

STUPS – STARK DURCH SPIEL



Eine Methodenwerkstatt zur Vermittlung thematischer Spielgeschichten

Für Lehrer und Lehrerinnen sowie Multiplikatoren und Multiplikatorinnen

Ein Projekt der



Landesvereinigung
Kulturelle
Jugendbildung
Thüringen e.V.

1. Einführung.....	3
1. 1 Projektidee.....	3
1. 2 Ausgangssituation.....	3
1. 3 Unsere Zielgruppen.....	4
1. 4 Was wir mit unserer Arbeit erreichen wollen.....	5
1. 5 Unsere Themenschwerpunkte.....	5
1. 6 Warum denn Spiel?.....	6
1. 7 Die MitarbeiterInnen.....	7
1. 8 Erste Ergebnisse.....	7
1. 9 Und morgen?.....	8
2. Aufbau einer STUPS- Projekteinheit.....	9
3. Möglichkeiten der Elternarbeit im Projekt STUPS.....	11
4. Tipps für den Spielleiter / die Spielleiterin.....	12
5. Zwischendurch- Auflockerungs- Zappel- Mitmachspiele.....	15
6. Methoden zur Gruppeneinteilung.....	19
STUPS- PROJEKTTAGE FÜR DIE KLASSEN 1 UND 2.....	21
STUPS- PROJEKTTAGE FÜR DIE KLASSEN 3 UND 4.....	66
Literaturempfehlungen.....	114
Empfehlungen für Spielesammlungen im Internet.....	118

1. Einführung

1. 1 Projektidee

Wir gehen davon aus, dass Kinder zunächst einmal mit sich und ihrer Umwelt zufrieden sein müssen und erst dann in der Lage sind, offen auf ihre Mitmenschen zuzugehen, tolerant und friedlich mit ihnen auszukommen und Fremdes neugierig zu erforschen.

Das Projekt „STUPS - Stark durch Spiel“ versteht sich in diesem Sinne als ein Angebot für Grund- und Vorschulkinder, mit den Kernzielen der Persönlichkeitsentwicklung und der Förderung sozialen und toleranten Verhaltens.

„STUPS - Stark durch Spiel“ ist eines von vier Thüringer Modellprojekten im Rahmen des Bundesprogrammes „Vielfalt tut gut- Jugend für Vielfalt, Toleranz und Demokratie“. Mit diesem Programm fördert die Bundesregierung die Entwicklung und Umsetzung von wirksamen Maßnahmen gegen rechtsextremistische Tendenzen, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus. „STUPS –Stark durch Spiel“ startete im November 2007 und soll (zunächst) bis Oktober 2010 laufen.

Träger des Projektes ist die Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Thüringen e.V. (LKJ). Sie vertritt Jugendkulturarbeit und Jugendbildung gegenüber Politik, Verwaltung und Öffentlichkeit, qualifiziert in Fortbildungsmaßnahmen, Fachtagungen und Modellprojekten Mitarbeiter/innen aus den Bereichen der Jugend-, Kultur- und Sozialarbeit und macht kulturelle Bildung praktisch erlebbar.

1. 2 Ausgangssituation

In vielen Thüringer Bildungseinrichtungen findet sich eine vielfältige kulturelle Realität. Kinder mit verschiedenen Hautfarben und aus unterschiedlichen Herkunftsfamilien begegnen sich im (Schul)Alltag. Da Kinder in der Regel noch sehr aufgeschlossen und neugierig sind, bietet die Schule/der Kindergarten einen optimalen Raum, andere Kulturen kennen zu lernen. Mit unserem Projekt knüpfen wir an die Bereitschaft von Kindern an, in spielerischer Form

mehr voneinander zu erfahren. Durch den Einsatz spiel- und theaterpädagogischer Methoden bieten wir den Kindern die Möglichkeit, sich ganzheitlich mit verschiedenen Themen auseinanderzusetzen.

Durch das eigene Agieren, werden die Inhalte (z.B.: einander akzeptieren, miteinander kooperieren) eher verinnerlicht als über kognitives Lernen.

In diesem Sinne ist „STUPS –Stark durch Spiel“ ein früh ansetzendes Präventionsangebot zur Stärkung der Persönlichkeit und zur Entwicklung und Unterstützung prosozialen Verhaltens.

1. 3 Unsere Zielgruppen

Je zeitiger man beginnt, persönlichkeitsstärkend und bewusstseinsbildend im pädagogischen Bereich tätig zu werden, um so effektiver kann eine Demokratie- und Toleranzerziehung wirksam werden. Aus diesem Grund haben wir uns mit unserer Projektidee inhaltlich und methodisch auf **Kinder im Grund- und Vorschulalter** konzentriert. Schule und Kindergarten als Sozialisationsinstanz gewährleisten einen guten Zugang zur Zielgruppe. Durch die Integration des Projektes in den Unterricht/in die Vorschulangebote, ist eine kontinuierliche Arbeit innerhalb einer Gruppe möglich.

LehrerInnen und ErzieherInnen begleiten das Projekt aktiv, in dem sie kleine Aufgaben im Rahmen der Spielgeschichten übernehmen. Ihre Beobachtungen während der Projektstunden reflektieren sie in einem Beobachtungsbogen, der uns zur Auswertung der Stunden und zur Optimierung unserer Arbeit dient. Durch eine handlungsorientierte Fortbildung sollen LehrerInnen und ErzieherInnen befähigt werden, „STUPS-Geschichten“ in ihren Arbeitsalltag zu integrieren.

Die **Eltern** werden im Rahmen eines Elternabends oder in Form eines Elternbriefes über das Projekt informiert. In den Abschlusspräsentationen erhalten sie einen Rückblick auf das Projektgeschehen. Dies geschieht durch Fotos, durch die Ausstellung entstandener Produkte und durch das gemeinsame Spielen von „STUPS- Spielen“, angeleitet durch die Kinder.

1. 4 Was wir mit unserer Arbeit erreichen wollen

Durch die Auswahl der Themen und Spiele laden wir die Kinder ein:

- sich einander umfassend kennen zu lernen,
- miteinander zu reden,
- sich mit den persönlichen Fähigkeiten einzubringen,
- die eigenen Stärken zu spüren,
- sich gegenseitig zu unterstützen und miteinander zu kooperieren,
- sich einander trotz Verschiedenheit zu tolerieren,
- über Sympathiegrenzen hinaus, an der Lösung einer Aufgabe zu arbeiten,
- sich gegenseitig zu loben und respektvoll miteinander umzugehen,
- neue Handlungsmuster auszuprobieren.

Es ist uns wichtig, den Aufbau von vertrauensvollen Beziehungen in der Gruppe/Klasse zu unterstützen. Wir wollen den Kindern Erfahrungen vermitteln, die sie zum einen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung positiv stärken und zum anderen ermutigen, offen für und neugierig auf ihre Umwelt und deren Menschen zu sein.

1. 5 Unsere Themenschwerpunkte

Der Ansatz von STUPS ermöglicht, durch die Kraft des Spiels und die inhaltliche Gestaltung ein Lernen mit allen Sinnen. Das Projekt setzt an den natürlichen Spielbedürfnissen und der Spielfähigkeit von Kindern an.

Die gemeinsame Lösung von Aufgaben innerhalb der Spielgeschichten und die Zusammenarbeit in kleinen Gruppen erfordert Toleranz, Kreativität und Phantasie.

In den Schulen und Kindergärten arbeiten wir jeweils ein (Schul)halbjahr lang, mit den Klassen/Gruppen zusammen, indem wir im Abstand von 14 Tagen für jeweils 1 bis 1,5 Stunden zu ihnen kommen.

In acht Spielgeschichten setzen sich die Kinder dann aktiv mit folgenden Themen auseinander

*Einander kennen lernen/ Vertrauen schaffen
(*Die Reise ins STUPS- Land*)

*Die Wahrnehmung mit allen Sinnen schärfen
(*Detektivgeschichte*)

*Gefühle zeigen und erkennen können
(*Im Land der großen und kleinen Emotionen*)

*Miteinander kooperieren
(*Piraten unterwegs*)

*Miteinander kommunizieren
(*Wir heben ab in Richtung Milchstraße*)

*Gemeinsame Interaktion
(*Astronauten im All*)

*Die eigenen Stärken und die der anderen
(*Der STUPS- König in Not*)

*Fremd sein erleben
(*Im Land der Feen und Zauberer*)

1. 6 Warum denn Spiel?

„Im Spiel spiegelt sich die Vielfalt der Kultur. Kultur hat sowohl mit Eigenartigkeit als mit Vielfältigkeit zu tun. Beides ist wichtig, um einerseits zu uns selbst zu finden, andererseits um uns des Reichtums des Andersseins bewusst zu werden für unsere eigene Entwicklung und die eines demokratischen Gemeinwesens.“ (G. Knecht. Spiele gestern-heute-morgen., in Jahrbuch Kulturpädagogik der Akademie Remscheid, Remscheid 2008, S.68)

Wir haben uns für die Methode Spiel entschieden, da sie unserer Ansicht nach bestens geeignet ist, unsere Themen zu transportieren und den Kindern neue Erfahrungen ermöglichen.

Um einen hohen Spielanreiz zu setzen, die Themen ganzheitlich zu vermitteln und das Spiel im Fluss zu halten, wurden die Spiele von uns in **Spielgeschichten** verpackt.

Außerdem ermöglicht uns der spielerische Geschichtsrahmen den Kindern, die den Spielverlauf blockieren, eine Rolle zuzuschreiben und sie somit trotzdem in den Spielverlauf einzubinden.

Um die Erlebnisse für die Kinder nachhaltig zu gestalten, gibt es im Anschluss an jede Spielgeschichte ausreichend Zeit zum Austausch der Erfahrungen und zur Reflexion. Durch uns werden gezielt Fragen gestellt, um das Thema hinter der Geschichte in den Focus zu rücken.

1. 7 Die MitarbeiterInnen

Das Projekt wurde von drei Pädagoginnen entwickelt und erprobt. Alle haben einschlägige Erfahrungen in der Arbeit mit Gruppen unterschiedlichen Alters (Vorschulkinder, Jugendliche, Erwachsene), sowie langjährige spiel- und theaterpädagogische Erfahrungen.

1. 8 Erste Ergebnisse

Ende Mai 2008 erfolgte durch Mitarbeiter von UNIVATION (Institut für Evaluation und wissenschaftliche Begleitung des Clusters „Früh ansetzende Prävention“) ein Projektbesuch mit Teilnahme an einer Projekteinheit und einem Gespräch mit den STUPS- Mitarbeiterinnen. Aus der Dokumentation dazu ist u.a. zu entnehmen. *„Unter Berücksichtigung der Frequenz der Intervention (einmal wöchentlich, sechste Einheit) ist der Zielerreichungsgrad dennoch als hoch einzustufen.“*

Außerdem haben wir beobachtet, dass

- SchülerInnen den Ablauf einer STUPS Stunde erkennen und ihn aktiv mitgestalten,
- STUPS-Rituale durch die SchülerInnen auf den regulären Unterricht übertragen werden,
- Mädchen und Jungen einander näher kommen,
- die Methode zu einer starken Verankerung des Erlebten führt, was sich in der regen Beteiligung bei der Projektauswertung in der letzten Stunde zeigt, in der wir uns noch einmal an alle Projektstage erinnern,

- Lehrkräfte angeregt und ermutigt werden, alternative Lern- und Arbeitsformen auszuprobieren und in ihren Unterricht zu integrieren.

1. 9 Und morgen?

Die Fortbildung pädagogischer Fachkräfte soll diese über den Projektzeitraum hinaus befähigen, die Projektidee fortzuführen. Die PädagogInnen erhalten den für die Projektdurchführung notwendigen konzeptionellen Input. Nach der Teilnahme an der Fortbildung besteht die Möglichkeit, die STUPS- Einheiten vorerst im Tandem durchzuführen, anschließend kann die Lehrkraft die Inhalte allein vermitteln. Ein Methodenhandbuch soll dabei als Spielfundus dienen und zudem theoretisches Hintergrundwissen vermitteln.

*Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen, Suchen und Finden
und viele bezaubernde Augenblicke bei der Umsetzung der Geschichten!
Für konstruktive Kritik und eure Anregungen sind wir dankbar!*

Erfurt, im Oktober 09

Steffi Borrmann, Dörte Peter und Anja Oberländer

2. Aufbau einer STUPS- Projekteinheit

Jede STUPS- Einheit mit einer Dauer von 90 Minuten hat einen thematischen Schwerpunkt. Mit diesem setzen sich die Kinder im Rahmen einer Spielgeschichte auseinander. Der spannend gestaltete Geschichtenrahmen steigert die emotionale Beteiligung der Kinder und erleichtert es ihnen, sich auf neue oder unbekannte Spiel- und Arbeitsformen einzulassen. Mittel- bzw. Ausgangspunkt aller Geschichten ist STUPS. STUPS ist aus Filz hergestellt und ein wirklich knuddeliger Typ. Seine neun Haarfarben stehen für die neun Projekteinheiten, welche mit den Kindern durchgeführt werden. STUPS ist somit nicht nur Projektmaskottchen und Geschichtenerzähler, sondern gibt auch Auskunft über den Stand des Projektes in der Klasse.

Der Anforderungsgrad und der inhaltliche Schwerpunkt einer Spielgeschichte wird variabel an die Ressourcen und Bedürfnisse einer Gruppe angepasst. Hier bietet sich Raum für die Kreativität, Improvisations- und Spielfreude der SpielleiterInnen.

Jeder STUPStag besteht aus drei Phasen:

Einstimmung

Ziel dieser Phase ist es, ein für alle Beteiligten entspanntes Klima zu schaffen, in dem sich jede/r willkommen fühlt. Das Ankommen in einer STUPS- Stunde wird durch folgende Elemente begleitet:

1. Das Innere des Stuhlkreises ist dem Thema der Stunde entsprechend dekoriert (zum Beispiel Muscheln, Flaschenpost etc. beim Thema Piraten). Das STUPS- Maskottchen ist hierbei immer Mittelpunkt.
2. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin sucht sich einen Platz im Stuhlkreis und befestigt sein Namensschild (STUPS- Ausweis!). *Der Stuhlkreis ist fester Ort für Beginn und Ende einer STUPS- Stunde.*
3. Die Geschichte der Stunde beginnt, die Kinder werden eingeladen, sich gemeinsam mit STUPS und uns auf den Weg zu machen.

Thematische Arbeitsphase

Ziel der Arbeitsphase ist es, den SchülerInnen die durch das Stundenziel vorgegebene Thematik auf verschiedenen Sinneswegen zugänglich zu machen. Die eingangs begonnene Geschichte wird über die gesamte Einheit weiterentwickelt, alle Aktivitäten sind durch den Zusammenhang der Geschichte begründet.

Jede Einheit enthält eine spezielle Übung, die als besondere Herausforderung für die gesamte Klasse gedacht ist, denn nur gemeinsam kann an der Lösung der Aufgabe gearbeitet werden. Die Bezeichnung des Ganzen als „**Experiment**“ steigert die Spannung und Motivation der Kinder dabei nochmals.

STUPS- Tipp: Jede Projekteinheit ist für eine Dauer von 90 Minuten ausgelegt. In der Praxis kommt es natürlich vor, dass die Zeit für die Durchführung aller Übungen nicht ausreicht. Für uns war immer wichtig, noch genügend Zeit zur Reflexion zu haben. D.h. man muss situativ entscheiden, auf welches Spiel man aus diesem Grund verzichten kann. Auch das Gegenteil kann passieren: die Gruppen arbeiten schneller als gedacht. Für diese Situation haben wir immer eine Liste mit Spielen dabei, mit denen wir die Geschichte noch bereichern können.

Auswertung und Abschluss

Ziel der Schlussphase ist es, dass Erlebte noch einmal in Erinnerung zu rufen und zu erfragen, welche Erfahrungen die Kinder in dieser Stunde gemacht haben. Diese Phase gliedert sich in die folgenden vier Schritte:

1. Für jede Einheit wurden 2 bis 3 **Auswertungsstatements** erarbeitet, zu denen die Kinder sich durch Aufstehen positionieren.
2. Gemeinsam wird eine **Postkarte für STUPS** geschrieben. Auf dieser werden alle Aktivitäten der Einheit notiert. Die Postkarten aller Stunden werden an einer STUPS- Pinnwand gesammelt.
3. Durch die Kinder werden **STUPS- Orden** vergeben. Für einen STUPS- Orden kann beispielsweise vorgeschlagen werden, wer sich in der Stunde besonders bemüht hat, gute Ideen hatte, seine Gruppe unterstützt hat, freundlich war usw. Allerdings kann man sich nicht selber vorschlagen. Die Annahme des Ordens ist freiwillig.

4. Zur Verabschiedung im STUPS- Land finden sich wieder alle Kinder im Kreis zusammen. Alle stehen auf und trommeln sich mit beiden Handflächen auf die Oberschenkel. Dabei rufen alle zusammen: „**uuuuuuuuuuuuund tschüss**“. Bei dem Wort „tschüss“ fliegen alle Arme in die Höhe.

3. Möglichkeiten der Elternarbeit im Projekt STUPS

Wir haben gute Erfahrungen mit der Durchführung eines STUPS-Elternnachmittages gemacht. Zur Vorbereitung dieses Nachmittags, gemeinsam mit den Kindern, ist die letzte Projekteinheit vorgesehen (und natürlich auch zur Evaluation und Reflexion des Projektes).

Der Elternnachmittag findet statt, wenn die Kinder alle Projekteinheiten erlebt haben. Schön ist es, wenn bei dieser Veranstaltung Wohlfühlatmosphäre geschaffen werden kann. Wir haben probiert, dies mit schöner Hintergrundmusik, einer offenen Sitzordnung und einer interessanten Präsentation der Ausstellungsstücke, die zum Anfassen, Lesen, Ausprobieren einlädt, zu erreichen. Auch eine passend gestaltete Einladung macht neugierig auf das Kommende. Folgende Dinge passieren bei diesem Treffen:

1. Die Fotos, welche während der Projektstage entstanden sind, werden gezeigt. Zwei Kinder, die sich in der letzten Projekteinheit für diese Aufgabe entschieden haben, erklären, was auf dem Foto zu sehen ist und welchen Projekttag es zeigt.
2. Alle Produkte, die während des Projektzeitraumes entstanden, sind im Raum ausgestellt. Auch die Sinnesstationen aus der Wahrnehmungsstunde sind aufgebaut. Jeder Stand wird von jeweils 2 Kindern betreut, welche die Fragen der Museumsbesucher beantworten und das Entstehen der Produkte erklären können. Die Standbetreuer können sich in der letzten Projektstunde auf ihre Aufgabe vorbereiten.

Gemeinsam mit den Eltern werden, je nach Zeit, 2 bis 3 Lieblingsübungen oder Spiele aus der zurückliegenden STUPS- Zeit gespielt. Die Spiele werden von den Kindern geleitet.

4. Tipps für den Spielleiter / die Spielleiterin

- 1) An erster Stelle steht für uns, dass die Spielleitung selbst Spaß am Spiel haben muss, seine Spielfreude wird sich auf die Spielenden übertragen und damit positiv auf die Gruppe wirken.
- 2) Vor allem zu Beginn der Arbeit als Spielleitung ist es von Vorteil, wenn man Spiele, die man anleitet auch schon selbst gespielt hat. Dadurch gewinnt man Sicherheit bei der Anleitung und hat eine Idee vom zu erwartenden Spielverlauf.
- 3) Die Spielleitung sollte sich darüber im Klaren sein, welche Ziele sie mit den Spielen verfolgt. Möchte sie, dass sich die Spielenden kennen lernen, sich mit einem bestimmten Thema auseinandersetzen oder geht es einfach darum, gemeinsam Spaß zu haben.
- 4) Bestimmte Spiele, bspw. solche, bei denen sich die Spielenden körperlich sehr nahe kommen, setzen einen höheren Grad an Vertrautheit innerhalb der Gruppe voraus. Die Spielleitung sollte überlegen, ob die Gruppe schon bereit für das ein oder andere Spiel ist, denn es sollte beim Spiel keinesfalls darum gehen, jemanden bloßzustellen, zu blamieren oder auszulachen.
- 5) Erfahrungsgemäß bietet es sich an, zunächst mit Spielen, bei denen alle das Selbe machen, zu beginnen. Folgen können Spiele in kleineren Gruppen, später Paarübungen und wenn die Gruppe schon spielerfahrener ist, auch darstellende Spiele. Grundsätzlich gilt: Je sicherer sich die einzelnen Gruppenmitglieder fühlen, desto mehr Nähe können sie zulassen.

- 6) Nicht jedes Spiel läuft „nach Plan“, darauf sollte man vorbereitet sein. Spiele werden durch die Mitspielenden verändert und den Gegebenheiten angepasst oder das Spielen wird durch die Nichteinhaltung der Spielregeln unmöglich. Es ist wichtig, Störungen wahr- und ernst zu nehmen, denn man muss in kurzer Zeit entscheiden, ob das Spiel nur unterbrochen oder evtl. abgebrochen werden muss. Eine Klärung der Situation ist angebracht.
- 7) Grundsätzlich sollte man niemanden zum Mitspielen zwingen. Verweigert sich jemand, so sollte man dies akzeptieren aber auch signalisieren, dass mitspielen auf jeden Fall erwünscht und immer wieder möglich ist.
Gemeinsam könnte man auch nach Alternativen suchen. Beispielsweise Schiedsrichteraufgaben zu übernehmen oder vielleicht die Gruppe zu fotografieren.
- 8) Benötigt man für ein Spiel Material, sollte es griffbereit liegen. Erfahrungsgemäß ist es günstiger, zunächst das Spiel zu erklären und dann das Material auszuteilen, da ansonsten die Ablenkung während der Erklärung zu groß ist.
- 9) Außerdem ist es notwendig, bei der Spielerklärung auf mögliche (Verletzungs-) Gefahren durch das Tempo und die Impulsivität des Spiels hinzuweisen.
- 10) Um der Gruppe Sicherheit zu vermitteln ist es wichtig, dass der Spielleiter seine Ansagen klar und verständlich formuliert. Statt zu sagen: „Wir könnten uns jetzt alle mal in den Kreis setzen.“, ist es besser zu formulieren: „Alle setzen sich in den Kreis.“
- 11) Bei der Auswahl der Spiele muss die Spielleitung darauf achten, dass die angebotenen Spiele die Spielenden weder über- noch unterfordern. Ersteres führt zu Frustrationen, letzteres zu Langeweile und Unlust. Beides führt zur Abwendung vom Spiel.
- 12) Ebenso ist die Raumgröße bei der Spielauswahl zu beachten. Klassenräume bieten erfahrungsgemäß wenig Spielraum für intensive Bewegungsspiele.

- 13) Beim Spiel im schulischen Rahmen hat es sich bewährt, Kollegen die in benachbarten Räumen Unterricht haben, über einen erhöhten Lärmpegel zu informieren. Im Idealfall findet man einen Raum, in dem man niemanden „stört“. Des Weiteren sollte man dafür sorgen, dass die Gruppe ungestört, das heißt ohne ungewollte Zuschauer spielen kann.

Wichtig ist uns immer, für einen positiven Stundenausklang zu sorgen. Ist das letzte Spiel bspw. wegen einer Störung abgebrochen worden, so sollte die Spielleitung noch ein die Gruppe verbindendes Spiel anbieten. Denn mit einem negativen Gefühl die Spieleinheit zu beenden, blockiert evtl. für das nächste Mal.

5. Zwischendurch- Auflockerungs- Zappel- Mitmachspiele

...zum Entspannen oder Dampf raus lassen...

... für die ersten oder die letzten fünf Minuten...

...zur Einstimmung oder zum Abschied...

...laut und leise...

...vor oder nach der Pause...

Der Gordische Knoten

Alle Kinder stehen dicht nebeneinander im Kreis. Dann schließen alle die Augen und strecken ihre Arme mit geöffneten Händen von sich. Langsam bewegen sich alle in Richtung Kreismitte und versuchen dabei, mit jeder Hand eine andere Hand zu fassen zu kriegen. Wenn alle Kinder angefasst sind, können die Augen wieder geöffnet werden. Nun muss die Gruppe versuchen, aus dem Knäuel wieder in die Kreisform (oder unter Umständen in mehrere Kreise) zurück zu kommen. Dabei darf sich niemand loslassen, auch nicht ganz kurz.

Händedruck weitergeben

Alle Kinder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Die Augen werden geschlossen. Die Spielleitung gibt einen Impuls an ihr benachbartes Kind, indem es dessen Hand drückt. Das Kind muss das empfangene Signal weitergeben, indem es mit seiner anderen Hand die Hand des neben ihm stehenden Kindes drückt. Ist der Impuls wieder bei der Spielleitung angekommen, kann eine neue Runde begonnen werden. Die Schwierigkeit kann gesteigert werden, indem die Spielleitung Impulse in verschiedene Richtungen abgesendet.

Wer lacht, der fliegt

Alle stehen im Kreis und schauen sich an, keiner darf auf den Boden oder an die Decke schauen. Wer grinst, kichert oder lacht muss den Kreis verlassen. Die verbleibenden Kinder rutschen dann zusammen, so dass der Kreis immer enger wird, je mehr Kinder lachen müssen. Die Außenstehenden dürfen durch Witze etc. versuchen, die anderen zum Lachen zu bringen, dürfen sie aber nicht berühren und müssen Abstand halten.

Anschleichen

Ein Kind steht mit geschlossenen Augen und dem Rücken zur Gruppe am anderen Ende des Raumes. Die Gruppe versucht sich nun an dieses Kind heranzuschleichen. Hört das Kind ein Geräusch, dreht es sich abrupt um, die Anschleichergruppe muss dann, so wie sie ist, starr stehen bleiben. Kinder, die sich jetzt noch bewegen, darf das Kind wieder zum Startpunkt zurück schicken. Dreht sich das Kind wieder zurück, darf weitergeschlichen werden. Wer als erster Anschleicher das Kind erreicht, darf sich als nächstes an dessen Stelle stellen.

Herzblatt

Die Gruppe steht im Kreis, der Kreis wird durch ein hochgehaltenes (Schwung)Tuch in der Mitte geteilt.

Jede so entstandene Gruppe entsendet leise ein Gruppenmitglied in die Kreismitte, wo es mit dem Gesicht zum Tuch aufstellt. Fällt das Tuch, müssen die Kinder, die in der Mitte stehen, so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers sagen. Das Kind, welches am schnellsten den Namen sagt, darf das Gegenüber mit zu sich in die Gruppe nehmen. Das Tuch geht wieder hoch und eine neue Runde beginnt.

Ordnen

Die Gruppe soll sich -ohne zu sprechen- in einer Reihe aufstellen. Dafür können verschiedene Ordnungskriterien festgelegt werden, zum Beispiel kann man sich ordnen nach:

- Geburtstag (Januar bis Februar)
- Haarfarbe (vom hellsten zum dunkelsten Schopf)
- Größe der Hände (von der kleinsten bis zur größten Hand)
- Länge des Schulwegs (vom kürzesten zum längsten Schulweg)
- Alter (vom Jüngsten zum Ältesten)
- Schuhgröße (vom kleinsten zum größten Fuß)

Toaster, Mixer, Elefant

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Zeigt es auf eine Person, muss diese und deren linker und rechter Nachbar augenblicklich reagieren und ein vom Zeigenden angesagtes Bild herstellen. Wer nicht rechtzeitig reagiert, geht in die Mitte. Es gibt eine schier unbegrenzte Zahl an möglichen Bildern. Hier einige Beispiele:

Toaster

Die linke und die rechte Person bilden den Toaster, indem sie sich einander zuwenden und die Arme ausstrecken, die Person in der Mitte hüpfert als Toast zwischen den ausgestreckten Armen auf und ab.

Mixer

Die linke und die rechte Person drehen sich unter den ausgetreckten Händen der mittleren Person.

Elefant

Die mittlere Person fasst sich mit einer Hand an die Nase, der andere Arm bildet den Rüssel und wird durch die „Schlaufe“ gesteckt, die durch den anderen Arm entstanden ist. Die rechte und die linke Person drehen sich zur mittleren Person und formen mit ihren Armen die Elefantenoehren, welche aus der mittleren Person `wachsen`.

Drei Affen

Von links nach rechts: Nichts hören (Ohren zuhalten), nichts sehen (Augen zuhalten), nichts sagen (Mund zuhalten)

6. Methoden zur Gruppeneinteilung

Viele STUPS- Übungen finden in der Kleingruppe statt. Oftmals haben Klassen die Kompetenz, sich selbstständig in Kleingruppen zusammen zu finden. Der Nachteil des „freien Findens“ ist allerdings, dass dann in der Regel oft die gleichen Kinder zusammenarbeiten. Der Kontakt über die Sympathiegrenze hinweg wird dementsprechend wenig gefordert. Hier greifen zufallsbasierte Methoden der Gruppeneinteilung. Die Partner werden nicht selbst gewählt, sondern finden sich durch die Anwendung eines Spielsystems. Für Schüler ist es oft einfacher, die Gruppenzusammensetzung zu akzeptieren, wenn die Entscheidung nicht von ihnen getroffen werden muss, sondern dem spielerischen Zufall unterliegt.

Abzählen (angepasst ans Stundenthema)

Das bekannte Abzählen kann an das jeweilige Stundenthema angepasst werden. So teilen wir zum Beispiel in der Weltallstunde die Kinder in ihre Raumschiffe ein, indem wir sie abzählen lassen: „Saturn, Mars, Saturn, Mars, Saturn, Mars...“. Oder in der Projekteinheit zum Thema Gefühle: „Glücklich, traurig, glücklich, traurig...“. In der Wahrnehmungsstunde werden die Kinder nach unserem bekannten Detektivehepaar Anton und Emma abgezählt: „Anton, Emma, Anton, Emma...“.

Karten oder Gegenstände ziehen lassen

In Anpassung an das Stundenthema, z.B. „Piraten“, befinden sich in einem kleinen Stoffbeutel „Bordkarten“. Da im anschließenden Stundenverlauf immer in vier Bootsmannschaften gearbeitet werden soll, befindet sich auf einer Bordkarte jeweils die Abbildung eines der vier möglichen Boote. Alle Kinder mit der gleichen Bootsabbildung auf ihrer Bordkarte finden sich auf ihrem Schiff zusammen.

Knöpfe

In einem kleinen Stoffbeutel befinden sich so viele Knöpfe wie Kinder anwesend sind. Von jeder Knopfsorte sind zwei Stück (oder drei, vier- je nach gewünschter Kleingruppengröße) im Beutel. Die Kinder mit dem gleichen Knopf finden sich als Team zusammen.

STUPS- Tipp: große Packungen bunt gemischter Plastikknöpfe gibt es zum Beispiel bei der Firma Wehrfritz (www.wehrfritz.com).

Stifffarbe/ (Rechen-)Stäbchenfarbe

Aus einem kleinen Stoffbeutel zieht jedes Kind einen Stift/ Stab. Die Anzahl der Stifte/ Stäbe stimmt mit der der Kinder überein. 4 bis 5 Farben reichen in der Regel für die Kleingruppenbildung.

Hat jedes Kind einen Stift/ Stab in der Hand, gibt es verschiedene Möglichkeiten sich zusammen zu finden:

- Die Spielleitung gibt die Anweisung, dass sich alle Kinder zusammenfinden deren Stifte die gleiche Farbe haben oder
- dass sich die Kinder so zusammenfinden, dass es in der Kleingruppe einen Stift/ Stab von jeder Farbe gibt oder
- dass sich in der Kleingruppe jeweils 2 (oder nach Bedarf 3) Stifte mit der gleichen Farbe befinden, insgesamt aber nur zwei verschiedene Farben vorkommen dürfen.

STUPS- Tipp: im Hinblick auf Optik und Preis können wir die kleinen Samtstoffbeutel aus der Kinderabteilung eines schwedischen Möbelhauses sehr empfehlen! Die Mandeltorte ist auch s...lecker 😊

Am seidenen Faden

In der Hand der Spielleitung befinden sich halb so viele Wollfäden (ca. 30 cm) wie Gruppenmitglieder. Die Spielleitung nimmt alle Fäden zusammen so in die Hand, dass die Fadenenden oben und unten aus der Hand herauschauen. Jeder Schüler greift sich ein Fadenende. Die beiden, die am selben Faden hängen, bilden ein Paar.

Es finden sich immer ...

Die Kinder können sich auch ohne „Materialaufwand“ zusammenfinden (in verschiedenen Gruppengrößen). Dabei ist es vor allem für die jüngeren Kinder hilfreich, „Treffpunkte“ im Raum festzulegen. Das können zum Beispiel ausgewählte Tische sein oder die vier Ecken des Raumes oder Klebepunkte auf dem Fussboden.

STUPS- PROJEKTTA- GE FÜR DIE KLAS- SEN 1 UND 2

Einführung:

Bevor die Kinder eintreffen, bereitet die Spielleitung den Raum vor. Dazu wird im Raum ein Stuhlkreis gestellt, die Tische können an den Rand geschoben werden (außer man kann sie schon in Vorbereitung auf die Übungen der Stunde entsprechend positionieren und ausstatten).

Beim ersten Treffen mit den Schulklassen versuchen wir so schnell wie möglich thematisch zu arbeiten, da die Kinder meist sehr gespannt sind, was in der Folge geschieht. Dennoch gibt es einige Dinge, die wir den Kindern kurz erklären:

- ✓ Wir stellen unser Projekt und unseren Träger vor, erklären, wo wir zu finden und wie wir zu erreichen sind.
- ✓ Die Spielleitung stellt sich vor, dazu gehört auch Kollege STUPS.
- ✓ Jede Klasse erhält als „Gastgeschenk“ von STUPS eine Pinnwand, die der Sammlung der Postkarten dient. Diese wird überreicht und ihre Funktion erklärt.
- ✓ Regeln (zum Beispiel: ein Ruhezeichen) werden vereinbart.

Die Geschichte der 1. Projekteinheit:

Der Narr des Königs

Jeder König, der etwas auf sich hält, beherbergt an seinem Hofe einen Narren. Auch der König des Stupslandes hat einen: Stups.

Stups lädt euch ein, ins Stupsland zu reisen und das Leben hier kennen zu lernen. Zur Einreise in dieses spannende Land benötigt ihr natürlich einen gültigen Ausweis → **Ausweis gestalten**. Ist die Einreise gelungen und das Land betreten, lernt ihr schnell die liebenswerten Angewohnheiten der Einheimischen kennen. Sie halten Körper und Geist mit Frühsport fit → **Frühsport**, entspannen sich danach → **Entspannung** und mögen es sehr, in einem der vielen Cafes zu sitzen und zu schnattern → **Cafe der Vielfalt**.

Natürlich ist auch dem König die Einreise seiner Gäste nicht verborgen geblieben. Um seine Gäste zu unterhalten, erzählt er eine Geschichte, die vor nicht allzu langer Zeit die Gemüter des Landes bewegte → **Die abendliche Geschichte**.

Dann ist es Zeit für eure besondere Herausforderung. Heute will Stups testen, ob ihr vertrauenswürdige HüterInnen des königlichen Schatzes seid → **Die Rettung des königlichen Schatzes**.

Euer erster Ausflug ins Stupsland ist nun vorbei. Zusammen mit Stups berichten wir dem König auf einer Postkarte, was ihr bei eurem Besuch alles erlebt habt.

Dann verabschieden wir uns mit: UUUUUnd Tschüß!

Die Spielfolge

1. Ausweis gestalten	
Material Buttonmaterial entsprechend der Anzahl der Kinder Farbige Filzstifte Dauer 10min	Jedes Kind gestaltet seinen persönlichen Namensschild, welches neben dem Namen auch verschiedene Symbole enthalten kann (z.B. für das Lieblingshobby, eine besondere Eigenschaft...). Wesentlich ist, dass das Schild am Körper befestigt werden kann, da viele Übungen nicht am Platz durchgeführt werden.

STUPS- Tipp: Für die Herstellung der Namensschilder verwenden wir Plastikbuttons mit auswechselbarer Papiereinlage, zu finden beispielsweise unter www.button.de.

2. Frühspport	
Material keines Dauer 10min	Alle stehen im Kreis und heben den rechten Arm. Gleichzeitig drehen sich alle mit dem Oberkörper nach links, die Füße bleiben fest auf dem Boden. Der rechte Arm wird auf die rechte Schulter des linken Nachbarn gelegt, dabei wird laut das Körperteil benannt („Schulter!“). Anschließend wird der Oberkörper zurückgedreht, der Arm kann runter genommen werden denn nun wird der linke Arm gehoben, der Oberkörper wird nach rechts gedreht und der linke Arm auf die linke Schulter des rechten Nachbarn abgelegt und laut „Schulter!“ gerufen. Ist dieser Bewegungsablauf gefestigt, geht es weiter:

	<ul style="list-style-type: none"> • Rechter Arm auf die Hüfte des linken Nachbarn („Hüfte!“), linker Arm auf die Hüfte des rechten Nachbarn („Hüfte!“). • Rechter Arm auf das rechte Knie des linken Nachbarn („Knie!“), linker Arm auf das linke Knie des rechten Nachbarn („Knie!“). <p>Ziel ist es, dass alle im Kreis die Bewegungen und die Sprüche zeitgleich ausführen.</p>
--	---

<h3>3. Morgendliche Entspannung</h3>	
<p>Material keines</p> <p>Dauer 5 Minuten</p>	<p>Alle Kinder hocken sich hin, wer es schafft kann die Augen schließen. Alle schweigen und konzentrieren sich auf die Stimme des Erzählers/ der Erzählerin. Diese/r erzählt eine Geschichte, die die Kinder durch ihre Bewegungen nachvollziehen. Hier ein Beispiel:</p> <p>Stellt euch vor, ihr seid eine Blumenzwiebel in der Erde. Endlich ist es Frühling und die ersten Sonnenstrahlen bringen euch zum Wachsen (die Kinder beginnen sich langsam aufzurichten). Ein kleiner Regenschauer braust über euch hinweg und ihr habt noch mehr Kraft zu wachsen (die Kinder richten sich weiter langsam, Wirbel für Wirbel, auf). Schließlich stoßt ihr durch die Erdoberfläche. Die Sonne scheint und ihr beschließt, euch noch ein Blatt wachsen zu lassen (die Kinder stehen nun und schieben langsam einen Arm in die Höhe). Und dann noch eins. Die Pflanze wächst und gedeiht (alle strecken sich und versuchen mit erhobenen Händen soweit wie möglich nach oben zu kommen.)</p>

4. Cafe der Vielfalt

Material

Markierungspunkte
(Platzdeckchen oder
flache Sitzkissen)

Dauer

10 Minuten

Im Raum werden halb so viele Markierungen ausgelegt, wie es SpielteilnehmerInnen gibt. Alle Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Geht die Musik aus, treffen sich immer zwei Kinder auf einem Punkt (jedermal ein anderes Pärchen). Haben sich alle Kinder aufgeteilt, gibt die Spielleitung von außen das Gesprächsthema vor.

Beispiele für Themen sind:

Erzählt euch, welches euer Lieblingsplatz ist!

Erzählt euch, wo und wann ihr heute eure Hausaufgaben macht!

Schaut eurem Gegenüber in die Augen und sagt ihm, welche Augenfarbe der andere hat!

Erzählt euch, was ihr am Allerliebsten mögt!
Erzählt euch, was ihr gar nicht leiden mögt!

...

5. Die abendliche Geschichte

Material

Geschichte (siehe
Vorlage)

Dauer

10 Minuten

Die Spielleitung demonstriert, welche Aktivitäten bei bestimmten Wörtern ausgeführt werden sollen. Dann wird die Geschichte unter Beteiligung der Kinder vorgelesen.

6. Die Rettung des königlichen Schatzes (Experiment)

Material

Verschiedene Bälle,
Plüschtiere oder
andere Gegenstände

Dauer

10 Minuten

Alle Kinder stellen sich hintereinander in Kreisform mit leicht gespreizten Beinen auf. Durch den entstandenen Beintunnel hindurch müssen die königlichen Schätze an den Hintermann durchgegeben werden. Ein Kind beginnt, indem es nacheinander alle Gegenstände aus der Schatzkiste in die Runde gibt. Beim linken Nachbarn dieses Kindes werden die Schätze dann wieder gesammelt. Die Spielleitung übernimmt die Rolle des Räubers. Dieser ruft in unregelmäßigen Abständen laut „Räuber!“ und betritt dann den Kreis. Ertönt der Ruf, müssen alle Kinder bewegungslos stehen bleiben denn nur so sind sie vor den Räufern getarnt. Diejenigen die gerade Schätze in der Hand halten müssen diese so gut es geht verstecken. Der Räuber hält Ausschau nach Bewegungen und lauscht auf Geräusche, verlässt den Kreis dann aber zügig. Dann geht der Schatztransport sofort weiter.

7. Postkarte an STUPS

Material

Karte, Stift

Dauer

5 Minuten

Auf eine große Moderations- oder Postkarten werden zusammen mit den Kindern alle Aktivitäten der zurückliegenden Stunde notiert. Auch das Ergebnis des Experiments wird festgehalten. Die Karte wird an einer separaten Pinnwand im Klassenzimmer aufgehängt.

Die STUPSstunde endet damit, dass alle im Kreis stehen und jede/r auf seine Knie trommelt. Bei dem gemeinsam gesprochenen „Uuuuuund Tschüß“ werden die Arme dann in die Luft geworfen.

Die Geschichte der 2. Projekteinheit:

Der Einbruch ins STUPS- Büro

Heute morgen, als wir unsere Materialien für die Schule aus dem Büro holen wollten, haben wir einen ganz schönen Schreck bekommen! Unser ganzes Büro war durcheinander gewühlt! Schnell riefen wir die Polizei, damit sie alle Spuren sichern konnte, machten uns dann aber gleich auf den Weg zu euch! Eben hat uns die Polizei einen Koffer vorbeigebracht. Vielleicht bekommen wir zusammen raus, was passiert ist.

Der Sicherheitsbeauftragte des STUPS- Königs, Onkel Anton, hat uns ein paar Tipps gegeben was richtige Detektive alles können müssen, bevor sie einen Auftrag annehmen können!

Zuallererst müssen Detektive schleichen können →**Schleichtraining!** Und natürlich müssen sie mit Adleraugen jedes kleine Detail in ihrer Umgebung wahrnehmen →**Detektivspiel!**

Nach dieser kurzen Grundausbildung wird es Zeit, sich die Beweise aus dem Büro anzuschauen. Am Besten in kleinen Ermittlungsteams → **Spurensuche!**

Mit Hilfe der Bild- und Tonaufnahmen vom Tatort – unserem Hauptbeweismaterial – versuchen wir schließlich, gemeinsam den Fall aufzuklären. Was ist in unserem Büro passiert → **Die Lösung?**

Nach getaner Arbeit und der Bewährung als geprüfter STUPS- Schnüffler gibt es noch eine richtige Ganovenjagd in der bunten Stadt → **Ganovenjagd!**

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Schleichtraining	
Material: keines Dauer: 5 Minuten	Aus dem Anfangssitzkreis wählt die Spielleitung ein Kind aus, welches sich mit geschlossenen Augen mit dem Rücken zur Gruppe in die andere Hälfte des Raumes stellt. Der Rest der Gruppe versucht sich nun im Kreis um das Kind aufzustellen. Dazu müssen sie leise aus dem Sitzkreis rüber in die andere Raumhälfte schleichen. Hört das Kind in der Mitte ein Geräusch, öffnet es die Augen, dreht sich um, und alle müssen in ihrer Bewegung erstarren. Sobald das Kind die Augen wieder geschlossen hat, können alle weiterschleichen.

2. Detektivspiel	
Material: Dauer: 10 Minuten	Die Kinder stellen sich gegenüber in zwei Reihen auf. Jeder beobachtet sein Gegenüber ganz genau und versucht sich so viele Details wie möglich zu merken. Auf ein Signal der Spielleitung hin drehen sich alle um und verändern drei Kleinigkeiten an sich. Beim nächsten Signal der Spielleitung drehen sich alle wieder zurück und versuchen an ihrem Gegenüber die Veränderungen festzustellen. Dieser Ablauf kann 2-3 mal wiederholt werden.

3. Spurensuche

Material:

Lösungszettel
Sinnesmaterial für die 4
Stationen

Dauer:

25 Minuten

Die Kinder werden in vier Gruppen eingeteilt, jede Gruppe erhält einen Zettel zum Eintragen der Lösungen und startet an einer anderen Station. Für jede Station gibt es fünf Minuten Zeit, der Stationswechsel geschieht immer für alle Gruppen gleichzeitig.

Geruchsstation: vier durchnummerierte Filmdöschen stehen auf dem Tisch, die jeweils einen mit Duftöl getränkten Wattebausch enthalten (Pfefferminze, Lavendel, Zitrone, Zimt). Die Lösung wird auf das Lösungsblatt eingetragen. Für jeden richtig erkannten Duft gibt es einen Punkt.

Geschmacksstation: vier nummerierte Becher enthalten einmal reines Wasser, einmal Zuckerwasser, einmal Salzwasser und einmal Zitronenwasser. Mit einem Strohhalm bekommt jedes Kind einige Tropfen der jeweiligen Flüssigkeit in den Mund getropft. Hat sich die Gruppe geeinigt was auf dem Lösungszettel notiert wird, gibt es die nächste Geschmacksprobe. Auch hier gilt: für richtiges Schmecken gibt es einen Punkt.

Taststation: auf einer Pappleiste sind durchnummerierte Knöpfe in verschiedenen Formen aufgeklebt. Die Leiste liegt sichtbar am Tischrand. Auf dem Tisch verteilt liegen viele verschiedene Knöpfe, auch Doppelgänger der Pappleisten- Knöpfe. Darüber liegt eine blickdichte Decke. Das Detektivteam beginnt nun unter der Decke tastend, die passenden Pendants zu den Knöpfen auf der Leiste zu suchen.

	<p>Denkt ein Detektiv, er hält den richtigen Knopf in der Hand, meldet er dies der Spielleitung indem er sagt, zu welcher Knopfnummer er den Partner gefunden hat. Jeder auf diese Weise richtig ertasteter Knopf ergibt einen Punkt für die Gruppe.</p> <p><u>Hörstation:</u> in sechs durchnummerierten, fest verschlossenen, blickdichten Filmdöschen befinden sich verschiedene Lebensmittel (Rosinen, Reis, Nudeln, Zucker, Mehl, Haferflocken). Durch das beim Schütteln der Dosen entstehende Geräusch sollen die Kinder herausfinden, in welcher Dose sich welches Lebensmittel befindet. Jede richtige Zuordnung ergibt einen Punkt.</p> <p>Hat jede Gruppe alle Stationen besucht, treffen sich die Schüler im Stuhlkreis wieder. Die Lösungszettel werden ausgewertet und die Punkte zusammengezählt.</p>
<p>4. Die Lösung! (Experiment)</p>	
<p>Material:</p> <p>Bildkarten Geräusche- CD CD- Player</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Im Inneren des Sitzkreises werden mehrere Bilder ausgelegt (siehe Vorlage). Das erste Geräusch wird eingespielt. Die Kinder suchen das passende Bild. Das wird solange fortgesetzt, bis die richtigen 6 Bilder gefunden wurden.</p> <p>Die Lösung: STUPSkinder wollten uns eine Freude machen und schlichen heimlich zu uns ins Büro. Sie deckten sie Tisch für uns weil sie Kuchen mitgebracht hatten. Dann warteten sie ungeduldig auf uns aber als keiner von uns kam, schrieben sie uns einen Zettel und verließen das Büro wieder.</p>

5. Ganovenjagd

Material:

Schwungtuch

Dauer:

10 Minuten

Die Klasse kniet um das ausgebreitete Schwungtuch. Ein Ganovenkind kriecht auf allen vieren unter das Schwungtuch. Die übrigen Kinder beginnen, mit dem Tuch große Wellen zu erzeugen. Ein Detektivkind kriecht, ebenfalls auf allen vieren, ohne Schuhe auf das Tuch und versucht, das Ganovenkind zu fangen, was ihm das Ganovenkind natürlich so schwer wie möglich macht. Ist die Jagd beendet, suchen beide Kinder ihre Nachfolger aus.

6. Postkarte an STUPS

Die Spielleitung notiert nach Ansage der Kinder, was wir alles erlebt haben.

7. Neugierfragen

Auf welchen Sinn konntest du dich am meisten verlassen?

Geruchssinn

Tastsinn

Geschmack

Hören

Sehen

8. Ordenvergabe

Material: Orden	Jedes Spurensucherteam kann einem Teammitglied für seine Leistungen in der zurückliegenden Stunde einen Orden verleihen.
Dauer: 5 Minuten	Bei der Beratung können die Spielleiterinnen den Entscheidungsprozess moderierend unterstützen (Wen wählst du? Warum schlägst du X vor?). Nach der dritten oder vierten Projektstunde gelingt dies den Teams in der Regel allein.

Alle kommen im Stehkreis zusammen und verabschieden sich mit „Uuuund tschüß“.

Geschichte der 3. Projekteinheit:

Wild und verwegen – ein Piratenleben

STUPS möchte heute wie ein richtiger Pirat leben!

Wenn die Piraten sich früh am Morgen aus ihrer Koje rollen, gehen sie zu zuerst an Deck und atmen eine frische Brise Meeresluft ein. Begegnet ihnen ein anderer Pirat wird dieser begrüßt, denn Piraten sind wirklich höfliche Menschen → **Hey. Pirat!**

Nachdem sich alle Piraten den Schlafsand aus den Augen gerieben haben, kann der Tag beginnen. Doch was ist das? Vor uns liegt eine Insel! Aber etwas Entscheidendes fehlt dort! Die Palmen! Zum Glück haben wir Palmensamen an Bord. Da unser Palmensamen sehr geräuschempfindlich ist, schweigen wir bei der Arbeit → **Palme kneten.**

Jetzt wollen die Piraten in See stechen. Richtige Piraten brauchen hierfür noch eine Schatzkarte. Gemeinsam überlegen wir, was alles dazu gehört: Fahrtrouten, Inseln, Ungeheuer, Schätze, Irrwege, Kompass und Bepflanzung, das Meer... → **Gemeinsam eine Schatzkarte zeichnen.**

Wenn die Schatzkarten fertig sind, kann die Schatzsuche beginnen. Alle Piraten gehen auf ihre Piratenschiffe und los geht's → **Die Schatzsuche** beginnt.

Leider können selbst Piratenschiffe nicht jedem Sturm trotzen. Sinkt das Schiff, gilt es, so viele Piraten wie möglich zu retten und keinen im Wasser zu lassen → **Das sinkende Schiff.**

→ **Postkarte schreiben, → Neugierfragen, → Ordenvergabe, → uuund tschüß!**

Die Spielfolge

Die Kreismitte ist mit Muscheln, einem Fischernetz, einer Flaschenpost etc. dekoriert, STUPS trägt Augenklappe und Piratentuch. Im Hintergrund läuft Karibik- Musik.

1. Hey, Pirat!	
Material: keines	Zwei Teamerinnen laufen kurz durch den Kreis und wenn sie aufeinander treffen sagen sie zueinander: Hey Pirat, du siehst verwegen aus (mit dem Zeigefinger aufeinander zeigen)
Dauer: 5 Minuten	Hol mal deinen Enterhaken raus (mit dem Zeigefinger einen Haken andeuten) Enterhaken schütteln, schütteln, schütteln, schütteln (die Zeigefingerhaken beider Spieler ineinander hängen und schütteln) Und am Holzbein rütteln, rütteln, rütteln, rütteln (aneinander vorbei nach unten beugen und am Bein rütteln) Und dann weiterhinken, hinken, hinken, hinken (wie der Text es sagt) Dem nächsten winken, winken, winken, winken (jeder geht auf ein anderes Kind zu) Der Spruch beginnt nun von vorne, mit neuem Partner. Dieses System wird so lange fortgesetzt bis sich möglichst viele Kinder gegenseitig begrüßt haben. Der Partner muss jedes mal wechseln

2. Palme kneten

Material:

eine dicke Stange
Knete pro Paar,
Knetunterlagen

Dauer:

15 Minuten

Die Kinder setzen sich immer zu zweit zusammen. Jedes Team erhält eine Unterlage und ein Stück Knete. Daraus soll ohne Worte eine Palme geknetet werden. **Jeder darf nur eine Hand benutzen!** Sind alle Palmen fertig und in der Kreismitte zu einer Insel zusammengestellt, kann jedes Team erzählen, wie es seine Gruppenarbeit empfunden hat, wer für welche Teile verantwortlich war usw. Nach Möglichkeit kann die Spielleitung auch ihre Eindrücke zur Arbeitsweise der Teams einbringen.

3. Gemeinsam Schatzkarte zeichnen

Material:

A3- Blätter
Filzstifte in den
Grundfarben für jede
Gruppe

Dauer:

Gruppeneinteilung 5
Minuten
Schatzkarte zeichnen
10 Minuten
Auswertung 10 Minuten

Im Raum verteilt stehen vier Tische, jeweils bestückt mit einem A3- Blatt und bunten Filzstiften. Die Kinder sitzen zu Beginn noch im Kreis. Jedes Kind zieht nun eine Bordkarte. Die Piraten treffen sich dann entsprechend der Abbildung auf der Bordkarte auf ihren jeweiligen „Booten“. Dann geht's los. Jede Gruppe malt gemeinsam an einer Karte, jedoch ist immer nur ein Gruppenmitglied an der Reihe, malt ein Detail und dann ist das nächste Kind an der Reihe. Im Idealfall beobachtet die Spielleitung die Arbeit der Gruppen, um im Anschluss eine Rückmeldung geben zu können. Nach getaner Arbeit treffen sich alle Piraten im Mutterschiff wieder. Die Kinder setzen sich schiffswise in den Sitzkreis zurück, die Schatzkarten kommen in die Kreismitte. Jede Gruppe kann erzählen, was es bei ihnen zu sehen gibt und wie die Zusammenarbeit war. Die Spielleitung ergänzt dies durch ihre eigenen Beobachtungen.

4. Die Schatzsuche beginnt

Material: Kärtchen mit Suchaufträgen	Von der Spielleitung erhält jedes Boot eine Suchaufgabe, die jede Gruppe durch gemeinsames Suchen lösen soll. Ist ein entsprechender Gegenstand im Raum gefunden, wird er ins Boot gelegt. Den neuen Suchauftrag gibt es jedoch erst, wenn alle Gruppenmitglieder des jeweiligen Bootes vollständig wieder an Bord sind.
Dauer: Schätze suchen 10 Minuten Schätze präsentieren 10 Minuten	Haben alle Teams ihre Schätze gefunden, kann jede Gruppe kurz zeigen, was sie gefunden hat.

5. Das alte Schiff sinkt! Jeder rettet jeden! (Experiment)

Material: Stühle, Musik	Die Klasse läuft zur Musik um die Stühle. Bei Musikstopp versucht die gesamte Klasse auf den vorhandenen Stühlen Platz zu finden. Nach jeder Runde wird mindestens ein Stuhl entfernt. Ziel der Klasse ist es, sich auf so wenig Stühle wie möglich zu retten.
Dauer: 10 Minuten	

6. Postkarte an STUPS

Material: Karte	Die Spielleitung notiert nach Ansage der Kinder, was wir alles erlebt haben.
Dauer: 5 Minuten	

7. Neugierfragen

Hast du heute anderen Piraten geholfen?
Hat dir ein anderer Pirat geholfen?
Möchtest du gerne öfter in Gruppen arbeiten (oder lieber alleine)?

8. Ordenvergabe

Material:

Orden

Dauer:

5 Minuten

Jede Schiffscrew wählt einen Piraten ihrer Mannschaft aus, welcher sich für seine Leistungen in dieser Stunde einen Orden verdient hat. Der Fokus liegt hier auf der Zusammenarbeit in der Gruppe, Rücksichtnahme, dem Respektieren anderer Ideen und der freundlichen Kommunikation der eigenen Ansichten.

Auch Piraten verabschieden sich mit einem schwungvollen „Uuuuund Tschüß“

Die Geschichte der 4. Projekteinheit:

Die Stadt der Gefühle

Heute haben wir einen Paketschein im Briefkasten gehabt, der allerdings an eure Klasse adressiert ist. Damit könnt ihr euch euer Paket von STUPS bei der STUPSpost abholen! Der Weg zur Poststelle ist allerdings mit zahlreichen Überraschungen gespickt →**Raumlauf**.

Zurück im Kreis, kann ein mutiges Kind das Paket vorsichtig öffnen. Enthalten ist unter anderem ein Brief, in STUPS berichtet, dass er gestern sehr traurig war, aber sich dafür sehr auf den nächsten Tag freut. Wenn ihr mögt, erzählt doch mal, in welcher Situation ihr schon einmal traurig bzw. fröhlich wart.

Danach könnt ihr das Paket weiter auspacken. STUPS hat noch einen kleinen Gefühlstest beigelegt →**Gefühlstest!**

Derartig gewappnet können wir eigentlich einmal die Stadt der Gefühle besichtigen, sie liegt im Norden des STUPSlandes. Allerdings werden wir am Stadttor nochmals auf die Probe gestellt →**Am Stadttor**. In der Stadt der Gefühle gibt es viele interessante Häuser zu besichtigen →**Die Gefühlshäuser** und auch die abendliche Beschäftigung der Einwohner solltet ihr nicht verpassen →**Wer lacht, der fliegt**.

→ **Postkarte schreiben**, →**Neugierfragen**, →**Ordenvergabe**, →**uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Raumlaut	
<p>Material: keines</p> <p>Dauer: 10 Minuten</p>	<p>Die Kinder bewegen sich leise durch den Raum. Die Spielleitung gibt nach einem kurzen Klatschsignal verschiedene Anweisungen, wie die Kinder sich fortbewegen sollen, wie zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none">- In Zeitlupe (vorwärts und rückwärts)- Wie Hundertjährige- Als ob 100 Mücken sie umschwirren- Barfuß über spitze Steine- Auf Honig- Auf einer heißen Unterlage <p>An der imaginären Poststelle angekommen, kann der Schein gegen das Paket getauscht und mit in den Sitzkreis genommen werden.</p>

2. Gefühlstest	
<p>Material: Verschiedene Geräusche, CD-Player, verschiedene Massagematerialien, einzelne Erzählsituationen</p> <p>Dauer: 15 Minuten</p>	<p>Zu Beginn sitzen die Kinder im Kreis, jeder dreht sich nach außen, legt den Kopf bequem auf und versucht, die Augen zu schließen.</p> <p>Im Wechsel werden von der Spielleitung Geräusche abgespielt oder eine Situation geschildert. Nach jeder Sequenz werden die Kinder befragt, ob das Geräusch, das Erzählte, von ihnen als angenehm oder unangenehm empfunden wurde. Die Spielleitung notiert diese Rückmeldungen.</p> <p>Im Anschluß daran, wird jedes zweite Kind durch die Spielleitung angetippt und stellt sich hinter das sitzende Kind rechts neben ihm.</p>

	<p>Die Sitzenden bleiben in der Ruheposition, die Stehenden erhalten einen Gegenstand (Feder/ Schwamm/ Pinsel/ Magnet etc.) mit dem sie dem Partner sanft über den Nacken streichen. Währenddessen läuft ruhige Musik. Die Spielleitung unterbricht die Musik, befragt die Massierten nach ihrem Empfinden und notiert dies. Dann erhalten die stehenden Kinder einen neuen Gegenstand. Nach dem dritten Massagegerät tauschen sitzendes und stehendes Kind die Position</p> <p>In der anschließenden Reflektion wird deutlich, dass der gleiche „Input“ von jedem unterschiedlich wahrgenommen wird und teilweise sehr gegensätzliche Emotionen und Reaktionen hervorruft.</p>
--	---

<h3>3. Am Stadttor</h3>	
<p>Material:</p> <p>Schwungtuch, kleine Karten mit Gefühlen</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Die Klasse wird zweigeteilt, jede Kleingruppe stellt sich auf eine Seite des Fallschirms.</p> <p>Eine Gruppe bekommt eine Gefühlskärtchen. Das dort beschriebene Gefühl wird durch die Kinder ausschließlich körpersprachlich dargestellt. Hat jedes Kind eine Körperhaltung für sich gefunden, geht das Stadttor auf. Die andere Gruppe muss nun das dargestellte Gefühl benennen.</p> <p>Dann ist die andere Gruppe an der Reihe. Im Spielverlauf kann der Vorhang auch oben gehalten werden und die ratende Gruppe muss anhand der Geräusche, welche die darstellende Gruppe von sich gibt, das gesuchte Gefühl erraten.</p> <p>Fazit: Gefühle kann man nicht nur sehen, sondern auch hören.</p>

4. Die Gefühlshäuser

<p>Material:</p> <p>kleine Kärtchen, auf denen in Wort in Bild jeweils ein Gefühl dargestellt ist</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Nach der Rückkehr vom Stadttor findet jedes Kind eine verdeckte Gefühlskarte auf seinem Stuhl im Stuhlkreis. Alle setzen sich und schauen sich ihre Karten an ohne jemandem zu verraten, welches Gefühl dort draufsteht. Die Spielleitung beginnt, gemäß des auf ihrer Karte vorgegebenen Gefühls, durch das Innere des Kreises zu laufen (z.B. laufen wie jemand der traurig ist, der sich stark fühlt, der fröhlich ist ...usw.) Nach kurzer Zeit stellt sie sich vor ein Kind und klopft pantomimisch an die imaginäre Haustür. Das angesprochene Kind erhebt sich, öffnet die Tür und übernimmt dann das dargestellte Gefühl der klopfenden Person. Das Kind geht nun mit dem Gefühl seiner Karte weiter durch die Stadt und sucht sich eine neue Haustür. Das freigewordene Haus wird vom Klopfen besetzt.</p>
---	--

5. Wer lacht, der fliegt...(Experiment)

<p>Material:</p> <p>keines</p> <p>Dauer:</p> <p>2 Minuten</p>	<p>Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, ganz dicht Schulter an Schulter. Auf das Startsignal hin heben alle ihre Köpfe, keiner darf zu Boden, keiner an die Decke gucken, es herrscht Schweigen. Man darf sich im Kreis umschaun, aber nicht lachen. Wer lacht, muss den Kreis verlassen, die verbliebenen Spieler rutschen zusammen um die entstandene Lücke zu schließen.</p> <p>Die schon Außenstehenden können versuchen, den Innenkreis mittels Witzen, Fratzen etc. zum Lachen zu bringen. Das Betreten des Kreises und Körperkontakt ist dabei allerdings nicht erlaubt.</p> <p>Wer übrig bleibt, ist der Gewinner/ die Gewinnerin dieses Spiels.</p>
---	--

6. Postkarte an STUPS

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

7. Neugierfragen

Material:

Symbole/charakteristische Gegenstände für jedes Spiel

Zur Erinnerung wird der Weg, den die Kinder genommen haben symbolisch auf dem Boden nachgelegt, jedes Spiel wird durch einen charakteristischen Gegenstand oder ein Symbol dargestellt.

Auf die Frage:-Wann ging es dir heute am Besten?-können sich dann alle Kinder an ihrer Lieblingsstelle positionieren.

8. Ordenvergabe

Material

Orden

Dauer

5 Minuten

Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.

Dann verabschieden wir uns voneinander mit einem fröhlichen „Uuuuund Tschüß“!

Die Geschichte der 5. Projekteinheit:

Im Astronautencamp

Wir befinden uns heute im Vorbereitungscamp für Astronauten. Eine der ersten Übungen, die Astronauten lernen, ist das Funken. →**Funkerspiel**

Als Astronaut fliegt man ja weit weg und lernt die unterschiedlichsten Planeten kennen. Auf einem beispielsweise darf man nicht „Ja“ und nicht „Nein“ sagen. Das müssen wir natürlich üben. →**Nicht „Ja“ nicht „Nein“**

Und wenn der Funkkontakt mal unterbrochen ist? Astronauten können sich auch ohne Sprache verständigen. →**Begegnung im Weltall**

Nun stellt euch vor, es ist genau umgekehrt, jemandem aus eurer Crew ist etwas passiert, aber leider gibt es eine Bildunterbrechung. Ihr könnt nur Verstärkung holen, indem ihr ganz genau beschreibt, wer zu euch kommen soll. →**Bildstörung**

Astronauten sollten sich unheimlich viele Dinge genau merken können, dafür hat Stups folgenden Test entwickelt. →**Außenbordarbeiten**

Jetzt sind alle wieder vereint und nun soll der Beweis erbracht werden, wie gut ihr zusammenarbeiten könnt. →**Brummen**

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Funkerspiel	
Material: keines Dauer: 5 Minuten	Die Gruppe wird zweigeteilt, jede Kleingruppe bildet einen Kreis für sich. Die Spieler können sitzen oder stehen. Die Hände werden mit der Handfläche nach oben mit leicht angewinkelten Armen seitlich vom Körper gehalten. Die linke Hand wird <u>unter</u> die rechte Hand des linken Nachbarn geschoben, die rechte Hand wird <u>auf</u> die linke Hand des rechten Nachbarn gelegt. Ein (vorher bestimmtes) Kind gibt den Startimpuls, indem es mit seiner rechten Hand leicht auf die rechte Hand seines linken Nachbarn klatscht. Dieser gibt dem Impuls ebenso weiter. Ist der Impuls wieder beim Startkind angekommen ruft es laut „STOP“. Die schnellere Gruppe erhält einen Punkt, eine neue Runde beginnt. Entweder werden 3 oder 5 Runden gespielt.

2. „Nicht JA , nicht NEIN sagen“	
Material: je 5 Bordkarten pro Kind Dauer: 15 Minuten	Die Gruppe wird zweigeteilt (bzw. bleibt zweigeteilt vom vorhergehenden Spiel). Das eine Team stellt sich mit <u>Blick nach außen</u> im Kreis auf. Die Mitglieder des anderen Teams ordnen sich nun jeweils einem Kind des Innenkreises zu und uns stellen sich diesem gegenüber. Die Kinder des Innenkreises erhalten je 5 Bordkarten mit schwarzen Raketen, die Kinder des Innenkreises mit weißen Raketen. Mit Spielstart beginnen die Partner, sich gegenseitig Fragen zu stellen. Der Partner muss diese ehrlich beantworten, darf aber nicht „JA“ oder „NEIN“ sagen. Geschieht dies doch, erhält der Fragende eine Bordkarte von seinem Gegenüber.

	<p>Nach kurzer Zeit rutscht auf ein Signal hin der Außenkreis um eine Person weiter, die Fragezeit beginnt erneut.</p> <p>Am Spielende zählen Innen- und Außenkreis aus, wie viele Bordkarten sie gemeinsam erobern konnten, es zählt das Gruppenergebnis.</p> <p>Die Spiellänge kann beliebig variiert werden.</p>
--	---

3. Begegnung im Weltall

<p>Material: keines</p> <p>Dauer: 10 Minuten</p>	<p>Die Gruppe wird zweigeteilt, jede Kleingruppe geht in eine möglichst weit auseinander liegende Ecke des Raumes. Dort erhält jedes Team eine Satzgruppe, die es pantomimisch umsetzen soll. Dabei kommt es darauf an, dass nicht jeder für sich die Bewegungen macht, sondern, dass die Gruppe gleichzeitig „mit ihrem Körper spricht“.</p> <p>Nach einer kurzen Vorbereitungszeit stellen sich die Gruppen einander gegenüber auf. Eine Gruppe beginnt ihre Satzgruppe zu präsentieren, die andere Gruppe deutet die Darstellung. Dann ist die andere Gruppe dran.</p>
--	---

4. Bildstörung

<p>Material: Schwungtuch</p> <p>Dauer: 10 Minuten</p>	<p>Eine Hälfte der Gruppe stellt sich auf eine Seite, die zweite Hälfte auf die andere Seite des Schwungtuches. Das Schwungtuch wird jetzt hochgehalten, so dass sich die beiden Gruppen nicht sehen können. Jede Gruppe entscheidet sich für ein Kind, welches sich mit Blickrichtung Tuch in Höhe der Tuchmitte, deutlich von der im Hintergrund stehenden Gruppe abgegrenzt, aufstellt.</p>
---	--

	Fällt das Tuch, müssen die Kinder, die sich nun am Tuch gegenüber stehen, so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers rufen. Der zuerst Genannte wechselt in die Gruppe des Schnellrufers.
--	--

5. Außenbordarbeiten	
<p>Material:</p> <p>Bildvorlage, große Zeichenblätter, Filzstifte</p> <p>Dauer:</p> <p>20 Minuten</p>	<p>Es werden Kleingruppen mit 3- 5 Kindern gebildet. Jedes Team einigt sich auf ein Gruppenmitglied, welches den Raum verlässt. Dann bekommen die im Raum verbliebenen Kinder ein Bild gezeigt. Jede Kleingruppe muss versuchen, sich dieses Bild so genau und detailliert wie möglich einzuprägen. Nach ungefähr 2 Minuten wird die Bildvorlage verdeckt, die Gruppen gehen an ihre Arbeitstische und verschränken ihre Hände für die restliche Spielzeit hinter dem Rücken. Die ausgeflogenen Gruppenmitglieder werden wieder in den Raum geholt, gehen zu ihren Gruppen und versuchen anhand der Beschreibungen und Anweisungen ihrer Gruppe das ihnen unbekannte Bild zu zeichnen.</p> <p>In der Auswertung dieses Spiel wird sehr oft anhand der entstandenen Bilder deutlich, wie die Gruppe miteinander kommuniziert hat. Die Malenden sollten die Möglichkeit erhalten zu schildern, wie es ihnen während des Malens erging.</p>

6. Brummen (Experiment)	
<p>Material:</p> <p>keines</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Ein Mitglied der Gruppe verlässt den Raum. Die verbleibenden Gruppenmitglieder einigen sich auf eine Aktion (sich auf einen bestimmten Stuhl setzen, einen Ball prellen, mit der Kreide an die Tafel malen...), die der Mensch vor der Tür nach dem Betreten des Raumes machen soll.</p> <p>Betritt das Gruppenmitglied den Raum, versuchen die anderen, es durch Brummen zu dirigieren.</p>

	Analog zu Topfschlagen, wo mit „HEISS“ oder „KALT“ dirigiert wird, bedeutet lautes Brummen, dass man ziemlich nah dran ist, bei leisem Brummen hat man wohl den falschen Weg eingeschlagen.
--	---

7. Postkarte an STUPS	
Material: Karte Dauer: 5 Minuten	Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

8. Neugierfragen	
Material: keines Dauer: 5 Minuten	Ich konnte mich heute besonders gut: <ul style="list-style-type: none"> • Mit Worten ausdrücken • Mit Händen/ Gesten ausdrücken

9. Ordenvergabe	
Material: Orden Dauer: 5 Minuten	Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.

Die Geschichte der 6. Projekteinheit:

Der Start ins All

Nachdem wir lange Zeit im Vorbereitungscamp verbracht haben, ist es an der Zeit, ins All zu starten. Sollten wir grünen, roten oder anderen Männchen und BewohnerInnen des Alls begegnen, sind wir als Freunde unterwegs und mit Gastgeschenken gewappnet. Die sind wichtig, es ist aber nicht so einfach an sie zu gelangen. →**Gastgeschenke mitnehmen**

Ein kleines Hindernis gibt es noch, der Kapitän hat noch keinen Raumanzug! Also ran an das Material und schnell einen Anzug geschneidert! →**Raumanzug entwerfen**

Manchmal begegnet man im All auch BewohnerInnen, die nicht friedlich gesonnen sind. Da wir aber nicht auf Krieg aus sind, versuchen wir, ihnen durch Tarnung auszuweichen. →**Raumschiffarnung**

Wer solch tolle Anzüge kreieren kann, der sollte auch unbedingt auch sein Raumschiff selber bauen. Aus diesem Grund hat uns das Wissenschaftszentrum Material zur Verfügung gestellt, mit der Bitte, alles zu verbauen, damit die Weltraumfähigkeit getestet werden kann. →**ein Raumschiff entsteht**

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Gastgeschenke mitnehmen	
<p>Material:</p> <p>Verschiedene Figuren je nach Gruppengröße, Stoffstreifen zum Augen verbinden</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Die Gruppe wird geviertelt. Jede Gruppe hat den Auftrag, bestimmte Figuren zu holen, die am anderen Ende des Raumes auf einem Tisch ausliegen. Dazu läuft jeweils eine Person pro Gruppe <u>mit verbundenen Augen</u> durch einen Parcours auf den Tisch zu. Ein anderes Gruppenmitglied kann den Läufer dirigierend begleiten. Dort liegen die Figuren. Es dürfen nur die eigenen Teile mitgenommen werden.</p>
2. Einen Raumanzug entwerfen	
<p>Material:</p> <p>Zeitungen, (Krepp)Klebeband</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Die Kinder bleiben in ihren Gruppen. 2 Kinder werden als Kapitän/ Kapitänin bestimmt. Diese Kinder ziehen die Raumanzüge an. Ein klares Anfangssignal zeigt den Start und die Kinder dürfen aus der Mannschaft ihren jeweiligen Kapitän/ ihre jeweilige Kapitänin mit aufgeblasenen Luftballons (Fallschirmen) bestopfen. Am Ende zählt die Anzahl der jeweiligen Fallschirme und welche Gruppe die meisten hat, gewinnt.</p>

3. Ein Raumschiff entsteht (Experiment)

Material:

für jede Gruppe einen kleinen Beutel mit Bastelmaterialien, Schere, Leim, Klebestreifen

Dauer:

30 Minuten

Die Kinder bilden Gruppen (max.5 Kinder).Die Aufgabe besteht darin, dass ein weltraumfähiges Gefährt hergestellt werden muss. Die Gruppe muss einen Namen dafür finden und das ganze Material aus dem Wissenschaftszentrum muss verbaut sein (außer Klebestreifen, Schere, Leim). Die Kinder werden von der SPL beobachtet um das Gruppengeschehen im Anschluss reflektieren zu können.

4. Postkarte

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

5. Auswertung

Ich habe heute mit allen freundlich geredet.
Ich habe heute den anderen aufmerksam zugehört.
Ich habe heute jemandem geholfen.

6. Ordenvergabe

Material

Orden

Dauer:

5 Minuten

Jedes Bastelteam entscheidet sich für ein Gruppenmitglied, welches sich einen Orden verdient hat.

Die Geschichte der 7. Projekteinheit:

Das Drei-Königs-Treffen

Letzte Woche trafen sich der Stups-, der Stips- und der Staps-König zu einem gemeinsamen Nachmittag. Um auf die Stips-Burg zu kommen, holte der Stups-König sein Pferd aus dem Stall und ritt los. →**Pferderennen**

Auf der Burg angekommen, ließ man sich Kaffee und Kuchen recht gut schmecken, kam ins Plaudern und der Stups-König staunte nicht schlecht, als der Stips-König begann, ganz stolz von seinem Volk zu erzählen und was besonders die Kinder dort schon alles können. Auch der Staps-König konnte über die Kinder seines Volkes nur Gutes erzählen. Einzig der Stups-König schwieg betreten. Bedrückt ritt er nach Hause →**Pferderennen**.

Sofort gab er Stups den Auftrag durch's Land zu reisen und nicht eher wiederzukommen bis er ganz viel über sein Volk und besonders die Kinder herausgefunden hatte →**Gruppenpuzzle**.

Und zur Sicherheit hat STUPS auch noch den Auftrag erhalten, eine besondere Stärke jedes Kindes festzuhalten → **Briefkasten füllen**.

Nach dieser umfangreichen Aufgabe war Stups müde geworden und wollte gern ein wenig im Schlafsack ausruhen, doch die beiden liebten es, sich ein wenig zu necken. →**A überholt B**.

→ **Postkarte schreiben**, →**Neugierfragen**, →**Ordenvergabe**, →**uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Pferderennen	
Material: keines Dauer: 2 Minuten	Im Stuhlkreis sitzend legen alle die Handflächen auf die Oberschenkel. Die Spielleitung beginnt über einen Ritt zu berichten, die Kinder machen die Bewegungen und Aktionen gemäß der Geschichte mit. Die Geschichte des Ausrittes ist beliebig und kann variabel werden. Grundelement ist das „nachgaloppieren“ der Pferdeschritte mit den Handflächen auf den Oberschenkeln. Gut kommen immer scharfe Kurven, steile Berge und hohe Sprünge an.
2. Gruppenpuzzle	
Material für jeden Schüler vier unterschiedlich farbige Zettel (rot, blau, grün, gelb), pro Kleingruppe einen Filzstift, ein Blatt DIN A3 mit den entsprechenden Überschriften, Klebepads Dauer: 25 Minuten	Die Klasse wird in Gruppen mit maximal 5 SchülerInnen eingeteilt. Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch. Die Spielleitung bestimmt die Person der Gruppe, welche zuerst schreibt, danach geht es reihum. <ol style="list-style-type: none">1. Das „Stiftkind“ schreibt auf die roten Zettel die Vornamen aller Gruppenmitglieder. Die Zettel werden anschließend in die Tischmitte gelegt, der Stift an das nächste Kind weiter gegeben.2. Das nächste Kind erfragt von jedem Gruppenmitglied eine Eigenschaft und schreibt diese auf die blauen Zettel. Die Zettel werden anschließend in die Tischmitte gelegt, der Stift an das nächste Kind weiter gegeben.3. In diesem Sinne geht es mit den Kategorien “Wenn ich ein Tier wäre, wäre ich wohl...” und „Später werde ich...” weiter.4. Sind alle Zettel ausgefüllt, wechselt jede Gruppe im Uhrzeigersinn an den nächsten Tisch.

	<p>5. Jeder Tisch erhält ein vorbereitetes DIN A3 Blatt. Nun sollen die vorliegenden Zettel so sortiert werden, dass jedem Namen die jeweilige Eigenschaft, das Tier u.s.w. zugeordnet wird. Ist sich die Gruppe einig, werden die Zettel am Blatt fixiert.</p> <p>6. Die Klasse kommt anschließend im Stuhlkreis zusammen. Jede Gruppe stellt ihr Blatt vor, begründet ihre Entscheidungen. Die Betreffenden äußern sich erst danach und klären eventuell auf.</p>
--	---

<h3>3. A überholt B (Experiment)</h3>	
<p>Material:</p> <p>2 Plüschtiere o.ä. Gegenstände</p> <p>Dauer:</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Alle sitzen im Kreis. Die Kinder werden in der Sitzreihenfolge jeweils abwechselnd dem Schlaf-Sack (Plüschtier A) und Stups (Plüschtier B) zugeordnet. Der Schlaf-Sack (Plüschtier A) darf nur von den ihm zugeordneten Personen im Kreis im Uhrzeigersinn herumgegeben werden, gleiches gilt für den Stups (Plüschtier B). Es darf nicht geworfen werden! Stups und Schlaf-Sack starten an gegenüberliegenden Punkten des Kreises. Die Jagd beginnt!</p> <p>Das Spiel ist gewonnen, wenn die beiden einander begegnen, oder einer von beiden auf die Erde fällt.</p>

4. Briefkasten füllen

Material:

kleine Notizzettel

Dauer:

10 Minuten

Jedes Kind überlegt sich, auf welche Stärke/ gute Eigenschaft es an sich selber besonders stolz ist bzw. die es besonders mag. Diese wird aufgeschrieben oder aufgemalt. Dieser Stärkenzettel können in einem Briefumschlag gesammelt werden oder jeder bewahrt seinen Zettel in der Hosentasche auf um in schlechten Momenten daraus Kraft zu schöpfen.

5. Postkarte an STUPS

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

6. Neugierfragen

Es fiel mir leicht, mich einzuschätzen.

Es fiel mir leicht, andere einzuschätzen.

7. Ordenvergabe

Material:

Orden

Dauer:

5 Minuten

Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.

Die Geschichte der 8. Projekteinheit

Im Wunderland

Willkommen im Wunderland! Die Bewohner des Landes sind nicht gern allein, am liebsten spielen sie miteinander, gehen spazieren oder treffen sich zum gemeinsamen Kochen. → **Spazieren, Verstecken, kochen, allein.**

Neben Elfen und Zauberern wohnt hier auch das unsichtbare Volk. Nun, da ihr von Stups hierher eingeladen wurdet, überreichen wir jedem /jeder von euch einen Stift. Wer kennt einen Zauberspruch? ... Jetzt haben wir die Stifte verzaubert und sind mit ihrer Hilfe in der Lage, das unsichtbare Volk hier in den Raum zu holen. Aber: Das geht nur Stück für Stück! → **Leporellos malen.**

Auch die Wundersamen gibt es im Wunderland. Die Wundersamen sind sehr, sehr menschenscheu. Wenn ein Tourist in ihr Walddorf kommt, verwandeln sie sich augenblicklich, um nicht entdeckt zu werden → **Touristen.**

Eines Tages, flogen sie jedoch auf, weil ein Bewohner in seinem Versteck so heftig niesen musste, dass seine Tarnung auseinanderfiel. Daraufhin hielten die Wundersamen Rat um zu guten Ideen der Tarnung zu kommen. Dabei bedienten sie sich ihrer Wundersalbe. Das Reiben im Gesicht erfrischte den Verstand, belebte die Gehirnzellen und da...! Eine neue Idee war geboren! Man beschloss erneut, sich mit seinem/seiner liebsten Wundersamen zu treffen um die neue Idee sofort umzusetzen → **Wer bin ich?**

Jetzt begegnen sich die Wundersamen und jede/r denkt darüber nach, wie er/sie wohl aussieht. Damit man das nicht vergisst, werden die Wundersamen immer paarweise auf einem Bild festgehalten (fotografiert). Nun öffnen wir den Stups-Spiegel und ihr könnt euch selbst anschauen.

Dann ist es Zeit, das Wunderland zu verlassen und Stups noch eine Postkarte von unseren Erlebnissen zu schreiben.

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

Stups, Zauberstab und Zauberhut liegen in der Kreismitte.

1. Spazieren, Verstecken, kochen, allein...

Material: keines	Zur Musik gehen alle allein durch den Raum. Geht die Musik aus, ruft die Spielleitung eines der folgenden Signalwörter, worauf hin die Kinder sich so schnell wie möglich entsprechend zusammen finden:
Dauer: 10 Minuten	<p><u>Verstecken:</u> Zwei Kinder bilden mit ihren hoch erhobenen Armen eine Höhle, das dritte Kind versteckt sich drin.</p> <p><u>Kochen:</u> Zwei Kinder bilden mit ihren Armen einen symbolischen Kochtopf. Das dritte Kind stellt das Feuer dar, welches unter dem Topf brennt. Das vierte Kind steht als Rührlöffel im Topf.</p> <p><u>Spazieren:</u> Zwei Kinder halten sich an den Händen und gehen gemeinsam durch den Raum.</p> <p>Sind die Gruppierungen entstanden und kein Kind ist übrig, gibt die Spielleitung das Signal „Allein!“ und alle bewegen sich zur Musik wieder durch den Raum.</p>

2. Leporellos malen

Material: 1 viergliedriges Leporello pro Kind aus Papier oder Pappe	Die Gruppe sitzt im Kreis, jedes Kind hat ein Leporello vor sich liegen. Nun gilt es, das unsichtbare Volk sichtbar zu machen. Zuerst malt jedes Kind auf das erste Glied des Leporellos den Kopf des Wesens, so wie es ihn sich vorstellt.
---	---

<p>Dauer:</p> <p>15 Minuten</p>	<p>Dann werden die Leporellos im Uhrzeigersinn weitergegeben. Nun entsteht der Oberkörper, nach dem nächsten Weitergeben die Beine und im letzten Schritt die Füße. Wichtig ist, dass man vor dem Malen das bereits Gezeichnete nicht anschaut, sondern das die Wesen in ihrer Gesamtheit erst nach der Fertigstellung gemeinsam angeschaut werden.</p>
--	---

<p>3. Touristen!</p>	
<p>Material:</p> <p>halb soviel Platzdeckchen wie Kinder (Zeitungspapier oder andere Markierungen tun es notfalls auch)</p> <p>Dauer:</p> <p>5 Minuten, gern auch länger</p>	<p>Die Spielleitung grenzt eine ausreichend große Fläche ab und legt die Deckchen als „Häuser“ auf die Erde.</p> <p>Die Kinder gehen „im Dorf“ spazieren und begrüßen die Bewohner auf unterschiedliche Art (siehe Stundenbeginn).</p> <p>Dann ruft die Spielleitung laut „Touristen!“. Daraufhin müssen die Häuser sofort paarweise besetzt werden. Die Kinder jedes Hauses stellen dann je nach Ansage, Gegenstände dar, bspw.: Tasse und Löffel, Bratwurst und Brötchen, Nadel und Faden...</p> <p>Die Spielleiter gehen als Touristen durch das Dorf und betrachten die Gegenstände. Sobald sie das Dorf verlassen haben, gehen die Kinder wieder im Dorf spazieren und begrüßen sich gegenseitig. Weitere Verwandlungen folgen. Es wird darauf geachtet, dass sich immer neue Paare zusammen finden.</p>

4. Wer bin ich? (Experiment)

<p>Material</p> <p>Gesichtscreme, Babyfeuchttücher (zum abschminken), ausreichend Schminkfarben, Wasserbecher, Pinsel, ruhige Musik, großer Bilderrahmen (wir nehmen einen beklebten Papprahmen)</p> <p>Dauer:</p> <p>40 Minuten</p>	<p>An jedem Schminkplatz steht ein Stuhl, ein Wasserbecher mit Pinsel und Schminkfarben. Jedes Kind findet sich zusammen mit einem Freund dort ein. Die Aufgabe lautet: Schau Dir das Gesicht Deines Partners an und beginne dann, es anzumalen. Wenn möglich, sollte bei dieser Übung nicht gesprochen werden. Der Sitzende sollte sich überraschen lassen, was aus ihm wird. Danach wird gewechselt. Vorher eincremen nicht vergessen!</p> <p>In einer kleinen Fragerunde nach der Malaktion kann jeder berichten: Was denkt ihr, wie ihr ausseht? Wie war es, angemalt zu werden? Wie war es zu malen?</p> <p>Anhand der Reaktionen der anderen, versuchen die Kinder sich ein Bild von sich zu machen. Dann kann sich jeder im Spiegel betrachten.</p> <p>Abschließend werden die Paare fotografiert, wenn möglich in einem großen Rahmen.</p>
--	---

5. Postkarte an STUPS

<p>Material:</p> <p>Karte</p> <p>Dauer:</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.</p>
--	--

6. Neugierfragen

Wie war es für dich, zu schminken?
Wie war es für dich, geschminkt zu werden?

7. Ordensvergabe

Material:

Orden

Dauer:

5 Minuten

Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.

→ Postkarte schreiben, → Neugierfragen, → Ordensvergabe, →uuund tschüß!

Die Geschichte des 9. Projekttages

Erinnerst du dich noch?

Erinnert ihr euch noch daran, wie es dem STUPSkönig nach dem Königtreffen ging? Damals habt ihr ihm eure Stärken aufgeschrieben.

Davon war er so überzeugt, dass ihr neben dem Recht zur Teilnahme am königlichen Pferderennen → **Pferderennen**, auch das Recht erhaltet, ein eigenes Wappen zu besitzen → **Wappen!**

Mit Hilfe der Pinnwand und ausgewählter Materialien lassen wir nun gemeinsam die einzelnen Projekteinheiten noch einmal an uns vorbei ziehen. Im Anschluss daran werden zwei Spiele gewählt, welche die Kinder gerne mit den Eltern am Elternnachmittag spielen wollen. Für die Anleitung der Spiele und die Betreuung der Ausstellungsstände werden verantwortliche Kinder gefunden.

Nachdem wir gemeinsam zurück geschaut haben, kann jeder seine persönlichen Eindrücke loswerden → **4- Ecken- Spiel**.

→ **Postkarte schreiben**, → **Ordenvergabe**, → **uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Pferderennen	
Material: keines	Im Stuhlkreis sitzend legen alle die Handflächen auf die Oberschenkel. Die Spielleitung beginnt über einen Ritt zu berichten, die Kinder machen die Bewegungen und Aktionen gemäß der Geschichte mit.
Dauer: 2 Minuten	

2. Wappen	
Material: Tonkarton DIN A1, Knete, bunte Stifte, Notizblockzettel in zwei unterschiedlichen Farben, Zettel für die Namen	Gemeinsam wird zum Einstieg überlegt, wozu ein Wappen dient und einige beispielhafte Symbole werden erläutert, z.B. mit Hilfe des Stadtwappens. Im Anschluß daran wird das noch leere zukünftige Klassenwappen überreicht und die einzelnen Gestaltungsaufgaben dazu erläutert. Danach gehen die Kleingruppen an die Tische. Auf jedem Tisch liegt Material und noch einmal die Arbeitsaufgabe.
Dauer 25min	

	Nach der Fertigstellung und gemeinsamen Betrachtung des Wappens stellt sich die Klasse so schnell und leise wie möglich zu einem Klassenfoto mit Ihrem Wappen als Mittelpunkt auf.
--	--

3. 4- Ecken- Spiel	
<p>Material:</p> <p>4 vorbereitete große Blätter, farbige Stifte</p> <p>Dauer:</p> <p>20 Minuten</p>	<p>In jeder Raumecke hängt je ein Blatt, welche folgendermaßen vorbereitet sind:</p> <p>Blatt 1: Was hat mir bei STUPS gefallen?</p> <p>Blatt 2: Was hat mir nicht gefallen</p> <p>Blatt 3: Worauf freue ich mich in den Ferien?</p> <p>Blatt 4: Was ich unbedingt noch sagen möchte!(persönliche Notiz an STUPS)</p> <p>Jedes Kind besucht in selbstgewählter Reihenfolge jedes Plakat und dokumentiert seine Eindrücke. Die Spielleitung oder andere Kinder können beim Schreiben unterstützen.</p>

STUPS- PROJEKTTA- GE FÜR DIE KLAS- SEN 3 UND 4

Einführung:

Bevor die Kinder eintreffen, bereitet die Spielleitung den Raum vor. Dazu wird im Raum ein Stuhlkreis gestellt, die Tische können an den Rand geschoben werden (außer man kann sie schon in Vorbereitung auf die Übungen der Stunde entsprechend positionieren und ausstatten).

Beim ersten Treffen mit den Schulklassen versuchen wir so schnell wie möglich thematisch zu arbeiten, da die Kinder meist sehr gespannt sind, was in der Folge geschieht. Dennoch gibt es einige Dinge, die wir den Kindern kurz erklären:

- ✓ Wir stellen unser Projekt und unseren Träger vor, erklären, wo wir zu finden und wie wir zu erreichen sind.
- ✓ Die Spielleitung stellt sich vor, dazu gehört auch Kollege STUPS.
- ✓ Jede Klasse erhält als „Gastgeschenk“ von STUPS eine Pinnwand, die der Sammlung der Postkarten dient. Diese wird überreicht und ihre Funktion erklärt.
- ✓ Regeln (zum Beispiel: ein Ruhezeichen) werden vereinbart.

Die Geschichte der 1. Projekteinheit:

Der Narr des Königs

Jeder König, der etwas auf sich hält, beherbergt an seinem Hofe einen Narren. Auch der König des Stupslandes hat einen: Stups.

Stups lädt euch ein, ins Stupsland zu reisen und das Leben hier kennen zu lernen. Zur Einreise in dieses spannende Land benötigt ihr natürlich einen gültigen Ausweis → **Ausweis gestalten**. Ist die Einreise gelungen und das Land betreten, lernt ihr schnell die liebenswerten Angewohnheiten der Einheimischen kennen. Sie halten Körper und Geist mit Frühsport fit → **Frühsport**, entspannen sich danach → **Entspannung** und mögen es sehr, in einem der vielen Cafes zu sitzen und zu schnattern → **Cafe der Vielfalt**.

Natürlich ist auch dem König die Einreise seiner Gäste nicht verborgen geblieben. Um euch besser kennen zu lernen, schickt er seinen Narr mit einem Stapel Akten los, die ihr Neuankömmlinge ausfüllt und mit Unterschriften bestätigen lasst → **Autogramm jagd**.

Dann ist es Zeit für eure besondere Herausforderung. Heute will Stups testen, ob ihr vertrauenswürdige Hüter des königlichen Schatzes seid → **Gaby, ein Hase!**

Euer erster Ausflug ins Stupsland ist nun vorbei. Zusammen mit Stups berichten wir dem König auf einer Postkarte, was ihr bei eurem Besuch alles erlebt habt.

Dann verabschieden wir uns mit: UUUUUnd Tschüß!

Die Spielfolge

1. Ausweis gestalten	
Material: Buttonmaterial entsprechend der Anzahl der Kinder Farbige Filzstifte	Jedes Kind gestaltet sein persönliches Namensschild, welches neben dem Namen auch verschiedene Symbole enthalten kann (z.B. für das Lieblingshobby, eine besondere Eigenschaft...). Wesentlich ist, dass das Schild am Körper befestigt werden kann, da viele Übungen nicht am Platz durchgeführt werden.
Dauer: 10 Minuten	

STUPS- Tipp: Für die Herstellung der Namensschilder verwenden wir Plastikbuttons mit auswechselbarer Papiereinlage, zu finden beispielsweise unter www.button.de.

2. Frühspport	
Material: keines	Alle stehen im Kreis und heben den rechten Arm. Gleichzeitig drehen sich alle mit dem Oberkörper nach links, die Füße bleiben fest auf dem Boden. Der rechte Arm wird auf die rechte Schulter des linken Nachbarn gelegt, dabei wird laut das Körperteil benannt („Schulter!“). Anschließend wird der Oberkörper zurückgedreht, der Arm kann runter genommen werden. Nun wird der linke Arm gehoben, der Oberkörper wird nach rechts gedreht und der linke Arm auf die linke Schulter des rechten Nachbarn abgelegt und laut „Schulter!“ gerufen. Ist dieser Bewegungsablauf gefestigt, geht es weiter:
Dauer: 10 Minuten	

	<ul style="list-style-type: none"> • Rechter Arm auf die Hüfte des linken Nachbarn („Hüfte!“), linker Arm auf die Hüfte des rechten Nachbarn („Hüfte!“). • Rechter Arm auf das rechte Knie des linken Nachbarn („Knie!“), linker Arm auf das linke Knie des rechten Nachbarn („Knie!“). <p>Ziel ist es, dass alle im Kreis die Bewegungen und die Sprüche zeitgleich ausführen.</p>
--	---

<h3>3. Morgendliche Entspannung</h3>	
<p>Material: keines</p> <p>Dauer: 5 Minuten</p>	<p>Alle Kinder hocken sich hin, der Kopf ist gesenkt, der Oberkörper liegt so nahe wie möglich an den Oberschenkeln an. Wer es schafft kann die Augen schließen. Alle schweigen und konzentrieren sich auf die Stimme des Erzählers. Dieser erzählt eine Geschichte, die die Kinder durch ihre Bewegungen nachvollziehen. Hier ein Beispiel:</p> <p>Stellt euch vor, ihr seid eine Blumenzwiebel in der Erde. Endlich ist es Frühling und die ersten Sonnenstrahlen bringen euch zum Wachsen (die Kinder beginnen sich langsam aufzurichten). Ein kleiner Regenschauer braust über euch hinweg und ihr habt noch mehr Kraft zu wachsen (die Kinder richten sich weiter langsam, Wirbel für Wirbel, auf). Schließlich stoßt ihr durch die Erdoberfläche. Die Sonne scheint und ihr beschließt, euch noch ein Blatt wachsen zu lassen (die Kinder stehen nun und schieben langsam einen Arm in die Höhe). Und dann noch eins. Die Pflanze wächst und gedeiht (alle strecken sich und versuchen mit erhobenen Händen soweit wie möglich nach oben zu kommen.)</p>

4. Cafe der Vielfalt

Material:

Markierungspunkte
(Platzdeckchen oder
flache Sitzkissen)

Dauer:

10 Minuten

Im Raum werden halb so viele Markierungen ausgelegt, wie es Spielteilnehmer gibt. Alle Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Geht die Musik aus, treffen sich immer zwei Kinder auf einem Punkt (jedesmal ein anderes Pärchen). Haben sich alle Kinder aufgeteilt, gibt die Spielleitung von außen das Gesprächsthema vor.

Beispiele für Themen sind:

Erzählt euch, welches euer Lieblingsplatz ist!

Erzählt euch, wo und wann ihr heute eure Hausaufgaben macht!

Schaut eurem Gegenüber in die Augen und sagt ihm, welche Augenfarbe der andere hat!

Erzählt euch,

- was ihr am Allerliebsten mögt!
- was ihr gar nicht leiden mögt!
- was ihr morgens als erstes tut
- was ihr gern zum Frühstück esst
- wo ihr euch am liebsten aufhaltet
- womit ihr am liebsten spielt
- u.s.w. hier kannst du selbst kreativ werden

5. Autogramm jagd

Material:

Arbeitsblatt
Autogramm jagd
Pro Kind einen Stift

Dauer:

Arbeitsblatt selbst
ausfüllen 5 Minuten

Autogramme jagen
10 Minuten

Jedes Kind erhält ein Arbeitsblatt (siehe Arbeitsblatt Autogramm jagd). Nun haben die Kinder Zeit, alle Sätze die in einem Rahmen stehen zu beenden. Im zweiten Schritt machen sich dann alle Kinder auf Autogramm jagd. Sie müssen jemanden finden, der die Sätze wie sie beendet hat oder sie auch so beenden könnte. Die gefundene Person bestätigt dies mit ihrer Unterschrift auf dem Blatt des Suchers. Wesentlich ist jedoch, dass jede Unterschrift pro Blatt nur einmal vorkommen darf.

6. Gaby, ein Hase (Experiment)

Material:

Verschiedene
Plüschtiere und Bälle,
Kurzzeitwecker

Dauer:

5 bis 10 Minuten

Alle Kinder stehen im Kreis. Der Spielleitung nimmt einen Gegenstand und kommentiert laut, was jetzt gemacht wird:

1. Eine Person auswählen, diese ansprechen bzw. rufen und ankündigen, was jetzt geflogen kommt („Justin, ein Ball!“)
2. Erst wenn durch Blickkontakt sichergestellt ist, dass die nächste Person tatsächlich fangbereit ist, wird der Gegenstand vorsichtig zu ihr geworfen.

	<p>3. Nach dem Fangen darf man den Gegenstand auf diese Weise weiterwerfen.</p> <p>Diese Schritte sollen dann auch die SchülerInnen beibehalten. Die restlichen Wurfelemente werden durch den Spielleiter nacheinander in den Kreis gegeben, so dass sich schlussendlich viele Gegenstände im Kreis tummeln.</p> <p>Ziel ist es, die Gegenstände so selten wie möglich runter fallen zu lassen. Der Kurzzeitwecker wird auf 2 Minuten gestellt, jeder Bodenkontakt eines Gegenstands wird gezählt, der Gegenstand bleibt aber im Spiel. Nach Ablauf der Zeit reflektiert die Spielleitung das Spielgeschehen und das Verhalten der Mitspieler (im Zusammenhang mit dem erreichten Ergebnis). Dann kann das Spiel wiederholt werden.</p>
--	---

7. Postkarte an STUPS	
<p>Material:</p> <p>Karte, Stift</p> <p>Dauer:</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Auf eine große Moderations- oder Postkarten werden zusammen mit den Kindern alle Aktivitäten der zurückliegenden Stunde notiert. Auch das Ergebnis des Experiments wird festgehalten. Die Karte wird an einer separaten Pinnwand im Klassenzimmer aufgehängt.</p>

Die STUPSstunde endet damit, dass alle im Kreis stehen und jeder auf seine Knie trommelt. Bei dem gemeinsam gesprochenen „Uuuuuund Tschüß“ werden die Arme dann in die Luft geworfen.

Die Geschichte der 2. Projekteinheit:

Der Einbruch ins STUPS- Büro

Heute morgen, als wir unsere Materialien für die Schule aus dem Büro holen wollten, haben wir einen ganz schönen Schreck bekommen! Unser ganzes Büro war durcheinander gewühlt! Schnell riefen wir die Polizei, damit sie alle Spuren sichern konnte, machten uns dann aber gleich auf den Weg zu euch! Eben hat uns die Polizei einen Koffer vorbeigebracht. Vielleicht bekommen wir zusammen raus, was passiert ist.

Der Sicherheitsbeauftragte des STUPS- Königs, Onkel Anton, hat uns ein paar Tipps gegeben was richtige Detektive alles können müssen, bevor sie einen Auftrag annehmen können!

Zuallererst müssen Detektive schleichen können →**Schleichtraining!** Und natürlich müssen sie mit Adleraugen jedes kleine Detail in ihrer Umgebung wahrnehmen →**Detektivspiel!**

Nach dieser kurzen Grundausbildung wird es Zeit, sich die Beweise aus dem Büro anzuschauen. Am Besten in kleinen Ermittlungsteams → **Spurensuche!**

Mit Hilfe der Bild- und Tonaufnahmen vom Tatort – unserem Hauptbeweismaterial – versuchen wir schließlich, gemeinsam den Fall aufzuklären. Was ist in unserem Büro passiert → **Die Lösung?**

Nach getaner Arbeit und der Bewährung als geprüfter STUPS- Schnüffler gibt es noch eine richtige Ganovenjagd in der bunten Stadt → **Ganovenjagd!**

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Schleichtraining	
Material: keines Dauer: 5 Minuten	Aus dem Anfangssitzkreis wählt die Spielleitung ein Kind aus, welches sich mit geschlossenen Augen mit dem Rücken zur Gruppe in die andere Hälfte des Raumes stellt. Der Rest der Gruppe versucht sich nun im Kreis um das Kind aufzustellen. Dazu müssen sie leise aus dem Sitzkreis rüber in die andere Raumhälfte schleichen. Hört das Kind in der Mitte ein Geräusch, öffnet es die Augen, dreht sich um, und alle müssen in ihrer Bewegung erstarren. Sobald das Kind die Augen wieder geschlossen hat, können alle weiterschleichen.

2. Detektivspiel	
Material: keines Dauer: 10 Minuten	Die Kinder stellen sich gegenüber in zwei Reihen auf. Jeder beobachtet sein Gegenüber ganz genau und versucht sich so viele Details wie möglich zu merken. Auf ein Signal der Spielleitung hin drehen sich alle um und verändern drei Kleinigkeiten an sich. Beim nächsten Signal der Spielleitung drehen sich alle wieder zurück und versuchen an ihrem Gegenüber die Veränderungen festzustellen. Dieser Ablauf kann 2-3 mal wiederholt werden.

3. Spurensuche

Material:

Lösungszettel
Sinnesmaterial für die 4
Stationen

Dauer:

25 Minuten

Die Kinder werden in vier Gruppen eingeteilt, jede Gruppe erhält einen Zettel zum Eintragen der Lösungen und startet an einer anderen Station. Für jede Station gibt es fünf Minuten Zeit, der Stationswechsel geschieht immer für alle Gruppen gleichzeitig.

Geruchsstation: vier durchnummerierte Filmdöschen stehen auf dem Tisch, die jeweils einen mit Duftöl getränkten Wattebausch enthalten (Pfefferminze, Lavendel, Zitrone, Zimt). Die Lösung wird auf das Lösungsblatt eingetragen. Für jeden richtig erkannten Duft gibt es einen Punkt.

Geschmacksstation: vier nummerierte Becher enthalten einmal reines Wasser, einmal Zuckerwasser, einmal Salzwasser und einmal Zitronenwasser. Mit einem Strohhalm bekommt jedes Kind einige Tropfen der jeweiligen Flüssigkeit in den Mund getropft. Hat sich die Gruppe geeinigt was auf dem Lösungszettel notiert wird, gibt es die nächste Geschmacksprobe. Auch hier gilt: für richtiges Schmecken gibt es einen Punkt.

Taststation: durch die Spielleitung wird unter eine Decke eine Zahl aus Sandpapier ausgelegt. Die Gruppe muss ertasten, um welche Zahl es sich handelt. Dann wird eine neue Zahl darunter geschoben. Für jede richtig ertastete Zahl gibt es einen Punkt.

Hörstation: in sechs durchnummerierten, fest verschlossenen, blickdichten Filmdöschen befinden sich verschiedene Lebensmittel (Rosinen, Reis, Nudeln, Zucker, Mehl, Haferflocken).

	<p>Durch das beim Schütteln der Dosen entstehende Geräusch sollen die Kinder herausfinden, in welcher Dose sich welches Lebensmittel befindet (siehe Vorlage). Jede richtige Zuordnung ergibt einen Punkt.</p> <p>Hat jede Gruppe alle Stationen besucht, treffen sich die Schüler im Stuhlkreis wieder. Die Lösungszettel werden kontrolliert und die Punkte zusammengezählt.</p>
--	--

Stups-Tipp: Die Sandpapierzahlen gibt es z.B. unter www.wehrfritz.de , sie können aber auch selbst gebastelt werden.

4. Die Lösung! (Experiment)	
<p>Material:</p> <p>Bildkarten Geräusche- CD CD- Player</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Im Inneren des Sitzkreises werden mehrere Bilder ausgelegt (siehe Vorlage). Das erste Geräusch wird eingespielt. Die Kinder suchen das passende Bild. Das wird solange fortgesetzt, bis die richtigen 6 Bilder gefunden wurden.</p> <p>Die Lösung: STUPSkinder wollten uns eine Freude machen und schlichen heimlich zu uns ins Büro. Sie deckten sie Tisch für uns weil sie Kuchen mitgebracht hatten. Dann warteten sie ungeduldig auf uns aber als keiner von uns kam, schrieben sie uns einen Zettel und verließen etwas verärgert wieder das Büro.</p>

5. Ganovenjagd

Material:

ein großes
Schwungtuch

Dauer:

10 Minuten

Die Klasse kniet um das ausgebreitete Schwungtuch. Ein Ganovenkind kriecht auf allen vieren unter das Schwungtuch. Die übrigen Kinder beginnen, mit dem Tuch große Wellen zu erzeugen. Ein Detektivkind kriecht, ebenfalls auf allen vieren, ohne Schuhe auf das Tuch und versucht, das Ganovenkind zu fangen, was ihm das Ganovenkind natürlich so schwer wie möglich macht. Ist die Jagd beendet, suchen beide Kinder ihre Nachfolger aus.

6. Postkarte an STUPS

Die Spielleitung notiert nach Ansage der Kinder, was wir alles erlebt haben.

7. Neugierfragen

Auf welchen Sinn konntest du dich am meisten verlassen?

Geruchssinn

Tastsinn

Geschmack

Hören

Sehen

8. Ordenvergabe

Material: Orden	Jedes Spurensucherteam kann einem Teammitglied für seine Leistungen in der zurückliegenden Stunde einen Orden verleihen. Bei der Beratung können die Spielleiterinnen den Entscheidungsprozess moderierend unterstützen (Wen wählst du? Warum schlägst du X vor?). Nach der dritten oder vierten Projektstunde gelingt dies den Teams in der Regel allein.
Dauer: 5 Minuten	

Alle kommen im Stehkreis zusammen und verabschieden sich mit „Uuuuund tschüß“.

Geschichte der 3. Projekteinheit:

Wild und verwegen – ein Piratenleben

STUPS möchte heute wie ein richtiger Pirat leben!

Wenn die Piraten sich früh am Morgen aus ihrer Koje rollen, gehen sie zu zuerst an Deck und atmen eine frische Brise Meeresluft ein. Begegnet ihnen ein anderer Pirat wird dieser begrüßt, denn Piraten sind wirklich höfliche Menschen → **Hey. Pirat!**

Nachdem sich alle Piraten den Schlafsand aus den Augen gerieben haben, kann der Tag beginnen. Doch was ist das? Vor uns liegt eine Insel! Aber etwas Entscheidendes fehlt dort! Die Palmen! Zum Glück haben wir Palmensamen an Bord. Da unser Palmensamen sehr geräuschempfindlich ist, schweigen wir bei der Arbeit → **Palme kneten.**

Jetzt wollen die Piraten in See stechen. Richtige Piraten brauchen hierfür noch eine Schatzkarte. Gemeinsam überlegen wir, was alles dazu gehört: Fahrtrouten, Inseln, Ungeheuer, Schätze, Irrwege, Kompass und Bepflanzung, das Meer... → **Gemeinsam eine Schatzkarte zeichnen.**

Wenn die Schatzkarten fertig sind, kann die Schatzsuche beginnen. Alle Piraten gehen auf ihre Piratenschiffe und los geht's → **Die Schatzsuche** beginnt.

Ein langer Piratentag geht zu Ende. Die Piraten wollen sich im Mutterschiff treffen und → **Seemannsgarn spinnen.** Dafür denkt sich jede Crew etwas aus.

Leider können selbst Piratenschiffe nicht jedem Sturm trotzen. Sinkt das Schiff, gilt es, so viele Piraten wie möglich zu retten und keinen im Wasser zu lassen → **Das sinkende Schiff.**

→ **Postkarte schreiben, → Neugierfragen, → Ordenvergabe, → uuund tschüß!**

Die Spielfolge

Die Kreismitte ist mit Muscheln, einem Fischernetz, einer Flaschenpost etc. dekoriert, STUPS trägt Augenklappe und Piratentuch. Im Hintergrund läuft Karibik- Musik.

1. Hey, Pirat!	
Material: keines	Zwei Teamerinnen laufen kurz durch den Kreis und wenn sie aufeinander treffen, sagen sie zueinander: <i>„Hey Pirat, du siehst verwegen aus!“</i> (mit dem Zeigefinger aufeinander zeigen)
Dauer: 5 Minuten	<i>„Hol mal deinen Enterhaken raus!“</i> (mit dem Zeigefinger einen Haken andeuten) <i>„Enterhaken schütteln, schütteln, schütteln, schütteln“</i> (die Zeigefingerhaken beider Spieler ineinander hängen und schütteln) <i>„...und am Holzbein rütteln, rütteln, rütteln, rütteln“</i> (aneinander vorbei nach unten beugen und am Bein rütteln) <i>„...und dann weiterhinken, hinken, hinken, hinken“</i> (wie der Text es sagt) <i>„...und dem nächsten winken, winken, winken, winken!“</i> (jeder geht auf ein anderes Kind zu) Der Spruch beginnt nun von vorne, mit neuem Partner. Dieses System wird so lange fortgesetzt bis alle Kinder im Kreis sind und sich möglichst viele Kinder gegenseitig begrüßt haben. Der Partner muss jedes mal wechseln

2. Palme kneten

Material:

eine dicke Stange
Knete pro Paar,
Knetunterlagen

Dauer:

15 Minuten

Die Kinder setzen sich immer zu zweit zusammen. Jedes Team erhält eine Unterlage und ein Stück Knete. Daraus soll ohne Worte eine Palme geknetet werden. **Jeder darf nur eine Hand benutzen, die Schreibhand bleibt während des gesamten Spiels auf dem Rücken.**

Sind alle Palmen fertig und in der Kreismitte zu einer Insel zusammengestellt, kann jedes Team erzählen, wie es seine Gruppenarbeit empfunden hat, wer für welche Teile verantwortlich war usw. Nach Möglichkeit kann die Spielleitung auch ihre Eindrücke zur Arbeitsweise der Teams einbringen.

3. Gemeinsam eine Schatzkarte zeichnen

Material:

A3- Blätter
Filzstifte in den
Grundfarben für jede
Gruppe

Dauer:

Gruppeneinteilung
5 Minuten
Schatzkarte zeichnen
10 Minuten
Auswertung
10 Minuten
insgesamt ca.30min.

Im Raum verteilt stehen vier Tische, auf jedem liegt die Abbildung eines Schiffes, ein A3- Blatt und bunte Filzstifte.

Die Kinder sitzen zu Beginn noch im Kreis. Jedes Kind zieht nun eine Bordkarte.

Die Piraten treffen sich dann entsprechend der Abbildung auf der Bordkarte auf ihren jeweiligen „Schiff“ (am Tisch).

Dann geht's los. Jede Gruppe malt gemeinsam an einer Karte, jedoch ist immer nur ein Gruppenmitglied an der Reihe, malt ein Detail und dann ist das nächste Kind dran.

Im Idealfall beobachtet die Spielleitung die Arbeit der Gruppen, um im Anschluss eine Rückmeldung geben zu können.

Nach getaner Arbeit treffen sich alle Piraten im Mutterschiff wieder. Die Kinder setzen sich schiffswise in den Sitzkreis zurück, die Schatzkarten kommen in die Kreismitte.

	Jede Gruppe kann erzählen, was es bei ihnen zu sehen gibt und wie die Zusammenarbeit war. Die Spielleitung ergänzt dies durch ihre eigenen Beobachtungen.
--	---

4. Die Schatzsuche beginnt	
<p>Material:</p> <p>Kärtchen mit Suchaufträgen (siehe Anhang)</p> <p>Dauer:</p> <p>Schätze suchen 10 Minuten Schätze präsentieren 10 Minuten</p>	<p>Von der Spielleitung erhält jedes Schiff eine Suchaufgabe, die jede Gruppe durch gemeinsames Suchen lösen soll. Ist ein entsprechender Gegenstand im Raum gefunden, wird er ins Boot gelegt. Den neuen Suchauftrag gibt es jedoch erst, wenn alle Gruppenmitglieder des jeweiligen Schiffes vollständig wieder an Bord sind.</p> <p>Haben alle Teams ihre Schätze gefunden, kann jede Gruppe kurz zeigen, was sie gefunden hat.</p>

5. Seemannsgarn spinnen	
<p>Material:</p> <p>keines</p> <p>Dauer:</p> <p>20 Minuten</p>	<p>Jede Gruppe soll eine kurze Geschichte erfinden, in der die soeben gefundenen Sachen vorkommen. Wie kamen die Sachen in die Kiste? Wer könnte sie reingetan haben? Auf welcher Insel wurden sie gefunden? Wichtig ist: Jedes Kind sagt mindestens einen Satz!</p> <p>Sind alle Gruppen fertig, treffen sich alle im Sitzkreis und jede Gruppe erzählt ihre Geschichte.</p>

6. Das alte Schiff sinkt! Jeder rettet jeden! (Experiment)

Material:

Stühle, Musik

Dauer:

10 Minuten

Die Klasse läuft zur Musik um das Schiff (die Stühle). Bei Musikstopp versucht die gesamte Klasse auf dem Schiff (den Stühlen) Platz zu finden. Nach jeder Runde sinkt das Schiff etwas mehr (wird mindestens ein Stuhl entfernt).

Ziel der Klasse ist es, sich einander so zu helfen und sich auf so wenige Stühle wie möglich zu retten.

7. Postkarte an STUPS

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Die Spielleitung notiert nach Ansage der Kinder, was wir alles erlebt haben.

8. Neugierfragen

Hast du heute anderen Piraten geholfen?

Hat dir ein anderer Pirat geholfen?

Möchtest du gerne öfter in Gruppen arbeiten (oder lieber alleine)?

9. Ordenvergabe

Material: Orden	Jede Schiffscrew wählt einen Piraten ihrer Mannschaft aus, welcher sich für seine Leistungen in dieser Stunde einen Orden verdient hat.
Dauer: 5 Minuten	Der Fokus liegt hier auf der Zusammenarbeit in der Gruppe, Rücksichtnahme, dem Respektieren anderer Ideen und der freundlichen Kommunikation der eigenen Ansichten.

Auch Piraten verabschieden sich mit einem schwungvollen „Uuuuund Tschüß“

Die Geschichte der 4. Projekteinheit:

Die Stadt der Gefühle

Heute haben wir einen Paketschein im Briefkasten gehabt, der allerdings an eure Klasse adressiert ist. Damit könnt ihr euch euer Paket von STUPS bei der STUPSpost abholen! Der Weg zur Poststelle ist allerdings mit zahlreichen Überraschungen gespickt →**Raumlauf**.

Zurück im Kreis, kann ein mutiges Kind das Paket vorsichtig öffnen. Enthalten ist unter anderem ein Brief, in STUPS berichtet, dass er gestern sehr traurig war, aber sich dafür sehr auf den nächsten Tag freut. Wenn ihr mögt, erzählt doch mal, in welcher Situation ihr schon einmal traurig bzw. fröhlich wart.

Danach könnt ihr das Paket weiter auspacken. STUPS hat noch einen kleinen Gefühlstest beigelegt →**Gefühlstest!**

Derartig gewappnet können wir eigentlich einmal die Stadt der Gefühle besichtigen, sie liegt im Norden des STUPSlandes. Allerdings werden wir am Stadttor nochmals auf die Probe gestellt →**Am Stadttor**. In der Stadt der Gefühle gibt es viele interessante Häuser zu besichtigen →**Die Gefühlshäuser** und auch die abendliche Beschäftigung der Einwohner solltet ihr nicht verpassen →**Wer lacht, der fliegt**.

→ **Postkarte schreiben**, →**Neugierfragen**, →**Ordenvergabe**, →**uuund tschüß!**

Die Spielfolge

In der Kreismitte liegt die DIN A4-Kopie eines Paketscheines.

1. Raumlaut	
Material: keines	Die Kinder bewegen sich leise durch den Raum. Die Spielleitung gibt nach einem kurzen Klatschsignal verschiedene Anweisungen, wie die Kinder sich fortbewegen sollen, wie zum Beispiel: <ul style="list-style-type: none">- In Zeitlupe (vorwärts und rückwärts)- Wie Hundertjährige- Als ob 100 Mücken sie umschwirren- Barfuß über spitze Steine- Auf Honig- Auf einer heißen Unterlage
Dauer: 10 Minuten	

An der imaginären Poststelle angekommen, kann der Schein gegen das Paket getauscht und mit in den Sitzkreis genommen werden.

2. Gefühlstest	
Material: Verschiedene Geräusche, CD-Player, verschiedene Massagematerialien, einzelne Erzählsituationen	Zu Beginn sitzen die Kinder im Kreis, jeder dreht sich nach außen, legt den Kopf bequem auf die Stuhllehne und versucht, die Augen zu schließen. Im Wechsel werden von der Spielleitung Geräusche abgespielt oder eine Situation geschildert. Nach jeder Sequenz werden die Kinder befragt, ob das Geräusch oder das Erzählte, von ihnen als angenehm oder unangenehm empfunden wurde. Die Spielleitung notiert diese Rückmeldungen. Im Anschluss daran wird jedes zweite Kind durch die Spielleitung angetippt und stellt sich hinter das sitzende Kind rechts neben ihm.
Dauer: 15 Minuten	

	<p>Die Sitzenden bleiben in der Ruheposition, die Stehenden erhalten einen Gegenstand (Feder/ Schwamm/ Pinsel/ Magnet etc.) mit dem sie dem Partner sanft über den Nacken streichen.</p> <p>Währenddessen läuft ruhige Musik. Die Spielleitung unterbricht die Musik, befragt die Massierten nach ihrem Empfinden und notiert dies. Dann erhalten die stehenden Kinder einen neuen Gegenstand. Nach dem dritten Massagegerät tauschen sitzendes und stehendes Kind die Position</p> <p>In der anschließenden Reflektion wird deutlich, dass der gleiche „Input“ von jedem unterschiedlich wahrgenommen wird und teilweise sehr gegensätzliche Emotionen und Reaktionen hervorruft.</p>
--	--

<h3>3. Am Stadttor</h3>	
<p>Material:</p> <p>Schwungtuch, kleine Karten mit Gefühlen</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Die Klasse wird zweigeteilt, jede Kleingruppe stellt sich auf eine Seite des Fallschirms.</p> <p>Eine Gruppe bekommt eine Gefühlskärtchen. Das dort beschriebene Gefühl wird durch die Kinder ausschließlich körpersprachlich dargestellt. Hat jedes Kind eine Körperhaltung für sich gefunden, geht das Stadttor auf. Die andere Gruppe muss nun das dargestellte Gefühl benennen.</p> <p>Dann ist die andere Gruppe an der Reihe. Im Spielverlauf kann das Schwungtuch auch oben gehalten werden und die ratende Gruppe muss anhand der Geräusche, welche die darstellende Gruppe von sich gibt, das gesuchte Gefühl erraten.</p> <p>Fazit: Gefühle kann man nicht nur sehen, sondern auch hören.</p>

4. Die Gefühlshäuser

Material: Kleine Kärtchen, auf denen in Wort in Bild jeweils ein Gefühl dargestellt ist	Nach der Rückkehr vom Stadttor findet jedes Kind eine verdeckte Gefühlskarte auf seinem Stuhl. Alle setzen sich und schauen sich ihre Karten an, ohne jemandem zu verraten, welches Gefühl dort draufsteht. Die Spielleitung beginnt, gemäß des auf ihrer Karte vorgegebenen Gefühls, durch das Innere des Kreises zu laufen (z.B. laufen wie jemand der traurig ist, der sich stark fühlt, der fröhlich ist ...usw.) Nach kurzer Zeit stellt sie sich vor ein Kind und klopft pantomimisch an die imaginäre Haustür. Das angesprochene Kind erhebt sich, öffnet die Tür und übernimmt dann das dargestellte Gefühl der klopfenden Person. Das Kind geht nun mit dem Gefühl seiner Karte weiter durch die Stadt und sucht sich eine neue Haustür. Das freigewordene Haus wird vom Klopfen besetzt.
Dauer: 10 Minuten	

5. Wer lacht, der fliegt...(Experiment)

Material: keines	Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, ganz dicht Schulter an Schulter. Auf das Startsignal hin heben alle ihre Köpfe, keiner darf zu Boden, keiner an die Decke gucken, es herrscht Schweigen. Man darf sich im Kreis umschaun, aber nicht lachen. Wer lacht, muss den Kreis verlassen, die verbliebenen Spieler rutschen zusammen, um die entstandene Lücke zu schließen. Die schon Außenstehenden können versuchen, den Innenkreis mittels Witzen, Fratzen etc. zum Lachen zu bringen. Das Betreten des Kreises und Körperkontakt ist dabei allerdings nicht erlaubt.
Dauer: 2 Minuten	Wer übrig bleibt, ist der Gewinner dieses Spiels.

6. Postkarte an STUPS

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

7. Neugierfragen

Material:

Symbole/charakteristische Gegenstände für jedes Spiel

Dauer:

5 Minuten

Zur Erinnerung wird der Weg, den die Kinder genommen haben symbolisch auf dem Boden nachgelegt, jedes Spiel wird durch einen charakteristischen Gegenstand oder ein Symbol dargestellt.

Auf die Frage:-Wann ging es dir heute am besten?-können sich dann alle Kinder an ihrer Lieblingsstelle positionieren.

8. Ordenvergabe

Material Orden	Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreises schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.
Dauer 5 Minuten	

Dann verabschieden wir uns voneinander mit einem fröhlichen „Uuuund Tschüß“!

Die Geschichte der 5. Projekteinheit:

Im Astronautencamp

Wir befinden uns heute im Vorbereitungscamp für Astronauten. Eine der ersten Übungen, die Astronauten lernen, ist das Funken. →**Funkerspiel**

Als Astronaut fliegt man ja weit weg und lernt die unterschiedlichsten Planeten kennen. Auf einem beispielsweise darf man nicht „Ja“ und nicht „Nein“ sagen. Das müssen wir natürlich üben. →**Nicht „Ja“ nicht „Nein“**

Astronauten sollten sich unheimlich viele Dinge genau merken können, dafür hat Stups folgenden Test entwickelt. →**Außenbordarbeiten**

Und wenn der Funkkontakt mal unterbrochen ist? Astronauten können sich auch ohne Sprache verständigen. →**Begegnung im Weltall**

Nun stellt euch vor, es ist genau umgekehrt, jemandem aus eurer Crew ist etwas passiert, aber leider gibt es eine Bildunterbrechung. Ihr könnt nur Verstärkung holen, indem ihr ganz genau beschreibt, wer zu euch kommen soll. →**Bildstörung**

Jetzt sind alle wieder vereint und nun soll der Beweis erbracht werden, wie gut ihr zusammenarbeiten könnt. →**Brummen**

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Funkerspiel	
Material: Keines	Die Gruppe wird zweigeteilt, jede Kleingruppe bildet einen Kreis für sich.
Dauer: 5 Minuten	Die Kinder können sitzen oder stehen. Die Hände werden mit der Handfläche nach oben mit leicht angewinkelten Armen seitlich vom Körper gehalten. Die linke Hand wird <u>unter</u> die rechte Hand des linken Nachbarn geschoben, die rechte Hand wird <u>auf</u> die linke Hand des rechten Nachbarn gelegt. Ein (vorher bestimmtes) Kind gibt den Startimpuls, indem es mit seiner rechten Hand leicht auf die rechte Hand seines linken Nachbarn klatscht. Dieser gibt dem Impuls ebenso weiter. Ist der Impuls wieder beim Startkind angekommen ruft es laut „STOP“. Die schnellere Gruppe erhält einen Punkt, eine neue Runde beginnt. Entweder werden 3 oder 5 Runden gespielt.

2. Nicht „JA“ , nicht „NEIN“ sagen	
Material: Je 5 Bordkarten pro Kind	Die Gruppe wird zweigeteilt (bzw. bleibt zweigeteilt vom vorhergehenden Spiel). Ein Team stellt sich mit <u>Blick nach außen</u> im Kreis auf. Die Mitglieder des anderen Teams ordnen sich nun jeweils einem Kind des Innenkreises zu und stellen sich diesem gegenüber.
Dauer: 15 Minuten	Die Kinder des Innenkreises erhalten je 5 Bordkarten mit schwarzen Raketen, die Kinder des Außenkreises Bordkarten mit weißen Raketen.

	<p>Mit Spielstart beginnen die Partner, sich gegenseitig Fragen zu stellen. Der Partner muss diese ehrlich beantworten, darf aber nicht „JA“ oder „NEIN“ sagen. Geschieht dies doch, erhält der Fragende eine Bordkarte von seinem Gegenüber.</p> <p>Nach kurzer Zeit rutscht auf ein Signal hin der Außenkreis um eine Person weiter, die Fragezeit beginnt erneut.</p> <p>Am Ende des Spiels zählen Innen- und Außenkreis aus, wie viele Bordkarten sie gemeinsam erobern konnten, es zählt das Gruppenergebnis.</p> <p>Die Spiellänge kann beliebig variiert werden.</p>
--	---

<h3>3. Außenbordarbeiten</h3>	
<p>Material:</p> <p>Bildvorlage, große Zeichenblätter, Filzstifte</p> <p>Dauer:</p> <p>20 Minuten</p>	<p>Es werden Kleingruppen mit 3- 5 Kindern gebildet. Jedes Team einigt sich auf ein Gruppenmitglied, welches den Raum verlässt.</p> <p>Dann bekommen die im Raum verbliebenen Kinder ein Bild gezeigt.</p> <p>Jede Kleingruppe muss versuchen, sich dieses Bild so genau und detailliert wie möglich einzuprägen.</p> <p>Nach ungefähr 2 Minuten wird die Bildvorlage verdeckt, die Gruppen gehen an ihre Arbeitstische und verschränken ihre Hände für die restliche Spielzeit hinter dem Rücken.</p> <p>Die fehlenden Gruppenmitglieder werden wieder in den Raum geholt, gehen zu ihren Gruppen und versuchen anhand der Beschreibungen und Anweisungen ihrer Gruppe das ihnen unbekannte Bild zu zeichnen.</p> <p>In der Auswertung dieses Spiels wird sehr oft anhand der entstandenen Bilder deutlich, wie die Gruppe miteinander kommuniziert hat. Die Malenden sollten die Möglichkeit erhalten zu schildern, wie es ihnen während des Malens erging.</p>

4. Begegnung im Weltall

Material:

Keines

Dauer:

10 Minuten

Die Gruppe wird zweigeteilt, jede Kleingruppe geht in eine möglichst weit auseinander liegende Ecke des Raumes.

Dort erhält jedes Team eine Satzgruppe, die es pantomimisch umsetzen soll. Dabei kommt es darauf an, dass nicht jeder für sich die Bewegungen macht, sondern, dass die Gruppe gleichzeitig „mit ihrem Körper spricht“.

Nach einer kurzen Vorbereitungszeit stellen sich die Gruppen einander gegenüber auf.

Eine Gruppe beginnt ihre Satzgruppe zu präsentieren, die andere Gruppe deutet die Darstellung.

Dann ist die andere Gruppe dran.

5. Die CREW geht durch die Schleuse

Material:

Schwungtuch

Dauer:

10 Minuten

Die Gruppen stehen einander gegenüber.

Das Schwungtuch wird hoch gehalten.

Jetzt wählt jede Gruppe eine Person aus, die sich mit dem Rücken zum Tuch hockt.

Das Tuch wird runter gelassen.

Jede Gruppe hat die Aufgabe, dem eigenen Gruppenmitglied zu erklären/beschreiben, wer hinter ihm hockt. Wer zuerst den richtigen Namen nennt, darf das andere Gruppenmitglied auf die eigene Seite mitnehmen.

Welche Gruppe hat die meisten Mitglieder zu sich geholt? Wie ging es denen, die gehockt haben?

6. Brummen (Experiment)

Material: Keines	Ein Mitglied der Gruppe verlässt den Raum. Die verbleibenden Gruppenmitglieder einigen sich auf eine Aktion (sich auf einen bestimmten Stuhl setzen, einen Ball prellen, mit der Kreide an die Tafel malen...), die das Kind vor der Tür nach dem Betreten des Raumes machen soll.
Dauer: 10 Minuten	Betritt das Kind den Raum, versuchen die anderen, es durch Brummen zu dirigieren. Analog zu Topfschlagen, wo mit „HEISS“ oder „KALT“ dirigiert wird, bedeutet lautes Brummen, dass man ziemlich nah dran ist, bei leisem Brummen hat man wohl den falschen Weg eingeschlagen. Manchmal braucht ein Kind etwas Unterstützung. Dann kann man darauf hinweisen, dass das Kind Angebote machen soll.

7. Postkarte an STUPS

Material: Karte	Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.
Dauer: 5 Minuten	

8. Neugierfragen	
<p>Material: keines</p> <p>Dauer: 5 Minuten</p>	<p>Ich konnte mich heute besonders gut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit Worten ausdrücken • Mit Händen/ Gesten ausdrücken
9. Ordenvergabe	
<p>Material: Orden</p> <p>Dauer: 5 Minuten</p>	<p>Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.</p>

Dann verabschieden wir uns voneinander mit einem fröhlichen „Uuuuund Tschüß“!

Die Geschichte der 6. Projekteinheit:

Der Start ins All

Nachdem wir lange Zeit im Vorbereitungscamp verbracht haben, ist es an der Zeit, ins All zu starten. Sollten wir grünen, roten oder anderen Männchen und BewohnerInnen des Alls begegnen, sind wir als Freunde unterwegs und mit Gastgeschenken gewappnet. Die sind wichtig, es ist aber nicht so einfach an sie zu gelangen. → **Gastgeschenke mitnehmen**

Ein kleines Hindernis gibt es noch, der Kapitän hat noch keinen Raumanzug! Also ran an das Material und schnell einen Anzug geschneidert! → **Raumanzug entwerfen**

Manchmal begegnet man im All auch BewohnerInnen, die nicht friedlich gesonnen sind. Da wir aber nicht auf Krieg aus sind, versuchen wir, ihnen durch Tarnung auszuweichen. → **Raumschiffarnung**

Wer solch tolle Anzüge kreieren kann, der sollte auch unbedingt auch sein Raumschiff selber bauen. Aus diesem Grund hat uns das Wissenschaftszentrum Material zur Verfügung gestellt, mit der Bitte, alles zu verbauen, damit die Weltraumfähigkeit getestet werden kann. → **ein Raumschiff entsteht**

→ **Postkarte schreiben, → Neugierfragen, → Ordenvergabe, → uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Gastgeschenke mitnehmen	
<p>Material:</p> <p>verschiedene Figuren je nach Gruppengröße, Stoffstreifen zum Augen verbinden</p> <p>Dauer:</p> <p>10 Minuten</p>	<p>Die Gruppe wird geviertelt. Jede Gruppe hat den Auftrag, bestimmte Figuren zu holen, die am anderen Ende des Raumes auf einem Tisch ausliegen. Dazu läuft jeweils eine Person pro Gruppe <u>mit verbundenen Augen</u> durch einen Parcours auf den Tisch zu.</p> <p>Ein anderes Gruppenmitglied kann den Läufer dirigierend begleiten. Dort liegen die Figuren. Es dürfen nur die eigenen Teile mitgenommen werden.</p>

2. Raumanzug entwerfen	
<p>Material:</p> <p>vier Stapel mit alten Zeitungen Kreppklebeband eine Schere pro Gruppe Kurzzeitwecker</p> <p>Dauer:</p> <p>15 Minuten</p>	<p>Jede Gruppe hat den Auftrag, aus den Materialien einen Raumanzug für den Kapitän zu entwerfen. Und ihm anzuziehen.</p> <p>Die verschiedenen Modelle und die Funktionen der Details an den Anzügen, werden anschließend der Großgruppe vorgestellt.</p>

3. Raumschiffarnung

Material: Eine Isomatte pro Gruppe	Eine Gruppe von maximal 5 Kindern steigt in ein Raumschiff (auf eine Isomatte). Das Schiff muss gewendet werden, ohne dass ein Gruppenmitglied es verlässt oder das All berührt. Die Kinder sollen sich gegenseitig helfen und halten, abstimmen und koordinieren.
Dauer: 10 Minuten	

4. Ein Raumschiff entsteht (Experiment)

Material: für jede Gruppe einen kleinen Beutel mit Bastelmaterialien, Schere, Leim, Klebestreifen	Die Kinder bilden Gruppen (max.5 Kinder). Die Aufgabe besteht darin, dass ein weltraumfähiges Gefährt hergestellt werden muss. Die Gruppe muss einen Namen dafür finden und das ganze Material aus dem Wissenschaftszentrum muss verbaut sein (außer Klebestreifen, Schere, Leim). Die Kinder werden von der Spielleitung beobachtet um das Gruppengeschehen im Anschluss reflektieren zu können.
Dauer: 30 Minuten	

5. Postkarte an STUPS

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

6. Neugierfragen

Ich habe heute mit allen freundlich geredet.
Ich habe heute den anderen aufmerksam zugehört.
Ich habe heute jemandem geholfen.

7. Ordenvergabe

Material:

Orden

Dauer:

5 Minuten

Jedes Bastelteam entscheidet sich für ein Gruppenmitglied, das sich einen Orden verdient hat.

Dann verabschieden wir uns voneinander mit einem fröhlichen „Juuuund Tschüß“!

Die Geschichte der 7. Projekteinheit:

Das Drei-Königs-Treffen

Letzte Woche trafen sich der Stups-, der Stips- und der Staps-König zu einem gemeinsamen Nachmittag. Um auf die Stips-Burg zu kommen, holte der Stups-König sein Pferd aus dem Stall und ritt los. →**Pferderennen**

Auf der Burg angekommen, ließ man sich Kaffee und Kuchen recht gut schmecken, kam ins Plaudern und der Stups-König staunte nicht schlecht, als der Stips-König begann, ganz stolz von seinem Volk zu erzählen und was besonders die Kinder dort schon alles können. Auch der Staps-König konnte über die Kinder seines Volkes nur Gutes erzählen. Einzig der Stups-König schwieg betreten. Bedrückt ritt er nach Hause →**Pferderennen**.

Sofort gab er Stups den Auftrag durch's Land zu reisen und nicht eher wiederzukommen bis er ganz viel über sein Volk und besonders die Kinder herausgefunden hatte. →**Gruppenpuzzle**

Nach dieser umfangreichen Aufgabe war Stups müde geworden und wollte gern ein wenig im Schlafsack ausruhen, doch die beiden liebten es, sich ein wenig zu necken. →**A überholt B**

STUPS hatte eine tolle Idee, wie er dem König die Stärken seines Volkes präsentieren könnte! Denn ein jeder König besaß in seiner Residenz ein großes Wappen, nur dem STUPS König fehlte es noch. →**Wappen erstellen**

→ **Postkarte schreiben, →Neugierfragen, →Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Pferderennen	
Material: keines	Im Stuhlkreis sitzend legen alle die Handflächen auf die Oberschenkel. Die Spielleitung beginnt über einen Ritt zu berichten, die Kinder machen die Bewegungen und Aktionen gemäß der Geschichte mit.
Dauer: 2 Minuten	Die Geschichte des Ausrittes ist beliebig und kann variabel werden. Grundelement ist das „nachgaloppieren“ der Pferdeschritte mit den Handflächen auf den Oberschenkeln. Gut kommen immer scharfe Kurven, steile Berge und hohe Sprünge an.

2. Gruppenpuzzle	
Material: für jeden Schüler vier unterschiedlich farbige Zettel (rot, blau, grün, gelb), pro Kleingruppe einen Filzstift, ein Blatt DIN A3 mit den entsprechenden Überschriften, Klebepads	Die Klasse wird in Gruppen mit maximal 5 SchülerInnen eingeteilt. Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch. Die Spielleitung bestimmt die Person der Gruppe, welche zuerst schreibt, danach geht es reihum. 7. Das „Stiftkind“ schreibt auf die roten Zettel die Vornamen aller Gruppenmitglieder. Die Zettel werden anschließend in die Tischmitte gelegt, der Stift an das nächste Kind weiter gegeben. 8. Das nächste Kind erfragt von jedem Gruppenmitglied eine Eigenschaft und schreibt diese auf die blauen Zettel. Die Zettel werden anschließend in die Tischmitte gelegt, der Stift an das nächste Kind weiter gegeben. 9. In diesem Sinne geht es mit den Kategorien “Wenn ich ein Tier wäre, wäre ich wohl...” und „Später werde ich...” weiter.
Dauer: 25 Minuten	

	<p>10. Sind alle Zettel ausgefüllt, wechselt jede Gruppe im Uhrzeigersinn an den nächsten Tisch.</p> <p>11. Jeder Tisch erhält ein vorbereitetes DIN A3 Blatt. Nun sollen die vorliegenden Zettel so sortiert werden, dass jedem Namen die jeweilige Eigenschaft, das Tier u.s.w. zugeordnet wird. Ist sich die Gruppe einig, werden die Zettel am Blatt fixiert.</p> <p>12. Die Klasse kommt anschließend im Stuhlkreis zusammen. Jede Gruppe stellt ihr Blatt vor, begründet ihre Entscheidungen. Die Betreffenden äußern sich erst danach und klären eventuell auf.</p>
--	--

<h3>3. A überholt B (Experiment)</h3>	
<p>Material:</p> <p>2 Plüschtiere o.ä. Gegenstände</p> <p>Dauer:</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Alle sitzen im Kreis.</p> <p>Die Kinder werden in der Sitzreihenfolge jeweils abwechselnd STUPS und dem Sack zugeordnet.</p> <p>Stups darf nur von den ihm zugeordneten Personen im Kreis im Uhrzeigersinn herumgegeben werden, gleiches gilt für den Sack. Es darf nicht geworfen werden!</p> <p>Stups und der Sack starten an gegenüberliegenden Punkten des Kreises. Die Jagd beginnt!</p> <p>Das Spiel ist gewonnen, wenn Stups den Sack überholt oder wenn einer von beiden herunterfällt.</p>

4. Wappen

Material:

Tonkarton DIN A1,
Knete, bunte Stifte,
Notizblockzettel in zwei
unterschiedlichen
Farben, Zettel für die
Namen

Dauer:

25min

Gemeinsam wird zum Einstieg überlegt, wozu ein Wappen dient und einige beispielhafte Symbole werden erläutert, z.B. mit Hilfe des Stadtwappens.

Im Anschluss daran wird das noch leere zukünftige Klassenwappen überreicht und die einzelnen Gestaltungsaufgaben dazu erläutert.

Danach gehen die Kleingruppen an die Tische. Auf jedem Tisch liegt Material und noch einmal die Arbeitsaufgabe.

Tisch 1: Schreibe auf, warum du ein guter Freund/
eine gute Freundin bist!

Tisch 2: Male auf, was du besonders gut kannst!

Tisch 3: Gestalte einen Zettel mit deinem Namen!

Tisch 4: Knete eine Symbol für dich!

Nach der Fertigstellung und gemeinsamen Betrachtung des Wappens stellt sich die Klasse so schnell und leise wie möglich zu einem Klassenfoto mit Ihrem Wappen als Mittelpunkt auf.

5. Postkarte an STUPS

Material:

Karte

Dauer:

5 Minuten

Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.

6. Neugierfragen

Es fiel mir leicht, mich einzuschätzen.

Es fiel mir leicht, andere einzuschätzen.

7. Ordenvergabe

Material:

Orden

Dauer:

5 Minuten

Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.

Dann verabschieden wir uns voneinander mit einem fröhlichen „Uuuuund Tschüß“!

Die Geschichte der 8. Projekteinheit

Auf Weltreise

Aus dem All schauen wir auf die Erde hinab und orientieren uns erst einmal. Wie heißen eigentlich die Kontinente? Wo sind wir gerade? Wer war schon einmal in einem anderen Land? → **Wo kommst Du her? Wo warst Du schon?**

Stups hat während der Reise um die Welt verschiedene Begrüßungsformen gesammelt. Welche gefällt euch am besten? → **Hallo und Guten Tag**

In seiner Leidenschaft hat Stups von den verschiedenen Kontinenten Kleinigkeiten mitgebracht, um sie in einem Museum zu präsentieren. Doch leider sind die Gegenstände durch den Transport durcheinander geraten. Darum brauchen wir jetzt dringend eure Hilfe → **Museum der Kontinente**

Von einer ganz besonderen Gegend, die Stups bereist hat, müssen wir euch unbedingt erzählen: die Insel der Wundersamen. Die Wundersamen sind sehr, sehr menschenfeindlich. Wenn ein Tourist in ihr Walddorf kommt, verwandeln sie sich augenblicklich, um nicht entdeckt zu werden. → **Touristen**

Eines Tages, flogen sie jedoch auf, weil ein Bewohner in seinem Versteck so heftig niesen musste, dass seine Tarnung auseinanderfiel. Daraufhin hielten die Wundersamen Rat um zu guten Ideen der Tarnung zu kommen. Dabei bedienten sie sich ihrer Wundersalbe. Das Reiben im Gesicht erfrischte den Verstand, belebte die Gehirnzellen und da...! Eine neue Idee war geboren! Man beschloss erneut, sich mit seinem/seiner liebsten Wundersamen zu treffen um die neue Idee sofort umzusetzen. → **Wer bin ich?**

Jetzt begegnen sich die Wundersamen und jede/r denkt darüber nach, wie er/sie wohl aussieht. Damit man das nicht vergisst, werden die Wundersamen immer paarweise auf einem Bild festgehalten (fotografiert). Nun öffnen wir den Stups-Spiegel und ihr könnt euch selbst anschauen.

Es ist an der Zeit, in den Klassenraum zurück zu kehren.

→ **Postkarte schreiben, → Neugierfragen, → Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

1. Wo kommt ihr her?

Wo kommen Deine Eltern her?

Wo ward ihr schon im Urlaub? Was hast du mitgebracht?

Material:

Weltkarte (Meine erste Weltkarte; Schlaufuchs; Gondrom Verlag GmbH)

ausreichend Muggelsteine oder Spielfiguren (mind. 1 pro Kind)

Dauer:

10-15 Minuten

Alle sitzen im Kreis, die Weltkarte liegt in der Kreismitte. Je nach kulturellem Hintergrund der Klasse, entscheidet sich die Spielleitung für eine der o.a. Fragen. Die Kinder setzen dann entsprechend Figuren oder Steine auf die Orte, zu denen sie einen Bezug entsprechend der Frage haben.

Vielleicht kann auch ein Kind ein Wort oder eine Redewendung (Begrüßung) in einer anderen Sprache.

2. Hallo und Guten Tag!

Material:

Keines

Dauer: 5 Minuten

In der Gruppe werden Begrüßungsformeln aus anderen Ländern gesammelt und vorgestellt, zum Beispiel:

- Handreichen (Mitteleuropa)
- Umarmung und Küsse (Russland)
- Wangenküsse (Frankreich)
- verbeugen mit gefalteten Händen auf der Brust (Indien)
- dezente Verbeugung (Japan)
- den Kopf auf die rechte Schulter, drei Schläge auf den Rücken (Lateinamerika).

Beim anschließenden Gang durch den Raum wird jede Person, der man begegnet, entsprechend der Ansage der Spielleitung begrüßt.

3. Das Museum der Kontinente

Material:

entsprechend der Gruppengröße ausreichend Karten von jedem Kontinent

ca. 5 typ. Gegenstände pro Kontinent

neutrale Tischtücher

Tischkarten auf denen der Kontinent noch einmal abgebildet ist

Dauer:

40 Minuten

Jedes Kind zieht eine Karte mit dem Bild eines Kontinents. Kinder mit der gleichen Karte bilden eine Gruppe.

Jede Gruppe orientiert sich anhand der Weltkarte, wo der entsprechende Kontinent liegt.

Es sind 5 Tische vorbereitet, die mit einem Kontinent gekennzeichnet sind und auf denen verschiedene Gegenstände liegen.

Die Kleingruppen gehen an den entsprechenden Tisch und erkunden zunächst die dort liegenden Gegenstände.

Sie sollen überlegen:

Was ist das?

Wozu kann man es benutzen?

Gehört es auf diesen Kontinent?

Wenn nicht, wo könnte es hingehören?

Ist die Gruppe der Meinung, der Gegenstand gehört woanders hin, geht ein Vertreter des Tisches an einen anderen Tisch und versucht, den Gegenstand gegen einen kontinenttypischen einzutauschen.

Wichtig: der Focus dieser Übung liegt vor allem im Austausch der Kinder und im Umgang miteinander und dient dazu, sie mit verschiedenen Gegenständen vertraut zu machen und ihre Neugierde zu wecken.

Meint jede Gruppe, die für ihren Kontinent typischen Gegenstände auf dem Tisch zu haben, werden diese präsentiert. Die Klasse wird befragt, ob sie ebenfalls der Meinung ist, dass der Gegenstand am richtigen Ort liegt. Gegenstände die nicht auf diesen Kontinent gehören, werden zunächst in der Mitte gesammelt und dann dem jeweiligen Kontinent zugeordnet. Die Kinder erfahren, wozu der Gegenstand dient.

4. Touristen!

Material:

halb soviel
Platzdeckchen wie
Kinder (Zeitungspapier
oder andere
Markierungen tun es
notfalls auch)

Dauer:

5 Minuten, gern auch
länger

Die Spielleitung grenzt eine ausreichend große Fläche ab und legt die Deckchen als „Häuser“ auf die Erde.
Die Kinder gehen „im Dorf“ spazieren und begrüßen die Bewohner auf unterschiedliche Art (siehe Stundenbeginn).
Dann ruft die Spielleitung laut „Touristen!“ . Daraufhin müssen die Häuser sofort paarweise besetzt werden. Die Kinder jedes Hauses stellen dann je nach Ansage, Gegenstände dar, bspw.: Tasse und Löffel, Bratwurst und Brötchen, Nadel und Faden...
Die Spielleiter gehen als Touristen durch das Dorf und betrachten die Gegenstände. Sobald sie das Dorf verlassen haben, gehen die Kinder wieder im Dorf spazieren und begrüßen sich gegenseitig. Weitere Verwandlungen folgen. Es wird darauf geachtet, dass sich immer neue Paare zusammen finden.

5. Wer bin ich? (Experiment)

Material:

Gesichtscreme,
Babyfeuchttücher
(zum abschminken),
ausreichend
Schminkfarben,
Wasserbecher, Pinsel,
ruhige Musik, großer
Bilderrahmen (wir
nehmen einen
beklebten
Papprahmen)

An jedem Schminkplatz steht ein Stuhl, ein Wasserbecher mit Pinsel und Schminkfarben. Jedes Kind findet sich zusammen mit einem Freund dort ein. Die Aufgabe lautet: Schau Dir das Gesicht Deines Partners an und beginne dann, es anzumalen. Wenn möglich, sollte bei dieser Übung nicht gesprochen werden. Der Sitzende sollte sich überraschen lassen, was aus ihm wird. Danach wird gewechselt.

<p>Dauer:</p> <p>40 Minuten</p>	<p>In einer kleinen Fragerunde nach der Malaktion kann jeder berichten: Was denkt ihr, wie ihr aussieht? Wie war es, angemalt zu werden? Wie war es zu malen?</p> <p>Anhand der Reaktionen der anderen, versuchen die Kinder sich ein Bild von sich zu machen. Dann kann sich jeder im Spiegel betrachten.</p> <p>Abschließend werden die Paare fotografiert, wenn möglich in einem großen Rahmen.</p>
--	--

<p>6. Postkarte an STUPS</p>	
<p>Material:</p> <p>Karte</p> <p>Dauer:</p> <p>5 Minuten</p>	<p>Wer sich an eine Übung der heutigen Einheit erinnern kann, darf sie jetzt dem/ der PostkartenschreiberIn diktieren.</p>

<p>7. Neugierfragen</p>	
	<p>Wie war es für dich, zu schminken?</p> <p>Wie war es für dich, geschminkt zu werden?</p>

<p>8. Ordenvergabe</p>	
<p>Material:</p> <p>Orden</p> <p>Dauer: 5 Minuten</p>	<p>Die Klasse wird durch „Zerteilen“ des Sitzkreis schnell in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe kann zwei Orden an Kinder der anderen Gruppe vergeben.</p>

Dann verabschieden wir uns voneinander mit einem fröhlichen „Juuuund Tschüß“!

Die Geschichte des 9. Projekttages

Erinnerst du dich noch?

Mit Hilfe der Pinnwand und ausgewählter Materialien lassen wir gemeinsam die einzelnen Projekteinheiten noch einmal an uns vorbei ziehen. Im Anschluss daran werden zwei Spiele gewählt, welche die Kinder gerne mit den Eltern am Elternnachmittag spielen wollen. Für die Anleitung der Spiele und die Betreuung der Ausstellungsstände werden verantwortliche Kinder gefunden.

Nachdem wir gemeinsam zurück geschaut haben, kann jeder seine persönlichen Eindrücke loswerden → **4- Ecken- Spiel**.

→ **Postkarte schreiben, → Ordenvergabe, →uuund tschüß!**

Die Spielfolge

4- Ecken- Spiel	
Material: 4 vorbereitete große Blätter, farbige Stifte	<p>In jeder Raumecke hängt je ein Blatt, welche folgendermaßen vorbereitet sind:</p> <p>Blatt 1: Was hat dir bei STUPS gefallen?</p> <p>Blatt 2: Was hat mir nicht gefallen</p> <p>Blatt 3: Worauf freue ich mich in den Ferien?</p> <p>Blatt 4: Was ich unbedingt noch sagen möchte!(persönliche Notiz an STUPS)</p> <p>Jedes Kind besucht in selbstgewählter Reihenfolge jedes Plakat und dokumentiert seine Eindrücke. Die Spielleitung oder andere Kinder können beim Schreiben unterstützen.</p>

Zum Abschluss bleibt Zeit, um die Lieblingsspiele der Klasse noch einmal durchzuführen oder sich bei den Experimenten noch einmal zu steigern!

Literaturempfehlungen

- Akin, Terri (2000). Gefühle spielen immer mit- Mit Emotionen klarkommen. Mülheim an der Ruhr.
- Akin, Terri (2000). Selbstvertrauen und soziale Kompetenzen- Übungen, Aktivitäten und Spiele für Kids ab 10. Mülheim an der Ruhr.
- Baer, Ulrich (2004). 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Seelze
- Bany- Winters, Lisa (2000). Theater- Spiel- Training. Mülheim an der Ruhr.
- Bauer, Karen; Rosa, Drew (2008). Ohne Arbeitsblatt geht's auch!. Mülheim an der Ruhr.
- Berens, Norbert; Koob, Marguerite (2000). So bin ich. Arbeitsmaterialien mit Kopiervorlagen. Donauwörth 1.Auflage.
- Biermann, Ingrid (2008). Spiele zur Wahrnehmungsförderung. Freiburg 13.Auflage.
- Bläsius, Jutta (2007). 3 Minuten Bewegung. München 2.Auflage.
- Bohnsteht, Antje; Hille, Astrid; Schäfer, Dina (2005). So bin ich. Einmalig, selbstbewusst und stark. Band 1. Freiburg 3.Auflage.
- Broich, Josef (1999). Rollenspiel- Praxis. Köln
- Dießmar, Helmar (1997). Gruppendynamische Übungen & Spiele. Ein Praxisbuch für Aus- und Weiterbildung sowie Supervision. Paderborn.
- Dörger, Dagmar; Kunde, Gaby; Oberländer, Anja (2008). Unsere Klasse ist ein Team. Unterrichtsmaterialien zum sozialen Lernen mit thematischen Übungen und Spielen für die Sekundarstufe I. Donauwörth 2.Auflage.
- Duden, Thomas; Jefferys- Duden, Karin (2001). Konflikte spielend lösen. Lernspiele für die Streitschlichtung. Weinheim.
- Faller, Kurt (1998). Mediation in der pädagogischen Arbeit. Mülheim an der Ruhr.
- Faller, Kurt; Kerntke, Wilfried; Wackmann, Maria (1996). Konflikte selber ösen. Mediation für Schule und Jugendarbeit. Mülheim an der Ruhr.

- Fritz, Jürgen (1991). Mainzer Spielkartei. Mainz
- Gilbert- Scherer, Petra; Grix, Bernadette; Lixfeld, Renate; Scheffler-Konrat, Renate (2007). Die hat aber angefangen. Konflikte im Grundschulalltag fair und nachhaltig lösen. Mülheim an der Ruhr.
- Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter (1996). Kooperative Abendteuerspiele. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze.
- Grau, Michael; Klingauf, Wolfgang (1998). Theater- Werkstatt. München 2. Auflage.
- Großmann, Christina (1996). Projekt: Soziales Lernen. Ein Praxisbuch für den Schulalltag. Mülheim an der Ruhr.
- Gudjons, Herbert (1995). Spielbuch Interaktionserziehung. Schriften zur Beratung und Therapie im Raum der Schule und Erziehung. Band 1. Bad Heilbrunn 6. überarbeitete Auflage.
- Hagedorn, Ortrud (1996). Konfliktlotsen. Leipzig.
- Hechenberger, Alois; Michaelis, Bill; O´Connell, John M. (2001). Bewegte Spiele für die Gruppe- neue Spiele für Jung und Alt, für kleine und große Gruppe, für Drinnen und Draußen. Münster.
- Hurrelmann, Klaus (2001). Einführung in die Sozialisationstheorie. Über den Zusammenhang von Sozialstruktur und Persönlichkeit. Weinheim.
- Jeffereys- Duden, Karin (2000). Konfliktlösung und Streitschlichtung. Das Sekundarstufen- Programm. Beltz.
- Jeffereys, Karin (1998). Ein Streitschlichterprogramm für Schülerinnen und Schüler der Grundschule und Erprobungsstufe. Soest.
- Jenisch, Jakob (1991). Szenische Spielfindung. Köln.
- Klare, Jean; van Swaaij, Louise (2000). Atlas der Erlebniswelten. Frankfurt am Main.
- Kraus, Hans-Georg (2002). Wir machen Theater. 6 Zeit und Streitstücke zu aktuellen Jugendthemen. Mülheim an der Ruhr.
- Lecher, Doris (2004). Gewalt? Halt!. Schaffhausen 3.Auflage.
- Leiß, Margit; Kaeding, Peer (1997). Peer- Mediation an Schulen. Hamburg.

- Lubig- Fohsel, Evelin (2006). Interkulturelles Lernen. 3./4. Schuljahr. Kopievorlagen und Materialien. Berlin.
- Neuber, Nils (2000). Kreative Bewegungserziehung- Bewegungstheater. Aachen.
- Orlick, Terry (2007). Zusammen spielen- nicht gegeneinander. 150 kooperative Spiele für Kinder. Mühlheim an der Ruhr.
- Petermann, Franz et al. (1999). Sozialtraining in der Schule. Weinheim.
- Petillon, Hanns (2007). 1000 Spiele für die Grundschule. Von Adlerauge bis Zauberbaum. Weinheim und Basel 3. überarbeitete Auflage.
- Portmann, Rosemarie (2001). Spiele zum Umgang mit Aggressionen. München.
- Portmann, Rosemarie (2001). Spiele, die stark machen. München.
- Reichling, Ursula; Wolters, Dorothee (1994). Hallo, wie geht es dir?. Gefühle ausdrücken lernen. Merk- und Sprachspiele, Pantomimen und Rollenspiele. Mühlheim an der Ruhr.
- Riegel, Enja (2004). Schule kann gelingen! Wie unsere Kinder wirklich fürs Leben lernen. Frankfurt am Main.
- Rosar, Rainer J. (1995). Spieleketten im Kindergarten. Saarbrücken 2.Auflage.
- Ruge, Klaus; Preuß, Carola (2003). Geräusche hören- erkennen- imitieren. Mühlheim an der Ruhr.
- Schilling, Diana (2000). Miteinander klarkommen- Toleranz, Respekt und Kooperation trainieren. Mühlheim an der Ruhr.
- Schilling, Dianne (2000). Soziales Lernen in der Grundschule. 50 Übungen, Aktivitäten und Spiele. Mühlheim an der Ruhr.
- Schilling, Diemut (2005). Das bin ich! Bildnerisches Gestalten mit Kindern. Mühlheim an der Ruhr.
- Schneider, Sylvia (2002). Das Stark- mach Buch. Freiburg.
- Stamer-Brandt, Petra (2003). Spielzeit. Wut-weg-Spiele. München.
- Thiessen, Peter (1997). Freche Spiele- Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Weinheim und Basel.

- Vlcek, Radim (1997). Workshop Improvisationstheater. München.
- Vopel, Klaus W. (1994). Anwärmspiele. Salzhausen 5.Auflage.
- Walker, Jamie (1995). Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Sekundarstufe I. Frankfurt am Main.
- Walker, Jamie(1995). Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Grundschule. Grundlagen und didaktisches Konzept. Spiele und Übungen für die Klassen 1-4. Berlin.
- Walter, Gisela (1999). Ich und die anderen. Kinder werden selbstbewusst und tolerant. Spiele, Lieder und Aktionen für das Leben in der Gemeinschaft. Band 4. Freiburg.
- Walter, Gisela (1997). Ich. Kinder werden selbstbewusst und tolerant. Spiele, Lieder, Bastelsachen zur Förderung und Entwicklung des sozialen Verhaltens. Band 1. Freiburg 4.Auflage.
- Walter, Gisela (1998). Ich und meine Freunde. Kinder werden selbstbewusst und tolerant. Spiele, Lieder und Erlebnisse zur Förderung des sozialen Verhaltens in der Kindergruppe. Freiburg 2.Auflage.
- Walter, Gisela (1999). Ich und meine Familie. Kinder werden selbstbewusst und tolerant. Spiele, Lieder und Erfahrungen für das Zusammenleben der Generationen. Band 3. Freiburg.

Empfehlungen für Spielesammlungen im Internet

- www.spieledatenbank.de
(Von Jan P. Puchelt)
- www.unterhaltungsspiele.com
(Von Salomon Alvarenga)
- www.spielboerse.ch
(Spielesammlung von der Schweizer Vereins Spielbörse)
- www.spielekiste.de
(Von E. Matthias Hänsel)
- www.grafikdruck.com/kjg/games
(von KJG Bildechingen)
- www.teachsam.de
(Von teach sam- Lehren und Lernen online)
- www.fundus-jugenddarbeit.de
(Von der kirchlichen Jugendarbeit Würzburg)
- www.felsenkirche-oberstein.de/spielekartei/
(von der Evangelischen Kirchengemeinde Oberstein)
- www.praxis-jugendarbeit.de
(Von CVJM Magstadt e.V.)
- www.spielefuerviele.de
(Von Joy Kirchoff und Sven Oppermann)
- www.gew-sportkommission.de
(Vertrauens- und Kooperationsspiele)
- www.abendteuerprojekt.de
(Spiele für Erlebnispädagogik)

→ www.jungschar.com

(Von den Jungschar-Verbänden)

→ www.gruppenspiele-hits.de

(Von Hans Hirling)

→ www.gruppenleiterleitfaden.de

(von des deutschen Jugendherbergswerkes)

→ www.familie.de

(von Freiburger Zeitschriften- und Buchverlages Family Media GmbH & Co. KG.)