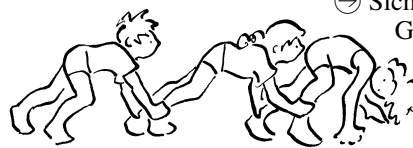


4.1 Miteinander geht's besser

Kooperative Spiele können bewusst als soziales Lernen inszeniert werden. Kooperative Sequenzen sollen regelmässig mit Sequenzen des Gegeneinanders gewechselt werden.

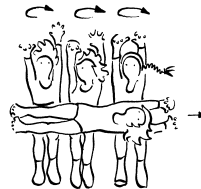
Wenn alle helfen,
schaffen wir es!

Lebewesen - Puzzle: Alle arbeiten zusammen, um aus verschiedenen Körperteilen ein neu erfundenes Lebewesen zu kreieren. Jedes Kind wird zu einem Körperteil des neuen Lebewesens. Die Kinder versuchen gemeinsam, ein ganzes Lebewesen zu bilden. Das Lebewesen versucht sich zu bewegen.



⇒ Sich in den Dienst eines Ganzen stellen. Gruppengrösse langsam steigern.

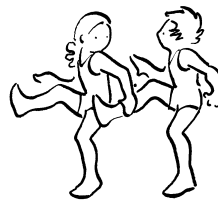
Baumstamm rollen: Die ganze Klasse ausser drei bis vier Kindern legt sich auf den Boden. Ein Kind darf nun auf diesen «Teppich» liegen. Es wird weitertransportiert, indem sich die anderen Kinder ganz langsam um die Längsachse rollen. Die Kindergärtnerin betreut die rollenden Baumstämme.



⇒ Miteinander-Füreinander

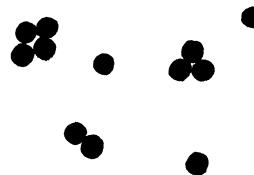
Tatzelwurm: Eine Kolonne besteht aus 3-4 Kindern. Jedes hält sein linkes Bein nach vorn. Das vordere Kind fasst dieses Bein. So versuchen alle, eine Strecke zu hüpfen.

- Zuerst nur zu zweit üben.
- Auch mit dem anderen Bein.
- Bein auch nach hinten geben



⇒ Miteinander-Füreinander

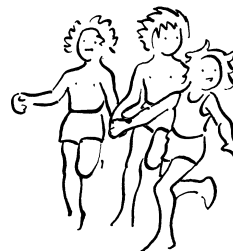
Klebriges Popcorn: Die Kinder «poppen», springen oder hüpfen durch die Halle wie einzelne Popkörner, die nach andern klebrigen Popkörnern suchen. Treffen sich zwei, kleben sie zusammen und poppen gemeinsam umher, kleben mit anderen Popkörnern zusammen, bis sie schliesslich zu einem riesigen Popkornball werden.



⇒ Miteinander-Füreinander

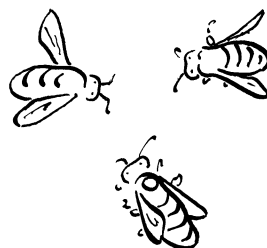
Tintenfisch: Beliebige viele Kinder bewegen sich im Raum. Eines beginnt mit Fangen. Hat es jemanden erwischt, so geben sich beide die Hände und fangen zu zweit weiter. Ein drittes gefangenes Kind hält sich nun mit einer Hand dort, wo sich die beiden anderen Fänger die Hand geben. Auch alle anderen Kinder, die gefangen werden, schliessen sich an den Tentakeln des Tintenfisches an. Das letzte Kind, das übrig bleibt, beginnt wieder von vorne.

- 2 Kinder beginnen mit Fangen (2 Tintenfische!).



⇒ Miteinander-Gegeneinander

Alle Bienen fliegen: Die Kinder bilden Paare und wählen eine Bienenkönigin. Die Königin gibt verschiedene Anweisungen, z.B.: «Haltet euch an den Händen fest! Hakt euch ein!» usw. Auf den Ruf: «Alle Bienen fliegen!» laufen die Bienenpaare auseinander und suchen sich einen neuen Bienen-Partner. Die Königin versucht, eine allein fliegende Biene zu berühren. Gelingt dies, bilden beide ein neues Paar. Neue Königin wird die Biene, die keine Partnerin gefunden hat.



⇒ Miteinander-Gegeneinander