



<p><b><u>Inhalte I 1.</u></b>  <b>Mit Spielen Sozialkompetenz fördern, Spaß und Gemeinschaft erleben.</b></p> <p><b><u>Material:</u> Spielvorschläge für den RU</b></p>	<p><b><u>Bildungsplanbezug/Leitperspektiven:</u></b></p> <p><b>BP GS 2016: Prävention und Gesundheitsförderung</b>  <b>Kl. 1/2:</b> Mensch 3.1.1 (1) (2);  <b>Kl. 3/4:</b> Mensch 3.2.1 (2) (5) (6);  <b>Kl. 5/6:</b> Mensch 3.1.1.(1) (2).</p>
<p><b><u>Didaktische Überlegungen:</u></b></p> <p>Die Schüler*innen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erleben sich aktiv und selbstwirksam in der Zweckfreiheit des Spiels.</li> <li>• sammeln konkrete Erfahrungen über sich selbst, die Mitspieler und die Gruppe.</li> <li>• entwickeln soziale Kompetenzen.</li> </ul>	
<p><b><u>Material:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die 50 besten Spiele für den Religionsunterricht Klasse 1-4, Don Bosco Verlag, <i>Signatur 15.03.75</i></li> <li>• Spirituelle Teamkarten, Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg, <i>Signatur 15.03.93/K</i></li> </ul>	
<p><b><u>Beschreibung:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buch (76 Seiten) mit Anregungen, Spielen, Übungen, Gebeten und kleinen Ritualen</li> <li>• Spirituelle Teamkarten; 16 Karten DIN A6</li> </ul>	
<p><b><u>Unterrichtsvorschläge zur ressourcenorientierten Stärkung im RU:</u></b></p>	
<p><b><u>Einsatz des o.g. Materials:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiele zum Ankommen</li> <li>• religiöse Ratespiele</li> <li>• Spiele für Wahrnehmung und Achtsamkeit</li> <li>• Spiele für Gemeinschaft und Sozialkompetenz</li> <li>• kunterbunte Klassenzimmerspiele</li> </ul> <p><b><u>Beispiel:</u> „Rate von wem!“</b>                  Schüler*innen beschriften Blatt mit Aussagen:                  „Ich bin fast immer... ich bin fast nie... Am Wichtigsten ist mir... Wenn ich ein Tier wäre, wäre ich gerne...“ Die Blätter werden gemischt. Eine Person zieht ein Blatt und muss herausfinden, wer der Autor ist.</p>	<p><b><u>Weitere Unterrichtsideen:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dirigentenspiel zur Förderung der Selbstwirksamkeit:</b>                      Ein Kind macht eine Bewegung vor und alle Kinder der Gruppe wiederholen diese Bewegung möglichst genau.                      Variante: Ein Kind verlässt den Raum, während der Dirigent festgelegt wird. Das Kind kommt zurück und versucht zu erkennen, wer die Bewegungen vorgibt.</li> <li>• <b>Einstiegsspiel zur Förderung der Sozialkompetenz:</b>                      Als lustiges Einstiegsspiel können vielfältige Begrüßungsformen ausprobiert werden, wie sie in unterschiedlichen Kulturen gebräuchlich sind/waren, z.B. Handschlag, Handkuss, Nasenkuss, Abklatschen, Zuwinken, Verneigen....</li> <li>• <b>Menschen-Memory zur Förderung der Sozialkompetenz:</b>                      Schüler*innen sind im Klassenzimmer während zwei andere vor die Tür gehen. Alle Schü-</li> </ul>



	<p>ler*innen bilden Paare und vereinbaren gemeinsame Bewegungen, an denen man erkennt, dass sie zusammengehören. Zwei Spieler kommen herein und müssen herausfinden, wer zu wem gehört. Es gewinnt, wer die meisten Paare gefunden hat.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Spiel ‚Parlament‘ zur Förderung der Sozialkompetenz</b> <a href="https://www.super-sozi.de/das-parlament/">https://www.super-sozi.de/das-parlament/</a></li><li>• <b>‚Das rote Sofa‘ zur Förderung der Sozialkompetenz</b> <a href="http://pfarrjugend-zur-heiligen-familie.de/Spiele/Das_rote_Sofa.html">http://pfarrjugend-zur-heiligen-familie.de/Spiele/Das rote Sofa.html</a></li></ul>
--	---

### **Weiterführendes Material:**

- Kinder zeigen Stärke, aus: Kleine Leute - Großer Gott, Material für Gottesdienste mit 3- bis 6-Jährigen, SCM Verlag, *Signatur 17.04.2.109/11*
- Spiele ohne Verlierer, Josef Griesbeck, Calwer Verlag, *Signatur 15.03.65*
- Meine stärksten kooperativen Spiele, Martin Völkening, AA Verlag für Pädagogik, *Signatur 15.03.61*
- Meine stärksten Gruppenspiele, L. Geirer, A. Kummer, AA Verlag für Pädagogik, *Signatur 15.03.54*
- Team Building, Frank Bonkowski, Neukirchener Verlagsgesellschaft, *Signatur: 15.03.73*
- Multi-Kulti-Spiele, Elke Hartebrod-Schwieger, Neukirchener Verlagsgesellschaft, *Signatur 15.03.74*
- Wege zu mehr Achtsamkeit und Mitgefühl in der Schule - Eine Schatzkiste voller Übungen und Spielideen, Nils Altner, Kallmeyer Verlag, *Signatur 09.09.58*
- Spiele zum ganzheitlichen Lernen, Charmaine Liebertz, Don Bosco/Spectra Verlag, *Signatur 15.03.67*
- Praxis Jugendarbeit, Colour your Emotions – Gefühle und Emotionen,  
<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/themenabend-gefuehle.html>

**Weitere Hinweise und Materialien finden Sie unter**  
<https://bit.ly/SDAHeilbronn-Unterrichtshilfen>