

LEITFADEN FÜR DIE 7. EINHEIT: ABSCHLUSS

Grobstruktur	Inhalt	Materialien	Ungefähre Zeit
Abholen im Warteraum		Regelplakat soll hängen Stoppkarte bereit legen	
Begrüßung, Anfangsritual	Zurollen Jedes Kind schreibt zwei Spielwünsche auf	• „Was glaubst du?“-Ball • Schachtel/ Rucksack vom Krokodil • 2 kleine Zettel pro Kind • Stifte	16:30
	1 Spiel ziehen	Time Timer	5-8 Min.
Kleingruppen: Wiederholung letzte Stunde/ Detektivauftrag	• Wiederholung – was haben wir letztes Mal gemacht? • Besprechung des Detektivauftrages der vergangenen Stunde – Streitsätze oder Versöhnungssätze – Versöhnungshelfer	• Mappen • Schatzkiste, kleine Schachteln • Pro Gruppe einmal Detektivauftrag vom letzten Mal, falls es kein Kind dabei hat	16:50
	1 Spiel ziehen	Time Timer	
Kleingruppe: Dem anderen etwas Positives mitgeben	Auf bunten Papierzetteln wird der eigene Name hinaufgeschrieben. Reihum wird der Zettel nun weitergegeben und jede/r schreibt auf den Zettel von jeder Person etwas Positives, was er mit dem anderen verbindet, bzw. was er findet, dass der Person gut gelingt. Dieser Zettel wird dann nach Hause mitgenommen, bzw. in die Mappe dazugegeben.	Bunte Zettel (A4 Zettel vielleicht in 6 Teile schneiden) Stifte	17:00

spielen	So viele Spiele, wie sich ausgehen	Time Timer	
Abschlusspiel mit den Eltern	Fröbelturm – Kooperationsspiel mit den Eltern – gemeinsam wird unter verschiedenen Bedingungen und Erschwernissen versucht, einen Turm zu bauen.	Spiel richten, alle Seile anknüpfen	Ab 17:30
Abschlussrunde	Die Eltern übernehmen und melden den Kindern rück, was ihnen während der Gruppenzeit (bezogen auf die Gruppe) gut gelungen ist und übergeben die letzte Murmel. Die Kinder dürfen nun die Schachteln und Mappen mit nach Hause nehmen.	• Schatzkiste • Schachteln • Murneln	17:45