

# Spiele zur Förderung von Rücksichtnahme und Perspektivenübernahme



## *Orientierung im Labyrinth (Ein Kind/Gruppe)*

### **Material:**

Unterschiedliche kleine und große Materialien: Steine, Stöcke, Stoffbahnen, Bausteine usw.

### **Durchführung:**

Eine für Kinder besonders spannende Aufgabe ist die Orientierung in einem Labyrinth. Das kann ein kunstvoll angelegter Irrgarten ebenso wie ein Versteckspiel zwischen Stoffbahnen sein: Zum Versuch, den richtigen Weg zu finden, gehört untrennbar eine innere Angespanntheit; alle Sinne sind hellwach.

## *Spiegelbild (Zwei Kinder/Gruppe)*

### **Material:**

/

### **Durchführung:**

Je zwei Kinder stehen sich gegenüber. Das erste Kind macht verschiedene Bewegungen, das zweite versucht, diese bestmöglich nachzuahmen. Dabei darf das erste Kind sich nicht zu schnell bewegen, da die Synchronisation sonst misslingt. Zum Einstieg bietet sich die Darstellung bekannter Situationen (Zähne putzen, Haare kämmen oder Kleidung anziehen) an.

## ***Die Tiere machen einen Ausflug (Zwei Kinder/Gruppe)***

### **Material:**

Matten/Kissen

### **Durchführung:**

Die Kinder finden sich paarweise zusammen, die Matten/Kissen werden auf dem Boden verteilt. Ein Kind legt sich bequem auf den Bauch, das andere setzt sich daneben. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte darüber, dass die Tiere aus dem Zoo einen Ausflug machen: Die Pferde galoppieren voran, dann kommen die Eisbären, die Pinguine, die Affen, die Elefanten, die Schlangen usw. Das sitzende Kind ahmt mit den Fingern das jeweilige Tier auf dem Rücken des liegenden Kindes nach. Die Kinder können dem Spielleiter dabei unterstützen, die Tiere aus dem Zoo aufzuzählen.

Nachdem die Tiere einen schönen Ausflug hatten, müssen sie am Abend wieder zurück in den Zoo. Jetzt wechseln die Kinder ihre Position, und die Tiere wandern auf dem Rücken des anderen Kindes wieder zurück in den Zoo. Es muss darauf geachtet werden, dass kein Tier vergessen wird.

## ***Ich bin ein Frosch – was ist über mir? (Ein Kind/Gruppe)***

### **Material:**

Papier, Bleistifte, Buntstifte, Pinsel, Farben

### **Durchführung:**

Die Kinder stellen sich vor, wie ein Frosch über eine Wiese zu hüpfen und malen eine Wiese aus Froschperspektive. Wie hoch ist das Gras? Welche Tiere leben neben mir? Wie sieht es aus, wenn ein Mensch sich zu mir herabbeugt?

## ***Ich bin ein Vogel – was ist unter mir? (Ein Kind/Gruppe)***

### **Material:**

Papier, Bleistifte, Buntstifte, Pinsel, Farben

### **Durchführung:**

Die Kinder stellen sich vor, wie ein Vogel über eine Wiese zu fliegen. Wie groß sind die Menschen? Wie weit kann ich sehen? Was kann ich beobachten?

## ***Auto und Fahrer (Gruppe)***

### **Material:**

/

### **Durchführung:**

Die Kinder finden sich paarweise zusammen, eines ist der Fahrer, das andere das Auto. Der Fahrer steht unmittelbar hinter dem „Auto“ und legt die Hände auf dessen Schulter. Dann lenkt er das Auto mithilfe von Berührungssignalen mit den Händen durch den „Straßenverkehr“ (Gruppenraum). Nach den ersten erfolgreichen Runden schließen die „Autos“ die Augen, während sie sich durch den Raum steuern lassen.

Tipp: Kündigen Sie zu Beginn an, dass dieses Spiel zwei Spielrunden hat, dann fällt es den Kindern leichter, sich zu einigen, wer zuerst den „Fahrer“ und wer das „Auto“ spielt.

## ***Blinde führen (Gruppe)***

### **Material:**

/

### **Durchführung:**

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind spielt einen Blinden und soll von seinem Partner sicher geführt werden. Der Partner führt den Blinden so durch den Raum, dass er weder Mitspieler noch Gegenstände berührt.

## ***Stoße niemanden (Gruppe)***

### **Material:**

Kreide, Trommel

### **Durchführung:**

Der Spielleiter zeichnet einen großen Kreis, in dem alle Kinder Platz haben. Die Kinder gehen im Kreis mit der Aufforderung: Stoße niemanden an! Der Spielleiter schlägt mit der Trommel den Rhythmus: Laufen, Kriechen, Hüpfen. Im Laufe des Spiels wird der Kreis immer enger gezogen.

## ***Marionette (Zwei Kinder/Gruppe)***

### **Material:**

Ggf. Stühle

### **Durchführung:**

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Das eine Kind stellt sich hinter das andere, gegebenenfalls kann es sich auch auf einen Stuhl knien. Das hintere Kind ist nun der „Puppenspieler“, das vordere die „Puppe“. Der Puppenspieler steuert die Bewegungen der Puppe (z. B. Haare kämmen, winken).

## ***Fallen lassen (Gruppe)***

### **Material:**

Matten

### **Durchführung:**

Die Kinder finden sich paarweise zusammen, die Matten werden auf dem Boden verteilt. Das eine Kind stellt sich hinter das andere. Dieses lässt sich nun nach hinten fallen und wird von dem dahinterstehenden aufgefangen.

### **Variante:**

Ein Kind begibt sich in die Mitte eines Kreises aus anderen Kindern (ca. 1,50 Metern Durchmesser). Nun lässt es sich in eine Richtung fallen und wird von den anderen aufgefangen und wie ein Pendel weiterbewegt.