

## Methodensammlung für den Schüler\*innenHaushalt

Liebe Begleitpersonen des Schüler\*innenHaushalt,  
in diesem Dokument haben wir euch einige Energizer, Spiele und Methoden  
zusammengefasst, die wir in den Workshops verwenden und die ihr für eure  
Planungsteamtreffen anwenden könnt. Sie sind unterteilt in

- 1.) Kennlernspiele
- 2.) Energizer
- 3.) Tranquilizer (Spiele/Methoden zum Runterkommen)
- 4.) Teambuildingmethoden

Dabei haben wir gekennzeichnet, ob wir die Methoden für Grundschüler\*innen (GS) oder  
weiterführende Schüler\*innen (WS) empfehlen und wieviel Zeit sie ungefähr in Anspruch  
nehmen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

### 1.) Kennenlernen

#### Alle, die... GS

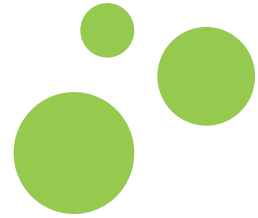
**Ziel:** Kennenlernen und Bewegung

**Materialien:** Stühle

**Zeit:** ab 5 min

Alle Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, wobei sich ein Stuhl zu wenig im Kreis befindet und ein  
Kind in der Mitte steht. Die Person in der Mitte sagt an: „Alle, die...“ und eine Eigenschaft oder  
eine Vorliebe (bspw. „Alle, die heute mit dem Bus hergekommen sind“ oder „Alle, die ein  
Haustier haben“). Alle, auf die die Aussage zutrifft, müssen nun aufstehen und sich einen  
neuen Platz suchen. Regel: Man darf sich nicht auf den Nachbarstuhl oder den alten Platz  
zurücksetzen. Wenn alle einen neuen Platz haben, wird ein Kind in der Mitte übrigbleiben,  
dieses eröffnet die neue Runde mit „Alle, die...“.





## Soziometrische Aufstellung GS

**Ziel:** Kennenlernen, (non-verbal) kommunizieren

**Materialien:** nichts, außer Platz in der Länge

**Zeit:** 5-10 min

Bei der soziometrischen Aufstellung geht es darum, dass die Kinder sich kennenlernen und das erste Mal miteinander arbeiten. Es wird sich eine Linie durch den Raum gedacht, entlang welcher sich die Kinder sortieren müssen. Dies kann mit oder ohne Sprechen erfolgen. Vor jede Runde muss angesagt werden, was sich an Start- und Endpunkt der Linie befindet und ob gesprochen werden darf oder nicht.

Wichtig hierbei: Die Moderation sollte sich zurückhalten und den Kindern die Möglichkeit geben, miteinander in den Kontakt zu kommen.

Beispiele für eine Sortierung:

- Anfangsbuchstabe des Vornamens
- Alter
- Klassenstufe
- Geburtsmonat
- Größe (ohne Sprechen)
- Länge der Socken (ohne Sprechen)
- Hausnummer
- Farbe des Oberteils (von hell nach dunkel)

## Ressourcenquiz GS & WS

**Ziel:** Kennenlernen

**Materialien:** Zettel und Stifte

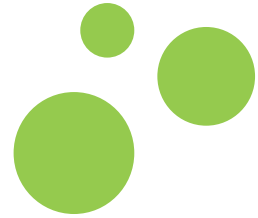
**Zeit:** 5-10 min

Beim Ressourcenquiz geht es darum, dass die Gruppe sich besser kennenlernt. Dabei teilen sich alle in kleinere Gruppen und jede Gruppe bekommt einen Zettel und Stift – idealerweise





# Schüler\*innen Haushalt



sind die Zettel laminiert, dann können die Zettel mehrmals verwendet werden. Jetzt geht es ans Schätzen: Wer ist eigentlich hier? Wer kann was? Wer hat was? Eine Person stellt eine Frage – z.B.: wie viele Geschwister hat die Gesamtgruppe insgesamt? Es geht darum zu schätzen, wie viele Geschwister im Raum stehen würden, wenn alle aus der Gruppe ihre Geschwister mitbringen würden. Nachdem jede Gruppe eine geschätzte Zahl auf ihren Zettel geschrieben haben, zeigen alle ihre Antworten und es wird durchgezählt, auf wie viele Geschwister die Gruppe kommt. Andere möglichen Fragen sind:

- Wie viele Haustiere hat die Gruppe insgesamt?
- Wie viele verschiedene Postleitzahlen gibt es in der Gruppe?
- Wie viele Buslinien benutzt die Gruppe auf dem Weg zur Schule?
- Wie viele schwarze Socken trägt die Gruppe gerade?
- Wie viele gleiche Hausnummern gibt es in der Gruppe?
- Wie viele Lehrkräfte hatte die Gruppe schon im Deutschunterricht an der aktuellen Schule?

Achtung: Es sollte sensibel mit mentalen Kapazitäten und finanziellen Ressourcen einzelner Menschen umgegangen werden. Fragen nach der Anzahl von Autos in den Familien, Anzahl der Urlaubsreisen oder Anzahl der Sportgruppen u.ä. sollten vermieden werden.

## 2.) Energizer

### Ninja GS & WS

**Ziel:** Auflockerung, Spaß, Ninja-Bewegungen üben :)

**Materialien:** nichts, außer genug Platz

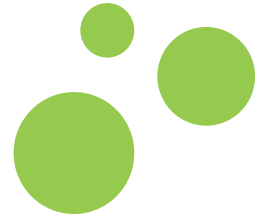
**Zeit:** ca. 5-10 min, je nach Größe der Gruppe (eignet sich nicht für sehr große Gruppen)

Am Anfang steht die Gruppe in einem engen Kreis, ein Arm in der Mitte. Dann rufen alle gemeinsam **Nin-Ja**. Bei „-ja“ springen alle (ninja-like) auseinander und bleiben in der Position stehen, in der sie gelandet sind. Das Ziel ist es nun, die Hände der anderen abzuschlagen.





# Schüler\*innen Haushalt



Dabei geht es immer reihum. Wenn man an der Reihe ist, darf man **eine** Bewegung machen, um die Hand von einer beliebigen Person abzuschlagen. Alle anderen dürfen sich nicht bewegen – nur, um auszuweichen, und erst dann, wenn die Person, die dran ist, sich bewegt. Man kann dabei auch springen oder sich sonst wie kreativ bewegen, aber es muss immer in **einer** flüssigen Bewegung passieren. Ist eine Hand abgeschlagen worden, muss man sie hinter den Rücken nehmen und darf diese nicht mehr benutzen. Sind beide Hände abgeschlagen worden, ist man raus. Gewonnen hat, wer als letztes übrigbleibt.  
(Man darf sich während des Spiels beliebig durch den Raum bewegen; die Reihenfolge, wer nach wem dran ist, bleibt aber bestehen).

## Kotzendes Känguru GW & WS

**Ziel:** Auflockerung, Spaß

**Materialien:** nichts

**Zeit:** ca. 10 min

Die Gruppe steht im Kreis und eine Person steht in der Mitte. Diese Person zeigt auf eine Person im Kreis und gibt eine Figur vor. Die Person muss die vorgegebene Figur dann möglichst schnell mit den Personen, welche links und rechts neben ihr stehen, korrekt pantomimisch (mit Geräuschen). Wenn die Geschwindigkeit und die Ausführung in Ordnung waren, zeigt die Person in der Mitte erneut auf jemanden. Falls nicht, so kommt die Person, die den Fehler zu verantworten hat in die Mitte.

Figuren:

- **Kotzendes Känguru** (Die mittlere Person formt einen „Eimer“ mit ihren Händen, die zwei Personen daneben spucken pantomimisch rein.)
- **Waschmaschine** (Die zwei äußeren Personen formen gemeinsam einen Kreis mit ihren Händen und die Person in der Mitte dreht den Kopf wild durch den Kreis.)
- **Mixer** (Die mittlere Person berührt jeweils mit dem Zeigefinger den Kopf der zwei äußeren Personen und diese drehen sich dazu.)





# Schüler\*innen Haushalt



- **Esel** (Alle drei Personen bleiben ruhig stehen und schauen mürrisch.)
- **Toaster** Die beiden äußeren Personen strecken beide Arme zu der Person in der Mitte aus und formen die Schlitzte des Toasters, die mittlere Person ist der Toast und springt auf und ab
- **Dönerbude** die Person in der Mitte ist der Dönerspieß und dreht sich um die eigene Achse, die äußeren Personen schaben Streifen aus dem Döner
- **Eigene Ideen der Teilnehmenden...**

## Baum-Mensch-CO2 (Alternative zu Ritter-Drache-Prinzessin) GS & WS

**Ziel:** Bewegung, Motivieren, Teamwork

**Materialien:** nichts

**Zeit:** sehr flexibel, mind. 10 min

Das Spiel basiert auf dem Prinzip von Stein – Schere – Papier. Der Mensch gewinnt gegen den Baum (durch Abholzung), der Baum gewinnt gegen das CO2 (durch Bindung) und das CO2 gewinnt gegen den Menschen (durch den Klimawandel). Ihr bildet zwei Teams, die jeweils eine Grundlinie haben, circa 20 Meter voneinander entfernt. Jedes Team entscheidet sich für eins der drei Symbole, das es dem anderen Team zeigen wird. Dann treffen sich beide Teams aufgereiht an der Mittellinie.

Auf ein vereinbartes Signal hin zeigen beide Teams gleichzeitig das ausgewählte Symbol. Das Team, das die Runde verliert, muss nun zur eigenen Grundlinie zurück rennen. Das Gewinner-Team rennt dem anderen Team hinterher und versucht, so viele Personen wie möglich abzuschlagen, die dann Mitglied ihres Teams werden. Ihr könnt spielen, bis ein Team alle Mitglieder des anderen Teams gefangen hat oder solange es Spaß macht.

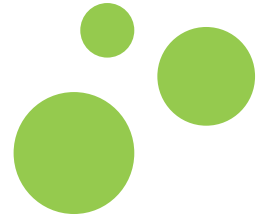
Vorschläge für die Symbole (Alternativ könnt ihr euch in der Gruppe eigene überlegen):

- Der **Mensch** sägt mit einer Kettensäge den Baum ab (Bewegung und Geräusch).





# Schüler\*innen Haushalt



- Der **Baum** schwingt seine Arme über dem Kopf hin und her, wie Äste und Blätter im Wind.
- Das **CO<sub>2</sub>** steigt in die Atmosphäre und macht dafür einen Sternensprung mit gestreckten Armen und Beinen in die Luft.

## Whiskeymixer GS & WS

**Ziel:** Auflockerung, Bewegung

**Materialien:** nichts

**Zeit:** ca. 10 min

Alle stellen sich in einen Kreis (man braucht Platz, um außen um den Kreis herumlaufen zu können). Im Uhrzeigersinn wird ein Signal weitergegeben – das Wort ‚Whiskeymixer‘. Alle wiederholen das Wort und geben es immer weiter, bis eine Person das Signal stoppt, indem sie/er die Arme hebt und ‚Messwechsel‘ sagt. Dann geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, diesmal mit dem Wort ‚Wachsmaske‘. Immer, wenn man an der Reihe ist, kann man aussuchen, das Signal weiterzugeben oder die Richtung zu ändern (es empfiehlt sich an dieser Stelle eine Proberunde zu machen, damit die Wörter sich einprägen). Der Clou: Beim Aussprechen der Worte kommt es sehr oft zu lustigen Versprechern und alle, die lachen müssen, müssen einmal außen um den Kreis herumlaufen und sich dann wieder an ihren Platz stellen. Das gilt für alle, egal, ob man gerade dran ist oder nicht.

## 3.)Tranquilizer (Spiele/Methoden zum Runterkommen)

### Stille Minute/Blättern GS

**Ziel:** Konzentration und sich wieder sammeln; gut, wenn Kinder sehr aufgedreht sind.

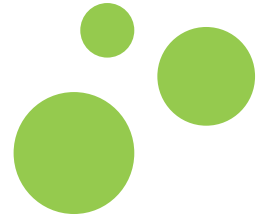
**Materialien:** Stoppuhr, ggf. Buch

**Zeit:** 2-3 min





# Schüler\*innen Haushalt



Stille Minute: Alle schließen die Augen und halten die Augen so lange geschlossen, bis sie glauben, dass eine Minute rum ist. Es wird gewartet, bis alle ihre Augen wieder aufhaben. Bis dahin darf nicht gesprochen werden. Wer die Methode anleitet, achtet dabei auf die Zeit: Am besten Stoppuhr benutzen, da ein Timer ein Signal gibt und das Spiel unterbricht (die Kinder wollen in der Regel wissen, wie sie jeweils geschätzt haben. Man kann ihnen dafür bspw. die laufende Stoppuhr zeigen, wenn sie ihre Augen öffnen). Hinweis: Die Diskussion danach wer wie lange gebraucht hat, kann die Kinder wieder aufputschen.

Blättern: Man stoppt die Zeit (1-2 Minuten) und blättert in dieser Zeit geräuschvoll die Seiten eines Buches um. Die Kinder müssen die Augen geschlossen halten und mitzählen, wie viele Seiten umgeblättert wurden.

## Der stumme Dirigent GS

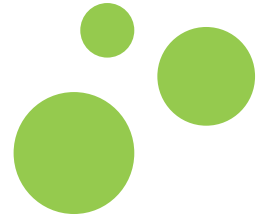
**Ziel:** Bewegung, Konzentration nach einer Pause zurückerlangen.

**Materialien:** nichts

**Zeit:** ca. 5 min

Alle Kinder stehen in einem großen Kreis - es sollte etwas Platz sein, damit sich alle gut bewegen können. Ein Kind wird ausgewählt und wartet vor der Tür, während die anderen Kinder einen stumme(n) Dirigenten/Dirigentin bestimmen. Diese(r) hat die Aufgabe Bewegungen vorzumachen, die alle anderen Kinder im Kreis nachmachen. Das Kind vor der Tür wird wieder in den Raum geholt und stellt sich in die Mitte des Kreises. Es hat zwei Versuche herauszufinden, wer die Gruppe mit Bewegungen dirigiert. Entscheidend ist, dass alle Kinder im Kreis den Dirigenten/die Dirigentin nur heimlich beobachten und nicht sofort mit ihren Blicken verraten, wer die Bewegungen vormacht. Der Dirigent/die Dirigentin versucht ebenfalls seine Bewegungen nur dann zu ändern, wenn das ratende Kind in der Mitte nicht hinsieht.





## Die unendliche Linie GS

**Ziel:** Konzentration und gemeinsam Entscheidungen treffen

**Materialien:** Blankozettel und Stifte

**Zeit:** ca. 10 min

Maximal vier Kinder bekommen gemeinsam ein DIN A4 Blatt und jeweils (pro Kind) einen Stift. Bei weniger Kindern kann das Blatt auch verkleinert werden. Jedes Kind sollte an einer Seite des Blattes sitzen und das Blatt mit dem Stift gut erreichen können. Alle vier Kinder fangen gleichzeitig an, auf dem Blatt eine Linie zu malen, ohne den Stift abzusetzen. Es wird so lange gemalt, bis eine Person nicht mehr weiter malen kann - das heißt, wenn sich eine Linie zu kreuzen droht. Es dürfen sich weder die eigenen Linien noch andere Linien kreuzen. Kommt eine Person nicht mehr weiter sagt diese „Stopp“, alle hören auf zu malen, das Blatt wird um eine Ecke weitergedreht (45°) und alle fangen wieder an zu malen. Während des Malens darf nicht gesprochen werden, nach einem Stopp jedoch schon. Ziel des Spiels ist es, das Blatt so viel wie möglich mit Linien auszufüllen. Beendet wird das Spiel, wenn das Blatt einmal vollständig gedreht wurde.

## 4.) Teambuildingmethoden

### Porträts zeichnen GS & WS

**Ziel/Effekt:** Für lustige Gruppenmomente. Bei Aufheben der Bilder schöne Erinnerung und „Sichtbarmachen“ der Gruppe. Geht sehr schnell und ist sehr einfach.

**Materialien:** Zettel und Stift

**Zeit:** < 5 min

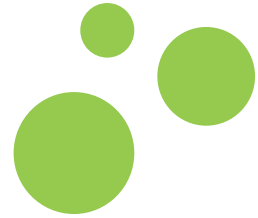
Alle tun sich in Paaren zusammen und haben eine Minute Zeit sich gegenseitig zu zeichnen. Dabei darf man allerdings nur die Person anschauen, nicht auf das Blatt! Wenn die Minute rum ist, können alle ihre Porträts vorstellen. Die Bilder könnt ihr zur Erinnerung aufhängen als eure interne Planungsteam-Galerie :)







# Schüler\*innen Haushalt



## Wo ist Helena? GS & WS

**Ziel:** Teamarbeit in der großen Gruppe

**Materialien:** Ein Kuscheltier o.ä.

**Zeit:** 5-20 min (sehr unterschiedlich, wie schnell es klappt. Es lässt sich auch gut mehrere Runden spielen.

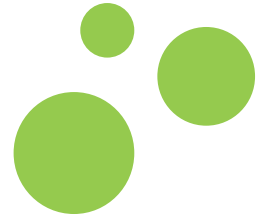
Bei „Wo ist Helena?“ ist eine Person die Spielleitung und hat Helena bei sich. Helena kann ein beliebiger Gegenstand sein, es eignet sich zum Beispiel ein Kuscheltier. Der Rest der Gruppe steht an einer (imaginären) Linie und die Spielleitung steht ihnen mit etwas Abstand gegenüber. Ziel ist es, dass die Gruppe Helena bekommt und sich zusammen mit Helena hinter die Linie bringt, ohne dabei erwischt zu werden – nur so haben sie Helena gerettet. Die Gruppe darf sich nur nach vorne bewegen, wenn die Spielleitung sich um die eigene Achse dreht und dabei fragt „Wo ist Helena“. Sobald die Spielleitung wieder guckt, darf sich die Gruppe nicht mehr bewegen. Das kann erschwert werden, indem es die Regel gibt, dass jede Person, die sich bewegt, sobald die Spielleitung wieder guckt, zurück an die Linie muss. Außerdem darf die Gruppe sich während des Spiels nicht unterhalten.

Helena steht vor der Spielleitung und kann deswegen einfach genommen werden. Sobald Helena nicht mehr vor der Spielleitung steht, hat diese die Möglichkeit zu raten, wer Helena in der Hand hat. Die Gruppe darf Helena hinter dem Rücken verstecken, wenn aber ein Mitglied gefragt wird, ob sie Helena haben, müssen die Hände gezeigt werden. Auch auf dem Weg zurück zur Linie darf die Gruppe nur laufen, wenn die Spielleitung nicht guckt. Wenn die Spielleitung errät, wer Helena in der Hand hat, muss die ganze Gruppe wieder von vorne beginnen. Erst, wenn die gesamte Gruppe und Helena unentdeckt wieder hinter der Linie sind, haben sie das Spiel gewonnen. Bei älteren oder erfahrenen Gruppen kann es die Regel geben, dass sie beim Zurückgehen rückwärtslaufen müssen.

Nach ein oder zwei Durchgängen ist es oft sinnvoll, der Gruppe anzubieten, dass sie sich beraten können, wie sie es strategisch anstellen.

Deine Schule,  
deine Entscheidung!





## Das Eddingspiel WS (für sehr junge Kinder zu schwierig)

**Ziel:** Konzentration und Energie nach einer Pause, aber auch Gemeinschaft, ein Gruppengefühl und Achtsamkeit.

**Materialien:** pro Person ein Edding

**Zeit:** ca. 5-10 min (je nachdem wie schnell es klappt)

Bei dem Eddingspiel stellt sich die gesamte Gruppe entweder in einem Kreis oder in einer Reihe auf. Zwischen jeweils zwei Gruppenmitgliedern werden Eddings verteilt, die die gesamte Gruppe verbinden, sodass Gruppenmitglieder und Eddings abwechselnd in einer Reihe sind. Bei einem Kreis sind alle verbunden, während bei einer Reihe die beiden äußeren Personen jeweils eine freie Hand haben. Die Eddings dürfen nicht mit der ganzen Hand oder mehreren Fingern festgehalten werden, sondern müssen mit einem Finger gehalten werden. Sobald alle Eddings verteilt sind, fängt die Gruppe an sich zu bewegen. Wenn alle in einem Kreis stehen, ist das Ziel, dass alle zweimal im Kreis gehen. Bilden alle eine Reihe, ist das Ziel als Reihe bis zu einem bestimmten Punkt zu laufen. Dabei können kleine Hindernisse wie Decken oder Kisten das Ganze erschweren. Die Gruppe muss ihr Ziel erreichen - ohne, dass die Eddings runterfallen.

## Die Türme WS

**Ziel:** Kooperation, Zusammenarbeit, gutes Kommunizieren

**Materialien:** eine Bauanleitung, Bauklötze, LEGO-Steine o.ä.

**Zeit:** ca. 15 min

Die Gruppe wird in mehrere Kleinteams aufgeteilt (2-3 Personen). Alle Teams bekommen die gleiche Anzahl an Bauklötzen/LEGO-Steinen in verschiedenen Farben und Formen und bekommen die Aufgabe den gleichen Turm zu bauen. Allerdings hat nur ein Team die Bauanleitung und die Teams sehen sich dabei nicht. Es darf natürlich miteinander gesprochen und kommuniziert werden, aber die Teams dürfen dabei nicht bei den Anderen abgucken. Das Ziel ist es, dass am Ende alle Teams den gleichen Turm vor sich stehen haben.

