

Spiele*, die anregen, über das eigene Können und das Können anderer nachzudenken und zu sprechen

Fünf Spiele*, die anregen, über das eigene Können und das Können anderer nachzudenken und zu sprechen

1 Ich kann etwas Tolles!

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind beginnt: „*Ich kann etwas Tolles, ich kann*“ und nennt eine persönlich wichtige, vielleicht gerade kürzlich gewonnene Fähigkeit. Diese kann aus dem schulischen, aber selbstverständlich auch aus dem außerschulischen Bereich kommen, z. B. „*Ich kann etwas Tolles, ich kann allein Eierkuchen backen.*“ Mit der Frage „*Und was kannst du?*“ wird das Kind, das am nächsten sitzt, aufgefordert, weiterzumachen „*Ich kann etwas Tolles, ich kann ...*“

2 Das kann ich gut!

Nach und nach zeigt jedes Kind pantomimisch, was es gut kann, z. B. Blitzrechnen, Trompete oder Fußball spielen, lesen. Die anderen Kinder raten, um welche Fähigkeit es sich handelt. Namen-Lose entscheiden die Reihenfolge der kleinen Vorführungen.

3 Schokoladenseiten

Jedes Kind hat besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten, eben „Schokoladenseiten“. Drei dieser Stärken schreibt es auf einen Zettel – oder diktiert sie flüsternd der Pädagogin bzw. dem Pädagogen. Diese/dieser darf natürlich auch beim Finden der Schokoladenseiten helfen. Die beschrifteten Zettel werden gefaltet und in die Mitte eines Stuhlkreises gelegt. Die Pädagogin bzw. der Pädagoge liest nach und nach einen Zettel vor. Die Kinder raten, um wen es sich handeln könnte und müssen dabei ihre Vermutungen begründen.

4 Wer kommt zu meiner Party?

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind geht in die Mitte, es möchte zu einer besonderen Party einladen, dessen Motto es sich selbst ausdenkt (Räuberfest, Gespensterparty, Märchenfest...). Nach und nach melden sich Kinder, die gerne an diesem Fest teilnehmen möchten, müssen aber begründen, warum sie ein passender Gast sind, z. B. „*Ich möchte gerne zu deinem Räuberfest kommen, weil ich so grimmig gucken kann*“ oder „*Ich möchte gerne zu deinem Märchenfest kommen, weil ich ein kleines Märchen erzählen kann*“.

5 Dieser Name passt zu dir“

In vielen Kulturen geben Eltern ihren Kindern Namen mit besonderer Bedeutung. Bei diesem Spiel sucht die Gruppe gemeinsam für jedes Kind einen passenden Namen, der etwas Besonderes an ihm hervorhebt, z. B. „*Erstklassiger Schreibkünstler*“, für ein Kind mit einer speziell schönen Handschrift oder „*Rasende Rennfahrerin*“ für ein Kind, das sehr wendig mit seinem Rollstuhl umgehen kann. Die besonderen Namen können auf Namensschildern oder einem Klassenplakat festgehalten werden. Viel Spaß macht es, wenn an einem bestimmten Tag, nur diese Namen in der Klasse benutzt werden dürfen.

(nach Die 50 besten Spiele zur Inklusion)

*Die Spiele 2-5 basieren auf Spielideen aus: Rosemarie Portmann: Die 50 besten Spiele zur Inklusion. München 2013

Spiele*, die anregen, über das eigene Können und das Können anderer nachzudenken und zu sprechen
Einstiegsmöglichkeit für eine Veranstaltung zum Thema „Leistungsdokumentation und –bewertung im Fach Deutsch/Grundschule“

Schokoladenseiten

Jeder Mensch hat besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten, eben „Schokoladenseiten“. Zwei dieser Stärken schreibt jede Spielerin und jeder Spieler auf einen Zettel. Die beschrifteten Zettel werden gefaltet und in die Mitte gelegt. Sie werden nach und nach vorgelesen. Die Mitspielenden raten, um wen es sich handeln könnte und müssen dabei ihre Vermutungen begründen.

Wer kommt zu meiner Party?

Eine Spielerin oder ein Spieler lädt zu einer besonderen Party ein, deren Motto sie oder er sich ausdenkt (*literarischer Salon, mörderische Dinnerparty ...*). Nach und nach melden sich Mitspielende, die gerne an diesem Fest teilnehmen möchten und begründen, warum gerade sie passende Gäste sind, z. B. *„Ich möchte gerne zu deinem literarischen Salon kommen, weil ich das neueste Buch von xxx gelesen habe und es euch vorstellen kann“*. Dann lädt jemand anderes zu einer neuen Party ein.