

VARIADU / METHODENSEITE

Schlusssignale

Acht Signale, nach denen alle wieder ankommen

Für Lehrkräfte und Erzieher:innen in Kita und Grundschule

So setzt du das Material ein: Such dir ein oder zwei Signale aus, übe sie einmal ohne Spiel und setze sie danach am Ende jedes Energizers ein. Die Karten passen an einen Ring, der griffbereit neben Tafel oder Morgenkreis hängt.

So wird ein Signal zur Gewohnheit

Ein Schlusssignal wirkt, wenn die Kinder es kennen, bevor sie es brauchen.

1

Einmal üben, bevor es zählt

Probiere das Signal vor dem ersten Energizer kurz aus, ganz ohne Spiel. Die Kinder lernen es, solange alles ruhig ist.

2

Immer gleich verwenden

Dasselbe Signal, derselbe Satz, jedes Mal. Für den Anfang reichen eines oder zwei, nicht alle acht.

3

Später auch ohne Spiel

In vielen Gruppen wirkt das Signal nach einigen Wochen auch im Alltag, etwa vor einer Stillarbeit.

Der erste Satz danach

Nach dem Signal folgt genau eine Anweisung, leise und konkret, zum Beispiel: „Holt leise euer Heft heraus und schlagt Seite zwölf auf.“ Drei Anweisungen auf einmal verschenken die Ruhe, die gerade entstanden ist.

Schlusssignale 1 bis 4

An den gestrichelten Linien ausschneiden und am Ring griffbereit aufhängen.

Karte 1 · Ab Kita

STATUEN

Langsam von fünf herunterzählen, bei jeder Zahl friert mehr ein. Satz: „Fünf, vier, drei, zwei, eins – Statuen."

Karte 2 · Ab Kita

KLATSCHECHO

Du klatschst ein kurzes Muster, die Kinder klatschen nach, jedes Mal leiser. Satz: „Hört ihr mich? Klatscht nach."

Karte 3 · Ab Kita

KERZE

Alle atmen tief ein und pusten lange aus, als stünde eine Kerze vor ihnen. Satz: „Und jetzt die Kerze ganz langsam auspusten."

Karte 4 · Ab Kita

STILLE HAND

Du hebst schweigend die Hand. Wer sie sieht, hebt auch die Hand und wird still, bis alle Hände oben sind.

Schlusssignale 5 bis 8

An den gestrichelten Linien ausschneiden und am Ring griffbereit aufhängen.

Karte 5 · Ab Kita

VERKLINGEN

Ein Ton auf Triangel oder Klangschale. Alle lauschen, bis er weg ist, dann heben sie die Hand. Satz: „Wer hört den Ton am längsten?“

Karte 6 · Klasse 1–4

MUSEUM

Alle werden zu Statuen, du gehst langsam durch die Reihen. Satz: „Ich suche die stillste Statue im Museum.“

Karte 7 · Klasse 1–4

FLÜSTERN

Die erste Anweisung nach dem Spiel kommt geflüstert. Wer sie hören will, muss leise sein. Satz: „Holt euer Heft heraus.“

Karte 8 · Klasse 1–4

ZEITLUPE

Alle gehen in Zeitlupe zurück an den Platz und sitzen bei zehn. Satz: „Zeitlupe an. Bei zehn sitzt ihr.“