

## Mitspielen und dazugehören



Hintergrundinfor-  
mationen für die  
Lehrkraft

In Integrationsklassen\* treffen Kinder aus vielen verschiedenen Herkunftsländern mit unterschiedlichen Sprachen und unterschiedlichem kulturellen Hintergrund aufeinander. Häufig kommen im Laufe des Schuljahres neue Kinder dazu, andere verlassen die Klasse. Für alle Beteiligten stellt das eine Herausforderung dar. Spiele bieten hier vielfältige Möglichkeiten, Gemeinsamkeiten zu erleben und ein Zusammengehörigkeitsgefühl aufzubauen. Sie fördern und fordern zahlreiche Kompetenzen, die den Kindern auch den Spracherwerb erleichtern (siehe auch Hintergrundinformationen für die Lehrkraft „Spiele – mehr als unterhaltsame Elemente im Unterricht“):

Spiele bedeuten Spaß und Nervenkitzel und motivieren zum Mitmachen. An einfachen Spielen können Kinder teilnehmen, ohne die Sprache und die Regeln zu verstehen. Sie imitieren die anderen Kinder und profitieren so von deren Können. Auch Sprache erlernt sich leichter mit Spaß und Nervenkitzel, mit einem Ziel vor Augen, mit Regeln, mit Strategien, durch Imitation anderer und vor allem – indem man lernt, mit Misserfolgen umzugehen und trotzdem weiterzumachen.

Es gehört zum Grundverständnis der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV), Kinder unabhängig von ihrer Herkunft und ihren individuellen Lernvoraussetzungen zu fördern. Unterrichtsmaterialien wie diese sollen dazu beitragen, zugewanderte Kinder leichter zu integrieren und die Klassengemeinschaft in Integrationsklassen zu stärken. Dies kommt nicht nur den zugewanderten Kindern, sondern auch den Lehrkräften zugute: Schließlich leistet eine gelungene Integration einen wichtigen Beitrag zur psychischen Gesundheit aller Beteiligten.

### \* Der Begriff „Integrationsklasse“

Die Bezeichnung „Integrationsklasse“ steht in diesen Unterrichtsmaterialien stellvertretend für die regional unterschiedlichen Bezeichnungen wie Willkommens-, Intensiv-, Übergangs-, Vorbereitungs-, Basis-, Sprachlern- oder Spezialklasse, Deutsch-als-Zweitsprache-Klasse (kurz: DaZ-Klasse) sowie zahlreiche weitere Wortschöpfungen.

Diese Unterrichtsmaterialien eignen sich für den Unterricht in Integrationsklassen der Grundschule. Sie wurden insbesondere für Lehrkräfte konzipiert, die noch wenig vertraut mit dem Unterricht in solchen Klassen sind.



Siehe auch  
Unterrichtsmate-  
rialien „Rituale in  
Integrationsklas-  
sen“, [www.dguv.de/lug](http://www.dguv.de/lug), Webcode:  
[lug1002062](http://lug1002062)

Die vorgestellten Spiele markieren jeweils den Anfang, den Verlauf und das Ende einer Stunde, eines Tages, einer Woche oder eines ganzen Aufenthalts in der Integrationsklasse. Bei regelmäßigem Einsatz der Spiele haben sie eine starke Strukturierungsfunktion, da sie den Unterricht in Phasen oder Sequenzen teilen und den Kindern einen hohen Wiedererkennungswert bieten. Damit schließen sich die aktuellen Materialien direkt an die Unterrichtsmaterialien „Rituale in Integrationsklassen“ an.

Die Spiele sind für den Unterricht im Klassenraum angelegt, sie kommen meist ohne große organisatorische Vorbereitung aus. Ein Zeichen oder der Name des Spiels genügt in der Regel, damit sich eine Eigendynamik entwickeln kann und die Kinder das Spiel selbst zum Laufen bringen.

### Vorbereitung

Damit Spiele zu Selbstläufern werden, müssen sie sorgfältig vorgestellt und eingeübt werden. In den Integrationsklassen gibt es auch unter den Kindern immer „Profis“, die die Spiele erklären und vormachen können, und Neue, die davon profitieren.

### Einstieg

#### Kennenlernspiele

Die hier vorgestellten Kennenlernspiele können gut zu Beginn des Schultages oder am Anfang einer Unterrichtsstunde gespielt werden.

Ein beliebtes Spiel, bei dem sich die Gruppe kennenlernt, ist **„Ball zuwerfen“**. Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Ein Kind wirft einem anderen den Ball zu und nennt dabei seinen Namen und eine Eigenschaft, zum Beispiel „die schnelle Sara“. Das fangende Kind wiederholt das und fügt ein Adjektiv und den eigenen Namen an. Im Laufe des Spiels wird die Wortkette immer länger, es müssen immer neue Adjektive gewählt werden. Wer sich nicht erinnert, scheidet aus. Sie als Lehrkraft sollten hier darauf achten, dass nicht immer die gleichen Kinder ausscheiden, damit es nicht zu unnötiger Frustration kommt.



Bildkarten „Heute bin ich“, <https://bit.ly/2CnpDp6>

Für das Spiel müssen grundlegende Sprachkenntnisse vorhanden sein (Niveau A1, Wortfelder Adjektive + Verben). Bei Kindern mit niedrigerem Sprachniveau kann mit Bildkarten gearbeitet werden, zu den Adjektiven zum Beispiel mit Bildkarten „Heute bin ich“ von Mies van Hout im arcari verlag, siehe <https://bit.ly/2CnpDp6>.

Wenn die Kinder schon besser deutsch sprechen, kann das Spiel mit Verben erweitert werden: „Ich heiße Maria und esse gerne Pizza“, das nächste Kind „Maria isst gerne Pizza, ich heiße Sofia und spiele gerne Fußball“ und so weiter. Anstelle des Balls kann auch ein Wollknäuel geworfen werden, sodass der Wollfaden immer weiter abgewickelt wird. So entsteht ein Netz, das anschließend rückwärts wieder aufgewickelt werden kann. Damit wird sichergestellt, dass jedes Kind an die Reihe kommt.

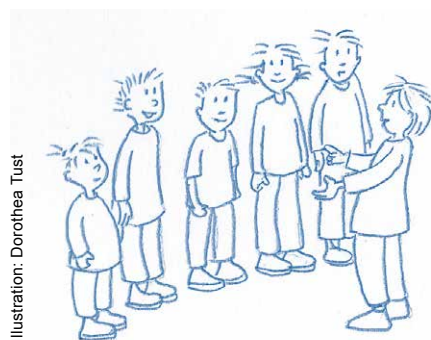


Illustration: Dorothea Tust

Bei dem Kennenlernspiel **„Stell dich auf“** erhalten die Kinder Aufträge, wie sie sich in einer Reihe zu sortieren haben: zum Beispiel nach der Größe, nach dem Geburtsdatum, nach der Schuh- oder Handgröße, nach der Geschwisterzahl oder nach der Lieblingsfarbe (von hell zu dunkel). Um den Auftrag umsetzen zu können, müssen die Kinder sich absprechen und einigen. Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass einige Kinder besser Deutsch können und ein wenig die Führungsrolle übernehmen. So werden sprachlich schwächere und zurückhaltende Kinder integriert, denn jedes Kind muss am Ende in der Reihe stehen. Bei diesem Spiel ist jedes einzelne Kind Teil eines Ganzen. Die Kinder nehmen sich als Klassengemeinschaft wahr und lernen sich besser kennen. Anstelle der Lehrkraft kann auch ein Kind oder es können zwei Kinder die Aufträge erteilen und überprüfen.



## Arbeitsblatt 1

Bei dem Spiel „**Wortpaare**“ lernen sich die Kinder besser mit ihren Vorlieben und Eigenschaften kennen. Spielerisch festigen sie dabei außerdem ihren Wortschatz: Für dieses Spiel brauchen Sie Wortpaarkarten (siehe Arbeitsblatt 1) und einen Ball. Die Kinder finden sich in einem Stuhlkreis zusammen. Jedes Kind erhält ein Wortpaar. Die Lehrkraft wirft einem Kind den Ball zu und dieses erzählt nun, welchen der beiden Begriffe auf seiner Wortpaarkarte es lieber mag, und begründet seine Wahl (z. B. „Ich mag den Winter lieber, weil ich dann im Schnee spielen kann.“). Dann wirft es den Ball zum nächsten Kind, das nun selbst an der Reihe ist. Wenn alle Kinder ihr Gegensatzpaar besprochen haben, gibt es eine Rückrunde: Jetzt wirft ein Kind den Ball zu einem anderen und muss dieses mit seinem Gegensatzpaar vorstellen (z. B. wirft Dennis den Ball zu Lena und sagt: „Das ist Lena. Sie mag den Winter, weil sie dann im Schnee spielen kann.“)

Anstelle des Balls kann auch hier wieder ein Wollfaden mit einem Wollknäuel geworfen werden, damit jedes Kind an die Reihe kommt. Das entstehende Netz kann anschließend rückwärts wieder aufgewickelt werden.



## Arbeitsblatt 2

Voraussetzung für das Spiel ist, dass die Gegenstände und Verben auf den Wortpaarkarten bekannt sind (Sprachniveau A2). Wenn die Kinder schon besser schreiben können, können sie ihre Begründung auch aufschreiben (siehe Arbeitsblatt 2 „Sachen, die ich mag ...“) und sich eigene Wortpaare ausdenken.

## Verlauf

## Bewegungsspiele



Illustration: Dorothea Tust

Das Spiel „**Ballwettbewerb**“ steigert das Zusammengehörigkeitsgefühl. Es kommt ohne besondere Sprachkenntnisse aus. Bei dem Spiel stehen jeweils zwei Gruppen in einer Reihe nebeneinander. Jede Gruppe muss nach Ansage der Lehrkraft (oder eines Kindes) den Ball auf unterschiedliche Weise von einem Gruppenende zum anderen transportieren: zum Beispiel durch die Beine, über den Kopf, um den Körper herum oder von Stirn zu Stirn. Die schnellste Gruppe gewinnt. Einzelkämpfer und -kämpferinnen

haben hier schlechte Karten, das Spiel kann nur gemeinsam funktionieren. Es fördert das Körpergefühl sowie die Auge-Hand-Koordination und erfordert zudem Konzentration.



## Arbeitsblatt 3

Auch für das Spiel „**Erde, Wasser, Luft**“ wird Konzentration benötigt. Zudem fördert es eine kontrollierte, zielgerichtete Bewegung. Die Kinder müssen aufeinander achten, damit sie sich nicht wehtun: Für das Spiel verteilen sie sich zunächst im Klassenraum. Die Lehrkraft oder ein Kind liest von Arbeitsblatt 3 „Erde, Wasser, Luft“ Begriffe mit Tieren oder Gegenständen vor, die sich normalerweise eindeutig entweder auf dem Boden, in der Luft oder im Wasser befinden, zum Beispiel Flugzeug – Luft, Fisch – Wasser, Baum – Erde. Jedem dieser drei Bereiche sind bestimmte Bewegungen zugeteilt, zum Beispiel:

- **Erde:** auf dem Boden kauern und den Kopf zwischen die Knie nehmen
- **Luft:** auf der Stelle hüpfen
- **Wasser:** mit Schwimmbewegungen durch den Raum gehen

Wer bei der Nennung eines Begriffs die falsche Bewegung macht, bekommt einen Strich an der Tafel. Wer die wenigsten Striche hat, hat gewonnen. Für dieses Spiel sollte der Wortschatz „Tiere“ bzw. „Fahr- oder Flugzeuge“ bekannt sein.

### Ruhigere Spiele

Bei dem Spiel „**Was ist anders?**“ nehmen die Kinder sich bewusst wahr, jedes einzelne zählt und fühlt sich als Teil der Klassengemeinschaft. Zunächst sitzen alle Kinder im Kreis und betrachten sich noch einmal genau. Ein Kind wird dann aus dem Klassenraum hinausgeschickt. Ist das Kind vor der Tür, tauschen zwei andere Kinder ein Kleidungsstück (z. B. Halstuch, Hausschuhe, Pulli) oder ein Accessoire (z. B. Haarreif, Haarspange, Uhr). Dann wird das Kind wieder hereingeholt und soll herausfinden, wer etwas getauscht hat, und die Veränderung benennen: „X und Y haben ... getauscht.“ Findet es nicht heraus, was verändert wurde, dürfen Tipps gegeben werden: Die Kinder, die etwas getauscht haben, stehen auf oder es wird auf ein Kleidungsstück oder Accessoire gezeigt und dann muss herausgefunden werden, bei welchen Kindern der Tausch stattgefunden hat.

Bei einer einfacheren Variante werden zwei Kinder hinausgeschickt, die sich beim Raten absprechen können und so nicht alleine vor der Gruppe stehen.

Das Spiel ist sowohl für Kinder geeignet, die noch gar keine Deutschkenntnisse besitzen, als auch für Fortgeschrittene. Die Körperwahrnehmung hilft besonders traumatisierten Kindern, weil ihr Blick wieder auf die Wahrnehmung des eigenen Körpers gelenkt wird. Die Kinder nehmen sich bewusst wahr, wovon alle Kinder profitieren. Das Spiel fördert die Merkfähigkeit und Aufmerksamkeit. Insgesamt kommt bei dem Spiel etwas Ruhe in die Klasse. Es werden die Wortfelder „Kleidung“ und „Körperteile“ geübt. Achten Sie darauf, dass nicht immer dieselben Kinder drankommen oder sich in den Vordergrund drängen.



Blankovorlage  
Bingospiel, <https://bit.ly/2RbP4BU>

Ein beliebtes Spiel, bei dem der Wortschatz geübt wird, ist „**Bingo**“. Bei diesem Spiel hat jedes Kind ein Rasterblatt mit neun Feldern vor sich, in die es Zahlen oder Begriffe aus einem vorgegebenen Wörterpool schreibt (eine Vorlage finden Sie zum Beispiel hier: <https://bit.ly/2RbP4BU>). Der Wörterpool kann zum Beispiel aus folgenden Themen stammen: Lebensmittel, Sportarten, Familienmitglieder oder Länder. Sind die Karten ausgefüllt, liest die Lehrkraft oder ein Kind die Begriffe aus dem Wörterpool vor. Wer einen vorgelesenen Begriff auf seiner Karte findet, markiert diesen. Wer zuerst eine Reihe oder das ganze Blatt markiert hat, hat gewonnen und ruft „Bingo!“.



Kostenlose  
Bingospiele für  
Kinder, <https://bit.ly/2T0exf6>

Das Spiel ist auch bei geringen Sprachkenntnissen geeignet. Es erfordert Konzentration und bringt Ruhe in die Klasse. Die Kärtchen können von den Kindern selbst gemalt oder aus Zeitschriften und Werbeblättern ausgeschnitten werden. Ansonsten werden auch Vorlagen für die Bingokarten von verschiedenen Verlagen angeboten (siehe auch Mediensammlung). Mit dem „Bingo-Karten-Generator“ können Sie selbst Bingokarten in unterschiedlichen Layouts entwerfen: <https://myfreebingocards.com/bingo-card-generator>. Kostenlose Materialien finden Sie ansonsten unter <https://bit.ly/2T0exf6> oder nach Registrierung auch unter [www.4teachers.de](http://www.4teachers.de).

### Ende

#### Spiele zum Ende des Schultages oder einer Unterrichtsstunde

Bei dem Spiel „**Jetzt ist Schluss!**“ bekommen die Kinder spielerisch Aufträge, die den Abschluss des Schultages vorbereiten: „Pack dein Buch in den Ranzen!“, „Stell deinen Stuhl auf den Tisch!“, „Zieh deine Jacke an!“, „Stell dich neben die Tür!“. Wer den Arbeitsauftrag als Erstes erledigt hat, hat gewonnen. Das, was ohnehin zum Abschluss der Unterrichtsstunde getan werden muss, läuft hier spielerisch und mit mehr Spaß ab – und zudem geordneter und schneller („Tom-Sawyer-Effekt“). Voraussetzung ist, dass die Begriffe für die Gegenstände bekannt sind (Sprachniveau A2). Sie können auch beschriftet sein (Zettel aufkleben). Zudem müssen die Kinder die Anweisungen verstehen und die Verben kennen (z.B. stellen, anziehen, packen, ...).

Ähnlich attraktiv werden die Klassendienste auch bei dem Spiel „**Bei wem die Nuss fällt, der muss ...**“. Hier haben die Kinder einen Löffel in der Hand, auf dem eine Nuss (oder ein Tischtennisball) liegt. Damit laufen sie nun durchs Klassenzimmer. Wer andere Kinder anrumpelt, wird disqualifiziert und muss eine Aufgabe erfüllen. Vor dem Spiel wird festgelegt, welche Aufgaben in welcher Reihenfolge erfüllt werden müssen. Zum Beispiel: Bei wem die Nuss zuerst fällt, der muss die Tafel wischen, das nächste Kind muss die Stühle in der hintersten Reihe hochstellen, das nächste die Stühle in der ersten Reihe, das nächste muss die Fenster schließen ... Das geht so lange, bis alle Klassendienste erledigt sind. Wer die Nuss als Letztes auf seinem Löffel trägt, muss keinen Dienst erledigen.

Das Spiel stärkt Koordination und Konzentration und macht die Klasse zum Abschied ruhig. Außerdem begreifen sich die Kinder als Teil einer Klassengemeinschaft, die zum Abschluss des Schultages beiträgt. Voraussetzung für das Spiel ist, dass die Begriffe für die Gegenstände im Klassenraum bekannt sind (Sprachniveau A2), gegebenenfalls können sie mit Zetteln beschriftet werden. Zudem müssen die Kinder die Anweisungen verstehen und die Verben kennen (z. B. fegen, wischen, hochstellen).



Illustration: Dorothea Tust

Bei „**Wer fegt?**“ sind keine Sprachkenntnisse erforderlich, dafür aber Koordination, Reaktion, Konzentration und Aufmerksamkeit: Alle Kinder stehen im Kreis, in der Mitte steht ein Kind mit einem Besen, den es loslässt und dabei einen Namen ruft. Das aufgerufene Kind muss dann schnell den Besen schnappen, bevor er auf den Boden fällt. Gelingt dies, so kann das nächste Kind gerufen

werden. Gelingt es nicht, muss das Kind mit einem anderen Besen anfangen, die Klasse zu kehren, bis es vom nächsten „langsamen“ Kind abgelöst wird.

Spielerisch wird hier ein wichtiger, aber oft ungeliebter Klassendienst erledigt: das Fegen. Dieses Spiel eignet sich auch für traumatisierte Kinder, weil die Konzentration auf die Gegenstände einen starken Bezug zum Raum und zur Gegenwart darstellt.

### Spiele zum Abschied eines Kindes

Bei dieser Variante des Spiels „**Ich packe meinen Koffer**“ packen die Mitschülerinnen und Mitschüler dem Kind, das die Klasse verlässt, Wünsche mit in den Koffer: Das erste Kind spricht die Formel, die dann immer wiederholt und ergänzt wird: „Ich packe deinen Koffer und wünsche dir ... (z. B. gute Noten, viele Freunde, eine nette Lehrerin, viel Spaß).“ Das Spiel wird reihum gespielt, das nächste Kind wiederholt die Formel und fügt noch einen eigenen Wunsch hinzu. Wer sich nicht mehr oder nicht richtig erinnert, bekommt einen Strich an der Tafel. Wer die wenigsten Striche hat, hat gewonnen. **Wichtig:** Wiederholungen sind nicht erlaubt, aber durchaus kleine Variationen: viel Glück, viel Spaß, ...

Voraussetzung für das Spiel ist Sprachniveau A2. Das Spiel fördert Merkfähigkeit, Konzentration und Aufmerksamkeit. Vokabeln werden binnendifferenziert gelernt (ein Wort genügt, ein Satz kann gesagt werden.)

Mit absoluten Sprachneulingen kann eine Variante gespielt werden: Hier werden Gesten „eingepackt“ und wiederholt (Kopf schütteln, das Knie berühren, winken ...)

Bei dem Spiel „**Auf Wiedersehen!**“ stehen die Kinder im Kreis. In der Mitte steht ein Kind mit verbundenen Augen. Es wird gedreht, damit es nicht mehr weiß, vor welchem Kind es

sich befindet. Nun läuft das „blinde“ Kind auf ein anderes Kind zu und streckt die Hand aus. Das Kind, das am nächsten steht, schlägt in die Hand ein und sagt mit verstellter Stimme „Auf Wiedersehen!“. Nun muss das „blinde“ Kind raten, wem es die Hand geschüttelt hat. Wenn es das richtige Kind genannt hat, muss dieses Kind in die Mitte.

**Varianten:** Zu dem Abschiedsgruß kann noch ein Begriff hinzugefügt werden, zum Beispiel eine Blume, ein Gegenstand aus dem Klassenzimmer, eine Berufsgruppe oder ein Tier: „Auf Wiedersehen, du Palme/du Buch/du Bäckerin/du Elefant ...“. Pro Spiel sollte nur ein Wortfeld gewählt werden, Wiederholungen sind erlaubt. Wer möchte, kann sich auch mit einem Tierlaut verabschieden. Das „blinde“ Kind muss dann das Kind und das Tier erraten.

Das Spiel ist sowohl für Kinder geeignet, die noch gar keine Deutschkenntnisse besitzen, als auch für Fortgeschrittene. Anfängerinnen oder Anfänger sagen dann nur „Auf Wiedersehen“ oder wiederholen etwas. Fortgeschrittene verwenden Nomen aus seltenen Wortfeldern. Achten Sie darauf, dass nicht immer dieselben Kinder drankommen oder sich in den Vordergrund drängen.

#### Hinweis auf ergänzende Unterrichtsmaterialien

Zur Vernetzung des Wissens sowie als ergänzende didaktische Hilfe liefern folgende Unterrichtsmaterialien unter [www.dguv-lug.de](http://www.dguv-lug.de) zusätzliche Informationen:

- **Rituale in Integrationsklassen** (Primar): *Webcode: lug1002062*
- **Ich und wir** (Primar): *Webcode: lug985773*
- **Echt stark!** (Primar): *Webcode: lug1026182*
- **Wir verstehen uns** (Primar): *Webcode: lug1101449*

## Impressum

DGUV Lernen und Gesundheit, Spiele in Integrationsklassen, Januar 2019

**Herausgeber:** Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV), Glinkastraße 40, 10117 Berlin

**Redaktion:** Andreas Baader, Sankt Augustin (verantwortlich); Karen Guckes-Kühl, Anna Nöhren, Wiesbaden

**Text:** Jona Jasper, Yasmine Koch, Wiesbaden

**Verlag:** Universum Verlag GmbH, 65175 Wiesbaden, Telefon: 0611/9030-0, [www.universum.de](http://www.universum.de)



Internet-  
hinweis



Arbeits-  
blätter



Arbeits-  
auftrag



Präsentation



Video



Didaktisch-  
methodischer  
Hinweis



Lehrmaterialien