

Marion Clausen

PÄDAGOGIK *praxis*

Inklusion spielerisch umsetzen

Level individuell
wählbar!

7 × 7 Spiele für die Grundschule



Leseprobe aus: Clausen, Inklusion spielerisch umsetzen, ISBN 978-3-407-29377-0

© 2014 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-29377-0>

Einführung

In diesem Buch werden Spielideen für die Grundschule vorgestellt, die schnell verständlich und variabel einsetzbar sind und darum auch in inklusiven Klassen verwendet werden können. Die meisten Schülerinnen und Schüler mit besonderem Förderbedarf haben Schwierigkeiten in den Bereichen »Lernen«, »emotionale und soziale Entwicklung«, »geistige Entwicklung« sowie »Sprache«. Ihre Bedürfnisse können bei den vorgestellten Spielen berücksichtigt werden:

- durch das ausgewählte Level
- durch das Zusammenspiel mit einem oder mehreren Spielpartnern
- durch die Wertschätzung bzw. Bedeutung jedes Spielbeitrags für den Spielspaß.

Kinder mit schweren körperlichen oder geistigen Einschränkungen werden durch eine Hilfsperson wie Förderlehrer/in, Schulbegleiter/in, Sozialpädagoge/in oder andere Einzelbetreuer/innen unterstützt; auch ein Spielpartnerkind kann helfen. Sprechen Sie gemeinsam ab, welche Unterstützung bei den einzelnen Spielen nötig und sinnvoll ist. Setzen Sie optische und akustische Hilfsmittel ein, wie sie auch im sonstigen Unterricht verwendet werden.

Die besonderen Vorteile dieser 7x7-Spiele sind:

- Zu (fast) jedem Spiel werden drei verschiedene Schwierigkeitslevels angeboten, die viele Differenzierungsmöglichkeiten bieten. Dadurch können Sie das Spiel so gestalten, dass jedes Kind mitmachen kann.
- Kein Kind wird frustriert, weil es verloren hat, denn es gibt keine einzelnen Verlierer: Es gewinnen alle oder zumindest eine Gruppe.
- Die Spiele machen gute Laune, fördern die Klassengemeinschaft und grenzen nicht aus.
- Die Spiele betonen nicht die *Unterschiede* der Kinder, sondern die *Gemeinsamkeiten*. Das Motto ist: *Jedes Kind ist anders, und alle zusammen können bei einem Spiel viel Spaß haben.*
- Die Spielgrundmuster prägen sich ein. So können Sie einen Grundstock an bewährten Spielideen aufbauen. Das Niveau kann leicht an die jeweilige Klassenstufe angepasst werden.
- Hinweise auf Variationen helfen zusätzlich, auf die spezielle Situation in der Klasse einzugehen.
- Sie als Lehrkraft profitieren, weil die Spiele zur Entspannung beitragen, die Konzentration fördern oder ungeplante Lücken im Unterrichtsgeschehen füllen (auch für Vertretungsstunden!).

Aufbau des Buches

Jedes der sieben Kapitel startet mit allgemeinen Informationen zum Einsatz dieser Spiele. Dann folgen jeweils sieben Spielvorschläge. Material, Vorbereitung, Ablauf sowie die verschiedenen Level werden genau beschrieben. Zur Anschauung finden Sie Beispiele.

Zu einigen Spielen gibt es zusätzliche Kopiervorlagen mit Spielelementen. Die Spiele dauern fünf bis fünfzehn Minuten (je nach Level und Ihrer Vorgabe). Die *Ideenkisten* am Ende jedes Kapitels liefern weitere Spielideen in Stichworten und sollen Ihnen als Inspirationsquellen dienen.

Am Ende des Buches finden Sie ein alphabetisches Verzeichnis aller Spiele für den schnellen Zugriff.

Spielen in der Grundschule

Spielen macht Spaß und gehört zum Leben und zur Schule. Spiele schaffen einen geschützten Raum, in dem festgelegte Regeln gelten. Sie bringen die Mitspieler/innen zum Lachen, schaffen Verbündete und festigen die Gemeinschaft der Klasse.

In diesem Buch finden Sie unterschiedliche Spiele: solche, die einfach nur Spaß machen, ebenso wie Spiele mit *Lernhintergrund*. Es gibt manch altes Kinderspiel zum Wiederentdecken (wie »Armer schwarzer Kater« oder »Saurer Hering«) und neue Ideen. Um ein geeignetes Spiel für eine bestimmte Unterrichtsphase auszusuchen, hilft diese *Checkliste*:

- Wer soll spielen – alle, ein oder mehrere Kinder?
- Wie ist die Situation in der Klasse – unruhig, angespannt, müde?
- Wie viel Zeit steht zur Verfügung?
- Wie laut wird es während des Spiels?
- In welche Unterrichtsphase passt es?
- Wo soll das Spiel stattfinden – am Platz, im Klassenraum, im Schulgebäude oder draußen?
- Sind die Spielregeln bereits bekannt oder neu?
- Welche Spielphasen könnten für welche Kinder Schwierigkeiten bereiten, z. B. weil Wartezeiten oder Verständnisprobleme entstehen? Wie kann ich dies vermeiden oder auffangen?
- In welche Stimmung versetzt das Spiel die Spielenden?
- Habe ich das Spiel ausprobiert? Welche Erfahrungen habe ich gemacht?
- Braucht das Spiel eine Spielleiterin oder einen Spielleiter? Wer soll das sein?



Führen Sie ein Signal ein, das der Klasse anzeigt, dass nun ein Spiel ansteht (z. B. ein Klingelton und gleichzeitig eine Symbolkarte als optisches Zeichen). Warten Sie, bis die Kinder ruhig sind, und erklären Sie dann das Spiel. Vielleicht ist ein Probendurchlauf nötig, damit wirklich alle den Ablauf verstanden haben.

Verwendete Abkürzungen:

L = Lehrerin oder Lehrer

S = Schülerin, Schüler oder Schüler/innen

KV = Kopiervorlage

Spiel 5: Geräusche raten



Material und Vorbereitung

Dinge, mit denen man Geräusche machen kann, z. B.

- Zeitungsseite zerreißen
- Ball auf dem Boden aufprallen lassen
- mit feuchten Finger über den Rand eines Glases streichen
- mit Münzen klimpern
- Glockenspiel anschlagen
- in eine Karnevalströte pusten
- Luftballon aufpusten
- mit Besteck klimpern
- mit quietschender Kreide an die Tafel schreiben
- Papiertüte aufblasen und platzen lassen
- Schlüsselbund schütteln
- gefüllte Streichholzschachtel schütteln
- Klingel (Tischklingel, Weihnachtsklingel, Küchenuhr usw.)
- Trillerpfeife
- Wasser in ein Glas gießen
- Wasser in einer Flasche schütteln
- Wecker
- Handyklingeln
- Gong anschlagen



Ablauf

S schließen die Augen und legen ihren Kopf auf ihren Armen ab. Es muss ganz still sein. **L** macht ein Geräusch, wiederholt es. Wer das Geräusch erkennt, hebt still einen Arm. **L** versteckt den Gegenstand (unter ein Tuch legen) und fragt ein Kind, das sich gemeldet hat, danach. Ist die Lösung richtig, folgt das nächste Geräusch. Ist es falsch, wird ein anderes Kind gefragt.



Level 1

Wie beschrieben, jedoch sollten auf dieser Stufe leicht erkennbare Geräusche ausgewählt werden.



Level 2

Hier sollten ungewöhnliche Geräusche ausgewählt werden, z. B. eine Triangel, eine Murmel auf dem Tisch rollen, Reiskörner in einer Schachtel schütteln, mit einem Löffel in einer Tasse rühren, mit einer Fliegenklatsche an die Wand schlagen usw. Die Kinder können auch gemeinsam beraten, nachdem L den Gegenstand versteckt hat.



Level 3

Die Kinder denken sich selbst Geräusche aus und benennen sie, z. B. Flugzeug fliegt am Himmel, Durchsage am Bahnhof, Pausenklingel, Schulbustür öffnet sich, das Geräusch einer Supermarktkasse, eine Fahrstuhltür öffnet sich, Enten schnattern usw. Besonderen Spaß macht es, wenn die Kinder das jeweilige Geräusch selbst nachmachen.



Variation

Geräusche können mit einem Aufnahmegerät (z. B. Kassettenrekorder, Diktiergerät, Handy) aufgenommen oder im Internet heruntergeladen und abgespielt werden.