

Themenbereich: Übergänge schaffen

Familie(n)
Spielfest

weitere Themen: aushalten, Spannung, Nähe zulassen, loslassen, ...

KROKODIL

Wie geht's?

Alle setzen sich so in einen Kreis, dass ihre Beine unter einem Schwungtuch verborgen sind und sie mit den Händen das Tuch schwingen lassen können. Eine Person wird zum Krokodil, kriecht unter das sich bewegende Tuch und schnappt nach den Beinen einer sitzenden Person. Diese wird ebenfalls zum Krokodil. Zu zweit geht's weiter, bis alle geschnappt wurden.

Was braucht's?

Ein Schwungtuch

Wie geht's noch?

Das Schnappen der Krokodile kann sehr unterschiedlich ausfallen, z. B. berühren, Füße kitzeln, Füße packen und ziehen.
Es darf laut geschrien oder gekreischt werden, wenn das Krokodil zupackt.

Methodische Überlegungen:

Für manche könnte das Zupacken des Krokodils zu viel Anspannung bedeuten. Es könnte vorher abgesprochen werden, wie fest das Krokodil zupacken darf. Lautes Schreien ist für viele Kinder (evtl. auch Erwachsene) lustvoll und trägt dazu bei, die aufgebaute Anspannung zu lösen.
Mögliche Reflexionsfragen: Wie war der Moment, als du geschnappt wurdest und unter das Tuch gewechselt bist? Wie war es für dich, als du drunter gezogen wurdest und wie war es, als du allein drunter gekrabbelt bist?

Themenbereich: Übergänge schaffen

Familie(n)
Spielfest

weitere Themen: loslassen, Sicherheit, kooperieren, ...

AMEISE

Wie geht's?

Im Raum werden so viele Stühle verteilt, dass jede Person auf einem Platz nehmen kann. Eine Person wird zur Ameise und startet ein Stück entfernt vom eigenen, freien Stuhl. Sie läuft durch den Raum und versucht den freien Stuhl zu ergattern. Dabei darf sie sich nur mit ganz kleinen Trippelschritten vorwärtsbewegen. Die anderen versuchen zu verhindern, dass die Ameise den freien Stuhl erreicht, indem der Platz, zu dem die Ameise möchte, besetzt wird. Dadurch wird ein anderer Platz frei, den die Ameise daraufhin ansteuert und der wiederum von einer Person besetzt wird. Schafft es die Ameise auf einen freien Stuhl, wird die Person, die gerade keinen Platz hat, zur Ameise. Wichtig: Wenn jemand seinen eigenen Platz verlassen hat, darf er/sie nicht dorthin zurück, sondern muss sich einen anderen suchen.

Was braucht's?

Einen markierten
Sitz- oder
Stehplatz pro Person

Wie geht's noch?

Statt Stühlen können auch z. B. Teppichfliesen, Reifen, Seilkreise oder Hütchen genutzt werden.
Das Tempo der Ameise könnte je nach Gruppe und Raumsituation variiert werden.

Methodische Überlegungen:

Mögliche Reflexionsfragen: Wie habt ihr euch in der Rolle der Ameise gefühlt? Wie war es für euch, den sicheren Platz zu verlassen? Was hat euch dazu bewogen, sitzen zu bleiben? Wie waren eure Erwartungen vor Spielbeginn und haben sich diese im Spiel bestätigt?

Themenbereich: **Übergänge schaffen**

Familie(n)
Elternabend

weitere Themen: Ressourcen sehen, Sicherheit, vertrauen, loslassen, ...

BRÜCKENBAU

Wie geht's?

Alle sollen zusammen eine Brücke bauen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen.

Was braucht's?

Zugang zu verschiedenen
Materialien,
z. B. Kästen, Bänke,
Matten, Bausteine

Wie geht's noch?

Der Anfang und das Ende der Brücke werden durch die Fachkraft vorstrukturiert.
Es werden verschiedene Störungen, z. B. Einbahnstraße, Schranke, Fluss, Nebel, durch die Fachkraft in die Brücke eingebaut.

Methodische Überlegungen:

Besonders für große Übergänge (z. B. von Kita zur Schule, von Grundschule zur Weiterführenden) kann der Bau einer Brücke viele Anlässe bieten, um Reflexions- und Transferprozesse in Gang zu setzen. Hierfür könnte z. B. der Anfang der Brücke als das Bekannte zusammen geschaffen werden, um dann den Weg zum Unbekannten und das Unbekannte selbst gemeinsam zu gestalten. Mögliche Reflexionsfragen: Was würde euch helfen loszulaufen? Welche Unterstützung wünscht ihr euch? Was würde euch helfen, gut auf der anderen Seite anzukommen? Wie müsste das Ende der Brücke sein, damit ihr euch dort wohl fühlt? Was braucht ihr dafür?