

.....RITUALE.....

.BEWEGUNGSPAUSEN...

..... MUSIKPAUSEN.....

.....LOGICALS...

Eine Sammlung für die Primarschule

Sarah Bieri

# Inhaltsverzeichnis

## Rituale

### 1. Rituale im Schulleben

- 1.1 Schulforum
- 1.2 Schulfeste und –feiern
  - 1.2.1 Monatsfeier
  - 1.2.2 Weltweite und nationale historische Feste
  - 1.2.3 Feste aus den Weltreligionen
  - 1.2.4 Feiern im Jahreslauf
  - 1.2.5 Advent und Weihnachten
  - 1.2.6 Feste im besonderen Leben einer Schule
- 1.3 Rituale in Schulprojekten
  - 1.3.1 Morgenmeldung
  - 1.3.2 Tosender Beifall
  - 1.3.3 Jahreszeitentisch
  - 1.3.4 Schulsymbol

### 2. Rituale im Leben der Schulklasse

- 2.1 Tagesbeginn/ Wochenbeginn/ Monatsbeginn
  - 2.1.1 Morgenkreis
  - 2.1.2 Lied der Woche / des Monats
  - 2.1.3 Wunschkonzert
  - 2.1.4 Morgenklang
  - 2.1.5 Morgenbewegung
  - 2.1.6 Morgengruss
  - 2.1.7 Morgenvers
  - 2.1.8 Morgenblick – Augenblick
  - 2.1.9 Montagsbilder
  - 2.1.10 Montagmurmeln
  - 2.1.11 Tagesmischung
  - 2.1.12 Tagesanfang: Klassentier- Beobachtung
  - 2.1.13 Viele Grüsse
  - 2.1.14 Guten-Morgen-1-2-3-4-Kanon

- 2.2 Tages- und/oder Wochenabschluss
  - 2.2.1 Knobelaufgabe der Woche
  - 2.2.2 Das magische Wort
  - 2.2.3 Musikausklang
  - 2.2.4 Abschlussgeschichte
  - 2.2.5 Handschlag zum Abschied
  - 2.2.6 Abschlussfest der Schulzeit
- 2.3 Rituale im Tagesablauf
  - 2.3.1 Tagebuch der Klasse
  - 2.3.2 Minuten der Stille
  - 2.3.3 Aufräumzeit
- 2.4 Übergreifende Rituale einer Klasse
  - 2.4.1 Geburtstagsrituale
  - 2.4.2 Krankheitsrituale
  - 2.4.3 Verwöhnungsstunde
  - 2.4.4 Wanderbuch
  - 2.4.5 Abwechseln: Mädchen – Knaben
  - 2.4.6 Listenführung
  - 2.4.7 Buchberichtswurm
  - 2.4.8 Rote und gelbe Karten
  - 2.4.9 Amulett für schriftliche Prüfungen
  - 2.4.10 Ich- Buch
  - 2.4.11 Kummerkreis
  - 2.4.12 Erinnerungskiste
- 2.5 Räumliche Rituale
  - 2.5.1 Den Klassenraum ästhetisch gestalten
  - 2.5.2 Die Klassenraurtür gestalten
  - 2.5.3 Besondere Plätze in der Klasse
  - 2.5.4 Schulflurgestaltung
  - 2.5.5 Gestaltung vom Pausenplatz und umliegendem Gelände
- 2.6 Verantwortungsrituale
  - 2.6.1 Ämter
  - 2.6.2 Klassenrat

### **3. Rituale in Fächern, Projekten, Lernbereichen und einzelnen Unterrichtsstunden**

- 3.1 Der Thinking-Chair
- 3.2 Rituale zur Sinneswahrnehmung
- 3.3 Talkshow

## **4. Rituale für die Freie Arbeit und differenzierte Gruppenarbeiten**

- 4.1 Freie Arbeit
  - 4.1.1 Abgrenzung: der rote Kegel
  - 4.1.2 Helfer- Kärtchen für Flüsterkinder
  - 4.1.3 Auszeit
  - 4.1.4 Wo bin ich gerade?
  - 4.1.5 Lernzonen
- 4.2 Gruppenarbeit
  - 4.2.1 Karten für die Gruppenarbeit
  - 4.2.2 Methode 66
  - 4.2.3 Gruppenturnier

## **5. Rituale in Gesprächskreisen**

- 5.1 Erzählstein (Sprechstab)
- 5.2 Reissverschlussprinzip bei der Gesprächsführung
- 5.3 Sitzregeln im Stuhlkreis
- 5.4 Ritual Demokratie
- 5.5 Positive Verstärkung
- 5.6 Selbstregulierung
- 5.7 Fish-bowl (Aquarium)

## **6. Rituale zum psycho-motorischen und emotionalen Lernen**

- 6.1 Rituale des Gefühlsausbruchs
  - 6.1.1 Wie geht es dir?
  - 6.1.2 Stimmungsbarometer/ Gefühlsbarometer
  - 6.1.3 Das Wutkissen
  - 6.1.4 Wörterbrunnen
  - 6.1.5 Unser Freundschaftsbuch
  - 6.1.6 Freundschaftsbotschaften
- 6.2 Imaginative Entspannungsrituale: Vorstellungsbilder
  - 6.2.1 Fantasiereisen
- 6.3 Ruherituale
  - 6.3.1 Mandala ausmalen
  - 6.3.2 Malen nach Musik
  - 6.3.3 Knuddelkopf

## 6.4 Psychomotorische Entspannungsrituale

- 6.4.1 Körperstrecken – Körperhaltung – Körperbewegung
- 6.4.2 Schüttelübung
- 6.4.3 Der Löwe
- 6.4.4 Edu- Kinästhetik
- 6.4.5 Partnermassage

## 7. Rituale um das Lernen zu lernen

- 7.1 Advanced Organizer
- 7.2 Mind-mapping
- 7.3 Clustering
- 7.4 Feedback

## 8. "Kinder lernen von Kindern"

- 8.1 Einzel-Patenschaften von Kindern höherer Klasse
- 8.2 Patenschaft durch höhere Klassen
- 8.3 Hilfekarte aufstellen
- 8.4 Alarmstufe

# Bewegungspausen

## 1. Spiele zum Abbau von Unruhe und Erregung

- 1.1 Arbeitsnehmer
- 1.2 Blinzeln
- 1.3 Gehen wie...
- 1.4 Nachbarspiel
- 1.5 Nummertausch
- 1.6 Fruchtsalat
- 1.7 Orchesterprobe
- 1.8 Pferderennen
- 1.9 Riese und Zwerg
- 1.10 Tierjagd
- 1.11 Zappelzwerge
- 1.12 Uhrzeit- Klasse
- 1.13 Total verzaubert
- 1.14 Mitschülerverwandlung
- 1.15 Zeitungslärm
- 1.16 Was ist dir lieber?
- 1.17 Alles blau!
- 1.18 Stopp and go
- 1.19 Bewegungsspassfolie
- 1.20 Zip-Zap-Zup
- 1.21 Auftragskette

## 2. Spiele zum Stillwerden und Entspannen

- 2.1 Phantasiereise
- 2.2 Erholungsreise
- 2.3 Wachsen
- 2.4 Woher kommt das Geräusch
- 2.5 Hörprobe
- 2.6 Hören wie eine Katze
- 2.7 Lockruf
- 2.8 Vertrauensstaffel
- 2.9 Gib mir deine Hand

- 2.10 Epidemie
- 2.11 Wer ist der Grösste
- 2.12 Sprachlose Geburtstagsreihe
- 2.13 Blinder Kassierer
- 2.14 Stille Post
- 2.15 Stille Post - pantomimisch
- 2.16 Telegrafieren
- 2.17 Wer dirigiert das Orchester?
- 2.18 Indianer auf dem Schleichpfad
- 2.19 Hand auf Hand
- 2.20 Die Wippe des Vertrauens
- 2.21 Im Land des Lächelns
- 2.22 Zeitlupe
- 2.23 Hexenfinger
- 2.24 Eine Minute Stille"
- 2.25 Suchen, finden, setzen
- 2.26 Handmassage
- 2.27 Massagekreis
- 2.28 Ausbruch
- 2.29 Bunt sind alle Kleider
- 2.30 Wandermäuse

### **3. Konzentrations-, Aufmerksamkeits-, und Gedächtnisspiele**

- 3.1 Gedächtnisprobe
- 3.2 Ordnung muss sein
- 3.3 Bei Schneiders stimmt was nicht
- 3.4 Wer hat sich verändert?
- 3.5 Krabbelsack
- 3.6 Sehende Hände
- 3.7 Spürnase
- 3.8 Alle Vögel fliegen hoch
- 3.9 Alte Oper
- 3.10 Arche Noah
- 3.11 Böse Sieben
- 3.12 Chorprobe
- 3.13 Das ist mein Ellenbogen

- 3.14 Eine Ente mit zwei Beinen – platsch
- 3.15 Ein langer Satz
- 3.16 Familie Meier
- 3.17 Handklatsch
- 3.18 Hände weg
- 3.19 Hauptsender – Nebensender
- 3.20 Ich heisse...und mache so...
- 3.21 "Ich sage: knie!"
- 3.22 Ich sehe was, was du nicht siehst
- 3.23 Klatschspiel
- 3.24 Kofferpacken
- 3.25 Kommando...
- 3.26 Nashorn, Elefant und Ente
- 3.27 Rippel, Dippel
- 3.28 Tierstimmen
- 3.29 Fleissige Bienen
- 3.30 Bahnhofsspiel
- 3.31 Gute Nachbarschaft



# Musikpausen

## 1. Rhythmikspiele

- 1.1 Was tönt um uns herum?
- 1.2 Schallgeschichte aufführen
- 1.3 Münzen fallen hören
- 1.4 Was ist drin?
- 1.5 Welche Instrumente höre ich?
- 1.6 Figur hören
- 1.7 Rhythmische Gerüchteküche
- 1.8 Wandernder Rhythmus
- 1.9 Bewegung einfrieren
- 1.10 Rhythmus nicht klatschen
- 1.11 Rondo - klatschen?
- 1.12 Träumerei
- 1.13 Übertreibungen
- 1.14 Wortrhythmus
- 1.15 Liedsalat
- 1.16 Partnersuche mit Lied
- 1.17 Die amusische Münze
- 1.18 Triangel
- 1.19 Der längste Ton
- 1.20 Menschenmusik
- 1.21 Rhythmus-Lawine

## 2. Bewegte Singspiele

- 2.1 Mini Farb ond dini
- 2.2 Baby Hai
- 2.3 Was müssen das für Bäume sein
- 2.4 Chopf ond Scholtere
- 2.5 Das rote Schaukelpferd
- 2.6 Jedi Häx
- 2.7 Schwimme i dr Badanstalt
- 2.8 Laurenzia

- 2.9 A ram sam sam
- 2.10 Klein Olav ging wandern
- 2.11 Mini Tante us Marokko
- 2.12 Ich kenne einen Cowboy
- 2.13 Vater Abraham
- 2.14 Ä grosse Hit
- 2.15 La,la,lala
- 2.16 Jepo i tai tai je
- 2.17 Hey, hey, hey
- 2.18 Ajele
- 2.19 Schüttelhit
- 2.20 Cokey, Cokey
- 2.21 Jack sitzt in der Küche mit Tina
- 2.22 Dschungel, Dschungel
- 2.23 Tschì-jai-jai
- 2.24 Dr Töff vom Polizischt
- 2.25 I'm singing in the rain
- 2.26 If you're happy
- 2.27 A magic penny

# Logicals

## 1. Schwierigkeitsgrad I

- 1.1 Schmetterlinge
- 1.2 Mäuse
- 1.3 Betten
- 1.4 Boote
- 1.5 Vögel
- 1.6 Clowns
- 1.7 Frösche

## 2. Schwierigkeitsgrad II

- 2.1 Schneemann
- 2.2 Hühner
- 2.3 Hexen
- 2.4 Bunte Autos
- 2.5 Pinguine
- 2.6 Fasnacht
- 2.7 Papageien
- 2.8 Taucher

## 3. Schwierigkeitsgrad III

- 3.1 Seehunde
- 3.2 Detektive
- 3.3 Maler
- 3.4 Tobi, Robi, Bobi
- 3.5 Neptun
- 3.6 Schüler
- 3.7 Clowns

## **4. Schwierigkeitsgrad IV**

- 4.1 Leuchttürme
- 4.2 Hunde
- 4.3 Löwen
- 4.4 Hähne
- 4.5 Zauberer
- 4.6 Inuits
- 4.7 Fasnachtshexen

## **5. Schwierigkeitsgrad V**

- 5.1 Autokäufe
- 5.2 Flugreise
- 5.3 Auf dem Vierwaldstättersee
- 5.4 Beruf und Hobby
- 5.5 Kellner
- 5.6 Trottinettrennen
- 5.7 Enten
- 5.8 Eis

# Rituale

# 1. Rituale im Schulleben

Das Schulleben mit seiner Lebensformen gibt der Schule Form und Gehalt. Es gibt unzählige Rituale welche sich im Schulleben umsetzen lassen und viele Rituale gehören bereits zu einer selbstverständlich gewordenen Ordnung. So gibt es beispielsweise Rituale für den Schulanfang, für die Begrüssung, für festliche Stunden im Jahreslauf usw., welche an vielen Schulen Einzug gefunden haben.

## 1.1 Schulforum

Ein Schulforum ist eine grössere Veranstaltung mehrerer Lerngruppen. Solche Schulforen finden üblicherweise wöchentlich statt. Für die Gestaltung gibt es viele verschiedene Modelle:

- Schulforum als Präsentation der Lernergebnisse der Klassen
- Schulforum als abwechselnde Präsentation der Lernergebnisse einer Klasse
- Schulforum als Ort von Kunstvorführungen aller Klassen
- Schulforum als Ort von Musikvorführung aller Klassen
- Schulforum als Ort von Theatervorführungen aller Klassen
- Schulforum als Ort von Literaturvorführungen aller Klassen
- Schulforum als Ort der übergreifenden Konfliktregelung.
- usw.

Das Schulforum sollte einen festen Programmablauf haben. Im Folgenden ist ein möglicher Ablauf kurz erläutert:

1. Gemeinsames Lied singen
2. Gemeinsame Körperübung
3. Geschichte der Woche (von einem Kind geschrieben) wird vorgelesen
4. Musikvorführung im Turnus durch eine Klasse
5. Verabschiedung in das Wochenende durch die jeweilige Sprecherin / den jeweiligen Sprecher der Schülerinnen und Schüler.

Wichtig ist für jede Variante des Schulforums, dass dabei eine feste Ablaufstruktur vereinbart wird, um den ritualisierten Charakter auch für jüngere Kinder erfahrbar zu machen.

## 1.2 Schulfeste und -feiern

Feste und Feiern sind keine neuen Erfindungen. Je nach Schule ist die Festkultur anders. "Festrituale durchbrechen den schulischen Alltag und lagern 'grüne' Inseln in die Gleichförmigkeit von Zeitverläufen und Aktivitätsfolgen ein (Röbe 1990, S.8, Zit. nach Kaiser 2006, S.44). Für Feiern gibt es genug Anlass. So gibt es unter anderem kalendarische Anlässe für Feiern. Müller- Bardoff nennt eine grosse Zahl an Möglichkeiten:

Schulanfang im Herbst, Erntedank, Adventszeit, Sternsingen, Fastnacht, Osterzeit, Begrüssung der Schulanfänger bei der Schulanmeldung, interkulturelle Feste im Sommer, Verabschiedung der Sechstklässler am Schulende, jahreszeitlich Schule liebevoll schmücken usw. (Müller-Bardoff 1997, S. 54, Zit. nach Kaiser 2006, S. 44).

Im folgenden Abschnitt werden einige wesentliche Fest- und Feierformen für die heutige Primarschule vorgeschlagen:

## 1.2.1 Monatsfeier

Einer Monatsfeier wird von einer Schulgemeinde alle vier Wochen während einer Unterrichtsstunde durchgeführt. "Für die Schüler/-innen wird die Monatsfeier dadurch wichtig, dass Eltern, Grosseltern, Freunde und andere Interessierte sie auf der Bühne sehen können. Sie zeigen ihren Mitschüler/-innen und Angehörigen, was sie erarbeitet haben und sind stolz auf das Erreichte" (Kosieck 1999, S.24, Zit. nach Kaiser 2006, S.45)

Für derartige Monatsfeiern sind allerdings nicht notwendig grosse Aufführungen mit hohem Vorbereitungsaufwand erforderlich. Vielmehr lassen sich auch viele einzelne Elemente aus den Klassen zusammentragen: Eine Klasse singt ein Lied vor, es wird ein Sketch oder ein Dialog aus dem englischen Lehrbuch vorgespielt, es sind Mathematikrätsel zu lösen usw. Feste Programmpunkte sind zum Beispiel das Verteilen von Geburtstagskärtchen an die Kinder, die zwischen zwei Monatsfeiern Geburtstag hatten. (vgl. Kosieck 1999, S. 25, Zit. nach Kaiser 2006, S.45)

## 1.2.2 Weltweite und nationale historische Feste

Im Jahreslauf gibt es viele Feste, Feiertage oder Gedenktage, die für die Kinder einer Schulklasse von Belang sind. Nicht alle diese Tage können hier aufgezählt werden. Aber bereits diese kleine Auswahl zeigt, welches Spektrum an Möglichkeiten gegeben ist, die gesellschaftlich entwickelte Gedenkfeier-Kultur auch in den Unterricht zu integrieren:

Datum	Gedenktag/wo	Anlass	Art des Gedenkens
15. Jan.	Seijin-no-hi = Tag der Reife in Japan	Alljährlich wird an diesem Tag für alle 20-Jährigen der Übergang ins Erwachsenenleben gefeiert.	Seit 1948 nationaler Feiertag, junge Frauen tragen dazu lange Kimonos
27. Jan.	Holocaust-Gedenktag/ Deutschland und weltweit	Massenhafte Vernichtung von Menschen – Judenverfolgung während des Nazi- Regimes	Öffentliche Gedenkfeiern
3. März	Hinamatsuri, Puppenfest in Japan	Anknüpfen an traditionelle chinesische rituelle Praktiken, um Sünden und Unglück aus dem menschlichen Körper in eine Puppe zu übertragen und im Fluss abfliessen zu lassen; ursprünglich gab es Reinigungsrituale im Fluss, später wurde dies mit einer Papierpuppe symbolisch praktiziert	Flurschmuck mit Puppen; Mädchen erhalten süssen Reistee und bunten Reiskuchen mit roter, weisser und grüner Farbe, die Blumen, Schnee und Boden symbolisieren; Gebete für die Gesundheit, Glück und Wachstum des Mädchens

8. März	Internationaler Frauentag	Beginnende Frauenbewegung um gleiche Rechte um die Jahrhundertwende	Feiern, Kunst, Theater, Demonstrationen und andere Organisationsformen
5. Mai	Kondomo-no-hi = Kindertag (ursprünglich), mittlerweile vorwiegend als Jungenfest in Japan begangen	Symbolisch wird an die Kraft des Karpfens erinnert, sogar Wasserfälle aufwärts zu schwimmen und soll Lebenserfolg symbolisieren; dieser Feiertag wurde nach dem 2. Weltkrieg zum gesetzlichen Feiertag; ursprünglich geht dieses Fest auf ein chinesisches Ritual zurück, bei dem die Menschen Anfang Mai mit Heilkräutern und Wein mit Irisblättern sich vor Unreinheit reinigten.	Familie mit Jungen hisst einen Monat vorher fünf fischförmige Fahnen im Hof, die nach Kriegern oder Helden gestaltet werden; Speise: gekochte Reis-Mochi; Irisblätter als Talisman in Badewasser der Jungen.
8. Mai	Tag der Befreiung (Ende des 2. Weltkrieges)/ Deutschland und andere am 2. Weltkrieg beteiligte Länder	Endgültige Kapitulation des Nazi- Regimes vor den Alliierten	Öffentliche Kundgebungen, politische Festakte, Demonstrationen
2. Sonntag im Mai	Muttertag	Ursprünglich aus den USA von einer Tochter zur Ehren ihrer Mutter erfunden, zur "Nazi-Zeit" wurde dieser Tag zur Ehrung von Müttern im Rahmen des Mutterkultes verbreitet und bis heute beibehalten.	Geschenke für die Mutter, Entlastung bei der Hausarbeit oder sonstiges freundliches Handeln
4. Juli	Independence Day/ USA	Tag der Unabhängigkeit der Vereinigten Staaten von der englischen Kolonialmacht	Umzüge, Feste, Ansprachen
14. Juli	Sturm auf die Bastille/ Tag der französischen Revolution	Beginn der bürgerlichen Befreiungsbewegung in Europa	Umzüge, Feste, Ansprachen
1. Aug.	Nationalfeiertag der Schweiz	Der 1. August ist der offizielle Nationalfeiertag in der Schweiz. Die drei Urkantone Uri, Schwyz und Unterwalden schlossen sich im "Ewigen Bund" zusammen.	viele Feste, Festansprachen, Höhenfeuer und Feuerwerke



6. Aug.	Hiroshima-Gedenktag / Japan und weltweit	Abwurf der ersten amerikanischen Atombombe auf die japanische Stadt Hiroshima	Gedenkfeiern, Kinder falten Kraniche des Friedens
20. Sept.	Weltkindertag / weltweit	Von den Vereinten Nationen deklariert, um an die Kinderrechte zu erinnern	Kinderfeste, Festvorträge
3. Okt.	Tag der deutschen Einheit/ Deutschland	Feiern anlässlich der Wiedervereinigung von West- und Ostdeutschland	Öffentliche Feiern
31. Okt.	Halloween (vorwiegend Grossbritannien und USA, ursprünglich keltisch)	Vertreibung des Gottes der Toten vor Allerheiligen	Erleuchtete Kürbisse als Geisterköpfe, verkleidete Personen als Hexen und Geister, Feuer werden entfacht
15. Nov.	Shichi-go-san = Fest für Kinder mit drei, fünf und sieben Jahren	Wünsche für der Kinder Gesundheit und Entwicklung	Gebete für das Gedeihen der Kinder; Gang mit Eltern in festlicher Kleidung zum Shinto-Schrein, Kinder bekommen bestimmtes langes, rot-weisses, dünnes Zuckerwerk in Taschen mit Illustrationen von den Symbolen für langes Leben
31. Dez.	Silvester	Jahresende nach dem julianischen Kalender	Leuchtraketen und Feste
Neujahr 1.-3. Jan., Gesamtdauer bis 15. Jan.	Japanisches Neujahrsfest	Jahresanfang	Gebete und Geldopfer in Tempel oder Schrein, Neujahrssuppe Zou-Ni zum Frühstück; Geldgeschenke für Kinder
Neujahrsfeste; diverse Termine	Chinesisches Neujahrsfest (zwischen 21. Januar und 19. Februar)		Zwei Wochen lang Feiern mit Lampions, Strassenumzügen

### 1.2.3 Feste aus den Weltreligionen

Durch weltweite Migration kommen immer mehr Kinder aus anderen religiösen Kontexten in unsere Schulen. Ein wichtiger Schritt des wechselseitigen Verstehens ist es, auch die Feste und Feiern dieser anderen Kulturen zu beachten und ihnen in der Schule einen angemessenen Raum zu eröffnen.

Daum	Namen des Festes	Vorkommen/ Anlass	Art des Festes
ca. Mitte Jan.	Pongal	Tamilisches Erntedankfest aus Anlass der Beendigung der Reisernte	Traditionelle Reissuppe "Pongal" wird gegessen
1. oder 2. Tag des jüdischen Monats Tischri, i.a. Sept.	Rosch Haschana	Jüdisches Neujahrsfest	"Fest der Trompeten"
Frühjahr, 14. und 15. Tag des jüdischen Monats Adar	Purimfest	Errettung der Juden vor der persischen Verfolgung	Masken, Wein, Aufführungen
9. Monat, von Jahr zu Jahr wechselnd, im Jahr 2007 ab Mitte Sept.	Ramadan	Fastenphase im Islam	Fastenzeit, Enthaltbarkeit bis Sonnenuntergang, Verzicht auf weltliche Freuden
sechs Wochen vor Ostern, beginnend mit der Fastnacht	Fastenwochen	Römisch-katholische Vorbereitung auf die Osterfeiertage	Enthaltbarkeit bei Speisen und Festen
Febr. / März	Holifest Vollmond	Zweitägiges hinduistisches Frühlingsfest und Erntefest, Feier der Weizenernte	Am 1.Tag Freudenfeuer, Verbrennen von Bildern vom bösen Dämon; Am 2. Tag besprühen sich die Menschen mit gefärbtem Wasser und buntem Puder

Sonntag nach Frühlingsvollmond	Ostern	Feiern der Auferstehung Christi	Osterstüsse, Schokoladenhasen, Ostereier suchen
Zeitlich mit dem beweglichen Osterfest	Passah	Feier des jüdischen Auszuges aus Ägypten	6 bis 7 Tage lang ungesäuertes Brot
April bis Mai	Wesak	Buddhistisches Neujahrsfest bei Vollmond	Gefangene Vögel werden freigelassen, den Mönchen werden reichlich Almosen gespendet, Papierlaternen an den Strassen, festliche Umzüge
Mai / Juni 50 Tage nach Pessah	Schawuot	Erntedank, später Bedeutungswechsel: Gesetzgebung auf Berg Sinai	Lesungen, Ausschmückungen des Heimes, symbolisches Mahl mit Milch und Honig
10 Tage vor Pfingsten	Christi Himmelfahrt	Christliches Fest zur Feier von Christi Himmelfahrt	Christlicher kirchlicher Feiertag
7 Wochen nach Ostern	Pfingsten	Christliches Fest zur Feier des Niederganges des Heiligen Geistes	Christlicher kirchlicher Feiertag
13.- 15. August	O-BON Fest in Japan	Buddhistische Tradition: Glaube an Rückkehr der Geister der Vorfahren	Schmücken selbstgebauter Altäre im Flur, Blumen, Obst- und fleischlose Gerichte als Opfergabe; Mönche kommen ins Haus und beten für Vorfahren
Sept./Okt.	Rosch Haschana	1. Tag der jüdischen Neujahrsfeier und der 10 Busstage	

Sept./Okt.	Jom Kippur	Höchster jüdischer Feiertag, letzter Tag der jüdischen Neujahrsfeier und der zehn Busstage	Sünden des Volkes werden symbolisch auf einen Bock übertragen
Ende Sept., Vollmond-abend	Mundshau Fest O-TUKI-MI	Erntedankfest	Altar im Hof mit Stielblütengras, selbst hergestellte Tiere aus Früchten, Reisklöße oder Mochi als Opfertgabe
Herbst	Laubhüttenfest, 8-tägig	Jüdisches Erntedankfest, Erinnerung an die Mahlzeiten in Hütten nach Auszug aus Ägypten	Mahlzeiten werden in Hütten eingenommen, verschiedene Zweige werden in die Synagoge gebracht und geschwenkt
Okt. – Nov.	Divali	Hinduistisches Lichterfest, Neujahr; Ehrung der Göttin des Wohlstandes, Lakshmi	Gottesdienste, Zeremonien, Aufstellen von Lichtern, Feuerwerk zum Vertreiben der Geister der Verstorbenen, Schulden begleichen und Geschenke geben
Dez.	Chanukka-Fest, 8-tägig	Jüdisches Weihfest des Tempels in Jerusalem	Entzünden von Kerzen am achtarmigen Leuchter
24.- 26. Dez	Heiligabend und Weihnachten	Christliches Fest zur Feier der Geburt Christi	Feier mit Weihnachtsbaum o.a. Schmuck; Geschenkvergabe durch bestimmte Figuren (Christkind...)

## 1.2.4 Feiern im Jahreslauf

Neben kalendarischen Monatsfeiern lassen sich auch Feste im Kontext mit kulturellen Ereignissen über das gesamte Schuljahr hinweg durchführen. So z.B.:

- Rituale, die das Schuljahr gliedern: Geburtstage und Namenstage in den Klassen.
- Aufnahmefeier für die neuen Erstklässler.
- Feiern durch das Kirchenjahr
- Erntedank- Fest, Advent usw.
- Schüler- Fastnacht, Schülerkultur- und Spielfest am letzten Schultag vor den Sommerferien.
- usw.

Diese Fülle an Vorschlägen für Feste ist sicherlich eine Überforderung, aber sie gibt ein grosses Spektrum an Anregungen für die Auswahl an der eigenen Schule, wobei deutlich darauf geachtet werden soll bzw. muss, dass nicht nur christlich beeinflusste, sondern auch aus anderen Kulturkreisen stammende Festanlässe (siehe oben) gewählt werden.

## Besondere Rituale im Jahreskreislauf

### 1.2.5 Advent und Weihnachten

Gerade angesichts der vielen religiös beeinflussten Kulturen in unseren Schulen wäre es ausserordentlich problematisch, wenn unhinterfragt christliche Feste für alle Kinder verbindlich erklärt werden. Die Multikulturalität an unseren Schulen ist aber auch eine Chance, Rituale zu diskutieren. Am Anfang müsste also gemeinsam geklärt werden, welche Bräuche die Klasse als Rituale umsetzen will (aus: Kaiser Hg. 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.55). Dabei ist es sinnvoll, bereits in der Vorbereitung anderskulturelle Möglichkeiten einzubeziehen.

#### **Vorweihnachtlicher Musikabend**

Die Advents- und Weihnachtszeit hat in der Gesellschaft einen hohen Stellenwert und für viele Kinder ist diese Zeit enorm wichtig. Man darf jedoch nicht vergessen, dass man auch Kinder aus anderer kultureller Herkunft in der Klasse hat, die Weihnachten nicht kennen oder in ihrer Religion nicht feiern. Es ist deshalb wichtig, dass man trotzdem versucht diese Kinder einzubeziehen, indem man die erwartungsvolle feierliche Stimmung ohne die speziellen Bedeutungen und Symbole der christlichen Weihnachtsfeier und Adventszeit aufzugreifen versucht. So ist es in diesem Sinne gut möglich, einen vorweihnachtlichen Musikabend in der Schule für die Parallelklassen oder die gesamte Schule zu veranstalten.

#### **Adventskalender**

Während der Adventszeit sind Adventskalender bei den Kindern sehr beliebt. Zuhause haben Kinder oftmals einen Adventskalender mit Schokolade, Spielzeug oder Geschenken. Für die Schule könnte man einen Klassen- oder sogar Schuladventskalender herstellen. Hier einige Ideen für einen solchen Adventskalender:

- der Adventskalender könnte verschiedene Aufgaben für die Kinder beinhalten. Z.B. gemeinsames Kekse backen, jeder soll an einem Nachmittag eine Person besuchen und ihr eine Weihnachtsgeschichte vorlesen, die Klasse singt der Parallelklasse ein Weihnachtslied vor...

- der Adventskalender besteht aus 24 Bildern. Über jedes Bild wird während dem Unterricht gesprochen.
- Ein Adventskalender, der anstelle mit Schokolade oder Spielzeug mit Geschichten, Gedichten, Liedern, Rezepten, Bastelanleitungen, Spielbeschreibungen und Bildern gefüllt ist.
- Ein Adventskalender der aus Aktionskarten besteht, z.B. "Wir lernen ein neues Weihnachtslied", "Wir basteln Baumschmuck", "Wir gehen zum Weihnachtstheaterstück" usw. (Zierke 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.56)

#### **Nusschalenkerzen herstellen**

Walnüssen werden mit Nussknackern, Schraubenziehern oder ähnlichen Werkzeugen sorgfältig auseinandergenommen ohne dass die beiden Hälften beschädigt werden. Kerzenreste werden geschmolzen und in die Nusschalen hinein geträufelt. Dann werden kleine Dochte in der Mitte befestigt. Diese Kerzenboote werden in ein Gefäß mit Wasser gestellt und bei verdunkeltem Raum entzündet (vgl. Zierke 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.56). So kann eine sehr stimmungsvolle vorweihnachtliche Feier im Klassenraum gestaltet werden.

Eine andere Variante wäre es, die Kerzchen an einem Abend auf einem See ins Wasser zu legen und mit den Kindern dann zuzuschauen, wie die Kerzchen auf dem See langsam davonschwimmen.

### **1.2.6 Feste im besonderen Leben einer Schule**

Die Schulen bemühen sich immer stärker darum, die eigene Schule als etwas besonders wahrzunehmen und dies zu pflegen. Die Beachtung des besonderen Charakters einer Schule bedeutet sehr viel für die Identitätsentwicklung jedes einzelnen Kindes.

#### **Schulgeburtstagsfeier**

Deshalb ist es durchaus sinnvoll, die Feier des Schulgeburtstages jährlich mit einem grossen Fest für alle Schüler/-innen, Lehrer/-innen, Eltern, Geschwister usw. zu begehen – sofern es dafür eine terminliche Konvention überhaupt gibt. (Kosieck 1999, Zit. nach Kaiser 2006, S.56)

#### **Jahreskunstaussstellungen**

In einer Schule kommen viele gute künstlerische Arbeiten im Laufe eines Jahres zusammen. Kosieck (1999) schlägt vor, jährlich eine Kunstaussstellung zu veranstalten. Diese Jahreskunstaussstellung ist an verschiedenen öffentlichen Orten möglich. Sie wäre auch wie eine "richtige" Kunstaussstellung mit Reden, Führungen und besonderen Präsentationen zu gestalten. (Kosieck 1999, Zit. nach Kaiser 2006, S.56)

#### **Kennenlernnachmittag**

Ein eher informeller Kennenlernnachmittag für neue Schülerinnen mit Eltern und zukünftigen Lehrer/-innen mit Spielen, Kuchen usw. bietet die Gelegenheit, die Verbindung von Elternhaus und Schule zu festigen. (vgl. Kosieck 1999, Zit. nach Kaiser 2006, S.57).

## 1.3 Rituale in Schulprojekten

In Schulen, wo die Lehrpersonen gut zusammenarbeiten können und auch zusammenarbeiten wollen, ist es durchaus möglich, klassen- und jahrgangsübergreifende Schulprojekte zu planen.

### 1.3.1 Morgenmeldung

Im Rahmen dieser Schulprojekte ist es sehr sinnvoll, das Ritual der Morgenmeldung einzuführen. Dabei ist es die Aufgabe jeder Projektgruppe, morgens eine Botschaft, eine Frage oder einer Erkenntnis zum Projektthema der Schule abzugeben. Wenn keine Aula, kein Singsaal oder keine Turnhalle für die Schulversammlungen vorhanden ist, lässt sich dies auch räumlich in Schulfluren und Treppenhäusern arrangieren.

### 1.3.2 Tosender Beifall

Kinder kennen aus den Medien, dass gute Präsentationen mit Beifall bedacht werden. Dieses Anerkennungsritual sollte auch in der Schule seinen Platz haben. Von daher ist es sinnvoll, dass bei allen Vorführungen – und seien es nur kleine Ergebnisse einzelner Projektgruppen - Zeit gelassen wird, dass die restlichen Kinder applaudieren können.

### 1.3.3 Jahreszeitentisch

Der Jahreszeitentisch entspricht nicht ganz der Projektidee, sondern eher der Form des Vorhabens. Dabei geht es darum, dass der jahreszeitliche Wechsel – besonders geeignet bei Schulen, die wenig Naturnähe im Schulumfeld aufzuweisen haben - an bestimmten Stellen im Eingangsbereich der Schule besonders präsentiert wird. Es kann so eingerichtet werden, dass jede Klasse der Schule darauf eine bestimmte Ausstellungsfläche hat oder dass wochenweise eine andere Klasse dafür verantwortlich ist, diesen Jahreszeitentisch durch Exponate wie Früchte und Blätter im Herbst, Knospen

### 1.3.4 Schulsymbol

Die Namensgebung einer Schule ist ein wichtiger Anlass, das Besondere einer Schule zu feiern. Selbst wenn die Schule schon einen Namen hat, gibt es die Chance, für die Schule ein gemeinsames Symbol zu finden und dieses Symbol immer wieder auftreten zu lassen. Mit Symbol ist nicht ein abstraktes, grafisches gestyltes Logo gemeint, sondern eher ein sinnstiftender Gegenstand, ein Bild oder Wort. Einige Vorschläge für ein Schulsymbol:

Tiere (Iglu, Fuchs, Dachs, Waschbär, Känguru...)  
Bäume (Buche, Kastanie, Eiche...)  
Blumen (Rose, Tulpe, Sonnenblume...)

Die Möglichkeiten, für eine Schule ein gemeinsames Symbol zu finden, sind fast unerschöpflich. Sicherlich sind dabei aber Impulse der Lehrkräfte nicht ganz unwichtig. Bei diesen "Inputs" sollte darauf geachtet werden, dass Mädchen und Jungen sich gleichermassen in diesen Symbolen wiederfinden, typisch weiblich besetzte Tiere wie das Pferd sollten gemieden werden, aber auch typisch männliche Symbole wie Fussbälle sollten tabu sein.

## 2. Rituale im Leben der Schulklasse

### 2.1 Tagesbeginn/Wochenbeginn/Monatsbeginn

Anfangsrituale des Schultages gibt es in vielen kulturellen Kontexten. In vielen englischen Privatschulen finden so zum Beispiel Wochenanfangsandenken statt.

Anfangs- und auch Verabschiedungsrituale enthalten häufig Elemente von allgemeinen gesellschaftlichen Höflichkeitsritualen (Adorno 1971, Zit. nach Kaiser 2006, S.61). Insofern sind sie auch ein Weg hin zur Entwicklung sozialer Kompetenz: "Höflichkeitsrituale erweisen sich als soziale Verkehrsformen: Zwischen der Begrüßungs- und Verabschiedungszeremonie, zwischen dem Öffnen und Beschließen des Schulvormittags, liegt das weite Feld der Kontakte zwischen Lehrern und Schülern, der Kommunikation und Kooperation (Röbe 1990, S.8, Zit. nach Kaiser 2006, S.61). Rituale für den Anfang werden in der neueren Literatur häufig genannt. Einige der denkbaren und im Schulalltag bereits praktizierte Anfangsrituale werden hier näher beschrieben:

#### 2.1.1 Morgenkreis

Eine der am häufigsten vorgeschlagenen Formen von Morgenritualen ist der Morgenkreis (Garlichs 1990, Bönsch 1995, Heinzel 1996, Wagenknecht 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.62).

Dieser Morgenkreis oder Montag-Morgen-Kreis kann etwa folgende Aufgaben haben:

- Planung der Woche: Festlegen des Wochenstundenplans, des Wochenarbeitsplans der Schülerinnen und Schüler und besonderer Veranstaltungen (Riegel 1994)
- Sammeln der Wochenenderlebnisse (Garlichs 1990)
- Diskussion zum jeweiligen Projektthema
- Integration neuer Kinder in die Klasse in Lerngruppen bei Klassen, wo häufig Schülerwechsel vorkommen (Kaiser 1989)
- Gemeinsames Lesen und Sprechen über das Buch der Woche (Kaiser 1989)
- Gemeinschaftliche Besinnung (Peterssen 1990)

"Der Morgenkreis repräsentiert als Element der Grundschulreform eine dialogische, offene Form des Unterrichts. Intendiert ist eine Offenheit für Lebensäußerungen der Kinder. Der Morgenkreis gibt curricular die Möglichkeit, Erzählthemen selbst zu wählen und die eigene Person zum Thema zu erheben" (Thies / Röhner 2000, S.170, Zit. nach Kaiser 2006, S.63) Petersen räumt dagegen dem Morgenkreis mehr eine Sammlungs- und Übergangsfunktion ein: "Hier wird eine gemeinsame Zeit der Stille und Konzentration geschaffen, die den Übergang von der Freizeit zum Schulalltag gestaltet (Petersen 1990, S. 209, Zit. nach Kaiser 2006, S.63). Um diese Form den mehr emotionalen Aufgaben zu öffnen, empfiehlt Petersen Ritualisierungen, um dem Morgenkreis, "das angestrebte Gewicht im Schulgeschehen" (Peterssen 1999, S.209, Zit. nach Kaiser 2006, S.63) einzuräumen. Als Formelemente für den Morgenkreis schlägt er vor: "Gespräche, Stilleübungen, Meditationen, musikalische Betätigung oder auch ein gemeinsames Spiel".

Maria Wigger beschreibt sehr ausführlich ein mögliches Arrangement: "Jeden Morgen werden die Stühle um einen Mittelpunkt (am besten ein kleiner runder Tisch) zum Kreis aufgestellt. Der Tisch als Zentrum wird jede Woche neu abwechselnd von einem Schüler und einer Schülerin gestaltet mit Kerzen, Blumen oder anderen szenischen Gestaltungselementen. Ein Schüler wählt in der Woche das Öl für die Duftlampe aus. Dieser Kreis ist die formale Hülle für zahlreiche inhaltliche Komponenten, die das Bild des Morgenkreises prägen. Feste Bestandteile sind die Begrüßung, zu der sich



die Schüler/-innen an die Hand nehmen, das Anzünden der Duftlampe, das Vorlesen des Wanderbuches und des Klassentagebuches. Weitere Elemente, die je nach Bedarf eingefügt werden, sind Berichte der Schüler/-innen von wichtigen Ereignissen in ihrem Leben, Klärung von Problemen, Lösung von Konflikten, Präsentation von Ergebnissen aus Projektarbeiten, Planung des Tages oder der Woche" (vgl. Wigger 2000, Typoskriptfassung, Zit. nach Kaiser 2006, S.63)

Vielfach werden dem Morgenkreis bestimmte Inhalte zugeordnet. Die Varianten von didaktisch-methodischen Morgenkreisinhalten sind fast unerschöpflich. Hier werden nur einige weit verbreitete Varianten vorgestellt:

- Im Morgenkreis können regelmässig Bücher vorgestellt werden. Dabei können Bilder aus dem betreffenden Buch gezeigt werden, die/der jeweilige/n Autor/-in genannt und eine ausgewählte Stelle vorgelesen werden (Schlösser 1998, Kaiser 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.63).
- Der Morgenkreis kann auch ein Ort sein um Auseinandersetzungen und Konflikte einer Klasse zu lösen. Dabei können "neutrale" Kinder die Streitenden als Anwältinnen oder Anwälte vertreten.
- Ein drittes Ritual für den Morgenkreis bezieht sich auf die Ebene der Gemeinschaftsherstellung. Friedrichs nenne es "Wer fehlt, wer ruft an?". Sie begründet dies folgendermassen: "Wenn ein Kind krank ist oder aus einem anderen Grund fehlen muss, dann weiss es: Meine Mitschülerinnen und Mitschüler denken an mich" (Friedrichs 1999, S.11. Zit. nach Kaiser 2006, S.64). Nicht nur im Morgenkreis, sondern grundsätzlich immer in der ersten Stunde mit der Klassenlehrperson wird gemeinsam überlegt, wer aus welchem Grund fehlt. Für jedes Kind wird ein Schüler oder eine Schülerin gefunden, der oder die das abwesende Kind anrufen will.

Die jeweils gewählten Inhalte sind Ausdruck der didaktischen Prioritäten. In der ritualisierten Form der täglichen Wiederholung im Morgenkreis bekommt die Entscheidung für ein Ritual ein besonders Gewicht. Von daher muss die Begründung besonders fundiert sein, ob Konfliktauseinandersetzung, Integration auch der fehlenden Kinder oder Einführung in die Welt über Kinderliteratur im Vordergrund des pädagogischen Geschehens stehen soll.

### **2.1.2 Lied der Woche / des Monats**

Eines der schon aus dem vorigen Jahrhundert viel beschriebenen Rituale ist das gemeinsame Singen eines Liedes zum Tagesanfang (Wagenknecht 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.65), besonders ritualisiert wirkt dies, wenn ein bestimmtes Lied als Wochenlied jeden Tag gesungen wird (Petersen 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.65). Das Lernen von Liedern verlangt ohnehin Wiederholung. Anstelle ermüdender Übungsstunden für Lieder ist es viel sinnvoller, diese ritualisiert zu bestimmten Zeiten immer wieder zu singen. Der Stundenbeginn bietet dafür eine geeignete Struktur. In Klassen mit einem hohen Anteil fremdsprachiger oder fremdkultureller Kinder empfiehlt es sich besonders, im Anfangslied die Mehrsprachigkeit hervorzuheben (Stegmaier / Wedel-Wolff 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.65). Eine Variante zum Singen eines Wochenliedes ist gegeben, wenn sich jeden Morgen ein anderes Kind ein Wunschlied aussucht (Maschwitz 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.65). So wäre die Vereinheitlichung beim formalen Ritual festgemacht, aber nicht beim Lied selber, sondern dort wäre mehr Abwechslung gegeben.

### 2.1.3 Wunschkonzert

Auch Rituale erlauben vielfältige Gestaltung. Ein derart variables Ritual ist das Wunschkonzert. Die Durchführung ist ganz einfach: "Jeden Morgen wählt ein anderes Kind, abwechselnd Mädchen/Junge, ein Lied aus dem Liederrepertoire der Klasse aus. Dieses Lied ist dann das morgendliche Begrüßungslied" (Wigger 2000, Typoskriptfassung, Zit. nach Kaiser 2006, S.65). So können die Wünsche der einzelnen in das Geschehen der Klasse integriert werden. Da alle Kinder einmal "dran" sind, fühlen sie sich auch zur Akzeptanz der Wünsche der anderen veranlasst.

### 2.1.4 Morgenklang

Es gibt viele Klangerzeuger, die als ritualisierter Morgenklang den Tagesanfang "einläuten" können, eine Glocke, einen Triangel oder ein Regenstab (Gerdes 1997, Zit. Kaiser 2006, S.66). Auch selbst angefertigte Klangerzeuger wie eine Rassel, die mit Reis gefüllt ist, eignen sich für den gemeinsamen Morgenklang. Diese Morgenklänge stimmen kurz und deutlich auf ästhetischer Ebene die Kinder auf den kommenden Schultag ein und können dabei wichtige Gemeinsamkeiten und Aufmerksamkeit stiftende Funktionen haben.

Eine Variante des Morgenklanges ist es, zu Beginn des Tages ein paar Takte Musik zu hören (Maschwitz 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.66). Dazu kann zum Beispiel eine ausgewählte musikalische Sequenz von einer CD abgespielt werden.

### 2.1.5 Morgenbewegung

Auch die Variationsmöglichkeit psychomotorischer Morgenrituale ist fast unerschöpflich. So können zum Beispiel Übungen aus der Kinesiologie, Bewegungsspiele, gymnastische Übungen oder Atemübungen in der Klasse gemacht werden.

### 2.1.6 Morgengruss

Auch die Variationsmöglichkeiten des Morgengrusses sind gross. Gerdes (1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.66) schlägt vor, den Morgengruss täglich in einer anderen Sprache vorzunehmen. Es ist auch denkbar, das Arrangement zu betonen, wie Anfassen aller Kinder an den Händen (Begrüßungskreis oder Begrüßungsschlange) oder der persönliche Handschlag für jedes Kind beim Hineinkommen durch die Lehrkraft. Auch die sprachliche Begrüßungskette, bei der jedes Kind einem anderen den Morgengruss sagt, bis alle individuell begrüßt sind, lässt sich schnell einführen. Sie kann so organisiert werden, dass jedes begrüßte Kind sich zur Arbeit setzen darf.

### 2.1.7 Morgenvers

Gerade Lehrkräfte, denen das Singen oder Musizieren schwer fällt, können auch zu sprachlich-rhythmischen Formen übergehen. (Stegmaier/Wedel-Wolff 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.67). Es gibt viele Verse, sowie auch Sprüche, die Freude bereiten und Identifikation schaffen, die in diesem Zusammenhang produktiv eingesetzt werden können.

### 2.1.8 Morgenblick- Augenblick

Jedes Kind wünscht sich in der Schule sozial anerkannt zu sein. Bereits im Kindergarten und dann auch bei der Einschulung wird die Erfahrung gemacht, dass in einer Klasse ca. 20 andere Kinder um die Anerkennung und die Aufmerksamkeit der Lehrperson buhlen. Deshalb ist das Morgenritual, jedem durch Blicke oder Körperkontakt das Angenommensein zu signalisieren, ausserordentlich effektiv (Stegmaier / Wedel- Wolff 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.67). Mit welchen Kindern diese Blickrichtung beginnt, erscheint mir von der Situation abhängig zu sein, die Reihenfolge von Tischgruppe zu Tischgruppe ist wahrscheinlich eine der praktikabelsten.

### 2.1.9 Montagsbilder

Bei diesem Ritual geht es darum, dass die Kinder auf Kärtchen (Format ca. Din A7) das wichtigste Erlebnis vom Wochenende malen, die Rückseite mit Namen und Datum versehen. Am Ende des Schuljahres können die Kinder die eigenen Zeichnungen in Form eines Buches zurückbekommen. Diese Form des Rituals hat nicht nur ein materielles Resultat, sondern ist auch geeignet, den Kindern Gelegenheit für biografische Selbstreflexion zu geben (Dieck 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.68).

### 2.1.10 Montagsmurmeln

Als Ritual der Woche kann anstelle eines Morgenkreises, der sehr zeitaufwendig ist, wenn alle Kinder etwas Wichtiges erzählen wollen, eine informellere Variante erprobt werden. In der Montagsrunde mit Murmelgesprächen ist es möglich, dass jeweils zwei Kinder sich abwechselnd etwas erzählen, was ihnen wichtig ist. So wird jedes Kind das los, was es gern sagen will, ohne dabei die Aufmerksamkeit der anderen über Gebühr zu strapazieren. Eine Variante des zeitlich strukturierten Murrelns am Montag ist stärker an Informationen gebunden. Danach soll eine Nachricht vom Wochenende ausgewählt werden. Diese wichtigste Nachricht wird einem Gesprächspartner erzählt, Rück- und Nachfragen werden verabredungsgemäss limitiert (Petersen 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.68)

### 2.1.11 Tagesmischung

Das Ritual der Tagesmischung hat den Sinn, die Stimmungen jedes einzelnen Kindes zu Beginn des Tages bildlich zu signalisieren.  
Zur Vorbereitung gilt es, in illustrierten Zeitschriften und alten Büchern, möglichst viele Bilder mit Gesichtern zu suchen und auf einem grossen Karton aufzukleben. Unter jedem Bild wird eine mit Folie angeklebte Fläche freigelassen. Die Aufgabe der Kinder zu Beginn der Stunde ist es, mit einem non- permanenten Folienschreiber den eigenen Namen unter das Bild zu schreiben, das der eigenen Stimmung am ehesten entspricht (vgl. Kaiser 1999, Praxisbuch 2, S.71, Zit. nach Kaiser 2006, S.69).

### 2.1.12 Tagesanfang: Klassentier-Beobachtung

Wenn die Pflege eines Klassentieres die Aufgabe ist, dann empfiehlt es sich, täglich die Tiere zu beobachten und für ihre weitere Versorgung Massnahmen zu treffen.

Besonders wirksam betont die Bedeutung dieser Aufgabe das Ritual, jeden Morgen nach der Begrüssung zuerst über das Befinden des Tieres bzw. der Tiere zu sprechen. Dabei kann das Tier sehr unterschiedlich sein, ob Ratten, Mäuse, Regenwürmer, Schildkröten oder Meerschweinchen, alle diese Tiere schaffen es, einen bedeutungsvollen Schulanfang herzustellen.

Da die Kinder schnell ein liebevolles Verhältnis zu ihren Tieren entwickeln, ist es fast selbstverständlich, dass sie jeden Morgen zuerst zu den Tieren gehen und prüfen, ob es ihnen gut geht. So entsteht ein Ritual fast ohne strukturierende Eingriffe. Um die Hektik beim Terrarium / Aquarium oder Käfig nicht allzu gross werden zu lassen, ist es sinnvoll, dass immer nur wenige Kinder beobachten dürfen und das Beobachtete der Klasse mitteilen. Ein besonderer Vorteil des Tierrituals ist seine Lebendigkeit, im doppelten Wortsinn. Zum einen sind die Tiere als Lebewesen meist ausgesprochen agil und stellen immer wieder neue Situationen her, so dass die Kinder die beobachteten oft viel zu berichten haben. Zum anderen handelt es sich um eine lebensnahe Aufgabe. Wichtig bei diesem Ritual ist es, dass auch gemeinsam die weitere Pflege der Tiere organisiert wird. Ein besonderer Vorteil dieses Rituals ist es, dass eine gemeinsame, emotional ansprechende und sinnvolle Aufgabe am Anfang eines Schultages steht.

### 2.1.13 Viele Grüsse

Ein anderes mögliches Begrüssungsritual ist eines, das sich "viele Grüsse" nennt. Konkret geht es darum, dass alle Kinder der Klasse sich frei im Raum bewegen. Sobald ein Signal (Gong, Glocke, Triangel...) erklingt wird von der Lehrperson angesagt, auf welche Weise jetzt die Begrüssung erfolgt, z.B.:

- Hand geben
- sich gegenseitig auf die Schultern klopfen
- Guten Tag sagen (oder hallo, good morning, salut...)
- "Namaste": mit aneinander gelegten Handinnenflächen vor der Brust sich vor dem Gegenüber neigen.
- Verbeugung

Die Kinder bleiben nach dem Signal stehen und begrüssen ein in der Nähe stehendes Kind in der vorgegebenen rituellen Form. Dieses Begrüssungsritual kann zweimal, dreimal oder öfter wiederholt werden. Bereits bei nur zweimaliger Durchführung ist es möglich, dass alle Kinder sehr schnell das Gefühl bekommen, in der Klasse aufgenommen zu sein.

### 2.1.14 Guten-Morgen-1-2-3-4-Kanon

Eine zugleich die Aufmerksamkeit fördernde und doch auch den Bewegungsdrang der Kinder aufgreifende Anfangsritualisierung ist der Guten-Morgen-1-2-3-4-Kanon. Dabei handelt es sich um einen kurzen Sprech- Bewegungs- Rhythmus im Sitzkreis. Die Grundform besteht daraus, dass alle viermal in die Hände, dann viermal auf die Oberschenkel klatschen, danach viermal mit beiden Füßen im selben Rhythmus wie beim Händeklatschen kurz aufstampfen und anschliessend schnell aufstehen und mit leichter Verbeugung zum Kreis zweimal "guten Morgen" sagen. Wenn diese Form sicher eingeübt ist, lässt sich dies auch als Kanon praktizieren.

## 2.2 Tages- und/oder Wochenabschluss

### 2.2.1 Knobelaufgabe der Woche

Die Orientierung im Denken kann im Wochenabschlusskreis durch das Aufgeben eines Preisrätsels der Woche geschehen. Dazu ist es möglich Knobelaufgaben o.ä. auszusuchen. Um den rituellen Charakter zu unterstreichen empfiehlt Petersen, für die Gewinner der Knobelaufgabe ein kleines Geschenk in Form einer attraktiven Aufgabe oder der Möglichkeit, das Schlusslied auszusuchen, einzuführen (Petersen 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.75).

### 2.2.2 Das magische Wort

"Nach dem Tagesrückblick besteht für die Schüler Gelegenheit, schriftlich das zu fixieren, was sie an diesem Vormittag am meisten belastet, gestört bzw. genervt hat. Dabei ist es wichtig, dass sie nur ein Wort aufschreiben. Dieses Kummerwort wird grafisch so verändert, dass es seine negative Bedeutung verliert und durch die Veränderung positiv auf den Schüler wirkt" (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.75)

### 2.2.3 Musikausklang

Der Tagesabschluss ist eine wichtige Zeit, aber wird oft durch das Klingelzeichen ganz nüchtern praktiziert. Gerade hier sind kurze Rituale des Innehaltens wichtig, um den Übergang von Schule zu "Freizeit" gemeinsam zu gestalten. Ein Kompromiss zwischen dem schnellen Ende und der Intention, am Tageabschluss Gemeinsamkeit zu schaffen, ist es, am Ende des Tages ein paar Takte Musik zu hören (Maschwitz 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.76).

### 2.2.4 Abschlussgeschichte

Zeitlich etwas aufwendiger ist eine kurze Vorleserunde am Ende des Unterrichtstages (Maschwitz 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.76). Da Kinder Geschichten und Erzählungen auch in der heutigen Medienzeit immer noch lieben und sich gern konzentrieren, ist dies eine zwar etwas zeitaufwendige, aber dennoch produktive Möglichkeit. Allerdings verlangt dies, die letzte Lektion so zu planen, dass rechtzeitig mit der Geschichte begonnen wird. Von Klingelzeichen und dem Aufspringen von Kindern gestörte Vorleserunden verlieren ihren Wert.

### 2.2.5 Handschlag zum Abschied

Dieses Ritual ist ebenfalls sehr leicht zu praktizieren, weil die Lehrkraft sich nur am Schluss der Stunde an die Tür stellen muss. Dabei gibt die Lehrkraft jedem Kind persönlich die Hand (vgl. Kaiser 1989; Hinz 1999, S.22, Zit. nach Kaiser 2006, S.76). Die emotionale Wirkung ist allerdings gross, weil dabei jedem Kind noch einmal persönliche Wertschätzung auf den Weg mitgegeben wird.

## 2.2.6 Abschlussfest der Schulzeit

Auch das Schuljahr oder die Schulzeit (Primarschule, Oberstufe) sind es wert, ritualisiert verabschiedet zu werden. Nicht nur das Aushändigen der Zeugnisse vermag diese Einschnitte in der Entwicklung von Kindern zu charakterisieren. Deshalb wird vorgeschlagen, am Schulende ein Fest zu veranstalten. Für ein derartiges Fest sind allerhand verschiedene Formen denkbar, so könnten die Schüler beispielsweise gemeinsam in der Schule übernachten oder es könnte ein Abschlussfest mit den Eltern veranstaltet werden.

Charlotte Röhner beschreibt vielfältige Möglichkeiten des emotional dichten Abschiednehmens auch der Lehrerin von der Klasse (Röhner 1985, Zit. nach Kaiser 2006, S.78). Egal ob Abschiedsbriefe, -bilder, Erinnerungssymbole, Feiern oder Botschaften untereinander gewählt werden - wichtig ist es, dass dabei wirklich für alle Kinder einer Klasse sinnvolle Möglichkeiten entwickelt werden, die das Abschiednehmen und den Übergang als wichtiges menschliches Erlebnis ernst nehmen und sensibel begleiten.

## 2.3 Rituale im Tagesablauf

Nicht nur Anfang und Ende des Schultages oder der Schulwoche ist von Bedeutung, sondern auch die vielen kleinen Akzentuierungen des Tages. Hier sollen nur einige wichtige Möglichkeiten von Ritualisierungen von alltäglichen pädagogischen Handlungen vorgestellt werden.

### 2.3.1 Tagebuch der Klasse

Das Klassentagebuch zu führen (Petersen 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.82) wird in der Literatur den letzten Jahren viel empfohlen. Eine Möglichkeit der Praxisumsetzung beschreibt Maria Wigger "Die Schüler/-innen nehmen das Tagebuch abwechselnd eine Woche lang mit nach Hause und berichten über das Leben in der Schule oder ihre privaten Erlebnisse. Am Freitag, wird aus dem Klassenbuch vorgelesen. Die Schülerin oder der Schüler entscheidet auf der Grundlage freiwilliger Meldungen, wer die nächste Woche das Tagebuch führen möchte" (Wigger 2000, Typoskriptfassung, Zit. nach Kaiser 2006, S.82). Das Klassentagebuch kann aber auch in die tägliche Vorlesezeit integriert werden.

Eine andere Variante des Klassentagebuches benennt Gerdes. Danach gestaltet ein Kind täglich ein Blatt. Am Ende des Monats entsteht daraus ein neues Heft für die Lesecke der Klasse (vgl. Gerdes 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.83).

### 2.3.2 Minuten der Stille

Schule ist voller Leben, wenn mindestens einhundert oder gar mehr Kinder gleichzeitig an einem Ort sind. Doch dies hat nicht nur seine anregenden Seiten, sondern kann auch belastend wirken. Von daher lohnt es sich, gerade wegen der prinzipiell lebendigen Atmosphäre immer wieder die Stimmung zu dämpfen und ruhige Besinnung zu ermöglichen. Es wird empfohlen, mindestens einmal am Tag während der Stunde eine Pause zu machen, in der nichts getan wird. Es kann auch interaktiv bzw. szenisch-symbolisch so eingekleidet werden, dass jedem Kind der Klasse abwechselnd drei Minuten Stille geschenkt werden (vgl. Maschwitz 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.81)

### 2.3.3 Aufräumzeit

Ausserordentlich selten werden in der neueren Literatur Rituale des Putzens, Pflegens und Aufräumens genannt, obwohl auch diese Zeit des Aufräumens notwendig als Abschluss von Aufbauphasen oder produktiven Handlungsphasen ist. Aber mit der gesellschaftlichen Abwertung von Hausarbeiten (vgl. Kaiser 1992, Zit. nach Kaiser 2006, S.80) geraten diese Aufgaben zu wenig in den Blick von Allgemeinbildung. Gerade wegen dieser hohen Bedeutung sollte besonders viel Wert darauf gelegt werden, diese Phasen in eine ritualisierte Struktur des Schullebens und Lebens einer Klasse einzubeziehen, um den Kindern deutlich erfahrbar, die Verantwortung für ihr eigenes Umfeld anzubieten. Riegel schlägt einen Putzplan vor: der Klassenraum wird von den Schülerinnen und Schülern, nach einem zu Beginn des Schuljahres festgelegten Plan, selbst gereinigt. (vgl. Riegel 1994, Zit. nach Kaiser 2006, S.80)

Andere Varianten sind feste Aufräumzeiten im Lauf der Woche oder als Wochenabschluss. Winkler schlägt beispielsweise vor, jeden Freitag eine Aufräumzeit einzuräumen, um das Durcheinander, das die Woche in die Schultasche, Mappen und unter den Tischen angerichtet hat, für den Montag wieder in Ordnung zu bringen. (Winkler 1994, Zit. nach Kaiser 2006, S.81)

Die konkrete Ausgestaltung und Zeitplanung ist sehr von den jeweiligen konkreten Rahmenbedingungen abhängig. Wichtig dabei erscheint es zu sein, dass die Verantwortung für das eigene Umfeld mehr Gewicht durch die Ritualisierung bekommt.

## 2.4 Übergreifende Rituale einer Klasse

### 2.4.1 Geburtstagsrituale

Ein Geburtstag ist ein wichtiger Tag im Leben eines Menschen, denn er erinnert an die Bedeutung seines Lebens. Für Schulkinder kommt hinzu, dass der Geburtstag auch noch ein besonders Bedürfnis anspricht, nämlich grösser zu werden. Denn kleine Kinder wollen grösser sein (Kaiser 1995, Zit. nach Kaiser 2006, S.83) und verbinden dies mit mehr Kompetenz und Anerkennung.

Gleichzeitig hat der Geburtstag in der Schulklasse eine hohe Bedeutung, denn an diesem Tag ist das einzelne Geburtstagskind nicht Teil einer grossen Gruppe, sondern beachtetes Einzelindividuum. Diese für die Identitätsentwicklung ausserordentlich wichtige Seite des Geburtstages sollte durch eine besondere Ritualisierung der Geburtstagsfeier in der Klasse verstärkt werden. Welche konkrete Form dieses Ritual einnimmt ist dabei sekundär. Wichtiger ist vielmehr, dass jedem Kind ein besonderer Stellenwert eingeräumt wird.

Das Geburtstagsritual kann sehr vielfältig gestaltet werden. Es kann durch Gegenstände wie den Geburtstagsstuhl, durch Handlungen wie das Geburtstagslied, durch soziale Interaktionen wie beim Geburtstagsbildüberreichen durch alle Kinder der Klasse oder durch eigene Inszenierung gekennzeichnet werden.

Die meisten Geburtstagsrituale bestehen nicht nur aus den äusserlich sichtbaren Handlungen, sondern gehen auch tiefer. Dazu seien die folgenden Ritualbeispiele etwas genauer vorgestellt:

- Geschenkritual: Zum Geburtstag, zum Abschied und zu anderen besonderen Anlässen sollen die Kinder einer Klasse ein Geschenk überreichen. Es muss sich dabei nicht um teure Geschenke handeln. Sie können aber Zeit und Mühe kosten. (vgl. Bahlmann 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.84)

- Geburtstagskerzenausblasen: Das Geburtstagsritual endet damit, dass das Geburtstagskind die Kerze auspustet und sich heimlich etwas (Immaterielles) wünschen darf. Nur wenn es währenddessen still ist, kann der Wunsch in Erfüllung gehen (Winkler 1994, Zit. nach Kaiser 2006, S.84)
- Glückwunschschnur: An dem Sitzplatz des Geburtstagskindes hängt eine bunte Schnur, an der Schüler Wünsche in Form von Briefchen oder kleinen Bildern anheften. Am Ende des Tages darf das Geburtstagskind alle Wünsche mit nach Hause nehmen. Der Platz, an dem das Geburtstagskind sitzt kann ausserdem besonders geschmückt werden. (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.84)

Auch hier ist die Vielfalt der Möglichkeiten schier unerschöpflich. Wichtig ist, dass Geburtstagsrituale schon vom ersten Schuljahr an in einer Grobform fest eingeführt werden und später nur noch Erweiterungen und Differenzierungen erfahren.

## 2.4.2 Krankheitsrituale

### **Brief an das kranke Kind**

In manchen Klassen gibt es das Ritual, dass immer wenn ein Kind am dritten Tag in der Schule fehlt, ihm ein gemeinsamer Brief der Klasse geschrieben wird. Dieser kann je nach Altersstufe ganz einfach gestaltet werden. Er erfüllt schon seinen Sinn, wenn darauf steht "Liebe Annika, deine Klasse 1c" und alle Kinder darunter ihren Namen setzen. Später sind auch bildliche Darstellungen oder längere Texte von jedem Kind denkbar. Wichtig ist, dass eine gemeinsame Botschaft der Klasse fertig gestellt wird und gemeinsam entschieden wird, wer dieses Mal nachmittags diese Botschaft dem kranken Kind überreicht.

### **Krankenpäckchen**

Eine Erweiterung des Vorschlages, einen Brief zu überbringen, ist die Idee, ein Krankenpäckchen zu verschicken. "Um einem kranken Mitschüler zu zeigen, dass er von der Klasse nicht vergessen wird, darf ein Mitschüler, der in der Nähe wohnt, den Briefträger für die Krankenpost spielen. Diese besteht aus zahlreichen Genesungsbriefchen der Klassenkameraden, dem von der Klasse selbst hergestellten Geschichtenbüchlein und dem Schulkoffer voller Medizin gegen langweilige Stunden mit Rätseln, Spielen, Kreuzworträtseln und einfachen Zeichen- und Bastelanleitungen. Auch beigefügte kleine Spiele verkürzen die Stunden im Krankenbett. Ein fotokopiertes Bild, auf das sich zu Beginn des Schuljahres jedes Mitglied der Klassengemeinschaft gezeichnet hatte, kann nun von dem kranken Kind ausgemalt und als Erinnerung neben seinem Bett aufgehängt werden" (Butters / Gerhardinger 1996, S. 35-37, Zit. nach Kaiser 2006, S.85.).

### **Merk-Wäscheklammer**

Oft geht die Tatsache, dass ein Kind länger krank ist, in der Alltagshektik einer Klasse verloren. Schultheis schlägt deshalb klare Strukturierung der Anwesenheit vor: Ist ein Kind krank, wird eine farbige Wäscheklammer neben dem Namen befestigt und bei längerer Krankheit dem Kind "Krankenpost" zugestellt (Schultheis 1998).



### 2.4.3 Verwöhnstunde

Schule ist für viele Kinder eine harte Angelegenheit. Wenn Anstrengung und Schule gleichzeitig thematisiert werden, wundert sich niemand. Denn Schule wird erfahrungsgemäss von den meisten Menschen mit harten Leistungsanforderungen und selektiven Strukturen in Verbindung gebracht. Angesichts dieser auch möglicherweise Lernlust und –motivation eindämmende Bedingungen ist es durchaus sinnvoll, auch einige Kontrapunkte in der Wahrnehmung der Schule zuzulassen. Maria Wigger schlägt eine bestimmte Zeit pro Woche als Verwöhnstunde vor. Damit meint sie: "Eine feste Zeit in der Woche ist für Traumreisen oder Körperübungen reserviert. Organisatorisch bietet es sich an, den Tag mit dieser Verwöhnstunde, statt des Morgenkreises zu beginnen. (Wigger 2000, Typoskriptfassung, Zit. nach Kaiser 2006, S.85). An Materialien sind für eine derartige Verwöhnstunde Isomatten oder Decken, Kissen für die Kinder und ein CD-Player mit Entspannungsmusik-CD bereitzustellen. Das Ritual der Verwöhnstunde muss in Zusammenarbeit mit den Kindern aus den ersten Erfahrungen gemeinsam gestaltet werden.

### 2.4.4 Wanderbuch

Eine wichtige Funktion von Ritualen ist es, die Verbindungen und sozialen Zusammenhalt zu schaffen. Besonders produktiv erscheint es zu sein, dass wichtige schulische Inhalte mit verbindungsstiftenden Ritualen kombiniert werden. Dazu schlagen Butters / Gerhardinger für das Bücherlesen eine wichtige Form der Bedeutungsverstärkung von Büchern vor. Sie nennen es "Wanderbuch" und meinen damit: "Am Anfang eines Monats wählen die Schüler aus der Klassenbücherei ein Buch aus, das zum Wanderbuch des Monats erklärt wird. Wer es in Gebrauch hat, liest darin zu Hause. Wenn im Morgenkreis das Zeichen an der Tafel hängt, erzählt er seinen Mitschülern, was er gelesen hat. Danach übergibt es das Buch einem Mitschüler. Das Verfahren beginnt wieder von vorn" (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.87)

### 2.4.5 Abwechseln: Knaben - Mädchen

Bei interessanten Aufgaben wechseln sich Jungen und Mädchen immer ab. Je lebendiger der Unterricht in der Primarschule ist, umso mehr Handlungsanlässe gibt es, bei denen die Kinder um die hervorgehobenen Handlungsmöglichkeiten konkurrieren, wie Spielleiter eines Spiels sein, die Triangel / Pauke / Trommel zur Begleitung spielen, etc. Gerade weil in der konkreten Situation die jeweilige Sache im Vordergrund steht, unterläuft der Lehrperson sehr leicht der Fehler, die sich besonders wild gestikulierend meldenden Jungen zu bevorzugen. Dagegen hilft die präventive Regel, dass immer einmal ein Junge dran kommt und einmal ein Mädchen. Dies ist eine einsehbare Regel und minimiert auch bei den Jungen das Gefühl, die Lehrperson ziehe doch nur die Mädchen vor.

### 2.4.6 Listenführung

Gerade im Primarschulalter sind Knaben und Mädchen besonders aktivitätsfreudig, sie wollen die Tafel putzen, die Blumen giessen, das Klassentier füttern etc. Gerade beim Gerangel um interessante Aufgaben kann es leicht passieren, dass Mädchen weniger zum Zug kommen, als die Knaben. Schon im ersten Schuljahr bietet es sich an, den situativen Machtkampf um derartige privilegierten Aufgaben abzuschwächen, indem für jede der heiss begehrten Möglichkeiten eine Namenliste aller Kinder der Klasse für alle leicht zugänglich aufgehängt wird. Der Vorschlag, Listen, wer was tun darf (vgl. Schltheis 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.88), zu führen, ist in der Praxis recht verbreitet. Er kann noch durch eine weitere Strukturierung ergänzt werden, so ist es sinnvoll, gerade angesichts immer noch bestehender Unterschiede in der Behandlung und der Wahrnehmung von Mädchen und Knaben (vgl. Röhner/ Thies, 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.88), abwechselnd ein Mädchen und einen Junge auf dieses Liste zu setzen.

### 2.4.7 Buchberichtewurm

Kinder können sich oft nicht vorstellen, wie viel sie nach und nach in der Klasse leisten. Dieses zu veranschaulichen ist eine wichtige Aufgabe, um das Selbst- und Leistungsbewusstsein der Klasse zu stärken. Als eine konkrete Möglichkeit dazu bietet es sich an, jeweils den Buchtitel und den Buchautor von jedem Buch, das von den Schülerinnen und Schülern gelesen wurde, auf ein bestimmtes einheitliches Papierformat zu schreiben. So entsteht schon nach einigen wenigen Monaten eine erstaunlich lange Papierschlange mit all den gelesenen Büchern, die an der Decke der Klasse oder an anderen Stellen mit viel Erweiterungsplatz aufgehängt werden kann. Das Ritual könnte auch noch erweitert werden, indem man die Zahl der Bücher, die der Klasse schon bekannt ist zählt, oder man die beliebtesten Autoren (Autoren von denen am meisten Bücher gelesen wurden) bekannt gibt.

### 2.4.8 Rote und gelbe Karten

Rote und gelbe Karten zu vergeben ist ein Regelsystem aus dem Fussball, das sich durch die Verwendung fast zu einem Ritual herausgebildet hat. In unserer durch den Fussballsport stark geprägte Kultur ist dieses Regelsystem hoch besetzt und positiv anerkannt. Von daher ist der Transfer auf schulische Kontexte durchaus plausibel. Die roten und gelben Karten werden im Unterricht durch eine Person, möglichst wechselnd, dann vergeben, wenn nach der vorher ausführlich diskutierten Klassenordnung ein Kind massiv gegen die vereinbarten Regeln des Fair-Play in der Klasse verstösst. Hier sind die Grenzen eines Rituals hin zur blossen Disziplinierung sehr fließend. Wenn das Vergeben roter und gelber Karten annähernd ein Ritual werden soll, müssen vor allem die szenischen Bedingungen interessant und bedeutungsvoll gestaltet werden. So ist es denkbar, dass drei Kinder gleichzeitig auf den jeweiligen Paragrafen der Klassenordnung zeigen oder den Text leise murmeln, um den Sinn des Kartengebens über den blossen Disziplinierungsakt hinaus zu verstärken.

### 2.4.9 Amulett für schriftliche Arbeiten

Schule ist eine selektive Einrichtung. Leistungsüberprüfung ist unvermeidbar. Deshalb wäre es sehr wichtig, dass Kinder nicht durch Angst vor Versagen in diese Überprüfungssituationen weniger Leistung bringen als sie könnten. Hier empfiehlt es sich besonders, durch Rituale vor Arbeiten die irrationale Angst zu reduzieren.

Eine Möglichkeit ist es, sich analog den indianischen Amuletten einen kleinen Stoffbeutel mit glückbringenden Objekten herzustellen und diesen Beutel vor schriftlichen Prüfungen erst in die Hand zu nehmen, eine Minute gemeinsam ruhig zu denken und anschliessend für die Dauer der Arbeit auf den Tisch zu stellen.

So ein Amulettbeutel lässt sich leicht herstellen. Benötigt werden dazu kleine Stoffquadrate und Faden. Gemeinsam werden auf Ausflügen (in den Wald usw.) haltbare Objekte gesucht, von denen jedes einzelne Kind vermutet, dass sie ihnen Glück und Erfolg bringen. Kastanien, getrocknete Blätter, Federn, Tannzapfen, Steine oder auch andere Dinge sind in diesem Kontext denkbar. Wichtig ist dabei, dass das einzelne Kind diesen Dingen Schutz- und Beruhigungswirkung zuschreibt. Die Dinge werden dann gemeinsam in den eigenen Stoff hineingelegt, von Stoff umschlossen und mit dem Binfaden zugeknötet. Fertig ist das individuelle Amulett.

### 2.4.10 Ich- Buch

Das Ich-Buch hat immer mehr Bedeutung gerade für das erste Schuljahr bekommen, je mehr Ich-Identität und Sozialerziehung wichtig genommen werden. Für Lehrerinnen und Lehrer gibt ein derartiges Ich- Buch auch diagnostisch wichtigen Aufschluss, weil authentische Kinderäusserungen, Hinweise über die Entwicklung von Selbstkonzept und Lebensvorstellungen jedes einzelnen Kindes erfahrbar werden, was im Unterrichtsverlauf oft nur schwer zu bewältigen ist.

Ein Ich-Buch der Klasse kann sich aus verschiedenen einzelnen Ich- Blättern zusammensetzen.

Konkret geht es bei einem Ich- Buch um eine Sammlung von Seiten zu bestimmten thematischen Anregungen rund um das Ich. Dazu gibt es eine grosse Zahl an möglichen Anregungen. Hier seien nur einige mögliche Themen genannt, zu denen Kinder in das Ich-Buch malen oder schreiben können:

- Der Buchstabe, mit dem mein Name anfängt.
- Mein Steckbrief (Name, Wohnort, Geburtstag, Alter)
- Meine Handabdrücke
- Meine Lieblingsfarbe
- Wenn ich gross bin
- Meine Freundin / mein Freund
- Wovor ich Angst habe
- Was ich gut kann
- Mein Hobby
- Mein Lieblingstier
- Die Wörter kann ich schon richtig schreiben
- Mein bester Tag
- Mein traurigster Tag
- usw.

Wichtig bei allen Ich-Buch-Themen ist es, dass die Kinder zur Themenstellung freie Hand bekommen, was genau sie auf ihr Blatt malen oder schreiben. Denn es ist ein Ich-Buch, bei dem es keine Vorschriften von Lehrpersonen hinsichtlich der Inhalte geben darf.

Der kommunikative Austausch der Kinder über ihre Ich-Bücher macht es möglich, dass Kinder sich selbst besser kennenlernen, die Verschiedenheiten in der Klasse besser erkennen und sich über sozial- emotionale Themen austauschen.

Wegen der grossen pädagogischen Möglichkeiten eines Ich-Buches, ist es sinnvoll, es als Ritual einzuführen, indem ihm ein besonderer Platz, ein besonderer Zeitraum in der Woche zugewiesen wird, an dem der Austausch der verschiedenen Ich-Buch-Ergebnisse stattfindet.

### 2.4.11 Kummerkreis

Kinder brauchen zum lernen Glücklichein. Und Glücklichein ist unmöglich, wenn nicht auch die negativen Seiten betont werden. Und Kinder habe Kummer, sehr viel Kummer, den ihre Lehrpersonen, aber auch die Wissenschaft kaum sehen. Deshalb ist es wichtig, die Kinder mit ihrem Kummer zu Wort kommen zu lassen, damit sie diesen aussprechen und vielleicht Trost oder Hilfe von anderen bekommen.

Ein derartiger Kummerkreis ist am besten aus aktuellem Anlass einzurichten. Er kann beginnen, wenn die Lehrperson spürt, dass ein Kind traurig ist. Nur wenn dieses Kind es will, wird durch einen dumpfen Ton oder Klang, der Kummerkreis eingeleitet. Für den Kummerkreis sollten die Kinder nicht auf Stühlen sitzen, sonder vielleicht einander näher hocken. In die Mitte des Kummerkreises werden die beiden grossen flachen Kummersteine gelegt oder die Kummerkiste gestellt. Daneben steht ein Kiste oder ein Schüsselchen mit den vielen kleinen Kummersteinen (kleine runde Kieselsteine...). Die Kinder werden gebeten, Kummer abzugeben. Wenn ein Kind sich meldet und "drankommt", sagt es, welchen Kummer es meint, nimmt einen kleinen Kummerstein und legt ihn in die Kummerkiste oder zwischen die grossen, flachen Kummersteine. Die andere dürfen nun Ratschläge geben, wie dieser Kummer beseitigt oder verringert werden kann. Wenn das Kind einverstanden ist, wird diese Runde abgeschlossen. Nun kann - wenn noch mehrere Kinder ihren Kummer ablegen wollen - dieses Ritual wiederholt werden.

### 2.4.12 Erinnerungskiste

In einer Kiste sind viele verschiedene Gegenstände. Die Schülerinnen und Schüler können sich diese in Ruhe anschauen. Vielleicht fällt den Kindern zu einem Gegenstand ein Erlebnis ein. Dieses Erlebnis können sie dann im Stuhlkreis den anderen Kindern mitteilen oder die Kinder können die Geschichten, die ihnen zu den Gegenständen in den Sinn kommen, auch zeichnen.

Bei solchen Erinnerungen kann es sich um Streiterlebnisse, um Erlebnisse die einen besonders geärgert, gefreut haben, um Erlebnisse der Freundschaft, des Glücks, der Angst usw. handeln (Kaiser 1999, Praxisbuch 2, S. 65f, Zit. nach Kaiser 2006, S.98).

## 2.5 Räumliche Rituale

In der Reggio- Pädagogik (vgl. Kreig 1993, Göhlich 1990, Zit. nach Kaiser 2006, S.100) gilt der Raum als der dritte Erzieher. Deshalb werden in den Kindertagesstätten der Region Reggio Emilia gerade die Räume mit besonderer ästhetischer Sorgfalt gestaltet. Wenige bedeutsame Objekte, sei es ein Spiegelzelt oder wunderschön fotografierte Speisen als Speiseplan für die eigene Essensplanung, strukturieren in diesen preisgekrönten pädagogischen Einrichtungen nicht nur die Räume selbst, sondern auch die Handlungen der Kinder. Etwas von dieser Faszination des gestalteten Raumes ist auch in den regulären Schulbetrieb hinüber zu retten. Die Faustregel ist dabei, in allen räumlichen Bereichen von Schule klare ritualisierte Anordnungen zu schaffen. Enja Riegel schlägt dafür mehrere Ebenen vor, um das Zusammenleben in der Schule zu gestalten und Konflikte lösen zu helfen:

- Schülertreff / Gänge: Die Wände in den Gängen und Schülertreffs sind Ausstellungsflächen, um die Ergebnisse aus dem Fachunterricht, den Projekten usw. der Schulöffentlichkeit vorzustellen. Sie werden in regelmässigen Abständen erneuert.
- Klassenraum: Ausgestaltung als "Schulwohnstube" und als vorbereitete Lernumgebung
- Klassenraurtür: Geschlossene Tür bedeute, "Wir wollen nicht gestört werden", offene Tür heisst "Zutritt ist möglich" (Riegel 1994, Zit. nach Kaiser 2006, S.100)
- Neben Klassenraum, Tür, Gang ist auch das Schulgebäude, der Schulhof, das Schulgelände, die Nebengebäude und das gesamte Schulumfeld ein Ort produktiven Gestaltens. Bestimmte räumliche Gestaltungsmöglichkeiten sind auch ritualisiert in das Schulleben oder Leben der Schulklasse zu integrieren. (Kaiser 2006, S. 101)

Allerdings gibt es neben diesen prinzipiell vorhandenen räumlichen Gestaltungsmöglichkeiten besondere räumliche Arrangements, die in Richtung von Ritualen aufzuarbeiten sind.

### 2.5.1 Den Klassenraum ästhetisch gestalten

#### **Die Warteklammer**

"In vielen Schulzimmern gehören Lesecken mittlerweile zum selbstverständlichen Bestandteil der Raumgestaltung. Vielerorts ist jedoch der Platz dafür sehr begrenzt, so dass z.T. oft nur drei bis fünf Schüler die Schmökerecke nützen können. Gefragt ist sie jedoch bei fast allen Kindern. Um einen störungsfreien Wechsel zu ermöglichen, bietet sich die Idee der Warteklammer an. Die fünf Schüler, die in der Lesecke Platz haben, befestigen ihre Namensklammer an der roten Seite des Schildes, d.h. die Lesecke ist besetzt. Die Schüler, die aufgrund des Platzmangels warten müssen, befestigen ihre Klammer auf der grünen Seite. Der Schüler, welcher die Lesecke verlässt, ersetzt die Klammer durch eine aus dem grünen Bereich und teilt diesem Kind mit, dass ein Platz frei ist" (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.101)

#### **Die Wandzeitung der Klasse**

In der Freinet- Pädagogik sind neben vielen offenen Strukturen auch besonders klar ritualisierte Elemente zu finden.

Schultheis (1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.101) schlägt vor, im Umgang mit Konflikten und Problemen das Element der Wandzeitung aus der Freinet-Pädagogik mit Rubriken wie "Ich kritisiere", "Ich möchte gerne" usw. zu übernehmen.

Eine derartige Wandzeitung, die den Prozess des Arbeitens auf einer Meta-Ebene unterstützt, kann viele Konflikte von der emotionalen Ebene in eine sachliche Auseinandersetzung münden lassen. Gerade Kinder, die sich mit ihren Wünschen nicht genug einbringen können, haben durch diese Form die Chance, sich durch

schriftlichen Eintrag auf der Wandzeitung einzubringen. Weitere Rubriken für eine derartige Wandzeitung wären:

"Ich möchte mehr zum Thema...wissen."

"Meine Frage zu diesem Thema sind..."

"Wenn ich Lehrerin/ Lehrer wäre, würde ich..."

Es ist wichtig, dass bei diesem Ritual die Rubriken erst schrittweise erarbeitet werden, damit alle Kinder ihren Sinn verstehen.

### **Ecken der Klasse**

Eine schon früh in den 70er Jahren propagierte Reformidee ist es, den Klassenraum in verschiedene Ecken aufzuteilen. Beispiele für derartige Ecken sind Leseecke, Computerecke, Ausstellungstisch, Versuchsecke, Mathecke usw. Diese Vorschläge haben – wenn wir heute Grundschulen anschauen – enorme Wirkungen gezeigt. Die räumliche Strukturierung des Klassenzimmers in bestimmte Lernecken, denen unterschiedliche Arbeitsformen und Tätigkeiten zugeordnet sind (Schultheis 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.102), lässt sich im Sinne des Ritualkonzeptes noch vielfältig verfeinern.

### **Symbole für verschiedene Dinge, Bereiche etc. in der Klasse**

Mit der Namensnennung wir uns ein Lebewesen oder ein Objekt vertrauter.

Um auch für verschiedene Bereiche einer Schulklasse eine engere Beziehung zu entwickeln, ist es durchaus angebracht, sie zu benennen oder wenigstens durch Symbole voneinander zu unterscheiden. Für derartige symbolische Benennung in einer Klasse gibt es mehrere Einteilungskriterien:

Nach Farben:

rot = Mathecke

blau = Leseecke

gelb = Ausstellungstisch

grün= Computerecke

Wichtig ist, dass diese farbliche bzw. symbolische Benennung ein von den Kindern selbst gewählter Vorgang ist.

Als weitere Möglichkeit bietet sich an, die Ecken nach Tieren, abstrakten Symbolen, frei erfundenen Kunstnamen etc. zu benennen.

### **Puppen – Stofftiere – Klassenmaskottchen und andere**

Viele Leselehrgänge gehen davon aus, dass Kinder attraktive Identifikationsfiguren brauchen. Klassenmaskottchen zur Unterstützung von Ritualen oder als eigenes Ritual werden aus vielfachen positiven Praxiserfahrungen oft vorgeschlagen (Gerdes 1997; Stegmaier / Wedel- Wolff 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.103). Stegmaier / Wedel- Wolff (1997) bezeichnen diese zutreffend als stumme Helfer.

Um das Ritual zu verstärken, empfiehlt es sich, gemeinsam einen Namen für die Symbolfigur der Klasse zu geben. Das Ritual selbst sieht so aus, dass es regelmässige Auftritte der Puppe / des Stofftieres / des Klassenmaskottchens in der Klasse gibt. Die Kommunikation mit dieser Symbolfigur zu Beginn der Unterrichtsstunde ist eine Möglichkeit, aber längst nicht erschöpfend. Gerade die emotionale Besetzung dieser Figuren durch Primarschulkinder ermöglicht es, diese in bestimmten wiederkehrenden Szenen auftreten zu lassen, z.B. wenn etwas Neues eingeführt wird, wenn gemeinsam geübt werden soll oder wenn Abschied von der gemeinsamen Lernsituation genommen wird und differenziert gearbeitet werden soll.

## 2.5.2 Die Klassenraurtür gestalten

### **Tür für alle**

Jedes Kind will in seiner sozialen Gruppe angenommen werden. Der Eintritt in die Schule ist ein sehr wichtiger Übergang von der Familie zur öffentlichen sozialen Existenz. Von daher ist es von hoher Bedeutung für jedes Kind, ob es auch in der Schulklasse angenommen wird. Dazu ist es wichtig, dass jedes Kind schon sieht, dass es dazu gehört. Eine Klassenraurtür, die so gestaltet ist, dass jedes einzelne Kind angenommen ist, ist ein wichtiges Hilfsmittel. Die Tür für alle kann auf verschiedene Weise in diesem Sinne gestaltet werden:

- Auf der Klassenraurtür sind Namensschilder von allen Kindern befestigt.
- Auf der Klassenraurtür sind Fotos von allen Kindern befestigt.
- Auf der Klassenraurtür sind selbst gemalte kleine Bilder von allen Kindern befestigt.
- usw.

Alle diese Abbildungen sollen darauf hinweisen, dass die Klasse eine feste Gemeinschaft ist, die aber auch gleichzeitig aus unterschiedlichen einzelnen Menschen besteht. Die Ritualisierung der Tür für alle lässt sich etwa in der Weise gestalten, dass die Kinder bei Betreten der Klasse zuerst auf das eigenen und/oder auf ein anderes Bild schauen.

### **Türbriefkasten**

An der Tür ist ein grosser Briefkasten befestigt, in dem jeden Morgen entsprechend der Zahl der Kinder Bilder, Wörter oder Botschaften stehen, die auch mit der Projektthematik im Zusammenhang stehen können. Die Kinder dürfen sich bei Eintritt in die Klasse einen Zettel aus dem Briefkasten herausholen und haben dann den eigenen Brief / das eigenen Bild des Tages in der Hand. Sie können darüber im Morgenkreis reden oder einfach nur darüber nachdenken.

### **Inhaltsverzeichnis der Klasse**

Eine sehr einfache Form eines Inhaltsverzeichnisses ist es, dass eine Klassenliste der Klasse an die Tür geheftet wird. Diese Klassenliste lässt sich allerdings auch vielfältig variieren: So ist es denkbar, anstelle der Namen Symbole oder Fotos der Kinder auf dieser Liste nach aussen sichtbar zu dokumentieren.

## 2.5.3 Besondere Plätze in der Klasse

### **"Nischen für uns"**

Schule ist ein öffentlicher Raum, der für viele Kinder gleichzeitig da ist. Dies bedeutet eine ständige soziale Beanspruchung. Ständig muss jedes einzelne Kind sich in Relation zu über zwanzig anderen sehen und verorten. "Nischen für uns" sind gekennzeichnet durch besondere persönliche Präsenz für jedes einzelne Kind. Das Spektrum der Möglichkeiten ist sehr gross, wie für jedes Kind eine individuelle Nische geschaffen werden kann. Hier einige Beispiele:

- eigener Garderobenhaken: Jeden Garderobenhaken durch Bild oder Name kennzeichnen und nur diesem einen Kind zuordnen. Gerade diese nach aussen sichtbaren Schilder lassen sich schön gestalten.
- eigenes Fach für Bücher und Hefte
- eigene Mappenablage
- eigener Ordner
- usw.

## 2.5.4 Schulflurgestaltung

### **Schulflure als atmosphärevolle Lernumgebung**

Schulen verschwenden häufig den zur Verfügung stehenden Raum, indem die Schulflure ausschliesslich als Rennbahn in die Pausen hinaus genutzt werden. Dabei könnten die Flure auch Räume des Verweilens werden. Eine Möglichkeit, diese Flächen zu nutzen, wäre nicht nur durch Bilder an den Wänden, sondern auch durch sonstige Exponate eine atmosphärenvolle Umgebung zu schaffen. Jede Klasse hätte das Recht, für die Dauer eines Monats ihre eigene Flurregion zu gestalten. Dafür gibt es vielfältig Möglichkeiten, von denen hier nur einige vorgestellt werden:

- eine grosse Stoffbahn wird als "Himmel" über den Flur drapiert.
- Eine grosse Pflanze wird im Kübel aufgestellt.
- Eine gemütliche Polsterecke wird eingerichtet
- Eine jahreszeitliches Exponat (Sonnenschirm, Herbstlaub-Rechen, Zweig mit Knospen usw.) wird ausgestellt
- usw.

### **Schulflure als anregungsreiches Schul-Museum mit Ausstellungstischen**

Eine zweite Möglichkeit der Nutzung der Schulflure wäre durch die Bereitstellung besondere Ausstellungstische gegeben. Jede Klasse hat hier die Aufgabe, allmonatlich die Ergebnisse der eigenen Projektarbeit der Schulöffentlichkeit vorzustellen. Hier sind viele Varianten denkbar, die von einfachen Präsentationen, über Mitmach- Versuche, Rückmeldezettel für die Kinder, die die Ausstellung gesehen haben, Aufforderungen zur Ergänzung der Ausstellung und Denkfragen an das Publikum reichen.

## 2.5.5 Gestaltung vom Pausenplatz und umliegenden Gelände

### **Der Pausenplatz als Ort produktiven Gestaltens**

Der Schulhof lässt sich in räumlicher wie auch in szenischer Hinsicht ritualisieren. Unter räumlicher Ritualisierung lässt sich ein Konzept verstehen, bei dem der Schulhof in Zonen aufgeteilt wird, die für bestimmte Bewegungen oder für bestimmte Gruppen vorgesehen ist. Die Fussballplätze und Sandspielecken sind bereits klassische Anfänge für eine Funktionsdifferenzierung von Pausenplätzen. Allerdings gehört zu einer Ritualisierung, dass dies von der Schulgemeinde gemeinsam beschlossene Regelungen sind und durch farbliche Kennzeichnungen oder andere Markierungsformen feierlich gemeinsam initiiert wird. Derartige räumliche strukturierte Ecken eines Schulhofes könnten sein:

Fussballplatz, Ruhezone, Kletterberg, Schattenbaum zum Erholen, Sandkiste, Gartenzone, Tunnelröhren zum durchkriechen, Geschicklichkeitsparcours, Hüpfcken, Labyrinth etc.

Diese hier beispielhaft vorgestellten Möglichkeiten lassen sich nicht synthetisch planen, sondern müssen von den gegebenen räumlichen Bedingungen und den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler gemeinsam gestaltet werden. Wichtig ist es jedoch, dass dieses Regelsystem auch zu besonderer Respektierung der jeweiligen Möglichkeiten führt und gemeinsam getragen wird und nicht von aussen aufgesetzt erscheint.



### **Schulumfeld als Ort produktiven Gestaltens**

Es bietet sich eine Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten, wie Schulen öffentlich in geregelter Kontext auftreten können. Hier seien nur einige Handlungsmöglichkeiten skizziert:

- Altenhilfe im Schulumfeld
- Aktionen zur Müllvermeidung.
- Verschönerungsaktionen

Die Möglichkeiten der Verbindung zum Schulumfeld sind schier unerschöpflich, wichtig ist allerdings, dass die jeweils ausgewählten Aufgaben in einer regelmässigen, verantwortlichen Form durchgeführt werden und immer wieder in die Klassen zurückgemeldet werden.

## **2.6 Verantwortungsrituale**

### **2.6.1 Ämter**

Jedes Kind möchte in der grossen Schulklasse persönlich bedeutsam sein. Deshalb ist es eine wichtige Regel festzulegen, dass jede Schülerin / jeder Schüler mindesten ein Ämtchen für die Klasse hat.

Wichtig bei Ämtern ist es, dass sie nicht nüchtern bürokratisch eingeführt werden, sondern entsprechend den identitätsfördernden Zielen mit grosser symbolischer Betonung ritualisiert behandelt werden. Dazu ist es wichtig dass öffentlich sichtbar klare Listen geführt werden, auf welchen man sieht, wer welches Amt hat.

Zu solchen Ämtchen könnten folgende Aufgaben gehören: Pflanzen giessen, Boden wischen, Wandtafel putzen, Lesecke aufräumen usw. Da es beliebte, sowie unbeliebte Ämter gibt, bietet sich die Möglichkeit, eine Art Rotationsplan zu erarbeiten, sodass die Schüler jede Woche ein anderes Ämtchen haben.

### **2.6.2 Klassenrat**

Mitbestimmung auch der Schülerinnen und Schüler über das schulische Geschehen war schon in der Reformpädagogik ein viel diskutierter Ansatz. Beim Klassenrat handelt es sich um ein gemeinsames Zusammentreffen in der Klasse, um für die anstehenden Aufgaben bzw. Aktionen eine gemeinsame Absprache zu treffen oder gemeinsam Konflikte und Probleme zu besprechen, die alle bzw. mehrer Kinder angehen. Am Ende der Woche oder auch zu einem anderen Zeitpunkt, findet beim Klassenlehrer oder der Klassenlehrerin der Klassenrat statt. Alle sitzen im Kreis. Eine Schülerin oder ein Schüler leitet den Klassenrat (bei relativ jungen Schülerinnen und Schülern kann auch die Lehrperson die Leitung übernehmen). Eine Schülerin oder ein Schüler führt das Protokoll. Für den Klassenrat gibt es viele Varianten (vgl. Kiper 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.112). Im Hinblick auf Ritualisierung ist es wichtig, dass die Regeln und Ordnungen gemeinsam gestaltet werden.

## 3. Rituale in Fächern, Projekten, Lernbereichen und einzelnen Unterrichtsstunden

### 3.1 Der Thinking- Chair

Dieser besondere Stuhl zum Nachdenken im Klassenraum lässt sich inhaltlich in verschiedener Bedeutung besetzen. Er kann wie Schultheis vorschlägt, mehr disziplinierende Funktionen haben, wenn er vorgestellt wird als Stuhl, zu dem man geschickt wird oder den man selbst aufsuchen kann, wenn man über Verhalten nachdenken soll (Schultheis 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.114). Er kann aber auch als Ort des freiwilligen Aufsuchens verstanden werden, als Stuhl, auf den die Kinder dann gehen, wenn sie besondere Fragen haben, sich dem Nachdenken widmen wollen oder einfach mal Ruhe vom schnellen Ablauf des Unterrichts suchen.

### 3.2 Rituale zur Sinneswahrnehmung

#### **Fühlkiste:**

Auch wenn der Umgang mit Fühlkisten mittlerweile weit verbreitet ist, lässt sich dies auch thematisch integrieren. Dazu ist es sinnvoll, schöne mit Stoff oder anderem Dekor beklebte Kisten immer an einer bestimmten Stelle im Klassenraum für alle Kinder zugänglich zu machen. Für das jeweilige Mensch und Umwelt- Thema wird die Fühlkiste wieder neu gefüllt – sei es durch eine jeweils dafür verantwortliche Gruppe oder durch die Lehrperson. Für die übrigen Kinder besteht dann die Anregung, immer wieder die jeweiligen Objekte ertasten zu können (vgl. Kaiser: Praxisbuch handelnder Sachunterricht Bd. 1, 1996. S. 150, Zit. nach Kaiser 2006, S.115)

### 3.3 Talkshow

Momentan sind Talk- Shows verschiedenen Niveaus weit verbreitet. Im Fernsehen immer stärker die Form der Talk-Shows gepflegt. Dabei handelt es sich eigentlich nur um ein moderiertes Gespräch. Zuweilen ist es dabei allerdings möglich, dramatisierende Elemente durch Meinungskontraste oder Persönlichkeitsunterschiede der Beteiligten hervorzubringen.

Da Talk- Shows im Fernsehen und anderen Medien eine hohe Verbreitung haben, ist das Anknüpfen an diese Kunstform leicht zu bewerkstelligen. Es gehören zu Ritualen vor allem vier Grundformen:

- eine Moderatorin / ein Moderator
- ein Name der Talk-Show
- bestimmtes räumliches Arrangement
- feste sprachliche Wendungen bzw. Kommunikationskultur (z.B. darf Persönliches erfragt werden oder nicht, dürfen Fangfragen gestellt werde oder bleibt das Gespräch plätschernd klatschartig an der Oberfläche usw.)

Eine derartige Talkshow als Ritual – etwa zum Abschluss einer thematischen Einheit oder aber zum Aktualisieren von Vorerfahrungen zu Beginn einer Unterrichtseinheit oder eines Projektes – ist geeignet, um eine breite Palette an Aspekten zur Thematik in der Klasse vorzustellen.

## 4. Rituale für die Freie Arbeit und differenzierte Gruppenarbeit

### 4.1 Freie Arbeit

In der Freien Arbeit besteht in besonderem Masse die Gefahr, dass Wahlmöglichkeiten mit Beliebigkeit und Offenheit mit Diffusität verwechselt wird. Deshalb ist es durchaus sinnvoll, über Rituale auch in die Freie Arbeit Struktur hineinzubringen. Dazu gibt es allerdings bislang in der Literatur kaum Vorschläge. Aus den Merkmalen der Freien Arbeit lassen sich jedoch spezifische Formen der Strukturierung von Differenziertheit entwickeln. Einige Beispiele dazu sind im Folgenden aufgeführt:

#### 4.1.1 Abgrenzung: der rote Kegel

Insbesondere szenisch sind gerade in der Freien Arbeit Abgrenzungsrituale von Bedeutung, weil damit jedes Kind sich die eigene Arbeitsatmosphäre deutlicher schaffen kann. Butters und Gerhardinger (1996) schlagen ein Abgrenzungsritual unter dem Titel "der rote Kegel" vor. Damit meinen sie konkret: "In Phasen der freien Arbeit, in denen von den Schülern eine Vielfalt verschiedener Arbeit mit unterschiedlichen Materialien in wechselnden Sozialformen durchgeführt werden, muss das Recht des einzelnen Schülers, in Ruhe arbeiten zu können, besonders beachtet und respektiert werden. Um störende verbale Kommunikation zu vermeiden, stellt derjenige, der absolut in Ruhe arbeiten möchte, einen roten Kegel auf seinen Tisch. Solange dieses Symbol der Abgrenzung für alle sichtbar ist, darf der Schüler von keinem anderen (Lehrkraft eingeschlossen) gestört werden." (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.118-119)

#### 4.1.2 Helfer-Kärtchen für Flüsterkinder

Das Lern- und Arbeitstempo im Unterricht ist so vielfältig wie die Kinder selbst. Hier ist ein grosser Bedarf, dieses klar zu regeln, wenn nicht ständig Nachfragen von Kindern aus verschiedenen Richtungen Überforderungssituationen für die Lehrperson hervorrufen sollen. Gerdes schlägt vor, Kinder als Helfer einzusetzen. So ist es möglich, bestimmte Kinder zu "Flüsterkindern" zu ernennen und dies mit der Überreichung einer Karte zu dokumentieren. Wer über eine derartige Helferkarte verfügt, darf nun sowohl von den anderen um Hilfe gebeten werden, als auch aktiv durch den Raum gehen und anderen Kindern auf Wunsch flüsternd helfen. (Gerdes 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.119)

#### 4.1.3 Auszeit

Schule ist nicht nur für Lehrkräfte, sondern auch für jedes einzelne Kind anstrengend – weniger wegen der einzelnen Lernaufgaben als vielmehr wegen der vielen gleichzeitigen interpersonalen Beziehungen und Veränderungen. Darum ist es wichtig, Kindern auch Pausen zu ermöglichen – und zwar nicht nur die verordneten gemeinsamen, sondern auch individuelle. Sustek (1995, Zit. nach Kaiser 2006, S.120) schlägt vor, dass Kinder jederzeit im Unterricht Auszeit nehmen können und einen anderen Raum aufsuchen dürfen. Freie Arbeitsphasen bieten den strukturellen Rahmen für selbstbestimmte Pausen. Um deren Wert zu steigern, empfiehlt es sich, diese zu ritualisieren. Für die Auszeit gibt es verschiedene Möglichkeiten der Signalisierung: so könnte zum Beispiel ein spezielles Auszeitschild auf den eigenen Arbeitsplatz gestellt werden.

#### 4.1.4 Wo bin ich gerade?

Farbbänder oder Karten für die Einzelarbeit / Freie Arbeit sollen den eigenen Stand des Lernprozesses nach aussen zeigen und zur Selbstvergewisserung beitragen. Als Kategorien, denen jeweils eine Farbe zugeordnet werden kann, sind denkbar:

- Ich denke und will nicht gestört werden.
- Ich kann mich nicht gut konzentrieren.
- Ich möchte mehr zu diesem Thema lernen.
- Ich langweile mich etwas.
- Ich möchte schnell vorankommen und will keine Fragen.

Diese oder andere Farbschilder strukturieren nicht nur den Prozess der Freien Arbeit, sondern ermöglichen sowohl gezieltere Hilfestellung wie auch die Selbstreflexion der eigenen Arbeitens im Sinne von Metakognition.

#### 4.1.5 Lernzonen

Die Freie Arbeit bringt durch die dabei präsentierte Vielfalt an Materialien für viele Kinder das Problem, dass sie kaum noch durchschauen, welche Möglichkeiten es gibt. Deshalb ist es durchaus sinnvoll verschiedene Zonen im Klassenraum einzurichten, die nach Themen oder Fachgebieten geordnet Aufgaben oder Fragen enthalten. Auch eine Differenzierung nach Schwierigkeitsgrad (vgl. Bönsch 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.121) der Aufgaben oder nach Grundwissen bzw. Vertiefungswissen lässt sich in verschiedenen Lernzonen unterbringen.

### 4.2 Gruppenarbeit

Schon Gauding (1922, Zit. nach Kaiser 2006, S.122) verwies auf die besondere sozialerzieherisch Bedeutung der Gruppenarbeit, indem er zwischen den beiden Seiten, der Arbeitsteilung und der Arbeitsvereinigung, unterschied. Gruppenarbeit hat so verstanden wesentliche mit dem kooperativen Zusammentragen von Gruppenarbeitsergebnissen zu tun. Diese neuerdings mit Teamfähigkeit bezeichnete Kompetenz wird auch als Produkt von Ritualen gesehen: "Teamfähigkeit ist eine komplexe psychische Disposition, die sich in Verhaltensmuster konkretisiert, die jedes Individuum in einer bestimmten Bandbreite erlernen kann, die auch als soziale, kommunikative oder interpersonale Kompetenz bezeichnet wird. Diese Herausbildung dieser Kompetenz vermag durch die Pflege von Ritualen, die Momente der Reflexion und Vorsatzfassung enthalten, gefördert zu werden." (Sustek 1996, S.35, Zit. nach Kaiser 2006, S.122). So verstanden ist Gruppenarbeit also nicht allein eine Sozialform zur Effektivierung der Lernergebnisse, sondern auch eine des sozialen und emotionalen Lernens.

#### 4.2.1 Karten für die Gruppenarbeit

Gruppenarbeit läuft oft so ab, dass die Kinder zusammensitzen, ein oder zwei Kinder den inhaltlichen Prozess in die Hand nehmen und der Rest der Gruppe beobachtend teilnimmt. Damit alle dieses selbstorganisierte Arbeiten strukturierter wahrnehmen, sind Rituale von grosser Bedeutung. So können verschiedene Farbkarten den Typus der Gruppenarbeit symbolisieren, z.B. Aufgaben lösen = gelb; vergleichen = rot; Beispiele finden = blau; beobachten, entdecken = grün; verschiedene Gesichtspunkte herausarbeiten = orange; etc. Neben diesen Farbsymbolen ist es auch sinnvoll, die erwarteten Arbeitsergebnisse festzuhalten, z.B. vorher zu definieren, wie viele Aspekte

mindestens bei der Arbeit herausgefunden werden sollen. Dementsprechend enthält die Gruppe 5 Karten (oder 4, 6, 7...), auf die sie die bei der Sache / dem Text die jeweils gefunden Gesichtspunkte notieren sollen und ein grosses Zusatzblatt für weitere Gedanken.

#### **4.2.2 Methode 66**

Die Methode 66 kann auch als Methode 77, 55, 44 variiert werden. Peterssen zählt sie zu den Kommunikations- und Kooperationsmethoden (Petersen 1999, S. 201, Zit. nach Kaiser 2006, S.123) und meint, dass 6 Kinder für 6 Minuten sich zu einer Thematik austauschen. Durch die kurze Zeitspanne und die ritualisierte Struktur ist es leichter möglich, dass spontane Äusserungen zur Thematik gesammelt werden können. Peterssen empfiehlt diese Methode zur Erhebung der Lernvoraussetzungen. Insofern würde dieses Ritual auch in die Gruppe der Anfangsrituale für Projekte oder Unterrichtsvorhaben einzuordnen sein.

#### **4.2.3 Gruppenturnier**

Gruppenarbeit ist nicht nur eine Methode für arbeitsteilige Auseinandersetzung zu Projektthemen, sondern auch ein Weg, um Wissen anzueignen und zu üben. Peterssen (1999, S. 135, Zit. nach Kaiser 2006, S. 123-124) schlägt vor, am Ende von Gruppenarbeitsphasen zum Wissenserwerb Gruppenturniere zu veranstalten. Dabei sollen nach der Arbeitsphase in Form eines Wettbewerbs so viele Fragen wie möglich, die auf Fragekärtchen notiert werden, von den beteiligten Gruppen beantwortet werden. Als regelmässiger Abschluss von wissensrelevanten Gruppenphasen kann auch dies als Ritual gestaltet werden.

## 5. Rituale in Gesprächskreisen

Das gemeinsame Denken im Gespräch setzt voraus, dass Rituale der Versicherung wechselseitigen Wohlwollens und Regeln der Gesprächsführung eingeübt werden. Gerade um den sehr komplexen Prozess bei Gesprächskreisen zu strukturieren und ihm mehrere Ebenen zu verleihen, sind hier zumindest Regeln besonders wichtig. Wollen wir allerdings, dass diese Formen in Gesprächen quasi wie selbstverständlich von allen Beteiligten als deren eigenes Bedürfnis praktiziert werden, müssen Regeln auch emotional bedeutsam für alle ritualisiert werden. Hier sollen einige Rituale zur Entwicklung einer differenzierten Gesprächskultur vorgestellt werden.

### 5.1 Erzählstein (Sprechstab)

Vom Erzählstein (oder Sprechstab) im Sitzkreis ist in der Literatur schon früh berichtet worden (Hasse 1994; Gerdes 1997, Zit. nach Kaiser 2006, S.125). Dementsprechend ist seine Verbreitung relativ weit gelungen. Das Muster dieses Rituals sieht relativ simpel aus: Alle Erzählsequenzen innerhalb des Morgenkreises werden durch den Einsatz des Erzählsteins geregelt. Dieser gibt die einfache Regel vor, dass nur das Kind sprechen darf, welches den Stein in der Hand hält. Alle anderen hören während dieser Zeit zu. Der Gebrauch des Erzählsteins sollte jedoch sparsam sein, um nicht jede authentische Kommunikationsform zu ersticken. (vgl. Wigger 2000, Typoskriptfassung, Zit. nach Kaiser 2006, S.125).

Die Funktionen des Erzählsteins können von vielen verschiedenen anderen Gegenständen erfüllt werden, so unter anderem durch einen Gesprächsstab, durch Sprechkarten oder Sprechfrüchte. Wichtig ist nur, dass dieser einmal eingeführte Gegenstand im Mittelpunkt des Interesses steht und immer wieder eingesetzt wird. Die Bedeutung dieses Erzählsteins lässt sich auch durch die Sorgfalt seiner Aufbewahrung verstärken, z.B. indem er in einem bestimmten schönen Glasgefäß aufbewahrt wird oder auf ein zartes Wattlepolster gelegt wird. Wichtig an der rituellen Bedeutung ist, dass die Spannung bei allen aufrecht erhalten wird und gemeinsam die Kommunikation durch das Erzählstein-Ritual mehr Gewicht bekommt. (Kaiser 2006, S.126)

### 5.2 Reissverschlussprinzip bei der Gesprächsführung

Abwechselnd ist ein Mädchen oder ein Knabe beim Unterrichtsgespräch an der Reihe. Diese Methode zur Dämpfung männlicher Redegewalt und –lust bedienen sich mittlerweile Frauen verschiedener politischer und gewerkschaftlicher Gremien. In der Schule ist die Durchführung denkbar einfach, weil in Gesprächskreisen die männliche Selbstdarstellungssucht dadurch gebremst wird, dass nach jedem Redebeitrag eines Jungen gleich ein Mädchen an der Reihe ist. Damit können aber nur themenbezogene Wortbeiträge etwas gerechter verteilt werden; mit dieser Methode gelingt es nicht, Zwischenrufe und Störungen der Jungen, die die Aufmerksamkeit der Lehrkraft auf sich ziehen, zu bremsen.

## 5.3 Sitzregeln im Stuhlkreis

Neben der Lehrperson sitzt auf der einen Seite ein Mädchen, auf der anderen ein Junge. In diesem Falle geht es einmal umgekehrt darum, weibliche Rangvorteile zugunsten gleicher Entwicklungsmöglichkeiten der Jungen zu beschneiden. Mädchen suchen aufgrund ihrer Sozialisation und den gesellschaftlichen Erwartungen oftmals Nähe zur Lehrperson, während sich die Jungen in dieser Hinsicht eher zurückhalten. Doch auch Jungen sollen lernen, Gefühlsqualitäten deutlicher wahrzunehmen und zu schätzen und dazu ist das Suchen von Nähe eine wichtige Lernerfahrung. Um diese Erfahrung auch für Jungen zu entwickeln, ist es sinnvoll, im Sitzkreis die eine Seite dicht neben der Lehrperson für Jungen, die andere für Mädchen zu reservieren. Jungen haben jedenfalls nicht von vornherein den Mut, derartige Bedürfnisse zuzugeben und überlassen sonst den in dieser Hinsicht schnelleren Mädchen das Feld.

## 5.4 Ritual Demokratie

Rituale in der Schule haben den Sinn, nicht nur für die Gegenwart Stabilisierung zu geben und atmosphärevolle Lernumgebungen zu schaffen, sondern auch zukünftige situative Handlungsformen einzuüben. Für kontroverse Debatten im Kreis empfiehlt es sich, demokratische Abstimmungsverfahren zu üben. Dazu gibt es verschiedene Rituale beim Auszählen im Kreis nach den Fragen: Wer stimmt zu? Wer sieht diese Eigenschaft auch? Wichtig ist es bei diesen Auszählungen, dass nicht nur die Mehrheitsmeinung siegt, sondern dass auch der Minderheitsschutz gewährleistet wird.

## 5.5 Positive Verstärkung

Die Schule ist und bleibt eine Institution des Leistungsvergleichs. Alle Kinder suchen darin nach Anerkennung ihrer Leistung. Dies kann auch ritualisiert geschehen, indem es für die ständig gewünschte positive Verstärkung nach vorher vereinbarten Regeln (z.B. alle klatschen, wenn jemand großen Mut hatte, eine Gegenmeinung zu begründen) Erfahrungsmöglichkeiten zu schaffen.

## 5.6 Selbstregulierung

Zwar sind Rituale immer in einen bestimmten Kontext eingebunden. Aber manche Rituale können sich auch fast unbemerkt vollziehen. Sie enthalten dementsprechend sehr viel vorherige symbolisch vermittelte Auseinandersetzung. Eine sehr wirksame rituelle Form ist in Gesprächskreisen die Selbstregulierung von Regeln. Maschwitz schlägt dazu eine Möglichkeit vor: Wenn mehr als einer redet, halten alle inne, sobald sie es merken. Andere Varianten der Selbstregulierung wären, darauf zu achten, dass die Redebeiträge anderer beachtet werden oder dass die jeweils redende Person angeschaut wird. (Maschwitz 1998, Zit. nach Kaiser 2006, S.130)

## 5.7 Fish-bowl (Aquarium)

Diese Form der Gesprächsorganisation, Peterssen (1999, S. 38, Zit. nach Kaiser 2006, S.131) nennt sie Aquarium, besagt, dass der Gesprächskreis aus einem Aussenkreis und einem Innenkreis hergestellt wird. Nur der Innenkreis hat das Rederecht, während alle Teilnehmenden des Aussenkreises zuhören. Bei bestimmten Signalen oder nach zeitlichen Vereinbarungen besteht die Möglichkeit, dass einige den Innenkreis verlassen und die Plätze für andere Kinder aus dem Aussenkreis zur Verfügung stellen. Als Ritual lässt sich die Fish-bowl-Methode regelmässig für die Auswertung von Arbeitsphasen oder den Abschluss von Projekten bzw. Vorhaben einsetzen.



## 6. Rituale zum psycho-motorischen und emotionalen Lernen

Gerade weil Unterrichtsstunden oft eine grosse Anspannung von Kindern verlangen, ist es zu tradiertem Methodenwissen geworden, innerhalb von Unterrichtsstunden häufigen Methodenwechsel zu planen, um die Aufmerksamkeit zu fokussieren. "Entspannungsphasen, gezielt im Unterricht eingebaut, ermöglichen die dringend erforderliche Rhythmisierung von Anstrengung und Anspannung einerseits und Entspannung andererseits" (Weich 1998, S. 13, Zit. nach Kaiser 2006, S.131).

Neuerdings werden gerade für diese Funktion, Elemente verschiedener Art in die Stunden eingefügt, um die Kinder zu Ruhe und Aufmerksamkeit zu animieren. Diese Möglichkeit hat an Aktualität gewonnen, nachdem die Diskussion über veränderte Kindheit und die Zunahme an Verhaltensproblemen wie Konzentrationsstörungen und Schlafstörungen und sogar psychomotorischer Beeinträchtigungen von Schülerinnen und Schülern wie "Magen- Darm-Probleme" (Weich 1998, S.13, Zit. nach Kaiser 2006, S.131) stärker in den Mittelpunkt gerückt ist. Aber auch die emotionalen Ziele insgesamt sind in den letzten Jahren stärker in die pädagogische Debatte aufgenommen worden.

### 6.1 Rituale des Gefühlsausbruchs

Bestimmte arrangierte Möglichkeiten des Gefühlsausdrucks haben zunächst eine rein didaktische Funktion. Es geht dabei um bestimmte emotionale Lernziele von denen angenommen wird, dass sie im alltäglichen Leben nicht oder zumindest nicht hinreichend genug erlernt werden. Häufig geht es dabei um Gefühlsdimensionen wie Dominanz, Widerstandsfähigkeit, Zärtlichkeit oder Empathie (Röhner 1984, Zit. nach Kaiser 2006, S.132). Charlotte Röhner hat diesen Ansatz des gezielten emotionalen Lernens erstmals grundschulpädagogisch transferiert und einem breiteren Publikum vorgestellt. Gerade im Kontext der Geschlechterdebatte spielen diese Dimensionen eine bedeutsame Rolle (Kaiser 1997/ Röhner 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.132). Es herrscht zwar grossen Konsens in der Frage, Kindern auch emotionale Möglichkeiten zu eröffnen, die sie von allein nicht ohne weitere Hilfe schaffen, aber das Praxiswissen ist zu dieser Frage ausgesprochen dürftig.

#### 6.1.1 Wie geht es dir?

Die Symbolik von freundlichem oder traurigem Gesichtsausdruck mit einfachen Zeichnungen ist Kindern sehr vertraut. Als Ritual ist es möglich. Im Abschlusskreis durch Umhängen eines freundlichen bzw. traurigen Gesichts (welches auf ein Karton gemalt wurde) die eigenen Gefühle auszudrücken. Butters / Gerhardinger schlagen vor, dies als Anlass zu nehmen, dies gezielt für zwei Kinder zu ermöglichen: "Zwei Kindern (freiwillige Meldung) wird durch das Umhängen eines freundlichen bzw. eines traurigen Gesichts am Tagesende die Möglichkeit gegeben, im Abschlusskreis über ihre Gefühle an diesem Vormittag zu reflektieren" (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.132). Durch die ritualisierte Struktur wäre es möglich, nach und nach allen Kindern den Mut zu machen, ihre wahren Gefühle in der Gruppe offenzulegen und nicht bei oberflächlichen Rückmeldungen zu bleiben.

## 6.1.2 Stimmungsbarometer/ Gefühlsbarometer

Stimmungsbarometer stellen den Versuch dar, sich selbst der jeweiligen Stimmung zu vergegenwärtigen. Dazu könnte für jedes Kind eine Skala von 1 bis 100 auf einem Kartonstreifen markiert werden. Mit einer verschiebbaren Büroklammer können die Kinder dann das eigene Stimmungshoch oder Stimmungstief zur Selbsteinschätzung dokumentiert (vgl. Kaiser 1999, Praxisbuch 2, S.67, Zit. nach Kaiser 2006, S.133). Eine Variante des Stimmungsbarometers schlägt Butters / Gerhardinger (1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.133) vor:

"Zum Ende des Schultages markieren die Schüler mit einem Strich oder einem Punkt Auf dem Stimmungsbarometer, wie sie sich gerade fühlen. Danach können sie, wenn sie wollen, mündlich, schriftlich oder bildhaft ihre Empfindungen ergänzen: "Ich freue mich so weil..."; "Ich hab Angst vor...": "Heute fühle ich mich..." usw. Auf diese Weise werden die Schüler intensiv in ihrer Selbstwahrnehmung geschult. Zugleich aber erleben sie auch stärker die Gefühle der andern und sie lernen, sich gegenseitig zu helfen."

Eine Variante des Stimmungsbarometers ist das Gefühlsbarometer (aus: Tiarks (Glück) 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.133). Ein Gefühlsbarometer kann neben einer Kleeblattform auch mit einer Blanco- Lernspielscheibe hergestellt werden. Auf die untere Scheibe können sehr viele Adjektive zum Ausdruck verschiedener Gefühle gesammelt werden. Wenn nun die obere Scheibe mit der Aussparung gedreht wird, taucht immer wieder ein neues Wort für Gefühle auf. Jedes Kind dreht gleichzeitig sein eigenes Gefühlsbarometer zu Beginn der Stunde so weit, dass es das am besten zutreffende Gefühl des Augenblicks einstellen kann.

Beide Formen dienen der Möglichkeit, für Kinder den Weg zur emotionalen Selbsteinschätzung zu eröffnen. Gleichzeitig wird durch die ritualisierte Form die Selbstverständlichkeit unterschiedlicher Gefühle unterstrichen.

## 6.1.3 Das Wutkissen

Schule tendiert als Institution zur Schönfärberei. Diktattexte enthalten eher süßliche-liebliche Wörter (Brügelmann / Richter 1994, Zit. nach Kaiser 2006, S.133). Auch die Sozialerziehung ist eher auf die Betonung von Freundschaft und Zusammenhalt orientiert als an Konflikten. Dadurch verschwinden diese jedoch nicht, sondern können nur umso destruktiver wirken. Deshalb ist es wichtig, gerade gezielt solche Rituale auszuwählen, die auch negative Gefühle zulassen. Butters / Gerhardinger nennen ein Ritual in diese Richtung "Das Wutkissen". Damit meinen sie den folgenden konkreten Ablauf: Eines der Sofakissen der Leseecke oder des Sitzkreises, ist das Wutkissen. Immer, wenn sich ein Kind über etwas furchtbar ärgert und einen Wutanfall bekommt, kann es das Wutkissen nehmen und daraufboxen und –schlagen. Vielleicht will das Kind das Kissen danach noch in die Wutecke schleudern. Bestimmt ist dann alles leichter, die Wut ist abgeflaut und das Kind kann wieder in Ruhe mitarbeiten (vgl. Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.133-134)

### 6.1.4 Wörterbrunnen

In Schulklassen nimmt in den letzten Jahren die verbale Gewalt zu. Schimpfwörter, deren Sinn oft gar nicht verstanden wird, kursieren auch schon in Primarschulklassen. Verbale Belehrungen oder Missbilligungen durch Lehrkräfte zeigen dabei oftmals wenig Wirkung. Deshalb ist es sinnvoll, um die aggressionssteigernde Eigendynamik derartiger verbaler Beschimpfungen etwas zu bremsen, ein Ritual zu praktizieren, bei dem böse Wörter in einen schön gestalteten selbst erstellten Wörterbrunnen hineingeworfen werden. Als Brunnen lässt sich ein grosser Tonblumentopf verwenden, der aussen von allen mit guten Wörtern beschriftet wird. Der Wörterbrunnen steht an einem festen Platz in der Klasse, daneben liegen viele unbeschriftete Kärtchen. Sobald ein "böses" Wort in der Klasse fällt, haben diejenigen, die dies in den Mund genommen haben, die Aufgabe, die "bösen" Wörter in den Brunnen zu werfen. Dafür müssen sie vorher aufgeschrieben werden. (Kaiser 2006, S.136)

### 6.1.5 Unser Freundschaftsbuch

In einem Freundschaftsbuch werden Fotos aller Kinder der Klasse auf DIN-A4-Bögen Papier geklebt. Für positive Freundschaftsbekennungen und Geschichten muss neben den Bildern noch ausreichend Platz sein. Die mit Fotos beklebten Seiten werden aufeinandergelegt. Mit einem Locher werden auf der einen Seite zwei Löcher gestanzt, durch die eine Kordel zur Befestigung gezogen wird. Das fertige Freundschaftsbuch wird immer wieder zu bestimmten Zeiten in die Mitte des Stuhlkreises gelegt. Nach und nach werden Geschichten zur Freundschaft mit diesen Kindern, aber auch lustige oder traurige Geschichten mit ihnen zu den Fotoseiten eingeklebt (vgl. Kaiser 2000b, S.63, Zit. nach Kaiser 2006, S.138)

### 6.1.6 Freundschaftsbotschaften

Auf kleine Zettel schreiben die Kinder ihren eigenen Namen. Diese Loszettel werden eingesammelt und anschliessen darf jedes Kind eins der Lose ziehen. Nun weiss es, für welches Kind es eine Freundschaftsbotschaft schreiben soll. Danach muss aus einem Stapel von verschiedenen farbigen Papierkarten, eine passende Farbe für das Kind auf dem Loszettel ausgesucht werden. Im dritten Schritt wird darauf eine Freundschaftsbotschaft geschrieben. Anschliessend wird die Botschaft in einen Briefumschlag gelegt und mit Namen des Kindes, dem die Botschaft gilt, beschriftet. Die Briefumschläge werden verteilt, dürfen aber während der Schulzeit nicht geöffnet werden, sondern erst zu Hause (vgl. Kaiser 2006, S.61, Zit. nach Kaiser 2006, S.138)

## 6.2 Imaginative Entspannungsrituale: Vorstellungsbilder

Im Rahmen motorisch-emotionaler Lernanregungen haben die imaginativen Entspannungsrituale (Fantasiereisen...) einen besonderen Stellenwert. Man geht davon aus, dass durch das Praktizieren von Entspannungstechniken die Fähigkeit erworben wird, jederzeit und überall die vegetative Umschaltung des Körpers einzuleiten (z.B. von Leistung zu Erholung, von Aggression zu Ruhe usw.). Ausserdem soll die Konzentrationsfähigkeit gesteigert und Ängste abgebaut werden. Es gibt jedoch noch keine hinreichend überzeugende Untersuchungen, die diese Wirkungen belegen. Die behaupteten Effekte sind dennoch nicht ganz abzuweisen. Zumindest zeigen Praxiserfahrungen, dass Primarschulkinder durch derartige Entspannungsformen zu Ruhe kommen und dies auch gern tun.

Es ist jedoch bei allen diesen Formen der Entspannung darauf zu achten, dass die Grenzen von Schule und Therapie deutlich bewahrt werden, denn in der Schule darf grundsätzlich keine Therapie stattfinden. Komplette Formen der progressiven Muskelrelaxion, des autogenen Trainings, des Yoga o.ä. können und dürfen nicht durchgeführt werden. Aber auch pädagogisch gewendete Formen, die lediglich einzelne Elemente therapeutischer Formen aufgreifen und modifiziert entwickeln, stossen an Grenzen. Denn nicht alle Kinder sind in der Lage, sich den Intentionen derartigen Übungen gemäss zu verhalten. (vgl. Weich 1998, S. 14-15, Zit. nach Kaiser 2006, S.139)

### 6.2.1 Fantasiereisen

Die Fantasiereise ist eine Möglichkeit, um kindgemäss und auch gefühlsbetont, einen entspannten Zustand gezielt herbeizuführen. Durch die körperliche Veränderungen, wie Entspannung der Skelettmuskulatur, Gleichmässigkeit und Verlangsamung der Atmung, Verminderung des Sauerstoffsverbrauchs, Absinken der Herzfrequenz und Veränderungen der elektrischen Hirnaktivität, werden Veränderungen im emotionalen Erleben hervorgerufen. Diese Entspannungseffekte werden mit zunehmender Übungsdauer schneller und effektiver erlebt (vgl. Weich 1998, S.13, Zit. nach Kaiser 2006, S.139).

Für die Durchführung von Fantasiereisen empfiehlt Weich (1998, S.15, Zit. nach Kaiser 2006, S.138), dass die Lehrperson mit einer ruhigen Stimme beginnt und dabei eine Musik mit ca. 60 Schläge pro Minute, die dem Ruhepuls entsprechen, erklingen zu lassen. Dabei wird eine Geschichte zur Vorstellungsbildung langsam erzählt. Die Geschichte sollte nur offene positiv formulierte Wendungen enthalten und Spielraum für das eigene Fantasieren lassen. Wichtig ist ausserdem, dass bei Fantasiereisen durchaus die Gesetze der Logik ausser Kraft gesetzt werden dürfen. Am Schluss einer Fantasiereise sollte die Geschichte abgeschlossen werden, die Sprache wieder schneller werden, tief- ein und ausgeatmet werden und die Augen wieder geöffnet werden (Weich 1998, S.16, Zit. nach Kaiser 2006, S.138)

Peterssen (1999, Zit. nach Kaiser 2006, S.140) schlägt wiederum fünf formale Schritte für Fantasiereisen vor, nämlich 1. Rahmen schaffen, 2. Einleitung und Entspannung, 3. Durchführung (frei oder gelenkt), 4. Zurückholen, 5. Auswertung.

## 6.3 Ruherituale

### 6.3.1 Mandala Ausmalen

Der Marktführer in dieser Richtung ist gegenwärtig das Mandala-Malen. Es wurde schon sehr früh empfohlen (Sustek 1995, Zit. nach Kaiser 2006, S.141-142). Ein mit klaren Umrissen vorgefertigtes Kreisgebilde mit differenzierter innerer Strukturierung wird zum farbigen Ausmalen durch die Kinder vorgegeben. Da diese Formen sehr schön gestaltet sind und es verschiedene regelmässige Flächen gibt, üben die Mandalas tatsächlich Anziehungskraft auf die Kinder aus. Beim ursprünglichen Sinn des Mandalas im buddhistisch beeinflussten Kulturkreis gibt es allerdings eine tiefere Bedeutung. Mandalas sind dort archetypische Symbole, die unterbewusst Wahrnehmungen ausdrücken. Sie symbolisieren durch die geschlossene harmonische Form die Vollkommenheit und sprechen durch die Kreisform das Ganze von Welt und Schöpfung an. Mandalas werden verschiedene Förderdimensionen zugeschrieben, wie Übung von Form- und Farbempfindung, Feinmotorik, Selbstsicherheit, innere Gelassenheit, Ordnung, Sicherheit, Zufriedenheit, Konzentrationsfähigkeit oder sind gar von schöpferischer Energie. Die Ruheförderung scheint aus Beobachtungen in Schulklassen belegbar zu sein.

### 6.3.2 Malen nach Musik

Das Malen nach Musik ist ein sehr einfach herstellbares Ritual. Wichtig ist, dass alle Kinder einen bequemen Platz auf dem Boden oder am Tisch haben. Ausserdem braucht jedes Kind einen grossen Bogen Papier, sowie Bleistifte oder auch Farbstifte. Zu meditativer Musik darf jedes Kind für sich malen. Das Malen zu Musik hat eine entspannende Wirkung und die Kinder können durch dieses Malen ihre persönlichen Gefühle ausdrücken

### 6.3.3 Knuddelkopf

Auf einen mit Sand gefüllten und zugeknöteten Luftballon wird ein Gesicht gezeichnet. Besonders unruhigen Schülern wird der Knuddelkopf in Störsituationen wortlos auf den Tisch gelegt. Durch das feste Drücken und Knuddeln des Ballons verändert dieser seine Form und wirkt beruhigend auf das Kind (Butters / Gerhardinger 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.143).

## 6.4 Psycho-motorische Entspannungsrituale

### 6.4.1 Körperstrecken - Körperhaltung – Körperbewegung

Durch den Körper gehen die Gefühle und Entwicklungsmöglichkeiten hindurch. Deshalb können wir an der Körpersprache oft so genau die Gefühlslage verstehen (vgl. Rosenbusch 1995, Zit. nach Kaiser 2006, S.143). Zum Teil ist die Gefühlslage den betroffenen gar nicht so genau bekannt, während Aussenstehende sehr wohl den gramgebeugten Rücken, den flinken davoneilenden Bewegungsrhythmus oder die schwerfällige Sitzhaltung auffällt. Um die eigenen Körpersprache flexibler zu gestalten, ist es sinnvoll bestimmte Bewegungsvariationen zu beherrschen. Diese in einem Ritual zu üben, bei dem mal Körperstrecken, mal Beugen oder mal das Zusammenballen der Fäuste zur Aufgabe zählt, ist ein sinnvoller Weg, den eigenen Weg des Körperausdruck bewusst zu üben und dabei gleichzeitig motorische Ausdrucksmöglichkeiten in der Schule generell eröffnet zu bekommen.

### 6.4.2 Schüttelübung

Für eine Schüttelübung schlägt Claudia Schomaker folgende Anweisungen vor: "Sie hilft, wenn ihr müde und angespannt seid. Schüttelt den ganzen Körper! Fangt bei den Knien an. Schüttelt alles, auch die Hände und Finger. Nur eure Füße müssen fest am Boden stehenbleiben. Während ihr euch schüttelt, lasst ihr alles von euch abfallen. Alles, was ihr nicht gebrauchen könnt. Weg damit Spürt ihr nun, dass euer Körper wieder frisch geworden ist?" (Schomaker 2000, S. 109, Zit. nach Kaiser 2006, S.144).

### 6.4.3 Der Löwe

Die Übung "der Löwe" eignet sich als Ritual in Klassen, bei denen Aggressionen und Konflikte eine grosse Rolle spielen. Eine mögliche Anweisung zur Übung "der Löwe" könnte folgendermassen lauten: "Habt ihr euch geärgert oder seid ihr ungeduldig? Dann kniet euch hin und setzt euch auf die Fersen. Die Hände ballt ihr zu Fäusten. Legt sie auf die Knie und atmet tief ein. Richtet euch innerlich auf! Beim Ausatmen steckt ihr die Zunge heraus und spreizt die Finger. Gleichzeitig brüllt ihr wie ein Löwe, tief aus dem Bauch. Wiederholt die Übung mehrmals" (Schonmarker 2000, S.109, Zit. nach Kaiser 2006, S.144)

### 6.4.4 Edu- Kinästhetik

Brain-Gym-Übungen können zum Beginn eines Schultages einen festen ritualisierten Stellenwert bekommen. Dabei wird für diese Übungen nur wenig Zeit benötigt. Welche Körperseiten oder -teile überkreuzt zusammenbewegt werden, ob Hände mit Füße, Zehen mit Fingern oder die Arme als Elefantenrüssel ist dabei nicht primär. In der Literatur gibt es vielfältige Anregungen (vgl. Dennison 1995, Zit. nach Kaiser 2006, S.145). Wichtig ist, dass die Kinder sich des Grundgedankens des Kreuzens beider Körperseiten bewusst werden und nicht überfordert werden, sondern Spass an derartigen Übungen haben.

### 6.4.5 Partnermassagen

Massagevarianten, die an bestimmte Mensch und Umwelt- Themen gebunden sind, breiten sich allmählich im Primarschulalltag aus, Wettermassage auf dem Rücken eines anderen Kindes, bei dem die Regentropfen etwa mit klopfenden Fingerkuppen auf dem Rücken imitiert werden (vgl. Praxisbuch 1, Kaiser 1996, S. 221, Zit. nach Kaiser 2006, S.145) oder die Pizzamassage (Biermann u.a. 1995), um eine Sensibilität für Taktilen zu erwerben, sind mittlerweile sehr verbreitet. Diese Massagen können jedoch auch beliebig abgeändert und auf verschiedene Themen angepasst werden.

## 6.5 Sensorische Entspannungsrituale

Zu diesem Bereich zählen zunächst wenig als Rituale erkennliche traditionelle sensu-motorische Fingerspiele oder Körperberührungen in Verbindung mit Versen. Jackel (1999, Zit. nach Kaiser 2006, S.147) fokussiert ihr Verständnis von schulischen Ritualen überwiegend auf diesen Komplex, der eher dem vorschulischen Bereich zugeordnet ist. Hier liegen die Funktion des Rituals weitgehend in der Beruhigung des Kindes und ist weniger mit der Anregungsseite des schulischen Kontextes zu verbinden. Deshalb werden hier nur wenige Rituale aus diesem Bereich herausgegriffen, die sich auch im schulischen Kontext spezifisch entwickeln lassen

### 6.5.1 Blindenführung

Mit einer imaginativen Einstimmung beginnt dieses bekannte Bewegungsspiel, das sich gut eignet, um eine Projektphase einzuleiten. Zu sanfter Musik sollen sich alle Personen paarweise durch den Raum bewegen. Eine Person, die die Blindenrolle spielt, muss sich die Augen blickdicht verbinden lassen und wird nun von der anderen Person so durch den Raum geführt, dass andere Personen und Gegenstände nicht berührt bzw. gar angestossen werden. Wenn die Musik aufhört, endet auch die gemeinsame Blindenführung. Dieses Ritual eignet sich hervorragend, um gegenseitiges Vertrauen zu üben und ist damit ein guter Einstieg in schwierigeren Arbeitsphasen in der Schule.

## 7. Rituale um das Lernen zu lernen

Lernen ist ein produktiver menschlicher Vorgang. Lernen kommt durch Aktivität und Motive der einzelnen Menschen zustande. Denn Lernen ist ein eigenaktiver, selbsttätiger Prozess. Damit Lernen überhaupt beginnt, muss seitens der Lernenden ein Widerspruch zwischen subjektiven Fähigkeiten und der erfahrenen gesellschaftlichen wie natürlichen Realität wahrgenommen werden. Die Eigenaktivität der Lernenden ist dabei etwas sehr wichtiges. Wichtig für das Lernen ist nicht das Lehren, welches nur orientieren kann, sondern das Handeln und Kommunizieren. Deshalb muss das Lernen der Kinder im Mittelpunkt der Grundschulreform stehen. Erst im Wechselspiel von Anregung und Frage, Angebot und Staunen sowie Herausfordern kann Lernen sich entwickeln.

Lernen ist besonders produktiv, wenn dabei die zentralen lernoptimierenden Möglichkeiten eingeschlossen werden. Dazu zählen:

- Produktivitätszuwächse beim Lernen dadurch, dass Kinder von Kindern lernen.
- Produktivitätszuwächse durch differenziertes, an Lernvoraussetzungen anknüpfendes Lernen.
- Motivationssteigerung und Kompetenzerweiterung durch praktische Kontexte von Lernen
- Fokussierung und Motivationssteigerung durch sinnvolles Lernen

Darüber hinaus ist es von grosser Bedeutung, inwieweit die Lernenden ihren eigenen Lernprozess bewusst steuern können und im Sinne von Metakognition (vgl. Peterssen 1999, S.192 f., Zit. nach Kaiser 2006, S.149) ihre eigenen Lernprozesse reflektieren können. Dazu zählt metakognitive Bewusstheit wie auch Handlungs- und Methodenkompetenz.

Lernen zielt in der heutigen Informationsgesellschaft nicht mehr auf eine Ansammlung von Faktenwissen, sondern hat die Aufgabe Begründungswissen, Zusammenhangswissen und Erschliessungswissen zu entfalten. Das Lernen zu lernen steht also im Zentrum.

Die Möglichkeiten für Rituale des Lernen- Lernens ist unerschöpflich. Einige Beispiele sollen hier erwähnt werden:

### 7.1 Advance Organizer

Damit die Schülerinnen und Schüler einen Überblick über die folgende geplante Lernphase haben kann ein advance Organizer eingesetzt werden. Bei diesem geht es darum, den Lernenden die nächsten Lernschritte und Lernaufgaben offen zu legen. Diese Form des advance Organizers (vgl. Peterssen 1999, S. 35, Zit. nach Kaiser 2006, S.153) lässt sich als Ritual zu Beginn einer Unterrichtseinheit aber auch eines Unterrichtstages oder gar einer Unterrichtsstunde durchführen.

### 7.2 Mind-mapping

Mind-mapping (Peterssen 1999, S.204, Zit. nach Kaiser 2006, S.153) ist eine Technik zur Visualisierung von Gedankenzusammenhängen und drückt die netzartigen Zusammenhänge von Wissen in einer grafischen Netzstruktur aus. Dabei werden Oberpunkte und Unterpunktes sowie ihre Beziehung zueinander in Verbindung gesetzt. Als Ritual hat das Mind-mapping seinen Stellenwert zu Beginn einer Unterrichtseinheit, um die Vorerfahrungen der Klasse zu strukturieren, aber auch zur grafischen Präsentation von Ergebnissen.



## 7.3 Clustering

Clustering ist eine mit dem Mind-mapping vergleichbare, aber weniger anspruchsvolle Form der grafischen Darstellung (vgl. Peterssen 1999, S.56, Zit. nach Kaiser 2006, S.153). Hier soll nur eine einfache Form der Gedankengliederung grafisch entwickelt werden. Vorangegangen sind freie Assoziationsketten zu einem thematischen Stichwort, die erst anschliessend einer gedanklichen Gliederung unterworfen werden. Wichtig ist, dass der Ausgangsbegriff vorgegeben wird. Als Ritual lässt sich das Clustering bei zusammenfassender Gruppenarbeit von individuellen Notizen einführen.

## 7.4 Feedback

Auch die Fremdschätzung ist eng mit der Selbsteinschätzung verbunden. Deshalb sind alle Formen des Feedbacks zum gelaufenen Unterricht auch gleichzeitig Formen der Selbstreflexion. Peterssen (1999, S.95ff, Zit. nach Kaiser 2006, S.153- 154) schlägt neben dem traditionellen schulischen Feedback durch Leistungsbeurteilung der Lehrpersonen verschiedene Formen des eigenaktiven Feedbacks von Schülerinnen und Schülern vor:

- 3 mal 3 Feedback (gemeint ist, dass zur letzten Stunde / Einheit jeweils drei positive, drei negative und drei Verbesserungsvorschläge genannt werden)
- Feedback- Zielscheibe (gemeint ist eine grafische Aufarbeitung von verschiedenen Sektoren / Kategorien und Ausprägungsgraden (vgl. Peterssen 1999, S.97, Zit. nach Kaiser 2006, S.153- 154)
- Selbsteinschätzungsbogen

Wenn eine dieser Formen des Feedbacks regelmässig am Ende des Tages oder einer thematischen Einheit steht, kann durch szenische Arrangements daraus ein Ritual entstehen.

## 8. "Kinder lernen von Kindern"

Bisher haben sich die Erneuerungen in der Primarschule vor allem auf Seiten der Lehrkräfte niedergeschlagen. Eine wichtige Dimension die das Unterrichten wesentlich erleichtern könnte, ist bislang in der Grundschuldebatte noch wenig beachtet worden, nämlich das "Kinder lernen von Kindern" (vgl. Scholz 1996, Zit. nach Kaiser 2006, S.154)

Dieser Gedanke ist keineswegs neu. Peter Petersen führte durch altergemischtes Lernen schon in den 20er Jahren Systeme des Lehr-Lernens zwischen älteren und jüngeren Schülerinnen und Schülern ein. Gerade in der Informationsgesellschaft, in der sich das Wissen ständig wandelt, wird es immer wichtiger, dass es neben dem traditionellen Unterricht auch Phasen gibt, in denen Schüler selbstständig arbeiten. In diesen Stunden ist es wichtig, dass ältere Schüler den jüngeren etwas erklären und beibringen. Ausserdem ist im Alltagswissen an Grundschulen folgendes bekannt:

- Kinder können den Gleichaltrigen gut etwas erklären.
- Die Sprache der Gleichaltrigen ist für ein Kind oft besserverständlich, als die der Lehrperson.
- Kinder nehmen von ihresgleichen viel eher eine Mahnung, sich an die Regeln zu halten, an, als von Erwachsenen.
- Für Kinder ist die Gruppe der Gleichaltrigen in der Schule ausserordentlich wichtig und sie können schon allein daraus Motivation ziehen.

Wir müssen uns fragen, warum dieses pädagogische Wissen nicht offen ernst genommen wird, sondern allenfalls nebenbei oder gar heimlich angewendet wird. Wenn dies tatsächlich ein Potenzial zur Verbesserung der Lernqualität ist, warum geben wir diesem Weg nicht Raum im Rahmen des Grundschulalltags. Gerade während der Freien Arbeit wäre es wichtig, dass ältere Kindern jüngeren helfen. Aber auch im üblichen Unterricht wird zu wenig daran gedacht, den Lernanregungen durch andere Kinder Entfaltungsmöglichkeiten zu eröffnen. Bestenfalls in der Stillarbeit wird dieser Weg durch den Hinweis "Hilf doch einmal deinem Pulnachbarn!" ansatzweise betrieben. In den USA wird unter dem Etikett "peer-education" oder "peer-teaching" ein weites Feld neuen pädagogischen Denkens entwickelt. Durch diese "peer-education" bzw. das "peer-teaching" werden die Schüler in ein zentral geleitetes System eingebunden. Die Eigenverantwortung der Kinder wird durch dieses pädagogische Denken angesprochen, die bei Kindern auch das Gefühl der persönlichen Bedeutsamkeit vermittelt.

Mit dem Konzept "Kinder lernen von Kindern" ist jedoch nicht nur das gegenseitige Helfen gemein, sondern zu diesem Konzept gehören mindestens noch diese folgenden Aspekte:

- Das Wissen und Können von Kindern wird ernst genommen. Das, was einzelne Kinder wissen, wird in den gemeinsamen Gesprächskreis oder in das Projektlernen eingebracht und hat Gewicht für den weiteren Verlauf des Unterrichts. Das Vorwissen der Kinder wird so quasi zum eigentlichen Lehrplan (Carle 1995 / Carle 2000, Zit. nach Kaiser 2006, S.154).
- Der seit Jahrzehnten geforderte Rollenwechsel der Lehrkräfte vom klassischen Pauker hin zur Beratung von Lernprozesse kann dadurch, dass den Gesprächen und Lehr-Lernprozessen innerhalb der Kindergruppe ein wesentlicher Raum zugebilligt wird, einen wichtigen Schritt weiter ausgebaut werden.
- Kinder werden in ihren anthropologischen Besonderheiten beachtet. Das heisst, der Unterricht wird so gemacht, dass zwischen den Kindern lebendige Lerndynamik und Lernlust geweckt wird.

In diesem Sinne sind die folgenden Praxisbeispiele von Ritualen zu verstehen.

## 8.1 Einzel- Patenschaften von Kindern höherer Klasse

Hier sollen nicht die Merkmale und Prinzipien altersgemischten Lernens näher vorgestellt werden, sondern nur ausschnittsweise die ritualisierte Form von Einzelpatenschaften (vgl. Laging 1999, Zit. nach Kaiser 2006, S.156)

Der pädagogische Sinn der Patenschaften, dass ältere Kinder jüngeren helfen, aber ihnen auch Geborgenheit und Sicherheit bieten, dafür allerdings selbst an Bedeutung im Schulleben finden und somit den Sinn ihrer Tätigkeit anschaulich erfahren, muss auch in der Form der Rituale zum Ausdruck kommen. Von daher sind folgende Möglichkeiten der Ritualisierung von Einzelpatenschaften sinnvoll:

- Feierliche Vorstellung und Begrüßung von Patenschaftsparen auf dem Schulhof.
- Benutzen eines gemeinsamen Partnerschaftsheftes, in das gemeinsame Lernaufgaben, aber auch gemeinsame Mitteilungen und gegenseitig gewidmete Bilder eingetragen werden.
- Patenschaftstag: Die Patenschaftspare sagen öffentlich, was sie als nächste gemeinsame Lern- oder Erlebensaufgabe vorhaben.

## 8.2 Patenschaften durch höhere Klassen

Eine gesamte Klasse (4., 5. oder 6. Klasse) kann die Patenschaft für eine neue erste Klasse übernehmen. Für diese Form lassen sich die folgenden Einzelrituale entwickeln:

- Vorbereitung und Herstellen der Schultüte für die Einschulungsfeier
- Vorbereitung der Klassezimmerschmuck der ersten Klasse für den ersten Schultag.
- Patenschaftswand: Die Patenschaftsklasse heften Bilder und Texte zur Dokumentation der Klassenpatenschaft an einer öffentlich sichtbaren Patenschaftswand an.

## 8.3 Hilfekarte aufstellen

In allen Grundschulen ist es bekannt, dass während der Einzelarbeits- oder Freiarbeitsphasen die Kinder immer wieder ihre Lehrkräfte bestürmen, weil sie etwas wissen wollen oder Hilfe suchen. Dadurch wird gezieltes Fördern einzelner Kinder ständig unterbrochen. Da auch Kinder in der Lage sind, anderen zu helfen und damit die Lehrpersonen zu entlasten, ist es für flexible Hilfen sehr sinnvoll, dass dieses in ritualisierter Form zugelassen wird. Dazu ist es wichtig, dass für den Fall des Hilfebedarfs Karten vorbereitet werden, die auf dem Pult als symbolischer Hilferuf aufgestellt werden können. Damit gezielt geholfen werden kann, empfiehlt es sich durch Zeichen oder Farbgebung auszudrücken, in welchem Bereich Hilfe gesucht wird, z.B. bei der Rechtschreibkorrektur, beim Bedienen des Computers in der Klasse, beim Lösen von Mathematikaufgaben etc.

## 8.4 Alarmstufe

Bei diesem Ritual darf ein Kind durch Aufstellen einer Karte am Arbeitstisch (z.B. rot = Achtung, sofort Hilfe; orange = Hilfe ist schon nötig; gelb = ein wenig Hilfe brauche ich heute noch) die Dringlichkeit des eigenen Hilfebedarf abgestuft mitteilen und somit anderen Kinder animieren sofort oder möglichst bald zur Hilfe zu diesem Kind zu gehen. Ausgleichend wäre immer noch die Möglichkeit gegeben, dass Kindern durch die Lehrkräfte geholfen wird, wenn die selbst organisierte Hilfe nicht effektiv genug funktioniert.

# Bewegungspausen

# 1. Spiele zum Abbau von Unruhe und Erregung

## 1.1 Arbeitnehmer

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Schülerinnen und Schüler stehen oder sitzen im Kreis. Ein Kind wird zum Spielleiter und nennt Tätigkeiten, die dann von den Mitschülerinnen und Mitschülern pantomimisch ausgeführt werden müssen. Der Spielleiter beginnt zum Beispiel mit "hüpfen" und alle anderen Kinder beginnen dann die entsprechende Bewegung auszuführen. Wichtig ist, dass mit Tätigkeiten begonnen wird, die viel Bewegung erfordern und möglichst den ganzen Körper beanspruchen. Nach und nach sollten die geforderten Tätigkeiten dann immer ruhiger werden, bis die Schüler schlussendlich ganz ruhig dasitzen oder dastehen und tief ein- und ausatmen.

### Variationen:

- Damit nicht nur immer ein Kind (der Spielleiter oder die Spielleiterin) Anweisungen gibt, kann das Spiel auch so organisiert werden, dass jedes Kind einmal an die Reihe kommt und eine Anweisung geben darf. So beginnt ein Kind mit einer Anweisung. Nachdem die Tätigkeit ausgeführt wurde, darf das Kind, das rechts von ihm steht eine neue Tätigkeit nennen.

### Besonderes:

Besonders gut geeignet um Bewegungsunruhe von Kinder abzubauen. Hilft aber auch Nervosität zu dämpfen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.2 Blinzeln

### Vorbereitung:

Keine

### Durchführung

Für dieses Spiel braucht man eine ungerade Anzahl von Mitspielern und Mitspielerinnen, die sich paarweise hintereinander in einem Kreis aufstellen. Der eine Spieler bzw. die eine Spielerin die übrig bleibt, versucht nun, durch Anblinzeln den "Vordermann" eines der Pärchen zu sich herzulocken. Dessen Partner lässt den "Vordermann" jedoch nicht einfach so gehen, sondern versucht diesen festzuhalten. Gelingt es das, bleibt der "Vordermann" bei ihm und der Spieler/die Spielerin blinzelt einen anderen "Vordermann" an. Gelingt es einem "Hintermann" jedoch nicht den "Vordermann" festzuhalten, so wird dieser zum neuen Blinzler. Das Kind das davonlaufen konnte, stellt sich dann hinter das Kind das ihn angeblinzelt hat.

### Variationen:

- Bei diesem Spiel können sich die "Vordermänner" auch auf Stühle setzen, hinter denen ihre Partner stehen. Ein Stuhl muss dabei natürlich immer frei bleiben.

### Besonderes:

Dieses Spiel eignet sich gut für kurze Unterbrechung angespannter Beschäftigungen, zum Abbau aufkommender Unruhe und zur Entspannung (z.B. bei Gruppenarbeiten usw.)

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 1.3 Gehen wie...

**Vorbereitung:**

Musik auswählen und bereitstellen

**Durchführung:**

Die Lehrperson lässt Musik laufen und gibt den Schüler/-innen Anweisungen, wie sie sich im Rhythmus der Musik bewegen sollen. So zum Beispiel wie

- ein alter Mann
- ein Wanderer, der einen schweren Rucksack trägt
- Jemand der barfuss über spitze Steine geht.
- ein Kind das auf den Zehenspitzen umherschleicht
- eine Mutter, die einen Kinderwagen schiebt
- usw.

**Variationen:**

- Die Anweisungen müssen nicht von der Lehrperson gegeben werden. Auch die Schülerinnen und Schüler können diese Aufgabe übernehmen und ihre Ideen einbringen

**Besonderes:**

Die Beleitung durch ein Rhythmusinstrument erleichtert die pantomimischen Bewegungen, besonders für ungeübte und bewegungsgehemmte Kinder. Das Spiel ist geeignet um Unruhe und Spannung zu mildern.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



### 1.4 Nachbarspiel

**Vorbereitung:**

Einen Stuhlkreis machen

**Durchführung:**

Alle Schüler/-innen bis auf Einen sitzen im Kreis (auf Stühlen). Für den übriggebliebenen Spieler hat es keinen Stuhl mehr vorhanden. Er geht deshalb auf einen beliebiges Kind im Kreis zu und fragt: "Wen hättest du gerne als Nachbarn?" Das angesprochene Kind nennt nun die Namen zweier Mitschüler/-innen, die daraufhin so schnell wie möglich versuchen sollen, mit seinen ursprünglichen Nachbarn die Plätze zu tauschen. Dabei versucht das stehende Kind aus der Kreismitte, einen der frei werdenden Stühle zu erwischen. Wer am Ende dieses Platzwechsels keinen Stuhl mehr bekommt, muss in der Mitte bleiben und das Spiel von neuem beginnen.

1. – 6  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.5 Nummertausch

### Vorbereitung:

Nummernkärtchen vorbereiten (mindestens so viele wie Anzahl Schüler/-innen)

### Durchführung

Die Nummernkarten werden gemischt und jeder Schüler und jede Schülerin zieht nun blind eine Nummer (evt. aus einem Säckchen). Diese Nummer muss streng für sich behalten werden.

Nun setzen sich alle Schüler/-innen, bis auf einen, in den Kreis. Der übrige Spieler steht in der Kreismitte und ruft zwei beliebige Nummern auf. Die beiden Kinder, die die entsprechende Nummer gezogen haben, müssen nun ihre Plätze tauschen. Das Kind in der Mitte muss während des Platzwechsels versuchen, einen der Plätze zu erwischen. Gelingt ihm dies, wird das Kind, für welches keinen Platz mehr übrigbleibt zum neuen Nummernaufrufer.

### Besonderes:

Im weiteren Spielverlauf haben die Spieler Vorteil, die aufmerksam sind und ein gutes Gedächtnis haben, da diese mit der Zeit wissen, welches Kind welche Nummer hat. So können die Namen mit der Zeit strategisch geschickt aufgerufen werden.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.6 Fruchtsalat

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung

Alle Schüler und Schülerinnen sitzen im Kreis. Nun teilt die Lehrperson die Schüler/-innen in mehrere Obstsorten ein, so z.B. Erdbeeren, Äpfel, Bananen usw. Nun wird ein Kind ausgewählt, welches in die Mitte darf. Der Stuhl des Kindes wird beiseite gerückt. Das Kind, das nun in der Mitte des Kreises steht, ruft nun zwei Obstsorten auf, z. B. "Äpfel" und "Bananen". All die Mitschüler/-innen die zu diesen Obstsorten gehören, müssen ihre Plätze tauschen. Dabei versucht das Kind das die Obstsorten aufgerufen hat, auch einen Platz zu ergattern. Das Kind das schliesslich übrigbleibt, geht nun in die Mitte und ruft wiederum zwei Obstsorten auf, die dieses Mal tauschen müssen. Ruft er jedoch "Fruchtsalat", so müssen alle Mitspieler und Mitspielerinnen ihre Plätze wechseln.

### Variationen:

- Anstatt mit Früchten vom Fruchtsalat, können natürlich auch andere Dinge oder Lebewesen verteilt werden, so z.B. Tiere aus dem Zoo, Blumen aus dem Garten usw.
- Eine weitere Variante ist die, dass das Kind das in der Mitte des Kreises steht, verschiedene Anweisungen gibt. So könnte es zum Beispiel sagen: "alle, die heute zum Frühstück Müsli gegessen haben!". Alle Kinder, zu denen diese Anweisung passt, müssen dann aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Natürlich könnten auch folgende Anweisungen gegeben werden: "Alle, die eine Brille tragen!", "alle die blaue Augen haben!", "alle die gerne Schokolade essen!" usw.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten





## 1.7 Orchesterprobe

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Jeder Schüler und jede Schülerin erzeugt einen Ton, der sich wenn möglich deutlich von den Tönen der anderen Schüler/-innen unterscheidet. Haben alle "ihren" Ton gefunden, beginnen sie auf ein Zeichen der Lehrperson, diesen Ton leise zu summen. Durch vorher vereinbarte Kommandos kann die Lehrperson im Laufe des Spiels nun die Lautstärke, sowie das Tempo aller "Instrumente" oder auch nur von einzelnen "Musikern" oder von "Musiker-Gruppen" verändern. Hebt die Lehrperson z.B. die Arme, heisst das "lauter", senkt sie die Arme, heisst das "leiser". Winkt sie mit erhobenen Armen, heisst das "lauter und schneller". Macht sie mit beiden Armen beruhigende Bewegungen, heisst das "langsamer und ruhiger" usw. Breitet sie beide Arme aus und hält sie still, bedeutet das "Pause". Alle Instrumente müssen dann schlagartig verstummen.

### Besonderes:

Ist das Spiel einer Klasse erst einmal bekannt, so eignet es sich immer wieder für schnelle Beruhigungspausen zwischendurch, gerade bei verbaler Unruhe oder allgemeinem "Schwätzen".

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.8 Pferderennen

### Vorbereitung:

Einen Stuhlkreis machen

### Durchführung:

Alle Schüler/-inne sowie auch die Lehrperson sitzen im Kreis. Sie ahmen Geräusche und Stimmungen bei einem Pferderennen nach. Das beginnt damit, dass sich alle auf die Oberschenkel patschen. Diese Bewegung wird während des gesamten Spiels beibehalten. Zusätzlich gibt die Lehrperson durch Zwischenrufe und Vormachen an, was jeweils zu tun ist:

- "Rechtskurve": alle legen sich nach rechts;
- "Linkskurve": alle legen sich nach links;
- "Hürde": alle deuten mit erhobenen Armen und kurzem Aufstehen einmal eine Sprungbewegung an;
- "Doppelhürde": alle deuten zweimal die gleiche Sprungbewegung an;
- "Zuschauertribüne": alle jubeln;
- "Wassergraben": alle blubbern mit den Finger an den Lippen;
- "Photographen": alle sagen "klick, klick" und knipsen mit einer imaginären Kamera Photos.

### Variationen:

- Die Liste der verschiedenen Zwischenrufe kann durch beliebige weitere Geräusche und Bewegungen ergänzt werden.
- Das Spiel muss nicht sitzend, sondern kann auch stehend durchgeführt werden.

### Besonderes:

Das Spiel eignet sich gut zum Abbau von verbaler und motorischer Unruhe.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.9 Riese und Zwerg

### Vorbereitung:

Evtl. Geschichte einmal im Voraus durchlesen.

### Durchführung:

Die Lehrperson erzählt die Geschichte vom grossen Riesen und vom kleinen Zwerg und begleitet sie mit entsprechenden Bewegungen, die von allen Schüler/-innen mitgemacht werden müssen. Die Geschichte lautet z.B. so:

Der grosse Riese (*Arme und Körper lang in die Höhe strecken*) und der kleine Zwerg (*in die Hocke gehen, Arme anlegen*) wohnen zusammen in einem schönen Haus. Am Morgen erwacht zuerst der grosse Riese (*Arme und Körper strecken*) und steigt aus dem Bett (*mit gestreckten Armen einen grossen Schritt mit angezogenen Knien machen*). Dann öffnet er das Fenster (*mit gestreckten Armen entsprechende Bewegung machen*) und streckt sich (*mit erhobenen Armen den Körper recken und strecken*). Nun springt auch der kleine Zwerg aus dem Bett (*in die Hocke gehen, Arme anlegen und hüpfen*). Er geht zum grossen Riesen (*in der Hocke mit angelegten Armen ein paar Schritte machen*), nun strecken und recken sich beide abwechselnd (*mehrmals im Wechsel aufstehen, sich lang machen und strecken, dann wieder in die Hocke gehen und so die Arme recken*). Der grosse Riese macht nun zwei grosse Schritte zu seinen Kleidern (*mit erhobenen Armen und gestrecktem Körper zwei grosse Schritte machen*), und der kleine Zwerg macht vier kleine Schritte zu seinen Kleidern (*in die Hocke gehen, Arme anwinkeln und vier kleine Schritte machen*). Beide ziehen sich an, der grosse Riese macht dann drei grosse Schritte (*gestreckt mit erhobenen Armen drei grosse Schritte machen*), und der kleine Zwerg macht sechs kleine Schritte (*in die Hocke gehen, mit angewinkelten Armen sechsmal hüpfen*) zur Tür, und – plötzlich sind beide verschwunden.

### Variationen:

- Die Geschichte kann natürlich beliebig verändert werden, sie kann kürzer oder länger werden, es können weitere Personen mit typischen Bewegungen dazukommen usw. Es kann auch eine ganz andere Geschichte werden – je nach Alter und Bedürfnisse der Schulstufe. Wichtig ist in jedem Fall nur, die Geschichte mit Bewegungen zu begleiten, die abwechselnd Spannung und Entspannung des Körpers ermöglichen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.10 Tierjagd

### Vorbereitung:

Die Lehrperson muss vor Spielbeginn Zettel mit Tiernamen vorbereiten, bei denen jedes Tier zweimal vorkommt. Die Lehrperson muss ausserdem die Musik auswählen.

### Durchführung

Jeder Schüler und jede Schülerin erhalten ein Zettel. Zu Musik laufen die Kinder dann im Schulzimmer herum und tauschen fortlaufend ihre Zettel aus. Hört die Musik plötzlich auf, schaut jeder auf seinen Zettel und liest nach, was für ein Tier er gerade ist. Indem er die Stimme dieses Tieres nachahmt, versucht er nun, das zweite Tier der gleichen Art ausfindig zu machen.

### Variationen:

- Natürlich könnten anstatt nur zwei Zettel, auch drei, vier oder fünf Zettel mit dem gleichen Tiernamen beschriftet werden. Somit müssten sich am Schluss dementsprechend mehrere Kinder mit der gleichen Art finden.

### Besonderes:

Dieses Spiel eignet sich zum Abbau verbaler und motorischer Unruhe. Das Spiel eignet sich auch gut, um Gruppen für eine Partner- oder Gruppenarbeit einzuteilen.

1. – 4-  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.11 Zappelzwerge

### Vorbereitung:

Rhythmische Musik auswählen und vorbereiten.

### Durchführung

Alle Kinder verwandeln sich auf ein Startzeichen hin zu Zappelzwerge und zappeln zu lauter, fetziger Musik mit allen Körperteilen herum. Die Zwerge zappeln mit den Beinen, den Armen, den Schultern, dem Kopf usw. Die Zappelzwerge hüpfen zappelnd durchs Klassenzimmer und können sich erst langsam wieder beruhigen, wenn die Musik leiser wird. Schliesslich verklingt die Musik ganz und alle Zwerge sitzen wieder auf ihren Plätzen.

### Variationen:

- Anstatt in Zappelzwerge, können sich die Schüler auch in Zappeltiere wie Zappelaffen, Zappelrösche usw. verwandeln. Das Spiel kann also thematisch angepasst werden.

1. – 2.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.12 Urzeit- Klasse

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung

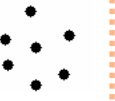
Alle Kinder werden mit Hilfe eines Zauberspruchs in furchterregende Saurier verwandelt! Diese Dinosaurier trampeln so fest sie können durchs Klassenzimmer und, falls möglich, durchs Schulhaus und hinaus auf den Pausenhof. Dort trampeln sie um Bäume, Büsche oder Bänke herum und kommen schliesslich ziemlich erschöpft wieder zurück zum Ausgangsort.

### Variationen:

- Die Kinder können sich auch in Elefanten, Nilpferde, usw. verwandeln.

1. – 3.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.13 Total verzaubert

### Vorbereitung:

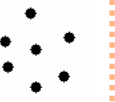
keine

### Durchführung

Ein Kind erhält für fünf Minuten Zauberkräfte und darf seine Mitschüler verzaubern. Ein Kind wird beispielsweise in einen Hubschrauber verwandelt und knattert dann mit rotierenden Armen durchs Klassenzimmer. Ein anderes Kind wird in ein Pferd verwandelt und galoppiert wiehernd von einer Klassenzimmerwand zur anderen. Immer mehr Kinder werden in Tiere oder Dinge verzaubert. Erst das Klingeln des Küchenweckers oder der laute Zuruf der Lehrerin vertreibt den Spuk und erlöst alle Kinder vom Zauber.

1. – 3.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.14 Mitschülerverwandlung

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung

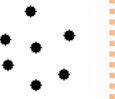
Ein Schüler oder eine Schülerin führt das Spiel an. Sobald der Schüler oder die Schülerin miaut, verwandeln sich alle Mitschüler/-innen in niedliche flauschige Katzen, die auf allen vieren um die Bein des Spielleiters streichen, sich strecken oder gegenseitig durchs Klassenzimmer jagen. Dann kräht, bellt oder muht das Kind und Die Mitschüler verwandeln sich brav in die jeweiligen Tiere. Besonders viel Vergnügen macht dieses Spiel, wenn sich auch die Lehrperson verwandeln lässt

### Variationen:

- Anstatt Tierlaute nachzumachen, könnte der Spielleiter auch ein Beruf oder eine Tätigkeit nennen, welche die Mitschüler/-innen dann nachmachen müssen.

1. – 3.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.15 Zeitungslärm

### Vorbereitung:

Die Lehrperson muss genügend Zeitungen besorgen und jedem Kind eine Doppelseite des Zeitungspapiers verteilen.

### Durchführung

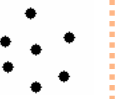
Jeder Schüler und jede Schülerin bekommt ein Doppelbogen Zeitungspapier. Auf das Startzeichen hin versucht jedes Kind mit seiner Zeitung so viel Lärm wie möglich zu machen. Wenn die Lehrperson dann das Schlusszeichen macht, dass im Voraus abgemacht wurde, ist das Spiel zu Ende.

### Variationen:

- Es kann auch das Ziel des Spiels sein, die Zeitung möglichst leise und ohne Geräusch zusammenzuknüllen usw.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.16 Was ist dir lieber?

### Vorbereitung:

Die Lehrperson überlegt sich im Voraus einige Fragen.

### Durchführung

Die vier Klassenzimmerecken sind für dieses Spiel wichtig. Die Lehrperson stellt nacheinander Fragen, bei denen jedes Kind für sich eine Entscheidung trifft und die entsprechenden Ecke des Zimmers saust. Zum Beispiel könnte folgende Frage gestellt werden: "Was ist dir lieber: Gummibärchen oder Schokolade?" Die Lehrperson zeigt, begleitend zur Frage auf zwei Ecken des Zimmers und die Kinder versammeln sich, je nach Entscheidung, in diesen Ecken. Weitere Fragen könnten dann sein:

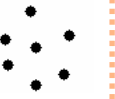
- "Was isst du lieber: Spaghetti oder Pizza?"
- "Welches Haustier hättest du lieber: ein Hamster oder ein Wellensittich?"
- "Wo würdest du lieber deine Ferien verbringen in Italien oder den USA?"
- "Wer wärst du lieber: Robinson oder Winnetou?"
- "Mit wem würdest du lieber zu Abend essen: mit der Königin von England oder mit Pippi Langstrumpf?"

### Variationen:

- Die Fragen könnten auch passend zum Mensch und Umwelt Thema formuliert werden. Bsp.: "Welches ist die Hauptstadt von Italien: Madrid oder Rom?" Wieder zeigt die Lehrperson jeweils auf eine Ecke. Die Kinder müssen sich dann für die richtige Antwort entscheiden und in die richtige Ecke gehen.
- Eine weitere Möglichkeit ist es, dieses Spiel im Mathematikunterricht einzusetzen. Die LP stellt den Schülerinnen und Schülern eine Mathematikaufgabe und teilt jeder Ecke des Schulzimmers eine Lösung zu. Die Kinder müssen nun so schnell wie möglich die Rechnung im Kopf ausrechnen und in die Ecke, der das richtige Resultat zugeteilt wurde, rennen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.17 Alles blau!

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung

Die Kinder sitzen auf ihren Plätzen. Die Lehrerin gibt jetzt nacheinander bestimmte Anweisungen, z.B.: "alles blau!". Sofort stehen die Kinder auf, laufen durchs Zimmer, berühren etwas Blaues (eine Schultasche, den Pullover eines Schülers, Die Wanduhr...) und setzen sich wieder, mit verschränkten Armen, als Zeichen, dass die Aufgabe erledigt ist, auf ihre Plätze. Schon heisst es: "Alle vier Wände!" Die Kinder springen auf, berühren schnell alle Wände und sausen zurück auf die Plätze. Natürlich können dann auch noch viele weitere Anweisungen folgen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.18 Stopp and go

### Vorbereitung:

Musik bereit legen.

### Durchführung

Zur Musik bewegen sich die Kinder frei im Raum. Stoppt die Musik, erteilt die Lehrperson Aufgaben, die die Kinder entweder alleine, zu zweit oder in kleinen Gruppen ausführen müssen.

- Allein: nur mit einem bestimmte Körperteil den Boden berühren, unter den Tisch kriechen, zehn Hampelmänner hüpfen, auf einem Bein stehen, sich von Kopf bis Fuss abklopfen, in eine Ecke laufen...
- Zu zweit: einhaken und im Kreis drehen; Rücken an Rücken stehen und einmal rechts herum, dann links herum in die Hände des Partner/ der Partnerin klatschen; sich mit einem bestimmten Körperteil berühren; Rücken an Rücken stehen, Arme einhaken und dabei in die Knie gehen...
- In der Gruppe: sich nach bestimmten Kriterien zusammenfinden, z.B. gleiche Schuhgröße, gleiche Augenfarbe, gleicher Anfangsbuchstaben des Namens, gleicher Geburtsmonat, gleiche Haarfarbe...

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.19 Bewegungsspassfolie

### Vorbereitung:

Folie kopieren, Hellraumprojektor bereitstellen.

### Durchführung:

Die Bewegungsfolie (welche auf der nächsten Seite abgebildet ist) wird von der Lehrperson aufgelegt. Nacheinander deckt sie immer einen Bewegungsauftrag auf. Die Kinder lesen diesen leise durch und führen ihn aus. Während des gesamten Spiels wird nicht gesprochen.

### Besonderes:

Die Lehrperson beobachtet die Kinder genau, damit sie das Spieltempo auch an langsamere Leser anpassen kann.

2. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



Steh auf und stelle dich vor deinen Stuhl.

Drehe dich einmal im Kreis herum.

Strecke deine rechte Hand nach oben und winke.

Steige auf deinen Stuhl.

Nicke 3-mal mit deinem Kopf.

Schliesse deine Augen und zähle leise rückwärts von 10 bis 0.

Steige vom Stuhl und hüpfе auf einem Bein einmal um den Stuhl herum.

Klatsche 6-mal in die Hände.

Springe 4-mal in die Luft.

Wackle 3-mal mit deinem Po.

Zucke 2-mal mit deinen Schultern.

Setze dich leise auf deinen Stuhl.



## 1.20 Zip-Zap-Zup

### Vorbereitung:

Einen Stuhlkreis machen

### Durchführung

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Spielleiter steht in der Mitte und gibt die Signale vor. Auf das Signal "Zip!" rutschen alle einen Platz nach rechts, auf "Zap!" einen Platz nach links und bei "Zup!" sucht sich jedes Kind einen neuen Platz in der Runde.

### Besonderes:

Dieses Bewegungsspiel sollte möglichst schnell gespielt werden, so entsteht in kurzer Zeit viel Bewegung in der Klasse.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.21 Auftragskette

### Vorbereitung:

Auftragskärtchen ausschneiden, notwendiges Material bereitlegen.

### Durchführung

Alle Auftragskarten (siehe auf den nächsten zwei Seiten) werden an die Kinder verteilt. Die Karten sind so gestaltet, dass auf jeder Karte die vorausgegangene Bewegung und die neue Bewegung stehen. (Beispiel: Nachdem jemand den Wasserhahn zuge dreht hat, gehst du und öffnest ein Fenster.) Ein Kind erhält den Anfang und beginnt mit dem ersten Auftrag (das Startkärtchen ist mit einem inneren Punkterand gekennzeichnet.) Ist dieser Auftrag ausgeführt, muss das Kind mit dem "Fortsetzungs-Kärtchen" gut aufpassen und seinen Einsatz finden. Die Reihenfolge der Bewegungen ist vorgegeben und darf nicht verändert werden.

### Variationen:

- Es kann auch selber ein solches Spiel mit anderen Aufträgen hergestellt werden.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



<p><b>Du darfst den Anfang machen. Gehe zum Wasserhahn und drehe ihn kurz auf und zu.</b></p>	<p><b>Nachdem jemand den Wasserhahn zuge dreht hat, gehst du und öffnest ein Fenster.</b></p>	<p><b>Nachdem ein Fenster geöffnet wurde, gehst du zur Tafel und schiebst sie nach oben.</b></p>
<p><b>Jemand hat die Tafel nach oben geschoben. Stelle dich nun vor die Klasse und klatsche 3x in die Hände.</b></p>	<p><b>Ein Kind hat 3x geklatscht. Nun gehst du zu deiner Lehrerin/ deinem Lehrer und gibst ihr/ihm die Hand.</b></p>	<p><b>Wenn ein Kind deiner Lehrerin/ deinem Lehrer die Hand gegeben hat, nimmst du deinen Stuhl und stellst ihn auf den Tisch</b></p>
<p><b>Ein Mitschüler hat seinen Stuhl auf den Tisch gestellt. Du musst nun 2x husten.</b></p>	<p><b>Jemand hat 2x gehustet. Jetzt bist du an der Reihe und klopfst mit einem Stift 4x auf den Tisch.</b></p>	<p><b>Es wurde 4x auf den Tisch geklopft. Gehe nun und schau vor die Klassenzimmertür.</b></p>
<p><b>Ein neugieriges Kind hat vor die Tür geschaut. Stehe auf, stelle dich vor die Tafel und schüttle deinen Kopf.</b></p>	<p><b>Jemand stand vor der Tafel und hat den Kopf geschüttelt. Nimm nun deine Schultasche und stelle sie vor die Tür.</b></p>	<p><b>Eine Schultasche wurde vor die Tür gestellt. Dort gehört sie nicht hin. Hole sie und bringe sie ihrem Besitzer zurück.</b></p>
<p><b>Die Schultasche wurde zurück gegeben. Jetzt stehst du auf und schreibst ein grosses A an die Tafel</b></p>	<p><b>Ein grosses A wurde an die Tafel geschrieben. Gehe hin und lösche es weg.</b></p>	<p><b>Nachdem die Tafel gelöscht wurde, nimmst du ein Mäppchen und legst es auf das Pult.</b></p>

<p><b>Ein Mäppchen wurde auf das Pult gelegt. Nimm ein Taschentuch und putze dir die Nase</b></p>	<p><b>Jemand hat sich die Nase geputzt. Du freust dich darüber und musst laut lachen.</b></p>	<p><b>Ein Kind musste plötzlich laut lachen. Stehe nun auf und hüpf 6x in die Luft.</b></p>
<p><b>Eine Person ist 6x in die Luft gesprungen. Danach gehst du zur Tafel und öffnest sie.</b></p>	<p><b>Die Tafel wurde geöffnet. Zeichne nun in die Mitte ein Lachgesicht.</b></p> 	<p><b>Ein Lachgesicht steht an der Tafel. Nimm dir zwei Magnete und setze sie auf die Augen des Gesichts.</b></p>
<p><b>Auf die Augen des Lachgesichts wurden zwei Magnete gesetzt. Nun bist du an der Reihe: Hebe einen Bleistift in die Luft.</b></p>	<p><b>Jemand hat einen Bleistift hochgehoben. Nimm jetzt deinen Füller und bringe ihn zu einem Kind deiner Wahl.</b></p>	<p><b>Einem Kind wurde gerade ein Füller gebracht. Gehe nun und bringe ihn seinem Eigentümer zurück.</b></p>
<p><b>Der Füller liegt wieder bei seinem Besitzer. Gehe nun zum Handtuch und trockne dir deine Hände ab.</b></p>	<p><b>Das Handtuch wurde gerade benutzt. Stehe nun auf, such dir einen Platz im Klassenzimmer und setze dich auf den Boden.</b></p>	<p><b>Ein Kind sitzt gerade auf dem Boden. Gehe hin und Hilf ihm auf.</b></p>
<p><b>Eine Person hat soeben einem anderen Kind geholfen aufzustehen. Jetzt legst du dir ein Buch auf den Kopf.</b></p>	<p><b>Jemand hat jetzt ein Buch auf dem Kopf. Rufe nun in die Klasse: "Schule macht Spass!"</b></p>	<p><b>Es wurde gerufen: Schule macht Spass!" Jetzt gehst du los und sammelst alle Kärtchen ein.</b></p>

## 2. Spiele zum Stillwerden und Entspannen

### 2.1 Phantasiereise

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Schülerinnen und Schüler sitzen entspannt und in bequemer Haltung auf ihren Stühlen. Die Köpfe können sie auch auf die Pulte ablegen. Alle schliessen die Augen. Die Lehrperson schickt sie auf eine "Phantasiereise", indem sie mit ruhiger Stimme z.B. folgendes erzählt:

"Du liegst auf einer Wiese. Die Sonne scheint warm auf deinen Körper. Du hörst Vögel zwitschern. Das Gras duftet." usw. Zwischen den Sätzen lässt die Lehrperson Zeit, so dass sich die Schüler/-innen in diese Situation hineinversetzen können. Nach einer Weile holt der Spielleiter sie wieder in die Wirklichkeit zurück, indem er z.B. sagt: "Die Sonne geht langsam unter. Du musst nach Hause. Du streckst dich und machst die Augen auf. Du bist wieder bei uns in der Klasse."

**Variationen:**

- Zu dieser Übung sind zahlreiche Variationen erdenkbar. Nach den beiden einführenden Sätzen: " Du liegst auf einer Wiese. Die Sonne scheint warm auf deinen Körper" kann die Aufmerksamkeit auf weitere Erlebnisse gerichtet werdend, z. B: "du siehst einen Schmetterling. Du hörst Bienen summen. Du hörst ein Bächlein plätschern" usw.

**Besonderes:**

Es ist wichtig, die Schüler/-innen am Schluss mit einigen kurzen Sätzen wieder aus der Phantasiereise behutsam in die Wirklichkeit zurückzuholen und jedem, der möchte, Zeit zu geben, seine Erlebnisse während der Phantasiereise zu erzählen oder auch zu malen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 2.2 Erholungsreise

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler/-innen setzen sich bequem hin und schliessen die Augen. Die Köpfe können auch auf das Pult abgelegt werden. Die Lehrperson beginnt nun zu sprechen: "Stellt euch vor, ihr habt euch sehr angestrengt und seid nun erschöpft. Ihr braucht dringend Ruhe und Erholung. In Gedanken könnt ihr an jeden beliebigen Platz der Welt fahren, selbst an Orte, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt, die ihr euch nur ausdenkt so z. B. ins Schlaraffenland, ins Märchenland usw. Träumt euch an einen Ort, den ihr möchtet, macht es euch dort bequem ruht euch aus, genießt die Ruhe, die Geborgenheit, den Frieden."

Nach ca. ein bis drei Minuten holt die Lehrperson die Schüler/-innen wieder nach Hause zurück: "Nun seid ihr ruhig und wunderbar erholt. Ihr freut euch wieder auf zu Hause. Ihr kommt langsam zurück, öffnet die Augen und seid wieder hier in der Klasse."

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



**Besonderes:**

Wer mag, sollte anschliessend die Gelegenheit erhalten, seine Erfahrungen während der Reise mitzuteilen. Am leichtesten fällt das zunächst in kleinen Gruppen, eventuell nachher auch im Plenum. Wenn eine Klasse diese Übung schon oft gemacht hat, kann sie ohne anschliessendes Gespräch auch einfach zum Ausklang einer Stunde oder zum Tagesabschluss durchgeführt werden.

## 2.3 Wachsen

**Vorbereitung:**

Evtl. ruhige Musik zum abspielen bereitstellen.

**Durchführung:**

Alle Schüler/-innen sind Pflanzen, die aus Samenkörnern wachsen, immer grösser werden, reifen und dann wieder verwelken.

Auf Anweisung der Lehrperson rollen sich alle Schüler/-innen z. B. zunächst als Samenkörner zusammen und beginnen dann, sehr langsam zu wachsen und immer grösser und grösser zu werden. Sind die Pflanzen gross und ausgewachsen, wenden sie sich der Sonne zu, strecken und recken sich, stehen in voller Reife und beginnen schon bald wieder, ganz langsam zu welken. Nach und nach fallen sie wieder in sich zusammen, auf den Boden zurück.

**Variationen:**

- Statt des Wachsens und Verblühens von Pflanzen kann z.B. auch das langsame Aufflackern und Wieder-Erlöschen eines Feuers gespielt werden, das näherkommen, Ausbrechen und wieder abklingen eines Sturmes usw.

**Besonderes:**

Manchen Schülern gelingen die Bewegungen besser, wenn sie durch Musik begleitet werden.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.4 Woher kommt das Geräusch?

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Klasse sitzt im Kreis und schliesst die Augen. Die Lehrperson erzeugt an irgendwelchen Stellen des Klassenzimmers ein Geräusch, z.B. geht sie zum Fenster, öffnet es kurz und schliesst es wieder, geht zum Lavabo und lässt das Wasser kurz laufen usw. Die Klasse muss jeweils herauszufinden versuchen, wie das Geräusch entstanden ist. Wer richtig geraten hat, darf das nächste Geräusch machen.

**Variationen:**

- Das Spiel kann auch ohne Wechsel, nach richtigem Raten, gespielt werden. Ausserdem könnten auch mehrere Geräusche nacheinander gemacht werden, wobei sich die Schüler und Schülerinnen noch mehr konzentrieren müssen, da erst nach einer gewissen Zeit alle Geräusch die man gehört hat aufgezählt werden.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.5 Hörprobe

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Schüler/-innen sitzen im Kreis und zeigen mit der ausgestreckten Armen auf die Lehrperson. Dann schliessen sie die Augen. Die Lehrperson beginnt nun, ruhig im Raum umherzugehen, so dass die Spieler sie gerade noch hören können. Sie müssen deshalb alle sehr leise sein. Die Schüler/-innen versuchen nun, mit ihren ausgestreckten Armen den Gang der Lehrperson durch den Raum zu verfolgen. Auf Kommando hin sollen sie den Arm nicht mehr bewegen und die Augen öffnen. So können sie überprüfen, ob die Lehrperson wirklich da steht, wo sie sie erwartet hätten.

### Variationen:

- Die Rolle des Umhergehenden kann natürlich auch von einem Kind übernommen werden.

### Besonderes:

Das Spiel eignet sich besonders gut für relativ kleine Gruppen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.6 Hören wie eine Katze

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Klasse einigt sich gemeinsam auf ein "Mäusegeräusch", z.B. auf ein lautes Piepen, das jede schlafende Katze sofort aufweckt. Danach schliessen die Schüler/-innen die Augen oder legen den Kopf auf den Tisch – sie alle sind "schlafende Katzen".

Die Lehrperson macht nun unterschiedliche Geräusche: Er lässt eine Tasche fallen, klingelt mit dem Schlüsselbund usw. Alle diese Geräusche stören die Katzen nicht in ihrem Schlaf. Macht die Lehrperson aber das vereinbarte "Mäusegeräusch", müssen alle Katzen sofort aufwachen. Wer bei einem "falschen" Geräusch zuckt oder gar schon aufwacht, kann ausscheiden oder auch die Lehrperson ablösen.

1. – 3.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.7 Lockruf

### Vorbereitung:

Es müssen genügend Augenbinden bereitgelegt werden.

### Durchführung:

Die Lehrperson bildet Paare. Jedes Paar vereinbart für sich einen bestimmten "Lockruf", ein Geräusch oder ein Wort, das möglichst ausgefallen sein muss, damit es sich von den Lockrufen der anderen deutlich unterscheidet. Die Paare trennen sich, und allen werden die Augen verbunden. "Blind", nur mit Hilfe ihres "Lockrufes", müssen sie versuchen, ihren Partner wiederzufinden. Andere Geräusche sind nicht erlaubt. Auf keinen Fall darf gesprochen werden, auch absichtliche Berührungen sind verboten. Nach einer vorher festgelegten, nicht zu langen Zeit nehmen die Schüler/-innen auf ein Signal der Lehrperson hin die Augenbinden ab. Die Spieler sehen, dann welche Paare sich gefunden haben und welche nicht.

### Besonderes:

Es soll darauf geachtet werden, dass das Spiel nur dann gespielt wird, wenn genügend Platz im Klassenzimmer vorhanden ist damit die Schüler nirgends anstossen und sich nicht verletzen können.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.8 Vertrauensstaffel

### Vorbereitung:

Es müssen genügend Augenbinden bereitgelegt werden.

### Durchführung:

Die Klasse bildet Paare. Ein Partner steht jeweils hinter einem Stuhl, der andere in einiger Entfernung dem Stuhl gegenüber. Er bekommt die Augen verbunden. Sein hinter dem Stuhl stehender Partner muss ihn nun durch Zurufe so dirigieren, dass er "blind" möglichst schnell und sicher auf den Stuhl zu sitzen kommt. Dann werden die Rollen getauscht. Besondere Konzentration braucht der Spieler mit den verbundenen Augen auch deshalb, weil alle sehenden Ansager gleichzeitig sprechen dürfen. Das hört sich dann z. B. so an: "Tom geh einen Schritt nach vorne." "Larissa, geh einen kleinen Schritt nach rechts." "Anja, dreh dich um bis ich stopp rufe." Und das gleichzeitig. Das Paar dessen "blinder" Partner zuerst auf dem Stuhl sitzt, kann zum Sieger erklärt werden.

### Variationen:

- Es können natürlich auch Hindernisse in die Strecke eingebaut werden, so dass der sehende Partner besonders gute Anweisungen geben muss und das "blinde" Bewältigen der Strecke erschwert wird.

### Besonderes:

Damit das Spiel überschaubar bleibt, darf die Gruppe nicht zu gross sein. Die einzelnen Schüler und Schülerinnen müssen sich bereits gut kennen und Vertrauen zueinander haben, damit sie sich auf das "blinde" Gehen überhaupt einlassen können.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.9 Gib mir deine Hand

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis, nur so weit voneinander entfernt, dass jeder seinen Nachbarn leicht anfassen kann, und schliessen die Augen. Die Lehrperson oder die auch im Kreis steht, beginnt nun, eine Berührung herumzugeben, z.B. einen Händedruck, Schulterklopfen usw.

Ist die Berührung wieder bei der Lehrperson angekommen, so gibt diese ein Zeichen zum Öffnen der Augen. Dieses Durchgeben von Berührungen kann dann natürlich mehrmals wiederholt werden, wobei dann jeweils eine andere Person sich eine Berührung ausdenken darf.

### Besonderes:

Wichtig ist auch hier, dass die Kinder anschliessend Gelegenheit zum Miteinander-Reden haben.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.10 Epidemie

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Klasse steht oder sitzt im Kreis. Einer der Spieler verzieht sein Gesicht zu einer Grimasse und wendet es seinem linken Nachbarn zu. Der muss nun "das gleiche Gesicht" machen und sich wiederum seinem linken Nachbarn zuwenden, der seinerseits die Grimasse nachahmen muss usw. Alle müssen während einer Spielrunde den einmal aufgesetzten Gesichtsausdruck beibehalten, bis der letzte Spieler erreicht ist. Wenn sich jeder Spieler tatsächlich nur an seinem Vorgänger orientiert hat, werden der letzte und der erste Spieler – trotz aller Bemühungen – in der Regel ziemlich unterschiedlich dreinschauen.

### Variationen:

Zusätzlich – oder anstatt einer Grimasse – können auch andre Körperbewegungen oder –haltungen möglichst originalgetreu weitergegeben werden.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten





## 2.11 Wer ist der Grösste

### Vorbereitung:

Es müssen genügend Augenbinden bereitgelegt werden.

### Durchführung:

Zwei bis fünf Kindern werden die Augen verbunden. Sie müssen nun versuchen den Rest der Klasse ihrer Grösse nach in einer Reihe aufzustellen.

### Variationen:

Je nach Anzahl Schüler kann das Spiel auch als Wettbewerb zwischen Unter-Gruppen gespielt werden. Es wird umso schwieriger, je mehr Mitspieler der Grösse nach sortiert werden müssen und je ähnlicher sich diese in der Grösse sind.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.12 Sprachlose Geburtstagsreihe

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Lehrperson gibt die folgende Anweisung: "Versucht bitte, euch nach dem Tag und dem Monat eures Geburtstages aufzustellen. Ich dürft nicht sprechen, aber ihr dürft euch Zeichen geben, soviel ihr wollt, z.B. mit dem Kopf nicken, den Kopf schütteln, Zahlen mit den Fingern zeigen usw."

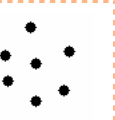
Die fertige Reihe wird am Schluss auf ihre Richtigkeit überprüft, indem jeder laut sein Geburtsdatum nennt.

### Variationen:

Das Spiel kann dadurch erschwert werden, dass auch noch das Geburtsjahrsjahr als Ordnungsgesichtspunkt hinzukommt. Kleinere Kinder versuchen vielleicht zunächst einmal eine Aufstellung nach der Körpergrösse, vielleicht auch nach der Haarlänge oder der Schuhgrösse - natürlich auch ohne zu sprechen.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.13 Blinder Kassierer

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Schüler/-innen sitzen im Kreis und halten die Augen geschlossen. Die Lehrperson gibt nacheinander einige Geldstücke durch die Runde. Die Spieler müssen durch Tasten den Wert der einzelnen Münzen und zum Schluss die gesamte Summe, die durch ihre Hände gegangen ist, herausfinden. Ihre Ergebnisse dürfen sie natürlich erst dann laut sagen, wenn alle Münzen wieder zur Lehrperson zurückgekommen sind und die die Worte "Augen auf" gesprochen hat.

### Variationen:

- Das Spiel wird leichter wenn die Spieler vor Beginn erst einmal Gelegenheit haben, die Münzen mit offenen Augen zu betasten, und wenn die Zahl der Mitspieler und der Geldstücke nicht zu gross ist. Statt Geldmünzen können auf diese Weise natürlich auch alle möglichen anderen Gegenstände "blind" ertastet werden. Die Lehrperson kann dann entweder nach den einzelnen Gegenständen oder nach ihrem Oberbegriff fragen, z.B. Schulmaterial, Werkzeuge u.ä.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.14 Stille Post

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Im Sitzkreis wird ein geheimes Wort von Ohr zu Ohr weitergeflüstert. Der letzte Empfänger dieser "stillen Post" sagt das Wort laut. Dann darf er eine neue "stille Post" auf die Reise schicken.

### Variationen:

Schwieriger wird das Spiel, wenn statt eines einzelnen Wortes ein nicht allzu langer Satz weitergegeben wird.

### Besonderes:

Dieses Spiel braucht überhaupt keine Vorbereitung, geht sehr schnell und ist den meisten bekannt. Es eignet sich deshalb gut für ein schnelles "Ruhig-Werden" und "Aufmerksam-Sein" zwischendurch.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.15 Stille Post - pantomimisch

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Im Sitzkreis werden schweigend "gedachte" Gegenstände, z. B. ein Stein ein nasser Schwamm, ein heisser Topf o.ä. pantomimisch weitergegeben. Der jeweils letzte Spieler muss den Gegenstand – entsprechend seiner Vermutung – laut benennen. Hat er richtig geraten, darf er einen neuen Gegenstand weitergeben. Rät er falsch, macht ein anderer Spieler weiter, entsprechend einer vor Spielbeginn vereinbarten Reihenfolge.

### Besonderes:

Das Spiel führt zu einer intensiven Wahrnehmung des eigenen Körpers und seiner Bewegungen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.16 Telegrafieren

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Spieler bilden eine "Leitung", indem sie sich hintereinander stellen oder setzen und jeweils dem Vordermann auf den Rücken schauen. Das Kind das zu hinterst in der Reihe sitzt, erhält nun von der Lehrperson den Auftrag, ein Wort oder ein einfaches Bild durch die Reihe zu "telegrafieren", indem das Kind es seinem Vordermann auf den Rücken "schreibt" oder "zeichnet". Dabei darf nicht gesprochen werden, auch andere Signale sind nicht erlaubt. Ist das Telegramm beim vordersten Kind angekommen, wird sein Inhalt mit dem ursprünglich abgesendeten verglichen.

### Variationen:

Das Spiel kann auch als Wettbewerb mit mehreren Gruppen gespielt werden. Dabei wird die Gruppe gewinnen, die sich am besten auf die Berührungseindrücke konzentrieren kann.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.17 Wer dirigiert das Orchester?

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Schülerinnen und Schüler sitzen auf den Stühlen im Kreis. Ein Kind wird nun gebeten, kurz vor die Türe zu gehen. Während er draussen ist, bestimmt die Gruppe einen Mitschüler bzw. eine Mitschülerin zum "Dirigenten" oder zur "Dirigentin", der von seinem Platz aus pantomimisch bestimmte Instrumente spielt, z.B. Klavier, Gitarre, Flöte, Geige usw. Die restlichen der Gruppe machen diese Bewegungen nach. Das Kind das hinausgeschickt wurde, wird in die Orchesterprobe hereingerufen, wenn die erste Instrumentenbewegung im Gange ist. Die Lehrperson erklärt ihm, dass er den Dirigenten herausfinden muss. Dazu muss er alle Mitspieler genau beobachten, um festzustellen, von wem der jeweilige Wechsel der gespielten Instrumente ausgeht. Hat er den Dirigenten erkannt, geht dieser als nächster vor die Tür, und ein neuer Dirigent wird bestimmt.

### Variationen:

Statt Musikinstrumente zu spielen, können auch andere Bewegungen vor- und nachgemacht werden, z. B. in die Hände klatschen, mit den Füßen stampfen, die Arme drehen, sich den Bauch reiben usw. Auch hierbei muss wieder erraten werden, welcher Spieler jeweils die Kommandos für eine neue Bewegung gibt.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.18 Indianer auf dem Schleichpfad

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Ein Schüler oder eine Schülerin wird zum "schleichenden Indianer" ernannt. Alle anderen Schüler/-innen setzen oder stellen sich in einen Kreis, mit dem Rücken zur Kreismitte. Von dort aus versucht der Indianer sich nun von hinten an einen der Spieler heranzuschleichen. Wird er von diesem bemerkt, hebt das Kind die Hand (umdrehen ist verboten) und der Indianer muss zurück in die Mitte und sich an ein anderes Kind heranschleichen. Erreicht er unbemerkt ein Kind im Kreis, muss dieses den "schleichenden Indianer" ablösen.

### Besonderes:

Bei einer grösseren Gruppe können auch zwei oder drei "schleichende Indianer" im Kreis sein, damit mehr Spieler gleichzeitig beschäftigt sind. Die "schleichenden Indianer" müssen ihre Opfer sehr genau anpeilen, damit möglichst keine Missverständnisse entstehen, wer gemeint ist. Bei kleineren Kindern sollte die Lehrperson darüber wachen, dass sie nicht die Arme heben, auch wenn sie noch gar keinen "schleichenden Indianer" bemerkt haben.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.19 Hand auf Hand

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Immer zwei Kinder stellen sich einander gegenüber, legen die Handinnenflächen zusammen und schliessen die Augen. So bleiben sie eine Weile stehen und spüren die Wärme ihrer Hände. Auf das Zeichen der Lehrperson hin, die jetzt zum Beispiel mit dem Glöckchen läutet, drehe sich jedes Kind einmal um seine Achse und versucht, immer noch mit geschlossenen Augen, die Hände des Partners wieder zu finden.

### Besonderes:

Die Kinder sollen darauf achten, dass sie an einem Ort stehen, wo sie genügend Platz haben, damit sie beim blinden Drehen um die eigene Achse nirgends anstossen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.20 Die Wippe des Vertrauens

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Schülerinnen und Schüler brauchen für dieses Spiel ein bisschen Mut und Vertrauen in die Mitschüler. Wenn ein Kind diesen Mut und dieses Vertrauen hat, kann es sich jedoch ganz entspannt dem Schaukelgenuss hingeben.

Ein Spieler stellt sich in die Mitte und alle anderen Gruppenmitglieder bilden um ihn herum einen engen Kreis. Stehen alle richtig, lässt sich der "Blinde" in eine beliebige Richtung fallen. Sofort wird er von einem seiner Mitschüler aufgefangen und wieder sanft zurückgeschoben. Den Schwung ausnützend fällt der "Blinde" diesmal in die andere Richtung und wird wieder sicher gefangen. So geht das hin und her, wobei der Schaukler in der Mitte immer mit beiden Füßen auf dem gleichen Platz stehen bleibt.

### Variationen:

- Nach einer Weile könnten die Fänger noch einen kleinen Schritt weiter nach hinten gehen. Der Schaukler hat ja jetzt gelernt, dass er sich auf seine Spielpartner verlassen kann.

### Besonderes:

Damit alle einmal drankommen, kann die Klasse in Gruppen von ca. sechs Mitspielern aufgeteilt werden. Diese Schüler/-innen wechseln sich dann ab.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.21 Im Land des Lächelns

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Ein Schüler oder eine Schülerin steht auf und lächelt einen beliebigen Mitschüler an. Der wird vom Lächeln angesteckt steht ebenfalls auf und lächelt ein drittes Kind an. So wird weiter gelächelt, bis schliesslich alle Kinder – und selbstverständlich auch die Lehrerin – freundlich lächelnd im Klassenzimmer stehen. Der letzte zum Lächeln erweckte Schüler oder die zu letzte zum Lächeln erweckte Schülerin begrüsst jetzt einen Mitschüler, zum Beispiel:

"Guten Morgen, Timo!" und setzt sich lächelnd auf seinen Platz. Timo begrüsst seinerseits ein stehendes Kind und setzt sich dann ebenfalls. Wenn schliesslich alle Kinder wieder Platz genommen haben, kann der Unterricht weitergehen oder beginnen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 2.22 Zeitlupe

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

"Zeitlupe" ist ein lustiges, leises Spiel, das hervorragend dazu geeignet ist, etwas überdrehte Kinder zu beruhigen.

Wir "Zeitlupe" gerufen, können sich alle im Raum nur noch ganz, ganz langsam bewegen. Nach der grossen Pause beispielsweise zieht man sich im Schneckentempo seine Schuhe aus und die Hausschuhe an. Danach beginnt man mühsam den Reissverschluss vom Anorak nach unten zu schieben. Oder ein Kind geht in Zeitlupe an die Tafel und malt etwas. Oder die Lehrerin bewegt sich langsam durch die Klasse. Alle tun einfach nur das, was sie ohnehin tun wollten – nur eben in Zeitlupe. Wer bei dem Spiel lachen muss, tut das selbstverständlich ebenfalls in Zeitlupe: Ha...ha...ha...!

### Variationen:

- Natürlich kann man sich anstatt in einem Zeitlupentempo auch in einem schnelleren, als dem Normalen, Tempo bewegen. Der beruhigende Effekt geht dabei jedoch verloren.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.23 Hexenfinger

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Ein Kind steht hinter seinem Pultnachbarn und trommelt vorsichtig und nur ganz leicht zum Beispiel mit drei Fingern auf dessen Kopf. Dazu raunt das Kind ganz leise:

"Eins, zwei, drei, vier, fünf und sechs, wie viel Finger hat die Hex'?"

Dabei lässt die Hexe ihre Finger auf dem Kopf des Partners oder der Partnerin ruhen.

Der Partner oder die Partnerin soll jetzt angeben, wie viele Hexenfinger da im Spiel waren. Stimmt seine Vermutung, tauschen die beiden Kinder ihre Rollen. Wenn nicht, wiederholt die Hexe das Spiel mit der gleichen Anzahl von Fingern.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.24 Eine Minute Stille

### Vorbereitung:

Die Lehrperson braucht eine Uhr mit Sekundenzeiger oder eine Stoppuhr.

### Durchführung:

Jeder stellt sich hinter seinen Stuhl und wartet auf das Startzeichen des Spielleiters.

Die Aufgabe besteht darin, dass jeder Schüler bzw. jede Schülerin versucht, sich nach genau einer Minute leise auf seinen Stuhl zu setzen. Der Spielleiter schaut auf seine Uhr und achtet darauf, wer die Minute am genauesten abgeschätzt hat.

### Besonderes:

Damit die Schüler und Schülerinnen nicht schummeln können, kann die Lehrperson die Kinder, die eine Armbanduhr tragen, bitten, diese auszuziehen und unters Pult zu legen. Ausserdem soll nicht vergessen werden, dass auch die Schulzimmeruhr, wenn eine vorhanden ist, unbedingt abgenommen oder zugedeckt werden sollte.

1. – 6.  
Klasse

ca. 2-3  
Minuten



## 2.25 Suchen, finden, setzen

### **Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss zwei gleiche Gegenstände mitbringen und den einen verstecken.

### **Durchführung:**

Eine sehr ausgelassene Schülerschar, die vielleicht gerade vom Sport oder aus der Pause kommt und ins Klassenzimmer stürmt, wird auf diese Weise wieder leise: Die Lehrperson stoppt die Schüler an der Klassenzimmertür, zeigt ihnen einen Gegenstand, zum Beispiel einen Apfel, dessen "Zwillingsbruder" sie im Klassenzimmer versteckt hat. Sie macht die Kinder darauf aufmerksam, dass der Gegenstand sichtbar versteckt ist, also keine Suche hinter Vorhängen, unter Heften oder dergleichen notwendig ist. Die Kinder sollen nun durchs Klassenzimmer gehen und mit den Augen nach dem Gegenstand suchen. Wer ihn entdeckt, verrät nichts, darf sich aber leise an den Platz setzen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.26 Handmassage

### **Vorbereitung:**

Die Lehrperson soll genügend Handcreme mitbringen.

### **Durchführung:**

Kleine Kinderfinger, die den ganzen Schultag über schon viel geschrieben haben, verdienen eine kleine Erholungspause. Die Lehrperson geht von einem Kind zum anderen und gibt jedem eine ca. erbsengrossen Tupfer Handcreme in die Handfläche, zum Schluss auch sich selbst. Alle reiben ihre Handflächen nun aneinander wie beim Händewaschen und massieren die Creme dann ausgiebig ein. Jeder Finger wird einzeln behandelt und die Fingerkuppen dürfen dabei richtig gerieben werden.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten





## 2.27 Massagekreis

### Vorbereitung:

evtl. ruhige Musik zum abspielen bereitlegen.

### Durchführung:

Alle Kinder und die Lehrerin sitzen im Kreis. Auf ein Zeichen drehen sich alle nach rechts, so dass jedes Kind auf den Rücken seines Vordermannes schaut. Diesen Rücken gilt es jetzt gut zu behandeln. Man streichelt und rubbelt, reibt und massiert und genießt gleichzeitig die Behandlung des eigenen Rückens.

### Besonderes:

Im Hintergrund kann leise Musik abgespielt werden.

Bei kleineren Kindern kann die Lehrperson auch Anweisungen geben, wie sie jeweils massieren sollen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.28 Ausbruch

### Vorbereitung:

Genügend Augenbinden bereit legen.

### Durchführung:

Fünf Kindern werden die Augen verbunden, alle übrigen Mitschüler bilden um sie herum einen Kreis und geben sich die Hände. Bei den fünf Kindern im Kreis handelt es sich um Räuber, die schon geraume Zeit hinter dicken Gefängnismauern schmoren. Heute jedoch haben sie von einem Loch in der Mauer gehört, durch das man in die Freiheit kommen kann. Sie haben nur drei Minuten Zeit, bevor sich das besagte Loch wieder schliesst.

Vor dem Spielstart gibt die Lehrperson zwei "Mauer-Kindern" ein Zeichen, ihre Hände loszulassen. Hier ist also das Loch, durch das man nach draussen in die Freiheit fliehen kann. Jetzt ertönt der Gong und die Räuber wissen: die Zeit läuft!

Es ist mucksmäuschenstill in der Zelle, während die Ausbrecher fieberhaft nach dem Loch suchen. Wer es findet, gibt ebenfalls keinen Laut von sich und verschwindet aus dem Gefängnis. Nach drei Minuten ertönt wieder der Gong, das Loch in der Mauer schliesst sich, die übrigen Räuber dürfen die Augenbinden abnehmen und werden nie erfahren, wie nah sie der Freiheit waren.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.29 Bunt sind alle Kleider

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Kinder schliessen die Augen und legen ihre Köpfe in die verschränkten Arme. Die Lehrperson fragt jetzt:

"Welche Farbe hat Leas T-Shirt?" oder "Welche Farbe hat Andreas Haarspange?" usw.

Man wird erstaunt sein, welche verschiedenen Antworten kommen.

Geantwortet wird mit geschlossenen Augen! Nach etwas zehn bunten Fragen öffnen alle Kinder die Augen und überzeugen sich gleich selbst, welche Farbe die Dinge haben.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2.30 Wandermäuse

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Kinder schliessen ihre Augen und verwandeln sich in winzig kleine Mäuse. Die Lehrerin beschreibt ihnen, wo sich die Mäuse für einen Ausflug versammeln, zum Beispiel an der hinteren Klassenzimmerwand unter dem Regal mit den Ordnern. Sind alle Mäuse versammelt, geht es auch schon los. Die Lehrperson beschreibt die Wanderroute: "Zuerst laufen wir vor zum Pult, von hier aus in der Fensterreihe zwei Bänke weiter nach hinten, dann eine Bank nach links. Hier schnuppern die Mäuse an einem Mädchenbein herum. Weiter geht es zur Wandreihe und von hier hinaus zur Klassenzimmertür. Vor der Tür biegen die Mäuse nach links ab, kommen am Klassenzimmer der 3a vorbei, springen eine Treppe nach oben und bleiben dort vor der dritten Tür stehen. Wo befinden sich die Wandermäuse jetzt? Was befindet sich hinter dieser Tür?" Wer gut aufgepasst hat und als Erster weiss, dass es die Tür zum Lehrerzimmer ist, darf die Wandermäuse weiterführen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 3. Konzentrations-, Aufmerksamkeits- und Gedächtnisspiele

### 3.1 Gedächtnisprobe

**Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss genügend Gegenstände bereitlegen und ein Tuch zum zudecken mitnehmen.

**Durchführung:**

Die Lehrperson legt – je nach Alter der Schüler – 10 bis 30 kleine Gegenstände, z.B. Bleistift, Radiergummi, Löffel usw. auf einen Tisch. Jeder Schüler bzw. jede Schülerin darf diese etwas zwei bis drei Minuten lang anschauen. Danach werden sie zugedeckt, und die Kinder müssen nun mitteilen, was sie behalten haben, indem jedes in einer vorgegebenen Zeit alle Gegenstände, die ihm noch einfallen, auf einen Zettel schreiben. Anschliessend werden die Lösungen mit den tatsächlich vorhandenen Gegenständen verglichen.

**Variationen:**

- Anstatt richtige Gegenstände zu zeigen, könnte man auch einfach Gegenstände nennen. Nach jedem genannten Gegenstand müsste man dann eine kurze Pause machen, damit die Kinder sich diesen merken können.
- Bevor die Kinder die Gegenstände aufschreiben, könnte man sie auch bewusst etwas ablenken, so zum Beispiel durch Kopfrechnungen. Nach dieser Ablenkung ist es natürlich dann viel schwieriger, sich noch an die Gegenstände zu erinnern.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.2 Ordnung muss sein

**Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss ein Spielbrett, sowie auch Spielfiguren, Korke oder Münzen bereitlegen

**Durchführung:**

Ein Spielbrett, z.B. ein Schach- oder Mühlebrett, wird auf den Tisch gestellt. Darauf werden fünf bis zehn Spielfiguren, Korke oder Münzen verteilt. Alle Schülerinnen und Schüler haben nun gleich viel Zeit, sich das Ordnungsschema durch blosses anschauen einzuprägen. Danach wird das Spielbrett zugedeckt oder hinausgetragen. Nun muss jedes Kind eine Skizze des Bretts und der darauf angeordneten Gegenstände machen, die dann, wenn alle fertig sind, mit dem Original verglichen wird.

**Variationen:**

- Einfacher wird das Spiel, wenn nur das Ordnungsschema nicht aber der tatsächliche "Wert" der Spielsteine erinnert werden muss, d.h., es muss die Anordnung der Schachfiguren richtig sein, es ist aber nicht von Bedeutung, ob auf den besetzten Felder nun etwa eine Dame, ein Bauer oder ein Turm stand.

**Besonderes:**

Es ist wichtig, dass alle Kinder das Spielbrett gut sehen können und somit gleich lange Zeit haben, um sich die Anordnung zu merken.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.3 Bei Schneiders stimmt was nicht

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler müssen für kurze Zeit den Raum verlassen. Die Lehrperson nimmt in dieser Zeit Veränderungen im Zimmer vor, z.B. hängt sie Bilder auf, ab oder um, stellt Stühle um, bringt die Stehlampe in eine andere Zimmerecke, zieht Vorhängen auf oder zu usw. Dann werden die Schüler und Schülerinnen wieder hereingerufen und müssen die vorgenommenen Veränderungen herausfinden.

**Variationen:**

Natürlich kann jeweils auch nur ein Schüler bzw. eine Schülerin zum Raten vor die Tür geschickt werden.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.4 Wer hat sich verändert?

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Schüler oder eine Schülerin, der/ die vorher seine Mitschüler/-innen genau anschauen sollte, wird vor die Tür geschickt. Während das Kind draussen ist, wird bei zwei bis vier Spielern etwas verändert, z.B. eine Kette abgenommen, die Frisur verändert, eine Jacke ausgezogen usw. Das Kind wird wieder hereingerufen. Es muss nun versuchen, die Veränderungen zu entdecken.

**Variationen:**

Das Spiel wird leichter, wenn Veränderungen nur in einem bestimmten Bereich vorgenommen werden dürfen, z. B. nur am Kopf, nur am Oberkörper usw., und das Kind die genaue Zahl der Abweichungen des ursprünglichen Bildes, nach denen er suchen muss, mitgeteilt bekommt.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.5 Krabbelsack

**Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss einen Kissenbezug oder einen Sack mit so vielen Gegenständen füllen wie es Schüler und Schülerinnen hat.

**Durchführung:**

Die Lehrperson steckt viele kleinere Gegenstände in einen Kissenbezug oder Sack, z.B. Büroklammern, eine stumpfe Schere, Schlüssel, Korke, einen Stift, dein Radiergummi usw. Die Schüler und Schülerinnen sitzen im Kreis, langen der Reihe nach in den Sack und versuchen durch Ertasten einen Gegenstand zu erkennen. Nachdem sie ihn benannt haben, holen sie ihn heraus und vergleichen, ob sie richtig geraten haben.

**Variationen:**

Als Variation kann ein Kind auch so lange Gegenstände erfühlen und aus dem Sack holen, wie er richtig rät. Mach er einen Fehler, kommt das nächste Kind an die Reihe so lange, bis der Sack schliesslich leer ist.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.6 Sehende Hände

**Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss ein Tuch, sowie Gegenstände bereitlegen.

**Durchführung:**

Alle Kinder sitzen im Kreis und schliessen die Augen. In der Mitte wird ein Tuch ausgebreitet mit welchem nun alle Kinder ihre Hände verdecken müssen. Nun bringt die Lehrperson Gegenstände in den Umlauf, z.B. einen nassen Schwamm, den Schlüsselbund, eine Kastanie usw. Der Gegenstand muss möglichst schell schweigend von Hand zu Hand weitergegeben werden. Sobald er wieder bei der Lehrperson angekommen ist, schreibt jeder Mitspieler auf, was er gefühlt hat. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Spielrunden werden die Ergebnisse vorgelesen und mit den tatsächlichen Gegenständen verglichen.

**Variationen:**

- Anstatt das Gefühlte aufzuschreiben, kann man natürlich die Gegenstände auch direkt nach jeder Runde benennen lassen.

**Besonderes:**

Dieses Spiel fördert die Konzentration und macht Spass. Es eignet sich deshalb besonders gut als Abschluss "ernsthafter" Arbeit.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.7 Spürnase

**Vorbereitung:**

Die Lehrperson bereitet zehn bis fünfzehn Gefässe mit verschiedenen "Düften" vor. Alle Gefässe müssen gleich aussehen und so abgedeckt sein, dass man den Inhalt zwar riechen, jedoch nicht sehen kann.

**Durchführung:**

Die Kinder "schnüffeln" nacheinander an den vorbereiteten Düften und schreiben auf, was sie jeweils gerochen haben. In die Gefässe kann Pfeffer, Parfüm, Vanillepulver, Seifenpulver usw. gefüllt werden.

Wenn alle gerochen haben, werden die Gefässe geöffnet und ihr Inhalt mit den Notizen verglichen.

**Variationen:**

- Bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich, ein Gefäss durch die Klasse zu geben, daran riechen zu lassen und unmittelbar anschliessend über die richtige Lösung zu sprechen. Man kann auch zwei gleiche Sätze mit Duft Dosen vorbereiten und die Schüler/-innen jeweils die beiden zueinander gehörenden Partnerdosen zuordnen lassen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.8 Alle Vögel fliegen hoch

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler und Schülerinnen sitzen an Tischen, am besten in einer grossen Runde oder im Viereck, auf jeden Fall so, dass jeder jeden sehen kann. Alle trommeln mit den Fingern auf den Tisch. Ein Kind ist nun der Spielleiter und beginnt zu erzählen:

"Alle Vögel fliegen hoch." – Gleichzeitig hebt er die Hände. Alle anderen Spieler müssen ebenfalls die Hände heben, denn Vögel fliegen ja tatsächlich. Der Spielleiter fährt fort: "Alle Spatzen fliegen hoch" – Spielleiter und Spieler heben die Hände. "Alle Flugzeuge fliegen hoch" – alle heben die Hände. "Alle Elefanten fliegen hoch" – der Spielleiter hebt die Hände. Wer jetzt von den Mitspielern ebenfalls die Hände erhoben und nicht einfach weitergetrommelt hat, muss ausscheiden, denn Elefanten fliegen ja nun wirklich nicht. Das Spiel wird umso schwieriger, je schneller der Spielleiter etwas "hochfliegen" lässt und je ausgefallener und verwirrender seine Flugobjekte werden.

**Variationen:**

Anstatt mit Objekten die fliegen, kann das Spiel auch mit Objekten die fahren, schwimmen usw. gespielt werden. Dazu müssen jeweils passende Handbewegungen ausgeführt werden.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.9 Alte Oper

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler/-innen sitzen im Kreis. Die Lehrperson erzählt, dass sein Freund Portier in der alten Oper ist und nur Besucher hineinlässt, die nach seiner Meinung "richtig" angezogen sind. Die Lehrperson berichtet nun, was er bei seinem letzten Opernbesuch anhatte, dabei muss er ein Kleidungsstück seines linken Nachbarn nennen, z.B.: "Neulich wollte ich in die Oper. Ich hatte Turnschuhe an. Damit liess mich der Portier ein". Dann fragt er seinen rechten Nachbarn:

"Was würdest du denn bei einem Opernbesuch anziehen?" Nennt dieser nun zufällig ein Kleidungsstück, das die Lehrperson trägt, darf er mit in die Oper. Nennt er etwas anderes, darf er ohne Begründung nicht hinein. Der jeweils rechte Nachbar setzt das Spiel fort. Die Lehrperson kommentiert stets, ob der Spieler eingelassen wird oder nicht. Die Spieler, die herausgefunden haben, wonach sich der Portier richtet, spielen weiter mit und bemühen sich, durch das Nennen besonders schwer zu entdeckender oder besonders "normalen" Kleidungsstücke die anderen noch zusätzlich zu verunsichern. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis alle herausgefunden haben, nach welchen Merkmalen der Portier die Opernbesucher einlässt oder nicht.

**Variationen:**

- Als Variation kann auch ein Kleidungsstück des jeweils rechten Nachbarn oder überhaupt irgendeins Mitspielers den Einlass ermöglichen.

**Besonderes:**

Es gibt noch zahlreiche ähnliche Spiele dieser Art!

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.10 Arche Noah

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die gesamte Klasse sitzt im Kreis. Ein Schüler bzw. eine Schülerin beginnt zu erzählen: "Noah nimmt zwei Spatzen mit in die Arche, piep- piep." Der Spieler rechts neben ihm fährt fort: "Noah nimmt zwei Spatzen mit in die Arche, piep – piep, und zwei Esel, iah- iah." usw.

Jeder Spieler muss immer alle Tiere und ihre Stimmen, die bisher schon genannt worden sind, wiederholen und ein neues Tierpaar mit den entsprechenden Geräuschen hinzufügen.

**Variationen:**

- Schwieriger wird das Spiel wenn nicht nur ein Geräusch, sondern auch ein für die Tierart charakteristische Bewegung hinzugefügt und natürlich auch wiederholt werden muss, z. B.: "Noah nimmt zwei Spatzen mit in die Arche, piep- piep." Gleichzeitig ahmt das Kind mit beiden Händen den Flügelschlag des Vogels nach. usw.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.11 Böse Sieben

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Klasse sitzt im Kreis und zählt: 1, 2, 3, 4, 5, 6, psst, 8, 9, usw. Alle Zahlen werden ausgesprochen, nur anstatt 7, allen Vielfachen von 7 (14, 21, 28, 35 ...) und allen Zahlen, in denen die 7 ebenfalls vorkommt (17, 27, 37, ...), muss der jeweilige Spieler "psst" sagen. Wer einen Fehler macht, darf nicht mehr mitspielen und zeigt das durch Verschränken der Arme an.

**Variationen:**

- Das Spiel kann natürlich auch mit anderen Zahlen ausser der 7 gespielt werden. Für jüngere Schüler, die das "Einmaleins" noch nicht beherrschen, kann das Spiel vereinfacht werden, indem nur die 7 und alle Zahlen, in denen sie offensichtlich enthalten ist, wie 17, 27 usw., durch "psst" zu ersetzen sind.
- Natürlich kann anstatt "psst" auch etwas anders gesagt werden.

2. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.12 Chorprobe

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Klasse singt einfache Lieder, deren Texte jeder genau kennt. Zur Sicherheit können die Texte vor dem Spiel auch noch einmal gemeinsam aufgesagt werden. Die Lehrperson stellt nun jeweils eine Aufgabe bevor dann das Lied gesungen wird. Z. B.: "Alle Nomen werden durch 'bum' ersetzt." Oder: alle bestimmten Artikel, also statt "der", "die", "das" wird jeweils 'bum' gesungen. Je mehr Vorgaben einzuhalten sind, desto schwieriger wird das Spiel und umso grösser der Spass!

**Variationen:**

- Um das Spiel noch schwieriger zu machen, kann auch das Tempo gesteigert werden.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten





### 3.13 Das ist mein Ellenbogen

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Kinder sitzen im Kreis. Die Lehrperson geht zu einem Kind hin, fasst sich an die eigene Nase und sagt: "Das ist mein Ellenbogen." Das angesprochene Kind muss nun genau umgekehrt reagieren: Er muss sich also an den Ellenbogen fassen und sagen: "das ist meine Nase."

Hat das Kind richtig reagiert, wendet sich die Lehrperson einem anderen Kind zu, fasst sich zum Beispiel an das Knie und sagt: "das ist mein Ohr." Sein Gegenüber muss sich als Antwort ans Ohr fassen und sagen: "das ist mein Knie." Wer einen Fehler macht, übernimmt die Rolle der Lehrperson.

**Variationen:**

- Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass das Kind das richtig reagiert hat, neuer Spielleiter wird.

**Besonderes:**

Je schneller gespielt wird, desto mehr Aufmerksamkeit brauchen alle Mitschüler/-innen, um richtig zu reagieren.

2. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.14 Eine Ente mit zwei Beinen - platsch

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis und sprechen nacheinander:

1. Spieler: "Eine Ente" – 2. Spieler: "mit zwei Beinen" – 3. Spieler: "springt ins Wasser" – 4. Spieler: "platsch". Der 5. Spieler muss nun einmal in die Hände klatschen. Der 6. Spieler spricht weiter: "Zwei Enten"- 7. Spieler: "mit vier Beinen"- 8. Spieler: "springen ins Wasser" – 9. Spieler: "platsch, platsch". Der 10. Spieler muss zweimal klatschen. Der 11. Spieler fährt fort: "Drei Enten" – usw.

**Variationen:**

Zur Abwechslung können natürlich auch vierbeinige Hunde ins Wasser springen und dreibeinige Roboter usw.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.15 Ein langer Satz

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Klasse bildet einen Sitzkreis. Ein Schüler oder eine Schülerin beginnt mit einem Satz aus zwei Wörtern, z. B.: Remo schläft.

Der Schüler oder die Schülerin neben ihm verlängert den Satz um ein Wort und sagt z.B.: Remo schläft ruhig.

Das dritte Kind fügt wieder ein Wort hinzu:

z.B.: Remo schläft ganz ruhig.

Das vierte Kind ergänzt ein weiteres Wort:

z.B.: Remo schläft nachts ganz ruhig.

So geht es weiter bis einem Spieler keine Verlängerung mehr einfällt.

Wer zwischendurch einen Fehler macht oder keine Verlängerung mehr weiss, wird einfach ausgelassen.

**Variationen:**

- Das Spiel dauert länger, wenn das Bilden von Nebensätzen erlaubt ist.
- Man kann das Spiel so spielen, dass die Wörter nur am Ende ergänzt werden dürfen, aber auch so, dass man die Wörter dazwischen schieben darf. Vor Spielbeginn soll dies abgesprochen werden.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.16 Familie Meier

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schülerinnen und Schüler sind Mitglieder der Familie Meier.

Zu Beginn des Spiels werden die Rollen verteilt:

Der erste Spieler ist Vater Meier, der zweite Mutter Meier, der dritte Sohn Max Meier, der vierte die Tochter Maria Meier, der fünfte Grossvater Meier usw. Ist die Gruppe gross, können ausser Personen auch der Hund Bello Meier, Katze Pussi Meier usw. mitspielen. Ein Gruppenmitglied wird Familienberichterstatler. Er erzählt eine

Geschichte aus dem Leben der Familie Meier, in der jedes Familienmitglied sooft wie möglich vorkommt. Die Spieler müssen gut aufpassen, denn jedes Mal, wenn ihr Name genannt wird, müssen sie aufstehen und sich verbeugen. Sagt der Erzähler "Familie Meier", müssen alle aufstehen und eine Verbeugung machen, bei "Eltern Meier" nur Vater und Mutter Meier usw.

Man kann das Spiel ganz ohne Sieger und Verlierer spielen, einfach nur zum Spass und zur Förderung des aufmerksamen Zuhörens. Natürlich kann auch verabredet werden, dass jeweils das Familienmitglied, das nicht aufgepasst hat, ausscheidet.

**Variationen:**

- Man kann natürlich auch über die Familie Schulze, die Familie Müller usw. eine Geschichte erzählen oder sogar zwei Familien in die Geschichte mit einbeziehen.
- Je schneller die Geschichte erzählt wird, desto schwieriger und lustiger wird das Ganze.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.17 Handklatsch

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler und Schülerinnen sitzen im Kreis. Die Hände werden flach auf Boden gelegt, und zwar so, dass jeweils die rechte Hand über die linke Hand des rechten Nachbarn hinweg auf den Boden gelegt wird. Liegen nun alle Hände wie beschrieben im Kreis, kann das Spiel beginnen. Die Lehrperson beginnt nun mit der rechten Hand auf den Boden zu klatschen. Das bedeutet, dass in diese Richtung, also nach rechts, immer einer nach dem anderen mit der Hand auf den Boden klatscht. Wenn jemand zweimal mit einer Hand klatscht, so wechselt die Richtung und das Klatschen geht nach links weiter. Sobald das nächste Kind zweimal klatscht, wechselt die Klatschrichtung wiederum. Wer einen Fehler macht, also fälschlicherweise auf den Boden klatscht, scheidet mit der Hand, die den Fehler gemacht hat, aus. Die andere darf weiterklatschen.

**Besonderes:**

Je schneller geklatscht und je öfter die Richtung gewechselt wird, desto schwieriger wird das Spiel.

Dieses Spiel erfordert hohe Konzentration und bringt viel Spass, vor allem auch weil man durch das Übereinanderlegen der Hände sehr genau aufpassen muss, ob die eigene Hand oder die des rechten oder linken Nachbarn klatschen muss.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.18 Hände weg

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Spieler und Spielerinnen sitzen um einen Tisch, und jeder und jede legt seine Hände auf die Knie. Sagt die Lehrperson "Achtung", so legen alle die Hände auf den Tisch und stellen die Daumen hoch. Ruft er "Ausruhen", nehmen alle die Daumen runter, die Hände liegen nun flach auf dem Tisch.

Sagt die Lehrperson "Hände weg", müssen alle Hände schnell wieder auf die Knie gelegt werden.

Je schneller die Kommandos aufeinanderfolgen, desto schwieriger wird das Spiel.

**Variationen:**

Das Spiel kann durch das Hinzukommen von zusätzlichen Anweisungen erschwert werden. So müssen zum Beispiel bei "links Marsch" alle nur die linke Hand flach auf den Tisch legen, bei "rechts marsch" nur die rechte Hand usw.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.19 Hauptsender - Nebensender

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Der "Hauptsender" hält beide Hände in Kopfhöhe. Seine beiden Nachbarn rechts und links sind jeweils die "Nebensender"; jeder hält die dem Hauptsender benachbarte Hand ebenfalls in Kopfhöhe. Die Hauptsender und Nebensender beginnen nun gleichzeitig zu "senden", indem sie mit den erhobenen Händen winken. Der Hauptsender sagt dabei seinen Namen und den Namen des Spielers, den er anpeilt, z.B.: "Hauptsender Nico ruft Hauptsender Lars." Hauptsender Lars und dessen beiden Nebensender müssen nun sofort "auf Empfang gehen", indem sie ebenfalls die entsprechenden Hände in die Höhe heben und winken. Haben sie den Funkspruch richtig beantwortet, darf der angepeilte Hauptsender mit seinen Nebensendern einen neuen Funkspruch an einen weiteren "Hauptsender mit Nebensender" abgeben.

Wer falsch oder gar nicht reagiert, scheidet für diese Spielrunde aus, muss aber im Kreis bleiben und sein Ausscheiden durch Verschränken der Arme deutlich machen. Die noch im Spiel befindlichen Spieler und Spielerinnen müssen nun aufpassen: Sie müssen manchmal auch über ausgeschiedene Spieler hinweg als Nebensender fungieren. Das Spiel erfordert dadurch im Laufe der Zeit immer mehr Aufmerksamkeit. Es wird auch schwieriger. Je schneller die Funksprüche aufeinanderfolgen.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.20 Ich heiße... und mache so...

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Klasse sitzt im Kreis. Ein Schüler oder eine Schülerin beginnt, indem sie sagt: "Ich heiße (Name) und mache so" - dabei macht der Schüler oder die Schülerin eine beliebige Bewegung; sie fasst sich z.B. mit der rechten Hand ans linke Knie. Der linke Nachbar dieses Kindes, macht nun weiter: "Du heisst (Name) und machst so" – dabei wiederholt er die vom ersten Kind ausgeführte Bewegung – "und ich bin (Name) und mache so": Dann kommt wieder der linke Nachbar an die Reihe und muss den Namen und die Bewegungen seines Vorgängers wiederholen, sowie eine neue Bewegung hinzufügen.

**Variationen:**

Das Spiel wird um einiges schwieriger, wenn von jedem Spieler jeweils alle bisherigen Namen und Bewegungen wiederholt werden müssen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.21 "Ich sage: knie!"

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Schüler/-innen wählen einen Spielleiter und bilden um ihn herum einen lockeren Kreis. Sie müssen nun alle Befehle des Spielleiters in der Weise befolgen, dass sie immer das machen, was dieser tut, aber nicht, was er sagt. Ruft der Spielleiter z.B.: "Ich sage: knie!" und kniet sich hin, müssen alle anderen Spieler sich auch hinknien. Ruft er aber: "Ich sage: knie!" und bleibt stehen, müssen die anderen Spieler auch stehenbleiben.

**Variationen:**

- Das Spiel kann natürlich auch umgekehrt gespielt werden: die Spieler müssen immer das tun, was der Spielleiter sagt, gleichgültig, was er dabei tut.
- Je schneller die Anweisungen wechseln, desto schwieriger und lustiger wird das Spiel.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.22 Ich sehe was, was du nicht siehst

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Ein Kind denkt sich einen für alle im Raum sichtbaren Gegenstand und lässt ihn von den Mitschülern und Mitschülerinnen erraten, indem er ihn nach und nach beschreibt. Wer den Namen des gedachten Gegenstandes zuerst laut ausspricht, darf den nächsten Gegenstand raten lassen.

Der Schüler oder die Schülerin denkt sich z.B. ein grünes Buch, das auf dem Pult der Lehrperson steht. Er sagt: "Ich sehe was, was ihr nicht seht, und das ist grün." Ein Kind rät: "Anjas grüner Pullover." Antwort: "Nein, viel zu weich, ich sehe etwas Hartes." usw. Den ursprünglich gemeinten Gegenstand lässt man am besten vor Beginn der Raterunde verdeckt aufschreiben, damit niemand im Eifer des Spiels in Versuchung gerät, auch dann noch weiterraten zu lassen, wenn die eigentliche Lösung schon gefunden ist.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.23 Klatschspiel

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler/-innen sitzen im Kreis. Es wird durchnummeriert und jeder muss sich seine Nummer gut merken. Dann beginnt das Spiel:

Alle schlagen sich einmal mit den Händen auf die Oberschenkel, klatschen einmal vor dem Körper in die Hände und schnipsen je einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand. Ein Schüler oder eine Schülerin, der/die vor dem Spielbeginn bestimmt wurde, nennt beim Schnipsen mit der linken Hand seine eigene Nummer und beim Schnipsen mit der rechten Hand eine beliebige Nummer. Der Spieler, der diese Nummer hat, muss dann beim nächsten Durchgang genauso weitermachen.

Bis alle die Reihenfolge der Bewegungen sicher beherrschen, sollte relativ langsam gespielt werden. Je schneller das Tempo schliesslich wird, umso schwieriger wird auch das Spiel.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.24 Kofferpacken

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Klasse sitzt im Kreis. Ein Kind beginnt damit seinen Koffer zu packen, indem er seinen Gegenstand nennt, den er in den Koffer tut. Es sagt z.B.: "Ich packe in meinen Koffer ein T-Shirt ein." Das nächste Kind muss diesen Gegenstand wiederholen und einen weiteren ergänzen: "Ich packe in meinen Koffer ein T-Shirt und eine Hose ein."

Der dritte Spieler wiederholt beide Gegenstände und fügt noch einen hinzu usw. Jeder Schüler und jede Schülerin muss also immer alle schon eingepackten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge wiederholen und einen neuen hinzufügen. Von Kind zu Kind wird das Kofferpacken dadurch immer schwieriger.

**Variationen:**

- Statt einen Koffer zu packen, können die Kinder auch Tiere für den Zoo einfangen, für eine Geburtstagsparty einkaufen usw.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.25 Kommando...

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und ruft den anderen Kindern zu, was sie tun sollen. Er muss dabei jeden Befehl, den er gibt, auch selbst befolgen.

Das Kind ruft z.B.: "Kommando knien!" und kniet dabei hin. Alle anderen müssen sich ebenfalls hinknien. Dann beginnt der Spielleiter zu winken und ruft: "Kommando winken!" Nun müssen alle anderen auch winken usw.

Lässt das Kind aber das Wort "Kommando" weg, darf keiner der übrigen Spieler reagieren: alle müssen ihre bisherige Bewegung weitermachen. Wer nicht aufgepasst hat übernimmt die Rolle des Kindes, das Befehle erteilt hat und muss somit in die Mitte des Kreises.

**Besonderes**

Das Spiel wird umso schwerer, je schneller die Kommandos des Spielleiters aufeinanderfolgen und je überraschender und komplizierter die befohlenen Bewegungen sind.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.26 Nashorn, Elefant und Ente

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Vor dem eigentlichen Spielbeginn wird erklärt, wie jeweils drei nebeneinandersitzende Schüler/-innen Nashorn, Elefant und Ente darstellen können:

Für das Nashorn macht der mittlere Spieler mit beiden Händen vor der eigenen Nase eine lange Nase. Seine beiden Nachbarn formen mit Daumen und Zeigefinger rechts und links an seinem Kopf die kleinen Nashornohren. Für den Elefanten formt der mittlere Spieler den Rüssel, indem er eine Hand an die Nase führt und den anderen Arm durch den so entstehenden Kreis hindurch steckt. Sein rechter und linker Nachbar bilden mit beiden Armen seine grossen Elefantenohren. Für die Ente klappt der mittlere Spieler vor seinem Mund beide Hände als Entenschnabel auf und zu. Seine beiden Nachbarn wackeln im Stehen wie die Enten mit ihrem Po.

Nun kann das Spiel beginnen. Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer wird zum Spielleiter und geht in die Kreismitte. Er zeigt auf einen der Sitzenden und sagt dazu z.B.

"Elefant". Der angesprochene Spieler muss nun - gemeinsam mit seinen beiden Nachbarn rechts und links - wie besprochen einen Elefanten darstellen. Möglichst schnell nacheinander fordert der Spielleiter nun weitere Spieler auf, Elefant, Nashorn oder Ente zu sein.

Je schneller die Ansagen aufeinander folgen, desto mehr Aufmerksamkeit müssen die Mitspieler aufbringen, um ihren Einsatz nicht zu verpassen und nicht etwa das falsche Tier darzustellen. Wer einen Fehler gemacht hat, wird zum neuen Spielleiter, welcher den Platz in der Mitte einnehmen muss.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.27 Rippel- Dippel

**Vorbereitung:**

Klebspunkte bereitlegen.

**Durchführung:**

Alle Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis und sind zunächst ein Rippel-Dippel ohne Punkt. Von einem beliebigen Schüler bzw. von einer beliebigen Schülerin aus, wird nun durchgezählt (bei 1 beginnend). Und dann beginnt das eigentliche Spiel: Rippel-Dippel Nr. 1 beginnt, indem es einen beliebigen Mitschüler oder eine Mitschülerin aufruft: "Rippel-Dippel Nr. 1 ohne Punkt ruft Rippel-Dippel Nr. 5 ohne Punkt." Dieses fährt fort: "Rippel-Dippel Nr. 5 ohne Punkt ruft Rippel-Dippel Nr. 8 ohne Punkt." Verpasst nun der Schüler Nr. 8 aus Unaufmerksamkeit seinen Einsatz, bekommt er – einen Klebspunkt auf die Stirn: Er ist nun Rippel-Dippel Nr. 8 mit einem Punkt und darf weiter machen: "Rippel-Dippel Nr. 8 mit einem Punkt ruft Rippel-Dippel Nr. 9 ohne Punkt." usw.

Für jeden Fehler bekommt der Spieler einen weiteren Punkt auf die Stirne geklebt, so dass es im Verlauf des Spiels ganz verschiedene Rippel-Dippels geben wird: solche ohne Punkt, solche mit einem Punkt, mit zwei, mit drei usw. Dadurch wird das Spiel immer komplizierter, schwieriger und vor allem auch lustiger. Beides wird durch ein hohes Spieltempo noch gesteigert.

3. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.28 Tierstimmen

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler und Schülerinnen sitzen im Kreis. Jedem wird ein Tier zugeordnet, z.B. Esel, Kuh, kleiner Hund, grosser Hund, Schwein usw.

Die Lehrperson beginnt nun, einzelnen Kindern, möglichst durcheinander, Fragen zu stellen, z.B.: "Wie alt bist du?" usw. Die gefragten Kinder dürfen nur mit ihrer "Tierstimme" antworten. So darf das Kind, das der Hund ist, auf die Frage "Welches Tier bist du?" auf keinen Fall mit "ein Hund" antworten, sondern nur mit seiner Tierstimme "wau, wau". Wer einen Fehler macht, muss die Rolle der Lehrperson übernehmen.

Das Spiel wird umso schwieriger, je schneller die Fragen des Spielleiters aufeinander folgen und je mehr sie die Kinder dazu verleiten, mit einem Wort oder einer Zahl statt mit ihrer "Tierstimme" zu antworten,

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten





### 3.29 Fleissige Bienen

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Kinder bilden Paare und wählen eine "Bienenkönigin". Diese Bienenkönigin gibt verschiedene Befehle, wie z.B. "Gebt euch die Hand." – Stellt euch Rücken an Rücken." "Klopft euch auf die Schultern." usw. Ruft die Bienenkönigin aber: "Fleissige Bienen!", so müssen alle Bienenpaare auseinanderfliegen und sich einen neuen Partner suchen. Die Bienenkönigin muss während dieses Bienenfluges versuchen, eine allein fliegende Biene einzufangen. Gelingt es ihr, bilden sie mit ihr ein Paar. Die Biene, die keinen Partner mehr gefunden hat, wird neue Bienenkönigin.

**Variationen:**

- Natürlich kann das Spiel auch mit anderen Tiernamen gespielt werden (fleissige Ameisen, lustige Affen, hüpfende Frösche usw.)

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 3.30 Bahnhofspiel

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Die Lehrerin bzw. der Lehrer liest oder erzählt eine Geschichte, zu der die Gruppenmitglieder – auf sein Einsatzzeichen hin – je nach ihren vor Spielbeginn festgelegten Rollen – Stimmen oder Geräusche machen. Es können unter anderem folgende Rollen vergeben werden:

Bahnhofvorsteher: "Zurücktreten"  
Eisverkäufer: "Erdbeereis, Schokoladeneis"  
Würstchenverkäufer: "Heisse Würstchen"  
Vater Müller: "Auf Wiedersehen"  
Lieschen Müller: "Mach's gut!"  
Tante Frieda: "Schluchz-schluchz"  
Onkel Peter: "Pass auf dich auf"  
Bahnhofsuhr: "Tick-tack, tick-tack"  
Lokomotive: "Pfff" (lauter Pfeifton)  
Zug: "tsch-tsch-tsch"  
Waggontür: "Päng"  
...

Es müssen so viele Rollen vergeben werden, dass alle Schülerinnen und Schüler mitspielen können. Bei grossen Gruppen kann eine Rolle auch mehrfach besetzt werden. Nun beginnt die Lehrperson mit der Bahnhofsgeschichte:

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



"Der Zeiger der Bahnhofsuhr... dreht sich. Tante Frieda... verabschiedet sich von Lieschen Müller... und Vater Müller... Der Bahnhofsvorsteher... hebt schon die Kelle, die Lokomotive ruckt, die Waggontür... schlägt zu. Der Zug... setzt sich in Bewegung. Im Hintergrund hört man den Eisverkäufer... und den Würstchenverkäufer... Onkel Peter ruft... Tante Frieda weint leise... Der Zug... verschwindet in der Ferne. In der Stille hört man nur noch die Bahnhofsuhr...

**Variationen:**

- Diese Geschichte kann beliebig erweitert und verlängert werden. Es können auch ganz andere Rollen gewählt oder eine völlig andere Geschichte erzählt werden. Wichtig ist jedoch, dass jedes Kind eine Rolle hat

### 3.31 Gute Nachbarschaft

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler sitzen im Kreis und schliessen die Augen. Die Lehrperson nennt nun ein Kind beim Namen, zum Beispiel Florian. Florian selbst zuckt nicht mit der Wimper, wenn er seinen Namen hört, dafür müssen seine beiden Sitznachbarn umso schneller reagieren. Wer von den beiden nämlich zuerst seinen Finger hebt, bekommt einen Punkt. Die Lehrperson nennt die Namen immer schneller, so dass von allen Kindern höchste Konzentration gefordert wird. Natürlich kann sich die Lehrperson auch selbst mit in den Kreis setzen und ein Kind zum Spielleiter ernennen. Wer die meisten Punkte bekommt, gewinnt.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



# Musikpausen

# 1. Rhythmikspiele

## 1.1 Was tönt um uns herum?

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Schüler/-innen schliessen die Augen. Die Kinder die möchten dürfen ausserdem den Kopf aufs Pult ablegen. Während ca. 2 Minuten sollen die Schüler/-innen sich nun auf alle Geräusche und Laute achten, die sie aus der Umgebung wahrnehmen können. Nach zwei Minuten öffnen die Schüler/-innen ihre Augen wieder und die Lehrperson frag nach, was die Kinder während diesen zwei Minuten alles gehört haben.

**Variationen:**

- Die gehörten Geräusche könne mit einer Symbolschrift auf einer Zeitleiste festgehalten werden. Die Kinder könnten dann ausserdem versuchen die gehörten Geräusche mit Mundgeräuschen nachzuahmen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.2 Schallgeschichte aufführen

**Vorbereitung:**

keine

**Durchführung:**

Alle Kinder schliessen die Augen. Die Lehrperson geht nun im Schulzimmer umher und erzeugt nacheinander verschiedene Geräusche (Schublade öffnen, Papier aufs Pult legen, Stift aus Etui nehmen, zu schreiben beginnen, etc.). Die Klasse hört mit geschlossenen Augen zu und versucht die verschiedenen Geräusche zu erkennen. Im Anschluss wird im Plenum besprochen, welche Geräusche gehört wurden.

**Variationen:**

- Etwas schwieriger ist es, wenn es die Aufgabe der Kinder ist, sich alle Geräusche der Reihe nach zu merken.
- Die Rolle der Lehrperson kann natürlich auch von einem Schüler oder einer Schülerin übernommen werden.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



### 1.3 Münzen fallen hören

**Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss verschiedene Münzen bereitlegen.

**Durchführung:**

Die Lehrperson hat verschiedene Münzen in der Hand. So zum Beispiel ein 5 Fr., ein 2. Fr. ein 1 Fr. Stück und ein 0.50 Fr., ein 0.20 Fr. Stück usw. Nun lässt die Lehrperson jede Münze einmal auf einen Tisch fallen und die Schüler sollen gut zuhören, wie der Klang der einzelnen Münzen ist bzw. wie sich die Klänge unterscheiden.

Anschliessend schliessen alle Schüler/-innen die Augen. Die Lehrperson lässt nun eine Münze fallen und die Kinder sollen versuchen zu erraten welche Münze es war.

**Variationen:**

- Die LP kann auch mehrere Münzen nacheinander fallen lassen. Die Schüler und Schülerinnen müssen dann die Münzenbeträge zusammenzählen und am Schluss den Endbetrag nennen. Diese Variante ist natürlich viel anspruchsvoller.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



### 1.4 Was ist drin?

**Vorbereitung:**

Im Vorfeld müssen Filmdöschen mit verschiedenen Materialien gefüllt werden.

**Durchführung:**

In kleine Schächtelchen bzw. in kleine Filmdöschen wurden verschiedene Materialien gefüllt (z.B. Reis, Zucker, Nadeln, Körner...). Während die Lehrperson die kleinen Schächtelchen bzw. Filmdöschen nun leicht schüttelt, versuchen die Schüler nur durch das hören des Geräusches den Inhalt zu bestimmen.

**Variationen:**

- Jedes Kind erhält ein Döschen, welches mit einem Material gefüllt ist. Ein Mitschüler hat ein Döschen mit demselben Klang erhalten. Die Schüler/-innen sollen nun im Klassenzimmer umhergehen und anhand des "Schüttelklangs" des Döschen den Partner finden.
- Man kann auch ein Hör-Memory spielen. Dieses kann in Einzel-, oder Partnerarbeit oder auch in kleinen Gruppen gespielt werden. Die Schüler/-innen haben viele Filmdöschen vor sich. Wieder haben zwei Döschen denselben Klang. Die Schüler müssen nun nicht, wie beim normalen Memory, zwei gleiche Bilder, sondern zwei gleiche Klänge finden.

1. – 4.  
Klasse

ca.5  
Minuten



## 1.5 Welche Instrumente höre ich?

### **Vorbereitung:**

Die Lehrperson muss passende Lieder auswählen.

### **Durchführung:**

Die Lehrperson spielt eines der Lieder von der vorbereiteten CD ab. Die Schülerinnen und Schüler sollen das Musikstück bzw. ein Ausschnitt davon anhören und versuchen alle Instrumente herauszuhören, die darin vorkommen. Dann können evtl. noch weitere Musikstücke angehört werden.

### **Variationen:**

- Etwas ältere Schüler können versuchen anstatt die Instrumente, die Taktart der einzelnen Musikstücke oder deren Interpreten zu erkennen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.6 Figur hören

### **Vorbereitung:**

Es muss Kreide und eine Wandtafel zur Verfügung stehen.

### **Durchführung:**

Die Klasse hält die Augen geschlossen. Die Lehrperson oder ein Schüler zeichnet mit einer Kreide eine geometrische Figur an die Wandtafel. Die Schüler sollen nun versuchen zu hören, welche Figur gezeichnet wurde: ein Kreis, ein Dreieck, ein Quadrat oder Rechteck?

### **Variationen:**

- Natürlich könnte man anstatt Figuren, auch Buchstaben an die Wandtafel gemalt werden.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.7 Rhythmische Gerüchteküche

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Teilnehmer verlassen das Klassenzimmer, zurück bleibt nur eine Person (Schüler oder Lehrperson). Die übrigen betreten nun einzeln der Reihe nach wieder den Raum. Jedem wird ein Rhythmus vorgeklatscht, den er dem Nächsten unverändert weitergeben soll. Am Ende kann dann verglichen werden, wie sich der Rhythmus bzw. das "Gerücht" geändert hat.

2. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.8 Wandernder Rhythmus

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle sitzen im Kreis. Ein Rhythmus wird im Uhrzeigersinn weitergegeben, indem er einem Nachbarn (für die Klasse nicht sichtbar) auf den Rücken geklopft wird. Kommt der Rhythmus unverändert an den Ausgangspunkt zurück?  
Am Anfang sollen möglichst einfache Rhythmen gewählt werden, die können dann mit der Zeit immer schwieriger werden.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.9 Bewegung einfrieren

### Vorbereitung:

Die Lehrperson sollte im Voraus Musik auswählen.

### Durchführung:

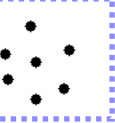
Die Schüler gehen zu Musik im Raum umher. Wenn die Musik durch die Lehrperson unterbrochen wird, sollen alle Schülerinnen und Schüler so schnell wie möglich die Bewegungen "einfrieren" lassen. Nach einigen Sekunden spielt die Lehrperson die Musik wieder ab und die Schüler/-innen dürfen sich wieder zur Musik bewegen!

### Variationen:

- Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass die Kinder, die sich nach Unterbruch der Musik noch bewegen, ausscheiden.
- Die Rolle der Lehrperson kann natürlich auch von einem Kind eingenommen werden.

1. – 3.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.10 Rhythmus nicht klatschen

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Lehrperson klatscht einen kurzen Rhythmus vor:

Die Klasse wiederholt den Rhythmus hörbar, aber nicht klatschend, sondern durch irgendeine andere Körperbewegung: Fingertrommeln, Schnippen, Zungenschnalzen, Fussklopfen, etc. Jeder Schüler und jede Schülerin soll sich selbst eine Bewegung ausdenken.

### Variationen:

- Bei älteren Kindern kann man natürlich auch etwas schwierigere und auch längere Rhythmen vorklatschen.
- Anstelle der Lehrperson kann auch ein Kind einen Rhythmus vorklatschen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten





## 1.11 Rondo- klatschen?

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

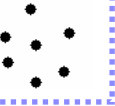
Alle Schüler stehen frei im Raum. Gemeinsam wird ein einprägsamer Viertaktrhythmus geklatscht. Während der nächsten vier Takte wird nicht mehr geklatscht, sondern alle vollführen einen möglichst geräuschlosen Tanz. Sie verlassen dazu auch ihren bisherigen Platz. Beim Wiedereinsetzen des Tutti- Klatschens soll jeder wieder an seinem ursprünglichen Standplatz angekommen sein. So entsteht eine Art "Rondoform" aus Refrain und Strophen.

### Variationen:

- Eine Variation könnte es sein, dass die Schülerinnen und Schüler beim Refrain jeweils auf den Stühlen im Kreis sitzen (Stühle nicht zu eng platzieren), sich also nur bei den Strophen frei im Raum bewegen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.12 Träumerei

### Vorbereitung:

Ein beruhigendes Musikstück soll durch die Lehrperson ausgewählt werden.

### Durchführung:

Die Schüler suchen sich einen bequemen Platz im Schulzimmer oder machen es sich am Platz bequem. Dann schliessen alle Kinder die Augen. Nun hören die Schüler ein beruhigendes Musikstück an. Jedes Kind darf sich dabei vorstellen, was es will und darf sich eine eigene Geschichte zum Musikstück ausdenken. Einige Kinder die wollen dürfen am Schluss ihre Geschichte den anderen Mitschülern erzählen.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.13 Übertreibungen

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Lehrperson vereinbart mit den Schüler/-innen ein Lied. Das Lied soll dann entweder einmal absichtlich zu schnell, zu langsam, zu leise, zu laut... gesungen werden.

### Variationen:

- Man kann das Lied auch einmal mit verändertem Ausdruck singen. So zum Beispiel verärgert, traurig, übermütig, schläfrig, spöttisch usw.
- Natürlich kann dann auch kombiniert werden: das Lied kann schnell und laut oder leise und schläfrig gesungen werden.

1. – 3.  
Klasse

ca.5  
Minuten



## 1.14 Wortrhythmus

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Kinder sitzen im Kreis und patschen mit den Händen regelmässig auf die Oberschenkel. Nun beginnt die Lehrperson oder ein Schüler oder eine Schülerin, ein viersilbiges Wort hinzuzusprechen. Die Lehrperson bzw. das Kind macht dies so lange, bis der Nachbar ein viersilbiges Wort gefunden hat. usw.

### Variationen:

- Um das Spiel ein bisschen schwieriger zu gestalten, kann man ein Thema vorgeben. Ist das Thema zum Beispiel Werkzeuge, so dürfen nur viersilbige Werkzeuge wie Schrau-ben-zie-her, Bohr-ma-schi-ne usw. genannt werden.
- Natürlich kann das Spiel auch nur mit Dreisilbigen oder aber mit Fünfsilbigen Wörtern gespielt werden

2. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.15 Liedsalat

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

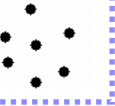
Ein der Klasse bekanntes Lied wird in Teilstücken auf sechs bis acht Schüler aufgeteilt. Ihren Liedteil singend, gehen die Schüler/-innen frei durcheinander. Ein Schüler, der vor der Türe gewartet hat, wird nun hineingeholt und soll versuchen das Lied zu erkennen und die Singenden in der richtigen Liedteil-Reihenfolge hinzustellen. Zum Schluss wird dann das Lied als Kontrolle gesungen.

### Variationen:

Schwieriger wird es, wenn man das Lied nicht mit dem Text singen lässt, sondern nur auf eine neutrale Silbe wie "dü".

3. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.16 Partnersuche mit Lied

### Vorbereitung:

Die Lehrperson wählt ca. vier verschiedene, den Kindern bekannte, Lieder aus und schreibt die verschiedenen Liedtitel auf Zettelchen. Auf einen Viertel der Zettelchen soll dann der Liedtitel A, auf einem Viertel der Zettelchen der Liedtitel B, auf einen weiteren Viertel der Liedtitel C und auf dem Rest der Zettelchen Liedtitel D stehen. Die Zettelchen werden dann zusammengefaltet.

### Durchführung:

Die Lehrperson verteilt den Schülern die Zettelchen, auf denen die Liedtitel aufgeschrieben sind. Auf ein Zeichen der Lehrperson hin, dürfen die Zettelchen angeschaut werden. Alle beginnen dann ihr Lied zu singen und ihre Partner im Raum zu suchen, welche dasselbe Lied erhalten haben. Wenn alle vier Gruppen, je ihr Lied singend, sich gefunden haben, ist das Spiel zu Ende.

### Variationen:

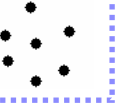
- Je nach Grösse der Klasse, kann das Spiel auch mit mehr oder weniger Liedtiteln gespielt werden.

### Besonderes:

Das Lied kann eingesetzt werden um Gruppen für eine Gruppenarbeit einzuteilen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.17 Die amusische Münze

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Alle Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis. Ein Lied wird gemeinsam gesungen. Während dieser Zeit wird ein Gegenstand (eine Münze) hinter dem Rücken der Schülerinnen und Schüler weitergereicht.

Wer beim letzten Ton (der ersten Strophe) den Gegenstand in der Hand hat, scheidet aus und darf ein neues Lied vorschlagen. Ziel ist es, so lang wie möglich im Kreis bleiben zu können.

1. – 4.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.18 Triangel

### Vorbereitung:

Es muss ein Triangel vorhanden sein

### Durchführung:

Alle Schüler legen ihren Kopf auf das Pult ab und schliessen die Augen. Die Lehrperson schlägt nun einen Triangel an. Die Schüler/-innen sollen dem Klang des Triangels zuhören. Sobald sie den Klang des Triangels nicht mehr hören können, sollen sie den Kopf heben. Das kann dann mehrmals wiederholt werden.

### Variationen:

- Natürlich könnte anstelle eines Triangels auch ein anders Instrument eingesetzt werden (die Saiten einer Gitarre anzupfen, auf einen grossen Gong schlagen usw.)

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.19 Der längste Ton

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

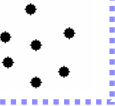
Die Klasse steht im Raum, möglichst gleichmässig verteilt. Ein Schüler oder eine Schülerin beginnt nun einen Ton zu singen oder zu summen und darf, solange sein Ton wirklich hörbar ist, möglichst viele der Herumstehenden berühren. Alle Schüler/-innen die berührt wurden müssen sich dann auf den Boden setzen. Das Ziel des Schülers ist es, möglichst viele Schüler und Schülerinnen berühren zu können.

### Variationen:

- Statt eines Tons kann auch eine Liedstrophe gewählt werden, welche gesungen werden soll.

1. – 4.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 1.20 Menschenmusik

### Vorbereitung:

keine

### Durchführung:

Die Schüler und Schülerinnen gehen zu zweit zusammen. Einer der beiden Schüler setzt sich auf einen Stuhl und schaut nach Vorne, der andere Schüler stellt sich hinter dem Stuhl hin. Nun beginnt das Kind das hinter dem Stuhl steht, allerlei "Menschenmusik" (räuspern, Finger schnipsen, Hände reiben, laut atmen, Zungen schnalzen,...) zu machen. Der Schüler der auf dem Stuhl sitzt versucht die einzelnen Geräusche durch Nachahmung nachzumachen.

1. – 6.  
Klasse

ca. 10  
Minuten



## 1.21 Rhythmus- Lawine

### **Vorbereitung:**

keine

### **Durchführung:**

Die Lehrperson beginnt einen Rhythmus zu klatschen. Auf ein Zeichen von ihr klatschen dann alle Schüler/-innen mit. Schwieriger wird es, wenn nach und nach immer nur ein Schüler bzw. eine Schülerin beginnt mitzuklatschen. Noch mehr Konzentration erfordert die Übung, wenn der nächste Spieler nicht durch eine vorher festgelegte Reihenfolge, sondern nur durch Blickkontakt von der Lehrperson bestimmt wird. Die Übung kann so, wie sie angefangen hat, auch wieder beendet werden: Einer nach dem anderen hört – auf ein Zeichen der Lehrperson hin – wieder auf zu klatschen, bis am Schluss nur noch die Lehrperson klatscht.

### **Variationen:**

- Die Lehrperson beginnt während dem Klatschen damit, entweder für alle oder für eine einzelne Gruppe Rhythmus und Lautstärke zu variieren.

1. – 6.  
Klasse

ca. 5  
Minuten



## 2. Bewegte Singspiele

### 2.1 Mini Farb ond dini

The musical score is written in 4/4 time and consists of three staves. The first staff starts with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The lyrics are: "Mi - ni Farb und di - ni, das ged zä - me zwei." The second staff continues the melody with lyrics: "Wä - res drei, vier, fünf, sächs, sie - be, wo gärn wet - ted zä - me bli - be, geds en". The third staff concludes the piece with lyrics: "Rä - ge - bo ge, wo sech cha loh gseh geds en gseh!". Chords are indicated above the notes: F, Dm, F, Dm, C, F, Dm, B7, F, and F. The piece ends with a double bar line and repeat signs.

**mini:** mit dem Zeigefinger auf sich selbst zeigen

**dini:** von sich weg deuten (auf eine andere Person)

**zwei, drei, vier, fünf, sächs, siebe:** Zahlen mit den Fingern zeigen.

**zäme blibe:** einander die Hände reichen:

**Rägeboge:** Mit gestreckten Armen einen grossen Halbkreis In die Luft zeichnen

**sich cha loh gseh:** mit der Hand vor der Stirne ein Dach bilden und herumschauen

#### **Hinweis:**

Dieses Singspiel ist eigentlich nur der Refrain des Liedes "Rägebögeler", welches auf den Abbau von Vorurteilen (Rasse, Religion...) abzielt. Der Regenbogen dient dabei als Symbol; alle Farben haben darin einen Platz!

## 2.2 Baby Hai

A



Ba - by Hai, tu tuu tu - tu - tuu,  
schwimmt im Meer, tu tuu, tu - tu - tuu.

### Akt 1

Baby Hai,...  
schwimmt im Meer,...

Finger auf- und zuklappen

Kleiner Hai,...  
schwimmt im Meer,...

Hände auf- und zuklappen

Grosser Hai,...  
schlimmer im Meer,...

Arme auf- und zuklappen

Riesen Hai,...  
schwimmt im Meer,...

Arm und Bein auf- und zuklappen

### Akt 2

Lady schwimmt,...  
auch im Meer,...

Brustschwimmbewegungen mit den Armen (Kopf schön aus dem Wasser halten, damit die Haare nicht nass werden...)

### Akt 3

Hai, der schwimmt,...  
schwimmt im Meer,...

Hai: mit einer Hand über dem Kopf, mit der anderen hinter dem Po wackeln

Lady schwimmt,...  
schwimmt im Meer,...

Lady: Schwimmbewegungen wie zuvor

→ Hai und Lady beliebig  
oft wiederholen

dabei das Tempo steigern, und dann plötzlich passiert es:

### Akt 4

Lady schreit: Aaaaaa!

Laut!...dann eine kurze Stille und...

### Akt 5

Hai, der schwimmt,...  
(langsam gesungen!)

mit der Hand über den Bauch streichen.



## 2.3 Was müssen das für Bäume sein

Was müs sen das -für Bäu-me sein,- wo die - gros - sen E -

le - fan - ten spa - zie - ren geh'n, oh - ne sich zu stos - sen? Links sind Bäu - me,

rechts sind Bäu-me und da-zwi-schen Zwi-s:

le - fan - ten spa - zie - ren geh'n, oh ne sich zu stos - sen.

Was müssen das für Bäume sein,	fragende Geste machen
wo die grossen	mit Armen grossen "Berg" in die Luft zeichnen
Elefanten	mit der rechten Hand die Nase halten, den linken Arm durch das "Loch" strecken und hin und herschwingen (Rüssel imitieren)
spazieren gehen,	an Ort marschieren
ohne sich zu stossen.	mit den Ellbogen nach links und rechts boxen.
Links sind Bäume,	gestreckte Arme links vom Körper von oben nach unten bewegen
Rechts sind Bäume,	Arme rechts von oben nach unten bewegen
und dazwischen Zwischenräume,	eine gestreckten Arm vorne, einen hinten auf- und ab bewegen
wo die grossen Elefanten spazieren gehen, ohne sich zu stossen	siehe oben

### Hinweis:

Das Lied mehrmals wiederholen und immer schneller (oder auch langsamer, lauter, tiefer...) singen! Dazu immer Bewegungen ausführen!!

## 2.4 Chopf ond Scholtere

C  
Chopf ond Schol-tere, Chnü ond Füess, Chnü ond Füess.

3 G C  
Chopf ond Schol-tere, Chnü ond Füess, Chnü ond-Füess \_\_ ond \_\_ Au - ge, Oh - re,

6 F G C C  
Mul \_\_ ond \_\_ Na - se, Chopf ond Schol-tere, Chnü ond Füess, Chnü ond Füess.

Chopf ond Scholtere, Chnü ond Füess,...

Die "besungenen" Körperteile werden jeweils mit beiden Händen berührt

### Englischer Text:

Head and shoulders, knees and toes,  
knees and toes.  
Head and shoulders, knees and toes,  
knees and toes and eyes and ears and  
mouth and nose,  
head and shoulders, knees and toes,  
knees and toes.

### Hinweise:

- Das Lied wird zunächst langsam und dann immer schneller gesungen!
- Das Lied kann auch im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden.

## 2.5 Das rote Schaukelpferd

Das rote Schaukelpferd hat sich im Kreis gekehrt  
 und hat mit seinem Schwanz die Fliege weggefeigt.  
 Die Fliege war nicht dumm; sie machte summ, summ, summ  
 und flog mit viel Gebrumm ums Schaukelpferd herum

das rote

keine Bewegung, dafür von Mal zu Mal langsamer und dramatischer singen

Schaukelpferd

rechter gebeugter Arm extrem schwungvoll von rechts oben (Kopfhöhe) nach links unten schwingen

hat sich im Kreis gekehrt

einmal hüpfend um die eigene Achse drehen

und hat mit seinem Schwanz die Fliege weggefeigt

mit der rechten Hand "Wegwerfbewegung" ausführen.

Die Fliege war nicht dumm,

mit dem Zeigefinger an die Stirn tippen

Sie machte summ, summ, summ

mit den Händen links und rechts vom Kopf "Zitterbewegungen" machen.

Und flog mit viel Gebrumm ums Schaukelpferd herum

Hände unter die Achsel nehmen und Arme wie Flügel auf und ab bewegen, dabei einmal um die eigene Achse drehen; diesen Teil von Mal zu Mal langsamer und dramatischer singen.

## 2.6 Jedi Häs

Am  
Je - di Häs hed Angscht vor em Häs - xe - schuss, denn noch em

4 G F Am  
Häs - xe - schussisch mit em Häs - xe Schluss, und um sich z'er - spa - re

7 G Am C G  
dr Ver - druss vo so e - me eck - li - ge Häs - xe - schuss, hal - tet sich ä Häs in

11 C G C G  
Schwung: Sie goht id Knöi, sie dräit dr Buuch, sie

14 C  
schüt - tlet d' Händ und gumpt id Luft.

Jedi Häs hed Angscht vor eme  
Häxeschoss,

denn noch em Häxeschuss,

isch mit em Häxe Schluss.

um sich z'erspre dr Verdruss

vo so eme ecklige Häxeschuss,

haltet sich ä Häs in Schwung

Sie goht id Knöi

sie dräit dr Buuch

sie schöttlet d' Hand,

ond gumpt id Luft.

rechte Hand fasst den Rücken

linke Hand fasst den Rücken

beschwörende Handbewegung machen

mit einer Hand das Kinn fassen

mit beiden Händen den Rücken fassen

an Ort treten

in die Knie gehen

Arme einstützen, Bauch kreisen

Hände schütteln

In die Luft springen

## 2.7 Schwimme i dr Badanstalt

G C G C

Schwim - me, schwim - me i dr Bad - an - stalt. Ob's warm isch, ob's

6 G D G C

kalt isch i dr Bad-an - stalt. Bruscht-schwumm, Sy - te-schwumm,

11 G C G D G

tau-che wie-ne Frosch. Ob's warm isch, ob's kalt isch, s'git nüt schö-ners als...

Schwimme, schwimme	Schwimmbewegungen mit den Armen
i dr Badanstalt	mit Händen einen Hausumriss in die Luft zeichnen
Ob's warm isch,	mit Hand "Schweiss von der Stirn wischen"
ob's kalt isch,...	Arme um den Körper schliessen und frösteln
in dr Badeanstalt.	mit Händen einen Hausumriss zeichnen
Bruschtschwumm,	Brustschwimmen darstellen
Syteschwumm,	Delfinschwimmen nachahmen
tauche wiene Frosch.	Tauchbewegung machen
Ob's warm isch,	mit Hand "Schweiss von der Stirn wischen"
ob's kalt isch,	Arme um den Körper schliessen und frösteln
's git nüt schöners als...	mit Zeigefinger winken

## 2.8 Laurenzia

Lau - ren - zia, lie - be Lau - ren - zia mein, wann wol - len wir wie - der bei -  
sam - men sein? Am Mon - tag. Ach wenn es doch schon wie - der  
Mon - tag wär, und ich bei mei - ner Lau - ren - zia wär, Lau -  
ren - zia wär!

### Teil 1:

Der "Montag" wird in den folgenden Strophen jeweils durch den nächsten Wochentag ersetzt. Es wird jeweils Nur ein Wochentag gesungen!

### Teil 2:

In Teil 2 zählt man beim Singen immer alle bereits gesungenen Wochentage wieder auf. Es kommt also nach jedem Durchgang ein Wochentag (und natürlich eine Kniebeuge...) dazu!

→ Bei jedem Laurenzia und bei jedem Wochentag in die Knie gehen (Kniebeugen machen)

## 2.9 A ram sam sam

G

A ram sam sam. a ram sam sam, gu - li

4 D G G

gu-li, gu-li, gu-li, gu-li ram sam sam. A ra - fi, a ra - di gu-li,

8 D G

gu - li, gu - li, gu - li, gu - li ram sam sam

(a) ram sam sam

auf "ram" mit der rechten Hand auf die linke Brust schlagen, auf das erste "sam" mit der linken Hand auf die rechte Brust und auf das zweite "sam" wieder mit der rechten Hand auf die linke Brust schlagen

guli, guli, guli, guli

auf Brusthöhe die Hände schnell umeinander kreisen (Wickelbewegung)

arafi, arafi

auf "a" die Arme gestreckt über den Kopf halten, sich dann auf "rafi" vorüber tief bis zum Boden verbeugen; das ganze zweimal.

### Hinweis:

- Alle knien auf dem Boden.
- 1. das Lied im Kanon singen.
- 2. Die Kinder knien sich in zwei Reihen gegenüber. Während die eine Reihe das ganze Lied einmal mit Bewegungen durchsingt, macht die anderer Reihe nonstop immer nur "a ram sam sam", natürlich auch mit den entsprechenden Bewegungen. Dann in fliegendem Übergang Rollenwechsel!

## 2.10 Klein Olav ging wandern

Klein O - lav ging wan - dern im Schön - hoch - lands -

ta - le, und plötz - lich da sah er ei - nen Grizz - ly -

bär. Hoo - oo - oo Ho - la - re - di - ri - a ho - la - re gu - gu grr, grr, (ect.)

Ho - la - re - di - ri - a ho - la - re - gu - gu grr, grr, (ect.) Ho - la - re - di - ri - a

ho - la - re gu - gu, grr, grr, (ect.) Ho - la - re - di - ri - a o.

### Refrain mit Bewegungen

Hoo	auf die Knie trommeln
Hola	einmal auf die Knie klatschen
re(di)	einmal in die Hände klatschen
ria	mit den Fingern schnippen
gugu	mit Fäusten und ausgestreckten Daumen hinter die Schultern zeigen.

1. Grizzlybär
2. Bernhardiner
3. Lawine
4. Schweizer Milchkuh
5. schönes Mädchen

Zähne fletschen und Krallen zeigen  
 keuchend Zunge und Hände hängen lassen  
 mit Händen eine Rollbewegung andeuten  
 mit Händen Melbewegung ausführen  
 Kussband zuwerfen

### Hinweis:

Nach jedem "gugu" wird die passende Bewegung inklusive Geräusch zu dem in der Strophe angekündigten "Ding" gemacht, dabei werden die Geräusche der vorherigen Strophe jeweils wiederholt, sprich aneinandergereiht. Der Refrain wird von Mal zu Mal länger!!



## 2.11 Mini Tante us Marokko

Refrain: Mi - ni Tan - te us Ma - rok - ko kunnt uf  
Sin - get ai - ai - jup - pie, jup - pie,

Bsuech-hip, hoi! Mi - ni Tan-te us Ma-rok - ko kunnt uf Bsuech-hip, hoi! Mi - ni  
ai - hip, hoi! Sin-get ai - ai - jup-pie, jup-pie ai - hip, hoi! Sin-get

Tan-te us Ma-rok - ko Tan-te us Ma-rok - ko Tan-teus Ma-rok - ko kunnt uf Bsuech-hip, hoi.  
ai - ai - jup-pie, ai - ai - jup-pie ai - ai - jup-pie, jup-pie, ai - hip, hoi.

Mini Tante us Marokko kunnt uf  
Bsuech, hip hoi!

Ref. ...hip hoi

Und sie kunnt uf zwei Kamel,  
wenn sie kunnt, schwubediwup!

Ref. ...hip hoi, schwubediwup!

Und sie schießt mit zwei Pischtole,  
wenn sie kunnt, piff paff!

Ref. ...hip hoi, schwubediwup, piff paff!

Und denn lütte mir e Glogge  
wenn sie kunnt, ding dong

Ref: ...hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong!

Und denn trinke mir ä Whisky  
wenn sie kunnt, glugg glugg!

Ref: ...hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong, glugg glugg!

Und denn singe mir es Liedli,  
wenn sie kunnt, la la!

1. Rechter Arm über dem Kopf hoch und nieder bewegen.

2. mit den Armen Wellenbewegungen machen (Kamelhöcker zeigen)

3. Schiessbewegung simulieren (mit beiden Händen)

4. beider Arme vor dem Körper hin- und herschwingen.

5. Mit der rechten Hand Glas beim Mund symbolisieren

6. Mit den Händen "Dirigenten-Bewegungen" machen

Ref: ...hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong, glugg glugg, la la!

Und denn schlachte mir es Säuli,  
wenn sie kunnt, grunz grunz!

7. Fäuste gegeneinander verdrehen ("Hals  
umdrehen")

Ref: ...hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong, glugg glugg, la la,  
grunz gurnz!

Und denn rauche mir ä Pfiiffe,  
wenn sie kunnt, paff paff!

8. mit Hand beim Mund Bewegungen des  
Rauchens ausführen

Ref: ...hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong, glugg glugg, la la,  
grunz grunz, paff paff!

Und denn chunnt es Telegramm,  
dass sie nit kunnt, oooooh!

9. Hände vor's Gesicht halten; weinen

Ref: ...hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong, glugg glugg, la la,  
grunz grunz, paff paff, oooooh!

Und denn ässe mir das Säuli halt  
allei, juppiih!

10. wie ein Sieger die Arme nach oben strecken

Ref: ... hip hoi, schwubediwup, piff paff,  
ding dong, glugg glugg, la la,  
grunz grunz, paff paff, oooooh,  
juppiih!

**Hinweis:**

Die Bewegungen werden immer zu den im Text hervorgehobenen Wörtern, sprich zu den Ausrufen bzw. Geräuschen, ausgeführt. In der Strophe wird jeweils nur das aktuelle Geräusch und die aktuelle Bewegung gemacht, im Refrain wird immer die ganze Reihe aller bisher erwähnten Geräusche und Bewegungen wiederholt. Es können natürlich noch beliebig viele weitere Strophen dazu erfunden werden!!

## 2.12 Ich kenne einen Cowboy

The image shows a musical score for the song 'Ich kenne einen Cowboy'. It consists of three staves of music in a 4/4 time signature, with a key signature of one sharp (F#). The melody is written on a treble clef. Chords are indicated by 'C' and 'G' above the notes. The lyrics are written below the notes.

Staff 1: C G  
 Ich ken - ne ei - nen Cow - boy, der Cow - boy der heisst Bill, und

Staff 2: 4 C  
 wenn der Cow - boy rei - tet, dann steht das Herz mir still. Und so reit' der Cow - boy, der

Staff 3: 7 G C  
 Cow - boy rei - tet so, und so reit' der Cow - boy, der Cow - boy rei - tet so.

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1. Und so reitet der Cowboy...   | mit Händen die Zügel halten, in die Knie gehen und im Takt wippen        |
| 2. Und so macht das Pferdchen... | Rössleinsprünge machen   |
| 3. Und so macht der Strohhut...  | wiederholt mit dem Hut grüssen   |
| 4. Und so macht die Jacke...     | Jacke auf und zu.  |
| 5. Und so macht der Stiefel...   | Bein schwingen   |
| 6. Und so macht das Lasso...     | Lasso schwingend mit dem Arm über dem Kopf kreisen.                      |
| 7. Und so macht der Whisky...    | im Takt Glas zum Mund führen und trinken                                 |
| 8. Und so schießt der Cowboy...  | mit dem ausgestreckten Zeigefinger im Takt schießen                      |
| 9. Und so liebt der Cowboy...    | beide Hände aufs Herz legen und Oberkörper nach links und rechts drehen. |

### Hinweise:

- Strophe: Wird nur gesungen, jedes Mal gleich.
- Refrain: Mit Bewegungen! Wird von Mal zu Mal länger, da die vorhergehenden Bewegungen immer in rücklaufender Reihenfolge wiederholt werden.
- Bsp. (Strophe 2): Und so macht das Pferdchen, das Pferdchen das macht so, und so macht das Pferdchen, das Pferdchen macht so. und so reitet der Cowboy, der Cowboy usw.

## 2.13 Vater Abraham

F  
Va - ter A - bra - ham hat sie - ben Söh - ne sie - ben

4  
C  
Söh - ne hat Va - ter A - bra - ham Und sie as - sen nicht, und sie

7  
Gm C F  
tran - ken nicht, und sie hat - ten kei - ne Frau'n. **Bew. ansagen**

1. rechter Arm: angewinkelt auf und ab bewegen
2. linker Arm: angewinkelt auf und ab bewegen
3. rechtes Bein: rechts stampfen
4. linkes Bein: links stampfen
5. Po dazu: hin- und herwackeln
6. Kopf dazu: nicken
7. rechtes Ohr: Ohr mit rechter Hand halten
8. drehen auch: um die eigene Achse drehen
9. Zunge raus: Zunge rausstrecken

### Hinweise:

- Das Lied zuerst einmal ohne Bewegungen singen.  
Nach jeder Strophe kommt dann eine (neue) Bewegung dazu.
- Die Bewegungen werden jeweils am Ende der Strophe angesagt. Immer alle Bewegungen ansagen: Zuerst die Bewegung der vorhergehenden Strophen wiederholen und dann die neue Bewegung anhängen.
- Alle Bewegungen werden beim Ansagen und während der ganzen folgenden Strophe gleichzeitig weiter ausgeführt, bei der 4. Strophe also beispielsweise beide Arme bewegen und mit beiden Beinen stampfen.

## 2.14 Ä grosse Hit

C                      F                      C                                      G                      C

Sin - ge isch ä gros - se Hit.      Lo - gisch ma - che al - li mit.

- O            mit beiden Händen auf Oberschenkel schlagen
- Kl           in die Hände klatschen
- Sch        mit den Fingern schnippen
- OX        mit gekreuzten Armen auf die Oberschenkel schlagen

Bewegungsabfolge:

1. Durchgang:    O – O – O – O – O – O – O – Pause  
                          O – O – O – O – O – O – O – Pause
2. Durchgang:    O – Kl – O – Kl – O – Kl – O – Pause  
                          O – Kl – O – Kl – O – Kl – O – Pause
3. Durchgang:    O – Kl – Sch – O – Kl – Sch – O – Pause  
                          O – Kl – Sch – O – Kl – Sch – O – Pause
4. Durchgang:    O – OX – O – Kl – Sch – Kl – O – Pause  
                          O – OX – O – Kl – Sch – Kl – O – Pause

### Hinweise:

- Das Lied wird zuerst viermal (Durchgang 1 bis 4) mit Worten und Bewegungen gesungen, dann viermal stumm (nur mit Bewegungen), dann nochmals viermal mit Worten und Bewegungen.
- Die Bewegungen werden im "Achtel-Rhythmus" durchgeführt. Das heisst, man macht pro Achtel-Note eine Bewegung. Auf "8" wird immer eine Pause gemacht. In jedem Durchgang kommt eine neue Bewegung dazu.
- Der Text des Liedes kann natürlich beliebig abgeändert werden – passend zum jeweiligen Anlass!
- Es gibt auch einen englischen Text zum Lied: It's not hard, I tell you so.  
Just come along and go like so.

## 2.15 La, la, lala

Text: La la la-lä, la la la la-lä, la la la la-lä, la  
 Bew.: O O IB IB O O rB rB O IB O rB

4  
 la la la la lä, La la la la-lä, la la la la-lä, la  
 O Ox O Sch K K IE rE V H

7  
 la la lä lä lä. rN  
 rN IN rN

- O mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen
- IB mit der rechten Hand auf die linke Brust schlagen
- rB mit der linken Hand auf die rechte Brust schlagen
- Ox mit überkreuzten Armen auf die Oberschenkel schlagen
- Sch mit den Fingern schnippen
- K Hände klatschend aneinander abstreifen (Die rechte Hand geht von oben nach unten, die Linke von unten nach oben. Beim zweiten Klatschen umgekehrt.)
- IE rechte Hand in linken Ellbogen legen (und dort lassen)
- rE linke Hand in rechten Ellbogen legen, Arme verschränkt (so lassen)
- V Oberkörper leicht vorbeugen und zweimal mit den verschränkten Armen wippen
- H Oberkörper leicht nach hinten beugen und zweimal mit verschränkten Armen wippen (dann Arme lösen!)
- rN mit der rechten Hand eine "lange Nase" zeigen (und dabei mit der Hand wackeln), Kopf dabei leicht nach links drehen
- IN mit der linken Hand eine "lange Nase" zeigen (und dabei mit der Hand wackeln), Kopf leicht nach rechts drehen.

### Hinweise:

- Den einzelnen Bewegungen wurde bei dieser Anleitung einen Buchstaben zugeordnet. Diese stehen "im richtigen Rhythmus" (pro Viertel- Schlag eine Bewegung) unter den Noten.
- langsam beginnen und bei jedem weiteren Durchgang schneller werden. Wer kann am längsten mithalten?

## 2.16 Jepo i tai tai je

G C G G C D  
 Je - p i tai tai je! Je-po i tai tai je!  
 Bew: O O Kl Kl St Sch Sch Sch O O Kl Kl St Sch Sch Sch  
 5  
 G C G Em D D G  
 Je-po i tai tai, je-po i ru-ki zu-ki je-po i ru-ki zu-ki je!  
 O O Kl Kl O O L L O O L L St Sch Sch Sch

O mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen

Kl klatschen

St stampfen

Sch mit den Fingern schnippen

L mit den Fingern an den Ohrenlappchen zupfen

### Hinweis:

- In der Anleitung sind den einzelnen Bewegungen Buchstaben zugeordnet. Diese stehen im richtigen Rhythmus (pro Viertel-Schlag eine Bewegung) unter den Noten. Im Zeitlupentempo beginnen, dann immer schneller werden.

## 2.17 Hey, hey, hey

Teil 1: F C F C F

Hey, hey hey! Ju-bi-lee hey! Hey, hey, hey! Ju-bi-lee hey!

5 Teil 2: C F

Ju - ba - ju ba - ko, ju - ba - ju ba - ko, ju - ba ju ba - ko, ba - ko,  
 O Kl Sch Kl O K Sch Kl O Kl Sch Kl Sch Kl

8 C F

ju - ba ju - ba - ko hey!  
 O Kl sch Kl

### Teil 1:

Hey, hey, hey! Jubi-lee hey!  
 Hey, hey, hey! Jubi-lee hey!

#### 1. Durchgang:

3 x rechts, dann 3 x links vom Körper in die Hände klatschen (zweimal)

#### 2. Durchgang:

3 x rechts, dann 3 x links auf Brusthöhe mit Fingern schnippen (zweimal)

#### 3. Durchgang:

3 x über dem Kopf schnippen, 3 x tief auf Hüfthöhe schnippen (zweimal)

#### 4. Durchgang:

re klatschen, re schnippen, re über dem Kopf schnippen,  
 li klatschen, li schnippen, li tief schnippen

Jubaju bako, Jubaju bako...

### Teil 2:

O mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen

Kl klatschen

Sch mit den Fingern (über dem Kopf) schnippen.

### Hinweise:

- Das Lied wird viermal hintereinander gesungen. Die Bewegungen im Teil 1 wechseln von Mal zu Mal ("vier Strophen"). Die Bewegungen in Teil 2 bleiben immer gleich.
- In Teil 2 sind den einzelnen Bewegungen Buchstaben zugeordnet, die im richtigen Rhythmus, unter den Noten stehen.



## 2.18 Ajele

Teil 1

Text: A - je - le nu gu - do ni - do ba - ba, a - je - le,  
 Bew.: A B A B C

Teil 2

oh - - - oh ni - do ba - ba, a - je - le.  
 A B A B C

Ausgangsstellung: Arme leicht angewinkelt, rechte Hand auf Schulterhöhe senkrecht über der linken Hand des (rechten) Nachbarn, Handflächen zeigen nach unten. Linke Hand auf Bauchhöhe, senkrecht unter der rechten Hand des (linken) Nachbarn, Handflächen gegen oben.

Teil 1	Teil 2	Ablauf
<u>ajele</u>	<u>oo</u>	A Rechte Hand von oben auf die linke Hand des rechten Nachbarn schlagen (Abwärtsschlagen) Gleichzeitig linke Hand von unten gegen die rechte Hand des linken Nachbarn schlagen (Aufwärtsschlagen)
<u>nugudo</u>	<u>oh</u>	B In die eigenen Hände klatschen
<u>nido</u>	<u>nido</u>	A Wie vorher: rechts abwärts, links aufwärts
<u>baba</u>	<u>baba</u>	B In die eigenen Hände klatschen
<u>ajele</u>	<u>ajele</u>	C wie A, aber seitenverkehrt: rechte Hand schlägt nach oben, linke Hand nach unten.

### Hinweise:

- Einen relativ engen Kreis bilden, Blick zur Mitte, so dass jeder auf die Hände des Nachbarn schlagen kann.
- In der Anleitung sind den einzelnen Bewegungen Buchstaben (A, B, C) zugeordnet. Diese stehen im richtigen Rhythmus unter den Noten.
- Erschwerungen: Das Tempo von Mal zu Mal steigern, bis es nicht mehr schneller geht.
- Dieses Singspiel ist koordinativ recht anspruchsvoll und daher vor allem für ältere Kinder und Jugendliche geeignet!

## 2.19 Schüttelhit

RAP

G

Dr Fritz där isch ä tol - le typ das

3

wüs - se mir und al - li Lüt. Drum kumm au du, und mach do mit, bi

5

uns - rem neu - e Schüt - tel - hit

6

Ref.: Und o - ben schüt - teln schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln schüt - teln.  
 Und un - ten schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln.  
 Und rechts - schüt - teln, schüt - teln schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln.  
 Und links schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln, schüt - teln.

D'Susi isch ä tolli Frau, das wüsse  
 mir, di andren au, drum kumm au du...

**Strophe:**  
 Im Takt klatschen oder mit den Fingern  
 schnippen

Und oben schütteln, schütteln...  
 Und unten schütteln, schütteln...  
 Und rechts schütteln, schütteln...  
 Und links schütteln, schütteln...

**Refrain:**  
 Hände bzw. Arme ausschütteln, und zwar:  
 über dem Kopf  
 nahe beim Boden  
 rechts vom Körper  
 links vom Körper

### Hinweise:

- Alle stehen im Kreis. Den ersten Teilsatz "Der... dä isch ä tolle Typ" singt jemand alleine vor und nennt den Namen einer Person. Dann setzen alle ein. Im nächsten Durchgang beginnt die eben genannte Person und nennt einen neuen Namen, und so weiter, bis alle an der Reihe waren.
- Das Lied eignet sich gut zur Begrüssung oder Verabschiedung, oder um Namen zu repetieren

## 2.20 Cokey, Cokey



Wir tun den rech - ten Arm hi - nein und den  
 3 rech - ten Arm hi - naus und dann noch ein - mal hi - nein, und dann  
 5 schüt - teln wir ihn aus und dann kommt der Co - key Co - key. und dann  
 7 dre - hen wir uns um, und dann ru - fen al - le "Hey!"  
 10 Co - key, Co-key, Co - key Co-key,  
 14 Co - key, Co-key, und dann ru - fen al - le "Hey!"

Wir tun den rechten Arm hinein  
 und den rechten Arm hinaus  
 und dann noch einmal hinein,  
 und dann schütteln wir ihn aus  
 und dann kommt der Cokey, Cokey,  
 und dann drehen wir uns um  
 und dann rufen alle: Hey!

### Strophe:

rechten Arm zur Kreismitte strecken  
 Arm nach hinten aus dem Kreis strecken  
 Arm wieder zur Kreismitte strecken  
 und schütteln  
 mit dem ganze Körper "twisten"  
 einmal um sich selbst drehen  
 Arme "jubilnd" nach oben strecken

1. Strophe: rechter Arm
2. Strophe: linker Arm
3. Strophe: rechtes Bein
4. Strophe: linkes Bein
5. Strophe: Kopf
6. Strophe: Po

### Refrain

Im Takt klatschen

Cokey, Cokey

## 2.21 Jack sitzt in der Küche

D  
Jack sitzt in der Kü - che mit Ti - na, Jack sitzt in der Kü - che mit

4 A A7 D D7 G  
Ti - na, Jack sitzt in der Kü - che mit Ti - na und sie

7 D A D D  
spie - len auf dem al - ten Ban - jo. Sie spie - len. Fli Flei

10 A A7 D D7  
fi - de - lei - o. Fli - Flei fi - de - lei - o. Fli - Flei

14 G D A D  
fi - de - lei - o. Und sie spie - len auf - dem al - ten Ban - jo.

### Strophe

Jack sitzt in der Küche mit Tina...

Pro Viertel-Note mit beiden Händen wie folgt auf die Oberschenkel schlagen:  
rechts – mitte - links- mitte – ect.

rechts:

mit der rechten Hand auf den linken Oberschenkel des rechten Nachbarn, mit der linken Hand auf den eigenen rechten Oberschenkel schlagen

mitte:

mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel schlagen

links:

dito wie "rechts", aber seitenverkehrt

und sie spielen auf dem alten Banjo.

"Banjo spielen" imitieren

### Refrain

Fli	"Blockflöte spielen" imitieren
Flei	"Querflöte spielen" imitieren
Fideleio	"Geige spielen" imitieren
und sie spielen auf dem alten Banjo	"Banjo spielen" imitieren

#### Hinweise:

- Alle sitzen oder knien eng nebeneinander im Kreis. Die Oberschenkel müssen sich fast berühren.
- Erschwerung: Im Refrain kann nach jedem Instrument ein "Pflatsch" eingefügt werden, bei welchem man mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlägt! ("Fli, Pflatsch, Flei, Pflatsch, Fideleio, Pflatsch,...") das Lied immer schneller singen!

## 2.22 Dschungel, Dschungel

Dm Gm Dm Gm  
Dschun-gel, Dschun-gel! d'Jagd im tie-fe Dschun-gel, d'Jagd im tie-fe

6 Dm Dm A7 Dm Dm  
Dschun-gel, jo die gfallt mr guet! S'het ä Leu dort und ä Ti-ger

11 A7 Dm A7 Dm  
und ä Le - o - pard! Wär im Dschung-gel jagt, där brucht vill Muet!

### 1. Durchgang

Im Takt Nachstellschritte nach rechts machen; seitwärts

### 2. Durchgang

An Ort Bein vor und zurück schwingen, auf "Leopard" Schwungbein wechseln; rechts, links, rechts

### 3. Durchgang

Im Takt nach vorne beugen und wieder aufrichten.

### 4. Durchgang

Inneres Bein anwinkeln und Fuss beim Knie der hinteren Person einhängen; So vorwärts hüpfen.

### 5. Durchgang

Auf die Knie der hinteren Person sitzen und rückwärts gehen (Achtung: Einsturzgefahr!)

### Hinweise:

- Aufstellung im Kreis. Während des ersten bis dritten Durchganges zur Kreismitte schauen, die Arme über die Schultern der Nachbarn legen. Im vierten und fünften Durchgang dann in Laufrichtung schauen und die Person vor sich mit den Händen an den Schultern fassen.
- Die Bewegungen werden im Viertel-Rhythmus ausgeführt. Auf "Leopard" geht es doppelt so schnell: pro Achtelnote eine Bewegung.

## 2.23 Tschi-jai-jai

E A

Tschi-jai - jai Tschi-jai - jai Tschi-jai - jai o. Tschi-jai - jai Tschi-jai - jai

4 E E A E

1 2

Tschi-jai - jai o. o. Jo - o, jo - o.

8 A E A E

Tschi-jai - jai Tschi-jai - jai Tschi-jai - jai o. Jo - o, Jo - - -

12 A E

Tschi - jai - jai Tschi - jai - jai o.

Tschi-jai-jai Tschi-jai-jai  
Tschi-jai-jai-o

Alle im Kreis gemeinsam mit dem ganzen Körper hin und wieder her schwanken, und zwar:

Tschi-jai-jai-o

nach rechts

Tschi-jai-jai-o

nach links

Tschi-jai-jai-o

nach rechts

o

nach links

jo

tief verbeugen (Oberkörper nach vorne)

o

und sich wieder aufrichten

### Hinweise

- Einen Kreis bilden und dicht nebeneinander stehen. Arme über die Schultern der Nachbarn legen. Um die Verrenkung zu verstollständigen: das rechte Bein über das linke des Nachbarn stellen (Beine überkreuzen). In dieser Position das Lied singen.
- Die Strophen können mal schnell mal langsam, mal laut, mal leise usw. gesungen werden.

## 2.24 Dr Töff vom Polizischt

Dr Töff vom Po - li-zischt, där het äs Loch im Pneu, dr

Töff vom Po - li-zischt där het äs Loch im Pneu dr

Töff vom Po-li-zischt,därhet äs Loch im Pneu,und mr fli-cked es met e-me Kau-gum-mil

Töff	Lenker halten und Gas geben
Polizischt	mit Hand salutieren
Loch	mit Zeigefinger und Daumen ein Loch bilden
Pneu	mit Händen einen Kreis in die Luft zeichnen
flicked	Hände ineinander drücken (kneten)
Kaugummi	Kaugummi aus Mund heraus langziehen und wieder reinstecken

### Hinweise:

- Ein erstes Mal alles durchsingen mit Bewegungen. Bei jedem weiteren Durchgang wird ein Wort weggelassen und nur noch die entsprechende Bewegung ausgeführt: Zuerst Töff, dann Töff und Polizischt, dann Töff, Polizischt und Loch...
- Am Schluss besteht das Lied fast nur noch aus rhythmischen, tonlosen Bewegungen.



## 2.25 I'm singing in the rain

E

I'm sing - ing in the rain, just

4 E E

sing - ing in the rain. What a glo - ri-ous fee - ling I'm

8 B7 E

hap - - - py a - gain. **Sprechteil**

11

A tschu - tschu-tscha, a tschu - tschu-tscha, a

13

tschu - tschu - tschu - tscha, a - ha!

### Strophe:

Im Takt klatschen oder die Beine im "Cancan- Stil" schwingen. Auf "happy" einen Luft-/ Freudensprung ausführen, Arme nach oben strecken.

### Sprechteil:

thumbs up	Arme nach vorne strecken und "Autostop machen"
elbows back	Arme anwinkeln
knees bent	Knie beugen
toes together	Fussspitzen zusammen (X-Beine)
butt out	Po nach hinten oben strecken
shoulders up	Schultern hochziehen (Arme bis in die Horizontale mitnehmen)
head aside	Kopf nach links ablegen
leg up	ein Bein vom Boden nehmen (anwinkeln)
tongue out	Zunge rausstrecken

### Refrain

Die erworbenen Körperhaltung beibehalten und dazu mit dem Po im Takt hin- und herschwanken

## 2.26 If you're happy

The musical score is written in 4/4 time with a key signature of one flat (Bb). It consists of four staves of music. The lyrics are written below the notes. Chords are indicated by letters F and C above the staff. The lyrics are: "if you're hap-py and you know it clap your hands (2 x clap) If you're hap - py and you know it clap your hands (2 x clap) If you're hap - py and you know it, then your face will sure - ly show it. If you're hap - py and you know it clap your hands (2 x clap)".

1. clap your hands      zwei mal klatschen
2. stamp your feet      zweimal mit dem Fuss auf dem Fuss auf den Boden stapfen
3. nod your head      Kopf schütteln
4. shout "hooray"      "hooray" rufen und die Arme In die Luft strecken
5. do all four...      Bewegungen 1 bis 4 aneinanderreihen

### Hinweis:

- die Bewegungen werden immer auf die mit Pausen gekennzeichneten Schläge ausgeführt. In der letzten (5.) Strophe werden jeweils alle bisherigen Bewegungen aneinandergehängt. (Die "Pausen" werden also dementsprechend länger.)

## 2.27 A magic penny

swing D A

Hap-pi-ness is some-thing if you give it a-way give it a-way

4 D give it a-way, Hap-pi-ness is some-thing if you give it a-way, it will

7 A D G D come right back to you. It's just like a ma-gic pen-ny

11 A D G Hold on tight and you won't have a-ny Lend it, spend it,

14 D A D give it a-way and it comes right back to you.

1. happiness

2. a smile

3. love

4. joy

5. peace

beide Arme in die Luft strecken

mit Zeigefingern beim Mund starten und je in einem Viertelkreis nach Oben führen (Lachmund)

beide Hände aufs Herz legen

in die Luft springen

sich selbst die Hand geben

### Alle Strophen

give it away

Hände (Handfläche nach oben) nach vorne strecken

came right back to you

Hände langsam umeinander drehen; dabei zum Körper zurückführen

magic penny

mit Zeigefinger und Daumen einen Kreis formen

hold on tight

mit einer Hand Handgelenk der anderen festhalten

won't have any

Kopf schütteln

lend it

rechte Hand nach vorne strecken (Handfläche nach oben)

spend it

linke Hand nach vorne strecken (Handfläche nach oben)

# Logicals

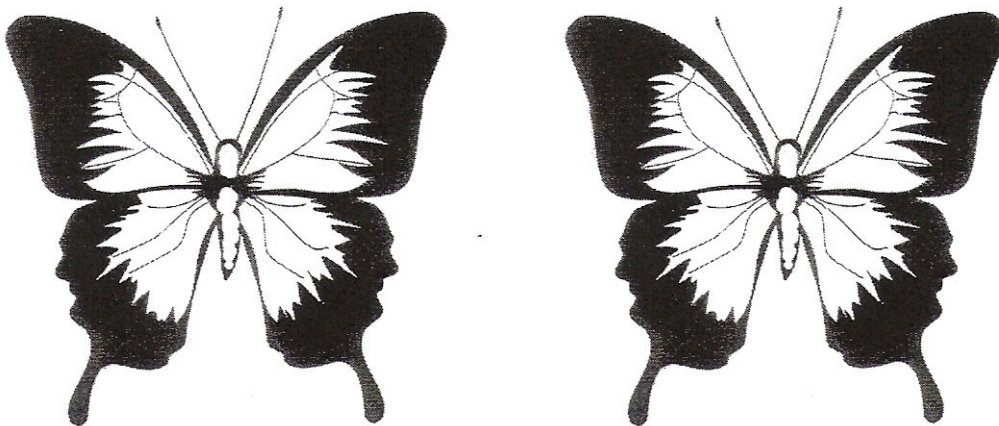
# 1. Schwierigkeitsgrad I

# 1.1 Schmetterlinge

Schwierigkeit:



- Male Kopf, Flügel und Körper der zwei Schmetterling richtig aus.
- Du brauchst die Farben rot, gelb und blau



1. Der linke Schmetterling hat nicht blaue Flügel.
2. Der rechte Schmetterling hat gelbe Flügel.
3. Der linke Schmetterling hat andere Flügel als der rechte.
4. Der Kopf des linken Schmetterlings hat die gleiche Farbe wie die Flügel des rechten.
5. Der Kopf des rechten Schmetterlings hat die gleiche Farbe wie sein Körper.
6. Kein Schmetterling hat einen gelben Körper
7. Jeder hat eine andere Körperfarbe.
8. Der linke Schmetterling hat einen roten Körper

Das Logical war:



einfach



mittelschwer

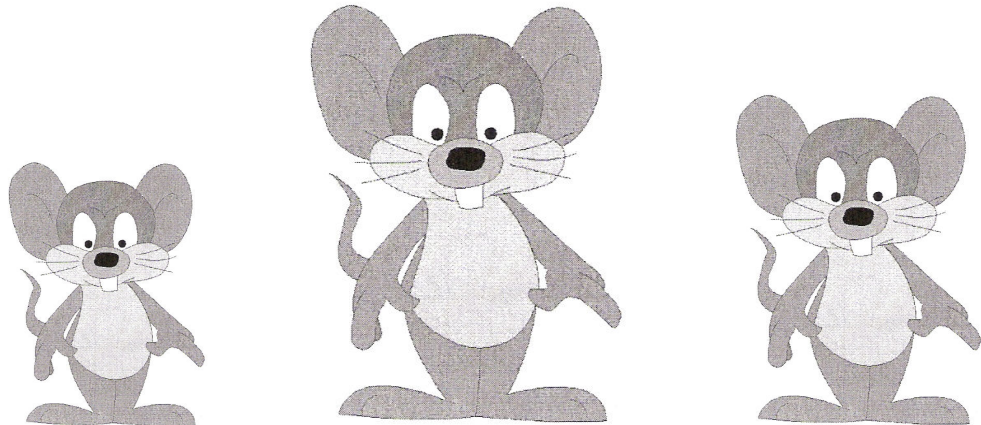


schwer

# 1.2 Mäuse

Schwierigkeit:  
★

- Wie heissen die Mäuse?
- Was haben sie für Augenfarben?
- Was essen sie am liebsten?



Name:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lieblingsessen:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1. Die grösste Maus heisst Max.
2. Die Maus ganz links hat grüne Augen.
3. Die Maus mit den gelben Augen isst am liebsten Käse.
4. Max hat blaue Augen.
5. Nicht die Maus mit den grünen Augen ist gerne Apfel.
6. Logo isst gerne Salat.
7. Eine Maus heisst Felix.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer

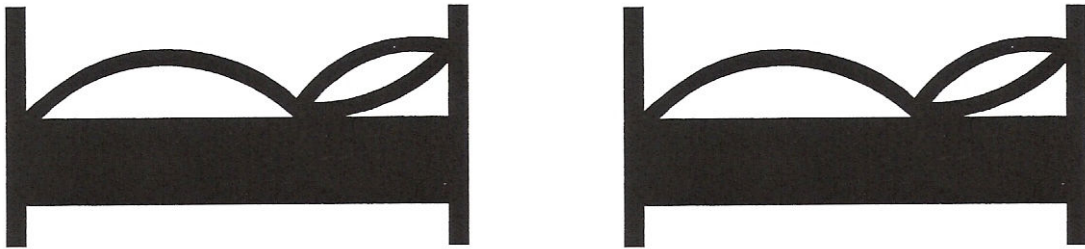


schwer

# 1.3 Betten

Schwierigkeit:  
★

- Male die Decken und die Kissen richtig aus.
- Du brauchst die Farben rot, blau, gelb und orange.



1. Jede Farbe kommt nur einmal vor.
2. Die linke Decke ist nicht blau.
3. Die Kissen sind rot oder orange.
4. Das Bett mit der gelben Decke hat ein rotes Kissen

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer



# 1.4 Boote

Schwierigkeit:  
★

- Die Boote haben Namen. Schreibe sie auf die Boote.
- Male auch die Ruder und die Boote richtig aus.



1. Die Boote sind braun, weiss oder gelb.
2. Das linke Boot ist gelb.
3. Das mittlere Boot ist nicht weiss.
4. Das Boot mit den blauen Rudern heisst Lea.
5. Das Boot ganz links heisst Anna.
6. Die roten Ruder gehören zum linken Boot.
7. Ein Boot heisst Lisa.
8. Das mittlere Boot hat gelbe Ruder.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

# 1.5 Vögel

Schwierigkeit:



- Male die Schnäbel und die Federn richtig aus.



1. Der vorderste Vogel hat einen gelben Schnabel.
2. Ein Vogel hat einen blauen Schnabel und gelbe Federn.
3. Der Vogel mit dem roten Schnabel fliegt vor dem Vogel mit dem blauen Schnabel.
4. Der Vogel mit den grünen Federn fliegt hinter dem mit den weissen Federn.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



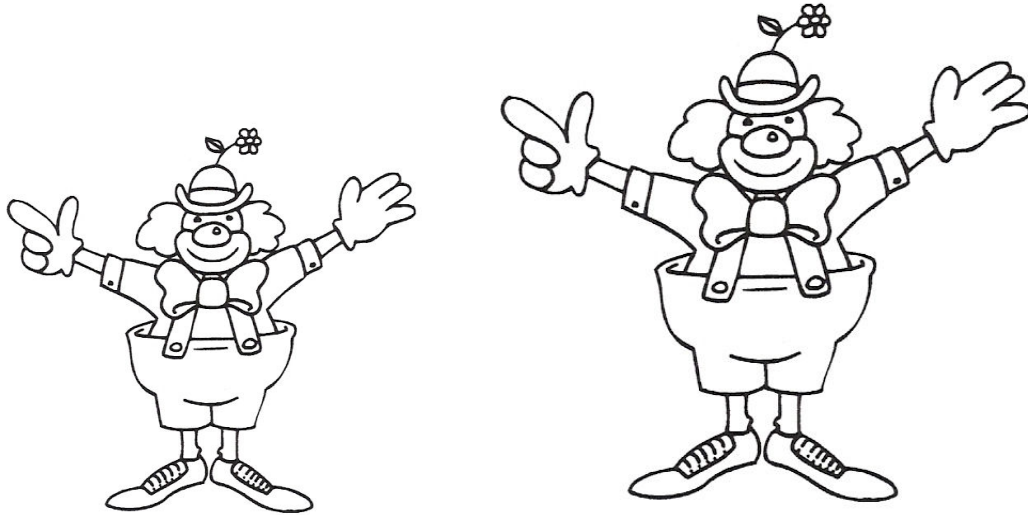
schwer

# 1.6 Clowns

Schwierigkeit:



- Male die Hüte, die Hosen und die Schuhe der Clowns richtig aus.



1. Der grosse Clown hat einen roten Hut.
2. Der Clown mit den grünen Schuhen hat einen blauen Hut.
3. Die Hosen sind gelb oder braun.
4. Der Clown mit den roten Schuhen hat gelbe Hosen.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer

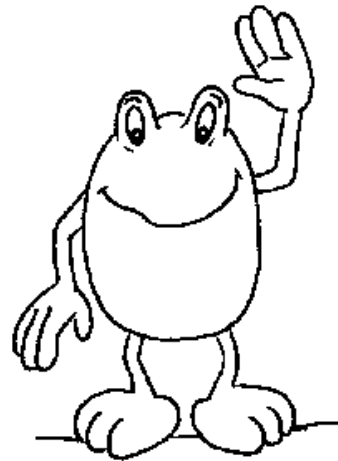
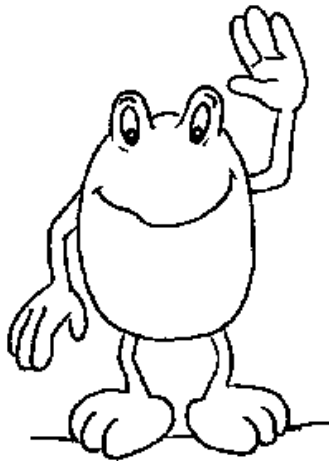
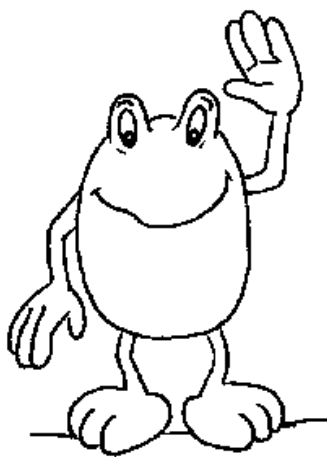


schwer

# 1.7 Frösche

Schwierigkeit:  
★

- Male die Frösche mit den richtigen Farben aus.
- Schreib den Namen der Frösche auf.



1. Der Frosch Flick ist rot.
2. Frog steht zwischen den zwei Fröschen.
3. Ein Frosch ist grün.
4. Quak ist nicht blau.
5. Der Frosch rechts ist rot.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## **2. Schwierigkeitsgrad II**

## 2.1 Schneemann

Schwierigkeit:



- Male Kopf, Brust und Bauch mit den richtigen Farben aus.



1. Die Köpfe sind orange, grün oder gelb.
2. Der Schneemann mit dem gelben Kopf steht am Rand. Er steht nicht neben dem mit dem grünen Kopf.
3. Der Schneemann mit dem grünen Kopf steht rechts neben dem mit dem orangen Kopf.
4. Der Schneemann mit dem braunen Bauch hat links und rechts von sich einen Kollegen.
5. Ein Schneemann hat einen roten Bauch.
6. Der Schneemann mit dem weissen Bauch steht links von dem mit dem braunen Bauch.
7. Der Schneemann mit dem roten Bauch hat eine blaue Brust.
8. Ein Schneemann hat eine rote Brust.
9. Ein Schneemann hat eine orange Brust. Er steht direkt links von dem mit dem roten Bauch.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



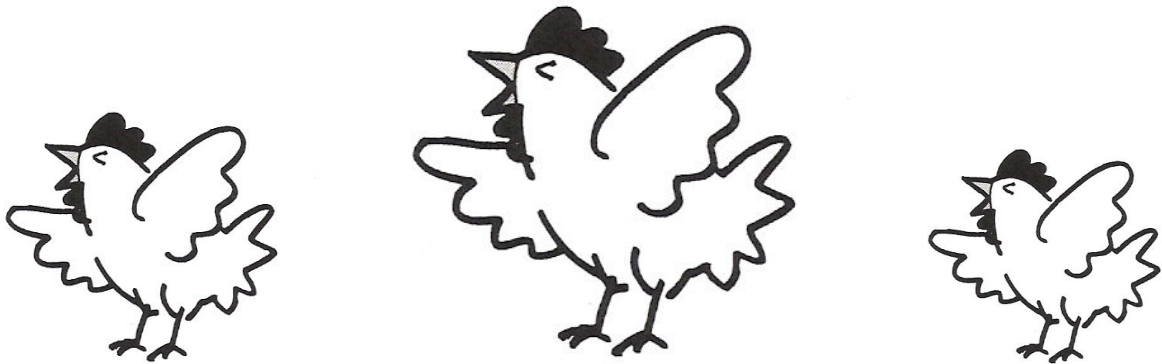
schwer

## 2.2 Hühner

Schwierigkeit:



- Male die Hühner aus und zeichne die richtige Anzahl Eier dazu.
- Schreibe die Namen der Hühner in die Kästchen



--	--	--

1. Paula ist nicht das grösste Huhn.
2. Kiki läuft zuhinterst.
3. Das braune Huhn heisst nicht Paula.
4. Das weisse Huhn ist grösser als das gelbe und das braune Huhn
5. Das grösste Huhn hat die Hälfte aller Eier gelegt.
6. Das kleinste Huhn hat nur halb so viele Eier gelegt wie das linke Huhn.
7. Die Hühner haben zusammen 12 Eier gelegt.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 2.3 Hexen

Schwierigkeit:



- Male den Besen, die Haare und die Strümpfe richtig aus.



1. Die kleinste Hexe hat nicht rote Strümpfe
2. Die Hexen tragen blaue, rote oder gelbe Strümpfe.
3. Die Hexe mit den blauen Strümpfen hat keine andere Hexe vor sich.
4. Die Hexe mit dem grünen Besen sieht sich einen braunen Besen.
5. Die Hexe mit den roten Strümpfen reitet auf dem gelben Besen.
6. Die Hexen haben rote, blaue oder gelbe Haare.
7. Die mittelgrosse Hexe hat keine roten Haare.
8. Die Hexe mit den gelben Haaren hat keine andere Hexe vor sich.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

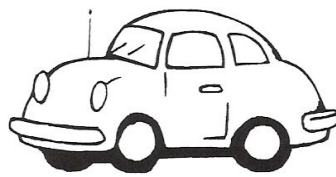


## 2.4 Bunte Autos

Schwierigkeit:



- 3 Familien fahren in die Ferien. Welche Familie fährt wo hin?
- Male die Autos richtig aus.



Familie:

Ferien in:

1. Das rote Auto gehört Familie Brun.
2. Familie Marti fährt in der Mitte.
3. Familie Müller hat ein gelbes Auto
4. Familie Brun fährt zuvorderst.
5. Ein Auto ist blau.
6. Nicht das gelbe Auto fährt nach Genf.
7. Das mittlere Auto fährt nach Bern.
8. Eine Familie fährt nach Chur.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 2.5 Pinguine

Schwierigkeit:



- Male die Ohrenwärmer, die Schals und die Schuhe richtig aus.



1. Nicht der vorderste Pinguin hat einen blauen Schal.
2. Der hinterste Pinguin hat einen roten Schal.
3. Einer hat einen gelben Schal.
4. Der Pinguin mit dem blauen Schal hat rote Ohrenwärmer und grüne Schuhe
5. En Pinguin hat grüne Ohrenwärmer.
6. Der Pinguin mit den blauen Ohrenwärmern fährt direkt hinter dem mit den roten Ohrenwärmern.
7. Der Pinguin mit den blauen Schuhen trägt auch blaue Ohrenwärmer.
8. Einer trägt rote Schuhe

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 2.6 Fasnacht

Schwierigkeit:



- Marc, Reto und Mario haben sich verkleidet. Wer steckt hinter welcher Maske?
- Male auch die Hosen und Oberteile (Pullover, Hemden...) richtig aus.



1. Marc trägt grüne Hosen.
2. der Knabe mit den roten Hosen steht nicht in der Mitte.
3. Mario trägt ein blaues Oberteil.
4. Der Knabe mit den grünen Hosen steht rechts.
5. Der Knabe mit den gelben Hosen trägt ein oranges Hemd.
6. Ein Knabe trägt ein graues Oberteil.
7. Zu den roten Hosen passt das blaue Oberteil.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 2.7 Papageien

Schwierigkeit:



- Male die Schnäbel, die Augen und die Federn aus.



1. Die Papageien sind rot, blau oder gelb.
2. Der blaue Papagei ist nicht in der Mitte.
3. Vorne ist der gelbe Papagei.
4. Der Papagei mit dem gelben Schnabel hat grüne Augen.
5. Der Papagei mit dem blauen Schnabel hat gelbe Federn und weisse Augen.
6. Der rote Papagei hat einen grünen Schnabel.
7. Ein Papagei hat blaue Augen.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



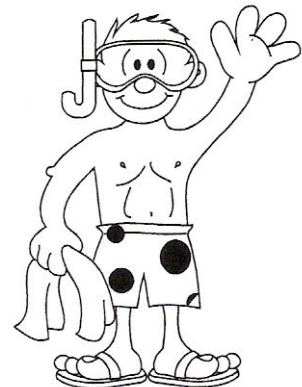
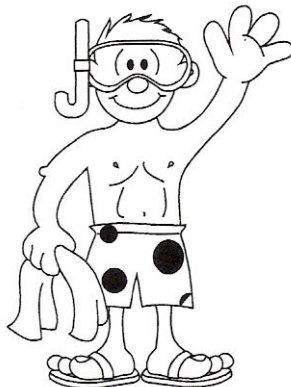
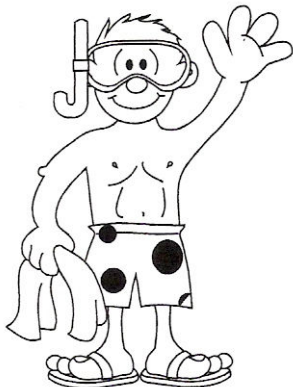
schwer

## 2.8 Taucher

Schwierigkeit:



- Male die Badeschuhe, die Hosen, die Badetücher, die Taucherbrillen und die Schnorchel richtig aus.



1. Der mittlere Taucher trägt rote Badehosen.
2. Nicht der linke Taucher trägt gelbe Badehosen.
3. Der Taucher mit den grünen Badehosen trägt gelbe Schuhe.
4. Der Taucher rechts trägt braune Schuhe.
5. Der Taucher mit den blauen Schuhen hat ein rotes Tuch.
6. Einer hat ein gelbes Tuch.
7. Der Taucher rechts hat ein oranges Tuch und eine orange Taucherbrille.
8. Der Taucher links hat einen blauen Schnorchel
9. Der mittlere Taucher hat nicht die rote Taucherbrille.
10. Ein Taucher hat eine grüne Brille und einen gelben Schnorchel.
11. Ein Schnorchel ist braun.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



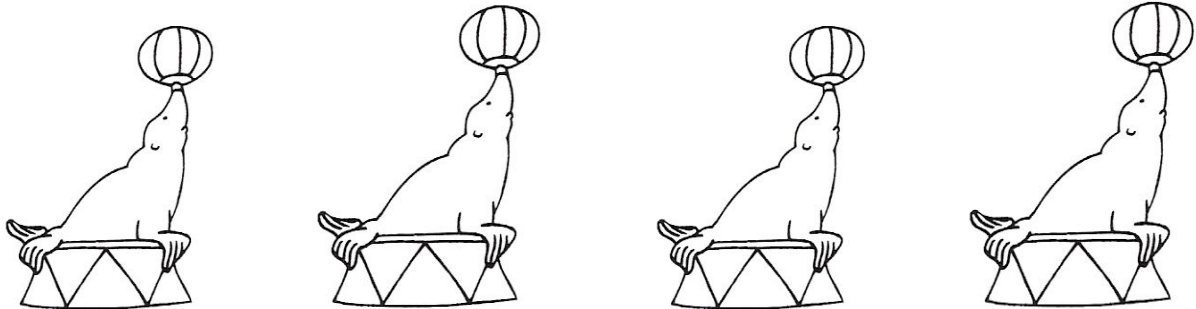
schwer

### **3. Schwierigkeitsgrad III**

# 3.1 Seehunde

Schwierigkeit:  
☆☆☆

- Finde die Namen der Seehunde, die Farben der Bälle und die Farben der Sockel



1. Nick sitzt zwischen Rino und Nella.
2. Die Bälle sind rot, blau, grün oder gelb.
3. Der Seehund rechts vom Seehund mit dem grünen Ball heisst Poli.
4. Der Seehund mit dem roten Ball hat nicht den blau-grünen Sockel.
5. Der rote Ball ist zwischen dem gelben und dem grünen Ball.
6. Nella sitzt am linken Rand.
7. Der gelbe Ball ist ganz links.
8. Zwei Seehunde nebeneinander haben einen rot-blauen Sockel.
9. Rino hat einen gelb-grünen Sockel.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



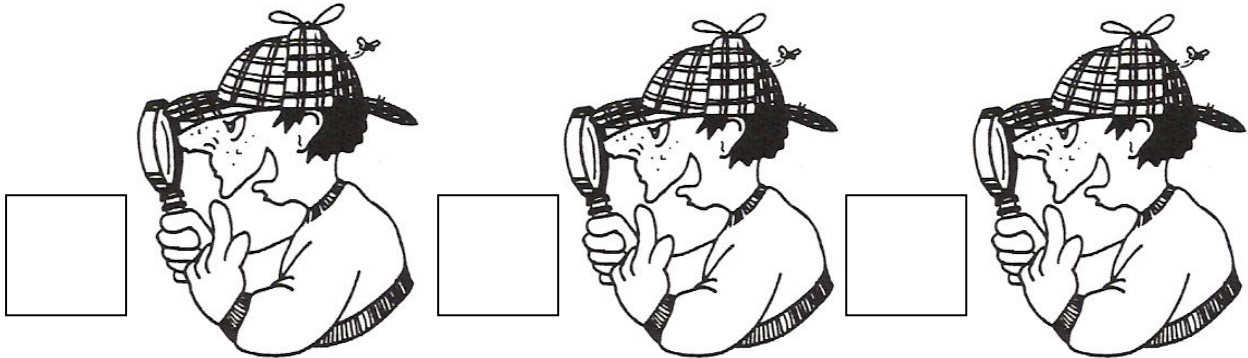
schwer

## 3.2 Detektive

Schwierigkeit:



- Male die Mützen und die Pullover richtig aus.
- Zeichne in die Felder, was die Detektive gerade untersuchen.



1. Der Detektiv mit dem roten Pullover sitzt nicht am Rand.
2. Der Detektiv mit dem gelben Pullover trägt nicht die braune Mütze.
3. Der Detektiv mit dem grauen Pullover steht hinter dem mit dem roten Pullover.
4. Zum grauen Pullover gehört die blaue Mütze.
5. Der Detektiv mit der grünen Mütze untersucht eine Geheimschrift.
6. Ein Detektiv untersucht einen Fingerabdruck.
7. Der Detektiv, welcher eine Fussspur untersucht, steht am Rand.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer



## 3.3 Maler

Schwierigkeit:



- Male die Mützen, die Hosen und die Hemden der Maler richtig aus.
- Male auch die Pinsel mit der Farbe aus, mit der die Maler gerade malen.



1. Der hinterste Maler trägt eine braune Mütze.
2. Der vorderste Maler malt mit roter Farbe.
3. Der Maler mit der grünen Mütze malt mit blauer Farbe.
4. Ein Maler malt mit gelber Farbe.
5. Zum Maler mit den braunen Hosen gehört die blaue Mütze.
6. Der Maler mit den braunen Hosen trägt ein Hemd gleicher Farbe.
7. Der Maler der mit blauer Farbe malt, trägt ein Hemd gleicher Farbe.
8. der Maler mit dem roten Hemd trägt blaue Hosen.
9. Einer trägt ein oranges Hemd

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 3.4 Tobi, Robi, Bobi

Schwierigkeit:



- Male die Mützen richtig aus,
- Schreibe die Namen und die Lieblingssportart in die Kästchen.



Name:

Sport-  
art:

1. Bobi fährt am liebsten Rad.
2. Tobi ist ein guter Schifahrer.
3. Ein Junge segelt gerne mit einem Schiff auf dem See.
4. Der Junge, mit dem Sportgerät mit Rädern, trägt eine rote Mütze.
5. Der Junge links trägt eine gelbe Mütze.
6. Einer trägt eine blaue Mütze.
7. Der Junge in der Mitte liebt das Wasser.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 3.5 Neptun

Schwierigkeit:



- Neptun war der römische Gott der Meere und Gewässer.
- Male die Krone, den Dreizack und Fischflossen jedes Neptuns richtig aus.



1. Nicht der mittlere Neptun hat einen blauen Dreizack
2. Der Neptun mit der gelben Krone hat einen gelben Dreizack
3. Der rote Dreizack gehört zum Neptun ganz rechts.
4. Ein Fischkleid ist gelb.
5. Der Neptun mit der blauen Krone hat ein grünes Fischkleid.
6. Zum roten Dreizack passt das blaue Fischkleid.
7. Der Neptun mit der grünen Krone steht nicht links.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



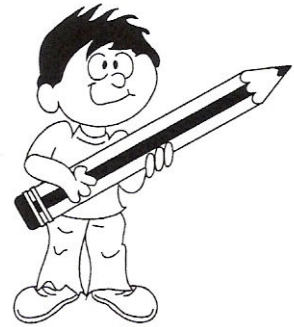
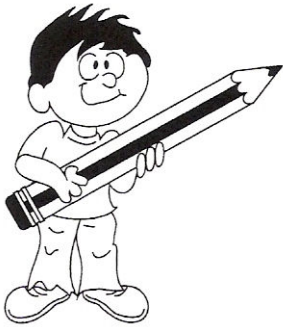
schwer

## 3.6 Schüler

Schwierigkeit:



- Male die Pullover, die Hosen und die Farbstifte richtig aus.



1. Die Farbstifte sind rot, blau und gelb.
2. Der Knabe mit dem gelben Stift trägt einen roten Pullover.
3. Der Knabe mit dem grünen Pullover trägt graue Hosen.
4. Zum blauen Farbstift gehört der Knabe mit dem grünen Pullover.
5. Der Knabe ganz links trägt einen braunen Pullover.
6. Der Knabe mit den weissen Hosen steht nicht direkt neben dem Knaben mit den blauen Hosen.
7. Zum braunen Pullover passen blaue Hosen.
8. Der Knabe mit dem roten Pulli steht nicht links.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



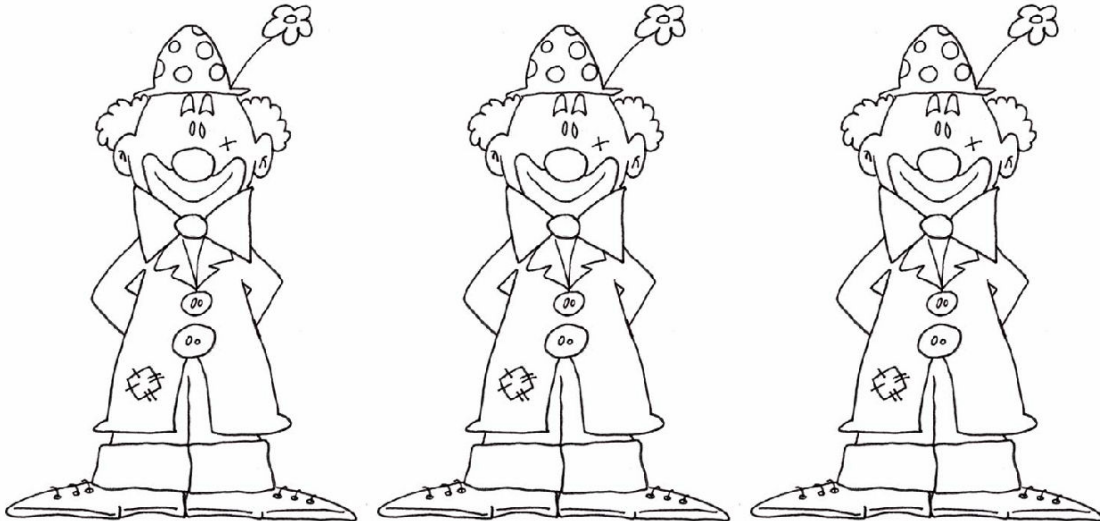
schwer

## 3.7 Clowns

Schwierigkeit:



- Male die Blumen, die Fliegen, die Jacken, die Hosen und die Schuhe richtig aus.



1. Der Clown ganz rechts hat eine gelbe Fliege.
2. Nicht der Clown ganz links hat die weisse Fliege.
3. Der Clown mit der roten Blume hat eine orange Fliege.
4. Eine Blume ist orange.
5. Der mittlere Clown hat eine blaue Blume und eine grüne Jacke.
6. Der Clown mit der roten Jacke steht links neben dem Clown mit der grünen Jacke.
7. Ein Clown hat eine gelbe Jacke und gelbe Hosen.
8. Der Clown mit den roten Hosen ist in der Mitte.
9. Ein Clown hat braune Hosen und blaue Schuhe.
10. Der Clown mit den braunen Schuhen steht hinter dem Clown mit den grünen Schuhen.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## **4. Schwierigkeitsgrad IV**

# 4.1 Leuchttürme

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Leuchttürme dienen der Sicherheit der Seefahrt. Oft haben ihnen die Menschen, welche in der Nähe wohnen, liebevolle Namen gegeben. Finde diese Namen und die Orte wo die Türme stehen.
- Finde auch die richtigen Farben heraus.



Namen:

Orte:

1. Die "kleine Lea" ist nicht schwarz-weiss.
2. Nicht der zweitgrösste Turm steht in Bremen.
3. Zwischen dem rot-weissen und dem gelb-weissen Turm steht der schwarz-weisse Turm.
4. Ein Turm steht in Oslo.
5. Die beiden mittleren Türme tragen Mädchennamen.
6. Ein Turm heisst "grosser Leo".
7. Weder der grösste noch der kleinste Turm ist rot-weiss.
8. Der grösste Turm steht in Bari.
9. Ein Turm ist blau-weiss.
10. Der blau-weisse Turm steht in Bodö.
11. Der rot-weisse Turm steht nicht am Rand.
12. Der "Lange Hans" steht direkt rechts von der "Helle Lisa".

Das Logical war:



einfach



mittelschwer

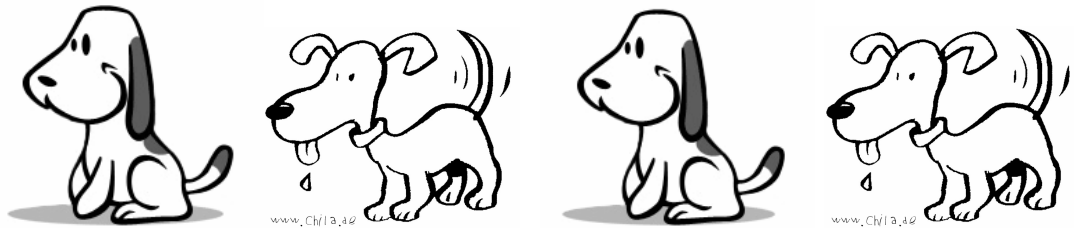


schwer

# 4.2 Hunde

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Finde die Namen der Hunde heraus.
- Finde die Farbe des Fells heraus und was sie gerade fressen.



Name:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fressen:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1. Der Hund links von Rex frisst eine Wurst.
2. Bello hat ein braunes Fell.
3. Lumpi und Bello sitzen.
4. Der Hund mit Maus steht neben Lumpi.
5. Ein stehender Hund hat ein rötliches Fell.
6. Ein Hund frisst Hundefutter.
7. Kein sitzender Hund hat ein schwarzes Fell.
8. Bello ist nicht am Rand.
9. Rex steht gerade.
10. Einer der Hund am Rand hat ein weisses Fell.
11. Der Hund mit dem schwarzen Fell frisst einen Knochen.
12. Fifi steht ganz rechts.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer



# 4.3 Löwen

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Male die Löwen und die Autos richtig aus.
- Schreibe die Namen der Löwen und die Autonummern in die Felder.



Name: 

--	--	--	--

Nummer: 

--	--	--	--

1. Der hinterste Löwe sitzt nicht im gelben Auto.
2. Zwischen dem gelben und dem blauen Auto ist das rote Auto.
3. Der vorderste Löwe sitzt in einem grünen Auto.
4. Nur ein Löwe ist orange.
5. Nur der hinterste Löwe ist braun.
6. Die zwei gelben Löwen sind nicht direkt nebeneinander.
7. Ein Löwe heisst Gorgi.
8. Zwischen Nick und Fredi sitzt Leo.
9. Fredi sitzt im roten Auto.
10. Die Summe aller Autonummern gibt 90.
11. Fredis Nummer ist doppelt so gross wie Leos Nummer.
12. Nicks Nummer ist halb so gross wie die ganze Summe.
13. Gorgis Nummer ist um 30 kleiner als Nicks Nummer.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 4.4 Hähne

Schwierigkeit:



- Male die Hähne und die Zäune mit der richtigen Farbe aus.
- Schreibe in die Blase, wie die Hähne krähen.



1. Ein Hahn ist erkältet. Er kräht: kukukuuu!
2. Der weisse Hahn ist ein Spassvogel. Er mach den Hund nach: wauwau!
3. Ein Zaun ist schwarz.
4. Der Hahn auf dem grünen Zaun kräht: kikiriki!
5. Der mittlere Zaun ist braun.
6. Nicht der weisse Hahn steht auf dem braunen Zaun.
7. Der erkältete Hahn steht in der Mitte.
8. Der braune Hahn steht links vom schwarzen Hahn, welcher in der Mitte steht.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

# 4.5 Zauberer

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Male die Hüte und die Kleider richtig aus.
- Schreibe das richtige Alter in die Kästchen.



1. Der hinterste Zauberer ist am ältesten.
2. Der mittlere Zauberer trägt ein blaues Kleid.
3. Der Zauberer mit dem roten Kleid ist halb so alt wie der älteste.
4. Ein Zauberer trägt ein grünes Kleid.
5. Der jüngste Zauberer hat einen gelben Hut.
6. Der Zauberer mit dem roten Hut ist 124 Jahre alt.
7. Der mittlere Zauberer ist 37 Jahre jünger als der ganz rechts.
8. Ein Zauberer hat einen braunen Hut.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



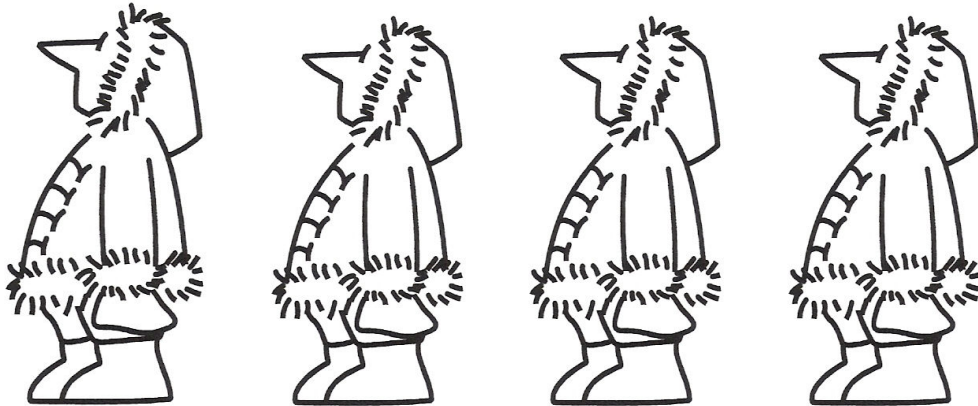
schwer

## 4.6 Inuits

Schwierigkeit:



- Die vier Inuits (Eskimos) stehen hintereinander in einer Reihe.
- Schreibe die Namen der Inuits richtig hin.
- Male außerdem die Hosen, die Jacken und Stiefel richtig aus.



--	--	--	--

1. Nicht der hinterste Inuit trägt graue Stiefel.
2. Jan ist zwischen zwei andern Inuit.
3. Zur blauen Jacke passen gelbe Hosen,
4. Der Inuit mit den roten Hosen trägt schwarze Stiefel.
5. Nick trägt eine grüne Jacke.
6. Zuhinterst in der Reihe steht Reto.
7. Ein Inuit trägt orange Hosen.
8. Der Inuit mit der blauen Jacke steht direkt vor dem Inuit mit der gelben Jacke.
9. Der Inuit mit der grünen Jacke trägt rote Hosen.
10. Nick steht direkt vor Leo.
11. Leo trägt braune Hosen.
12. Der Inuit mit der roten Jacke trägt grüne Stiefel.
13. Ein Inuit trägt die gleichen Stiefel wie Leo.

Das Logical war für mich



einfach



mittelschwer



schwer

# 4.7 Fasnachtshexen

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Vier Mädchen haben sich für die Fasnacht als Hexen verkleidet.
- Schreibe die Namen der Mädchen am richtigen Ort hin.
- Male auch die Kleider richtig aus.



Name:

Alter:

1. Lea steht am Rand.
2. Petra ist am ältesten.
3. Lea ist 4 Monate älter als Iris, aber 4 Monate jünger als Tanja.
4. Tanja hat die Krähe auf dem Buckel.
5. Iris ist 11 Jahre und 2 Monate alt.
6. Nicht Petra mit dem gelben Kleid hat einen Besen in der Hand.
7. Die Hexe mit dem blauen Kleid ist am jüngsten.
8. Eine Hexe trägt ein rotes Kleid.
9. Die Hexe mit dem braunen Kleid trägt Pantoffeln.
10. Die älteste Hexe ist genau 1 Jahr älter als die jüngste.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## **5. Schwierigkeitsgrad V**

# 5.1 Autokäufe

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Die Herren Brun, Frank, Marti und Meier haben ihre neuen Autos in verschiedenen Garagen, die sich in verschiedenen Ortschaften befinden, gekauft. Jeder hat ein Auto mit anderer Farbe und mit anderer Marke ausgewählt.
- Fülle die Tabelle richtig aus!



Besitzer	Marke	Farbe	Name der Garage	Ortschaft

1. Die Garage Müller ist nicht in Kriens.
2. Herr Frank fährt einen VW.
3. Ein Herr hat einen Toyota gekauft.
4. Der grüne Wagen stammt aus der Garage Gerber.
5. Herr Meier fährt ein weisses Auto.
6. Die Garage Lehner ist in Luzern.
7. Herr Brun hat sein Auto nicht in Sursee gekauft.
8. Der VW wurde in Emmen gekauft.
9. Die Garage in Kriens verkauft die Marke Fiat.
10. Herr Frank fährt ein blaues Auto.
11. Herr Marti hat sein rotes Auto in Luzern gekauft.
12. Das Auto aus der Garage Hofer ist weiss.
13. Die Opel-Garage ist in Sursee.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 5.2 Flugreisen

Schwierigkeit:



- Fünf verschiedenen Piloten fliegen für verschiedene Fluggesellschaften an verschiedene Orte dieser Welt. In jedem Flugzeug sitzt eine andere Zahl von Passagieren.
- Die Tabelle hilft dir, die richtige Zuordnung zu finden.



Fluggesellschaft	Pilot	Passagierzahl	Zielort

1. Herr Manser hat 154 Passagiere in seinem Flugzeug.
2. Im Flugzeug nach London sitzt Herr Berger als Pilot.
3. Mit der Lufthansa fliegend die Passagiere nach Berlin.
4. Nicht die Alitalia fliegt nach Paris.
5. Herr Kunz befördert 88 Passagiere.
6. Der Pilot der Quantas hat Paris als Ziel
7. Im Flugzeug nach Berlin sitzen 112 Passagiere.
8. Im Cockpit der Maschine der Quantas sitzt Herr Munch.
9. Ein Pilot heisst Greger.
10. Mit der Swiss fliegen 96 Passagiere.
11. Ein Flugzeug fliegt nach Kloten.
12. Die Maschine der Iberia hat 154 Passagiere an Bord.
13. Nach Paris fliegen 21 Passagiere weniger als nach London.
14. Die Maschine mit den meisten Passagieren fliegt nach Rom.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer



## 5.3 Auf dem Vierwaldstättersee

Schwierigkeit:



- Vier verschiedene Kapitäne fahren mit vier verschiedenen Schiffen. Finde heraus, von wo nach wo sie fahren und wann sie jeweils ankommen. Alle Schiffe haben eine andere Ankunftszeit!
- Die Tabelle hilft dir, die richtige Zuordnung zu finden.



Schiff	Kapitän	von	Name der Garage	Ortschaft

1. Ein Kapitän heisst Mehr.
2. Herr Wenger ist Kapitän der "Rigi".
3. Ein Schiff kommt um 10.15 in Weggis an.
4. Ein Schiff heisst "Gotthard"
5. Das Schiff "Pilatus" fährt nicht nach Brunnen.
6. Die "Titlis" ist in Meggen weggefahren.
7. Herr Seeholzer kann um 11.35 Mittagspause machen.
8. Das Schiff "Pilatus" ist in Treib gestartet.
9. Herr Frei ist nicht Kapitän des Schiffs "Pilatus".
10. Die "Gotthard" fährt von Flüelen nach Vitznau.
11. Ein Schiff kommt um 16.00 in Gersau an.
12. Das Schiff aus Meggen kommt um 10.15 am Ziel an.
13. Der Kapitän der "Gotthard" heisst Seeholzer.
14. Ein Schiff kommt um 11.35 in Vitznau an.
15. Ein Schiff kommt, nachdem es in Luzern abgefahren ist, um 14.20 in Brunnen an.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

## 5.4 Beruf und Hobby

Schwierigkeit:



- Finde zu den Namen der vier Männer ihre Berufe, ihre Arbeitsorte, ihre Arbeitsgeber und ihre Hobbys heraus.



Name	Beruf	Arbeitsort	Arbeitsgeber	Hobby

1. Der Schreiner wandert in der Freizeit gerne.
2. Herr Glauser arbeitet in Rain.
3. Der Mechaniker arbeitet bei der Firma "Bucher und Benz".
4. Der Verkäufer arbeitet nicht in Ebikon.
5. Der Hobbyfischer arbeitet in Luzern.
6. Die Firma "Neumann" befindet sich in Rain.
7. Herr Greter ist von Beruf Schreiner.
8. In Hochdorf befindet sich die Firma "Bucher und Benz".
9. Herr Grossmann arbeitet in Luzern.
10. Die Malerwerkstatt befindet sich in Rain.
11. Der Maler kegelt in der Freizeit gerne.
12. Herr Gloor ist ein begeisterter Jasser.
13. Die Firma "Extra AG" ist eine Schreinerei.
14. Die Firma "Frisch und Co." ist in Luzern zu Hause.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

# 5.5 Kellner

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆☆

- Die Kellner haben verschiedene Namen, arbeiten in verschiedenen Hotels und servieren verschiedene Speisen zu unterschiedlichen Preisen.
- Fülle die Tabelle richtig aus!



Name				
Hotel				
Speise:				
Preis:				

1. Links von Peter steht Heinz.
2. Der Braten kostet 3 Fr. mehr als das Poulet.
3. Der Salatteller, der im Restaurant Löwen serviert wird, ist mit 12 Fr. am billigsten.
4. Kellner Heinz serviert den Braten.
5. Die Forelle, serviert Peter, kostet 1 1/2-mal so viel wie der Salatteller.
6. Die teuerste Speise wird im Restaurant Sonne gegessen.
7. Reto steht zwischen Peter und Louis und serviert nicht das Poulet.
8. Alle Speisen kosten zusammen Fr. 65.-
9. Die Speise im Restaurant Mond ist teurer als das Poulet, aber billiger als der Braten.
10. Ein Restaurant heisst "Mühle"

Das Logical war:



einfach



mittelschwer

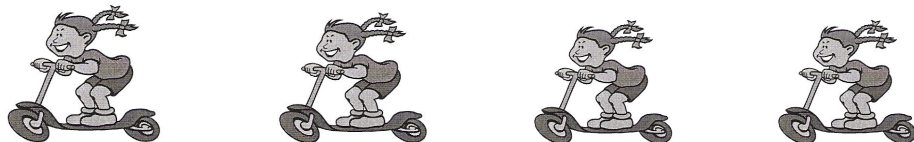


schwer

# 5.6 Trottinettrennen

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆

- Die Mädchen haben unterschiedliche Vor- und Nachnamen. Ausserdem sind nicht alle Mädchen gleich alt. Bei dem Rennen erzielen die Mädchen unterschiedliche Zeiten.
- Versuche die Tabelle richtig auszufüllen!



Vorname:				
Name:				
Alter:				
Zeit:				

1. Manuela Lustig fährt im Moment zuvorderst, ob sie aber am Schluss gewonnen hat, ist noch nicht bekannt.
2. Das jüngste Mädchen landet auf dem 2. Platz. Es hat auf das 3. einen Vorsprung von 5 Sekunden.
3. Marion Eilig ist 9 Jahre und 5 Monate alt und damit die Jüngste.
4. Das älteste Mädchen ist auf dem letzten Platz gelandet.
5. Die kleine Fabienne fährt im Moment direkt hinter Marion.
6. die Siegerin hat 39 Sekunden gebraucht.
7. Vom 3. zum 4. Platz besteht ein Abstand von 7 Sekunden.
8. Corinne fährt im Moment nicht an 4. Stelle.
9. Manuela ist langsamer als Corinne.
10. Die Siegerin hat auf die Verliererin einen Abstand von 21 Sekunden.
11. Ein Mädchen ist 9 Jahre und 11 Monate alt.
12. Corinne ist am zweitältesten, Sie ist 4 Monate jünger als das Mädchen, welches den Familiennamen "Hurtig" trägt.
13. Zwischen dem ältesten und dem jüngsten Mädchen besteht ein Altersunterschied von 14 Monaten.
14. Corinne Fröhlich ist 10 Jahre und 3 Monate alt.
15. Manuela ist 6 Monate älter als Marion

Das Logical war:



einfach



mittelschwer

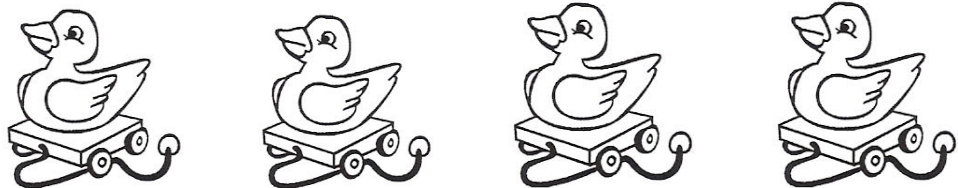


schwer

# 5.7 Enten

Schwierigkeit:  
☆☆☆☆☆

- Male die Enten, ihre Schnäbel, die Grundbrettchen und die Räder richtig aus.
- Schreibe ausserdem die Namen der Besitzer und Besitzerinnen in die Felder.



Name:				
-------	--	--	--	--

1. Die graue Ente sitzt auf einem braunen Brett.
2. Die weisse Ente sitzt auf einem gelben Brett.
3. Am grünen Brett sind rote Räder.
4. Die gelbe Ente gehört Lea.
5. Die Ente mit dem gelben Schnabel hat grüne Räder.
6. Tims Ente ist braun.
7. Evis Ente ist ganz rechts.
8. Die Ente mit dem orangen Schnabel ist ganz links.
9. Carlos Ente ist zwischen Tims Ente und Leas Ente.
10. Die Ente mit dem roten Schnabel gehört einem Knaben.
11. Zu den grünen Rädern gehört das braune Brett.
12. Die Ente auf dem grünen Brett gehört einem Mädchen.
13. Zur weissen Ente gehören die blauen Räder.
14. Die Ente mit dem schwarzen Schnabel ist weiss.
15. Carlos Ente hat nicht den roten Schnabel.
16. Das braune Brett ist nicht am Rand.
17. Eine Ente sitzt auf einem blauen Brett mit gelben Rädern

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

# 5.8 Eis

Schwierigkeit:  


- Hier sind Eiscornets von vier verschiedenen Kindern. In jedem Cornet sind drei verschiedene Kugeln und Sauce. Keine Eissorte kommt mehr als einmal vor. Es sind also insgesamt 12 Sorten!
- Es sind auch vier verschiedene Saucen.



Kinder:	Evi	Reto	Lisa	Lukas
1. Kugel				
2. Kugel				
3. Kugel				
Sauce				

1. Evi hat Schokoladeneis.
2. Das Vanille- und das Erdbeereis sind im gleichen Cornet.
3. Das Zwetschgen- und das Apfeleis sind im gleichen Cornet.
4. Reto hat eine Kugel Nougateis.
5. Lisa hat auf ihren Kugeln Himbeersauce.
6. Das Aprikoseneis ist mit Waldfruchtsauce übergossen.
7. Lukas hat eine Kugel Apfeleis.
8. Auf Evis Eis ist Erdbeersauce.
9. Das Schokoladeneis ist im gleichen Cornet wie das Nusseis.
10. Das Schokoladeneis hat ein Knabe.
11. Melonen- und Bananeneis sind mit Himbeersauce übergossen.
12. Das Orangeneis ist nicht mit Schokoladensauce übergossen.
13. Das Vanille- und Zitroneneis ist mit Erdbeersauce übergossen.

Das Logical war:



einfach



mittelschwer



schwer

# Literaturverzeichnis

## Rituale

Kaiser, A. (2006). *1000 Rituale für die Grundschule*. Hohengehren: Schneider Verlag.

## Bewegungspausen

Bartl, A. (2007). *Potzblitz! Kreative Bewegungs- und Entspannungs-Spiele*. Berlin: Cornelsen Scriptor Verlag

Bartl, A. (2006). *Kleine Stille zwischendurch; Entspannungs-Spiele für die Grundschule*. Berlin: Cornelsen Scriptor Verlag

Bartl, A. (2007). *Gute-Laune-Spiele für entspanntes Lernen in Grundschulklassen*. Berlin: Cornelsen Scriptor Verlag

Höglinger-Winter, S., Emberger, N. (2006). *Bewegte Pausen im Klassenzimmer - Bei Grundschulkindern neue Energien wecken*. München: Oldenbourg Schulbuchverlag GmbH

Merthan, B. (2002). *Ganz bei der Sache – Spielideen zur Konzentrationsförderung*. Freiburg im Breisgau: Verlag Herder

Portmann R., Schneider, E. (2000). *Spiele zur Entspannung und Konzentration*. München: Don Bosco Verlag

## Musikpausen

Körner, U. (2005). *Ajele – 40 bewegte Singspiele*. Luzern: Rex Verlag

Muhmenthaler, T. (o.J.). *HÖR-SPIELE*. Amriswil: Verlag Musik auf der Oberstufe

## Logicals

Cornaz, C. (2005). *Kognitive Förderung mit der Hilfe von Logicals*. Diplomarbeit ISH Luzern

→ Alle Bilder und Grafiken wurden aus der Arbeit von Claude Cornaz entnommen. Die Zeichnungen die Cornaz verwendet hat, stammen aus käuflichen Programmen und Zeitschriften, mit deren Erwerb die freie Verwendung abgegolten ist.