MILITZKE
Ein kostenloser Download
für Ihren Unterricht!

Meine neue Klasse – aus neu wird vertraut.

Dieses Arbeitsblatt gibt Ihnen verschiedene Spielanregungen für Ihre neue Klasse. Bei der Erstellung haben wir darauf geachtet, dass die Schulanfänger*innen die Spiele ohne Lese- und Schreibkenntnisse durchführen können und Sie als Lehrkraft wenige bis keine Zusatzmaterialien benötigen.

Spiel 1: Sortiert und durcheinander – Alle Kinder sind verschieden.
Ziel des Spiels ist es, dass die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der einzelnen Kinder herausgestellt werden. Dafür geben Sie im Raum zwei Ecken an oder Sie teilen eine Fläche an der frischen Luft, z. B. auf dem Schulhof, auf. Jede Ecke muss ein bestimmtes Merkmal haben, z. B. die Ecke an der Tür (Klassenzimmer) oder die Ecke beim Klettergerüst (Schulhof). Ebenfalls können Sie die Fläche mithilfe einer Begrenzung in unterschiedliche Hälften aufteilen. Dann ordnen Sie den jeweiligen Standorten pro Runde folgende Aussagen zu und fordern die Kinder auf, an den Standort zu gehen, dessen Aussage für sie zutreffend ist.

Standort 1	**Standort 2**
Ich habe Geschwister.	Ich habe keine Geschwister.
Ich spreche Deutsch als einzige Sprache.	Ich spreche andere Sprachen als Deutsch.
Ich kenne bereits andere Kinder aus der Klasse.	Ich kenne keine anderen Kinder aus der Klasse.
Ich habe ein oder mehrere Haustiere.	Ich habe keine Haustiere.
Ich mag Pferde nicht.	Ich mag Pferde.
Ich mag es, früh aufzustehen.	Ich mag es nicht, früh aufzustehen.
Ich spiele gerne Fußball.	Ich spiele nicht gern Fußball.
Ich kann keinen Kuchen backen.	Ich kann Kuchen backen.
Ich gehöre einer Religion an.	Ich gehöre keiner Religion an.
Ich esse in der Schule Mittag.	Ich esse nicht in der Schule Mittag.
Ich wohne in … (Standort der Grundschule).	Ich wohne außerhalb von … (Standort der Grundschule).
Ich komme mit dem Bus/der Bahn/dem Auto/ dem Fahrrad zur Schule.	Ich laufe zur Schule.
Ich habe noch nicht in einem Zelt geschlafen.	Ich habe schon einmal im Zelt geschlafen.
Ich gehe gern Inliner fahren.	Ich gehe nicht gern Inliner fahren.
Ich freue mich auf die Schule.	Ich freue mich eher nicht so auf die Schule.
Ich habe einen Spitznamen.	Ich habe keinen Spitznamen
Ich spiele kein Musikinstrument.	Ich spiele ein Musikinstrument.
…	…

Je nach Aussage können Sie Nachfragen stellen: Welches Instrument spielt das Kind? Warum hat es sich für diese Ecke entschieden, z. B. warum mag es Pferde nicht? Wie viele Geschwister hat der Schüler/die Schülerin?

Falls Sie mögen, können Sie auch als Lehrkraft an diesem Spiel teilnehmen.

© Militzke Verlag GmbH, Leipzig – Als Kopiervorlage freigegeben

Spiel 2: Pantomimisches Memory – Wir verstehen uns ohne Worte.
Dieses Spiel dient der Stärkung der Fähigkeit des Zusammenarbeitens im Team. Dafür benötigt es gar nicht so vieler Worte: Zwei Kinder verlassen den Raum. Der Rest der Klasse findet sich paarweise zusammen und überlegt sich ein gemeinsames pantomimisches Zeichen, dass beide Kinder unabhängig zeigen können, zum Beispiel das Zeigen des Peace-Zeichens mit der rechten Hand. Hier können die Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Anschließend verteilen sich die Kinder wie Memory-Karten im Raum, möglichst so, dass nicht die zugehörigen Paare nebeneinanderstehen. Die beiden Kinder außerhalb des Raums werden nun wieder zur Klasse geholt und spielen nun gegeneinander Memory.

Spiel 3: Bildergalerie – Wir alle sind Kunstwerke.
Hierbei sollen die Besonderheiten der Kinder herausgearbeitet werden. Dafür malt jedes Kind ein Bild, auf welchem es eine Eigenschaft darstellt, auf die es besonders stolz ist: Dies kann sowohl eine Zeichnung des Kindes sein, mit zum Beispiel seinen besonders lockigen Haaren, aber auch die Darstellung der Hobbies oder der Familie. Anschließend finden Sie und die Kinder sich im Sitzkreis zusammen und besprechen nacheinander die Bilder. Diese können im Anschluss auch im Klassenzimmer (in Absprache mit den Kindern!) ausgestellt werden, damit die Lernenden sich bestimmte Eigenschaften über ihre Mitschüler*innen ins Gedächtnis rufen können.

Spiel 4: Zeitkapsel – Manche Dinge bleiben gleich, andere verändern sich.
Dieses Spiel dient vor allem der Reflexion und der Erinnerung an die spannende Zeit am Anfang der ersten Klasse bzw. des Ethik-/Philosophie-Unterrichts. Im Sitzkreis besprechen alle Kinder Eigenschaften, Erwartungen bzw. Vorstellungen, die sie an das Ende ihrer Grundschulzeit haben, z. B. wie sie am Ende der Klasse 4 sein wollen, was sie können möchten o. Ä. (Beispielsweise „Ich möchte Pippi Langstrumpf lesen können“ oder „Ich möchte allein zur Schule laufen.“) Die Wünsche und Vorstellungen werden dann von Ihnen als Lehrkraft notiert oder die Kinder malen Bilder dazu, die dann in einem Karton oder anderem Gefäß als „Zeitkapsel“ aufbewahrt werden. Auch die Ergänzung eines Klassenfotos ist denkbar.
Am Ende der Grundschulzeit können Sie dieses Zeitzeugnis mit den Kindern besprechen – dies ist eine tolle Möglichkeit für die Schüler*innen, die persönliche Weiterentwicklung zu reflektieren und damit das Selbstbewusstsein zu stärken.

© Militzke Verlag GmbH, Leipzig – Als Kopiervorlage freigegeben