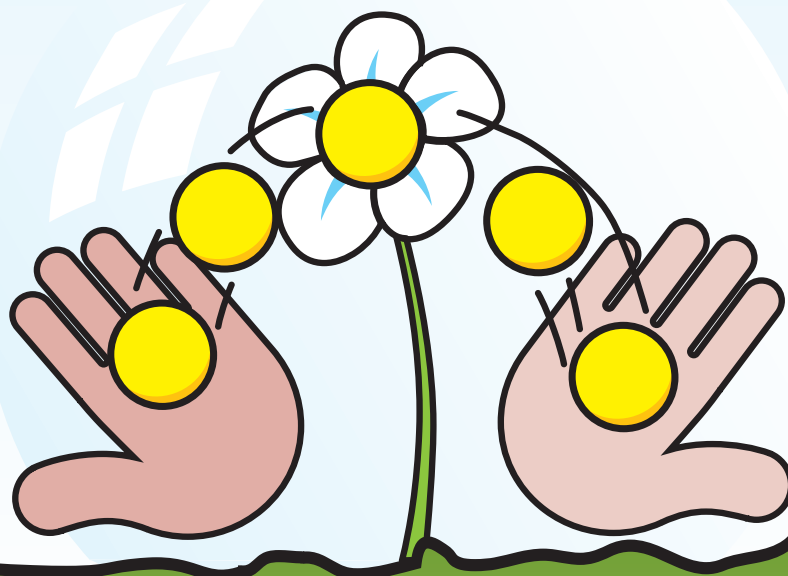


GEWALTFREI MITEINANDER



Spiele und Übungen

Spiele und
Übungen



Kennenlernen und Auflockern



Namens- und Kennenlernspiele werden vor allem am Anfang des Kindergartenjahres eingesetzt, aber auch dann, wenn ein Kind neu in die Gruppe kommt. Um Teil des Gruppenprozesses zu sein, sollten die PädagogInnen selbst an den Spielen teilnehmen.

Die **Auflockerungsspiele** ermöglichen einen konkurrenzfreien Umgang der Kinder miteinander. Sie verfolgen kein spezielles pädagogisches Ziel und sollten immer wieder eingesetzt werden. Man sollte darauf achten, dass die Spiele nicht zu sehr ausufern, besonders wenn sie den Kindern Spaß machen, weil dadurch die Konzentration verloren geht.



Aus dem Stand bringen

Ziel: Eigene Standfähigkeit kennen lernen, Fairness üben.

Besonderer Hinweis: Schlagen und ziehen ist nicht erlaubt, außer die Kinder haben schon viel Körper-, Rauferfahrung. Vorsichtig beginnen und ein „Aus-Zeichen“ ausmachen.

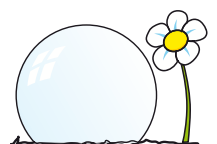
Alter: ab 5 Jahre

Dauer: ca. 10 Minuten

Gruppe: Paarbildung

Material: keines

Spielanleitung: Die Kinder stellen sich mit gegrätschten Beinen gegenüber. Der Abstand zwischen den Kindern beträgt eine Armlänge. Nun dürfen die Kinder sich gegenseitig zu schubsen und zu stoßen beginnen. Wenn ein Kind aus dem Gleichgewicht kommt, ist das Spiel beendet. Wechsel der Paare nach 2 bis 3 Versuchen.





Der bewegte Ball

Ziel: Schnelligkeit trainieren, Verantwortung für sich übernehmen, Konzentration ausbauen.

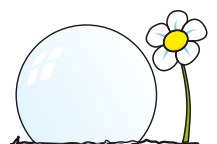
Besonderer Hinweis: Die Übung kann mit Luftballons durchgeführt werden. Sie werden hochgeworfen und so lange wie möglich in der Luft gehalten.

Alter: ab 5 Jahre

Dauer: ca. 5 Minuten

Material: doppelt so viele Bälle wie Kinder, Luftballons und Pumpe

Spielanleitung: Die Kinder prellen ihren Ball und bewegen sich dabei frei im Raum. Die Pädagogin bringt für jedes Kind einen zweiten Ball ins Spiel. Jedes Kind versucht, alle Bälle zu prellen und so lange wie möglich durchzuhalten.





Die 3 Geheimnisse

Ziel: Vertrauen, Führen lernen, dem anderen folgen.

Besonderer Hinweis: Man könnte auch die Kinder auffordern einen Gegenstand zu zeichnen.

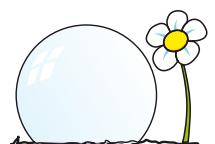
Alter: ab 5 Jahre

Dauer: ab 5 Minuten

Gruppe: Paarbildung

Material: keines

Spielanleitung: Zwei Kinder bilden ein Paar. Ein Kind hält die Augen geschlossen, das andere führt dieses Kind durch das Gelände. Das führende Kind soll dem/r PartnerIn 3 Geheimnisse präsentieren, z.B. ein interessanter Stein, eine besonders schöne Wurzel, etc. Sind die 3 Geheimnisse erkundet, gehen sie zum Ausgangsort zurück. Nun soll das Kind, dessen Augen geschlossen waren, die 3 Geheimnisse allein mit geöffneten Augen wieder entdecken. Danach werden die Rollen getauscht.





In jedem steckt ein Clown

Ziel: Spaß haben, Rollenfindung üben, Gemeinschaft spüren.

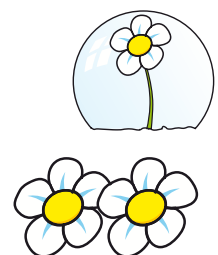
Besonderer Hinweis: Das Spiel kann auch als Partnerspiel durchgeführt werden.

Alter: ab 3 Jahre

Dauer: ca. 15 Minuten

Material: Stühle oder Teppichfliesen, eventuell Clownkostüm

Spielanleitung: Zur Einstimmung verkleidet sich die Pädagogin als Clown und versucht, die Kinder zum Lachen zu bringen. Gemeinsam erarbeiten, warum ein Clown lustig ist und wie es ist, in eine andere Rolle zu schlüpfen. Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind beginnt, geht in die Mitte und kniet sich vor ein anderes Kind hin. Es versucht das andere Kind zum Lachen zu bringen, indem es Geräusche oder lustige Grimassen macht. Wenn das Kind lacht, werden die Rollen getauscht und das andere ist der Clown.





Luftballonspiele

Ziel: Wahrnehmung üben, Geschicklichkeit schulen, das Miteinander fördern.

Besondere Hinweise: Die Kinder sollen sich weitere Luftballonspiele ausdenken.

Alter: ab 3 Jahre

Dauer: ca. 5 Minuten

Material: viele, viele Luftballons, Luftballonpumpe

Spielanleitung: Es sollen viele Luftballons, mindestens einer pro Kind, aufgeblasen und zugeknotet werden. Zuerst experimentieren die Kinder selbstständig. Impulse: Der Luftballon wird angetippt - jedes Kind versucht seinen Ballon in der Luft zu halten. Alle Luftballons wirbeln durcheinander. Kein Luftballon darf den Boden berühren, darauf müssen alle Kinder gemeinsam achten.





Mit Hilfe von Spielmaterial zur Ruhe kommen

Ziel: Gruppengefühl, zur Ruhe kommen.

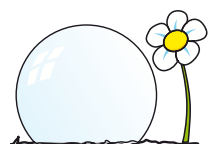
Besonderer Hinweis: keiner

Alter: ab 3 Jahre

Dauer: nach Bedarf

Material: Luftballons, Seidentücher, Seifenblasen, Watte

Spielanleitung: Es gibt viele Spielmaterialien, die dafür geeignet sind, Kinder zur Ruhe kommen zu lassen. Z.B. Seifenblasen herstellen, in die Luft blasen und zuschauen, wie sie zerplatzen; ein Seidentuch in die Luft werfen und wieder auffangen; mit einem Seidentuch die Seifenblasen zum Tanzen oder Platzen bringen; etc.





Po an Po

Ziel: Gruppengefühl entwickeln, Körperkontakt erfahren.

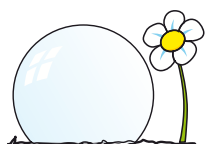
Besonderer Hinweis: Kinder können die Spielleitung übernehmen. Sie dürfen aber nur Anweisungen geben, die sie selbst als angenehm empfinden. Respekt vor Körperablehnung akzeptieren lernen.

Alter: ab 3 Jahre

Dauer: ca. 5 Minuten

Material: keines

Spielanleitung: Alle Kinder laufen frei im Raum herum. Die Pädagogin gibt Anweisungen, z.B. Ellbogen an Ellbogen - nun müssen sich zwei Kinder zusammentun und mit dem Ellbogen berühren. Weiterlaufen, und nach Aufforderung mit anderen Körperteilen berühren, z.B. Knie an Knie, Ferse an Ferse, etc. Die Spielleitung kann später auch von den Kindern übernommen werden. Kinder sind dabei häufig viel fantasievoller als Erwachsene.





Wer von uns fehlt?

Ziel: Beobachten, ruhigere Kinder werden wahrgenommen, Spaß.

Besonderer Hinweis: Eventuell Kinder, die einen guten „Gruppenüberblick“ haben, bitten, einmal nicht mit zu raten. Es rät jeweils nur einer. Das Erraten durch ertasten versuchen. Es werden 2 Spieler verdeckt.

Alter: ab 4 Jahre

Dauer: ca. 5 Minuten

Material: Decke

Spielanleitung: Die Kinder stehen im Kreis, das Gesicht nach außen gewendet. Alle schließen ihre Augen. Die Pädagogin führt ein Kind in die Mitte des Kreises. Dort hockt es sich hin und wird mit der Decke zugedeckt. Auf ein Zeichen drehen sich alle um und versuchen, so schnell wie möglich den Namen der versteckten Person zu erraten.

