

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Einführung

Damit Spiele gelingen, müssen sich die Spieler an Regeln halten und damit es allen Spaß macht, muss man aufeinander Rücksicht nehmen. Doch immer mehr Kinder haben Schwierigkeiten mit dem Sozialverhalten, noch verstärkt durch die Isolation während der Corona-Pandemie. Eine wesentliche Voraussetzung für einen guten Umgang miteinander ist es, andere als Personen wahrzunehmen und sich in sie hineinversetzen zu können. Um diese Fähigkeiten auf kindgerechte Weise zu fördern, eignen sich Spiele, bei denen man aufeinander achtgeben muss und sich unfaires und rücksichtsloses Verhalten nicht auszahlen. Nur wer kooperiert kann gewinnen!

Spielesammlung

(Affen-)Krankenhaus (5 bis 8 Jahre)

Material

Eine Matte oder ein Weichboden

Spielidee

Im Affenschwungel geht ein Virus um! Affen, die von ihm berührt werden, erkranken und erhalten Hilfe von den anderen Affen.

Spielregeln

Je nach Gruppengröße ein oder mehrere Fänger*innen (=Viren). Wer getickt ist legt sich hin. Zwei andere Spieler*innen ziehen oder tragen den/die "Kranke*n" zu einer Matte (= Krankenhaus). Während des Transportes dürfen diese Spieler*innen nicht getickt werden. Im Krankenhaus ist der/die "Kranke" sofort genesen und darf wieder loslaufen.

Personen-Memory (Vor- und Grundschule, gut für gemischte Gruppen)

Material

keins

Spielidee

Ein Memory-Spiel mit menschlichen Paaren. Wichtig ist, was *vor* dem Spiel geschieht. Beste Freunde als Paare sind nämlich allzu leicht zu finden! Suche einen Partner, den man bei dir nicht erwartet und sprich dich mit diesem ab.

Spielregeln

Zwei bis drei Kinder werden die Spieler und verlassen den Raum (Geräteraum, Flur etc.). Die übrigen finden sich paarweise zusammen. Jedes Paar einigt sich auf ein Geräusch (z.B. meckern wie eine Ziege, schnalzen, klatschen, stampfen, etwas rufen usw.). Dann gehen alle durcheinander. Die Spieler werden zurückgeholt.

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Variante 1: Alle machen ständig ihre Geräusche. Die Spieler versuchen aus dem Durcheinander Paare herauszuhören. Haben sie ein Paar gefunden, führen sie es zusammen. Das letzte Paar, das übrig bleibt, kann zu den nächsten Spielern werden.

Variante 2: Die Kinder sind stumm, bis sie von einem Spieler angetippt werden. Dann machen sie einmal ihr Geräusch. Die Spieler merken sich wer welches Geräusch macht und versuchen auf diese Weise Paare zu bilden. Natürlich darf dasselbe Kind mehrfach angetippt werden.

Variante 3: Die Paare denken sich zu dem Geräusch noch eine passende Bewegung aus.

Variante 4: Die Spieler spielen gegeneinander und schicken „ihre“ Paare in eine bestimmte Ecke. Wer am Ende die meisten hat, gewinnt.

Variante 5: Als Vereinfachung für jüngere Kinder oder große Gruppen können die TN an festen Plätzen stehen, statt durcheinander zu gehen.

Variante 6: Ein Spieler darf nach einem erfolgreichen Versuch noch einmal ein Paar anticken.

Das Spiel endet, sobald alle Paare gefunden sind.

Schiffe versenken (ab 5 Jahren)

Material

Ein Reifen pro Kind, ein oder mehrere Bälle, Spielfeld

Spielidee

Reifenboote werden von einem Piraten / einer Piratin mit einer Ball - Kanonenkugel versenkt. Schwimmer*innen können von kooperativen Booten aufgenommen werden.

Spielregeln

Zu Beginn des Spiels hält jede/r Spieler*in einen Reifen als Boot um den Körper; ein Spieler ist der/die Pirat*in ohne Reifen, dafür mit einem Ball.

Der/die Pirat*in läuft mit dem Ball und versucht ihn durch einen Reifen zu werfen. Gelingt dieses, muss die entsprechende Person den Reifen fallen lassen und wird zum "Schwimmer" / zur "Schwimmerin". Der Reifen wird sofort vom ÜL oder von einem/r bereits ausgeschiedenen Spieler*in aus dem Spielfeld entfernt (Gefahrenquelle Ausrutschen).

Wird eine schwimmende Person erneut abgeworfen, scheidet sie aus dem Spiel aus.

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Ein/e "Schwimmer*in" kann jedoch von einem anderen Boot mit aufgenommen werden, indem er / sie mit in deren Reifen steigt.

Schafft es der/die Pirat*in innerhalb von 2 Minuten eine bestimmte Anzahl von Personen (ca. 3-5) aus dem Spiel zu werfen, gewinnt er / sie. Schafft der/die Pirat*in es nicht, haben die Bootsfahrer*innen gewonnen.

Vorschläge für Varianten:

Es gibt mehrere Pirat*innen.

Begrenzte Schrittzahl für den / die Piraten vor dem Wurf.

Das Spiel endet erst, wenn alle Schiffe versenkt sind.

Mumienwecker (ab 5 Jahren)

Material

Kein Materialbedarf

Spielidee

Andere zum Lachen bringen.

Spielregeln

Die Kinder liegen bis auf eins als „Mumien“ in Rückenlage mit über der Brust gekreuzten Armen und starren an die Decke.

Das übrige Kind ist der „Mumienwecker“ und versucht eine Mumie zum Lachen zu bringen, ohne sie jedoch zu berühren.

Die Mumie darf nicht die Augen zukneifen. Muss eine Mumie lachen, ist sie erweckt und hilft dabei, die anderen Mumien aufzuwecken.

Kranker Hase (Grundschule)

Material

Spielfeld

Spielidee

Die ganze Gruppe beschützt den "kranken Hasen" um zu gewinnen.

Spielregeln

Je nach Gruppengröße ein bis zwei Jäger*innen. Die Jäger*innen verlassen den Raum, während ein kranker Hase bestimmt wird. Nun kommen die Jäger*innen wieder herein und beginnen jeden zu ticken, den sie erwischen können. Getickte setzen sich hin. Wird der kranke Hase getickt ist das Spiel vorbei und die Jäger*innen gewinnen. Nur wenn es die Hasen schaffen, den kranken Hasen so gut (und unauffällig!) zu schützen, dass er am Ende übrig ist, gewinnen die Hasen.

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Vorschläge für Varianten

Der / die Jäger*innen haben nur eine begrenzte Zeit, um den kranken Hasen zu erwischen (zum Beispiel 1 Minute).

Es gibt zwei kranke Hasen und es genügt, wenn einer "überlebt".

Dirigent (Grundschule)

Material

Kein Materialbedarf

Spielidee

Genau auf die anderen Spieler*innen achten und den/die Detektiv*in in die Irre führen.

Spielregeln

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind wird als Detektiv*in bestimmt und geht außer Sichtweite. Nun wird durch Fingerzeig ein/e Dirigent*in bestimmt. Diese/r macht unterschiedliche Bewegungen vor, die alle nachahmen sollen (zum Beispiel Armpendel, auf der Stelle hüpfen, einen Fuß zur Seite tippen, etc.). Der/die Detektiv*in wird gerufen und stellt sich in die Kreismitte. Von dort versucht er/sie den Dirigenten / die Dirigentin ausfindig zu machen.

Findet der/die Detektiv*in zum Beispiel nach 3 Versuchen den Dirigenten / die Dirigentin, hat er/sie gewonnen. Sonst gewinnt die Gruppe.

Tipps

Wenn die gesamte Gruppe den Dirigenten / die Dirigentin anstarrt, ist es sehr leicht für den/die Detektiv*in. Schläuer ist es also, die Übung auch von anderen Teilnehmer*innen abzugucken.

Der/die vormalige Dirigent*in kann der/die nächste Detektiv*in werden. Das motiviert, sich für das Vormachen zu melden.

Königsball (Grundschule)

Material

1-2 Bälle, 2 Bänke, Spielfeld mit Mittellinie. Die Feldgröße sollte so gewählt werden, dass alle Spieler über das gegnerische Feld werfen können.

Spielidee

Die Mannschaft versucht über die gegnerische Mannschaft hinweg ihrer/m "König*in" auf der Bank einen Ball zuzuwerfen. Taktisch ist es sinnvoll, die besten Ballspieler bis zuletzt für die Abwehr im Feld zu behalten. Folglich bekommen die kleinsten und schwächsten Spieler zu Anfang immer den Ball, damit sie sich zuerst zum "König" / zur "Königin" auf die Bank werfen können. Sie erhalten automatisch viel Übung und Zuspruch.

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Spielregeln

Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Die Mannschaften bestimmen eine/n "König*in". Jeweils hinter der gegnerischen Mannschaft steht der/die eigene "König*in" auf einer Bank. Der ÜL ist Schiedsrichter.

Der Ball wird an der Mittellinie ins Feld gegeben. Die Feldmannschaft, die ihn zuerst bekommt, versucht ihn ihrem "König" / ihrer "Königin" zuzuspielen. Die gegnerische Mannschaft darf kontaktlos abwehren.

Fängt der/die "König*in" den Ball, darf der/die Werfer*in sich mit auf die Bank stellen und nun ebenfalls fangen. Fängt der/die "König*in" den Ball nicht oder fällt beim Fangen von der Bank, ist der Wurf ungültig. In jedem Fall erhält nun die andere Mannschaft den Ball.

Die Mannschaft, die zuerst vollständig auf der Bank steht, hat gewonnen.

Vorschläge für Varianten:

Es gibt mehrere Bälle.

Die Mannschaft, die nach einer bestimmten Zeitspanne (z.B. 5 Minuten) mehr Spieler auf der Bank hat, gewinnt.

Bereits zu Beginn 2 "Könige / Königinnen" bestimmen (zum Beispiel ein großes und ein besonders wurfschwaches Kind).

Asterix und Obelix (ab 3. Klasse)

Material

eine Grenzbank oder ein Weichboden (o.ä.) markieren das römische Lager, eine Bank ist das gallische Dorf. Darauf stehen zu Spielbeginn 5 Keulen oder leere Plastikflaschen als Flaschen mit Zaubertrank.

Spielidee

Asterix und Obelix verteidigen Flaschen mit Zaubertrank gegen die römische Armee. Die "Römer" müssen sich absprechen und taktieren um an den Zaubertrank zu gelangen.

Spielregeln

Gespielt wird in der ganzen Halle. Das Römerlager ist an einem Kopfe der Halle, das gallische Dorf am anderen Ende. Letzteres muss von allen Seiten frei zugänglich sein.

Die Römer greifen das gallische Dorf an und versuchen die Flaschen mit Zaubertrank zu erbeuten.

- Nur eine Flasche pro Römer
- Die Gallier dürfen die Flaschen nicht berühren / festhalten
- Wer mit oder ohne Flasche von den Galliern getickt wird, muss ohne Beute ins Römerlager zurückkehren und gilt als Gefangener
- Flaschen dürfen nicht weitergegeben werden! (Verletzungsgefahr durch weggeworfene Keulen)

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Vorschläge für Varianten:

Gefangene Römer können sich mit einer erbeuteten Flasche freikaufen. Sie geben sie an die Gallier zurück, müssen dann aber nochmals ihr Lager aufsuchen, bevor sie erneut angreifen dürfen.

Sind die Gallier zu sehr unterlegen, kann ein dritter Gallier (zum Beispiel "Idefix") das Team unterstützen.

Kürzere oder längere Spieldauer.

Mehr oder weniger Flaschen mit Zaubertrank.

Spielfeldgröße verändern.

Die Seite, die nach 3 Minuten die meisten Flaschen hat, hat gewonnen. Haben die Römer alle Flaschen (und keine Gefangenen), endet das Spiel vorzeitig.

Kroko-Polo (ab 3. Klasse)

Material

Spielfeld. Pro Mannschaft zwei Turnmatten, einen großen Kasten auf Rädern und einen umgedrehten kleinen Kasten mit einigen Softbällen. Je eine weitere Matte rechts und links vom Spielfeldrand (= "Himmel").

Spielidee

Kroko-Polo ist auf den ersten Blick ein klassisches "Völkerspiel", bei dem zwei Völker versuchen sich gegenseitig aus dem Spiel zu werfen. Jedoch kann in diesem Spiel jeder nach seinen Stärken eingesetzt werden. Es gibt Baumeister, mutige Enterer, heimliche Diebe und gute Werfer im Hintergrund. Selbst wer aus der direkten Konfrontation ausscheidet, ist seiner Mannschaft noch von Nutzen.

Spielregeln

Zwei Mannschaften an gegenüber liegenden Hallenseiten. Zwischen den Mannschaften ist ein Säuremeer. Wer es berührt stirbt sofort und muß in den „Himmel“ = auf eine Matte am Spielfeldrand, von der aus beide Seiten eingesehen werden können. Wer von der Gegenseite abgeworfen wird kommt ebenfalls dorthin. Mit Hilfe der Geräte können Brücken zum andern Team gebaut werden, um Gegenstände oder Bälle zu erbeuten oder eventuell zu „entern“.

Spieler, die im Himmel sind, dürfen von dort aus ihrer Mannschaft Tipps geben und Bälle aus dem Meer holen, um sie ihrer Mannschaft zuzuwerfen. Damit es im "Himmel" keinen Streit gibt, hat jede Mannschaft einen eigenen "Himmel", einmal rechts und einmal links am Spielfeldrand.

Es gewinnt das Team von dem am Ende (z.B. nach 5 min.) die meisten Mitglieder übrig sind.

Zusammen spielen

Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens

Fliehendes Tor (ab 3. Klasse)

Material

Für je 3 TN ein Rollbrett und einen kleinen Kasten, für die Hälfte der TN ein Parteiband, mindestens 1 Ball.

Sicherheit: Für dieses Spiel herrscht Turnschuhzwang!

Spielidee

Läufer*innen schieben die Ballspieler*innen bei einer wilden Verfolgungsjagd auf das Tor. Taktieren und kooperieren in einem sehr lustigen Chaos!

Spielregeln

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Eine Mannschaft erhält Parteibänder. In jeder Mannschaft wird ein umgedrehter kleiner Kasten auf einem Rollbrett das Tor. Es wird von einem oder zwei TN geschoben. Die Übrigen TN finden sich zu 3er Teams zusammen. Jedes Team hat ebenfalls einen umgedrehten kleinen Kasten auf einem Rollbrett.

Eine/r aus jedem Team nimmt in diesem Kasten platz. Die beiden anderen sind die Läufer*innen und schieben.

Nur der/die Spieler*in im Kasten darf den Ball berühren.

Nun gilt es, durch geschicktes Verfolgen, Zuwerfen, Einkesseln und Abschirmen den Ball in das gegnerische Tor zu werfen und dabei das eigene Tor zu verteidigen.

- Andere 3er-Teams dürfen dabei nicht berührt werden.
- Um ein stehendes Team muss herumgefahren werden.
- Überholer müssen sich freihalten.
- Das schnellere Team muss ausweichen.
- Ein/e Ballspieler*in darf nie nur von einem/r Läufer*in geschoben werden.
- Die Spieler*innen mit dem Tor behalten immer beide Hände am kleinen Kasten. Sie dürfen ausweichen, aber nicht mit Beinen oder Armen den Ball abwehren.

Begeht ein 3er-Team ein Foul, erhält es eine Zeitstrafe und muss für eine Minute an den Spielfeldrand.

Fällt ein Tor, egal für welche Seite, steigen alle Ballspieler*innen aus dem Kasten und werden von einem/r der beiden Läufer*innen abgelöst. Jede Mannschaft kehrt auf ihre Spielfeldseite zurück, erst dann geht es weiter.

Vorschläge für Varianten

Mehrere Bälle machen das Spiel noch schneller.

Geht die Spielerzahl nicht auf, kann mit Auswechselspieler*innen gespielt werden, die nach Bedarf eingewechselt werden.