

# Tiere auf unserem Schulweg

## Psychomotorische Spiele zur Stärkung des Wir-Gefühls in Schulklassen

»Welches Tier hast Du schon einmal auf dem Weg zur Schule entdeckt?« Die Antworten von 24 Grundschülerinnen und Grundschulern der 2. Klasse sind vielfältig: Vogel, Schnecke, Eichhörnchen, Regenwurm, Maus, Kaninchen, Hund, Katze, Pferd, Blindschleiche usw. Während eines Projekttag widmen wir uns diesen Tieren auf spielerische Weise: Gemeinsam schlüpfen wir in die Rolle des Pferdes und galoppieren über die Weide, schauen uns die Stacheln des Igels genau an und kommen zur Ruhe wie die in ihr Haus zurückgezogenen Schnecken. Über handlungsorientiertes Lernen und gemeinsame Spielerfahrungen sollen an diesem Tag der Zusammenhalt und das Wir-Gefühl im Klassenverband gestärkt werden.

Im Folgenden werden vier Spiele als Praxisbeispiele aus diesem Projekttag in einer Turnhalle vorgestellt. Dazu nutzt jede Person vier Wäscheklammern und ein Seil (Abb. 1).

### Organisation und Ablauf

Die Kinder und Erwachsenen treffen sich zu gemeinsamen Besprechungen und Reflexionen an einer fest vereinbarten Stelle im Raum, hier auf der Kreislinie in der Turnhalle. Zu Beginn besprechen sie das Gebot für das anstehende Abenteuer und Spiel: »Alles ist erlaubt, was nicht weh tut.«

Die Psychomotorikerin ergänzt dieses Gebot (die Gruppe begleitet die Worte mit Gesten): »Beim Spielen achte ich auf mich selbst, damit es mir

gut geht und ich gesund bleibe (mit den Fingern auf den eigenen Oberkörper klopfen).

Ich achte auch auf die anderen, damit es ihnen gut geht und sie gesund bleiben (mit den Fingern auf die Knie der Nachbarn klopfen).

Und ich achte auf die Gegenstände, z.B. die Seile und Wäscheklammern, damit sie heile bleiben (mit den Fingern auf einen Gegenstand klopfen).«

### Kontakt anbahnen: Der blitzschnelle Igelblick

Zwei Personen schließen sich in diesem Beispiel als Igel zusammen. Sie bereiten ihr gemeinsames Spiel vor, indem die erste Person sich eine Klammer (= Stachel) am unteren Rücken befestigt. Die andere darf die Farbe noch nicht sehen und hat deshalb die Augen geschlossen. Sobald die zweite Person Gleiches getan hat, stellen sich beide einander gegenüber. Sie zählen gemeinsam das Startzeichen »Eins, zwei, drei!« und versuchen dann, die Klammerfarbe des Gegenübers zu benennen und gleichzeitig die eigene Klammer vor dem Blick zu schützen. Die Spielenden bewegen sich miteinander, ohne sich zu berühren. Spielziel ist es, die Stachelfarbe des anderen Igels zu erraten, bevor dieser unsere eigene Stachelfarbe errät.



Abb. 1: Wäscheklammern werden zu Igelstacheln

## Nähe und Distanz regulieren: Das wilde Stachelklauen

Jede Person – hier: jeder Igel – befestigt vier Wäscheklammern (= Stacheln) an der eigenen Kleidung. Nach einem Startzeichen versuchen alle, eine Klammer bei den Mitspielenden zu klauen, um sie dann an die eigene Kleidung zu heften (Abb. 2). Gleichzeitig versuchen alle, die eigenen Wäscheklammern durch z. B. Weglaufen / -drehen zu schützen. Spielziel ist es, beim Spielstopp möglichst viele Stachel zu besitzen. Eine weitere Regel ergibt sich hier in der Reflexion nach der ersten Spielrunde: Während eine Person eine Klammer an der eigenen Kleidung anbringt, darf sie nicht beklaut werden.



Abb. 2: Wäscheklammern an der eigenen Kleidung anbringen

## Von der Gruppe getragen werden: Das schwingende Vogelnest

Die Gruppe steht im Kreis. Jede Person hat ein Seil, dessen beide Enden sie in der Hand hält. Zwei Personen



Abb. 3: Das Vogelnest

beginnen und verbinden ihre Seile so miteinander, dass beide ihre eigenen Enden wieder in den Händen halten (Abb. 3). Nacheinander schlaufen die Mitspielenden ihr Seil ebenso durch die Mitte. Es entsteht ein sternförmiges Seilnetz – das Vogelnest. Nun kann sich eine Person – hier: ein Vogel – auf den Knoten in der Mitte setzen und wird von den anderen Mitspielenden (= Wind) hoch und runter geschwungen. Darauf achten wir: Die Seilenden lassen sich gut und sicher halten, wenn sie einmal um die Hand gewickelt werden. Die Person in der Mitte hält sich an einigen der gespannten Seile fest und wird vor dem Schwingen gefragt: »Bist du bereit?« Unter dem Knoten liegt eine kleine Matte als Fallschutz.

## Gemeinsam zur Ruhe kommen: Das große Schneckendrehen

Jede Person setzt sich mit einem Seil auf den Boden und dreht das Seil zu einer Schnecke zusammen. Die Seile

(= Schnecken) werden gemeinsam in der Mitte zusammengeschoben und ergeben ein buntes Schneckentreffen. Ruhige Musik begleitet die Entspannungsphase.

Die Auswahl dieser Praxisbeispiele berücksichtigt einen Wechsel von An- und Entspannung sowie einen Wechsel von Einzel- und Gruppenarbeit. Sie lassen sich mit wenigen Materialien in großen Gruppen umsetzen. Die Wäscheklammern und Seile werden von den Kindern und Erwachsenen erfahrungsgemäß als neutral wahrgenommen und bieten einen großen Raum für Gestaltung und Kreativität. Im Freispiel nutzen die Spielenden die Wäscheklammern vor allem zum Bauen und Konstruieren, während die Seile häufig beim Springen und Formenlegen zum Einsatz kommen.

Caterina Schäfer

DOI 10.2378 / motorik2015.art14d