

Spiele/Aktivitäten zur Stärkung der Klassengemeinschaft

Beitrag von „katta“ vom 30. August 2009 17:13

Ich habe zu so etwas (Klassenklima fördern) meine Staatsarbeit geschrieben. Hier ein paar Übungen/Spiele, die ich während einer gemeinsamen Übernachtung eingesetzt habe. (Dazu gab es flankierend noch ein,zwei Dinge, die ich während des normalen Unterrichts eingebaut habe):

Marktplatz: ~ fällt in die Gruppe der Spiele zur Gruppendynamik. Hierbei sollen die Schüler sich frei im Raum bewegen und auf Zuruf verschiedene Situationen darstellen und sich gegenseitig begrüßen, z.B. sollen sie sich vorstellen, sie würden schwere Taschen tragen und einen entfernten Bekannten treffen und begrüßen, oder einen guten Freund. (vgl. Hanke 2005: 75)

Roboter: ~ ist ein kooperationsförderndes Spiel. Zwei Schüler stellen zwei Roboter dar, die sich auf Antippen hin stur geradeaus bewegen und nur die Richtung wechseln, wenn der Ingenieur, der dritte Schüler, ihnen auf die entsprechende Schulter tippt. Ziel ist es, die beiden Roboter wieder mit den Gesicht zueinander zusammenzuführen. (vgl. Hanke 2005: 68)

Eisscholle: Dieses Spiel kenne ich aus meiner Zeit der ehrenamtlichen Jugendarbeit. Hierbei stehen alle Schüler auf jeweils einem Stuhl, alle Stühle wurden zu einer Fläche zusammengeschoben und stellen eine Eisscholle dar. Der Spielleiter nimmt nun vorsichtig einen Stuhl nach dem anderen weg (die Eisscholle schmilzt also). Ziel des Spiels ist es, mit so vielen Spielern wie möglich auf möglichst wenigen Stühlen zu bleiben. Wer den Boden berührt, scheidet aus.

Geisterbahn: Dieses Spiel ist eine Hinführung zum Bereich „Konflikte bearbeiten“. Dabei stellen sich alle Schüler ein einer Reihe nebeneinander auf. Der Spielleiter liest eine Reihe von Fragen vor, in denen konflikthafte Situationen beschrieben werden. Haben die Schüler eine solche Situation in ihrer Klasse bereits einmal erlebt oder beobachtet, gehen sie einen Schritt nach vorne, so dass das Endergebnis durch die Positionierung der Schüler im Raum visualisiert ist.

Die verwendeten Fragen lauteten (weitere Fragen finden sich bei Hanke):

„Bitte mache einen Schritt nach vorne, wenn du schon einmal miterlebt hast, ...

- wie jemand in der Klasse geschlagen wurde.
- wie jemand mit Worten bedroht wurde.
- wie jemand beleidigt oder beschimpft wurde.
- wie jemand ausgeschlossen wurde.
- dass jemand einen anderen geschubst hat.

- dass jemand hinter dem Rücken eines anderen tuschelt.
- dass zwei Schüler/innen gar nicht mehr miteinander reden.
- dass jemand etwas von einem anderen kaputtgemacht hat.“

(Hanke 2005: 22f)

Die Fragen zur positiven Geisterbahn lauteten:

Bitte mache einen Schritt nach vorne, wenn du schon einmal miterlebt hast, dass...

- dir jemand geholfen hat.
- dich jemand getröstet hat, als du traurig warst.
- dir jemand in einem Fach, in dem du Schwierigkeiten hast, geholfen hat.
- dir jemand die Hausaufgaben gebracht oder gesagt hast, als du krank warst.
- jemand für dich eingetreten ist, als andere gemein oder ungerecht zu dir waren.
- dir jemand einfach so etwas Nettes gesagt hat.
- dir jemand etwas Wichtiges oder sehr Persönliches anvertraut hat.

Konfliktkarussell: Bei diesem Spiel sitzen sich die Schüler in einem Innen- und einem Außenkreis gegenüber. Der Spielleiter liest eine Frage zum Bereich Konflikte/ Umgang mit Konflikten vor, über das sich die Schülerpaare dann eine Zeit lang austauschen. Hierbei ist eine Bewertung der Meinung des anderen zu unterlassen. Auf ein Zeichen des Spielleiters werden die Gesprächspartner neu gemischt, in dem die Schüler des Innenkreises zwei Stühle weiter rücken. Die Aufmerksamkeit der Schüler lässt im Allgemeinen nach etwa fünf bis sieben Fragen nach, so dass der Spielleiter hierauf sensibel reagieren muss.

Die verwendeten Fragen lauteten (weitere Fragen finden sich bei Hanke):

- „Wo kann es überall Konflikte geben?“
- „Wie reagierst du meistens in Konflikten?“
- „Würdest du dich als eher ‚konfliktfreudig‘ oder eher als ‚konflikt scheu‘ beschreiben? Woran liegt das?“
- „Welche Möglichkeiten kennst du, einen Konflikt zu beenden?“
- „Was kann man tun, damit Konflikte gut ausgehen?“

(Hanke 2005: 24f)

Guter Streit, schlechter Streit: Dieses Spiel dient zur Entwicklung bzw. Förderung einer konstruktiven Streitkultur. Dabei führen vier Freiwillige in einem Innenkreis eine Diskussion zu einem kontroversen Thema, das die Schüler jedoch emotional nicht zu stark betreffen sollte (z.B. „Sollten Kaugummis an der Schule verboten werden?“, „Sollten Handys in der Schule ganz verboten werden?“ oder „Sollte es an der Schule grundsätzlich Nachmittagsunterricht geben?“). Dabei haben sie die Aufgabe, dieses Gespräch so destruktiv wie möglich zu führen. In einer anschließenden Gesprächsrunde wird besprochen, was an diesen Streit alles schief gelaufen ist. In einem zweiten Durchlauf diskutieren nun weitere vier Freiwillige erneut ein Streitgespräch, diesmal jedoch möglichst konstruktiv. Auch hieran soll sich ein Gespräch anschließen, bei dem z.B. auch Merkmale eines guten Streits auf einem Plakat gesammelt werden kann. (vgl. Hanke 2005: 28f)

Burgspiel: Das Burgspiel zählt zu den kooperationsfördernden Spielen. Etwa drei Freiwillige verlassen den Raum. In ihrer Abwesenheit erläutert der Spielleiter den übrigen Schülern, dass

sie nun einen festen Kreis mit verschränkten Armen bilden und verhindern müssen, dass die Schüler, die draußen sind, in das Innere des Kreises gelangen - es sei denn, einer dieser Schüler bittet höflich darum. In diesem Falle sollen sie ihm den Kreis öffnen. Hieran sollte sich ein Auswertungsgespräch anschließen, in dem z.B. gängige Mittel zur Durchsetzung des eigenen Willens besprochen und bewertet werden können (vgl. Hanke 2005: 67).

Die Fahrt nach Pongu: Dieses Spiel dient dem Einüben kooperativer Kommunikation. Die Schüler erhalten hierbei in Kleingruppen ein Arbeitsblatt über eine Expeditionsfahrt nach Pongu und sollen dazu Fragen beantworten. Jedes Gruppenmitglied erhält dabei jedoch unterschiedliche Informationen (insgesamt existieren 30 Informationskärtchen), deren Zusammenbringen erst zur Lösung der Fragen führen kann. Für die Bearbeitung haben sie lediglich 25 Minuten Zeit. Anschließend findet eine Reflexion über die Zusammenarbeit in der Gruppe und die Mitteilung der Lösung statt (vgl. Hatto 2003: 46ff).

Schoßsitzen: ~ gehört zu den kooperationsfördernden Spielen. Die Schüler stehen in einem Kreis eng hintereinander, Rücken an Brust und setzen sich auf ein Zeichen jeweils auf den Schoß der hinteren Person. Dabei sollen sie sich nicht an den anderen festhalten. Anschließend sollen sie dann auf Kommando erst mit dem einen, dann mit dem anderen Bein jeweils einen Schritt machen. (Vgl. Hanke 2005: 69)

Gordischer Knoten: Dieses Spiel fördert ebenfalls die Kooperation der Schüler. Die Schüler stehen im Kreis, schließen die Augen, strecken ihre Hände in die Luft und gehen einige Schritte aufeinander zu. Dabei sollen sie wahllos nach anderen Händen greifen, so dass sie am Ende an jeder Hand jeweils einen anderen Mitschüler halten. Gemeinsam müssen sie nun versuchen, diesen Knoten zu entwirren, ohne eine Hand loszulassen. (vgl. Hanke 2005: 68)

Affe, Palme, Elefant, Fisch: ~ zählt zu den kooperationsfördernden Spielen. Die Schüler sitzen im Kreis und jeweils drei nebeneinander sitzende Schüler müssen auf Zuruf gemeinsam bestimmte Figuren darstellen. Bei Affe hält sich der Mittlere die Augen, der Linke die Ohren und der Rechte den Mund zu; bei Palme strecken alle drei als ihre Arme als Palmwedel in die Luft; bei Elefant macht die Mittelperson mit ihren Armen einen Rüssel und die daneben sitzenden stellen die Ohren nach und bei Fisch ahmt die Person in der Mitte einen Fischmund nach, die Nachbarn stellen die Flossen dar. Ein Schüler steht in der Mitte, zeigt auf einen sitzenden Schüler, der nun die mittlere Person ist, und benennt eine der Figuren. Der Schüler, auf den gezeigt wurde, und seine beiden Nachbarn links und rechts müssen nun schnell die geforderte Figur nachstellen. Wer einen Fehler macht oder zu langsam ist, muss als nächster in die Mitte, während der Schüler, der vorher in der Mitte war, sich auf dessen Platz setzen darf (vgl. Hanke 2005: 66).

Hurrikan: ~ ist ein Spiel zur Gruppendynamik. Die Schüler stellen sich vor, dass sie gemeinsam auf einer Bergwanderung sind, dabei jedoch in einen Sturm geraten, der ihnen die Sicht nimmt. Sie müssen nun gemeinsam versuchen, blind den Rückweg zu finden. Ziel ist es, dass alle Gruppenmitglieder am Ziel ankommen. Der zurückzulegende Parcours wird den Schülern gezeigt bzw. abgegangen (je nachdem, wie komplex dieser gestaltet wurde), damit diese sich

den Weg einprägen und ggf. Strategien verabreden können. Anschließend werden ihnen die Augen verbunden und sie müssen den Weg nun blind zurücklegen (vgl. Hanke 2005: 73).

Führen mit dem Finger/ der Stimme: ~ ist eine Vertrauensübung. Hierbei sollen sich die Schüler zu zweit zusammen finden und sich blind nur mit Hilfe des Fingers bzw. der Stimme durch den Raum führen. Dabei ist zunächst der eine Partner der „Blinde“ und nach wenigen Minuten wird gewechselt (vgl. Hanke 2005: 70).

Grashalm im Wind: ~ ist eine Vertrauensübung. Die Schüler finden sich zu Gruppen von etwa zehn Personen zusammen und bilden einen engen Kreis. Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte, verschränkt seine Arme, schließt die Augen und lässt sich mit steifem Körper in die Arme seiner Mitschüler fallen, die ihn sachte und vorsichtig herumreichen. Jeder soll hierbei die Chance erhalten, einmal in der Mitte zu stehen (vgl. Hanke 2005: 70).

Zublinzeln: Dieses Spiel kenne ich aus persönlicher Erfahrung aus der Jugendarbeit. Die Hälfte der Schüler sitzt in einem Kreis auf Stühlen, während die anderen Hälften als „Bewacher“ hinter jeweils einem der Schüler steht. Dabei bleibt ein Stuhl frei. Die Person, die hinter diesem Stuhl steht, muss nun versuchen, einen anderen Schüler durch Zublinzeln zu signalisieren, dass dieser auf den Platz tauschen soll, ohne dass der Bewacher dieses merkt. Der Bewacher muss versuchen, seinen Sitzenden festzuhalten. Gelingt dies nicht, ist er als nächstes damit an der Reihe, einen anderen Schüler durch Zublinzeln zu sich zu locken. Nach einer Weile sollte Innen- und Außenkreis gewechselt werden.

Rücken stärken: ~ zählt zu den Übungen zur Gruppendynamik. Jedem Schüler wird ein Blatt auf dem Rücken befestigt. Aufgabe ist, den Mitschülern positive Dinge und Wünsche auf dieses Blatt zu schreiben, um ihm so sinnbildlich den Rücken zu stärken. Insbesondere nach Aktionen, in denen auch negative Worte gefallen bzw. schwierige Themen besprochen wurden, dient diese Aufgabe dazu, die Aufmerksamkeit der Schüler wieder auf positive Emotionen zu lenken. Die Schüler können die Blätter mit nach Hause nehmen (vgl. Hanke 2005: 77).

Literaturtipps:

Hanke, Ottmar (2005): Handlungsrezepte für den Schulalltag in der Sekundarstufe. Die Kraft der Klasse fördern. Berlin: Cornelsen Scriptor.

Hatto, Christian (2003): Das Klassenklima fördern. Ein Methoden-Handbuch. Berlin: Cornelsen Scriptor.