

# Kinder spielen überall

Ein Unterrichtsmaterial für die Volksschule zum Thema Spiele




Eine Publikation von

**SÜDWIND**



Dieses Material ist im Rahmen des Projekts „Global Schools – Globales Lernen in der Volksschule“ entstanden. Das Projekt verfolgt das Ziel, Globales Lernen in der Volksschule zu stärken und entsprechende Kompetenzen und Strukturen zu fördern. 17 Partnerorganisationen (NGOs, Gebietskörperschaften und Universitäten) aus zehn europäischen Ländern arbeiten im Rahmen des Projekts von 2015 bis 2018 gemeinsam an diesem Vorhaben. In Österreich wird das Projekt von Südwind durchgeführt und vom Land Tirol mitgetragen. Die europaweite Koordination des Projekts wird von der Autonomen Provinz Trient (Italien) wahrgenommen.



 Dieses Projekt wird mit finanzieller Unterstützung der Europäischen Kommission erstellt. Die darin vertretenen Standpunkte geben die Ansicht von Südwind wieder und stellen somit in keiner Weise die offizielle Meinung der Europäischen Union dar.



**Impressum**

Medieninhaber: Südwind, Laudongasse 40, 1080 Wien  
 Redaktion: Veronika Knapp, Elisabeth Nagy,  
 Dina Prettnner, Marie Helmer  
 Zeichnungen: Marlene Prettnner  
 Layout und Design: Sanja Jelic

© 2017

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>Und was ist dein Lieblingsspiel?</b>	<b>4</b>
<b>Gemeinsam spielen</b>	<b>8</b>
<b>Leandra erzählt vom grünen Planeten</b>	<b>14</b>
<b>Leandras Lieblingsspiele zum Selbermachen</b>	<b>17</b>
<b>Rosarot und Himmelblau</b>	<b>22</b>
<b>Der Schulhof in Bewegung</b>	<b>26</b>
<b>Wozu eigentlich all die Spielsachen?</b>	<b>29</b>
<b>Ideen für Spiele ohne Spielzeug</b>	<b>32</b>
<b>Weitere Materialhinweise</b>	<b>33</b>
<b>Südwind in Ihrer Nähe</b>	<b>34</b>

# Vorwort

Gespielt wird auf der ganzen Welt, und das ist kein Zufall. Denn Spielen ist ein menschliches Grundbedürfnis und eine kulturelle Konstante, ja mehr noch, es ist eine Notwendigkeit und ein Menschenrecht für alle Kinder dieser Welt<sup>1</sup>. Im Spiel kann zwanglos ausprobiert und erkundet werden, Grenzen werden überwunden, Fantasie und Kreativität, aber auch Problemlösungs- und Konfliktfähigkeit entwickelt. Im Spiel kann man sich selbst, die anderen und die Welt um uns herum kennenlernen, ohne Angst und ohne Druck. Dies haben in den letzten Jahrzehnten auch Psychologie und Neurobiologie immer stärker erkannt und erforscht. Zahlreiche Maßnahmen zum Spiel als Förderinstrument sind daraus entstanden. Auch ökonomisch ist Spielen keine Nebensache: eine riesige Spiele-Industrie ist entstanden, die Spielwaren – von der Babyrassel bis zum Online-Gaming – in großen Mengen zur Verfügung stellt. Spielevvents und organisierte Freizeitangebote boomen.

Man könnte meinen, dass es gut aussehe für das Spiel. Aber im Gegenteil: SpieleforscherInnen sehen das Spiel heute als mehr denn je bedroht an. Kinder in vielen Teilen der Welt haben aufgrund von Kinderarbeit, gefährlichen Wohnumgebungen oder bewaffneten Konflikten keine Möglichkeit zu spielen. Und in den wohlhabenden Teilen der Welt – also auch bei uns in Europa – geht es dem Spiel nur scheinbar gut. Denn die Ökonomisierung und Eventisierung des Spiels verdrängen das freie, offene Spiel, welches ohne teures Spielmaterial, ohne digitale Geräte und ohne professionelle Animatoren auskommt. Kein Wunder also, dass manche sogar ausrufen: „Rettet das Spiel!“<sup>2</sup>.

In diesem Unterrichtsbehef haben wir unterschiedliche Unterrichtseinheiten zusammengestellt, in denen sich Kinder von 6 – 10 Jahren kritisch mit dem Thema Spielen und Spielwaren auseinandersetzen können. Wie ist das mit den vielen Spielsachen? Gibt es wirklich Spiele nur für Mädels oder nur für Jungs? Welche Spiele kannten schon unsere Großeltern oder werden von Kindern in anderen Teilen der Welt gespielt und machen auch uns Freude? Die Unterrichtsvorschläge können einzeln eingesetzt werden oder aber gemeinsam als Spiele-Schwerpunkt Anwendung finden.

Der Unterrichtsbehef folgt den Grundsätzen des Bildungskonzeptes Globales Lernen und ist interaktiv und erfahrungsorientiert gestaltet. Wir wünschen viel Freude bei der Umsetzung!

Bereits erschienen in dieser Reihe:

- „Quietsche-Ente, wohin schwimmst du? – Ein Unterrichtsmaterial für die Volksschule zum Thema Plastik“ (2016)
- „Kunterbunte Tomatenwelt – Ein Unterrichtsmaterial für die Volksschule zum Thema Tomaten“ (2016)
- „Vom Wald zum Blatt – Ein Unterrichtsmaterial für die Volksschule zum Thema Papier“ (2017)
- „Kuhle Kühe – Ein Unterrichtsmaterial für die Volksschule rund um die Kuh“ (2017)

1 Das Kinderrecht auf Spiel und Freizeit ist in Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention verankert.

2 So der Titel des Buches von Gerald Hüther und Christoph Quarch: „Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist“ (erschienen 2016 im Carl Hanser Verlag)

# Und was ist dein Lieblingsspiel?

## Spiele im Lauf der Zeit

**Alter der SchülerInnen:** 7 – 10 Jahre

**Fächer:** Deutsch, Sachunterricht, Turnen, Werken

**Dauer:** 4 – 6 Unterrichtseinheiten

### Übersicht

Viele der beliebten Kinderspiele finden heute drinnen statt und oftmals vor Bildschirmen. Doch wie haben Kinder zu „Oma und Opas Zeiten“ gespielt? Welche Spiele kann man nur in einer großen Gruppe von Kindern und nur draußen spielen? Mit dieser Methode begeben wir uns auf Entdeckungsreise ...

### Lernziele:

- Die SchülerInnen reflektieren über eigene Lieblingsspiele/eigenes Spielverhalten.
- Sie recherchieren und forschen selbst zum Thema.
- Die SchülerInnen setzen sich mit Lieblingsspielen anderer Kinder auseinander.
- Sie sprechen mit Angehörigen anderer Generationen über deren Kinderspiele.
- Sie üben sich im Schreiben kurzer Spielbeschreibungen.

## Anleitung

### Schritt 1

Geben Sie den SchülerInnen den Auftrag, sich für ein Lieblingsspiel zu entscheiden und es in die Schule mitzubringen. Geben Sie ihnen auch die Option, ein Bild davon zu zeichnen um dann davon in der Klasse zu berichten. Im Sitzkreis werden dann die verschiedenen Spiele präsentiert. Diese oder ähnliche Fragen können für die Besprechung hilfreich sein:

*Wie geht das Spiel?*

*Wo wird es gespielt?*

*Was braucht man dazu? Mehrere Spielgefährten?*

*Warum ist das dein Lieblingsspiel?*

Je nach Alter können Sie anschließend den SchülerInnen den Auftrag geben, eine kurze Beschreibung des Spiels zu verfassen (50 – 100 Wörter).

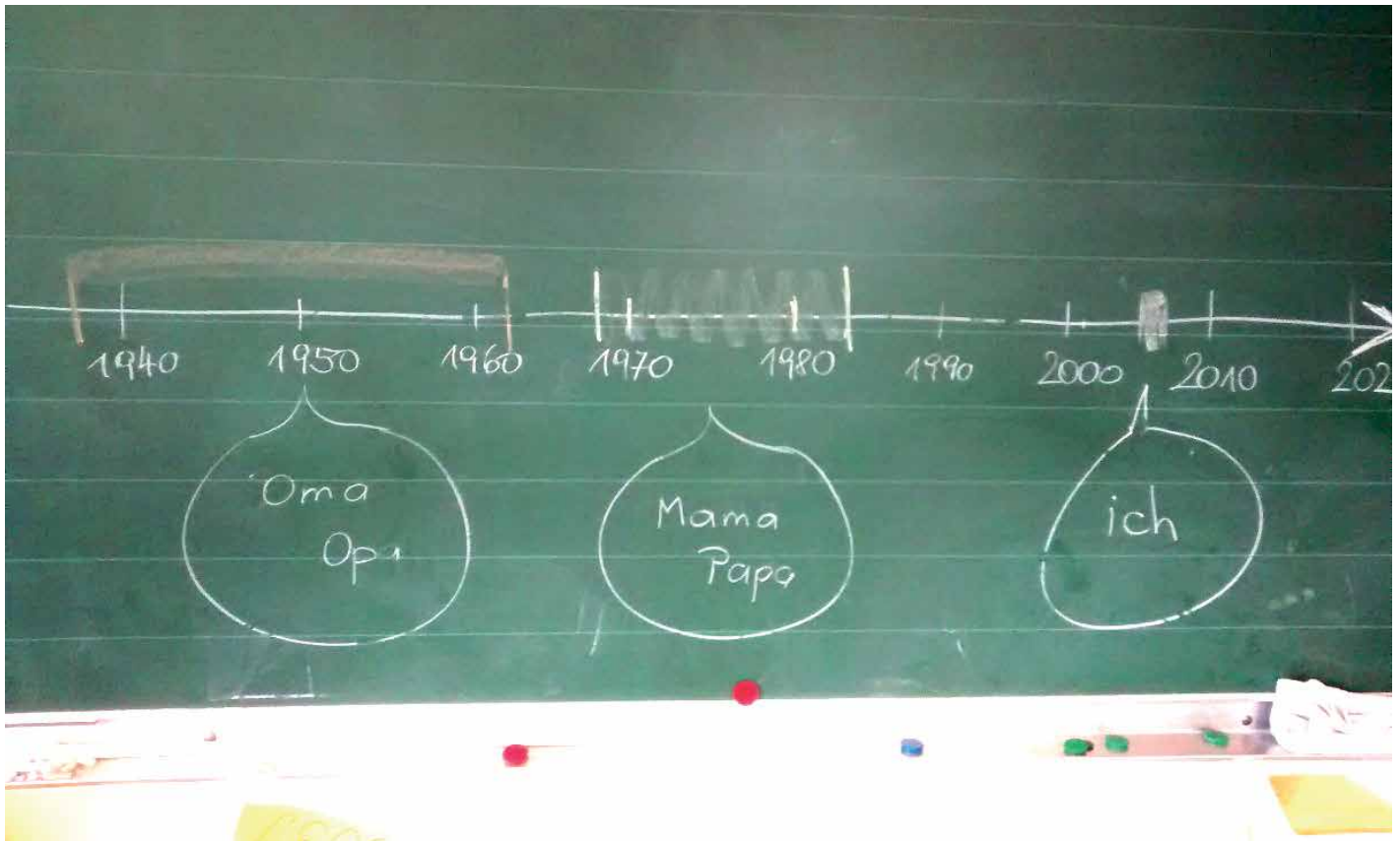
### Schritt 2

Im nächsten Schritt wird der Kreis der Lieblingsspiele nach außen hin erweitert: Die Eltern/Erziehungsberechtigten werden befragt, was sie als Kinder besonders gerne gespielt haben. Erarbeiten Sie gemeinsam mit den Kindern Fragen für das Interview mit den Eltern. Die Fragen können ähnlich sein wie in Schritt 1. Geben Sie den Kindern ca. eine Woche Zeit für die Durchführung der Interviews. Die Ergebnisse können wieder im Sitzkreis präsentiert werden. Optional ist es auch hier wieder möglich, die Kinder Texte zu den Spielen verfassen zu lassen.

*Hinweis: Falls bei diesem Schritt die Neugier der SchülerInnen auf die eventuell unbekanntem Spiele schon groß ist, und die SchülerInnen manche Spiele gerne ausprobieren möchten, können Sie hier schon eine Spiele-Einheit einfügen. Ansonsten als letzten Schritt einen ganzen Spieletag planen – siehe Schritt 5.*

### Schritt 3

Ähnlich wie in Schritt 2 wird der Kreis wieder erweitert: Diesmal werden die Großeltern oder ältere Menschen aus der Nachbarschaft nach ihren Lieblingsspielen in ihrer Kindheit befragt, die Ergebnisse präsentiert und eventuell wieder ein Text dazu verfasst. Falls es für die SchülerInnen schwierig ist, Personen aus dieser Generation zu finden, können auch mehrere Kinder gemeinsam eine Person interviewen. Vielleicht finden sich auch Großeltern, die ihre Kindheitsspiele selbst in der Schule vorstellen und gemeinsam mit den SchülerInnen spielen möchten.



#### Schritt 4

Bereiten Sie für die SchülerInnen die Arbeitsblätter vor. Sie sollen nun alle drei Generationen eintragen, mit Namen, Geburtsdatum und ein oder zwei Lieblingsspielen der jeweiligen Kindheit. Anschließend wird gemeinsam überlegt:

- Spielt ihr noch Spiele, die auch eure Eltern/Großeltern gespielt haben?*
- Hat sich etwas verändert? Was?*
- Gibt es Spiele von früher, die es heute nicht mehr gibt?*
- Welche der Lieblingsspiele der anderen gefallen euch besonders gut?*
- Welche gar nicht? Wieso?*

#### Schritt 5

Planen Sie als abschließendes Element einen Spieletag mit den SchülerInnen ein. Gemeinsam mit der Gruppe können Sie entscheiden, welche Spiele gespielt werden. Achten Sie dabei darauf, dass die Auswahl auf verschiedene Kategorien fällt: Lauf- und Fangspiele, Ballspiele, Geschicklichkeitsspiele, Hüpfspiele, Wurfspiele, Brettspiele, Rate- und Denkspiele, usw. Laden Sie auch die Erziehungsberechtigten, Eltern, Großeltern oder andere Klassen zu diesem Tag ein.

Die gesammelten Beschreibungstexte zu den Lieblingsspielen der drei Generationen können auch als kleine „Spielesammlung“ gestaltet und für alle kopiert werden, z.B. in Form von kleinen Heften.

#### Quelle:

Diese Unterrichtseinheit beruht auf einem Unterrichtsprojekt von Britta Del Missier an der Volksschule Lechaschau (Teilnehmerin am Lehrgang Globales Lernen in Innsbruck 2015/16).

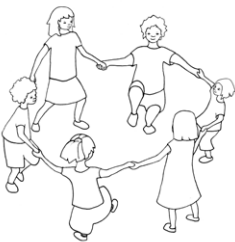


Mit einem Tafelbild können Sie die Abfolge der Generationen den passenden Jahrzehnten zuordnen, um den Kindern die zeitliche Orientierung zu erleichtern.

### **INFOBOX: Plädoyer für ‚Alte Kinderspiele‘**

Die Lieblingsspiele vieler Kinder von heute haben sich sehr verändert: Spielräume sind weniger geworden, Terminkalender voller und die Fülle der Spielwaren verlockender. Kinderspiele wie ‚Blinde Kuh‘, ‚Räuber und Gendarm‘ oder ‚Tempelhüpfen‘ benötigen fast immer mehrere Kinder. Oftmals fehlt es dann auch an natürlichen Spielräumen wie Wiesen und Gärten, Innenhöfen oder unverbauten Gebieten und verkehrsarmen Straßen. Dabei wären klassische Spiele wie Ballspiele, Versteck- oder Suchspiele wichtig für die Entwicklung der Kinder, lernen sie dabei doch Fertigkeiten wie Koordination, Motorik und vor allem auch umfassende soziale Fähigkeiten. Durch Erfahrungen, die während eines freien und kreativen Spiels gemacht werden, lernen Kinder Gefahren und Risiken im Alltag besser einzuschätzen und zu bewältigen. Haltungsschäden, motorischen Defiziten und Übergewicht wird durch bewegte Spiele im Freien somit ebenfalls vorgebeugt. Auf einer Mauer balancieren, einen Baum hochklettern, für viele Eltern birgt das schon eine gefährliche Situation und ihre Unsicherheit überträgt sich leicht auf das Kind. Sogenannte „Helikopter-Eltern“ befinden sich ständig in der Nähe der Kinder oder halten den Kontakt mittels Smartphones aufrecht. So bleibt für die Kinder oftmals wenig Gelegenheit, alleine oder ohne Aufsicht eines Erwachsenen jene Spiel- und Bewegungserfahrungen zu machen, die wichtige Schritte für ihre Entwicklung sein könnten.

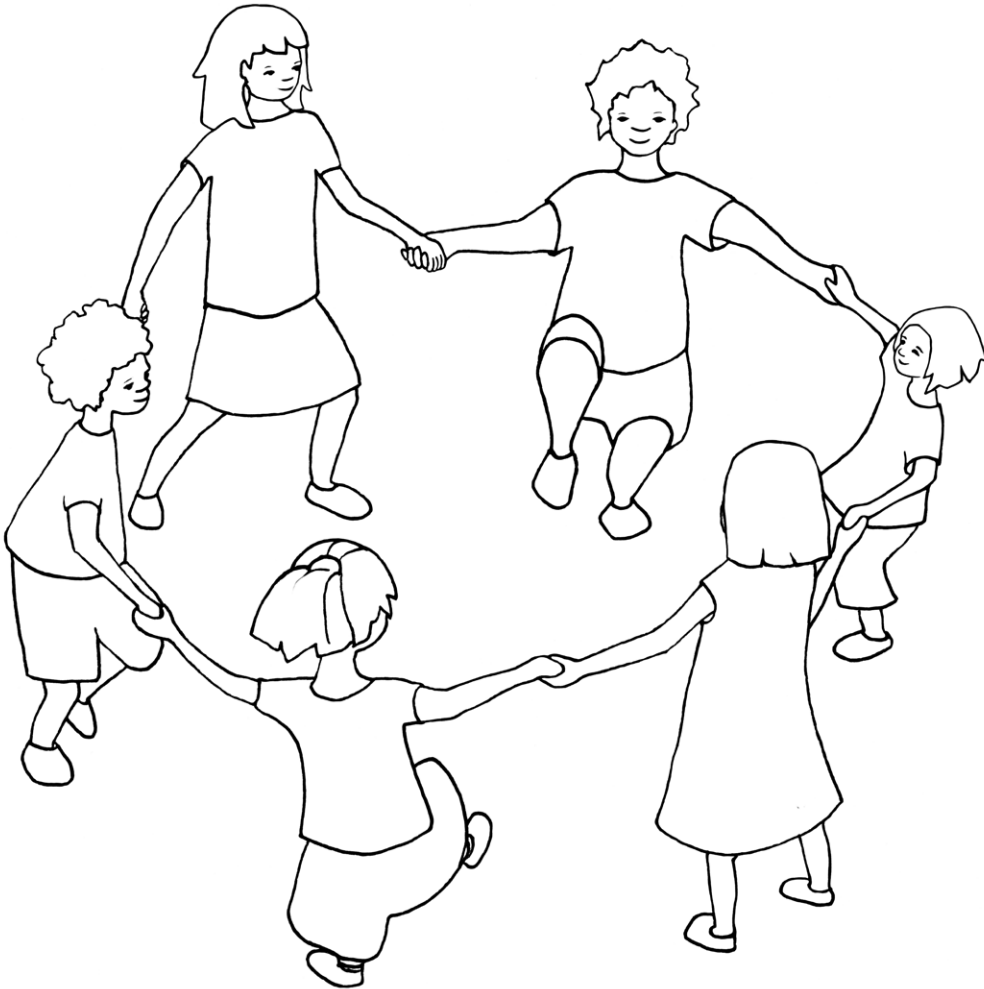
**Quelle:**

vgl.: Alte Kinderspiele einst und jetzt, Inge Friedl, Böhlau Verlag 2015.

Jahr	Wer	Lieblingsspiele
1900		
1910		
1920		
1930		
1940		
1950		
1960		
1970		
1980		
1990		
2000		
2010		
2020		

# Gemeinsam spielen

## Kooperative und gruppendynamische Spiele



Die folgenden Spielvorschläge eignen sich besonders, um die Gruppendynamik in der Klasse zu stärken und zu verbessern. Gewinnen steht bei diesen Spielen nicht im Vordergrund, vielmehr geht es um die Stärkung des Gemeinschaftsgefühls, einer positiven Fehlerkultur und des miteinander Kooperierens. Als Lehrperson können Sie bei den folgenden Spielen beobachten, welche soziale Rolle Ihre SchülerInnen bei den verschiedenen Spielen einnehmen. Wichtig ist, nach der Anwendung der Methoden mit den Kindern zu reflektieren und ihnen im Falle eines Misserfolges das Thema „Mut zum Scheitern“ näher zu bringen. Da der Großteil der Spiele wenig bis kein Material erfordert, können sie auch zwischendurch im Unterricht spontan angewendet werden, sofern der Platz vorhanden ist.



# SPIEL 1: „Gordischer Knoten“

(Kooperation, Berührung, Problemlösung)

**Alter der SchülerInnen:** 8 – 10 Jahre

**Unterrichtsfächer:** alle

**Dauer:** 15 min

## Übersicht

Der gordische Knoten fördert die Kooperations- und Teamarbeitskompetenz einer Gruppe. Diese Methode eignet sich vor allem auch gut als Einleitung in eine weiterführende Aktivität, in der die Problemlösungsfähigkeit der SchülerInnen gefragt ist.

Das Ziel der Gruppe ist es, sich aus einem Knoten aus Armen, Händen und Körpern so heraus zu manövrieren, dass am Schluss ein Kreis entsteht. Die Hände dürfen sich dabei während des gesamten Spiels nicht lösen!

## Lernziele

- Die SchülerInnen lernen, dass die Aufgabe nur in Kooperation mit den MitschülerInnen gelöst werden kann.
- Sie begreifen, dass jede Handlung das Gesamtgefüge beeinflusst.
- Die SchülerInnen erleben ein gemeinsames Erfolgserlebnis oder ggf. gemeinsames Scheitern und den Umgang damit.

## Anleitung

### Schritt 1

Bitten Sie die SchülerInnen einen relativ engen Kreis zu bilden, in dem sie Rücken an Bauch zueinander stehen. Die rechten Arme werden in die Mitte gestreckt. Die Augen werden nun geschlossen und alle rechten Hände ergreifen die rechte Hand eines Mitschülers/einer Mitschülerin. Sobald man eine Hand hat, darf diese nicht mehr losgelassen werden.

### Schritt 2

Alle linken Hände suchen sich nun die linke Hand eines anderen Kindes. Dabei muss darauf geachtet werden, dass nicht die linke Hand des Kindes ergriffen wird, dessen rechte Hand man schon hat. Hat man die linke Hand eines/einer Mitschüler/in, darf auch diese nicht mehr losgelassen werden.

### Schritt 3

Die Gruppe stellt nun einen Knoten mit verflochtenen Armen und Körpern dar, der gelöst werden muss, ohne dass die Hände sich lösen. Mögliche Ergebnisse der Knotenauflösung können sein:

Die SchülerInnen stehen sich händehaltend in einem Kreis gegenüber und haben den Blick in den Kreis gerichtet.

Es ergeben sich mehrere ineinander verschlungene Kreise.

Die SchülerInnen stehen sich zwar in einem Kreis gegenüber, aber nicht alle sind dem Kreisinneren zugewandt.

Wenn Sie während dieses Schrittes bemerken, dass die Frustrationsgrenze der SchülerInnen erreicht ist, können Sie intervenieren. Die Gruppe kann sich für einen „Joker“ entscheiden, der erlaubt, einige Hände zu lösen und neu zu verbinden.

## SPIEL 2: „Das fliegende Ei“

(Kooperation, Lösungsorientierung und Kreativität)

**Alter der SchülerInnen:** 8 – 10 Jahre

**Unterrichtsfächer:** Sachunterricht, Werken

**Dauer:** 2 Unterrichtseinheiten

### Übersicht

Bei dieser Kooperationsübung entwerfen und bauen die SchülerInnen in Kleingruppen zu jeweils ca. 4 Personen ein Flugobjekt für ein rohes Ei. Mithilfe dieses Flugobjektes soll das Ei einen Fall von ca. 3-5 Metern Höhe „überleben“. Die Baumaterialien für das Flugobjekt können variieren, die unten angegebenen Utensilien sind als Vorschlag zu verstehen. Bei dieser Methode gibt es kein „Richtig“ und kein „Falsch“, jede Gruppe kann für sich individuell entscheiden, welche Vorgehensweise sie beim Basteln wählt.

### Lernziele

- Die SchülerInnen planen und konstruieren in einem kooperativen Prozess ein Flugobjekt.
- Die SchülerInnen verwenden und verarbeiten auf kreative Weise nur das Material, das ihnen zur Verfügung gestellt wird.
- Die SchülerInnen können ihre Bauidee/ ihren Baustil begründen.

### Material je Gruppe (Vorschlag)

- 1 rohes Ei
- 1 großer Tonpapierbogen
- 3 Stück A4 Papier
- ca. 1 m Kreppklebeband
- ca. 4 m Schnur/Wolle
- eine leere Klopapierrolle
- 7 Strohhalme
- eine Serviette

(Das Material kann nach Belieben variiert werden! Je weniger Material, desto größer das Erfolgserlebnis, wenn das Ei heil bleibt!)

### Material, das nicht mit eingebaut werden darf

- 3 Ölkreiden/Buntstifte
- eine Schere
- eventuell Schutzbehältnis für das Ei

### Vorbereitung

- Materialboxen mit oben genannten Inhalten vorbereiten
- Klasse in Gruppen einteilen (ca. 4 SchülerInnen pro Gruppe)
- Geeignetes Fenster im Schulgebäude suchen, von dem aus die Flugobjekte ihre Flüge starten können

### Anleitung

#### Schritt 1

Teilen Sie die Klasse in Gruppen zu jeweils 4 Personen ein. Jede Gruppe soll genügend und ungestört Platz haben, um ihren Ei-Flieger zu bauen.

#### Schritt 2

Teilen Sie jeder Gruppe eine Materialbox aus und bitten Sie die Kinder, eine/n „Ei-Beauftragte/n“ zu bestimmen. Dieses Kind hat die Aufgabe, darauf zu achten, dass das Ei während des Flugobjekt-Bauprozesses nicht kaputt geht. Erklären Sie den Kindern, dass es nun ihr Auftrag ist, ein Flugobjekt zu bauen, in welchem das Ei den Flug aus 3 – 5 Meter Höhe überstehen kann. Erklären Sie auch welche Materialien nicht verbaut werden dürfen!

#### Schritt 3

Erarbeiten Sie in Kürze mit den Kindern, welche „Tricks“ sich Menschen von der Natur abgeschaut haben. (z.B. Vögel – Flugzeug, Löwenzahn – Fallschirm, Schwimmhäute bei Enten – Schwimhflossen, etc.) Diese Vergleiche können den Kindern als nützliche Tipps dienen.

#### **Schritt 4**

Die SchülerInnen können nun mit ihrem Bauprojekt beginnen. Geben Sie den Kindern dafür zwischen 30-45 min Zeit. Beobachten Sie die Rollen, die die einzelnen SchülerInnen im Bauprozess einnehmen! Welche Gruppen beginnen sofort mit der Umsetzung? Welche haben eine lange Planungs- und Besprechungsphase? Welche Kinder übernehmen die Führungsrolle, welche halten sich eher im Hintergrund oder führen Anweisungen durch?

#### **Schritt 5**

Die Gruppen, die früher fertig sind und noch Material übrig haben, können die anderen Gruppen fragen, ob sie etwas davon benötigen. Die Gruppen können sich auch einen Namen für ihr Flugobjekt überlegen.

#### **Schritt 6**

Wenn die Zeit um ist, bitten Sie die SchülerInnen, sich in den Gruppen intern auszumachen, welche zwei Personen das Ei fliegen lassen und welche beiden unter dem Fenster warten, um zu kontrollieren, ob das Ei „überlebt“ hat.

#### **Schritt 7**

Nun begeben sich die beiden Gruppen zum Fenster und unter das Fenster. Es wird noch eine Reihenfolge ausgeknobelt, welches Ei zuerst fliegen darf. Danach wird gemeinsam ein Countdown gezählt, bevor das Flugobjekt mit seinem Namen beim Fliegen angefeuert wird. Die unterhalb des Fensters stehenden Kinder können nun schauen, ob das Ei überlebt hat.

#### **Schritt 8**

Reflektieren Sie mit der Klasse, wie es den Kindern beim Bauprozess ergangen ist. Waren alle zufrieden mit ihrer Rolle? Gab es Schwierigkeiten? Was hat gut funktioniert? Was würden sie beim nächsten Mal anders machen?

## SPIEL 3: „Wo ist das Huhn?“

(Kooperation und Teamgeist)

**Alter der SchülerInnen:** 8 – 10 Jahre

**Unterrichtsfächer:** Turnunterricht

**Dauer:** 1 Unterrichtseinheit

### Übersicht

Mit dieser Methode lassen sich schnell die sozialen Rollen der Gruppenmitglieder herausfinden. Vor allem bei der Anwendung von „Schwierigkeitsstufe 1“ kommt allen verschiedenen Rollen in der Gruppe eine wichtige Aufgabe zu. Somit wird der Erfolg bei diesem Spiel für alle spürbar. Im Spiel geht es darum, dass die Gruppe es gemeinsam schafft, das Huhn zu „stehlen“ und unbemerkt hinter die Startlinie zu befördern. Die SchülerInnen dürfen sich nur in der Zeit vorwärts bewegen, in der die Spielleitung, die hinter der gegenüberliegenden Linie steht, von den Schülern abgewandt ist. Während die Spielleitung abgewandt ist, ruft sie laut „Wo ist das Huhn?“, danach dreht sie sich den SchülerInnen schnell zu. Wer sich zu diesem Zeitpunkt noch bewegt, wird hinter die Startlinie zurück geschickt und muss wieder von vorne beginnen (so wie im Spiel „Ochs am Berg“). Sobald das Huhn gestohlen wurde, also nicht mehr an seinem Platz liegt, darf die Spielleitung nach jedem „Wo ist das Huhn?“ einen Tipp abgeben, wer das Huhn versteckt hält. Wurde richtig geraten, kommt das Huhn zurück zur Spielleitung und das Spiel beginnt von vorne. Das Huhn kann von Kind zu Kind weitergereicht werden, darf jedoch nicht geworfen werden! Wird nicht richtig geraten, geht das Spiel einfach weiter.

### Lernziele

- Die SchülerInnen erfahren, dass es alle SpielteilnehmerInnen mit ihren individuellen Stärken braucht, um das Spiel gemeinsam zu gewinnen.
- Die SchülerInnen entwickeln gemeinsam und selbstverantwortlich eine Strategie, die zum Erfolg führen soll.
- Die SchülerInnen erleben, dass sie nur durch Kooperation und im Team zum Ziel gelangen.

### Material

- 2 Seile, die die Start- und Endlinie markieren
- Ein „Huhn“ (z.B. Gummihuhn. Aber es kann auch eine Trinkflasche als „Huhnersatz“ dienen.)
- für Schwierigkeitsstufe 1: einen Reifen
- eine genügend große Fläche/Raum (ca. 50 m lang; Kinder sollen gut nebeneinander, Schulter an Schulter, Platz haben)

### Anleitung

#### Schritt 1

Die Spielfläche wird mit Hilfe der zwei Seile eingegrenzt. Dabei wird eine Startlinie gelegt und eine Linie, hinter der die Spielleitung steht. Davor wird das Huhn platziert. Der Abstand zwischen Startlinie und Spielleitungslinie ist variabel, sollte aber nicht zu klein sein.

#### Schritt 2

Der Gruppe wird das Spiel und dessen Ziel erklärt. Danach haben sie drei Minuten Zeit, um sich eine gemeinsame Taktik abzusprechen. Die Gruppe stellt sich entlang der Startlinie auf und das Spiel beginnt, indem sich die Spielleitung umdreht und „Wo ist das Huhn?“ ruft.

#### Schritt 3

Das Spiel ist zu Ende, wenn das Huhn unbemerkt hinter die Startlinie gebracht wurde.

#### Variante:

Da es meistens einige schnellere SchülerInnen in der Gruppe gibt, denen es wichtig ist, als erster bei dem Huhn zu sein, kommen die Langsameren (oder jene, die öfter zurück geschickt werden) nicht oft genug zum Zug. Frustration und Langeweile könnte sich einstellen, was das Spiel zum Scheitern bringen kann. Mit folgender Variante kommt auch diesen SchülerInnen eine wichtige Aufgabe zu:

In das hintere Drittel des Spielfeldes wird ein Reifen platziert. Bei jedem Umdrehen der Spielleitung muss jeweils ein anderes Kind mit beiden Füßen im Ring stehen. Wenn der Ring leer ist, nur ein Fuß darin steht, drei Füße von zwei Kindern darin sind, etc. muss das Spiel von neuem begonnen werden.

## INFOBOX: „Erfolgreiches Scheitern“

„Scheitern“ ist in unserer Gesellschaft ein unliebsames Thema. Weder im schulischen Kontext noch in der Freizeitgestaltung wird Kindern ein ausreichend positiver Umgang mit Fehlern und Misserfolgen mit auf den Weg gegeben. Die Entwicklung einer Resilienz-Kompetenz wird somit weitgehend vernachlässigt, und Kinder entwickeln so häufig starke Ängste vor dem Versagen. Wenn ein Kind Angst davor hat, Fehler zu machen, wird es konsequent neuen Herausforderungen ausweichen – bis schlussendlich sogar die Verwirklichung der eigenen Träume ein weit entferntes Ziel ist.

### **Scheitern ist wichtig! ...Oder: „Gescheiter durch gescheitert“**

Das Scheitern an einer Aufgabe, das Treffen einer Fehlentscheidung oder die Verfehlung eines persönlichen Ziels – dies sind alles unausweichliche Erfahrungen, vor denen kein Mensch verschont bleibt. Daher ist es notwendig, einen wertschätzenden und konstruktiven Umgang mit Fehlschlägen zu entwickeln. In einer positiven Fehlerkultur wird das Scheitern als Weg zum Erfolg betrachtet, wie das Sprichwort „Durch Fehler lernt man eben“ schon zu vermitteln versucht. Jede Niederlage birgt die Möglichkeit in sich, daran wachsen zu können und neue Kompetenzen zu entwickeln.

Thomas Edison, der immerhin um die 2000 Anläufe gebraucht hat, um eine Glühbirne zum Leuchten zu bringen, ist eines der besten Beispiele für „erfolgreiches Scheitern“:

*„Ein Misserfolg war es nicht. Denn wenigstens kenne ich jetzt 2000 Möglichkeiten, wie ein Kohlefaden nicht zum Leuchten gebracht werden kann.“*

Gerade in einer leistungsorientierten Gesellschaft wie der unseren ist es wichtig, Kindern spielerisch den Umgang mit Fehlschlägen zu ermöglichen. Was im Spiel erlernt wird, ist einfacher im (Schul-) Alltag zu integrieren. Vor allem bei Kooperationsspielen ist weder das Scheitern noch das Gewinnen per se auf das Individuum zurückzuführen (was eine Bedrohung des Selbstwertes bedeuten könnte), sondern auf die Dynamik der gesamten Gruppe. Dies erleichtert es – als ersten Schritt zu einer neuen Fehlerkultur – zu akzeptieren, dass auch einmal etwas schief gehen kann.

# Leandra erzählt vom grünen Planeten

## Eine Vorlesegeschichte

**Alter der SchülerInnen:** 7 – 10 Jahre

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Sachunterricht, Werken

**Dauer:** 3 – 4 Unterrichtseinheiten (können aufgeteilt werden)

### Übersicht

Dieser Unterrichtsvorschlag dient dazu, anhand der (Vor)Lesegeschichte mit den Kindern einen kritischen Blick auf das Thema „Spielen und Konsum“ zu werfen. Weiterführend finden Sie Anleitungen für die Herstellung einiger Spielsachen, um den SchülerInnen zu verdeutlichen, dass auch mit einfachen Mitteln schönes Spielzeug selbst hergestellt werden kann. Auch das Thema Plastik und Plastikspielzeug ist Bestandteil dieses Kapitels<sup>3</sup>. Weitere Spielideen, die Sie mit Leandra's Geschichte verknüpfen können, finden Sie in den Kapiteln „Der Schulhof in Bewegung“ und „Gemeinsam Spielen“!

<sup>3</sup> Vgl. zum Thema Plastik das Unterrichtsmaterial „Quietsche-Ente, wohin schwimmst du?“

### Anleitung

Gestalten Sie – je nach Lesekompetenz der Kinder – die Einheit als Vorlese- oder als Lesestunde. Sprechen Sie dann mit den Kindern über die Geschichte. Folgende Fragen können als Anregung dienen:

*Wie stellt ihr euch den grünen Planeten vor?*

*Würdet ihr dort gerne wohnen?*

*Was findet Leandra auf der Erde seltsam und warum?*

# Leandra erzählt vom grünen Planeten



Der grüne Planet ist ein mittelkleiner Planet, der sich hinter dem Jupiter, dem größten Planeten unseres Sonnensystems, versteckt. Deswegen haben ihn viele Forscher noch nicht entdeckt und jenen, die ihn entdeckt haben, denen schenkt man keinen Glauben. Zum Glück für die Bewohner! Denn die Bewohner des grünen Planeten sind recht scheu - bis auf Leandra. Leandra ist sehr neugierig und hat sich ein Weltraumtelefon gebastelt, um mit Erdbewohnern Kontakt aufnehmen zu können. Einmal war sie sogar schon zu Besuch auf der Erde und hat folgendes von ihrem Planeten berichtet: „Am grünen Planeten läuft alles ein bisschen anders als auf der Erde. Die Bewohner leben in Wurzelhöhlen der Bäume oder in den Baumkronen, je nach Schwindelgefühl. Sie können mit den Pflanzen und den Vögeln sprechen und lassen sich von den Steinen Geschichten über vergangene Zeiten erzählen. Sie haben keine elektronischen Geräte, keine großen Fabriken, keine Supermärkte, sie stellen alles selbst her. Obst, Gemüse und Getreide bauen sie selber an. Deshalb brauchen sie auch kein Geld, so wie wir es haben. Wenn sie etwas brauchen, das sie selbst nicht haben, dann tauschen sie untereinander. Die Kinder besuchen Schulen, aber mit anderen Fächern: Sie sollen auf das Leben am grünen Planeten vorbereiten werden. Da am grünen Planeten Spielen bei Jung und Alt groß geschrieben wird, wird in der Schule auch viel gespielt und durch das Spielen gelernt. Viele der Spielsachen werden von den Kindern selbst hergestellt, da sie die Fähigkeit, Dinge herzustellen, auch für später brauchen.“

Bei ihrem Besuch auf der Erde wunderte sich Leandra sehr darüber, dass viele Kinder mit Smartphones und Computern ganz für sich alleine spielen, auch wenn sie eigentlich

zusammen spielen könnten. Am liebsten würde sie den Kindern auf der Erde all die lustigen Spiele zeigen, die sie am grünen Planeten so gerne gemeinsam spielen!

Leandra ist erstaunt, dass viele Spielsachen hauptsächlich aus Plastik hergestellt sind. Obwohl doch Plastik ein ziemlich schwer herzustellendes Material ist, und es doch sooo viele andere Materialien auf der Erde gibt, aus denen schönes Spielzeug gemacht werden kann! Außerdem hat sie schon von ihrer Freundin, der Quietsche-Ente gehört, dass Plastik für die Umwelt und die Natur auf der Erde auch viele Nachteile hat.

Verwirrend findet sie, dass sie wenige Kinder trifft, die sich ihre Spielsachen selbst herstellen. Die meisten kaufen in einem großen Geschäft ein schön aussehendes Spielzeug, spielen aber nicht sehr lange damit. Am grünen Planeten achtet man gut auf seine selbst gemachten Spielsachen. Es hat ja viel Zeit gekostet, sie herzustellen. Oft halten sie über 70 Jahre lang! Auf der Erde ist es so, dass Menschen (auch Kinder) aus einem anderen Kontinent, in Spielzeugfabriken Spielsachen für weit entfernt lebende Kinder herstellen. Ob denen das wohl Spaß macht? Wenn sie die Spielsachen, die sie selbst herstellen, nicht behalten dürfen? Außerdem sind das ja über tausende Kilometer, die ein Spielzeug auf der Erde herumreist!”

So ganz versteht Leandra die Menschen noch nicht. Aber zum Glück ist sie neugierig genug, um sie weiter erforschen zu wollen. Sobald sie all ihre Forschungsergebnisse aufgeschrieben hat, kommt sie sicher bald wieder zu Besuch auf die Erde. Wer weiß, vielleicht sogar zu euch?



# Leandras Lieblingsspiele zum Selbermachen

**Alter der SchülerInnen:** 8 – 10 Jahre  
**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Werken  
**Dauer:** 1 – 2 Unterrichtseinheiten

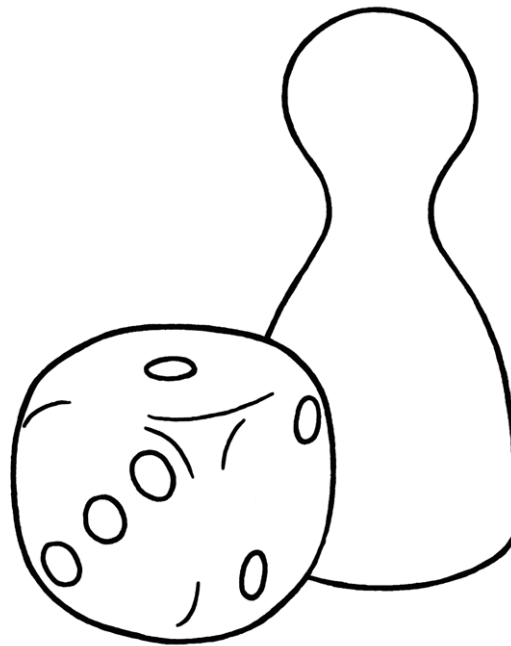
## Übersicht

Die Kinder erstellen ihre eigenen Geschichtenwürfel. Dabei wird auf jede Würfelseite ein einfaches Motiv gemalt, wie z.B. Blume, Baum, Mond, Schlüssel, Haus. Jedes Kind bastelt 3 – 6 Würfel (bei älteren Kindern können es auch mehr sein). Auf jede Würfelseite werden andere Motive gezeichnet (vor dem Falten!). Dann kann gewürfelt werden: Man würfelt mit mehreren Würfeln gleichzeitig. Mit den Motiven, die gewürfelt werden, wird aus dem Stegreif eine zusammenhängende Geschichte erfunden. Die Geschichte muss alle gewürfelten Motive beinhalten. Entweder erzählt das würfelnde Kind alleine für alle anderen eine Geschichte oder die Geschichte wird gemeinsam erfunden: In der Gruppe wird die Geschichte einfach immer weiter gesponnen. Sind alle Motive, die gewürfelt wurden, in die Geschichte eingebaut, kann neu gewürfelt werden, und die Geschichte kann weiter gehen. Oder aber eine neue Geschichte beginnt.

## Lernziele

- Die SchülerInnen erzählen zusammenhängend eine improvisierte Geschichte.
- Die Kreativität und die Sprachkompetenzen der SchülerInnen werden gefördert.
- Die SchülerInnen entwickeln und verbessern ihre feinmotorischen Fertigkeiten durch das Falten des Würfels.

## „Würfelgeschichten“

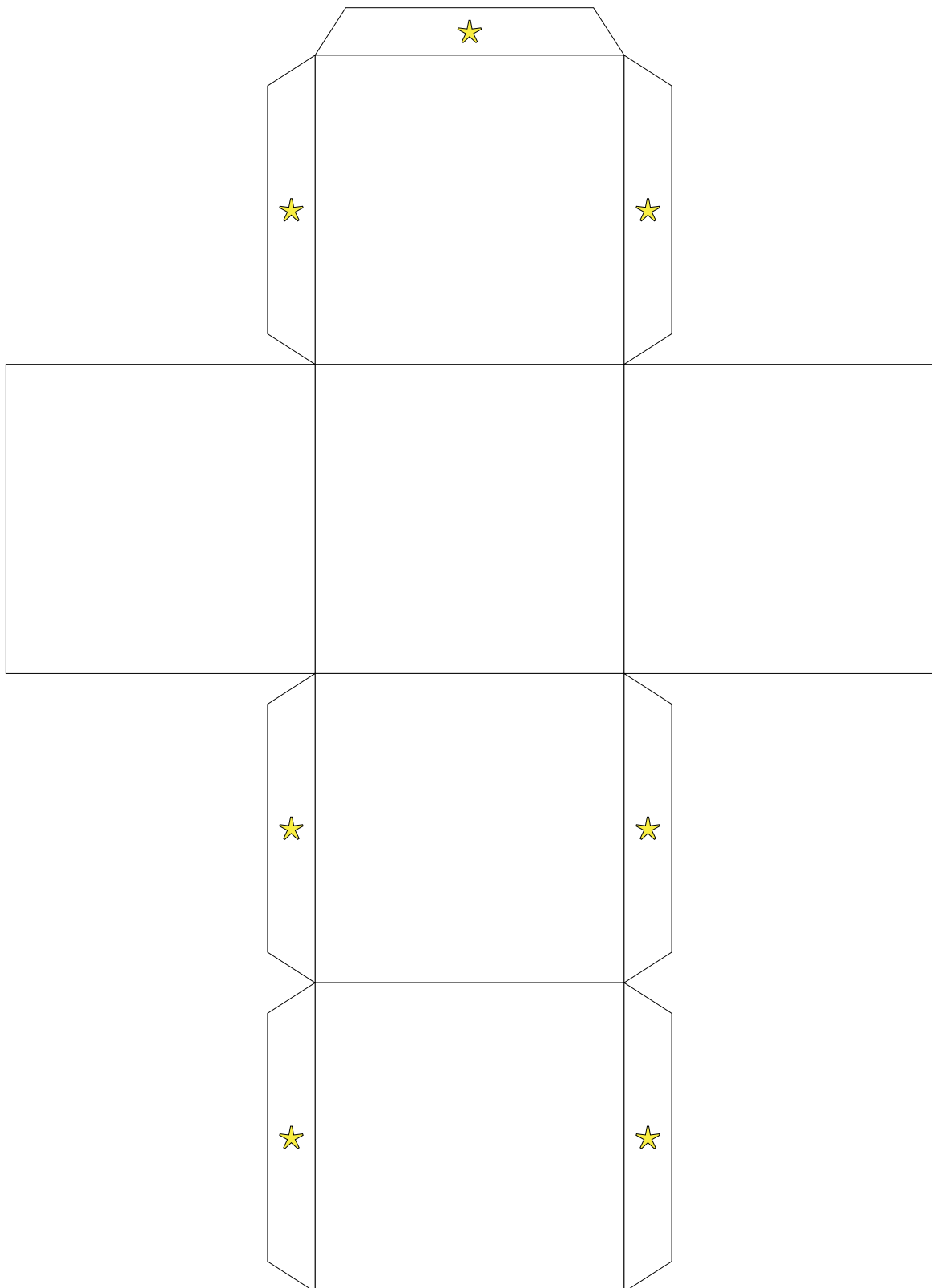


## Material

- Buntstifte oder Filzstifte
- Schere
- Klebstoff
- Ausreichend kopierte Würfel-Faltpläne (siehe Vorlage) auf mittelfesten Karton kopiert

## Würfel-Faltvorlage

Die mit einem ★ gekennzeichneten Flächen sind Klebeflächen!



**Alter der SchülerInnen:** 8 – 10 Jahre  
**Unterrichtsfächer:** Sachunterricht, Werken  
**Dauer:** 1 Unterrichtseinheit

## Übersicht

Die SchülerInnen stellen hier ihre eigene Knetmasse her. Das Formen, Ertasten, Erschaffen und Fühlen steht beim Spiel mit der Knete im Vordergrund. Die motorischen Fähigkeiten im Bereich der Hände werden durch das Modellieren gefördert.

Am besten geeignet ist für die Herstellung der Knete die Schulküche, da dort Utensilien wie ein Handrührgerät und eine Schüssel vorhanden sind. Entscheiden Sie auch davor, ob sie die Knetmasse gemeinsam mit der gesamten Klasse herstellen möchten oder in Kleingruppen!

## Lernziele

- Die SchülerInnen wissen, wie sie ihre eigene Knetmasse herstellen können.
- Die SchülerInnen entwickeln und verbessern ihre sensorischen und motorischen Fähigkeiten.

# „Knautschmasse“ (für ca. 500g)

## Material für 500g Knautschmasse

- 400 g Mehl
- 140 g Salz
- 5 EL ÖL
- 2 EL Zitronensäure aus der Flasche
- 300 – 400 ml kochendes Wasser
- Lebensmittelfarbe (z.B. Farbe zum Eierfärben)

- Ausdruck des Rezeptes für die SchülerInnen
- Rührgefäße
- Handrührgerät
- Wasserkocher
- Rührlöffel
- Küchenwaage

## Anleitung

### Schritt 1

Stellen Sie Materialien bereit und teilen Sie die Klasse gegebenenfalls in Kleingruppen ein. Teilen Sie das Rezept aus.

### Schritt 2

Mischen Sie nun zunächst das Mehl mit dem Salz. Danach kommt das Öl und die Zitronensäure hinzu, zum Schluß das kochende Wasser. Alles wird nun mit dem Handrührer gut vermischt.

### Schritt 3

Sobald die Masse ein wenig abgekühlt ist, können die Kinder mit den Händen weiterkneten. Nun kommt auch die Lebensmittelfarbe hinzu. Bitte sparsam verwenden, sonst färbt die Knete! Sobald die gewünschte Konsistenz erreicht ist, kann auch schon damit geformt und gebastelt werden!

In verschließbaren Behältern und kühl aufbewahrt, hält die Knautschmasse einige Wochen!

**Alter der SchülerInnen:** 6 – 10 Jahre

**Unterrichtsfächer:** Werken

**Dauer:** 1 Unterrichtseinheit

## Übersicht

Der Fangbecher ist ein Spiel, das die Geschicklichkeit der Kinder trainiert und alleine, zu zweit oder in der Gruppe gespielt werden kann. Lassen Sie die Kinder selbst überlegen, wie sich der Fangbecher als Gruppenspiel eignen könnte!

## Lernziel

- Die SchülerInnen üben ihre Geschicklichkeit und verbessern ihre motorischen Fähigkeiten.

# „Fangbecher“

## Material

- 1 Pappbecher pro Kind
- 1 Holzkugel mit Bohrung pro Kind
- 40 – 50 cm lange Schnur pro Kind
- Malfarben
- Schere

## Anleitung

### Schritt 1

Teilen Sie den Kindern die Materialien aus. Bitten Sie nun die Kinder, ihren Pappbecher anzumalen.

### Schritt 2

Während der Pappbecher trocknet, wird die Holzkugel an einem Ende der Schnur befestigt.

### Schritt 3

Nun wird mit der Schere ein kleines Loch in den Boden des Bechers geschnitten, wo die Schnur durchgefädelt wird. Die Kugel soll außerhalb des Bechers sein. Am Schnurende, das sich im Becher befindet wird ein genügend großer Knoten gemacht, damit die Schnur nicht durchschlüpfen kann. Nun kann auch schon gespielt werden!

## INFOBOX: Spielsachen für die Sinne

Für die Sensibilisierung und Förderung aller Sinne bedarf es verschiedener Reize, die ein Kind für seine Entwicklung benötigt. Vor allem Spielzeug ist für diese Zwecke – schon ab den frühen Säuglingsjahren – gern in Verwendung. Neben Textilien-, Metall- und Holzspielzeug sind Spielwaren aus Kunststoff mit Abstand am häufigsten in den Regalen der Spielwarenläden und in den Kinderzimmern zu finden. Plastikspielzeug ist meist günstiger in der Anschaffung und leichter im Gewicht als Holz und Metall. Außerdem können Plastikspielsachen einfacher gereinigt und in allen wünschenswerten Farben und Formen erstanden werden. Neben diesen vorteilhaften Aspekten des Plastikspielzeugs gibt es auch etliche bedenkliche Faktoren:

### **Faktor „Umwelt“**

Kunststoff wird auf Basis von Erdöl hergestellt. Erdöl ist eine endliche Ressource, die mit hohem Aufwand aus dem Erdinneren (bis zu 8500m!) herauf gepumpt wird. Kunststoff verrottet sehr schwer: eine Plastikflasche benötigt z.B. 450 Jahre bis sie zersetzt ist! Das bedeutet, dass Plastik nicht mehr oder nur schwer in den natürlichen Kreislauf zurückgeführt werden kann<sup>4</sup>.

### **Faktor „soziale Gerechtigkeit“**

Nicht nur für die Natur kann die Erdölförderung gefährlich sein, auch die Menschen, die auf Bohrseln arbeiten sind einem großen Risiko ausgesetzt. Des Weiteren werden Spielwaren aus Kunststoff oft in Niedriglohnländern unter arbeitsrechtlich fragwürdigen Bedingungen hergestellt. Auch Kinderarbeit ist keine Seltenheit.

### **Faktor „Gesundheit“**

In vielen Kunststoffspielsachen werden nach wie vor gefährliche Weichmacher, Hartmacher (Bisphenol A), polyzyklische aromatische Kohlenwasserstoffe (PAKs) und Lösemittel nachgewiesen. Die Gefahr dieser Stoffe reicht von einer Schädigung des Nervensystems bis zu Krebserkrankungen.

### **Faktor „Entwicklung“**

Da Plastik meist eine glatte Oberfläche hat und sehr leicht ist, wird die haptische Wahrnehmung der Kinder unzureichend gefördert. Die Sinne und die Fähigkeit, zwischen Materialien zu differenzieren, verarmen. Für die Entwicklung des Kindes ist es wichtig, dass sie mit verschiedenen Materialien, Formen und Farben in Berührung kommen.

<sup>4</sup> <http://www.umweltbundesamt.de/service/uba-fragen/verrottet-plastik-gar-nicht-nur-sehr-langsam>

# Rosarot und Himmelblau

## Spielzeug für Jungs und Mädchen?

**Alter der SchülerInnen:** 8 – 10 Jahre

**Fächer:** Sachunterricht, Deutsch

**Dauer:** 1 – 2 Unterrichtseinheiten

### Übersicht

Diese Methode kann als Einstieg in das sensible Thema geschlechterstereotype Vorstellungen und Zuteilungen dienen. Achten Sie auf die Zusammensetzung Ihrer Klasse/SchülerInnen und die Situation der Eltern/Erziehungsberechtigten.

### Lernziele

- Die SchülerInnen lernen sich in andere Rollen zu versetzen – Empathie wird gefördert.
- Typische Spielzeug-Zuordnungen und Geschlechterrollen werden hinterfragt.

## Ablauf

### Schritt 1

Kopieren Sie die zwei verschiedenen Arbeitsblätter so, dass eine Hälfte der Gruppe das AB Emma erhält und die zweite Hälfte das AB Klaus. Verteilen Sie die Arbeitsblätter unabhängig vom Geschlecht an die SchülerInnen, es sollte noch verdeckt auf dem Tisch liegenbleiben. Die SchülerInnen erhalten nun die Aufgabe, den jeweiligen Text zu lesen und die Fragen selbstständig in Stillarbeit zu beantworten. Erwähnen Sie dabei noch nicht, dass zwei verschiedene Versionen im Umlauf sind.

### Schritt 2

Lassen Sie die SchülerInnen einen Sitzkreis bilden. Im Plenum werden nun die Ergebnisse besprochen und das Geheimnis gelüftet. Für die Reflexion können folgenden Fragen hilfreich sein:

*Wie ist es euch bei der Aufgabe ergangen?*

*Wie haben sich die betroffenen Kinder gefühlt?*

*Ist es euch auch schon mal so ergangen?*

*Wie würdet ihr euch in so einer Situation verhalten?*

### Schritt 3

Sammeln Sie die Ideen, um welches Spielzeug es sich in den beiden Geschichten handeln könnte, auf der Tafel/Flipchart. Fragen Sie nun die Gruppe, ob sie ein Spielzeug kennen oder besitzen, das nicht die klassischen Farben Rosa oder Hellblau hat und Mädchen und Jungen Spaß machen könnte. Schreiben Sie auch diese Ergebnisse auf die Tafel. Nun stellen Sie die Aufgabe an die Gruppe, ein Spielzeug zu erfinden, das in keine dieser klassischen Kategorien fällt. Sie können auch den Auftrag geben, in Kleingruppen dieses Phantasie-Spielzeug zu zeichnen oder auch zu basteln. Abschließend gilt es noch einen Namen dafür zu erfinden.

Schließen Sie die Unterrichtssequenz ab, indem Sie den Kindern in einfacher Form erklären, dass es sich bei „Rosa und Himmelblau“ auch um einen „Verkaufsschmäh“ handelt und welchen Einfluss Werbung auf uns hat. Ermutigen Sie die Kinder, auf ihre eigene Wahrnehmung und ihre Spielbedürfnisse zu hören: Denn ALLE Spiele sind für ALLE da!

## INFOBOX: Gender-Marketing

Produkte aus den Bereichen Kleidung, Kosmetik, Sport oder Lebensmittel werden heute von MarketingexpertInnen auf die zwei klassischen Geschlechterrollen Mann und Frau ausgerichtet. Mit Hilfe geschlechtsspezifischer Werbung werden Bedürfnisse in den KonsumentInnen geweckt. Gendermarketing macht leider auch nicht vor den Jüngsten unserer Gesellschaft halt. Immer mehr Spielwaren, Kleidung und Süßigkeiten sollen spezifisch Jungen oder Mädchen ansprechen. So sind heute zum Beispiel kaum mehr „neutrale“ Kinderräder erhältlich. Auch schon die Fahrräder für die Kleinsten werden farblich als Mädchen- oder Bubenfahrrad inszeniert. Das Ziel dieses Marketingtricks ist eine Steigerung der Verkaufszahlen, denn ein Mädchenfahrrad kann selbstverständlich nicht an den kleinen Bruder weiter vererbt werden.

Dabei sind die Zuweisungen der Farben Rosa und Hellblau ein relativ modernes Phänomen. In ihrem Buch „Die Rosa-Hellblau-Falle. Für eine Kindheit ohne Rollenklischees“ sprechen die AutorInnen Almut Schnerring und Sascha Verlan unter anderem die Geschichte der typischen Farbzweisungen an:

*„Es ist grade einmal 100 Jahre her, da war Rosa gar keine ‚Mädchenfarbe‘ und die Zuweisung ‚Mädchen lieben Rosa‘ galt genau umgekehrt: Rot war in allen seinen Abstufungen die Farbe der Herrschenden, Könige trugen Rot (der Papst trägt bis heute Violett). Rot war also eine männliche Farbe, und Rosa, ‚das kleine Rot‘ war Jungen vorbehalten, es galt als die stärkere Farbe. Blau dagegen war in der christlichen Tradition die Farbe Marias und Hellblau, ‚das kleine Blau‘ dementsprechend die Farbe für Mädchen, es galt als feiner und eleganter.“*

# Emma

Emma freut sich schon auf die große Pause: Endlich kann sie ihr Jausenbrot verspeisen! Sie hat schon so großen Hunger! Im Schulhof setzt sie sich zu Hannah und Andreas auf die kleine Mauer und isst ihr Brot. Gemeinsam beobachten sie das bunte Treiben im Pausenhof. Plötzlich entdeckt Emma, wie Rudi stolz sein neues Spielzeug den anderen Buben seiner Klasse zeigt: „Hab’ ich gestern zum Geburtstag bekommen, toll was?“ Das neue Spielzeug erntet viele „Oh’s“ und „Ah’s“ von seinen Freunden. Emma ist neugierig geworden, sie packt ihr Brot ein und geht auf die begeisterte Gruppe zu, um das neue Ding zu begutachten: „Was hast du denn da, Rudi?“ Doch anstatt seine Begeisterung mit Emma zu teilen, antwortet er schroff: „Ach Emma, das geht dich nichts an!“. „Wieso nicht?“, fragt Emma ganz verwundert. „Das ist nichts für kleine Mädchen!“, antwortet Rudi.

## Beantworte folgende Fragen für dich alleine:

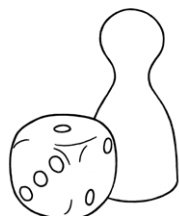
Was ist hier passiert?

Wie hat sich Emma wohl gefühlt?

Wie könnte sie reagiert haben? Wie würdet ihr gern reagieren?

Kennst du solche Situationen auch?

Überleg dir, wie das Spielzeug ausgesehen haben könnte.





# Klaus

Klaus freut sich schon auf die große Pause. Sein Jausenbrot hat ihm heute seine Oma eingepackt, die packt ihm immer die Karamell-Bonbons ein, die er so gern hat. Als es läutet, schlendert er raus auf den Gang und beginnt sein Brot zu essen. Anna und Laura kommen aus ihrer Klasse mit ihrem neuen Spielzeug und setzen sich damit in eine Ecke. Klaus kann nicht aufhören sie anzustarren: Wie gern würde er sich jetzt dazu setzen und mitspielen! Er sammelt all seinen Mut zusammen und geht zu Anna und Laura rüber. Doch als er nach dem Spielzeug fragt, antwortet Laura nur: „Aber Klaus, das ist doch nichts für Jungs!“.

## Beantworte folgende Fragen für dich alleine:

Was ist hier passiert?

Wie hat sich Klaus wohl gefühlt?

Wie könnte er reagiert haben? Wie würdet ihr gern reagieren?

Kennst du solche Situationen auch?

Überleg dir, wie das Spielzeug ausgesehen haben könnte.



# Der Schulhof in Bewegung

## Spiele für draußen aus aller Welt

**Alter der SchülerInnen:** 6 – 10 Jahre

**Fächer:** Turnen, Sachunterricht

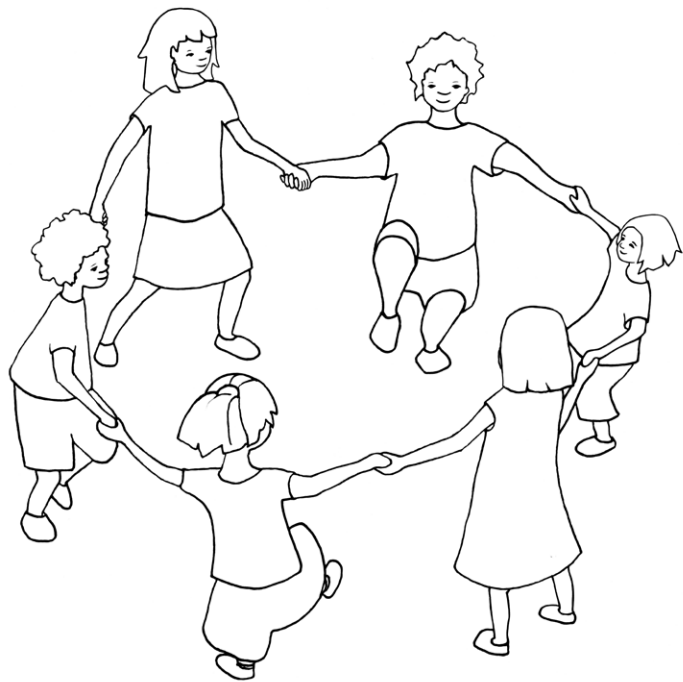
**Dauer:** Unterrichtseinheit

### Übersicht

Spiele im Freien gibt es schon seit Menschengedenken und auf allen Kontinenten der Erde. Ballspiele wurden schon vor Tausenden von Jahren im alten Ägypten, Mesopotamien oder von den Azteken in Mexiko gespielt. Hüpfspiele wie das in Österreich bekannte „Tempelhüpfen“ kennen Kinder auf der ganzen Welt unter anderen Namen und in verschiedenen Variationen. Meistens werden für solche „klassischen Hofspiele“ wenige Materialien gebraucht und sie können von Kindern verschiedenen Alters gespielt werden. Sie brauchen nur genügend Raum und meist mehrere Spielgefährten. Was diese Spiele so besonders macht ist, dass sie meist ohne (Spiel-)Pädagogen oder Animatoren auskommen und von Generationen von Kindern selbst erfunden und weiterentwickelt wurden.

### Lernziele:

- Die SchülerInnen lernen Spiele aus anderen Ländern kennen, sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu bereits bekannten Spielen.
- Soziale Fähigkeiten werden im Spiel geübt und mit Bewegung verbunden.
- Die SchülerInnen erfahren, dass auch mit „umfunktionierten“ Alltagsgegenständen gespielt werden kann.



## „Feuer, Wasser, Sturm“

Aus Österreich

**SpielerInnen:** mind. 4

**Material:** Keines, eventuell weicher, trockener Boden

### Spielanleitung:

Die SchülerInnen wählen ein Kind aus der Gruppe, das eines der vier Ereignisse aussucht:

*Blitz:* sich so klein wie möglich machen

*Feuer:* sich flach auf den Boden legen

*Wasser:* auf einen nahen Gegenstand klettern: Stuhl, Tisch, oder Mauer

*Sturm:* sich irgendwo festhalten

Alle anderen SchülerInnen führen die Aktion aus, die vom anleitenden Kind ausgerufen wird. Wird die Bewegung falsch oder zu spät ausgeführt, muss dieses Kind für die restliche Zeit des Spiels aussetzen. Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein/e SchülerIn übrig ist.

### Quelle:

Alte Kinderspiele einst und jetzt, Inge Friedl, Böhlau Verlag, 2015

## „Kaiser, sag' uns Arbeit an!“

Aus Österreich

**SpielerInnen:** mind. 5

**Material:** keines

### Spielanleitung:

Ein/e SchülerIn aus der Gruppe wird ausgewählt, den Kaiser zu spielen. Die restlichen SchülerInnen sind die arbeitssuchenden Menschen. Diese einigen sich im Geheimen auf einen bestimmten Beruf, der dann pantomimisch dargestellt wird. Der Kaiser stellt sich auf die eine Seite des Spielfeldes, die Arbeitssuchenden auf die andere. Dann gehen sie auf den Kaiser zu und fragen im Chor: „Kaiser, sag' uns Arbeit an!“. Der Kaiser antwortet: „Ja, was habt ihr denn schönes gelernt?“. Antwort: „Viiiiiele schöne Sachen“. Der Kaiser: „Ja, dann lasst einmal sehen.“ Nun stellen alle gemeinsam den Beruf pantomimisch dar. Nun beginnt der Kaiser zu raten. Hat der Kaiser den Beruf erraten, darf er versuchen, die Arbeitssuchenden zu fangen. Erreichen diese die andere Seite, bleiben sie für die nächste Runde im Spiel. Die Gefangenen stehen in der nächsten Runde auf der Seite des Kaisers und helfen ihm.

## „Tih“

Aus Marokko

**SpielerInnen:** zwischen 4 und 10

**Material:** 1 Stock, 1 Turnschuh für jede/n SpielerIn

### Spielanleitung:

Teilen Sie die Klasse in Gruppen à 4-10 TeilnehmerInnen. Jede Gruppe benötigt einen Stock und jeder Spieler einen Turnschuh. Lassen Sie die SchülerInnen einen Kreis (ca. 2 Meter Durchmesser) pro Gruppe auf den Boden zeichnen (Kreide, Klebestreifen). In den Kreis kommen alle Turnschuhe. Ein/e SchülerIn geht in die Kreismitte und hält den Stock – für die Dauer des ganzen Spiels. Dann gibt die Spielleitung ein Zeichen und die restlichen SpielerInnen versuchen mit den Füßen die Schuhe aus dem Kreis zu holen. Das Kind in der Mitte hingegen versucht die anderen mit seinen Füßen zu berühren. Gelingt ihm das, werden die Rollen getauscht. Falls es den „angreifenden“ SchülerInnen gelingt, alle Schuhe aus dem Kreis zu holen ohne berührt zu werden, läuft das Kind in der Mitte davon und versucht von den anderen nicht mit deren Turnschuh berührt zu werden. Wird es jedoch erwischt, beginnt das Spiel von vorne.

### Quelle:

Die schönsten Kinderspiele der Welt, Oriol Ripoll, Velber im OZ Verlag, 2003

## „Spinne und Fliege“

aus Paraguay

**SpielerInnen:** mind. 10

**Material:** keines

### Spielanleitung:

Zwei SchülerInnen werden ausgewählt, eines davon spielt die Spinne, das andere die Fliege. Die restlichen Kinder bilden einen Kreis. Die Fliege stellt sich in die Mitte des Kreises, die Spinne außerhalb davon. Nun versucht die Spinne, die Fliege zu fangen. Die Kinder, welche den Kreis bilden, dürfen sie aber nicht durchlassen. Indem die Spinne Kommandos gibt: „Hebt die Arme!“, „Dreht euch im Kreis!“ oder „Hüpft auf einem Bein!“ versucht sie, eine Lücke im Kreis zu finden. Gelingt es der Spinne schließlich, die Fliege zu fangen, wird die Fliege zur Spinne und es wird eine neue Fliege ausgesucht.

### Quelle:

Die schönsten Kinderspiele aus aller Welt, Nicola Berger, Moses Verlag, 2015

# Wozu eigentlich all die Spielsachen?

## Gemeinsames Nachdenken über unsere Spielbedürfnisse

**Alter der SchülerInnen:** 7 – 10 Jahre

**Fächer:** Deutsch, Sachunterricht, Werkunterricht

**Dauer:** 2 – 3 Unterrichtseinheiten

### Übersicht

Bei dieser Aktivität wird vor allem die Reflexionsfähigkeit der SchülerInnen geschult. Durch sanftes Vorantasten zum Thema Spielzeugbesitz und Spielzeugkonsum werden die SchülerInnen für das kritische Hinterfragen ihres Spielzeugbedarfs sensibilisiert. Sie finden auch in diesem Kapitel drei Spielanleitungen, für die Sie kein Spielzeug benötigen, um den Kindern zu verdeutlichen, dass es nicht immer Spielwaren braucht, um spielen zu können. Ein runder Abschluss kann mit dem Buch „Eine Kiste Nichts“ (entlehnbar in den Südwind Bibliotheken) gemacht werden, mit einer an- und abschließenden Bastelaktion.

### Lernziele

- Die SchülerInnen üben sich in Selbstreflexion, indem sie von ihrem persönlichem Spielverhalten und ihren Spielvorlieben berichten.
- Sie lernen, ihr Verhalten und ihre (Konsum-)Bedürfnisse in Bezug auf Spiele und Spielsachen kritisch zu hinterfragen.
- Die SchülerInnen lernen bewusst Spiele, die man nur alleine spielen kann, von Gemeinschaftsspielen zu unterscheiden, und ihre persönlichen Präferenzen diesbezüglich zu erkennen.



### Material

- Vier Blätter Papier, je eines davon wird in jede Ecke des Klassenraums gehängt (jedes Blatt bekommt eine Aufschrift: Blatt 1: „ein oder zwei Spielsachen“, Blatt 2: „drei oder vier Spielsachen“, Blatt 3: „fünf oder sechs Spielsachen“, Blatt 4: „mehr als sechs Spielsachen“)
- Einen Stein, den Kinderhände gut halten können
- Buch: „Eine Kiste nichts“ von Lena Hesse



### Eventuell ergänzend zum Buch „Eine Kiste Nichts“:

- Je eine leere Streichholzschachtel pro Kind
- Klebstoff und Schere
- Material zum Verzieren (z.B. Zeitschriften mit schönen Bildern, Sticker,...)

## Vorbereitung

Jedes Kind erstellt als „Forschungsaufgabe“ zu Hause (eventuell gemeinsam mit den Eltern) eine Liste mit allen Spielsachen, die es besitzt, und bringt die Liste mit in den Unterricht. Auch das liebste Spielzeug (oder ein Bild davon) soll für diese Übung mitgebracht werden.

## Anleitung

### Schritt 1 – gemeinsame Reflexion

Setzen sie sich mit den Kindern, den mitgebrachten Listen und ihren Lieblingsspielsachen (oder einer Zeichnung oder einem Foto vom Lieblingsspielzeug) in einem Sitzkreis zusammen. Fragen Sie die Kinder nach ihren Forschungsergebnissen und warum sie sich für das eine spezielle Lieblingsspielzeug entschieden haben.

- *Wie viele Spielsachen hast du zu Hause?*
- *Warum hast du dein/en ... heute mitgebracht?*

Fragen Sie auch, welche Spielsachen sich die Kinder von der Liste wirklich gewünscht haben, und welche sie einfach so oder zu einem bestimmten Anlass bekommen haben.

- *Wie viele Spielsachen hast du dir von deiner Liste wirklich von Herzen gewünscht?*
- *Welche Spielsachen sind dir enorm wichtig?*

Fragen Sie die Kinder, welche Spielsachen sie wie häufig benutzen. Für diese Frage bietet sich die Anwendung der „4-Ecken-Methode“ an. Dabei wird den vier Ecken im Klassenraum zu jeder Frage eine Bedeutung zugeschrieben. Dafür benutzen Sie die viel beschrifteten Blätter (siehe Material). Je nach ihren persönlichen Antworten, können sich die Kinder jeweils in eine für sie zutreffende Ecke stellen. So können Unterschiede und Gemeinsamkeiten für die Kinder gut sichtbar gemacht werden.

- *Wie viele Spielsachen auf deiner Liste benutzt du regelmäßig jeden Tag oder jeden zweiten Tag?*
- *Wie viele Spielsachen auf deiner Liste benutzt du nur ca. einmal pro Woche?*
- *Wie viele Spielsachen auf deiner Liste benutzt du nur jeden Monat ca. einmal?*

Fragen Sie die Kinder nun, was Sie mit den Spielsachen machen, die sie nicht benutzen. Besprechen Sie verschiedene Möglichkeiten: z.B. Aufheben für Geschwister / Weiterschenken an Freunde / Spenden bei Spendensammlungen / Aufbewahren / Umgestalten.

Nun können Sie die Kinder bitten, die Spielsachen auf ihrer Liste zu zählen, mit denen man nur alleine spielen kann und welche sich für mehrere MitspielerInnen eignen. Zur Sensibilisierung für die verschiedenen Arten des „Spielens“ können Sie auch die Meinungen der Kinder erfragen, welche Variante ihnen mehr Freude und Spaß macht – Spiele, die sie nur alleine spielen können oder Spiele in einer Gruppe?

- *Wie viele Spiele besitzt du, die man nur mit mehreren Kindern spielen kann?*
- *Mit wie vielen Spielsachen auf deiner Liste kannst nur du alleine spielen?*
- *Was macht dir mehr Freude – wenn du alleine spielst oder wenn du mit anderen Kindern/Geschwistern/... gemeinsam spielst?*

### **Schritt 2 – Spielen ohne Spielzeug**

Es folgt nun eine Überleitung zum Thema „Spielen ohne Spielzeug“. Bitten Sie die Kinder, ihre Liste weg zu geben und stellen Sie Ihnen die Fragen:

- *Stell dir vor, so wie jetzt deine Liste verschwunden ist, so würden auch deine Spielsachen verschwinden. Du hättest also keine Spielsachen mehr. Was oder womit würdest du dann spielen?*
- *Kennst du Spiele, die man ohne irgendwelche Spielmaterialien spielen kann?*

Notieren Sie die Spielideen der Kinder an der Tafel oder auf einem Flipchart. Einzelne der gesammelten „Spiele ohne Spielzeug“ können auch in der Klasse / im Pausenhof / im Turnsaal gespielt werden. Anregungen für Spiele ohne Material finden Sie auch auf der nächsten Seite.

### **Schritt 3 – „Eine Kiste nichts“**

Stellen Sie nun den Kindern das Buch „Eine Kiste Nichts“ vor und gehen Sie auf die Reaktionen und Äußerungen der Kinder ein.

Im Anschluss können Sie den Kindern jeweils eine Streichholzsachtel austeilten und sie bitten, das Schächtelchen mit Ausschnitten aus den Zeitschriften, den Stickern oder mit Stiften zu verzieren. Diese Streichholzsachteln stellen symbolisch für die Kinder ihre „Kiste Nichts“ dar und können mit nach Hause genommen werden. Sie können aber auch mit den Kindern gemeinsam eine größere Kiste Nichts basteln, in der die Kinder ihre Schätze (Geheimnisse, Geschichten, Besonderheiten) sammeln können.

# Ideen für Spiele ohne Spielzeug

## ■ Steinchen, Steinchen du musst wandern

Für dieses Spiel benötigen Sie einen Stein (oder einen anderen beliebigen kleinen Gegenstand, den Kinder in der geschlossenen Hand gut halten können).

Bilden Sie mit den Kindern einen Stehkreis, indem sie möglichst nah (Schulter an Schulter) bei einander stehen und die Hände hinter dem Rücken verbergen. Ein Kind, das für diese Runde in der Mitte stehen darf, wird ausgewählt. Einem der im Kreis stehenden Kinder wird, ohne dass das Kind in der Mitte es sieht, der Stein in die Hand gegeben. Nun darf der Stein hinter den Rücken der Kinder in eine Richtung von Hand zu Hand wandern, während das Kind in der Mitte drei Versuche hat um herauszufinden, wer den Stein im Moment besitzt. Während der Stein die Runde macht, wird folgender Spruch aufgesagt oder gesungen:

*„Steinchen, Steinchen du musst wandern, von der einen Hand zur andern. Das ist fein, das ist schön, niemand kann das Steinchen sehen.“*

Wenn nach drei Rateversuchen der Stein nicht entdeckt wurde, muss sich das Kind mit dem Stein zu erkennen geben. Das Spiel kann nun von neuem beginnen.

## ■ Knobel-Spiel

Zu Beginn werden fünf Entwicklungsstufen mit einer jeweiligen Körperhaltung festgelegt. Diese können sich auch auf aktuelle Unterrichtsthemen beziehen.

Z.B. zum Thema „Bestäubung von Bäumen“:

1. Samen: Kinder kauern sich in der Hocke ganz klein zusammen
2. Spross/Keimling: Kinder rutschen auf Knien herum
3. Blüte: Kinder stehen auf und bilden mit gespreizten Fingern hinter den Ohren einen Blütenkopf
4. Biene: Kinder fliegen wie Bienen herum
5. Baum: Kinder strecken sich hoch hinauf

Alle SchülerInnen beginnen als Same und bewegen sich frei durch den Raum. Jedes Kind knobelt zu Beginn mit jedem. Das Kind, das gewinnt, steigt eine Entwicklungsstufe höher, während das Kind, das verliert, eine Stufe absteigt (Same bleibt gleich). Danach kann nur mit Kindern auf derselben Ebene geknobelt werden (Spross mit Spross, Blüte mit Blüte, etc.).

Wer als Baum die Knobelrunde gewinnt, hat gewonnen, stellt sich an die Seite und beobachtet das Geschehen. Das Spiel dauert so lange, bis alle Kinder die Entwicklungsstufen geschafft haben.

## ■ Zack - Wusch - Boing

Dies ist ein Konzentrationsspiel, das im Kreis sitzend gespielt wird. Es gibt drei Kommandos, wie der Name des Spiels schon verrät.

1. Begonnen wird mit einer Runde „Zack“ – ein Kommando, das im Kreis von SchülerIn zu SchülerIn weitergegeben wird. Dabei wird das „Zack“ im Uhrzeigersinn weitergereicht, indem man die rechte Hand auf den linken Oberarm legt und dabei laut „Zack“ gesagt wird.
2. Wenn dies gut funktioniert, kommt das zweite Kommando zum Spiel hinzu: „Wusch“. Wenn ein Kind das Kommando „Wusch“ anwendet, hebt es den Arm, von dessen Seite das „Zack“ kommt und ruft „Wusch“. (Kommt „Zack“ von rechts, muss der rechte Arm für das „Wusch“ benutzt werden.) Gleichzeitig bedeutet ein „Wusch“ einen Richtungswechsel des „Zack's“. Da die Runde nun entgegen dem Uhrzeigersinn geht, wird bei „Zack“ nun mit der linken Hand auf den rechten Oberarm gelegt. Sobald wieder ein „Wusch“ verwendet wird, ändert sich die Richtung und somit auch die Hand-Oberarm-Kombination.  
Regel: **Auf ein „Wusch“ darf kein „Wusch“ folgen!**
3. Wenn diese beiden Kommandos eingesetzt sind, kommt das „Boing“-Kommando hinzu. Anstatt dass ein Kind das Zack an seine/n SitznachbarIn weitergibt, kann es mit einem „Boing“ ein beliebiges Kind, mit einer eindeutigen Zeigebewegung, im Kreis auswählen, von wo aus das „Zack“ wieder in eine beliebige Richtung weitergegeben wird. Macht ein Kind eine falsche Bewegung, bzw. reagiert falsch auf ein Kommando, verlässt es den Kreis. Die drei SchülerInnen, die am Schluss noch übrig sind, haben gewonnen.



# Weitere Materialhinweise

Zahlreiche Unterrichtsmaterialien und Hintergrundliteratur finden Sie in der Südwind-Bibliothek in Ihrer Region!  
Die Adressen und Öffnungszeiten unserer regionalen Südwind-Bibliotheken finden Sie auf der Rückseite und unter:  
[www.suedwind.at](http://www.suedwind.at)

## Entlehnbar in den Südwind-Bibliotheken und bei BAOBAB:

### Die schönsten Kinderspiele aus aller Welt

Nicola Berger: Moses Verlag, 2015  
Die vorgestellten Kinderspiele kommen mit wenig oder ganz ohne Material aus. Auf Grund der überschaubaren Illustrationen und Schritt für Schritt-Anleitungen eignen sie sich für einen schnellen Einsatz im Unterricht. Die Spiele erstrecken sich über alle Kontinente.

### Die schönsten Kinderspiele der Welt

Oriol Ripoll: Velber im OZ Verlag, 2003  
Überall auf der Welt spielen Kinder gern. Spielen bringt Spaß und bietet Spannung, fordert heraus und fördert auf vielfältige Weise, verbindet und schafft Freunde. Oriol Ripoll hat Spiele aus aller Welt gesammelt, die Kinder besonders gerne mögen. Viel Gemeinsames gibt es dabei zu entdecken, aber auch Besonderheiten aus einzelnen Ländern. Denn Spiele sind Bestandteil von Kultur und Tradition.

### Alte Kinderspiele einst und jetzt

Inge Friedl: Böhlau Verlag, 2015  
Von „Armer schwarzer Kater“ bis „Pfitschigogerln“ greift das Buch alte Kinderspiele aus Österreich auf. Trainingseinheiten für Gehirn, Koordination und Motorik, kombiniert mit zeit-historischem Hintergrundwissen.

### Spiele zum Selbermachen

Oriol Ripoll, Francesc Martin, Bernadette Cuxart: Christophorus Verlag, Freiburg, 2012  
Dieses Buch enthält eine Fülle von Anleitungen, wie aus gewöhnlichen Alltagsgegenständen mit ein bisschen Fantasie und Kreativität „neues“ Spielzeug entstehen kann!

### Die schönsten Kinderspiele aus der ganzen Welt – Spielideen und Spielmaterialien

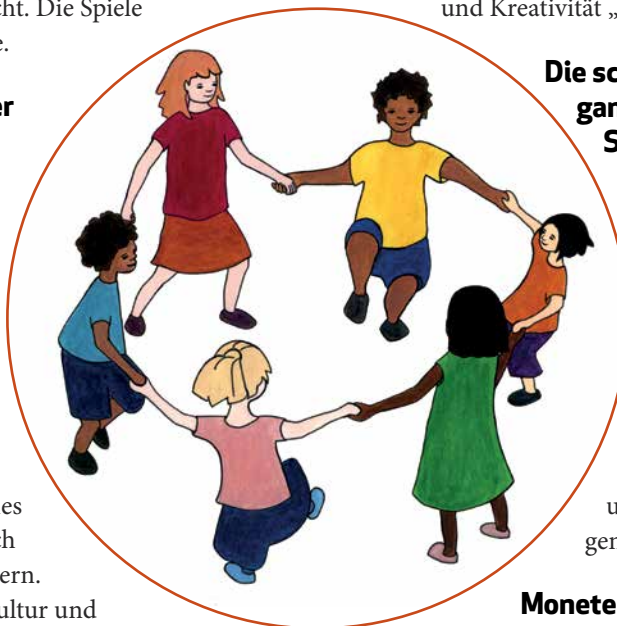
Brigitte vom Wege, Mechthild Wessel: Herder-Verlag, Freiburg, 2008  
Von Theaterspielen über Hüpf- und Seilspiele bis hin zu Kreis- und Laufspielen lassen sich tolle Spielideen für jede Gelegenheit in diesem Buch finden. Auch die Herstellung von typischen Kinderspielzeugen wie Puppen, Spielzeugautos und Rhythmusinstrumenten wird hier genau angeleitet.

### Moneten, Kohle, Kies und Schotter

Miriam Schutze, Andreas Müller, Ulrich Wacker: Ökotopia Verlag, Münster, 2002  
Kinder begreifen die Welt der Wirtschaft durch kindgerechte Informationen, spannende Geschichten, Spiele, Bastelanregungen und Aktionsvorschläge.

### Eine Kiste Nichts

Lena Hesse: Schlieker & Koth Verlag, München, 2015  
Dieses Buch verdeutlicht, wie wenig Material es braucht, um durch Fantasie die schönsten Spielstunden zu erleben!



# Südwind in Ihrer Nähe

Aktuelle Informationen zu allen Bildungsangeboten von Südwind finden Sie unter:  
[www.suedwind.at](http://www.suedwind.at)

## Südwind Voralberg

Radetzkystraße 3  
6850 Dornbirn  
Tel.: 05572 297 52  
[suedwind.vbg@suedwind.at](mailto:suedwind.vbg@suedwind.at)

## Südwind Tirol

Leopoldstrasse 2  
6020 Innsbruck  
Tel.: 0512 58 24 18  
[suedwind.tirol@suedwind.at](mailto:suedwind.tirol@suedwind.at)

## Südwind Salzburg

Ulrike-Gschwandtner-Str. 5, 2. Stock  
5020 Salzburg  
Tel.: 0662 82 78 13  
[suedwind.sbg@suedwind.at](mailto:suedwind.sbg@suedwind.at)

## Südwind Steiermark

Annenstraße 29, 3. Stock  
8020 Graz  
Tel.: 0316 22 51 77  
[suedwind.stmk@suedwind.at](mailto:suedwind.stmk@suedwind.at)

## Südwind Oberösterreich

Südtirolerstr. 28  
4020 Linz  
Tel.: 0732 79 56 64  
[suedwind.ooe@suedwind.at](mailto:suedwind.ooe@suedwind.at)

## Südwind Niederösterreich

Bahngasse 46  
2700 Wiener Neustadt  
Tel.: 02622 24832  
[suedwind.noesued@oneworld.at](mailto:suedwind.noesued@oneworld.at)

## Südwind Wien

Laudongasse 40  
1080 Wien  
Tel.: 01 405 55 15 327  
[suedwind.wien@suedwind.at](mailto:suedwind.wien@suedwind.at)