

## SPIELIDEEN - BASISFUNKTIONEN

Diese Spielideen sind ergänzend zum Lernbuch von sharing minds. Sie dienen unterstützenden zur Umsetzung der Lernziele bezüglich den Basisfunktionen.

Gelegentlich spricht man auch von Basisfähigkeiten, noch geläufiger ist der Begriff „Lernvoraussetzungen“. Damit sind elementare Fähigkeiten gemeint, die ein möglichst störungsfreies Lernen der Kulturtechniken ermöglichen. Zu diesen elementaren Fähigkeiten gehören die Emotionalität, die Motorik, die Wahrnehmung, die Kognition, die Sprache und die Sozialfähigkeit.

sharing minds  
Bachstrasse 5  
CH-6442 Gersau  
Schweiz  
info@sharing-minds.net

Stand: Juni 2018

## UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN EMOTIONALITÄT

### Gefühls - Würfel

Mit Papier wird ein Würfel gebastelt. Auf jeder Würfelfläche wird ein anderes Gefühl mit Worten oder Bildern festgehalten. Der Gefühls-Würfel kann dann in der Gruppe verwendet werden. Man kann die Gefühle mit Mimik und Gestik nachmachen und die Emotionen als Input zum Gespräch benutzen.

Dadurch wird im Spiel eine Verbindung zu den eigenen Gefühlen und den Gefühlen anderer Mitmenschen gemacht.

### Gefühls - Puzzle

Aus Karton/Papier werden zwei zueinanderpassende Formen ausgeschnitten.

Auf die eine Form schreibt/zeichnet man ein Gefühl. Auf die dazugehörige Form kann man bspw. zeichnen was einem glücklich oder traurig macht.

Dies kann helfen zu verstehen, weshalb man in gewissen Situationen bestimmte Gefühle hat und dient als Input für einen Austausch in der Gruppe oder zu zweit.

### Weitere Ideensammlung

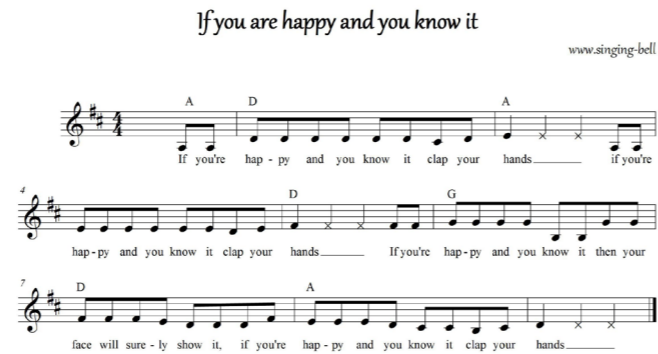
- Boxsack, Seilspringen
- Bücher zum Thema
- Ich und meine Gefühle von Holde Kreul
- Hast du Angst? fragte die Maus von Rafik Schami und Kathrin Schärer
- Zeichnen mit Farbstiften, Wasserfarben, Fingerfarben usw.
- Hüpfzimmer, Entspannungsecke, als Rückzugsmöglichkeit
- Theater, Pantomime

### Lied über Gefühle

Bisch du glücklich und du weisches - klatsch id Händ Klatsch Klatsch  
Bisch du glücklich und du weisches - klatsch id Händ Klatsch Klatsch  
Bisch du glücklich und du weisches - und du wetsch es allne zeige,  
bisch du glücklich und du weisches - klatsch id Hand Klatsch Klatsch

Man kann auch über andere Gefühle singen. Dann kann man das Wort glücklich mit einem anderen Gefühl ersetzen. Ebenso kann man auch eine andere Bewegung oder Mimik/Gestik dazu machen.

*If you are happy and you know it* www.singing-bell



### Weitere Ideensammlung

- Verse aufsagen/lernen
- Lieder (Laut singen/leise/schnell/langsam etc.)
- Theater spielen
- Vom Wochenende erzählen
- Die Kinder durch offene Fragen zum Sprechen anregen (offene Fragen= Was/Wieso/Warum Fragen, geschlossene Fragen sind diese welche man nur mit Ja und Nein beantworten kann.)

- Geschichten erzählen
- Die Kinder Bilder/geschichten erzählen lassen (Dafür muss ein ruhiger und bequemer Ort vorhanden sein. Das Bucherregal sollte auf Kinderhöhe angebracht sein, sodass die Kinder selbständig die Bücher holen können. Weiter ist gute Beleuchtung wichtig.)
- Geschichten hören (Jakar/Kasperll/Globl etc.)
- Geschichten mit Fingerfiguren und Handpuppen erzählen
- Im Kreis rum eine Geschichte weitererzählen
- Erzählstuhl oder Erzählhut: Ein Kind erfindet eine Geschichte
- Den Kindern aus der eigenen Kindheit erzählen
- Die Kinder anregen einander oder z.B. einer Puppe, ein Bilderbuch zu erzählen
- Gesellschaftsspiele, welche die Sprache anregen

## UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN KOMMUNIKATION/SPRACHE

### Bücher erzählen

Verschiedene Bücher werden erzählt. Lehrperson/Erziehrungsperson versteht die Stimme, wenn jemand im Buch spricht. Man kann auch die Kinder erzählen lassen und sie fragen, was sie auf den Bildern sehen.

Einige Beispiele zu Büchern:

- ElmarWo die wilden Kerle wohnen
- Du hast angefangen, nein du
- Zum Glück hat man Freunde
- Ente, Tod und Tulpe
- Auf wiedersehen, Papa
- Wie Vater und Mutter ein Kind bekommen
- Nora ist mal so, mal so
- Elisabeth wird gesund
- Das grosse und das kleine NEIN

Dadurch lernen die Kinder, sich in Gesprächen mitzuteilen und ihre Gefühle, Meinungen, Gedanken, Erlebnisse etc. anzusprechen lassen, beim Thema bleiben etc.) Sie können anzuwenden (anderen zuhören, sich dabei anschauen, ihre Wortschatz erweitern und neue Begriffe angemessen verwenden. Die Bücher können auch eine Hilfe zur Probierbewältigung sein. Beispielsweise wählt man bestimmte Bücher nach Thematik aus, wenn z.B. Gewalt zwischen den Kindern häufig ist, kann man ein Buch erzählen, welches Gewalt anspricht.

### Telefonspiel

Wir stehen alle in einem Kreis. Ein Kind denkt sich ein Wort aus und flüstert es einem anderen Kind ins Ohr. Dieses sagt dasselbe Wort weiter, bis es am Ende bei allen Kindern war. Das letzte Kind im Kreis sagt das Wort laut und man findet heraus ob es das richtige war. Dadurch wird im Spiel die Sprache gefördert – man muss sich achten, das Wort richtig auszusprechen. Auch wird trainiert richtig zuzuhören, damit man das Wort versteht.

### Rollenspiel

Man stellt den Kindern verschiedene Kleider zur Verfügung, damit sie sich verkleiden können. Weiter werden Alltagsmaterialien wie Kochherd, Kochgeschirr, Abwaschbecken, Gläser, Gabel, Messer, Telefon, Haarbürste etc. bereitgestellt. Somit können die Kinder in die Welt der Erwachsenen eintauchen und viele Alltagsdinge erlernen. Auch können sie im Spiel Dinge, welche im Alltag geschehen sind verarbeiten. Das Rollenspiel regt zum Sprechen an.

## UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN MOTORIK

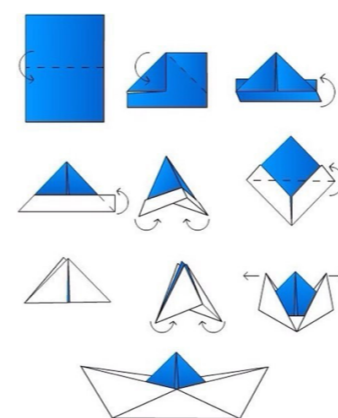
### Grobmotorik

Kreisspiel - Schlangentanz: Alle Kinder bilden einen grossen Kreis. Ein Kind beginnt als Kopf der Schlange und geht um den Kreis herum. Dazu wird gemeinsam das Lied gesungen: "Das isch de Schlange ihre Tanz, sie chunt vom Bärgli abe, sie hed verlore ihre Schwanz und möcht ne wider haa, säg hesch nit du, es chlises Stückli vo mim Schwanz - hey." Wenn das Lied fertig ist geht das Kind zu einem anderen Kind. Dieses kann dem ersten Kind zwischen den Beinen durchkriechen und sich dann an den Schultern des ersten Kindes festhalten. So wird die Schlange immer länger und länger, bis sich alle Kinder aneinanderhalten. Um die Kinder zusätzlich zu animieren kann man für das erste Kind einen Schlangenkopf-Hut basteln.

### Weitere Ideensammlung

- Grobmotorik:
- Himmel und Hölle Spiel
  - Fussball
  - Kreisspiele ("lueged nit ume, de Lumpesack gad ume")
  - Parcours
  - Sackhüpfen
- Feinmotorik:
- Basteln, Schneiden, mit Ton arbeiten, Kleistern, Knete selber machen
  - Steine bemalen
  - Kreide machen

### Feinmotorik



Falten mit Papier



## SPIELIDEEN - BASISFUNKTIONEN

### UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN WAHRNEHMUNG

#### Sinnesmemory

Das Sinne-Memory kann auf die verschiedenen Sinne angepasst werden.

**Sehsinn:** Ein normales Memory gestalten, mit zwei gleichen Bildern von den Kindern gemalt. Oder um die Farben zu thematisieren, eine Karte mit einem roten Fleck und auf der anderen Karte eine rote Tomate usw.

**Hörsinn:** Kleine Dosen/Boxen (Überraschungseier, Film Dosen usw.) welche zweimal mit denselben Gegenständen gefüllt sind. Verschiedene Gegenstände suchen um verschiedene Geräusche zu erzeugen.

**Tastsinn:** Zwei Karten mit denselben Materialien bekleben. Alle Karten in einen Sack oder unter ein Tuch legen, oder die Augen der Kinder verbinden, damit sie mit den Händen die identischen Karten finden und die Gegenstände erraten können. Als Materialien kann man Sand, Wolle, Holz, Steine, Abfall wie z.B. Flaschendeckel, Karton, Plastik usw. verwenden.

**Riechsinn:** Kleine Dosen mit verschiedenen Gegenständen, Lebensmitteln wie Gewürze usw. füllen. Löcher in die Deckel machen, damit man die zwei selbe Gerüche mit der Nase erraten kann. (Anspruchsvoll)

#### Raumführung

Die Kinder sind zu zweit. Ein Kind schließt die Augen und das andere Kind führt das Kind an der Hand im Raum herum. Dies verlangt viel Vertrauen in seinen Partner. Die Orientierung im Raum wird gestärkt und gefördert. Gefährliche Gegenstände auf die Seite räumen.

#### Bilder mit Handabdrücken

Die Kinder können ihre Hände mit Wasserfarben anmalen. Aus den Handabdrücken auf dem Papier, werden weitere Fantasiebilder gestaltet. z.B zu einem passenden Thema. (Pflanzen, Tiere, Menschen, Landschaft usw.)

#### Weitere Ideensammlung

- Gemeinschaftsspiel: "Ich seh etwas, was du nicht siehst."
- Sinnesparcour (Mit Gegenständen wie einem Seil, Steine, Hölzer, Sand, Wasser usw.)
- Diesen Parcour barfuss durchgehen.
- Bodypainting
- Blindekuh
- Radiospiel

### UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN KOGNITION/DENKEN

#### Puzzle

Wir machen mit den Kindern verschiedene Puzzles. Zunächst fordert das Legen eines Puzzles die visuelle Wahrnehmungsfähigkeit von Kindern. Sie müssen nicht nur das Bildmotiv insgesamt speichern und mit dem jeweiligen Detail abgleichen, sondern auch die jeweilige Passform des einzelnen Puzzleteils berücksichtigen. Es kommt also darauf an, dass Kinder ihre Aufmerksamkeit auf viele visuelle Details fokussieren und diese in ein Gesamtbild einfügen. Auch wird das räumliche Denken gefördert, sowie die Konzentration, welche sie wiederum im Schulalltag und in der Arbeit brauchen.

#### Gesellschaftsspiele

Wir spielen mit den Kindern verschiedene Gesellschaftsspiele wie z.B. Memory (kann man auch selber machen), Chocho, Ratespiele, Flip Flap, Tempo kleine Schnecke, Domino, Mensch ärgere dich nicht, Leiterispiel etc. Bei den Gesellschaftsspielen werden die verschiedenen Regeln trainiert. Wie z.B. das abwarten bis man an der Reihe ist, dass die Regeln befolgt werden müssen, oder das Rücksichtnehmen auf andere. Weiter erleben die Kinder das Wettkampf-Gefühl und lernen zu gewinnen wie auch zu verlieren. Strategien zum Frustabbau können trainiert werden.

#### Rätsel und Quiz

Man kann durch Lernblätter Rätsel und Quiz selber gestalten, welche den Lernstoff wiedergeben und Spaß machen. Zum Beispiel, welche Tiere leben in Afrika? Man kann eine Auswahl an Antworten geben, wovon eine richtig ist, und das Kind muss dann die richtige Antwort ankreuzen. Unter <https://www.xwords-generator.de/en> kann man Kreuzworträtsel für die Kinder selbst gestalten und ausdrucken. Die Rätsel und das Quiz bringen viel Spaß mit sich und motivieren die Kinder etwas zu lernen. Sie lernen den Inhalt auf eine andere Art und Weise und es fördert die Konzentration. Rätsel trainieren das laterale Denkvermögen, also das Querdenken. Dies wiederum bedeutet, dass gute Rater auch schneller auf Problemlösungen kommen. Das aufmerksame Zuhören wird trainiert. Rätselraten ist eine der besten und angenehmsten Möglichkeiten, um unseren Geist zu nutzen und zu trainieren.

#### Regenbogentuch

Das Regenbogentuch ist ein großes farbiges Tuch, an welchem sich die Kinder festhalten können. Man kann einen Ball in das Tuch reinwerfen und diesen in die Luft heben. Ebenfalls kann sich ein Kind unter das Tuch legen und alle anderen Kinder machen Wind mit dem Tuch.

Durch das Tuch sind alle Kinder verbunden und ein Zusammengehörigkeitsgefühl entsteht. Alle müssen zusammen gleichmäßig ziehen und Wind machen, sodass es für das andere Kind angenehm ist.

#### Weitere Ideensammlung

- Gemeinschaftsspiele (Alle stehen im Kreis und ein Kind hält einen Wollknäuel und in der anderen Hand den Anfang der Schnur, danach wirft es den ganzen Knäuel zu einem anderen Kind, hält aber den Anfang fest. Am Schluss steht ein Spinnennetz und jedes Kind hält an einem Teil.)

### UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN SOZIALFÄHIGKEIT

#### Kreissspiele

Kreissspiele sind Spielmöglichkeiten, welche man im Kreis spielt. Die Kinder haben eine Sitzunterlage, sodass sie einen Platz haben und wissen müssen, im Kreis muss es ruhig sein, sodass jeder hört was gespielt wird. Es gibt verschiedene Möglichkeiten den Kreis zu gestalten und viele verschiedene Spiele.

Ein Spiel ist Kopf und Schufter. Das ist ein Lied bei welchem die Körperteile, welche wir benennen angefasst werden. Ein anderes ist "Radio". Ein Kind verlässt den Raum und ein anderes versteckt sich unter einer Decke. Danach kann das Kind, welches den Raum verlassen hat, auf den versteckten Radio drücken und dass Kind unter der Decke macht ein Geräusch. Das Kind muss herausfinden, wer sich unter der Decke befindet.

Die Kreissspiele vermitteln dem Kind ein Zusammengehörigkeitsgefühl. Es fühlt sich in einer Gruppe geborgen und kommt in Kontakt mit anderen Kindern. Das Kind wird selbstbewusster und lernt, sicherer aufzutreten im Umgang mit anderen Kindern. Das Kind bekommt die Möglichkeit in einem spielerischen Umfeld Hemmungen zu verlieren.

#### Knopf mit Händen

Alle Kinder stehen in einem Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind verlässt den Raum. Die Kinder im Kreis gehen untereinander oder oben einander hindurch. Sie versuchen einen Knopf mit Armen/Beinen zu machen. Niemand darf die Hände loslassen, ansonsten funktioniert es nicht. Das Kind, welches den Raum verlassen hat, kann anschließend zurückkommen und muss den Knopf lösen, welcher im Kreis entstanden ist.