

## Vorwort

In der vorliegenden Sammlung wird ein vielfältiges Angebot an Spielformen, Aufgaben und Impulsen zur Verfügung gestellt, das die Lehrpersonen unterstützt:

- Spiele zur Förderung des sozialen Verhaltens, der Anpassung an die Gruppe.
- Aufgaben, welche Eigenständigkeit verlangen und damit fördern.
- Anregungen zur Entwicklung der Sensibilität, der Wahrnehmungsfähigkeit.
- Animationsformen, welche die Lernenden anregen, in Fahrt bringen, besonders als Tages- oder Lektionseinstieg.
- Spiele und Übungen zur Auflockerung und zur Entspannung.

Die Spiele und Übungen können sowohl im Klassenunterricht als auch bei der individualisierenden Arbeit etwa im Rahmen des Planunterrichts oder einer Werkstatt eingesetzt werden. Selbstverständlich muss jede Aufgabe der jeweiligen Klasse und der bestimmten Situation angepasst werden.

Gewisse Aufgaben müssen eingeführt und in Schritten erarbeitet werden. Besonders förderlich ist regelmäßiges, z.T. ritualisiertes Üben und Spielen. Dies schafft Vertrauen und gibt Sicherheit.

## Übersicht

**A 1 – A 10 Anregen:** Spiele zur Förderung der Aufmerksamkeit. Anregendes, Motivierendes, Lustiges.

**B 1 – B 10 Bewegen:** Kleine Bewegungsimpulse oder -aufgaben zur Auflockerung.

**C 1 – C 10 Konzentrieren:** Konzentrationsspiele für aufgedrehte oder flatterhafte Kinder.

**D 1 – D 10 Darstellen:** Sich ausdrücken und sich dabei verschiedener Rollen bewusst werden.

**E 1 – E 10 Entspannen:** Stille erfahren, Ruhe finden, Konzentration auf den Körper.

**F 1 – F 10 Fantasieren:** Fantasiereisen, den Gedanken nachgehen, Geschichten erfinden.

**G 1 – G 10 Gestalten:** Kleine Zwischenarbeiten, bei denen etwas geformt, gebastelt, gestaltet wird.

**H 1 – H 10 Hören – sehen – spüren:** Hör-, Riech-, Schmeck- oder Tast-Spiele.

**I 1 – I 10 Ich und du:** Kooperieren, auf andere eingehen, sich anpassen, einordnen, aber auch durchsetzen.

**K 1 – K 10 Knobeln:** Knobelaufgaben, als Abwechslung beim Üben oder einfach, weil es Spaß macht ...