

Ideen für Spiele in Selbstverantwortung

Um der Lehrperson zu ermöglichen, ihre SuS zu beobachten, oder wenn das Material nur für eine halbe Klasse reicht, können die SuS Spiele selbstständig durchführen. Hier einige Beispiele:

- **Würfe in den Wagen** – Die SuS nehmen einen Ball aus einem Reifen und versuchen, aus frei gewählten Positionen einen „Korb“ zu erzielen, indem sie Richtung Wagen zielen, der an der Wand steht. Wenn alle Bälle im Wagen gelandet sind, legen sie diese wieder in den Reifen zurück, bevor sie erneut mit Würfeln starten dürfen.
- **KAPLA®** - Die SuS beginnen mit dem Bau eines Turms. Um ein KAPLA®-Teil zu erhalten, müssen sie einen einfachen Parcours absolvieren, je nach verfügbarem Material (z. B. Slalom, unter einer Bank durchschlüpfen, Überquerung einer umgedrehten Bank usw.). Die Reifen, in denen die Türme gebaut werden, stehen in einer gewissen Entfernung vom KAPLA®-Vorrat. Der Turmbau kann einzeln oder im Team erfolgen – nach Wahl der SuS.
- **Puzzle** - Ein grosses oder mehrere kleine Puzzles zusammensetzen. Um ein Puzzleteil zu erhalten, müssen die SuS jedes Mal einen kleinen Geschicklichkeitsparcours absolvieren. Die SuS organisieren sich so, dass sie bis zum Ende der Stunde mindestens ein Puzzle fertigstellen. Es geht dabei jedoch nicht darum, einen Wettbewerb zwischen den SuS durchzuführen. Alle arbeiten gemeinsam an der Fertigstellung eines oder mehrerer Puzzles.
- **Jonglieren mit Schläger** – Einen Luftballon (oder sogar zwei) mithilfe eines Badmintonschlägers in der Luft halten.
- **Gleichgewichts-Duelle** – Drei bis vier SuS stellen sich hinter einer Bank (aufgestellt oder umgedreht) in einer Reihe auf. Die erste Person läuft bis zur Mitte der Bank und dreht sich um, um auf ihre Gegnerin/ihren Gegner zu warten. Die beiden SuS halten sich an den Händen und versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst einen Fuss auf den Boden setzt hat verloren und stellt sich wieder hinten in die Reihe. Die nächste Person ist an der Reihe. Wer drei Duelle in Folge gewinnt, wählt ein Handicap für sich aus (z. B. auf einem Bein, mit geschlossenen Füßen, mit geschlossenen Augen, usw.). Das nächste Duell muss sie/er so ausführen.
- Andere den SuS bekannte **Konstruktionsspiele**, welche die Feinmotorik fördern.