

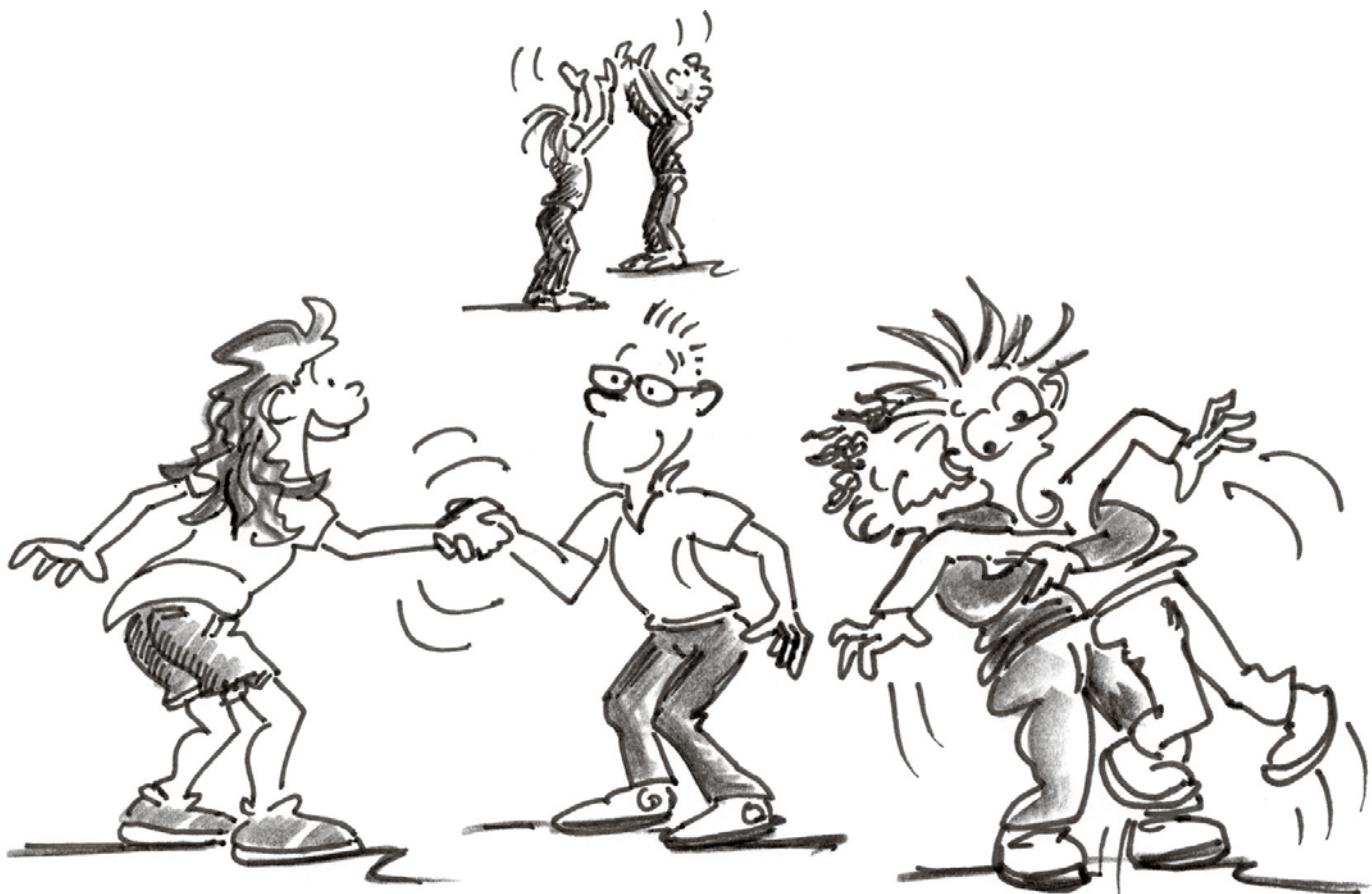
Sich kennenlernen – ein Kinderspiel

Text: Patrick Fust / ps
 Zeichnungen: Leo Kühne für die Ideenkiste
 «Bewegung in die Schule»



Die Schülerinnen und Schüler...

- » können mit Vielfalt umgehen: z. B. durch die Wahrnehmung und die respektvolle Begegnung mit Bewegungs- und Ausdrucksformen anderer Menschen.
- » können kooperieren: z. B. durch das Lösen von Gestaltungsaufgaben in Gruppen.



Im ersten Schritt des Kennenlernens geht man möglichst offen aufeinander zu und begrüßt sich.

Andere Menschen kann man auf ganz unterschiedliche Arten kennenlernen – im Leben allgemein und natürlich auch in der Schule. Besonders reizvoll ist es, wenn die Annäherung spielerisch geschieht. Gemeinsam erlebter Spass verbindet und sorgt für eine angenehme Klassenatmosphäre. Zum Kennenlernen gehört jedoch nicht nur der erste Kontakt, sondern auch das spätere Vertiefen der Beziehung. Spiele schaffen Gemeinschafts- und Erfolgserlebnisse und bilden so eine solide Basis für gegenseitiges Vertrauen. Im Folgenden werden einige auch körperlich bewegende Formen vorgestellt. Sie umfassen Teile, die je nach Corona-Schutzkonzept noch zurückgestellt werden müssen.

Hallihallo

Alle gehen frei umher. Die Schülerinnen und Schüler nehmen laufend miteinander Kontakt auf. Die Lehrperson gibt für die Art der Kurzkontakte immer wieder neue Aufträge, zum Beispiel:

- möglichst vielen die Hand schütteln
- sich mit immer neuen Ritualen begrüßen
- andere kurz hochheben
- hektisch umhergehen und andere anstoßen
- zu zweit Hand in Hand umher hüpfen
- sich in einer Gruppe treffen und miteinander laut lachen

Varianten:

- sich in einer Fremdsprache begrüßen und unterhalten
- einander in je einer anderen Sprache ansprechen
- sich mit je einem Fantasienamen vorstellen und sich möglichst viele Namen merken
- anderen Fragen stellen und eine kurze Szene daraus machen
- der Lehrperson weitere Kontaktideen vorschlagen
- im Freien den eigenen Ball auf Zuruf oder Zeichen mit einer Partnerin oder einem Partner tauschen

In der Klasse werden die Namen dynamisch geübt.

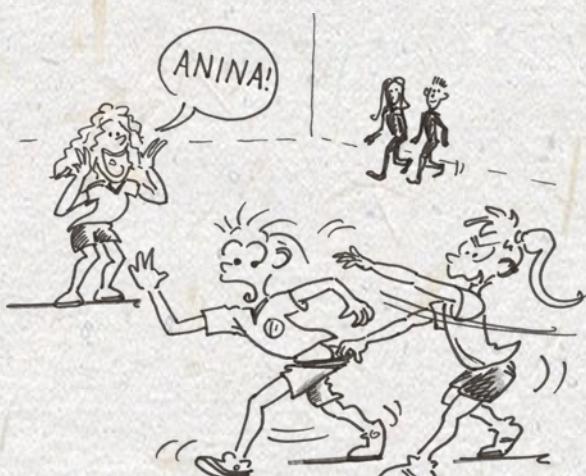
Partnerinnen- und Partnersuche

Die Spielerinnen und Spieler verteilen sich paarweise im Raum. Jemand bleibt alleine. Im Beispiel besteht das Duo aus Pascal und Anina, der Einzelgänger ist Marc.

Pascal und Anina nehmen den Namen des anderen an und gehen nahe nebeneinander umher. Marc ruft Anina zu sich. Pascal, der jetzt Anina heißt, will zu Marc gelangen. Die richtige Anina versucht, Pascal zurückzuhalten. Schafft Pascal es, tauscht er mit dem neuen Partner Marc wiederum den Namen. Anina wird zur Einzelgängerin und sucht jemand anderen. Missslingt die Flucht von Pascal, ruft Einzelgänger Marc einen neuen Namen.

Varianten:

- sich andersartig fortbewegen, zum Beispiel auf Zehenspitzen, in der Hocke, auf allen vier, hüpfend
- wahlweise den Vor- oder Nachnamen rufen
- jeweils für ein paar Runden den eigenen Namen behalten und dann wieder den Namen der Partnerin oder des Partners annehmen
- mehrere Einzelgängerinnen und Einzelgänger einsetzen
- im Freien mit längeren Laufwegen spielen



Unter Zeitdruck ist das Nennen der Namen von Mitschülerinnen und Mitschülern schwieriger – und lustiger.

Namenskarussell

Fünf bis zehn Teilnehmende stehen in einem Kreis, eine weitere Person ist mit einem gerollten Zeitungsbund in der Mitte. Im Beispiel ist die Mittespielerin Anina. Sie wählt Pascal aus und stellt sich vor ihn. Pascal nennt den Namen von jemand anderem im Kreis, zum Beispiel von Marc. Anina versucht, Marc mit der Zeitungsrolle zu berühren, bevor dieser ebenfalls einen Namen aus dem Kreis rufen kann. Ist Marc zu langsam oder ruft er den Namen der Mittespielerin Anina, geht er in die Mitte.



Die Schülerinnen und Schüler erkennen früh, dass sie ganz unterschiedlich sind – nur schon vom Äusseren her.

Varianten:

- nicht den Namen der Person nennen, die einen aufgerufen hat
- sich Fantasienamen geben, zum Beispiel von Künstlerinnen und Künstlern oder Tieren
- fremdsprachige Namen wählen
- statt Namen ein Geräusch zuordnen, zum Beispiel Tierlaute
- als Kreisteilnehmende auf einem Stuhl sitzen und zum Sprechen aufstehen
- nach jedem Wechsel der Person in der Mitte die Plätze tauschen
- ohne Zeitung: Die Kreisteilnehmenden strecken die Hände mit der Handfläche nach oben in den Kreis, die Person in der Mitte versucht, der aufgerufenen Person auf beide Hände zu patschen.
- in grösseren Gruppen oder im Plenum: Die Person, die aufruft, darf den nächsten Namen erst nennen, wenn sie mit beiden Händen den Boden berührt hat und wieder aufrecht steht.

Zeigen

Alle gehen zu Musik frei umher. Stoppt die Musik, bleiben alle stehen und schliessen die Augen. Die Lehrperson nennt einen Namen und alle zeigen in Richtung der entsprechenden Person. Auf das Zeichen der Lehrperson öffnen alle die Augen und kontrollieren ihre Einschätzung. Die nächste Runde beginnt.

Varianten:

- sich andersartig fortbewegen, zum Beispiel auf den Zehenspitzen, in der Hocke, auf allen vieren, hüpfend
- in die Richtung eines Spielers oder einer Spielerin mit bestimmten Merkmalen zeigen, zum Beispiel helle Socken, schwarze Hose, die längsten Haare



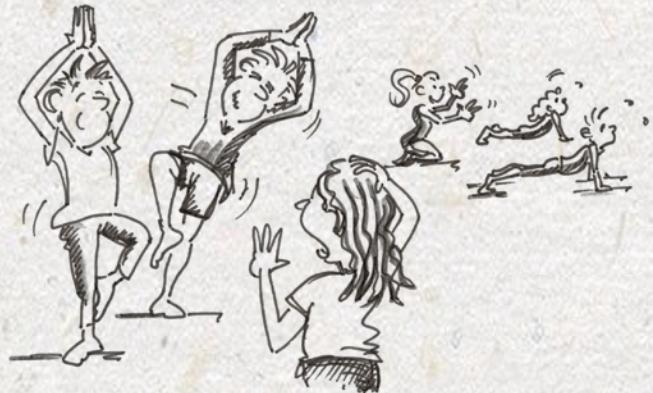
Natürlich sind sich die Schülerinnen und Schüler bewusst, dass auch Kompetenzen von Person zu Person unterschiedlich ausgeprägt sind.

Kampfansage

Zwei bis drei Teilnehmende stehen der Leitungsperson gegenüber. Diese gibt einen kleinen Bewegungswettkampf vor: Wer macht etwas am schönsten (zum Beispiel eine Statuel), am längsten (zum Beispiel einen Einbeinstand mit geschlossenen Augen), am meisten (zum Beispiel Liegestütze) oder am schnellsten (zum Beispiel Drehungen um sich selbst)? Bei Unklarheiten über Regeln und die Siegerin oder den Sieger entscheidet die Leitungsperson. Nach jeder Runde übernimmt jemand anders die Spielleitung.

Varianten:

- in Gruppen ab zwei: Jemand wählt eine Bewegungsaufgabe und erklärt, wie gut er oder sie diese erfüllen kann. Die Mitspielenden steigern ihre Gebote. Wer am meisten bietet, erledigt die Aufgabe. Erreicht er oder sie die Vorgabe, gibt es einen Punkt, sonst geht der Punkt an die Gegenspielenden.
- Laufwettkämpfe im Freien durchführen



Im Miteinander und Gegen- einander werden die unter- schiedlichen Stärken und Schwächen von sich und den anderen wahrgenommen.

Seilschaften

Die Klasse teilt sich in beliebig grosse Gruppen auf, wobei jede Person ein Seil oder ein langes Stück Schnur hat. Die Mitwirkenden kämpfen mit aneinandergebundenen Körper- teilen gegeneinander. Wettkampf und Regeln werden inner- halb der Gruppe festgelegt. Es können zum Beispiel Füsse oder Hände – von einer Person oder mehreren – zusammengebun- den und Sportarten ausgeübt werden, zum Beispiel Leicht- athletikdisziplinen, Ballspiele. Nach einer Weile werden neue Gruppen gebildet.

Varianten:

- miteinander statt gegeneinander etwas schaffen, zum Beispiel Luftballons in der Luft halten oder vorwärststreichen
- gleichzeitig einen Gegenstand auf dem Kopf balancieren, zum Beispiel Footbag, Bierdeckel, Jasskarte
- in Gruppen mit vorgegebener Grösse spielen



Auch bei Einschränkungen, die ja alle mehr oder weniger haben, gilt es, das eigene Potenzial so gut wie möglich abzurufen.

Handicapsprint

Die Klasse teilt sich in beliebig grosse Gruppen auf. Jede Gruppe legt eine Rennstrecke im Schulhaus oder im Freien fest und bestimmt, nach wie vielen Schritten jeweils welche zusätzliche Aktivität ausgeführt werden muss, zum Beispiel den Boden mit bestimmten Körperteilen berühren, sich um sich selber drehen. Wer ist beim Sprint gegeneinander am schnellsten?

Varianten:

- nacheinander laufen und die Laufzeiten mit einer Stoppuhr messen
- sich andersartig fortbewegen, zum Beispiel rückwärts, seitwärts, auf allen vieren, ein- oder beidbeinig hüpfend
- gleichzeitig einen Gegenstand auf dem Kopf balancieren, zum Beispiel Bierdeckel, Jasskarte, Footbag
- gleichzeitig einen Gegenstand zwischen den Beinen einklemmen, zum Beispiel Etui, Radiergummi, Footbag
- die Rennstrecke auf eine Treppe verlegen und einen Rhythmus festlegen, zum Beispiel nach drei Stufen aufwärts jeweils zwei Stufen abwärts steigen
- als Duo sprinten, zum Beispiel mit Handhalten, als Schubkarren, mit je einem aneinandergebundenen Bein im Dreibeinlauf, mit je einem Fuss in je einem Loch in einer Zeitungsseite, mit mehreren zwischen den beiden Körpern eingeklemmten Gegenständen
- in Gruppen mit vorgegebener Grösse spielen



In einer Gruppe geht es auch darum zu wissen, wo man steht. Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich als Teil der Klasse wahr und gliedern sich ein.

Schön der Reihe nach



Die Spielerinnen und Spieler stehen in zwei möglichst gleich grossen Kolonnen hintereinander, zuvorderst ist die Chefin oder der Chef. Die Lehrperson steht in der Nähe der beiden Leitenden. Die Lehrperson gibt ein Sortierkriterium vor, zum Beispiel Körpergrösse, Anzahl Geschwister, Schuhgrösse, Geburtsmonat, Hausnummer, hinterste zweistellige Zahl der eigenen Telefonnummer, Anfangsbuchstabe des Vornamens. Die Gruppen sortieren ihre Mitspielenden nach dem genannten Kriterium in einer Reihe. Dabei darf nur stumm, mit Händen und Füssen kommuniziert werden. Glaubt eine Leitperson, die Aufstellung der Gruppe sei richtig, wird die Hand gehoben. Die Lehrperson kontrolliert: Ist alles korrekt, bekommt dieses Team den Punkt. Sonst geht der Punkt an die andere Gruppe.

Varianten:

- die Leitperson nach jeder Runde wechseln
- ohne Leitperson: Jedes Mitglied kann die Hand heben.
- sich in geschlechtergetrennten Gruppen mit geschlossenen Augen nach Körpergrösse aufstellen
- in drei oder mehr Gruppen spielen: Bei falscher Aufstellung der kontrollierten Gruppe bekommen alle anderen Teams einen Punkt.
- die Kriterien mit Rechenaufgaben verbinden, zum Beispiel die zusammengezählten Altersjahre der Eltern, die Quersumme des eigenen Geburtsdatums
- das Kriterium in einer Fremdsprache nennen

Wenn sich Menschen gut kennen, können sie angemessen aufeinander eingehen. So können sie Gemeinsames schaffen – auch Kreatives.

Strichzeichnung

Die Mitspielenden stehen in Dreier- bis Fünfergruppen vor je einem grossen Blatt an einer Wand. Die Spielenden einer Gruppe zeichnen stumm, abwechselungsweise einen ununterbrochenen Strich aufs Blatt und gehen auf das schon Gezeichnete ein, damit ein Gesamtbild entsteht. Sie stehen dabei auf einem Bein und wechseln nach jeder Runde das Standbein.

Varianten:

- mit der schwächeren Hand oder einem Fuss zeichnen
- mit den Strichen über die von einer anderen Gruppe im Voraus eingezeichneten fünf Punkte fahren
- die Skizzen mit einem Titel versehen und aufhängen
- das wertvollste Werk bestimmen, zum Beispiel mit einem Zeichen jeder Spielerin und jedes Spielers auf ihren Favoriten



Und wenn es einem mit einer anderen Person richtig wohl ist, kann man auch Berührungen zulassen.

Partnermassage

Zwei Personen stehen hintereinander. Die hintere Person massiert der vorderen den Nacken, die Schultern und den Rücken. Diese gibt laufend Rückmeldungen, was guttut und was nicht und erklärt, was wie verändert werden soll. Nach rund zwei Minuten werden die Rollen getauscht. Mit dem Gegenüber, in Gruppen oder im Plenum kann über die Erfahrungen reflektiert werden.



Varianten:

- die sitzende oder liegende Person massieren
- in einem grossen Stehkreis gleichzeitig massieren und massiert werden
- Rückmeldungen ohne Worte geben, zum Beispiel mit Geräuschen oder Körpersignalen
- sich selber massieren, zum Beispiel Gesicht, Nacken, Hände, Füsse
- zum Massieren einen kleinen Ball oder Footbag verwenden

Weitere Informationen

Alle Spielbeschreibungen stammen aus Patrick Fusts Ideenkiste «Bewegung in die Schule», INGOLDVerlag, 2018. Im gleichen Verlag erschien 2020 seine Ideenmappe «Mehr Bewegung in die Schule». www.ingoldverlag.ch

Der Autor

Patrick Fust ist Lehrer an der Sekundarschule Teufen AR und seit 2007 Weiterbildner im Bereich «Bewegte Schule» für Lehrpersonen und Eltern von 4- bis 16-Jährigen. Er leitet schulinterne Kurse und engagiert sich bei «Schule bewegt» sowie in weiteren nationalen und kantonalen Projekten. www.bewegung-in-die-schule.ch