



### Gekonnt geklatscht

Bis auf einen Schüler setzen sich alle Schüler in einen Stuhlkreis. Der Schüler, der nicht sitzt, geht kurz vor die Tür.

Sie als Lehrkraft geben einen zu klatschenden Takt oder eine zu klatschende Melodie vor. Dies üben Sie kurz mit den Schülern. Einem Schüler geben Sie das Zeichen, dass er den Takt bzw. die Melodie falsch klatschen soll.

Bitte Sie nun den Schüler vor der Tür wieder in die Klasse zurück und fordern ihn auf, genau hinzuhören und den falsch klatschenden Schüler zu identifizieren.

Welcher Ihrer Schüler löst die Aufgabe am schnellsten?

*Variation:* Beginnen Sie mit einer möglichst kleinen Gruppe und vergrößern Sie die Gruppengröße. Je mehr Schüler in dem Stuhlkreis klatschen, desto schwieriger wird die Übung. Sie können aber auch variieren, indem Sie zwei Schüler auf die Suche nach dem falsch klatschenden Schüler schicken. Schwierig wird es auch, wenn Sie zwei Schüler falsch klatschen lassen und beide identifiziert werden müssen. Natürlich ist es auch möglich, eine Melodie oder einen Takt zu stampfen oder zu pfeifen.

*Material:* Stühle

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass sich die Schüler trotz der zu spielenden Melodie alle möglichst leise verhalten.

### Luftpost

Alle Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis.

Jeder Schüler erhält eine Wortkarte von Ihnen. Diese darf nur der Schüler selbst lesen.

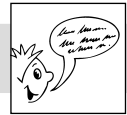
Nacheinander schreiben die Schüler ihr Wort in die Luft. Die anderen Schüler müssen das Wort erraten. Dabei ist es sinnvoll, dass der Schüler das Wort mehrfach schreibt. Achten Sie dabei darauf, dass er Schreibpausen macht.

Welcher Schüler errät die meisten Wörter?

*Variation:* Die Schüler können sich auch Wörter selbst ausdenken. Lassen Sie sie die Wörter aufschreiben, sodass Sie eine gute Kontrollmöglichkeit haben.

*Material:* Stühle, je eine Wortkarte pro Schüler

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass sich die Schüler alle leise verhalten.



## Hinkende Schlangen

Teilen Sie die Klasse in zwei bis drei Gruppen auf.

Die Schüler stellen sich nun hintereinander auf und fassen sich an den Schultern. Anschließend winkelt jeder Schüler ein Bein an, sodass er nur noch auf einem Bein steht.

Nun sollen die Schlangen durch den Raum hüpfen. Wenn die Schlangen sicher im Bewegungsablauf sind, lassen Sie die Schlangen zu einem Wettrennen antreten. Geben Sie aber einen kurzen Moment zum Durchschnaufen und Entspannen.

Die Schlangen stellen sich dazu an einem Ende vom Raum auf und sollen zum gegenüberliegenden Ende als eine Gruppe hüpfen. Lässt ein Gruppenmitglied seinen Vordermann los oder muss sein Bein absetzen, muss diese Schlange ausscheiden oder von vorn beginnen.

Es ist außerdem nicht erlaubt, die Beine während des Hüpfens zu wechseln.

*Variation:* Sie können am Anfang die Schlangen auch mit beiden Beinen hüpfen lassen. Das ist oft sinnvoll, weil es wesentlich einfacher ist.

*Material:* –

*Hinweis:* –

Konzentrations-  
spiele

Vertrauens- und  
soziale Spiele

Kommunikations-  
übungen

## Alle auf einem Tuch

Legen Sie ein Tuch auf den Boden.

Die Schüler sollen nun folgende Frage klären: Wie viele Mitschüler können sich auf dieses Tuch stellen, ohne dass auch nur ein Fuß außerhalb des Tuchbereiches ist? Bedingung: Die Schüler müssen fünf bis zehn Sekunden in ihrer Position bleiben können.

Lassen Sie zunächst jeden Schüler schätzen und notieren Sie die Antworten an der Tafel.

Nun kann das Spiel losgehen. Wer hat am besten geschätzt?

*Variation:* Sie können das Tuch so groß, wie Sie möchten, gestalten. Um es den Schülern schwieriger zu machen, können Sie das Tuch kleiner falten.

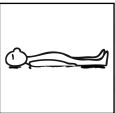
*Material:* ein altes, großes Tuch

*Hinweis:* –

Auflockerungs-  
spiele

Zuordnungsspiele

Entspannungs-  
spiele



### Mich entspannt

Die Schüler stellen sich in einen Kreis und Sie stellen sich mit in den Kreis,

Nun zeigen Sie den Schülern eine Tätigkeit, die Sie entspannt. Das darf aber nur pantomimisch geschehen, ohne dass Sie dabei sprechen.

Ihre Schüler machen Ihnen die Tätigkeit nach und signalisieren durch Mimik und Gestik, ob sie diese Tätigkeit auch entspannen würde.

Nun ist Ihr Nachbar an der Reihe.

*Variation:* Sie können gern auf den Bewertungsteil verzichten. Dann ist das Spiel etwas schneller zu Ende.

*Material:* –

*Hinweis:* –

### Male genau

Legen Sie fünf Gegenstände auf einen Tisch.

Fordern Sie Ihre Schüler auf, sich diese Gegenstände ganz genau anzuschauen. Dabei dürfen die Schüler die Gegenstände auch kurz in die Hand nehmen oder um den Tisch herumlaufen.

Sie legen dann alle Gegenstände weg, sodass sie niemand mehr sehen kann.

Ihr Schüler sollen nun innerhalb einer von Ihnen vorgegebenen Zeit einen der Gegenstände so genau wie möglich zeichnen.

Wer trifft den Gegenstand am genauesten?

*Variation:* Sie können gern auch sagen, dass sich die Schüler ihr Handy, ihre Uhr, ihr Federmäppchen etc. genau anschauen sollen. Im Anschluss sollen sie dann diese so genau wie möglich zeichnen. Sie können aber auch die Gegenstände in einem Zwischenschritt noch einmal präsentieren. Dabei dürfen die Schüler jedoch nicht zeichnen. Wählen Sie dann die Betrachtungszeit kürzer.

*Material:* fünf beliebige Gegenstände aus dem Raum, Papier und Stifte

*Hinweis:* Je detailliertere Gegenstände Sie präsentieren, desto mehr Zeit räumen Sie dem Betrachten der Gegenstände ein. Sie werden selbst schnell merken, wann die Betrachtungszeit ausreichend war (nämlich dann, wenn die Schüler unruhig werden).