



Konzept der Jungen-Tage

(Gruppe Gudzevic, Kocziot, Dudda)

Inhalt

Vorwort

Programm

Spielaliste



Vorwort

Grundlage unseres Programms der Jungentage sind Spiele und Übungen aus der Spielpädagogik.

Spielpädagogik ist eine sinnvolle Methode, um Ängste und Unsicherheiten vorzubeugen bzw. abzubauen, angespannte Situationen aufzulockern und zu einer angenehmen Atmosphäre beizutragen, in der sich Schüler aufgehoben und angenommen fühlen, um dann auch effektiv miteinander arbeiten und lernen zu können. Dabei ist der Einsatz von Spielpädagogik fächerunabhängig.

Gerade an unserer Schulform begegnen uns immer wieder Kinder, die Misserfolge an den Grundschulen erlebt haben. Sie gelten als leistungsschwach, Versager, Restschüler, was bei einem großen Teil zu Verunsicherungen und einem geringen Selbstwertgefühl führt, sie sind von ihren Fähigkeiten nicht überzeugt. Auch haben wir Kinder mit Verhaltensauffälligkeiten, und/oder einem großen Bewegungsdrang, die wir kaum „ruhig halten können“. Perspektivlosigkeit, gerade auch in den höheren Jahrgängen, macht sich breit. Unsicherheiten äußern sich dann u.a. in dem überzogenen Verhalten der Schüler.

In vielen Büchern zur Spielpädagogik finden wir verschiedene Kategorien von Spielen: Bewegungs-, Kontakt-, Vertrauens-, Phantasie-, Konzentrationsspiele, Übungen zur Wahrnehmung/Sensibilisierung, kommunikationsfördernde Übungen und Übungen zur Konfliktlösung, Interaktionsspiele, Rollenspiele, um nur einige zu nennen. Ohne näher auf die verschiedenen Kategorien und deren Feinziele eingehen zu wollen, möchte ich an dieser Stelle einige übergeordnete Ziele benennen, die mit Spielpädagogik angestrebt und erreicht werden können und in unserem Rahmen wichtig sind:

- Gemeinschafts- und Zugehörigkeitsgefühl fördern
- Eine angenehme Atmosphäre schaffen
- Spannungen, Ängste, Unsicherheiten, Hemmungen vorbeugen und abbauen
- Neugier wecken
- Kontakte fördern, untereinander aber auch zwischen Schülern und Lehrern
- Vertrauen schaffen
- Soziales Verhalten lernen und üben
- Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen fördern
- Eigene Fähigkeiten und Stärken entdecken
- Gewaltfreie Beziehungen aufbauen
- Wahrnehmung der eigenen Gefühle und Grenzen
- Respektieren anderer Gefühle und Grenzen
- Lernen und Einüben von Regeln
- Gruppenprozesse in Gang bringen
- In einem geschützten Raum neue Erfahrungen machen



- Spaß mit anderen haben
- Kooperatives Spiel regt auch zu kooperativen Arbeiten an.

Spielpädagogik ermöglicht auch uns Lehrenden, Kinder einmal anders kennen zu lernen, sie von einer anderen Seite zu erleben und mehr über sie zu erfahren.

Wichtig in der Spielpädagogik ist die Auswertungsphase oder Reflektion, die das Kinderspiel vom methodischen Spiel unterscheidet. Für (fast) jedes Spiel ist eine Reflektionsphase vorgesehen in der ein paar gezielte Fragen zu den Spielen bzw. Spieleinheiten gestellt werden.

Zum Beispiel:

Wie hat euch das Spiel gefallen?

Was glaubt ihr, wofür war es gut/was hat es gebracht?

Was hat gut geklappt? Was hat nicht so gut geklappt?

Unser Feedback sollte konstruktiv sein, damit das Verhalten der Schüler in die gewünschte Richtung verändert werden kann. D.h. verstärkende Rückmeldung der positiven Eindrücke sind wichtig positive Verstärker und Arbeiten an den Stärken und Ressourcen der Kinder und Jugendlichen.

Spieleinheiten sollten gut durchmischt sein mit Bewegungsspielen, Übungen zur Kooperation und Konzentration, Spiele zu zweit und Gruppenspiele, je nachdem welche Ziele jeder von uns verfolgt.

Wie möchten mit unserem Programm die Jungengruppe in einer Klasse stärken und legen den Schwerpunkt auf Kooperations- und Teamspiele.

(Quelle: Handout zur Fortbildung „Wir werden eine Klasse“ Brit Sommerfeld; Schulpsychologie Wuppertal)



Programm

1.Tag (Klassenraum)

- Begrüßung (Kreppband und Stifte für Namensschilder)

1. Themen/ Ziele der zwei Tage besprechen

- Themen Vertrauen, Kooperation, Teamarbeit
- Jungengruppe der Klasse stärken
- Gemeinschaftsgefühl fördern
- Wahrnehmung der eigenen Gefühle und Grenzen
- Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen fördern
- in einem geschützten Raum neue Erfahrungen machen
- konstruktive Auseinandersetzung mit den anderen Teammitgliedern fördern
- Sich als Teilgruppe erfahren, die zum besseren Zusammenhalt der gesamten Klasse beitragen kann

2. Regeln

- Alle Übungen sind freiwillig, „nichts muss - alles kann“
- Alles, was unter uns besprochen wird, bleibt im Raum
- Tage haben nichts mit Schule zu tun, daher andere Pausenzeiten

3. Programm

- Autorennen (Warm up) (1) **siehe Spieliste im Anhang**
- Blinder Roboter (Vertrauen) (2)
- Polarexpedition (Kooperation) (3)
- gemeinsam zählen (Konzentration, Wahrnehmung) (4)
- Memory-Lauf (Kooperation, Konzentration) (5)
- Das Labyrinth (6)



- VIP (falls noch Zeit) (Spaß, Bewegung, Kooperation) (7)
- Der König hat Kopfschmerzen (falls noch Zeit) (Spaß, Bewegung, Kooperation) (8)
- Abschlussrunde - Was war gut/schlecht ? Was nehme ich mit ?

2.Tag (Turnhalle)

- Begrüßung

Programm

- Fähnchen ziehen (Warm up) (9)
- heißer Draht (Kooperation, Konzentration) (10)
- Adlerflug (Kooperation, Wahrnehmung, Spaß) (11)
- Flußüberquerung (Kooperation, Konzentration) (12)
- Tischfall (Kooperation, Wahrnehmung, Konzentration) (13)
- VIP (falls noch Zeit) (Spaß, Bewegung, Kooperation) (7)

Klassenraum

- Abschlussrunde - Was war gut/schlecht ? Was nehme ich mit ?
- Plakat erstellen
- Verabschiedung

Spieleliste

(1) Obstkorb (Autorennen)

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis. Der Stuhlkreis wird in vier verschiedene Obstsorten (Automarken) aufgeteilt (gleich große Gruppen). Zum Beispiel Äpfel, Bananen, Kirschen und Erdbeeren. Ein Stuhl wird aus dem Stuhlkreis genommen, so dass ein Spieler übrig bleibt und in die Mitte muss. Dieser ruft nun zwei oder drei Obstsorten (Automarken) auf. Die Spieler dieser Obstsorten (Automarken) müssen so schnell wie möglich die Plätze tauschen. Dabei versucht der Spieler in der Mitte auch einen Platz zu bekommen. Der neue Spieler in der Mitte nennt nun wiederum zwei oder drei Obstsorten (Automarken), usw.. Statt Obstsorten (Automarken) zu nennen kann auch „Obstkorb (Autorennen)“ gerufen werden. Dann müssen alle Spieler die Plätze tauschen.

Material: keins

(2) Blinder Roboter

Die Roboter in diesem Spiel sind noch neu und müssen durch ihren Roboterleiter eingewiesen und programmiert werden. Jeder Roboterleiter hat einen blinden Roboter, mit dem er sich beschäftigen muss. Dieser hat nun die Aufgabe, seine Roboter so zu steuern, dass er nicht gegen ein Hindernis oder andere Roboter stößt. Das ist gar nicht so einfach, denn die Roboter können aus eigener Kraft immer nur geradeaus gehen.

Die Möglichkeit, die Roboter zu steuern, sind 90-Grad-Drehungen, die der Roboterleiter steuert. Dazu tippt der Roboterleiter jeweils auf die rechte oder linke Schulter. Ein- und Ausschalten erfolgt durch ein sanftes Drücken auf den Kopf. Nach einigen Minuten kann der nächste Durchgang mit neu verteilten Rollen starten.

Material: Augenbinden

(3) Polarexpedition

In der Mitte der Spielfläche befindet sich ein rettendes Floß (Tisch), um das mehrere kleine Eisberge (Stühle) treiben. Auf jedem dieser Eisberge befindet sich ein Mitglied einer gescheiterten Polarexpedition. Um den drohenden Ertrinken im kalten Wasser zu entgehen, wollen sich alle die

Expeditionsteilnehmer auf das Floß retten. Die Eisberge sind so weit voneinander entfernt, dass der Eisberg, der dem Floß am nächsten ist, sich immer noch mehrere Meter davon entfernt befindet.

Bei der Anordnung der übrigen Eisberge werden zwei davon so angeordnet, dass sie maximal einen Meter voneinander entfernt sind. Der Abstand der restlichen Eisberge beträgt ca. zwei Meter voneinander.

Aufgabe der Gruppe ist es nun, dass sich alle Expeditionsteilnehmer auf dem Rettungsfloß versammeln, ohne ins Wasser zu fallen (d.h. den Boden zu berühren) und ohne jemanden auf einem Eisberg zurückzulassen.

Da die Eisberge sehr klein sind, kann man sie auch bewegen, wenn sich niemand mehr auf ihnen befindet. Die Eisberge werden durch Stühle, das Floß durch einen oder zwei Tische dargestellt.

Variante:

Die Übung kann schwieriger gestaltet werden, indem ein Zeitlimit für jede Eisscholle (Stuhl) eingeführt wird. Die Zahl entspricht dann dem Zeitraum (in Minuten), wann die Eisscholle

geschmolzen ist.

Material: Tische und Stühle

(4) Gemeinsam zählen

Dieses gruppenspielerische Spiel läuft deutlich ruhiger ab, als die meisten anderen Übungen in dieser Liste. Das Spiel benötigt ein hohes Maß an Konzentration und ein gewisses Gespür für Timing und die anderen Gruppenmitglieder. Deshalb ist es eine super Möglichkeit, dieses Schulspiel einzusetzen, um wieder etwas Ruhe in das Klassenzimmer zu bekommen.

Die Teilnehmer des Gruppenspiels gehen entspannt (und still) durch den Raum. Die Aufgabe klingt zunächst einfach: Es soll von 1 bis 20 nach oben gezählt werden, indem irgendein Mitspieler "1" sagt, dann ein anderer "2" und so weiter. Zwischen den einzelnen Zahlen dürfen beliebig lange Pausen entstehen.

Die Schwierigkeit ist jedoch folgende: Sobald zwei Personen gleichzeitig sprechen, muss wieder von vorne begonnen werden. Die Teilnehmer des gruppenspielerischen Spiels dürfen keine Taktik absprechen oder sonstige Kommunikation betreiben. Was am Anfang vielleicht unmöglich erscheint, wird sich bald als machbar herausstellen, da bei konzentriertem Spiel nach einer Weile jeder ein Gefühl für das Verhalten der Anderen entwickelt.

Material: keins

(5) Memory-Lauf

In 2 Gruppen wird eine Lauf-Staffel durchgeführt.

Jedes Team erhält einen Stapel mit Memorykarten, die jeweils von 1-6 nummeriert sind. Die Karten befinden sich auf der gegenüber liegenden Seite mit dem Bild nach unten und gut durchmischt auf einem Stuhl liegend. Die Karten müssen in der richtigen Reihenfolge von 1 – 6 aufgedeckt werden.

Jeder Läufer des Teams darf nur eine Karte umdrehen. Passt diese zu der jeweiligen Kartenummer, nimmt er diese mit. Passt sie nicht, dreht er die Karte wieder um und der nächste Läufer ist an der Reihe. Das Team, welches als erstes alle Karten richtig aufgedeckt hat, hat gewonnen.

Die Teams dürfen miteinander sprechen und sich damit helfen die richtige Reihenfolge zu finden.

Material: 2x 6 Karten mit den Zahlen 1 – 6

(6) Das Labyrinth

Vorbereitung:

In einem großen Raum oder auf einer gepflasterten Fläche wird das Labyrinth aus Kreppband aufgeklebt. Es sollen 5 x 5 quadratische Felder entstehen. Jeweils eine Seite mit den 5 Feldern ist die Start/Ziel Seite. Jedes Feld sollte in etwa eine Seitenlänge entsprechend der Seitenlänge eines DinA4 Blattes haben.

Aufgabenstellung:

- Findet gemeinsam den richtigen Weg durch das Labyrinth. Es gibt nur einen gültigen Weg!
- Die Aufgabe ist gelöst, wenn **alle** den Weg durch das Labyrinth gegangen sind.
- Für die Durchführung der Aufgabe bestehen feste Regeln. Jede Regelverletzung wird mit dem Abzug von 1 Fehlerkarte sanktioniert (bei 20 Fehlern muss neu begonnen werden).
- Als Variante kann man eine begrenzte Zeit zur Durchführung der Aufgabe ansetzen



Vor der Durchführung haben die Teammitglieder die Möglichkeit sich abzusprechen. In dieser Zeit dürfen sie reden, aber keine Aufzeichnungen machen, das Labyrinth betreten oder Markierungen im Labyrinth anbringen.

Regeln:

- Nur jeweils 1 Person darf sich im Labyrinth aufhalten. Alle anderen müssen hinter der Startlinie zurückbleiben. Es dürfen von keiner Person Markierungen ins Labyrinth eingebracht werden.
- Wird ein Feld mit dem Fuß berührt, so gilt das als Schritt. Jeder darf sich in dem Spielfeld fortbewegen wie der König im Schach und entsprechend jeweils einen Schritt in ein angrenzendes Feld gehen (vorwärts, rückwärts, seitlich und diagonal); dann wartet ihr auf ein Signal: 1) kein Signal = richtiger Weg, ihr könnt einen weiteren Schritt gehen 2) ein Signal ertönt = falscher Weg (ungültiges Feld), der Spieler im Feld und alle bereits geretteten Spieler müssen zurück auf die Start-Seite
- Mit dem Beginn der Durchführung sind alle Teammitglieder stumm! Sie dürfen weder miteinander sprechen noch Geräusche machen. Wird gesprochen oder ein Geräusch gemacht, so kostet das ebenfalls jeweils 1 Fehlerkarte.
- Erst wenn **alle** gerettet sind, ist das Spiel zu Ende

Material: Kreppband, „Wegkarten“

(7) VIP

Bei dieser Übung spielt ein Schüler den VIP (Very important person) und ein zweiter Schüler spielt dessen Bodyguard.

Alle anderen Schüler bilden um die beiden herum einen Kreis oder ein Rechteck (es empfiehlt sich das Spielfeld zu begrenzen).

Die außen stehenden Schüler versuchen den VIP mit einem Softball abzuwerfen. Der Bodyguard hat die Aufgabe dafür zu sorgen, dass der VIP nicht getroffen wird und versucht die Würfe abzuwehren.

Wir der VIP getroffen, wechselt die Rolle der beiden in der Mitte. Beim nächsten Treffer ist ein neues „Pärchen“ in der Mitte.

Material: Softball



(8) Der König hat Kopfschmerzen

Ein Spieler spielt den König. Ihm werden die Augen verbunden. Er sitzt einige Meter entfernt von der Gruppe auf einem Stuhl. Da er ziemlich starkes Kopfweh hat, muss die Gruppe ganz leise sein. Der Spielleiter wählt verschiedene Spieler aus die nacheinander versuchen müssen den Tisch des Königs zu erreichen und abzuschlagen. Dabei sollte kein Laut zu hören sein. Fühlt der König sich jedoch gestört, so schlägt er mit der Schlauchrolle in die entsprechende Richtung. Trifft er den zuvor ausgewählten Schüler, so muss der Störenfried zurück auf seinen Platz und ein anderer Spieler versucht sein Glück. Die Rolle des Königs wird nach 2-3 Versuchen ebenfalls gewechselt.

Material: ein Tuch zum Augen verbinden

(9) Fähnchen ziehen (Bewegungsspiel)

Die Gruppe wird geteilt. Es gibt zwei Drachenköpfe (Spieler). Die anderen Spieler der jeweiligen Gruppe stellen sich nacheinander hinter ihren Drachenkopf und legen ihre Hände auf die Schultern des Vordermanns. Der letzte Spieler der Gruppe erhält ein Tuch, das er sich hinten in den Hosenbund steckt, so dass es hervorguckt. Das ist der Drachenschwanz. Beide Drachenköpfe stehen sich nun gegenüber. Auf „Los“ müssen nun beide Drachen (die Drachenköpfe) versuchen, dem anderen den Schwanz abzunehmen, ohne dass die Drachen dabei auseinanderbrechen.

Material: zwei Tücher

(10) Heißer Draht

Ein Seil wird in einer Höhe gespannt, so dass die Teilnehmer nicht einfach

darübersteigen, aber dennoch ohne Hilfsmittel (Leiter, Stuhl usw.) auf die andere Seite gelangen können. Die Seite, von der die Teilnehmer starten, um auf die andere Seite zu gelangen, sollte kein einfaches Überspringen des Seils ermöglichen.

Die Teilnehmer erhalten die Aufgabe, alle Gruppenmitglieder auf die andere Seite des Seils zu befördern, ohne dieses dabei zu berühren. Die Gruppenmitglieder dürfen und sollen sich dabei helfen. Wird die Schnur berührt, müssen alle Teilnehmer wieder zurück zur Startseite.

In der Regel versuchen die Jungen zunächst, das Problem allein zu lösen. Da die Aufgabe aber erst bewältigt ist, wenn alle Teilnehmer



auf der anderen Seite sind, scheitert die Gruppe anfänglich häufig. Erst wenn die Gruppe (ggf. mit Unterstützung durch die Seminarleitung) die Reihenfolge festlegt, wann welcher Teilnehmer sicher rüber gehoben und auf der

anderen Seite in Empfang genommen wird, ist die Aufgabe zu lösen.

Wichtig: Der Aufbau muss gut mit Turnmatten gesichert sein. Zusätzlich ist es wichtig Ideen der Gruppe zu unterbrechen, wenn die Verletzungsgefahr zu groß ist.

Material: 2 Ständer, Seil, ausreichend dicke Turnmatten

(11) Adlerflug

Jeweils ein Junge liegt mit dem Rücken auf einer großen dicken Turnmatte. Die Gruppe steht gut verteilt an allen Mattenseiten und legt kniend die Hände unter die Matte. Auf das Kommando 1,2,3 !!! heben alle gleichzeitig bei „3“ die Matte ruckartig in einem Schwung über die eigenen Köpfe in die Luft. Die Matte wird für ca. 3 Sekunden oben gehalten und anschließend gleichmäßig und vorsichtig wieder auf den Boden gelegt.

Variante: Mit einer extra-dicken Turnmatte, die auf Kommando gleichzeitig fallen gelassen wird.

Material: Turnmatte (dick)

(12) Flußüberquerung

Das Team hat die Aufgabe einen gefährlichen Fluß zu überqueren und muss dazu entsprechend der Gruppengröße eine Strecke von mehreren Metern zurücklegen. Hierzu hat die Gruppe beliebig Zeit und insgesamt drei Versuche zur Verfügung.

Die Teppichfliesen (Zeitungen) sollen zu einer Reihe hintereinander ausgelegt werden. Es gibt eine Teppichfliese (Zeitung) mehr als Mitglieder. Die Spieler stellen sich nacheinander auf eine Teppichfliese (Zeitung), ohne den Körperkontakt (Hand) zur Fliese (Zeitung) zu verlieren.

Der jeweils letzte Junge gibt die freie Fliese (Zeitung) nach vorne, bis die Fliese (Zeitung) beim vordersten Spieler angekommen



ist. Dieser legt sie auf den Boden ohne den Kontakt zu verlieren. Die ganze Mannschaft rückt eine Fliese (Zeitung) nach vorne und achtet auf den Körperkontakt. Geht der Körperkontakt verloren, versinkt die Fliese (Zeitung) im Fluss und die Aufgabe der Flußüberquerung wird schwieriger.

Die Teamaufgabe ist gelöst, wenn alle Teammitglieder am sicheren Ufer angekommen sind. Als Variante kann mit einem Zeitlimit gearbeitet werden. .

Material: Teppichfliesen oder Zeitungen

(13) Tischfall

Acht Spieler bilden zwei eng zusammenstehende Reihen, die sich in einem Abstand von ca anderthalb Armlängen gegenüber stehen. Die Spieler halten ihre Arme leicht angewinkelt in die Gasse, immer abwechselnd mit den Armen ihres Gegenübers. Vor dieser Gasse befindet sich ein Tisch. Ein anderer Mitspieler steigt nun auf den Tisch und springt in die Arme dieser Spieler. Er muss dabei eine gerade Haltung einnehmen. Anschließend wird er von seinen Mitspielern wieder sanft zu Boden gelassen. Nach einigen Durchgängen können die Mitspieler auch rückwärts in die Arme fallen. Die Reihen können auch durch andere Mitspieler ausgetauscht werden.

Material: Ein Tisch