl erheblich. Durch ein Misserfolgserlebnis beginnt eine negative Lernspirale, die die Kinder allein oft nicht überwinden können. Schule an sich ist oft so ausgerichtet, dass die Defizite der Schüler durch die vorgegebenen Strukturen immer wieder zu Tage treten. In der heutigen Gesellschaft sind Eltern verständlicherweise darauf bedacht, dass ihre Kinder gerade im mathematischen Bereich bestmöglich abschließen. Dadurch steigt der Leistungsdruck für die Kinder noch weiter an.

Mit diesen vorgeschlagenen Spielen soll dieser Teilung der Kinder in leistungsstarke und –schwache entgegengewirkt werden. Zusätzlich werden die Kinder, die sich schneller in den Vordergrund drängen, durch Regelwerke in den vorliegenden Spielen angehalten, sich zurückzunehmen. Kinder, deren Selbstwertgefühl schwach ausgeprägt ist, werden nachhaltig gestärkt.



Durch das Angebot an verschiedenen Spielen für Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit werden die Kinder spielerisch dahin geführt, nicht nur sich mit den eigenen Fähigkeiten, sondern auch mit den Kompetenzen ihrer Mitspieler auseinanderzusetzen und Toleranz für andere Verhaltensweisen zu entwickeln. Der angestrebte Erfolg bei den Spielen liegt oft im Einsatz unterschiedlicher Ressourcen, Übernahme von Hilfestellung und Verantwortung für andere sowie die Annahme fremder Hilfe. Die Wertschätzung und Akzeptanz anderer Kinder gründet sich auf dem Bewusstsein der Summe aller vertretenen Fähigkeiten und dem gegenseitigen voneinander Lernen. Da viele Spiele eine derartige Zusammenarbeit erfordern und zum Teil mit körperlicher Nähe verbunden sind, ist es notwendig, dass die Gruppe sich kennt.

Die Förderung der **Fachkompetenz** und damit der intellektuellen Mündigkeit erfolgt an den gewählten Spielinhalten, die jeweils dem Entwicklungsstand der Kinder angepasst sind. Erforderliche Vorkenntnisse, z.B. in den Kulturtechniken, sind bei jeder Spielidee vermerkt.

Die überwiegende Anzahl der Spiele sind für **Kinder ab sechs Jahren** konzipiert. Manche Angebote beziehen sich auf die Altersgruppe ab sieben oder acht Jahren, da erst dann die geforderten Kompetenzen erfüllt werden. Einige Themen oder Spiele können auch für Jugendliche und Erwachsene eingesetzt werden. Die pädagogischen Zielsetzungen treten dann aber gegenüber den gemeinsamen Spielerlebnissen in den Hintergrund, da das Verständnis für die Inhalte auf die Lebenssituationen von Grundschulkindern zugeschnitten ist. Viele der beliebten Spiele aus dem vorliegenden Buch sind altersunabhängig.

Spielkategorien	Ab 6 Jahren	Ab 7 Jahren	Ab 8 Jahren
Mutmachspiele	11	1	6
Kooperationsspiele	19	0	4
Geschicklichkeitsspiele	7	3	7
Schätz- und Ratespiele	7	1	9
Tobespiele	12	1	2
Mein Ich-Buch	7	1	3

Die **Einsatzmöglichkeiten für die Spiele** im Buch „Starke Spiele für starke Kinder“ sind sehr vielfältig. In erster Linie sind die Spiele für die Grundschularbeit im Klassenraum oder auf Klassenfahrten gedacht, lassen sich aber auch in anderen Zusammenhängen vielfältig umsetzen:

- offene Kinder- und Jugendarbeit,
- Ferienfreizeiten bzw. Ferienpassaktionen,
- Wochenendveranstaltungen, z.B. bei den Pfadfindern oder im Verein,
- Fortbildungen für JugendgruppenleiterInnen,
- Gestaltungen von Veranstaltungen,
- Kommunionfreizeiten oder ähnliche kirchliche Veranstaltungen mit Grundschulkindern
- in der Familie, z.B. als Anregungen für Kindergeburtstage



Die Spiele sind auf den Einsatz in einem großen Raum (Klassenraum) zugeschnitten, können aber zum Teil auch materialbedingt draußen oder in einer Turnhalle bzw. Aula gespielt werden.

Um eine einfache Umsetzung und einen schnellen Überblick für die Spielleiterin/den Spielleiter zu ermöglichen, sind die Spielideen jeweils nach der gleichen Gliederung aufgebaut. Zu Beginn wird die **Spielidee** kurz beschrieben. Angaben zu besonderen **Spielzielen** aus allen Kompetenzbereichen und zum **Alter der Kinder** sind eingefügt und geben schnellen Aufschluss über die Einsatzmöglichkeiten bei einem durchschnittlichen Entwicklungsstand. Davon hängen auch die **Fähigkeiten der Kinder bezogen auf die Kulturtechniken** ab. Es ist zum Beispiel berücksichtigt, inwieweit ein Kind für die Spielideen schreiben, rechnen und lesen kann, damit diese Fertigkeiten Anwendung finden. Für die **Anzahl der Kinder** wurde eine durchschnittliche Klassengröße von ca. fünfundzwanzig Kindern angenommen. Bei wesentlich größeren Gruppen verliert die thematisch inhaltliche Komponente der Spielaktionen an Qualität. Der **Zeitbedarf** für die Spielideen kann je nach Gruppe und Ausdehnung der Spiele variieren. Die Angaben sind daher Schätzwerte.

Zu jedem Spiel sind klare, einfache **Spielerklärungen** formuliert. Dabei wird schnell deutlich, dass neue Spielideen aufgenommen wurden, aber auch bekannte Spiele unter neuem Namen daher kommen. Diese wurden dann in ihren Begrifflichkeiten passend zu dem Thema „Mut“ geändert. Da es den Absichten dieses Buches zuwider läuft, wurde auf Blamierspiele oder ähnlich angelegte Aktionen in allen Spielen verzichtet. Bei einigen Spielideen ist eine bestimmte Spieltextvorgabe erforderlich, die als gesonderter **Spieltext** in der Beschreibung zu erkennen ist. Das aufgeführte **Spielmaterial** ist auf die jeweilige Aktion abgestimmt. Möglichst kostengünstige Materialien kommen zum Einsatz.

Besondere Hinweise, die **Spiel Tipps**, die durch die Praxiserfahrungen der Autorinnen eingeflossen sind, sollen die Umsetzung erleichtern und helfen, Stolpersteine zu vermeiden. Spielvariationen werden angeboten, um den Lehrgang auf die Zielgruppe besser abstimmen zu können und besonders die zeitliche Dauer zu variieren. Die Komponente der eigenverantwortlichen Spielplanung wird durch weitere Vorschläge für die Teilnehmer gefördert.

Um das weit gefächerte Angebot der von uns beschriebenen Spiele übersichtlich darzubieten, sind den vorliegenden Spielideen einzelne **Überschriften** mit Erläuterungen zugeordnet: **Mutmachspiele, Kooperationsspiele, Geschicklichkeitsspiele, Schätz- und Ratespiele, Tobespiele**. Dahinter steht der Gedanke, flexibel auf die Bedürfnisse der Kindergruppe reagieren zu können und Spiele mit unterschiedlichen Merkmalen einzusetzen. Vor jedem neuen Abschnitt zeigen ausgewählte **Spielziele** an, welcher pädagogische Schwerpunkt im Vordergrund steht.

Die **Spiele sind einzeln anzuwenden oder für längere Einheiten untereinander kombinierbar**. Einen Vorschlag zur Wertschätzung der unterschiedlichen Ergebnisse und weiteren Stärkung der Persönlichkeit der Kinder enthält das Kapitel „**Mein Ich-Buch**“ im Sinne eines Portfolios. Eintragungen können für jedes Kind individuell erfolgen.



Die Spielleiterin/der Spielleiter sollte sich ihrer/seiner besonderen Verantwortung für die Steuerung der gruppendynamischen Prozesse bewusst sein und die Gruppe bezüglich ihrer gemeinsamen Entwicklung sensibel lenken und leiten. Durch eine positive Gruppendynamik können Strukturen in Kindergruppen erkannt und Veränderungen spielerisch in Gang gesetzt werden. Entstehende Störungen sollten als Lernanlässe für die Gruppe genutzt werden. Die Spiele dienen eigentlich nur als Handwerkszeug, das im passenden Moment eingesetzt werden kann.

Die Spielleiterin/der Spielleiter sollte die Gruppe so einschätzen können, dass kein Kind bloß gestellt wird oder die Gruppe über- bzw. unterfordert ist. Es gilt der spielpädagogische Satz „Die Gruppe ist so stark wie ihr schwächstes Mitglied“. Ebenfalls zur erfolgreichen Führung der Gruppe gehören z.B. die Berücksichtigung der unterschiedlichen Charaktere, die Unterstützung zurückhaltender Kinder und das angemessene Loben aller Beteiligten. Um ein Gefühl für die Facetten, die in einer Spielidee liegen, für die richtige Herangehensweise, den passenden Schwierigkeitsgrad mit der entsprechenden Variante und dem angemessenen Zeitrahmen entwickeln zu können, sind eigene Spielerfahrungen der Spielleiterin/des Spielleiters als Teilnehmer hilfreich. Der wichtigste Aspekt ist für die Spielleiterin/den Spielleiter das eigene Engagement und der Spaß am Spielen.





Altersangaben und schulische Kenntnisse

Spielidee	ab			Voraussetzungen		
				keine	Lesen & Schreiben	mathe-matische Kenntnisse
Mutmachspiele						
Das Korkenspiel	x			x		
Lebendige Spielfiguren			x		x	
Eigenschaften stapeln			x		x	
Entscheidungsspiel		x			x	
Gesicht ohne Licht	x			x		
Gruppenball	x			x		
Gruselkabinett	x			x		
Kofferwünsche			x		x	
Meine kleine Welt	x			x		
Meine Muschel	x			x		
Murmeltreffen	x			x		
Mutige Würfelprobe			x		x	
Stühlerücken	x			x		
Schnelle Finger	x			x		
Was mache ich, wenn			x		x	
Was passiert hinter mir?	x			x		
Welches Fahrradteil passt zu dir?			x		x	
Zwei Gleiche sind richtig	x			x		
Kooperationsspiele						
Ballon hoch in die Luft			x			x
Blinder Bauherr	x			x		
Künstler ohne Augen	x			x		
Der Feuersalamander	x			x		
Der Seeadler	x			x		
Ein Beutel voller Bälle	x			x		
Gemeinschaftsbauwerk	x			x		
Hör gut hin	x			x		
Ich sag dir, was du tun musst			x			x



Spielidee „Astkegeln“



25 Min.



Spielerklärung

Diese Variante des bekannten Kegelspiels, die drinnen und draußen möglich ist, setzt große Treffsicherheit und Geschicklichkeit voraus. Die Spielleiterin/der Spielleiter befestigt an einem Baumast oder Reckstange mit einem Seil ein Kantholz von ca. fünfzig Zentimetern Länge, das frei schwingen muss. In einem Kreis, der von dem schwingenden Kantholz erreicht werden kann, werden neun kurze Kanthölzer von ca. zwanzig Zentimetern aufgestellt. Das große Kantholz wird nun in Schwung gesetzt, dass möglichst viele Kegel umfallen können. Das Ergebnis tragen die Kinder in eine vorbereitete Tabelle ein. Die Anzahl der Runden wird vorher gemeinsam abgesprochen.

Für das Spiel in zwei Mannschaften zur „Fuchsjagd“ wird eine Punktzahl von z.B. fünfzig umgeworfenen Kegeln vorgegeben. Die Kinder kegeln hintereinander und addieren ihre Ergebnisse. Die Mannschaft, die am schnellsten die vereinbarte Punktzahl erreicht, hat gewonnen.



⇒ Die Kinder schulen ...

- ... ihre Auge-Hand-Koordination.
- ... Steigerung ihres Selbstwertgefühls.



- ein frei schwingendes Kantholz von ca. fünfzig Zentimetern Länge
- ein Seil von ca. fünf Meter Länge
- neun kurze Kanthölzer von ca. zwanzig Zentimetern
- vorbereitete Tabelle zum Eintragen der Ergebnisse, Stifte



TIP

- Die Kinder müssen sich nach dem Aufstellen der Kegel aus dem Schwingradius des großen Kantholzes entfernen, um Gefahren zu vermeiden.
- Beim Ergreifen des großen Kantholzes müssen die Kinder vorsichtig sein, um die kurzen Kanthölzer nicht umzuwerfen.

Variante

- Bekannte Kegelspiele wie z.B. Tannenbaumkegeln, können als Spielveränderungen eingesetzt werden.

Spielidee „Boxenwurf“



10 Min.



Spielerklärung

Bei dieser spannenden Spielidee wird ein Karton im Bogen geworfen, der dann von kleineren Bällen aus seiner Flugbahn gebracht werden soll. Die Spielleiterin/der Spielleiter bereitet einen großen Karton durch Abkleben der Klappen und Kanten so vor, dass er für dieses Spielidee zum Werfen stabil ist. Die Kinder werden in Vierergruppen



Schätz- und Ratespiele

Beispiele:

- Welches ist die Lieblingsspeise von *Jannick*?
 - a) Pizza
 - b) Spaghetti
 - c) Kartoffelauflauf
- Was hat der *Jannick* für ein Haustier?
 - a) ein Meerschweinchen
 - b) eine eigene Zimmerfliege
 - c) einen Wellensittich
- Was kann *Jannick* am Besten?
 - a) Fußballspielen
 - b) Geheimnisse behalten
 - c) Flüstern



⇒ Die Kinder schulen ...

- ... ihre Wahrnehmung bezogen auf andere Kinder.
- ... ihre Selbsterkenntnis.



- Spielkarten mit je einer Frage und den dazugehörigen drei Antwortmöglichkeiten
- Papier und Stifte für die Kinder



- Die Spielleiterin/der Spielleiter muss sich Gedanken über die Fragestellungen machen und die richtigen Antworten wissen. Gegebenenfalls werden die Kinder im Vorfeld befragt.
- An einer Pinnwand werden die korrekten Antworten sichtbar gemacht.

Variante

- Die Kinder denken sich über die anderen Kinder positive Fragestellungen aus.

Spielidee „Mal ein Lied“



30 Min.



Spielerklärung

In dieser Spielidee werden Liedkenntnisse benötigt, aber der Inhalt ist wichtiger als der Titel. Die Spielleiterin/der Spielleiter hat Papierstreifen mit Kinderliedertiteln vorbereitet, z.B. Auf der Mauer, auf der Lauer, ein kleiner Pinguin, der Cowboy-Jim aus Texas. Sie/er teilt die Kinder in Viergruppen ein. Jede Gruppe benennt einen Maler, der sich einen Papierstreifen aussucht, den Titel für sich behält und Anhaltspunkte ohne zu sprechen zu dem jeweiligen Lied auf ein Blatt Papier malt. Die übrigen Kinder versuchen das Lied



- Fessler, Margret, Portfolios und die Lust am Hinschauen, in: Lernende Schule, 6. Jahrgang 2003, Heft 21, 2003, Seelze, S. 30 ff.
- Fessler, Margret, Portfolios und wie man sie organisieren kann, in: Lernende Schule, 6. Jahrgang 2003, Heft 21, 2003, Seelze, S. 42 ff.
- Flemming, Irene, Theater ohne Rollenbuch, Mainz, 1994.
- Flemming, Irene, Einfach anfangen, Mainz, 1992.
- Häcker, Thomas H., Portfolio – ein Medium zur Weiterentwicklung von Unterricht, in: Haushalt und Bildung, 81. Jahrgang 2004, Heft 3, Baltmannsweiher, S. 31 ff.
- Hoffmann, Susanne, Kessler, Annette, Spielideen für Feste, Mainz, 2006.
- Preetorius, Johanna, Knurs Spielbuch, München, 1953, S. 250
- Thiesen, Peter, Klassische Kinderspiele, Weinheim, 1994.

VORSCHAU