



**SOS
KINDERDORF**

Jedem Kind ein liebevolles Zuhause

starke 10

Spiele und Anregungen
zur Stärkung
sozialer Kompetenzen

Unterrichtsmaterialien

Grundstufe 1



www.sos-kinderdorf.at/starke10

Impressum:
SOS-Kinderdorf Österreich
Stafflerstraße 10a
Tel: 0512/5918
willkommen@sos-kinderdorf.at
www.sos-kinderdorf.at



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Aufbau und Handhabung der Übungseinheiten	4
ÜE 1: Flitzi stellt sich vor	6
ÜE 2: Wer bin ich – was macht mich aus?	8
ÜE 3: Eigene Kraft spüren – sich kräftig spüren	10
ÜE 4: Schau, was ich kann!	12
ÜE 5: Angst haben dürfen.	14
ÜE 6: Wir sind eine Klasse	16
ÜE 7: Regeln machen Sinn – machen Regeln Sinn?	18
ÜE 8: Wir helfen einander	20
ÜE 9: Mein Land, dein Land – Fremdes als Bereicherung	22
ÜE 10: Gemeinsam feiern wir ein (Abschieds-) Fest	24
Anhänge:	
Die Spiel- und Übungseinheiten im Überblick	26
ÜE 2: Was ist besonders an mir?.	27
ÜE 4: Schatzkarten	28
ÜE 5: Buchstabensalat.	29
ÜE 6: Singspiel „Nimm den Schuh“	30
ÜE 7: Gebots- und Verbotsschilder, Bewegte Pausenspiele	31
ÜE 8: Suchbild	37
ÜE 9: Umul Konu – ein Spiel aus Korea.	38
ÜE 10: Bastelanleitung Flitzi-Flöhe	39
Literaturverzeichnis.	40
SOS-Kinderdorf – eine Idee geht um die Welt	41
Buchtipps zum Weiterlesen	42
Zu den AutorInnen	44

Impressum:

SOS-Kinderdorf, Stafflerstraße 10a, 6020 Innsbruck

Projektleitung: Mag. Angelika Schwaiger (SOS-Kinderdorf/Verlag),

Mag. Elisabeth Zöhler (SOS-Kinderdorf/Fachbereich Pädagogik/Sozialpädagogisches Institut)

Konzeption & Text: Margarete Ringler, Markus Steger, Elisabeth Zöhler

Illustrationen: Nina Hammerle

Layout und Satz: Veritas Verlag, Linz



Einleitung

Die Erwartungen an die Schule sind hoch. Sie soll Wissen vermitteln, aktuell sein und ständig neue Lerninhalte in den Unterricht einbauen. Da bleibt wenig Spielraum für die „menschliche“ Seite des Systems Schule. Welchen Platz habe ich in der Klassengemeinschaft? Wie gewinne ich Freunde? Mag mich die Lehrerin bzw. der Lehrer, wird meine Arbeit geschätzt?

Kindern brennen diese Fragen aber unter den Nägeln. Auch wenn es kein eigenes Unterrichtsfach „Soziales Lernen“ gibt, beschäftigen sie sich damit. Manchmal sogar so intensiv, dass kein Platz mehr für Deutsch und Mathematik bleibt und die Klassengemeinschaft das Wohlbefinden beeinträchtigt.

Schaffen Sie daher Freiräume, in denen sich die Kinder mit sich selbst und der Gemeinschaft in der sie in der Schule leben, auseinandersetzen können. Das Projekt „starke 10“ unterstützt Sie dabei, indem es konkrete Ideen und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen bereithält.

Das Wichtigste zum Projekt:

- „starke 10“ bietet Unterrichtsmaterialien für die Volksschule. Es gibt diese für zwei Altersgruppen: Hier vorliegend finden Sie Materialien für die 1. und 2. Klasse Volksschule (Grundstufe I). Der zweite Teil richtet sich an die 3. und 4. Klasse Volksschule (Grundstufe II), ebenfalls zu finden unter www.sos-kinderdorf.at/starke10.
- Beide Module bestehen aus 10 Spiel- und Übungseinheiten, die einfach und ohne spezielle Vorbereitungen in den Unterricht integriert werden können.
- Die spielerisch-interaktive Erfahrung steht im Mittelpunkt des Lernens. „starke 10“ sollen und dürfen Spaß machen!
- Die Materialien wurden in Zusammenarbeit mit SpielpädagogInnen entwickelt und von LehrerInnen getestet.
- Eine spannende Rahmengeschichte rund um „Flitzi“ verbindet die Einheiten und Spiele miteinander. Die Kinder lieben diese Kombination aus Geschichte und Spiel, die im Fachjargon Spielkette genannt wird.

Stimmen zu „starke 10“:

- Die Geschichten und Spiele rund um Flitzi haben den Kindern Spaß gemacht. Auch mir gefällt das Konzept gut: Es ist sofort anwendbar und erfordert keine großen Vorbereitungen. Für mich war es interessant, die Verhaltensweisen der einzelnen Kinder bei den Spielen zu beobachten.
(Irene Grundner, VS Lenzing)
- Die Kinder haben Flitzi lieben gelernt. Er ist täglich gegenwärtig gewesen und wird es sicher bleiben – vor allem, wenn etwas anders läuft als gewohnt.
(Karin Ertl, 2a - VS Hürsching)
- Meine 2. Klasse spricht sehr gut auf die Spiel- und Übungseinheiten an und freut sich jedes Mal, wenn ich von HARABO (so heißt Flitzi bei uns) eine neue Geschichte erzähle. Sie wissen, dann folgen Spiele oder andere Dinge, die sich vom üblichen Unterricht unterscheiden.
(Brigitte Rohmoser, VS Hüttschlag)



Neugierig geworden? Dann starten Sie, am besten gleich heute!



Aufbau und Handhabung der Übungseinheiten

„starke 10“ besteht aus 10 Spiel- und Übungseinheiten die inhaltlich aufeinander aufbauen. Am Beginn stehen Einheiten zur Stärkung von Selbstwert und Selbstvertrauen. Sie bilden die Basis jeden sozialen Lernens und beschäftigen sich mit Fragen wie: Wer bin ich? Was kann ich? Was macht mich aus? Der zweite Teil rückt die Gemeinschaft, in der die Kinder in der Schule leben, in den Mittelpunkt. Verschiedene Spiele und Anregungen stärken die Klassengemeinschaft und fördern die sozialen Kompetenzen der SchülerInnen in unterschiedlichen Bereichen.

Aufbau der Spiel- und Übungseinheiten

Jede Spiel- und Übungseinheit setzt sich aus drei Teilen zusammen:

- *Pädagogischer Hintergrund:* Hier finden Sie allgemeine Informationen zum Thema der Einheit und zu den einzelnen Spielen und Anregungen.
- *Rahmengeschichte:* Die Geschichte rund um „Flitzi“ besteht aus 10 Einzelkapiteln. Das zur jeweiligen Einheit passende Kapitel finden Sie an dieser Stelle.
- *Spiele und Anregungen:* Pro Spiel- und Übungseinheit stehen drei Spiele und Anregungen zur Auswahl. Welche/s Sie aufgreifen, bleibt Ihnen überlassen. Scheuen Sie sich nicht, bei Bedarf ein Spiel zu modifizieren und der aktuellen Situation anzupassen. Sie selbst wissen am besten was zu Ihnen und Ihren SchülerInnen passt.

Ablauf einer Spiel- und Übungseinheit

Für die Kinder steht Flitzi im Mittelpunkt von „starke 10“. Erzählen Sie ihnen daher am Beginn die zur Spiel- und Übungseinheit passende Geschichte. Die Texte sind bewusst kurz gehalten, damit Ihnen als SpielleiterIn Platz für Erweiterungen und Adaptierungen an die aktuelle Situation in der Klasse bleibt.

Nachdem Sie den Kindern die Geschichte erzählt haben, beginnt die spielerische Umsetzung. Wählen Sie eine der drei Anregungen aus und leiten Sie diese in Querverbindung zur Geschichte an. So wird zum Beispiel aus dem bekannten Spiel „Wer hat die meisten Knöpfe“ die Aufgabe, andere Kinder so genau zu beobachten wie Flitzi (siehe ÜE 2). Dieser unmittelbare Bezug zur Geschichte bindet die Kinder umfassender in das Spiel ein. Die Spielwelt wirkt geschlossener und in sich stimmig. Sie wird von den Kindern meist „sinnvoller“ erlebt, als eine Abfolge einzelner Spiele (vgl. Wege & Wessel, 2000; Steger & Söller, 2003).

Handhabung der Unterrichtsmaterialien

Die Unterrichtsmaterialien „starke 10“ sind vielfältig einsetzbar. Sie können

- das komplette Programm übernehmen und den Kindern alle 10 Spiel- und Übungseinheiten anbieten (z.B. im Rahmen einer Schwerpunktsetzung „Soziales Lernen“).
- einzelne, Ihnen besonders wichtig erscheinende Themen aufgreifen und die Spielkette so zum Beispiel auf fünf Einheiten verkürzen.
- einzelne Spiele und Anregungen aufgreifen und diese den Kindern ohne Einbettung in die Geschichte anbieten (z.B. als Auflockerungsübung, als Einstieg in ein Thema, etc.).

Grundsätzlich gilt: Freiwilligkeit ist Grundvoraussetzung für die Spiele und Übungen. Sollte einmal ein Kind nicht mitmachen wollen bedenken Sie, dass „Nein-Sagen“ eine wichtige Lebenskompetenz ist. Akzeptieren Sie diese Abgrenzungen und laden Sie dieses Kind ein, das Spiel zu beobachten. Vielleicht ergibt sich im Anschluss an das Spiel eine Gelegenheit, bei der es seine Beobachtungen einbringen kann.



Zielgruppe

Dieses Paket von „starke 10“ wurde speziell für die 1. und 2. Klasse Volksschule entwickelt. Der Altersgruppe entsprechend haben wir Spiele und Übungen ausgewählt, bei denen die Kinder spüren, fühlen, sehen und erleben können. Auf ausführliche Reflexionen und Gruppendiskussionen wurde bewusst verzichtet, da bei Kindern in diesem Alter die Fähigkeit zur Introspektion (Selbstbeobachtung, Selbstbetrachtung) meist noch wenig entwickelt ist (Schenk-Danzinger, 2002).

„starke 10“ sind kein therapeutisches Instrumentarium. Sie haben präventiven Charakter und können helfen, das Selbstvertrauen der Kinder und ihre sozialen Kompetenzen zu stärken.

Fortsetzung folgt

„starke 10“ gibt es auch für die 3. und 4. Klasse Volksschule. Unter www.sos-kinderdorf.at/starke10 können Sie die Spiele und Übungen kostenlos herunterladen. Das Skriptum ist 36 Seiten stark und enthält viele neue Anregungen zum sozialen Lernen.

Bereits vorab wissen sollten Sie, dass die Flitzi-Geschichten in diesem Modul nicht weitergehen. Dies lässt sich aus der Entstehungsgeschichte des Projektes erklären: das Paket für die Grundstufe 2 entstand vor jenem der Grundstufe 1 und wurde von einem anderen AutorInnenteam entwickelt. Damit bleibt es bei den 10 Abenteuern, die Flitzi im Paket für die Kleinen erlebt hat.

Im Paket für die 3. und 4. Klasse finden Sie andere, ebenfalls sehr spannende Zugänge zum sozialen Lernen wie z.B. eine Phantasiereise, ein Kartenspiel, eine Klopfmassage und Rollenspiele. Lassen Sie sich überraschen!

Geschlechtersensible Pädagogik

Bei der Entwicklung von „starke 10“ war uns ein geschlechtersensibler Blick wichtig. Wann immer zutreffend, haben wir sowohl die männliche als auch weibliche Form verwendet (LehrerInnen, Schüler und Schülerinnen).

Besonders spannend fanden wir die Frage, welchem Geschlecht unser kleines Wesen zugeordnet wird. Wird aus dem „es“ in den Köpfen der ZuhörerInnen ein männliches oder ein weibliches Wesen? Auf wen passen Eigenschaften wie schnell, pfiffig, neugierig und stark? Wohl eher auf ein weibliches Flitzi – oder vielleicht doch ...?

Ihre Meinung ist uns wichtig!

Die Unterrichtsmaterialien von „starke 10“ werden laufend weiterentwickelt. Wir bitten Sie als ExpertInnen daher um Ihre Rückmeldung. Sie können Ihre Anregungen, Wünsche und Fragen jederzeit per E-Mail an uns weiterleiten (willkommen@sos-kinderdorf.at).





ÜE 1 Flitzi stellt sich vor

Pädagogischer Hintergrund

- Die erste Einheit dient der Vorstellung von Flitzi und der Einführung in die Spielkette.
- Unsere Überlegungen zur Hauptfigur der Rahmengeschichte:
Flitzi wohnt in einer Schule und hat damit einen direkten Bezug zum Umfeld der Kinder. Es hat Eigenschaften, die vielen Kinder vertraut sind (neugierig, schnell, lebendig aber auch ängstlich, verletzlich und zornig). Flitzi mag Kinder und hat Verständnis für ihre Sorgen und Nöte. Damit hat es das Potential, ein/e gedankliche/r „BeschützerIn“ und „TrösterIn“ zu werden.
- Die Spielimpulse unterstützen die Kinder beim Einstieg in die Spielkette. Gemeinsam suchen sie einen „richtigen“ Namen für Flitzi, stellen dessen Fähigkeiten pantomimisch dar und zeichnen ein (lustiges) Bild von unserem kleinen Wesen.

Rahmengeschichte: Flitzi stellt sich vor

Klein, schnell und ein richtiger Vifzack. So könnte man das Wesen beschreiben, das in Schulen – vielleicht auch in deiner Schule – lebt. Einen richtigen Namen hat es noch keinen. Nennen wir es vorerst Flitzi.

Flitzi lebt gerne im Schulhaus, denn dort ist immer etwas los. Sein Lieblingsplatz ist der Turnsaal. Hier kann es sich so richtig austoben. Wenn alle Kinder und die LehrerInnen nach Hause gegangen sind, saust es in einem irren Tempo durch den Saal. Im Geräteraum spielt es mit Bällen und Reifen, hüpf über Langbänke und trainiert stundenlang an den Geräten. Ist es müde, schläft es einfach auf einer Turnmatte ein. Die ist schön weich.

Unser kleines Wesen ist sehr neugierig. Immer wieder wagt es Entdeckungsreisen durch das Schulhaus, obwohl diese sehr gefährlich sind. Ihr müsst nämlich wissen, dass Flitzi auf keinen Fall von jemandem gesehen werden darf. Stellt euch nur den Wirbel vor, den eine Begegnung zwischen dem Schulwart und unserem Wesen auslösen würde. Alle Kinder würden es unbedingt sehen wollen. Die Direktorin müsste prüfen, ob so jemand überhaupt in der Schule leben darf. Nein, das klingt nicht gut. Da ist es viel besser, unentdeckt zu bleiben. So kann es alle Freiheiten genießen, die ein Leben in einem großen Schulhaus bietet.

Flitzi mag Kinder gerne, deshalb besucht es sie immer wieder. Dazu muss es ganz früh aufstehen und noch vor Unterrichtsbeginn in eine Klasse sausen. Dort versteckt es sich dann hinter der Tafel oder in einem Kasten. So kann es ganz in der Nähe der Kinder sein und sie beim Lesen, Schreiben und Rechnen beobachten. Wie es das liebt!

Manchmal ärgert sich Flitzi auch über die Kinder – vor allem dann, wenn sie viel radieren. Das klingt komisch, ist aber so. Flitzi ist nämlich gegen Radiergummifusseln allergisch, es muss davon immer niesen. Und das ist ziemlich dumm, wenn man sich gerade in einem Kasten oder hinter der Tafel versteckt. Sollte also Flitzi einmal auf Besuch kommen, bitte so wenig wie möglich radieren. Es hasst diese weißen, roten und blauen Dinger.





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Wie heißt Flitzi?

Material: Plakat, Plakatschreiber
Dauer: 15 - 20 min
Ort: Klasse
Gruppenform: Sitzkreis
Bezug zur Geschichte: Flitzi hat noch keinen richtigen Namen – wir suchen gemeinsam einen.

Die Kinder suchen gemeinsam einen Namen für Flitzi. Nach der Methode des Brainstormings kann jedes Kind seine Vorschläge einbringen. Die Lehrperson sammelt die Ideen auf einem Plakat. Dabei sollten die einzelnen Vorschläge nicht kommentiert werden. Nachdem alle Ideen festgehalten wurden, diskutieren die Kinder die Vorschläge und einigen sich auf einen Namen. Dieser begleitet die Kinder dann durch die gesamte Spielkette (einfach bei den Rahmengeschichten die Bezeichnung „Flitzi“ gegen den Namen austauschen).

Tipp: Eventuell vor dem Brainstorming klären, welche Namen nicht in Frage kommen (z.B. Namen von MitschülerInnen, bekannte Comicfiguren).

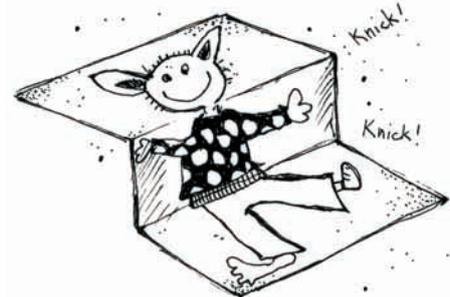
Die Kinder sammeln Eigenschaften von Flitzi und stellen sie pantomimisch dar

Material: keines
Dauer: 10 min
Ort: Klasse oder Turnsaal
Gruppenform: alle im Kreis
Bezug zur Geschichte: Die Kinder probieren aus, was Flitzi alles kann.
Schwerpunkte: pantomimisches Darstellen, Auflockern

Die Kinder sammeln gemeinsam möglichst viele verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften von Flitzi. Aus dieser Sammlung ruft die Lehrperson den Kindern einzelne Eigenschaften oder Fähigkeiten zu. Die Kinder stellen sie gemeinsam dar. Beispiele: so hoch springen wie Flitzi, so laut schreien wie Flitzi, so fröhlich oder ärgerlich dreinschauen wie Flitzi.

Die Kinder zeichnen Flitzi nach ihrer Fantasie

Material: pro Kind ein Blatt Papier und Buntstifte
Dauer: 20–30 min
Ort: Klasse
Gruppenform: Sitzkreis
Bezug zur Geschichte: Wie Flitzi wohl aussieht?
Schwerpunkte: gemeinsames Gestalten, Fantasie anregen



Die Kinder sitzen im Kreis am Boden. Jedes Kind erhält Papier und Buntstifte und malt damit nach seinen Vorstellungen ein Brustbild von Flitzi (Kopf und Hals) auf das obere Drittel des Blattes. Nun faltet jedes Kind das Blatt so nach hinten, dass nur mehr der Halsansatz sichtbar bleibt und gibt es an den/die linke/n NachbarIn weiter. Danach malt jedes Kind den Oberkörper von Flitzi auf das vor ihm liegende Blatt, faltet das Blatt wieder um und gibt es weiter. Jetzt malen die Kinder die Beine. Zum Abschluss die Zeichnungen auseinanderfalten (dabei gibt es meist viel zu lachen). Für ErstklasslerInnen das Blatt eventuell vorfalten.

Variante: Jedes Kind zeichnet seine Vorstellungen von Flitzi auf ein Blatt Papier (DIN A5). Mit den fertigen Flitzi-Bildern ein Plakat gestalten.



ÜE 2 Wer bin ich – was macht mich aus?

Pädagogischer Hintergrund

- Bei dieser Einheit steht die Beschäftigung mit dem eigenen „Ich“ im Mittelpunkt. Wer bin ich? Was kann ich? Was macht mich aus?
- Der Altersgruppe entsprechend haben wir einen spielerisch-kreativen Zugang zum Thema gewählt. So können sich die Kinder z.B. anhand ihrer Lieblingsspielsachen vorstellen. Beim Spiel „Wer hat die meisten Knöpfe?“ nehmen sie die Besonderheiten an sich und anderen wahr und erhalten die Aufmerksamkeit der Gruppe. Die dritte Anregung „Was ist besonders an mir?“ ermöglicht eine kreative Auseinandersetzung mit dem Thema.
- Bei allen drei Impulsen stehen die Kinder für kurze Zeit im Mittelpunkt – nicht als Schüler und Schülerinnen sondern als Menschen mit ihren Vorlieben und Interessen. Diese Aufmerksamkeit tut gut und stärkt die Kinder.

Rahmengeschichte: Flitzi möchte die Kinder kennen lernen

Für den heutigen Vormittag hat sich Flitzi etwas Besonderes vorgenommen: es möchte endlich die Kinder der 1a kennen lernen. Bisher hat ihm dazu der Mut gefehlt, denn in dieser Klasse gibt es wenig gute Verstecke. Aus diesem Grund steht es besonders früh auf und macht sich im Morgengrauen auf die Suche. Soll es sich unter dem Lehrerpult oder doch besser hinter dem Computer verstecken? Nach gründlichem Überlegen entscheidet es sich für den Computer. Dieser steht im hinteren Teil des Klassenzimmers und müsste daher sicherer sein.

Kurz nach halb Acht kommt die Lehrerin und die ersten Kinder – zwei Burschen und ein Mädchen. Alle drei schauen fröhlich drein, sie lachen. Nach und nach kommen die anderen SchülerInnen. Um Punkt 7.45 Uhr läutet die Glocke, der Unterricht beginnt. Während die Kinder in ihren Heften schreiben hat Flitzi viel Zeit, sie zu beobachten.

Da gibt es ganz hinten einen Buben und ein Mädchen. Beide schreiben eifrig. Ihnen scheint die Schule Spaß zu machen. Eine Reihe weiter vorne sitzt ein Junge, der irgendwie traurig aussieht. Was ihm wohl passiert ist? Wissen möchte Flitzi auch, woher die Eltern des Kindes in der ersten Reihe stammen. Es hat eine dunklere Hautfarbe und schwarze Haare. Ob es auch eine zweite Sprache spricht? Und das stille Mädchen in der letzten Reihe, was die wohl für Lieblingsspiele und Lieblingsessen hat?

So viele Fragen für unser kleines Wesen. Am liebsten würde es sich zu den Kindern setzen und mit ihnen plaudern. Aber das geht leider nicht. So wird es wohl noch öfter in die 1a kommen und die Kinder beobachten. Ob Flitzi auch in unserer Klasse einmal vorbeischaute?





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Lieblingsspielzeug mitbringen

Die Kinder bringen eines ihrer Lieblingsspielsachen mit und erzählen, weshalb sie damit besonders gerne spielen. Die Vorstellung eventuell auf 2 oder 3 Tage verteilen. So werden Kinder, die ihr Spielzeug vergessen haben, nicht ausgeschlossen. Außerdem können die Kinder besser zuhören, da die Runden kürzer sind (wichtig bei großen Klassen).

Variante: Lieblingskuscheltier mitbringen

Wer hat die meisten Knöpfe?

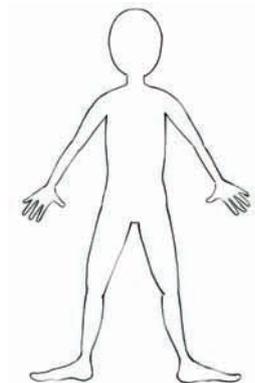
Material: Musik
Dauer: 10 min
Ort: Klasse
Gruppenform: alle im Raum verteilt
Bezug zur Geschichte: Flitzi beobachtet die Kinder sehr genau. Könnt ihr das auch?
Schwerpunkte: die Besonderheiten an sich und anderen wahrnehmen, Konzentration fördern

Die Kinder bewegen sich zur Musik frei im Raum und schauen sich gegenseitig genau an. Die Lehrperson stellt eine Aufgabe, z.B. „Wer hat die meisten Knöpfe?“ Alle Kinder legen nun dem Kind, das die meisten Knöpfe hat, die Hand auf die Schulter. Weitere Aufgaben: „Wer hat die meisten blauen Kleidungsstücke an?“ „Wer hat eine Maus auf dem Pulli?“

Variante: Die Kinder bilden eine Zweierreihe und drehen sich zueinander. Sie mustern sich gegenseitig genau. Dann drehen sich alle voneinander weg, verändern eine Kleinigkeit an ihrem Körper (z.B. öffnen eines Knopfes) und drehen sich wieder zueinander. Nun versuchen die Kinder herauszufinden, was ihr Gegenüber verändert hat.

Was ist besonders an mir?

Material: Kopiervorlage ÜE 2 (S. 27), Stifte, Plakatpapier und Wachskreiden für die Variante
Dauer: 20–30 min
Ort: Klasse
Gruppenform: Einzelarbeit, Variante Kleingruppe
Bezug zur Geschichte: Flitzi ist neugierig, es möchte alle Kinder kennen lernen. Ihr dürft euch anhand eurer Besonderheiten vorstellen.
Schwerpunkte: stärkt den Selbstwert, da jedes Kind die Aufmerksamkeit der Gruppe erhält; kreativitätsfördernd



Jedes Kind erhält eine Kopie eines Körperumrisses, in die es seine Besonderheiten, speziellen Fähigkeiten und Vorlieben einzeichnet (z.B. blonde Haare, braune Augen, Muttermal am Arm, Lieblingshose, einen Volleyball als Symbol für ein Hobby, ein Symbol für „zweisprachig aufgewachsen“, etc). Die fertigen Kunstwerke werden den MitschülerInnen vorgestellt und in der Klasse aufgehängt.

Variante: In Kleingruppen von 5–6 Kindern wird auf einen Plakatbogen der Umriss eines Kindes gezeichnet (Kind auf den Bogen legen). Gemeinsam sammeln die Kinder in der Gruppe ihre Besonderheiten, speziellen Fähigkeiten und Vorlieben und zeichnen diese auf dem Plakat ein. Plakate in der Großgruppe vorstellen und in der Klasse bzw. im Hausgang aufhängen.



ÜE 3 Eigene Kraft spüren – sich kräftig spüren

Pädagogischer Hintergrund

- Kinder erfahren jeden Tag aufs Neue, was sie noch nicht können bzw. was ältere Kinder und Erwachsene besser können. Diese altersbedingten Grenzen sind immer wieder eine Herausforderung für den Selbstwert von Kindern.
- Bei den Spielen der ÜE 3 erleben die Kinder, dass sie etwas können. Sie spüren, dass sie Kraft haben und stark sind (eine wohltuende und wichtige Erfahrung sowohl für Buben als auch für Mädchen). Die Spiele sind so angelegt, dass es weder GewinnerInnen noch VerliererInnen gibt. Die Aufgabenstellungen werden im Team bewältigt.
- Bei allen Spielen sind die Kinder in Bewegung und können sich „kräftig spüren“. Damit kommen sie dem Bewegungsbedürfnis der Kinder entgegen und wirken auflockernd und entspannend.

Rahmengeschichte: Flitzi wird im Turnsaal fast vom Schulwart erwischt

Könnt ihr euch noch an den Lieblingsplatz von Flitzi erinnern? Richtig, der Turnsaal. Hier hat es viel Platz und kann nach Herzenslust herumtoben. Besonders gerne mag es das Wochenende. Da hat es „sturmfreie Bude“ – keine Kinder, keine LehrerInnen und niemand, der den Saal für eine Gymnastikstunde braucht. Herrlich!

Heute ist einer dieser „herrlichen“ Tage, ein Sonntag. Bereits am Vormittag holt Flitzi Trampolin und Weichboden aus dem Geräteraum. Mit beiden kann man unglaublich gut springen – und Flitzi ist Weltmeister im Springen. Obwohl Flitzi nicht sehr groß ist, beherrscht es einen Fünffachsalto. Einmal ist ihm sogar ein Sprung bis an die Decke gelungen.

Flitzi übt gerade den Sechsfachsalto, als es plötzlich Schritte hört. Es denkt sich nicht viel dabei. Wer soll heute schon kommen? Erst als unmittelbar vor der Tür Schlüssel klappern, erkennt es den Ernst der Lage. Hier kommt tatsächlich jemand! So ein Schmarren, das Trampolin und der Weichboden liegen mitten im Raum.

Ohne lange nachzudenken packt es die Matte und saust damit in den Geräteraum. Nun noch zurück zum Trampolin, doch da öffnet sich schon die Tür. Der Schulwart kommt! Starr vor Schreck versteckt sich Flitzi unter dem Trampolin. Nun wird es bestimmt entdeckt.

Der Schulwart geht auf das Trampolin zu. Er schimpft: „So eine Frechheit! Diese TurnerInnen benutzen einfach die Halle und finden es nicht der Mühe wert aufzuräumen.“

Mit denen muss ich ein ernstes Wörtchen reden.“

Ohne wirklich hinzuschauen, packt er das Trampolin und trägt es in den Geräteraum zurück.

Und Flitzi? Das konnte sich in letzter Sekunde an der Unterseite des Trampolins festhalten und so unbemerkt in den Geräteraum gelangen. Noch mal Glück gehabt!





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Die Kinder werfen gemeinsam einen Weichboden um

Material:	Weichboden
Dauer:	10 min (inkl. Vorbereitungsarbeiten)
Ort:	Turnsaal
Gruppenform:	alle beim Weichboden stehend
Bezug zur Geschichte:	Flitzi ist stark – ihr seid es auch!
Schwerpunkte:	stärkt den Selbstwert und das Gruppengefühl

In der Turnhalle wird der Weichboden auf die Längskante gestellt (bitte vor der Stunde ausprobieren, da nicht alle Weichböden stehen bleiben). Die Kinder stellen sich an eine Seite des Weichbodens und legen den kleinen Finger auf die Matte. Auf ein Zeichen der Lehrperson, geben sie dem für sie sonst schweren Weichboden einen Stups und werfen ihn um. Dies kann man in unterschiedlichen Gruppengrößen ausprobieren.

Erweiterung: Drei bis fünf Kinder fassen sich an den Händen, nehmen Anlauf und springen gleichzeitig auf den mit der Längsseite zu den Kindern liegenden Weichboden. Bei genügend Schwung rutschen sie mit der Matte weiter.

Seilziehen im Kreis sitzend

Material:	20 m langes Seil
Dauer:	5–10 min
Ort:	Turnsaal
Gruppenform:	im Sitzkreis am Boden
Bezug zur Geschichte:	Flitzi trainiert regelmäßig im Geräte- raum. Bei diesem Spiel könnt auch ihr eure Muskeln stärken.
Schwerpunkte:	eigene Kraft spüren, Spannungen abbauen, einander wahrnehmen, aufeinander Rücksicht nehmen



Die Kinder sitzen mit ausgestreckten Beinen im Kreis am Boden. Sie halten sich mit beiden Händen an einem zu einem Kreis zusammengeknöteten Seil fest. Dabei ist auf ein gleichmäßiges Kräfteverhältnis zu achten. Die Kinder haben die Aufgabe, die ihnen gegenüber sitzenden Kinder zu sich heranzuziehen. Auf ein Startsignal ziehen alle fest am Seil.

Die Kinder ziehen ein auf einer Decke liegendes Kind durch den Raum

Material:	mehrere Decken und Polster
Dauer:	15–20 min
Ort:	Turnsaal, Gang, Variante evtl. auch in der Klasse
Gruppenform:	Kleingruppen
Bezug zur Geschichte:	Flitzi hat viel Kraft. Auch ihr seid stark und könnt damit anderen etwas Gutes tun.
Schwerpunkte:	stärkt das Gefühl, anderen etwas Gutes tun zu können; fördert die Körperwahrnehmung; Entspannung

Ein Kind legt sich mit dem Rücken auf eine Decke, den Kopf auf einem Polster. Zwei Kinder fassen die Decke am Rand und ziehen das Kind durch die Turnhalle oder den Gang. Nach einer Runde wird gewechselt und so lange gespielt, bis alle Kinder dran gekommen sind. Stehen nur ein bis zwei Decken zur Verfügung, können sich jene Kinder, die nicht in Aktion sind, im Raum verteilen. Sie müssen wie Torstangen „umfahren“ werden.

Variante: Das Kind wird von 6–8 Kindern sanft hin- und hergeschaukelt. (Auf Sicherheit achten!)



ÜE 4 Schau, was ich kann!

Pädagogischer Hintergrund

- Der Schulbeginn ist ein großer biografischer Einschnitt im Leben eines jeden Kindes. Es muss sich vielen Herausforderungen stellen, unter anderem wird es zum ersten Mal von einer externen Person aufgrund seiner Leistung beurteilt. Wird bei dieser Leistungsbeurteilung vor allem darauf geachtet, wer in einer Klasse besser bzw. schlechter lesen, schreiben und rechnen kann, bleiben die Schwächeren leicht auf der Strecke. Sie können sich anstrengen so viel sie wollen – sie werden nie so gut lesen können, wie die oder der Klassenbeste. Die Rahmengeschichte zur ÜE 4 propagiert einen anderen Ansatz der Leistungsbeurteilung, nämlich den schülerInnenzentrierten. Hier wird vor allem darauf geschaut, was das einzelne Kind dazugelernt hat und nicht, wer Klassenbeste/r ist. Dieses Modell gibt auch Schwächeren die Chance auf Anerkennung und trägt zu einem wertschätzenden Klassenklima bei.
- Zu den Spielen und Anregungen dieser Einheit: Mit Hilfe der „Schatzkarten“ kann die Lehrperson den Kindern eine Rückmeldung geben und sie damit motivieren und stärken. Die beiden Spiele sind so gewählt, dass die Aufgaben, die die Kinder zu bewältigen haben, eine Herausforderung darstellen. Mit etwas Übung schaffen sie es jedoch und so können sie schon bald sagen: „Schau, was ich kann!“

Rahmengeschichte: Flitzi beobachtet Kinder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen

Nach diesem Abenteuer freut sich Flitzi auf einen gemütlichen Vormittag in einer Schulklasse. Heute wird es die 2 b besuchen. Hier gibt es einen großen Kasten mit einem Schlüsselloch. Ein ideales Versteck für Flitzi.

In der ersten Stunde steht Deutsch – Lesen – Schreiben auf dem Programm. Der Lehrer beginnt mit einer Leseübung. Dabei soll jedes Kind eine Zeile aus dem Buch vorlesen. Bei den meisten klappt das sehr gut. Eine beachtliche Leistung wenn man bedenkt, dass die Kinder erst letztes Jahr die Buchstaben gelernt haben. Doch nicht allen fällt es gleich leicht. Ein Mädchen hat offensichtlich Schwierigkeiten beim Lesen. Sie braucht lange, bis sie die einzelnen Buchstaben erkannt hat. Daraus Wörter zu bilden ist nochmals Schwerarbeit. Während das Mädchen Wort für Wort entziffert, wird es in der Klasse unruhig. Einige Kinder kichern, andere äffen sie nach.



Flitzi hat Mitleid mit dem Mädchen. Am liebsten würde es helfen, aber das geht leider nicht. So kann es nur gespannt zuschauen, wie der Lehrer reagiert. Dieser scheint alle Zeit der Welt zu haben. Er lässt das Mädchen in aller Ruhe Buchstabe für Buchstabe entziffern und Wörter bilden. Als der Satz vollendet ist, lobt er das Mädchen. „Laura, ich weiß, dass Lesen nicht zu deinen Stärken zählt. Mir ist aber aufgefallen, dass du heute die Buchstaben um einiges schneller erkennen konntest als letztes Mal. Das ist schön und freut mich für dich.“ Nach diesem Lob wendet er sich der Klasse zu. „Und nun zu euch. Ich finde es absolut unfair, eine Mitschülerin auszulachen. Wir sind alle hier, um zu lernen. Dabei ist wichtig, was jedes Kind dazulernt und nicht, wer Klassenbester ist. Ich lasse es daher auch nicht zu, dass MitschülerInnen ausgelacht werden. Jeder von euch hat unterschiedliche Stärken und Schwächen.“ Flitzi freut sich. So einen Lehrer hätte es auch gerne gehabt.



Spiele & Anregungen zur Auswahl

Schatzkarten

SchülerInnen wünschen sich während der gesamten Schulzeit Anerkennung, Wohlwollen und Verständnis von Seiten der Lehrerin bzw. des Lehrers. Besonders ausgeprägt ist dieses Bedürfnis bei den „Kleinen“ in der 1. und 2. Klasse. Für sie ist die Lehrperson entwicklungsbedingt eine wichtige Identifikationsfigur. Die Kinder sind durch die starke emotionale Bindung abhängig von der Bestätigung der Lehrperson (Schenk-Danzinger, 2002).

Mit so genannten Schatzkarten kann die Lehrperson den Kindern diese Bestätigung einmal auf eine andere Art und Weise zukommen lassen. Einfach Karten (von S. 28) ausschneiden, beschriften und verteilen. So können die Kinder gezielt motiviert und gestärkt werden.

Mit Zeitungsblättern jonglieren

Material:	Zeitungspapier
Dauer:	5–15 min
Ort:	Turnsaal, Klasse
Gruppenform:	jedes Kind einzeln
Bezug zur Geschichte:	Für Laura ist Lesen eine große Herausforderung. Wollt ihr euch auch einer Herausforderung stellen?
Schwerpunkte:	stärkt Selbstwert, Selbsteinschätzung und motorische Fähigkeiten



Die Kinder bekommen ein Zeitungsblatt. Sie halten es vor den Körper, lassen es los und gehen damit so schnell, dass die Zeitung nicht zu Boden fällt. Ist dies gelungen, können sie mit dem Tempo variieren (wie langsam kann man gehen, ohne dass das Blatt zu Boden fällt).

Als weitere Variante können die Kinder ein kleineres Zeitungsblatt (ca. A4 Größe) nur mit der Handfläche jonglieren. Dabei brauchen sie nicht mehr zu gehen, sondern können nur durch die Bewegung der Hand verhindern, dass die Zeitung zu Boden fällt.

Tipp: Zeitungspapier bietet unzählige weitere Spielvarianten (z.B. Malermützen falten, aufsetzen und damit durch den Raum laufen; Zeitungspapier zusammenknüllen und durch einen Reifen in einen Papierkorb werfen, etc.).

Die Kinder zeichnen sich vorgegebene Symbole auf den Rücken

Material:	Papier, Stifte
Dauer:	10–20 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Kleingruppen zu 5–6 Kindern
Bezug zur Geschichte:	Für Laura ist Lesen eine große Herausforderung. Wollt ihr euch auch einer Herausforderung stellen?
Schwerpunkte:	miteinander in „Berührung“ kommen, eine schwierige Aufgabe lösen

Die Kinder werden in Gruppen zu fünf oder sechs Kindern eingeteilt. Sie setzen sich hintereinander in einer Reihe hin. Die Lehrperson zeigt dem letzten Kind der Reihe ein Blatt Papier, auf dem ein Symbol (z.B. Kreis, Dreieck, ein Buchstabe ...) gezeichnet ist. Das Kind zeichnet dieses Symbol auf den Rücken des Kindes, das vor ihm sitzt. So geht das die ganze Reihe durch. Das erste Kind zeichnet dann das, was es am Rücken fühlt, auf ein Blatt Papier. Diese Zeichnung wird mit dem „Startbild“ verglichen.



ÜE 5 Angst haben dürfen

Pädagogischer Hintergrund

- Ängste begleiten Kinder von klein auf. Sind es zuerst vorwiegend magische Ängste (z.B. vor Dunkelheit, Geistern, bösen Tieren), kommt mit dem Schuleintritt oft die Angst vor Misserfolg dazu. Diese scheint in einem System, in dem Leistung und Erfolg hoch bewertet werden, fast unausweichlich zu sein (siehe Untersuchungen von Schwarzer oder Gärtner-Harnach).
- Obwohl Kinder immer wieder mit Ängsten konfrontiert sind, sprechen nur wenige offen darüber. Vor allem Buben scheuen sich, Ängste einzugestehen (das wäre ja uncool).
- Die Rahmengeschichte dieser Einheit transportiert in kindgerechter Form die Botschaft, dass man Angst haben darf. Denn wenn schon das schnelle und mutige Flitzi vor lauter Angst in die Hose macht, dann...
- Die Spielimpulse setzen verschiedene Schwerpunkte: Der „Buchstabensalat“ passt thematisch gut zur Geschichte. Die Kinder erleben, was sie in den letzten Monaten gelernt haben (stärkender Charakter). Beim Spiel „Die Kinder schneiden Grimassen“ setzten sie sich mit Gefühlen auseinander und drücken diese pantomimisch aus (kindgerechter Zugang zum Thema Gefühle). Das Spiel „Beim Gehen jemanden verfolgen...“ bringt Schwung in die Klasse, ist ein beliebtes Auflockerungsspiel und passt gut zum Thema.

Rahmengeschichte: Flitzi erschrickt ganz fürchterlich am Dachboden

Im Schulhaus wird es langsam ruhig. Die letzten Kinder gehen nach Hause, der Schulwart dreht eine Schlussrunde. Nun kann Flitzi seine heißgeliebten Rundgänge durch das Haus starten. Dabei zieht es unser kleines Wesen heute auf den Dachboden. Dort war es schon lange nicht mehr – mal schauen, was es Neues gibt. Je weiter es die Stiegen hinaufklettert, desto dunkler wird es. Die Dachbodentüre knarrt beim Öffnen, durch die Fensterluke fällt nur wenig Licht. Richtig unheimlich ist es hier!

Gerade als Flitzi umkehren will, erschrickt es fürchterlich. Da vorne, da-a-a-a bewegt sich etwas – etwas Riesengroßes. Zitternd dreht es sich um und läuft so schnell wie möglich davon. Vor lauter Schreck bringt es kein normales Wort heraus, es vertauscht alle Buchstaben. „Filfe, filfe!“, ruft es. „Ein Steig, ein Steig!“

Im Turnsaal angelangt fühlt sich Flitzi wieder halbwegs sicher. Was war das? Grübelnd setzt es sich nieder. Dabei merkt es, dass die Hose ganz nass ist. Igitt! Es hat sich vor lauter Angst in die Hose gemacht. Also raus aus dem guten Ding und über die Sprossenwand. Hier trocknet sie am schnellsten.

Während es so dasitzt und wartet, überlegt es hin und her. War das wirklich ein Geist? In dieser Schule? Das kann nicht sein. Und doch – es hat sich bewegt und war fürchterlich groß. Es wird nichts nützen. Es muss all seinen Mut zusammenehmen und nochmals auf den Dachboden gehen. Es muss einfach wissen, was dort oben los ist!

Mit schlotternden Knien macht sich Flitzi auf den Weg. Die Dachbodentüre knarrt wieder, jetzt ist es sogar noch dunkler. Wo ist der Lichtschalter? Hier muss es doch ein Licht geben. Nach einigen bangen Minuten findet Flitzi den Schalter – und beginnt laut zu lachen. Dort wo es den Geist vermutet hat, hängt eine große Fahne, die sich im Wind bewegt. Und davor hat es sich so schrecklich gefürchtet!





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Buchstabensalat

- Material: Text- und Bildkartensatz (siehe Anhang, S. 29)
Dauer: 10 min
Ort: Klasse
Gruppenform: in Kleingruppen zu 4–5 Kindern
Bezug zur Geschichte: Flitzi verwechselt vor lauter Angst die Buchstaben. Helft bei der Auflösung dieses Durcheinanders.
Schwerpunkte: fördert Teamarbeit, stärkt das Selbstvertrauen

Die Kinder ordnen in Kleingruppen die Textkarten den Bildkarten zu. Pro Kleingruppe wird ein Text- und Bildkartensatz von 16 Kärtchen benötigt.

Tipp: Der Buchstabensalat unterfordert erfahrungsgemäß Kinder der 2. Klasse. Eventuell nur die Textkarten verteilen bzw. selbst komplexere Karten erstellen. Leichter wird der Buchstabensalat, wenn man die Kinder auf die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter hinweist.

Die Kinder schneiden Grimassen

- Material: keines
Dauer: 10–15 min
Ort: Klasse
Gruppenform: Sitzkreis
Bezug zur Geschichte: Flitzi möchte erschrockene Gesichter (Grimassen) sehen.
Schwerpunkte: verbessert die Fremd- und Eigenwahrnehmung, fördert das Einfühlungsvermögen

Ein Kind im Sitzkreis versucht den Gesichtsausdruck „erschrocken“ anzunehmen und geht auf ein anderes Kind zu. Dort zieht es sich die „Maske“ vom Gesicht und streift sie dem anderen Kind über, das nun die Stimmung nachmachen soll. Der bzw. die MaskenträgerIn lässt sich ein neues Gesicht einfallen, ändert den Gesichtsausdruck und gibt diesen weiter.

Variante: Die Kinder stellen die Gefühle (z.B. ängstlich) mit dem ganzen Körper dar.

Beim Gehen jemanden verfolgen, bei Musikstopp ihn erwischen

- Material: Musik (z.B. Pink Panther)
Dauer: 10 min
Ort: Turnsaal, evtl. Klasse
Gruppenform: alle im Raum verteilt
Bezug zur Geschichte: Flitzi ist am Dachboden fürchterlich erschrocken. Wollt ihr schauen, wie sich das anfühlt?
Schwerpunkte: fördert Konzentration und Aufmerksamkeit, kommt dem Bewegungsbedürfnis der Kinder entgegen



Alle Kinder gehen zur Musik kreuz und quer durch den Raum. Jedes Kind sucht sich ein anderes Kind aus, das es möglichst unauffällig verfolgt. Beim Musikstopp versuchen die Kinder, ihr „Opfer“ mit einem lauten Schrei zu fangen. Der Reiz des Spiels liegt darin, dass jedes Kind sowohl Fänger als auch Gefangener ist und durch einen lauten Schrei erschrecken kann. Um den Überraschungseffekt des Erschreckens zu gewähren, darf den Kindern bei der Spieleingabe nicht mitgeteilt werden, dass auch sie verfolgt werden. Einige Durchgänge spielen.

Tipp: Musik, Pink Panther – animiert zum Verfolgen



ÜE 6 Wir sind eine Klasse

Pädagogischer Hintergrund

- Sechs- und Siebenjährige können in der Regel Gruppenleben noch nicht aktiv gestalten. Sie wollen vor allem „dabei sein“ und „dazugehören“. Die Lehrperson stellt lange Zeit das Bindeglied zur noch unstrukturierten Gruppe dar.
- Diese Einzelbindung möglichst lange aufrecht zu erhalten, mag für manche Lehrperson (zumindest unbewusst) ihren Reiz haben. Eine Summe von Einzelpersonen ist immer leichter zu steuern als eine starke Gruppe. „Mutige“ LehrerInnen setzen jedoch auf die Gruppe und eine tragfähige Klassengemeinschaft – diese hat auf lange Sicht einen unschätzbaren Wert.
- Damit so etwas wie Klassengemeinschaft entstehen kann ist es für Kinder hilfreich, die Gruppe als solches zu „sehen“ und zu „erleben“. Wie dies in der Praxis geschehen kann, zeigen die Spiele und Anregungen dieser Spiel- und Übungseinheit.

Rahmengeschichte: Flitzi fällt in einen Farbtopf

Heute ist vielleicht ein Wirbel in der Schule. Bereits in aller Früh sind die Malerinnen gekommen. Sie sollen die Eingangshalle frisch streichen. Diese Aktion kann sich Flitzi natürlich nicht entgehen lassen. In einem unbeobachteten Moment saust es in die Halle und versteckt sich hinter einem Blumenstock. Dieser Platz ist zwar nicht bequem, aber das ist egal. Hier gibt es so viel zu sehen! Da wird der Boden mit Folie abgeklebt, Kästen hin- und hergeschoben und Farbkübel hereingetragen. Auch eine große Leiter ist dabei.

Als die Malerinnen zu Mittag eine Pause machen, kann Flitzi nicht widerstehen. Es muss einfach auf die Leiter klettern. Die Aussicht von dort oben ist sicherlich grandios. Pfeifend macht sich Flitzi auf den Weg. Oben angekommen singt es vor lauter Freude ein Lied. Solche Tage an denen in der Schule etwas los ist, liebt unser kleines Wesen!



Irgendwann hat Flitzi genug gesehen, es macht sich auf den Weg nach unten. Es hat fast das Ende der Leiter erreicht, als es passiert. Vor lauter Hektik steigt es neben eine Sprosse – und fällt prompt herunter. Mitten in einen Kübel mit Farbe. Oje! Könnt ihr euch vorstellen, wie Flitzi nun aussieht? Richtig, von oben bis unten weiß. Völlig durcheinander steigt es aus dem Kübel und saust so schnell wie möglich in den Turnsaal. Dabei übersieht es, dass es auf dem Fußboden jede Menge Spuren hinterlässt.

Am Nachmittag kommen die Malerinnen zurück. Auch der Schulwart ist dabei. Ihnen fällt sofort auf, dass etwas nicht stimmt. Ein Farbkübel ist halb leer, rundherum Spritzer am Boden. Und was ist das? Da sind doch Spuren von winzig kleinen Füßen am Boden die noch dazu nur vier Zehen haben. Ratlos folgen die Frauen und Männer den Fußabdrücken. Sie kennen niemanden mit so komischen Füßen! Die Spuren werden allmählich schwächer. Am Ende der Eingangshalle sind sie gar nicht mehr zu sehen.

Potz blitz, was ist hier los? Der Schulwart kommt aus dem Grübeln nicht mehr heraus. Vor zwei Wochen ein Trampolin mitten im Turnsaal, heute eigenartige Spuren am Boden. Hier stimmt etwas nicht.





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Die Kinder gestalten ein Plakat mit ihren Handabdrücken

Material:	großer Packpapierbogen, Fingerfarben, Pinsel
Dauer:	20–30 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	alle Kinder im Kreis
Bezug zur Geschichte:	Die Kinder hinterlassen wie Flitzi Spuren.
Schwerpunkte:	Gruppe sichtbar machen, gemeinsam etwas gestalten, kreativ sein

Auf ein am Boden ausgerolltes Plakat drucken die Kinder ihre Handabdrücke. Dazu werden die Hände mit Fingerfarbe eingepinselt und auf das Papier gedruckt. Das Plakat in der Klasse oder gut sichtbar im Hausgang aufhängen, damit alle „die 1b“ sehen können.

Variante: In Kleingruppen gestalten die Kinder eine „Blumenwiese“ (Handabdrücke = Blumenblätter, jedes Kind gestaltet eine Blume).

Singspiel: Nimm den Schuh

Material:	der rechte Hausschuh von jedem Kind
Dauer:	20 – 30 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	im Kreis kniend
Bezug zur Geschichte:	Wir singen das Lied, das Flitzi auf der Leiter gesungen hat.
Schwerpunkte:	Gruppe erleben, gemeinsames Erlernen eines Singspiels, fördert die Konzentration

Noten und Bewegungsanleitung siehe Seite 30.

Haben Kinder noch wenig Erfahrung mit Singspielen, baut man dieses am besten schrittweise auf (Lied lernen, Lied in Kombination mit der Bewegung üben, Singspiel mit Weitergabe der Hausschuhe).

Kinder bauen ein Fantasiegebilde aus ihren Körpern

Material:	keines
Dauer:	10 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	alle Kinder stehen im Raum
Bezug zur Geschichte:	In der Schule ist immer etwas los, Flitzi muss oft ganz schwierige Wege durch das Schulhaus nehmen. Probieren wir gemeinsam aus, wie das ist!
Schwerpunkte:	Gruppe erleben, Hilfestellung geben, Körperwahrnehmung fördern



Die Hälfte der Kinder stellt oder legt sich so zusammen, dass sich entweder Arme und Beine oder Schultern berühren.

Dabei ergeben sich Hohlräume, durch die die anderen Kinder schlüpfen können. Die Kinder helfen sich gegenseitig. Wenn alle Kinder durch das Fantasiegebilde geschlüpft sind, werden die Gruppen getauscht.



ÜE 7 Regeln machen Sinn – machen Regeln Sinn?

Pädagogischer Hintergrund

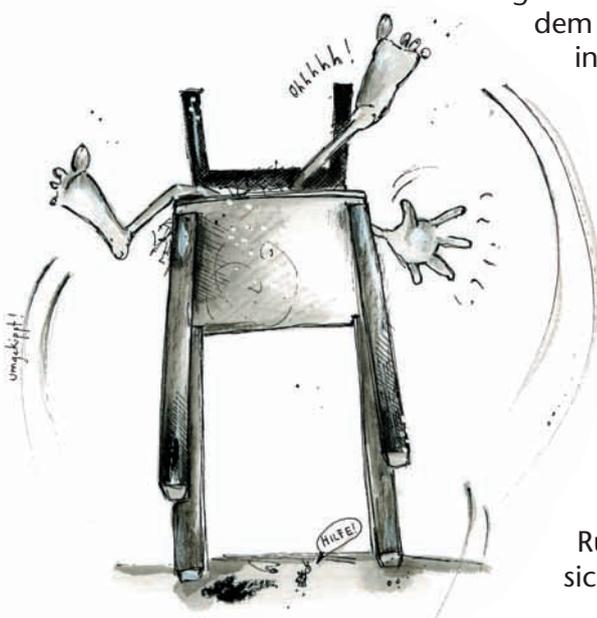
- Mit dem Schuleintritt werden Kinder mit vielen neuen Regeln konfrontiert. Relativ wenige LehrerInnen nehmen sich jedoch die Zeit, diese zu erläutern und die Hintergründe zu erklären. Die Folgen: Viele Kinder erleben Regeln als etwas Einschränkendes und finden daran wenig Positives.
- Bei der ersten Anregung dieser Spiel- und Übungseinheit (Schilderwald) können sich die Kinder einmal bewusst mit den Regeln an ihrer Schule auseinandersetzen. Gemeinsam schauen sie, warum dieses und jenes verboten ist. Die Kinder sollen aber auch so genannte „Gebotsschilder“ gestalten. Darin können sie all jene Punkte festhalten, die sie in der Schule tun dürfen (sozusagen ihre Rechte). So weitet sich der negative Zugang zu Regeln in eine positive Richtung.
- Die Spielanregungen greifen ein besonders wichtiges „Recht“ der Kinder auf, nämlich jenes auf Bewegung. Vielen Kindern fällt es schwer, einen ganzen Vormittag still zu sitzen. Umso wichtiger ist es, dass sich die Kinder zumindest in den Pausen bewegen dürfen. Drei Spiele geben Anregungen, wie sich die Kinder in der Klasse oder im Gang auf lustvolle Art und Weise bewegen können.

Rahmengeschichte: Flitzi verunglückt beim Stuhlreiten

Wie ihr wisst, kennt sich Flitzi im Schulhaus ausgezeichnet aus. Es gibt nur einen einzigen Raum in dem es noch nie war – das Lehrerzimmer. Hier gehen ständig Menschen ein und aus. Da ist die Gefahr entdeckt zu werden einfach zu groß.

Eines Tages macht Flitzi jedoch eine erfreuliche Entdeckung. Im hinteren Teil des Lehrerzimmers, dort wo normalerweise die Reservestühle stehen, hat die Direktorin eine neue Pinwand hingestellt. Die müsste ein ideales Versteck abgeben! Und tatsächlich, hinter der Pinwand steht ein Stuhl den niemand sehen kann. So ein bequemes Versteck hatte es schon lange nicht mehr. Mal schauen, was die Lehrer hier so alles treiben.

Es dauert nicht lange und zwei Lehrer kommen. Sie treffen sich zu einer Besprechung. Flitzi findet das Gespräch am Anfang spannend. Toll, was die beiden für Ideen haben! Als sie jedoch immer länger und länger reden, beginnt sich Flitzi zu langweilen. Außerdem tut der Popo vom langen Sitzen weh.



Irgendwann hält es unser Wesen nicht mehr aus, es fängt an mit dem Stuhl zu reiten. Das ist zwar verboten, aber das ist ihm in diesem Moment egal. Es ist einfach so stinklangweilig! Zuerst reitet Flitzi vorsichtig und leise mit dem Stuhl. Als die Lehrer nach Hause gehen, kommt es jedoch so richtig in Fahrt. Immer schneller und wilder schaukelt es vor und zurück – bis es passiert. Es verliert das Gleichgewicht, der Stuhl kippt nach hinten und Flitzi landet ziemlich unsanft auf dem Boden. Dort bleibt es verletzt liegen.

Es dauert einige Minuten bis Flitzi wieder zu sich kommt. Alle Knochen tun ihm weh, der Schädel brummt. Richtig unangenehm! Irgendwann steht Flitzi dann aber doch auf. Es schüttelt sich ein paar Mal kräftig und geht langsam in den Turnsaal zurück. „Eine Runde Schlaf könnte mir jetzt gut tun“, brummt es vor sich hin.



Spiele & Anregungen zur Auswahl

Schilderwald

- Material: 4 illustrierte Gebots- und Verbotsschilder (siehe Kopiervorlagen S. 31–35), mehrere Kopien von leeren Gebots- und Verbotsschildern, Buntstifte, Schere, Klebeband
- Dauer: 40 min
- Ort: Klasse, Schulhaus
- Gruppenform: Sitzkreis
- Bezug zur Geschichte: Dass man nicht Stuhlreiten darf ist eine von vielen Regeln. Die Kinder sammeln weitere Regeln und machen diese für alle sichtbar.
- Schwerpunkte: die Fülle von Geboten und Verboten sichtbar machen, den Sinn von Regeln diskutieren, die positiven Aspekte von Regeln herausarbeiten

Vier Kinder nehmen jeweils ein illustriertes Gebots- bzw. Verbotsschild und erzählen, was sie darauf sehen. Gemeinsam versucht die Klasse zu begründen, warum Stuhlreiten und Wehtun verboten ist. Wo ist Rennen erlaubt und warum steht das Symbol für Helfen auf einem Gebotsschild? Anschließend sammeln die Kinder weitere, ihnen bekannte Regeln und gestalten damit ihre eigenen Gebots- bzw. Verbotsschilder. Sind alle Gebote und Verbote zu Papier gebracht und begründet, gehen die Kinder durch das Schulhaus und befestigen die Schilder mit Klebeband an den entsprechenden Stellen (z.B. Herumrennen dürfen im Turnsaal, Stuhlreiten verboten in der Klasse).

Tempelhüpfen im Rechteck – ein bewegtes Pausenspiel

- Material: Kreide oder Klebeband zur Markierung der Spielfläche (Malerkreppband)
- Dauer: 10 min
- Ort: Klasse, Gang, Schulhof
- Gruppenform: Kleingruppen
- Bezug zur Geschichte: Flitzi konnte nicht mehr ruhig sitzen. Damit es euch besser geht, lernen wir gemeinsam ein bewegtes Pausenspiel.
- Schwerpunkte: Erlernen von Selbstläufern zur Pausengestaltung, Bewegungsimpuls

Auf den Boden wird ein großes Rechteck gemalt, das in 12 kleine Rechtecke unterteilt wird. Die Rechtecke werden mit Zahlen von 1–12 durchnummeriert, die nicht direkt nebeneinander, aber auch nicht zu weit entfernt voneinander liegen sollten. Beispiel:

1	3	10	8
4	2	7	11
5	6	9	12

In der ersten Runde springt man mit beiden Beinen von Feld 1–12, in der zweiten wird auf einem Bein gesprungen und in der dritten Runde wird auf beiden Beinen blind gesprungen. Tritt ein Kind auf eine Linie, ist der nächste Spieler bzw. die nächste Spielerin an der Reihe. Die zweite Runde beginnt jedes Kind dort, wo es beim letzten Mal aufgehört hat.

Tipp: Damit alle Kinder beschäftigt sind, mehrere Spielfelder aufmalen.

Weitere Ideen für bewegte Pausenspiele finden Sie im Anhang zur ÜE 7 (Seite 36).



ÜE 8 Wir helfen einander

Pädagogischer Hintergrund

- Das Zusammenleben in einer Klasse wird um vieles angenehmer, wenn sich die Kinder gegenseitig helfen. Vom Helfen profitieren in der Regel beide Seiten: das helfende Kind wird gestärkt, das Hilfe suchende erhält Unterstützung in einer Notsituation.
- Helfen – man kann auch Teamarbeit dazu sagen – ist eine wichtige Schlüsselqualifikation und kann daher nicht früh genug geübt werden.
- Bei den Spielen und Anregungen dieser Einheit können die Kinder auf spielerische Art und Weise Teamarbeit und Helfen üben. Die Aufgabenstellungen aller drei Spiele sind so gewählt, dass sie durch Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung leichter gelöst werden können. Damit spüren die Kinder ohne viele Worte die Vorteile einer guten Zusammenarbeit.

Rahmengeschichte: Flitzi klaut eine Packung Kakao

Seit einigen Wochen beobachtet Flitzi nun schon die Kinder in der großen Pause. Dabei ist es besonders von den köstlichen Jausenbroten beeindruckt, die die Kinder aus ihren Schultaschen zaubern. Auch der Kakao und das Joghurt, das man bestellen kann, schauen sehr gut aus. „Wenn ich so etwas doch auch einmal kosten könnte“, seufzt Flitzi und macht sich auf den Weg zu seinem morgendlichen Rundgang. Wie jeden Tag kommt es dabei an der Ausgabestelle für Schulmilch vorbei – und tut etwas, was es noch nie getan hat. Es klaut eine Packung Kakao!

Der Diebstahl fliegt natürlich schnell auf. Ein Junge aus der 1a erwischt in der großen Pause keinen Kakao mehr. Traurig geht er zur Lehrerin und fragt, ob vielleicht irgendwo einer übrig geblieben ist. „Ich habe nämlich keinen mehr erwischt!“ Die Lehrerin ist sehr hilfsbereit und schaut in allen Klassen nach – jedoch ohne Ergebnis. Die Packung ist spurlos verschwunden. Auch die anderen Kinder wollen helfen. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche. Ein Kakao kann sich doch nicht in Luft auflösen! Sie schauen in allen Klassen, in den Garderoben, im Hausgang und sogar in den WCs nach. Kurz vor Ende der Pause werden sie schließlich fündig. Die Packung liegt neben dem Eingang des Turnsaales. Leer.

Flitzi hat die Suchaktion der Kinder klarerweise mitbekommen. Die ganze Sache tut ihm Leid. Es wollte niemanden ärgern oder gar traurig machen, aber nun ist es zu spät. Die Packung ist leer, eine neue herbeizaubern kann es auch nicht. Kurz vor Schulschluss schleicht Flitzi nochmals in die Garderobe. Es möchte schauen, wie es dem Jungen geht. Dort angekommen fällt ihm auf, dass der Bursche seinen Turnbeutel verwurstelt hat – sein Garderobehaken ist leer. Richtig froh über die Gelegenheit, den Diebstahl wieder gut machen zu können, macht sich Flitzi auf die Suche. Der Beutel ist schnell gefunden. Hoffentlich freut sich der Junge über seine wieder aufgetauchten Turnsachen.





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Suchbild

Material:	Kopien des Suchbildes (siehe Kopiervorlage S. 37)
Dauer:	5–10 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Paarübung
Bezug zur Geschichte:	Die Kinder helfen bei der Suche nach der Kakaopackung mit.
Schwerpunkte:	Lösen einer Rätselaufgabe, Konzentration

Im Suchbild hat sich eine Packung Kakao versteckt. Zwei Kinder erhalten eine Kopie des Bildes und suchen gemeinsam nach der Packung. Wer sie findet, malt sie an und verrät vorerst noch nicht, wo sie sich versteckt (Auflösung: Der Kakao befindet sich in der rechten Hälfte des Suchbildes hinter zwei geringelten Socken).

Tip: Nehmen Sie eine Kakaopackung als Anschauungsmaterial in den Unterricht mit.

Die Kinder bewegen sich wie Jammerquaks und quaken

Material:	keines
Dauer:	5–10 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	alle bilden einen Kreis im Raum
Bezug zur Geschichte:	In der Geschichte suchen alle gemeinsam die gestohlene Kakaopackung. Auch wir helfen uns bei diesem Spiel gegenseitig.
Schwerpunkte:	jemanden beschützen, jemanden unterstützen, Aufmerksamkeit und Konzentration



Die Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. 5 oder 6 Kinder gehen in den Kreis und nehmen die „Jammerquakstellung“ ein. Das heißt, sie beugen sich nach vorne, fassen sich mit den Händen an den Fußgelenken und schließen die Augen. Außerdem können sich Jammerquaks nur rückwärts bewegen und „quaken“ so vor sich hin. In dieser Stellung versuchen die Jammerquaks nun ein „Schlupfloch“ im Kreis zu finden. Sobald einer von ihnen einen Ausgang gefunden hat, beginnt er ganz laut zu quaken. So kann er den anderen Kindern bei der Suche nach dem Ausgang helfen.

Abschlagspiel

Material:	mehrere Tücher (pro Kleingruppe 1 Stück)
Dauer:	10 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Kleingruppen zu 5 oder 6 Kindern
Bezug zur Geschichte:	Durch Zusammenhelfen kann es gelingen, dem Schatzhüter bzw. der Schatzhüterin das Tuch zu entwenden.
Schwerpunkte:	gegenseitiges Unterstützen, Schnelligkeit und Konzentration

Ein Kind ist der Schatzhüter bzw. die Schatzhüterin. Es geht in die Mitte der Kleingruppe und kniet sich über den Schatz (das Tuch). Es darf den Schatz nicht berühren. Auf ein Zeichen dürfen die anderen Kinder versuchen, ihm das Tuch wegzunehmen. Wird ein Kind von der SchatzhüterIn berührt, erstarrt es sofort. Gelingt es jemandem, das Tuch zu entwenden, wird dieser zum neuen Wächter bzw. zur neuen Wächterin.



ÜE 9 Mein Land, dein Land – Fremdes als Bereicherung

Pädagogischer Hintergrund

- Die Schulen von heute sind Orte lebendiger Vielfalt. Fast überall sitzen Kinder mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen gemeinsam in einer Klasse. Dieses bunte Miteinander stellt in der Praxis eine Herausforderung für LehrerInnen und SchülerInnen dar, ist gleichzeitig aber auch eine große Bereicherung.
- Diese bereichernde Seite des Fremden erleben die Kinder im Rahmen der ÜE 9 ganz konkret. Sie lernen spannende Spiele aus fernen Ländern kennen. Damit wird die Grundbotschaft der Einheit (Fremdes als Bereicherung) in kindgerechter Form transportiert.
- Die drei Spiele bieten eine gute Einstiegsmöglichkeit, um den Kindern mehr über die jeweiligen Länder zu erzählen. Wie leben Menschen in Korea und in Ägypten? Wie viele verschiedene Indianerstämme gibt es heute noch?

Rahmengeschichte: Flitzi malt heimlich ein koreanisches Spiel an die Tafel

Freitag ist Ansagetag, da läuft die erste Stunde immer gleich ab. Begrüßung, Hefte auspacken, Ohren spitzen und den Ansagetext der Lehrerin möglichst fehlerfrei niederschreiben. Das funktioniert normalerweise sehr gut, die Kinder sind konzentriert bei der Sache. Heute ist dem jedoch nicht so. Seit die Buben und Mädchen in ihren Bänken sitzen, kichern sie und schauen immer wieder zur Tafel.

Irgendwann wird es der Lehrerin zu bunt. Sie dreht sich um und entdeckt schnell den Grund der allgemeinen Heiterkeit. Hier hat jemand heimlich die Tafel bemalt! Das mag sie gar nicht. Komisch daran ist nur, dass sie gestern als Letzte gegangen und heute als Erste gekommen ist. Dazwischen war die Klasse immer versperrt. Wer hat das also gezeichnet? Eigenartig.

Nach einigem Hin und Her beschließt die Lehrerin, das Kunstwerk zu löschen. Sie möchte endlich mit der Ansage beginnen. Sie holt den Schwamm, geht damit zur Tafeln – und bleibt vor der Zeichnung stehen. Überrascht ruft sie: „Hoppla, das ist ja gar keine Schmiererei. Das ist eine Anleitung für ein Spiel, das ich zufällig kenne. Wir waren vor einigen Jahren in Korea auf Urlaub und da haben es die Kinder oft und gerne gespielt. Es hat einen lustigen Namen, der mir momentan aber nicht einfällt. Ich habe jedoch noch die Spielregeln im Kopf. Wisst ihr was? Wir verschieben die Ansage auf nächste Stunde und probieren gemeinsam das Spiel aus.“





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Umul Konu – ein Spiel aus Korea

Material:	1 Blatt Papier für 2 SpielerInnen (Kopiervorlage S. 38), 2 Spielsteine für jedes Kind (Münzen, kleine Steine, Spielhütchen, etc.)
Dauer:	10–15 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Kinder zu zweit am Tisch
Bezug zur Geschichte:	Die Kinder probieren das von Flitzi an die Tafel gemalte Spiel aus.
Schwerpunkte:	etwas aus einem fernen Land kennen lernen und ausprobieren, im Paar spielen, strategisches Denken fördern

Jedes Kind erhält zwei Spielsteine. Ein Kind setzt seine Spielsteine auf die Punkte 1 und 2, das andere auf die Punkte 3 und 4. Das erste Kind beginnt entlang der Linie auf den jeweils freien Punkt zu ziehen. Wichtig: Das Kind das anfängt zu ziehen, darf beim ersten Zug nicht von der spitzen Ecke (Punkt Nr. 2 bzw. 4) auf Punkt Nr. 5 ziehen. Wer nicht mehr ziehen kann, hat verloren.

Tip: Dieses Strategiespiel kann länger dauern. Bitte nicht verunsichern lassen, es funktioniert. Irgendwann sind die Spielsteine „eingesperrt“, ein Kind kann nicht mehr ziehen.

Schlangensbiss – ein ägyptisches Spiel

Material:	Kreide, Malerkreppband
Dauer:	10 min
Ort:	Turnsaal, Klasse, Schulhof
Gruppenform:	Kleingruppen
Bezug zur Geschichte:	Flitzi kennt natürlich viele Spiele aus anderen Ländern.
Schwerpunkte:	in Kleingruppen spielen, kommt dem Bewegungsbedürfnis der Kinder entgegen, fördert die Motorik



Auf dem Boden wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 1,20 – 1,40 m gezogen (mit Kreide auf einem Asphaltplatz, mit Kreppband in der Klasse oder im Turnsaal). Ein Kind stellt sich in den Kreis und hüpf darin herum. 3 – 6 andere Kinder sitzen um den Kreis und versuchen das Kind an den Zehen zu berühren (das Kind in der Mitte gibt ein Startzeichen, ab wann es „gefangen“ werden darf). Gelingt es einem Kind aus dem Kreis die Zehen des Kindes in der Mitte zu berühren, ist es das nächste, das in den Kreis kommt.

Haguh – ein Spiel des Indianerstammes Tinglit

Material:	keines
Dauer:	10 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Großgruppe
Bezug zur Geschichte:	Flitzi kennt auch ein Spiel des Indianerstammes Tinglit.
Schwerpunkte:	Spaß haben, wahrgenommen werden, sich austoben

Die Kinder bilden eine Gasse. Mit dem Ruf „Haguh“, was so viel wie „Komm her“ heißt, fordern sie jedes Kind auf, mit ernster Mine durch die Gasse zu gehen. Alle anderen Kinder machen Faxen und Verrenkungen und versuchen das Kind, das durch die Gasse geht, zum Lachen zu bringen. Ist das Kind durch die Gasse gegangen, stellt es sich am Ende wieder in die Reihe. Das nächste Kind wird mit dem Ruf „Haguh“ herausgefordert.



ÜE 10 Gemeinsam feiern wir ein (Abschieds-) Fest

Pädagogischer Hintergrund

- Abschiede sollten bewusst gestaltet werden. Dies gilt auch für das Ende der Spielkette „starke 10“. Besonders, wenn Flitzi über einen längeren Zeitraum in der Klasse präsent war, sollten die Kinder das Erlebte zusammenfassen und sich von Flitzi verabschieden können.
- Kündigen Sie am besten vor der Einheit an, dass dies die letzte Geschichte sein wird. (Flitzi hat wahrscheinlich noch viele Abenteuer erlebt. Es versteckte sich dabei aber so gut, dass nicht einmal die AutorInnen der euch bekannten Geschichten davon etwas erfahren haben.)
- Zur Erinnerung an die Spielkette können Sie gemeinsam mit den Kindern Flitzi-Flöhe basteln. Auch mit dem Tanz „Seven Jumps“ schaffen Sie eine Erinnerungsmöglichkeit (Gruppentanz später wiederholen). Wer den Abschied von Flitzi mit einem Fest feiert, kann dabei das Partyspiel „Die Kinder sammeln so viele Süßigkeiten wie möglich“ spielen.
- Für die inhaltliche Zusammenfassung der Spielkette bieten sich mehrere Möglichkeiten an. Gestalten Sie z.B. mit den Kindern eine Flitzi-Galerie (Lieblingsgeschichte auf ein Blatt Papier malen) oder überraschen Sie sie mit einem Rätsel (einfach ausgehend von den Geschichten Fragen formulieren wie z.B. „Wie viele Zehen hat Flitzi?“).

Rahmengeschichte: Flitzi feiert gemeinsam mit FreundInnen ein Geburtstagsfest

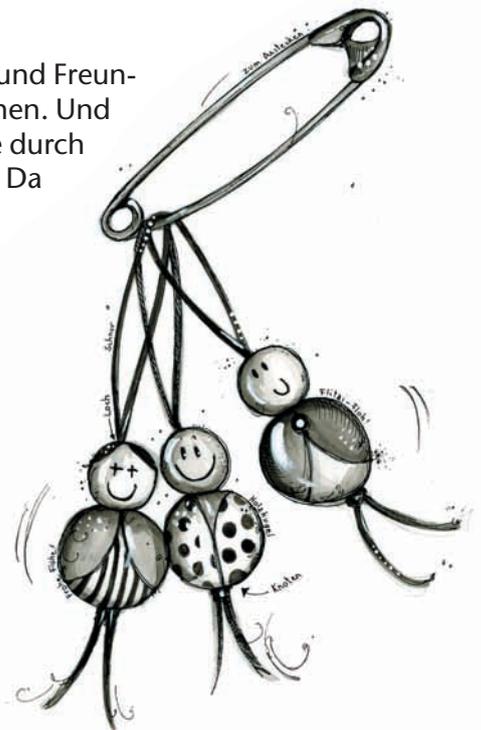
Flitzi ist völlig aus dem Häuschen. Stellt euch vor, es hat Geburtstag und wird diesen nicht alleine feiern. Für den Nachmittag haben sich Freunde und Freundinnen aus den Nachbarschulen angesagt! Solche Besuche sind etwas ganz Besonderes und sehr selten, denn eigentlich verlässt Flitzi das Schulhaus nie. Ist auch extrem gefährlich, denn bei diesen Ausflügen wird man besonders leicht erwischt.

Doch heute ist es soweit. Bereits in aller Früh beginnt Flitzi mit den Vorbereitungsarbeiten. Da Sonntag ist, kann es in aller Ruhe Luftballone aufhängen und die Geräte in den Turnsaal tragen. Die anderen Flitzis werden staunen, wie hoch man auf dem Trampolin springen kann! Auch eine kleine Jause bereitet Flitzi vor.

Kurz nach dem Läuten der Mittagsglocken treffen die ersten Freunde und Freundinnen ein. Es ist wirklich schön, sich nach so langer Zeit wieder zu sehen. Und wie viel man sich zu erzählen hat! Nachdem alle da sind, führt Flitzi sie durch das Schulhaus. In jedem Raum gibt es etwas Besonderes zu berichten. Da ist der Dachboden, auf dem es so furchterlich erschrocken ist, der gestohlene Kakao in der 1a, die Eingangshalle mit dem Sturz von der Leiter ...

Nach diesem Rundgang machen es sich die Flitzis im Turnsaal gemütlich. Sie genießen die Jause, toben an den Turngeräten und zeigen sich gegenseitig die neuesten Kunststücke. Einige wagen sogar ein Tänzchen.

Als es draußen langsam dunkel wird, heißt es Abschied nehmen. Einem alten Brauch folgend verschenken sie dabei Flitzi-Flöhe. Diese kleinen, selbst gebastelten Flöhe sind ein Zeichen der Freundschaft und daher besonders wertvoll. Verschenkt ein Flitzi so einen Floh, heißt das so viel wie: „Wir sind Freunde“. Dieses Abschiedsritual dauert seine Zeit, und so ist es bereits dunkel, als sich die Flitzis auf den Nachhauseweg machen. Schön war der heutige Nachmittag!





Spiele & Anregungen zur Auswahl

Flitzi-Flöhe basteln

Flitzis tauschen als Zeichen ihrer Freundschaft Flitzi-Flöhe aus. Auch die Kinder können solche Flöhe basteln und sie mit einer Sicherheitsnadel an Schultasche, Federpenal oder Pullover heften. Damit zeigen sie allen, dass sie zum Flitzi-Fanclub gehören. Außerdem ist die Bastelarbeit eine Erinnerung an die spannende Zeit mit Flitzi. Bastelanleitung siehe Seite 39.

Gruppentanz „Seven Jumps“

Material: Musik „Seven Jumps“ (kostenlose Download-Möglichkeit unter www.sos-kinderdorf.at/starke10, zur Verwendung freigegeben von der Katholischen Jungschar St. Pölten)

Dauer: 15–20 min

Ort: Klasse, Turnsaal

Gruppenform: Großgruppe

Bezug zur Geschichte: Diesen Gruppentanz haben die Flitzis auf dem Geburtstagsfest getanzt.

Schwerpunkte: einen Gruppentanz erlernen, Gemeinschaft erleben, eine Erinnerungsmöglichkeit an Flitzi schaffen

Alle Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf (Gesicht zur Mitte) und fassen sich an den Händen. Kehrvors des Tanzes im 4/4-Takt: 7 Geh- oder Hüpf Schritte nach links, 7 Geh- oder Hüpf Schritte nach rechts, Fassung lösen, Front zur Mitte, 3 x Stampfen, 3 x Klatschen (2 x)

Zwischen den Pfeiftönen Figuren:

1. Figur: rechtes Knie heben, Grundstellung, Kehrvors
2. Figur: rechtes Knie heben, linkes Knie heben, Grundstellung, Kehrvors
3. Figur: wie 2., zusätzlich rechtes Knie niederknien
4. Figur: wie 3., zusätzlich linkes Knie niederknien
5. Figur: Figur Nr. 4 wiederholen
6. Figur: wie 5., zusätzlich rechten Ellbogen vorne auf den Boden stellen
7. Figur: wie 6., zusätzlich linken Ellbogen vorne auf den Boden stellen
8. Figur: wie 7., zusätzlich Kopf zwischen den Händen verstecken

Die Kinder sammeln so viele Süßigkeiten wie möglich

Material: Süßigkeiten (z.B. Zuckerln, Gummibärchen)

Dauer: 5–10 min

Ort: Turnsaal, Klasse

Gruppenform: in Kleingruppen

Bezug zur Geschichte: spielen die Flitzis auf jeder Geburtstagsfeier

Schwerpunkte: lustiges Party-Spiel, fördert die Zusammenarbeit, die Kinder müssen auf die Signale anderer achten



Jeweils 4–5 Kinder schließen sich zu einem „Süßigkeitensammelverein“ zusammen. Sie stellen sich in einer Reihe auf und fassen sich an den Händen. Die Lehrperson legt Süßigkeiten an mehreren Stellen gut sichtbar aus. Nun betreten die Sammelvereine gleichzeitig den Raum und versuchen nach dem Startzeichen der Lehrperson so viele Süßigkeiten wie möglich einzusammeln. Dabei dürfen sie sich weder loslassen noch miteinander reden. Jeder „Verein“ hat zwar viele Augen, doch nur 2 Hände. Es gilt, damit auszukommen und auf die Signale der anderen Kinder zu achten (die gesammelten Schätze in Hosentaschen, Kapuzen, etc. stecken).

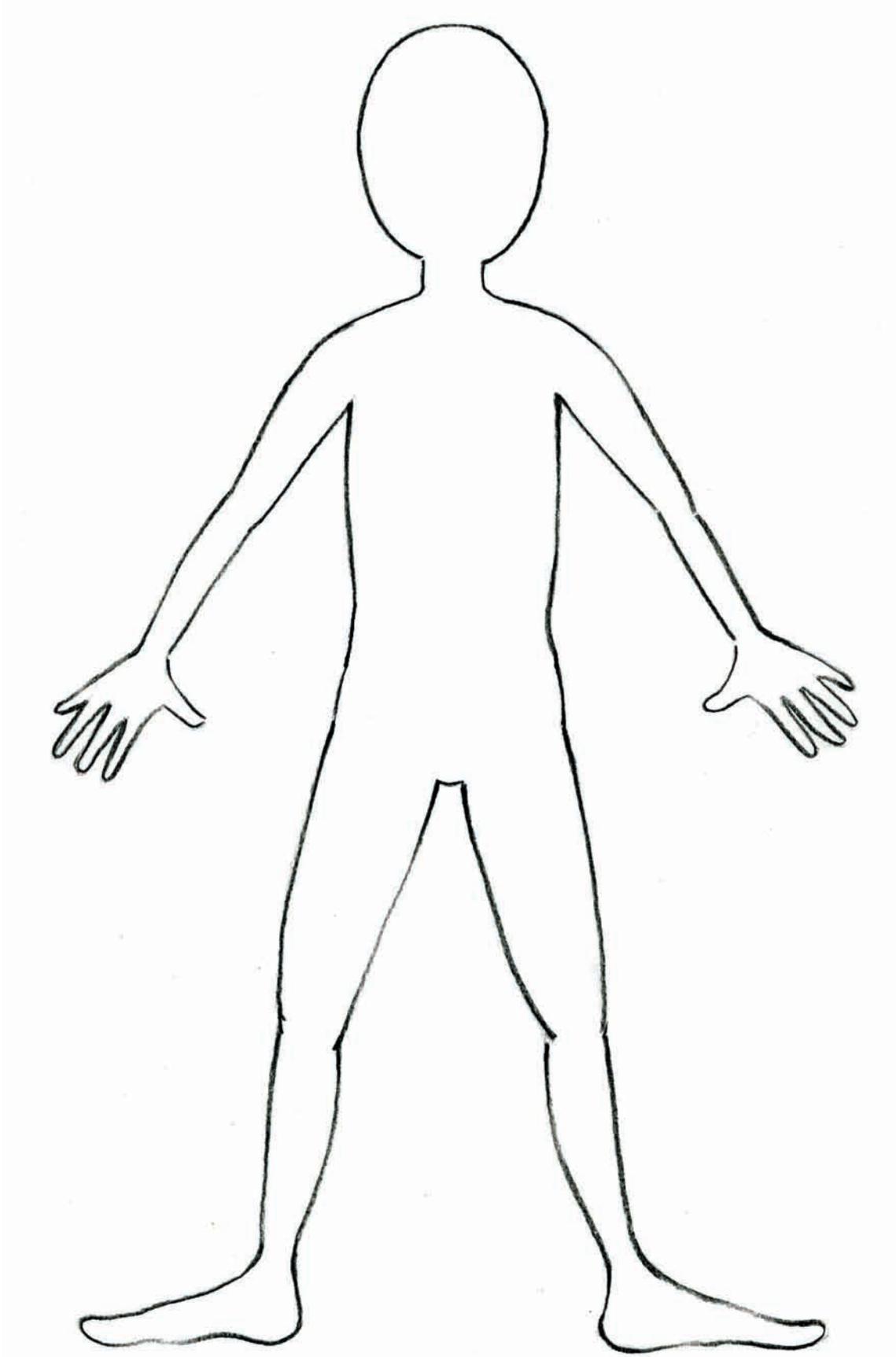


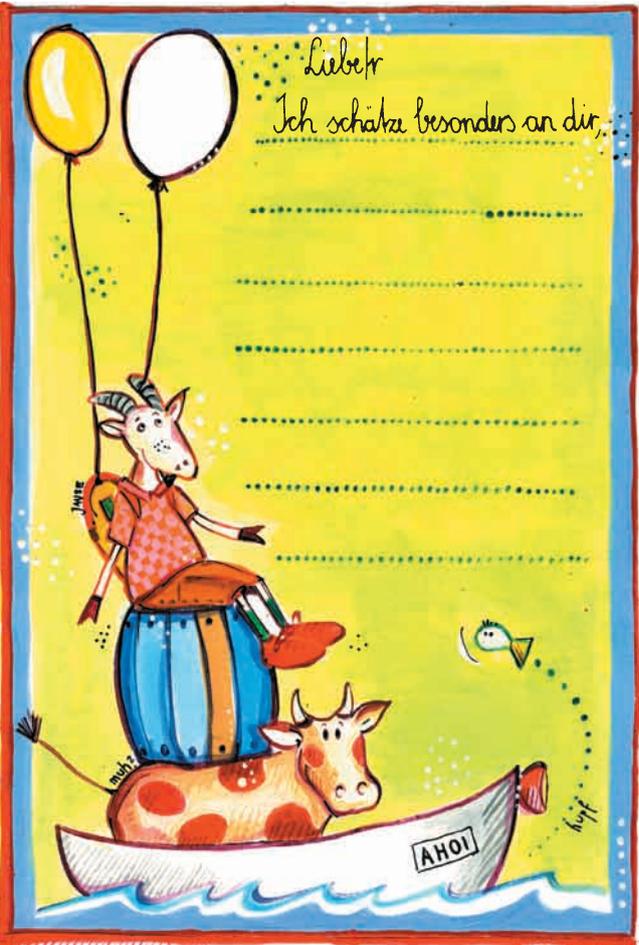
Die Spiel- und Übungseinheiten im Überblick

Kapitel	Rahmengeschichte: Flitzi ...	Spiele & Anregungen
ÜE 1: Flitzi stellt sich vor	... stellt sich vor	Wie heißt Flitzi? Die Kinder sammeln Eigenschaften von Flitzi und stellen sie pantomimisch dar Die Kinder zeichnen Flitzi nach ihrer Fantasie
ÜE 2: Wer bin ich – was macht mich aus?	... möchte die Kinder kennen lernen	Lieblingsspielzeug mitbringen Wer hat die meisten Knöpfe? Was ist besonders an mir?
ÜE 3: Eigene Kraft spüren – sich kräftig spüren	... wird im Turnsaal fast vom Schulwart erwischt	Die Kinder werfen gemeinsam einen Weichboden um Seilziehen im Kreis sitzend Die Kinder ziehen ein auf einer Decke liegendes Kind durch den Raum
ÜE 4: Schau, was ich kann!	... beobachtet Kinder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen	Schatzkarten Mit Zeitungsblättern jonglieren Die Kinder zeichnen sich vorgegebene Symbole auf den Rücken
ÜE 5: Angst haben dürfen	... erschrickt ganz fürchterlich am Dachboden	Buchstabensalat Die Kinder schneiden Grimassen Beim Gehen jemanden verfolgen, bei Musikstopp ihn erwischen
ÜE 6: Wir sind eine Klasse	... fällt in einen Farbtopf und hinterlässt Spuren	Die Kinder gestalten ein Plakat mit ihren Handabdrücken Singspiel: Nimm den Schuh Kinder bauen ein Fantasiegebilde aus ihren Körpern
ÜE 7: Regeln machen Sinn – machen Regeln Sinn?	... verunglückt beim Stuhltreiten	Schilderwald Tempelhüpfen im Rechteck – ein bewegtes Pausenspiel Murmel oder Steinspiel – ein bewegtes Pausenspiel Hüpfspiel in der Spirale – ein bewegtes Pausenspiel
ÜE 8: Wir helfen einander	... klaut eine Packung Kakao	Suchbild Die Kinder bewegen sich wie Jammerquaks und quaken Abschlagspiel
ÜE 9: Mein Land, dein Land – Fremdes als Bereicherung	... malt heimlich ein koreanisches Spiel an die Tafel	Umul Konu – ein Spiel aus Korea Schlangenbiss – ein ägyptisches Spiel Haguh – ein Spiel des Indianerstammes Tinglit
ÜE 10: Gemeinsam feiern wir ein (Abschieds-) Fest	... feiert gemeinsam mit FreundInnen ein Geburtstagsfest	Flitzi-Flöhe basteln Seven Jumps Die Kinder sammeln so viele Süßigkeiten wie möglich



Was ist besonders an mir?







<p>MULBE</p>	<p>STEIG</p>	
<p>NOSEN</p>	<p>UMBA</p>	
<p>LLAB</p>	<p>TOAU</p>	
<p>MURT</p>	<p>SAUH</p>	



Singspiel: Nimm den Schuh

Aufstellung: Im Kreis knien

Bewegung: Ehe wir dieses Lied im Kreis anstimmen, muss jeder einen Schuh ausziehen und vor sich hinstellen. Während des Singens gibt jeder den Schuh weiter zum rechten Nachbarn, immer schön im Takt. Bei Takt 7 wird der Schuh nicht weitergegeben: man bewegt ihn wohl nach rechts wie sonst, behält ihn aber in der Hand, um die Bewegung bei => 8 genau nach links zu machen. Erst bei 9 wird der Schuh wieder nach rechts weitergegeben.

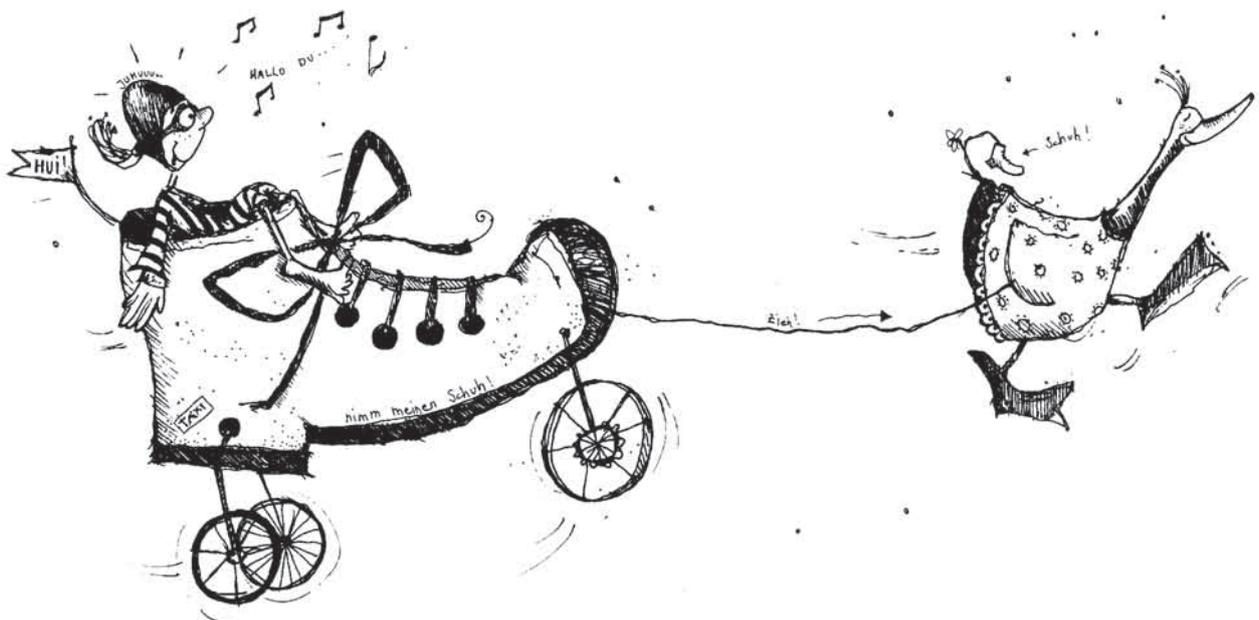
Übrigens: das Spiel kann auch mit Teelöffeln um den runden Tisch geschehen. Dann muss aber der Text anders werden, etwa so: „Hallo Steffl, nimm diesen meinen Löffel ...“.

NIMM DEN SCHUH

Aus Holland

Hal - lo du, nimm die - sen mei - nen Schuh, mei - nen Schuh,
 gib ihn wei - ter und gib acht, wie ich es tu!

aus: Der Eisbrecher, © Fidula Verlag, Boppard am Rhein
 Fassung und deutscher Text: Ulrich Kabitz (Holland) www.fidula.de





Gebotsschild „Wir dürfen rennen“





Gebotsschild „Wir helfen einander“





Verbotsschild „Stuhlreiten verboten“



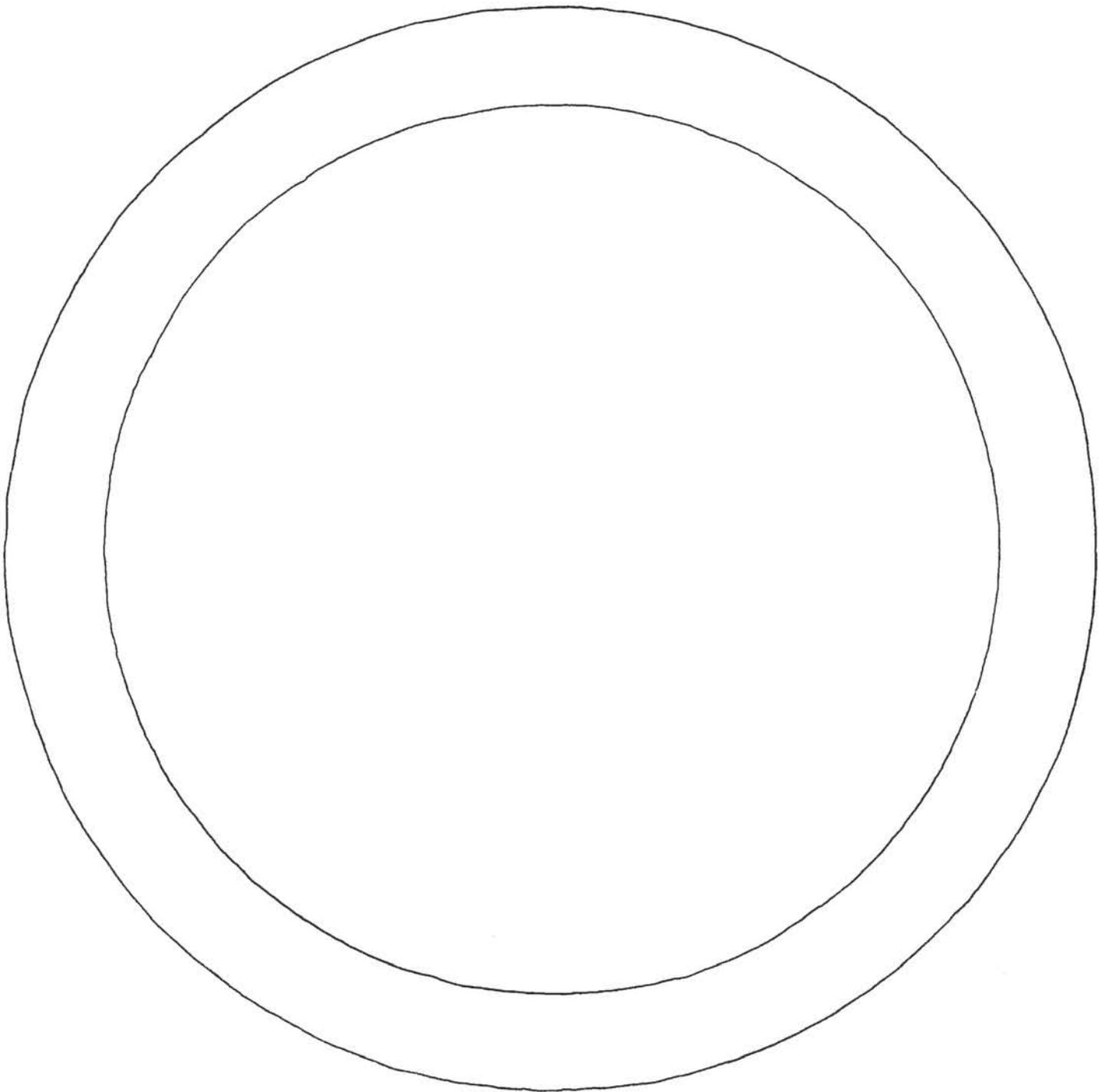


Verbotsschild „Wehtun verboten“





Schilderwald





Bewegte Pausenspiele

Murmel- oder Steinspiel – ein bewegtes Pausenspiel

Material: Kreide oder Klebeband (z.B. Malerkreppband) zur Markierung der Spielfläche, Murmeln oder Kieselsteine
Dauer: 10 min
Ort: Klasse, Gang, Schulhof

Es werden zwei Kreise gezogen. Der Innenkreis von 20 cm Durchmesser ist die Schatzkammer. Der Außenkreis mit einem Abstand von ca. 3,5 m ist der Vorhof. Alle MitspielerInnen legen eine oder mehrere Murmeln in die Schatzkammer. Das erste Kind schießt von irgendeinem Punkt im Vorhof auf die Murmeln. Jede Murmel die es aus der Schatzkammer schießt, wird sein Eigentum. Wenn es keine Murmel erbeutet hat, bleibt die Murmel dort liegen, wo sie hinrollt. Anstatt Murmeln können auch Kieselsteine verwendet werden.

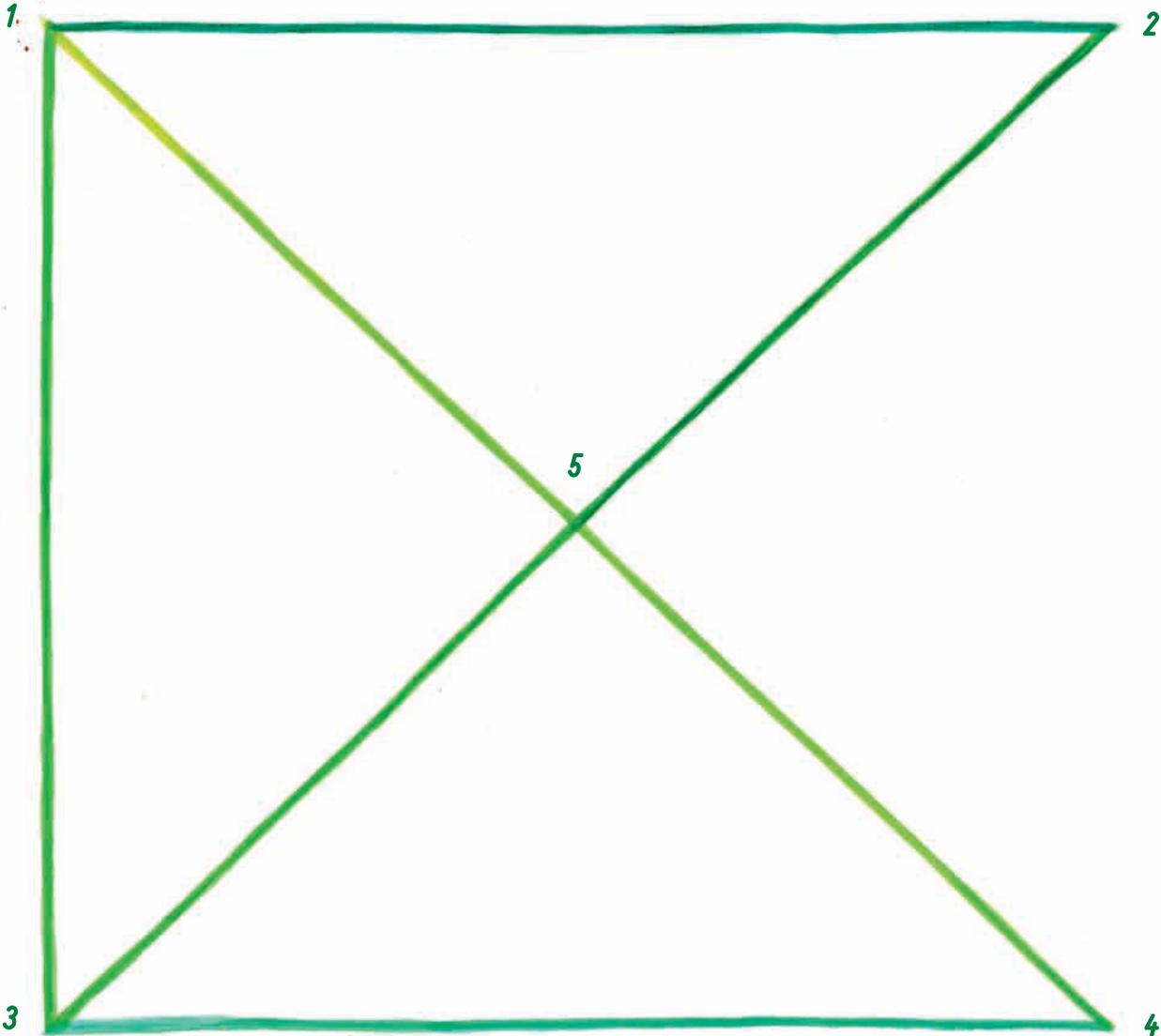
Hüpfspiel in der Spirale – ein bewegtes Pausenspiel

Material: Kreide oder Klebeband (Malerkreppband) zur Markierung der Spielfläche
Dauer: 15 min
Ort: Klasse, Gang, Schulhof
Gruppenform: Kleingruppen

Auf den Boden wird mit Kreide eine Schnecke mit ca. 2 m Durchmesser aufgemalt. Eine Schuhverkäuferin (ein Schuhverkäufer) steht im Mittelpunkt der Schnecke. Ein Schuhkäufer (eine Schuhkäuferin) läutet an der „Tür“ (Beginn der Schnecke). Die Verkäuferin geht zur Tür, um sie zu öffnen, und fragt nach dem Wunsch. Der Käufer verlangt ein Paar maßgefertigte Schuhe. Gemeinsam gehen sie nun die Spirale entlang bis zur Mitte. Die Schuhverkäuferin nimmt Maß, indem sie den Fußabdruck ihres Kunden mit Kreide auf dem Boden nachfährt. Auf die Frage der Schuhverkäuferin, ob es noch etwas sein darf, wünscht sich der Käufer Schuhbänder. Sobald sich die Schuhverkäuferin umdreht und bückt, um die imaginären Schuhbänder aufzuheben, hüpfet der Käufer auf einem Bein den Weg entlang aus der Schnecke heraus. Die Schuhverkäuferin versucht ihn auf einem Bein hüpfend zu verfolgen und zu fangen. Gelingt es ihr, ist dies der neue Schuhverkäufer.



UMUL KONU





Flitzi-Flöhe basteln

Material:	2 farbige Holzkugeln (Durchmesser 10 bzw. 12 mm), 2 kleine Schrauben, Häkelgarn in verschiedenen Farben, Overhead-Stifte (Permanent Marker), Blumendraht (ca. 15 cm lang) oder Häkelnadel, Sicherheitsnadel, Schere
Dauer:	40–50 min
Ort:	Klasse
Gruppenform:	Einzelarbeit
Bezug zur Geschichte:	Die Flitzis tauschen als Zeichen ihrer Freundschaft Flitzi-Flöhe aus. Auch ihr könnt euch solche Flitzi-Flöhe basteln (und gehört damit zum Flitzi-Fanclub).
Schwerpunkte:	Die Bastelarbeit fördert Feinmotorik und Kreativität. Die fertigen Flitzi-Flöhe sind ein Erinnerungsstück und die Spielkette und ein sichtbares Erkennungszeichen aller Fanclubmitglieder (stärkt die Klassengemeinschaft).

Die beiden Holzkugeln mit Overhead-Stiften bemalen (geht leichter, wenn man die Kugeln vor dem Bemalen auf Schrauben steckt). Vom Häkelgarn 3 Fäden abschneiden (1 x ca. 18 cm, 2 x ca. 8,5 cm) und den Blumendraht an einem Ende umbiegen. Den langen Faden einmal in der Mitte falten und mithilfe des „Hakens“ vom Blumendraht die zwei Kugeln auffädeln (für das Auffädeln eignet sich auch eine dünne Häkelnadel). Für die Fransen die zwei kürzeren Fäden zum Hauptfaden legen und alle drei Fäden gemeinsam unter der großen Kugel verknoten. Die fertigen Flitzi-Flöhe mithilfe einer Sicherheitsnadel an der Kleidung, dem Federpenal oder der Schultasche befestigen.



Foto: Zöhner Willi



Literatur

- Baer, U. (1995).** Spielpraxis. Eine Einführung in die Spielpädagogik. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH, Seelze-Velber.
- Baer, U. (1974).** 666 Spiele für jede Gruppe und alle Situationen. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH, Seelze-Velber.
- Chibici-Revneanu, E. (2000).** Vom starken Ich zum neuen Du. Persönlichkeitsbildung in der Grundschule. Veritas Verlag, Linz
- Gärtner-Harnach, V. (1975).** Angst und Leistung. Beltz Verlag, Weinheim
- Kabitz, Ulrich & Holzmeister, Johannes (Hsg.).** Der Eisbrecher. Fidula Verlag, Boppard am Rhein
- Krabel, J. (1998).** Müssen Jungen aggressiv sein? Eine Praxismappe für die Arbeit mit Jungen. Verlag an der Ruhr, Müllheim an der Ruhr
- Lichtenegger, B. (2001).** Ge(h)fühle! Arbeitsmaterialien für Schule, Hort und Jugendgruppen. Veritas Verlag, Linz
- Schenk-Danzinger, L. (2002).** Entwicklungspsychologie. öbv&hpt, Wien
- Schwarzer, R. (1975).** Schulangst und Lernerfolg. Pädagogischer Verlag Schwann, Düsseldorf
- SOS-Kinderdorfmütter (1994).** Kinderspiele aus aller Welt. Falken-Verlag GmbH, Niedernhausen
- Staudinger, U. (2003).** Ich gehör nur mir. Ein Praxishandbuch für Kindergarten und Grundschule. Veritas Verlag, Linz
- Steger, M. & Söllner, W. (2003).** Unveröffentlichte Kursunterlagen des Spielpädagogiklehrganges 2003
- Teml, H. & Teml, H. (2002).** Komm mit zum Regenbogen. Phantasiereisen für Kinder und Jugendliche. Veritas Verlag, Linz
- Walker, J. (1995).** Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Grundschule. Grundlagen und didaktisches Konzept. Spiele und Übungen für die Klassen 1 - 4. Cornelsen Verlag Skriptor, Frankfurt am Main
- Wege, B. & Wessel, M. (2000).** Spielketten und Spielaktionen, Band 1. Verlag Herder, Freiburg im Breisgau

Audio CD

Katholische Jungschar St. Pölten (Hg.), CD „Gruppentänze1“



SOS-KINDERDORF – eine Idee geht um die Welt

SOS-Kinderdorf ist ein privates, weltweites, konfessionell und politisch unabhängiges Sozialwerk, das sich für emotional und sozial benachteiligte sowie verwaiste Kinder und Jugendliche einsetzt. 1949 von Hermann Gmeiner in Innsbruck gegründet und mit dem Bau des ersten SOS-Kinderdorfes in Imst/Tirol verwirklicht, trat das SOS-Kinderdorf einen „Siegeszug“ um die Welt an. Neben den neun SOS-Kinderdörfern in Österreich gibt es weltweit inzwischen über 400 Dörfer mit zahlreichen angeschlossenen Einrichtungen.

In familiennaher Form Kinder und Jugendliche begleiten

Ziel von SOS-Kinderdorf ist es, Kindern und Jugendlichen mittel- und langfristig ein neues Zuhause, die Wärme einer Familie und eine Kindheit in Geborgenheit und Liebe zu geben. Außerdem gibt es zahlreiche Einrichtungen für Jugendliche sowie heilpädagogisch-therapeutische Zentren für besonders benachteiligte Kinder.

Förderung der Selbstständigkeit

Besonderes Augenmerk wird auf die intensive Vorbereitung der Kinder und Jugendlichen auf ein selbstständiges Leben gelegt. Jeder junge Mensch braucht, abgestimmt auf seine individuellen Bedürfnisse, jene Schulbildung und Berufsausbildung, die ihm ein selbstbestimmtes, finanziell unabhängiges und sozial integriertes Leben ermöglichen.

SOS-Kinderdörfer – internationale Friedensdörfer

Die Basis des Zusammenlebens in den SOS-Kinderdörfern ist das friedliche Miteinander – über alle Grenzen ethnischer, kultureller oder konfessioneller Zugehörigkeit hinweg. Oftmals sind SOS-Kinderdörfer Schmelztiegel unterschiedlicher Religionen und Volksgruppen.

In jedem Familienhaus der SOS-Kinderdörfer werden Toleranz, Solidarität und das Akzeptieren kultureller Unterschiede vorgelebt und erlebt.

Weltweites privates Sozialwerk

In Österreich gibt es heute neun SOS-Kinderdörfer und zehn angeschlossene sozialpädagogische Jugendwohngemeinschaften, in denen insgesamt rund 900 Kinder und Jugendliche ein dauerhaftes Zuhause haben, sowie sieben therapeutische Einrichtungen mit über 70 Betreuungsplätzen für besonders benachteiligte Gruppen junger Menschen. Die Einnahmen von SOS-Kinderdorf stammen zu mehr als zwei Dritteln aus Spenden und privaten Beiträgen.

In 132 Ländern auf allen Kontinenten gibt es über 400 SOS-Kinderdörfer mit mehr als 1.000 begleitenden Einrichtungen (Kindergärten, Jugendeinrichtungen, Sozialzentren, Schulen, Krankenstationen, Nothilfeprogrammen etc.), in denen rund 50.000 Kinder/Jugendliche zuhause sind. Von den begleitenden Einrichtungen profitieren jährlich mehrere hunderttausend junge Menschen und bedürftige Familien.

Mehr über die Arbeit von SOS-Kinderdorf auf www.sos-kinderdorf.at

Infomaterial über SOS-Kinderdorf: willkommen@sos-kinderdorf.at, Tel: 0512/580101



Buchtipps zum Weiterlesen aus dem VERITAS-Verlag

Jetzt versteh' ich das!

Bessere Lernerfolge durch Förderung der verschiedenen Lerntypen
ISBN 978-3-86072-587-0



Ich sag NEIN!

Arbeitsmaterialien gegen den sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen
ISBN 978-3-927279-31-5



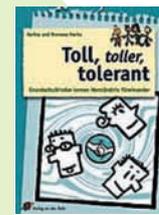
Ich gehör nur mir

Sexuelle Übergriffe erkennen und abwehren lernen
ISBN 978-3-7058-5157-3



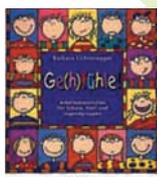
Toll, toller, tolerant

Grundschul Kinder lernen Verständnis füreinander
ISBN 978-3-86072-649-5



Ge(h)fühle!

Arbeitsmaterialien für Schule, Hort und Jugendgruppen
ISBN 978-3-7058-5110-8



Soziales Lernen in der Grundschule

50 Übungen, Aktivitäten und Spiele
ISBN 978-3-86072-489-7



Das große und das kleine NEIN!

ISBN 978-3-927279-81-0





Ich, du und die anderen alle – Lebenskunde für Kinder

2./3. Schuljahr. ISBN 978-3-86072-717-1



Kinder lernen zusammen streiten und gemeinsam arbeiten

Ein Mediations- und Gewaltpräventionsprogramm. ISBN 978-3-86072-488-0



Teamarbeit trainieren in der Grundschule

Übungen, Aktivitäten und Spiele
ISBN 978-3-86072-490-3



Grundschul Kinder werden Streitschlichter

ISBN 978-3-86072-854-3



Rituale für kooperatives Lernen in der Grundschule

Für jeden Tag und das Schuljahr – Für Anfang und Ende der Grundschulzeit
ISBN 978-3-589-05063-5



Wut: Ein Vulkan in meinem Bauch

Wut und Gewalt – Übungen und Spiele – Lösungsstrategien.
ISBN 978-3-589-05068-0





Zu den AutorInnen

- Margarete Ringler: Spielpädagogin, langjährige Leiterin des Spielbusses der Katholischen Jung-schar, Lehrtätigkeit für Animation im Bildungszentrum für Sozialberufe, Referentin in der Erwach-senenbildung
- Markus Steger: Spielpädagoge, Referent in der Aus- und Weiterbildung von MultiplikatorInnen, Berater im Männerzentrum „Manns-Bilder“, ausgebildeter Ludothekar
- Elisabeth Zöhler: Psychologin, Lehrerin, Mitarbeiterin von SOS-Kinderdorf (Fachbereich Pädago-gik / Sozialpädagogisches Institut), Referentin in der Erwachsenenbildung

Für die fachlichen Rückmeldungen ein herzliches Dankeschön an:

Peter Arnold, Katharina Cremer, Mag. Katharina Egger-Nimpfer, Karin Ertl, Irene Grundner, Mag. Romana Hinteregger, Gertraud Hofmann, Mag. Bettina Hofer, Monika Kainrath, Elisabeth Kainz, Elisabeth Kufner, Verena Kostenzer, Mag. Christina Lienhart, Martina Minihuber, Mag. Stephan Oppitz, Daniela Paar, Eva Perger, Dr. Christian Posch, Dr. Hermann Putzhuber, Anna Reitmeir, Brigitte Rohrmoser, Richard Saxer, Gertraud Silberberger, Romed Suda, Waltraud Vahanzuk, Michaela Wimmer, Daniel Zöhler

Der Verlag Veritas unterstützt dieses Projekt mit seiner großen Erfahrung als Bildungsverlag. Layout und Satz wurden kostenlos übernommen.