

Spiele zum Blickkontakt

Im Klassenraum – „Zublinzeln“

Die Hälfte der Schülerinnen und Schüler sitzt auf Stühlen in einem Kreis. Ein Stuhl bleibt leer. Die andere Hälfte der Kinder stellt sich mit den Händen auf dem Rücken so auf, dass hinter jedem Stuhl ein Kind steht. Das Kind hinter dem freien Stuhl muss nun einem der sitzenden Kinder durch Zublinzeln ein eindeutiges Zeichen geben, zu ihm zu wechseln – das dahinter stehende Kind versucht, dies durch Festhalten zu verhindern.

Variante:

Alle Kinder sitzen im Kreis, in der Mitte steht ein Fänger. Zwei Kinder müssen sich durch einen Blinzelkontakt darauf verständigen, die Plätze zu tauschen. Der Fänger versucht, jedes Blinzeln der Kinder zu registrieren und die Kinder beim Platzwechsel abzufangen.

Lehrerparkplatz – Toter Winkel

Die Lehrkraft parkt ihr Auto (Seitenscheiben geöffnet!) auf einer verkehrsfreien, aber gut zugänglichen Fläche. Jeweils ein Kind nimmt wechselweise am Steuer Platz. Durch ein Kissens auf dem Sitz sitzen die Kinder ungefähr auf der Höhe eines Erwachsenen. Die Spiegel werden immer auf die Größe der Kinder eingestellt.

Die anderen Kinder stellen sich im Halbkreis um die hintere Hälfte des Autos herum auf. Das im Auto sitzende Kind blickt nun ohne große Verlagerung des Kopfes nacheinander in alle drei Rückspiegel und ruft die Namen aller Kinder, die es dort erkennen kann. Die aufgerufenen Kinder dürfen ihren Platz verlassen, alle anderen stehen im „Toten Winkel“ und sind „unsichtbar“.

Der Bereich, in dem die „unsichtbaren“ Kinder stehen, wird mit Kreide oder mit Abspannschnüren gekennzeichnet und kann hinterher zur Verdeutlichung auf der Tafel nachgezeichnet werden.