



Ochs am Berg

Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Ein Kind wird als Umgucker bestimmt. Es steht mit dem Rücken zu den anderen Kindern an einer Wand oder an einer beliebigen Markierung. Die anderen Kinder stellen sich gegenüber an einer Ausgangslinie mit ausreichend Abstand nebeneinander auf. Der Umgucker beginnt nun laut zu zählen. Während dieser Zeit versuchen sich die anderen Kinder ihm vorsichtig zu nähern. Der Umgucker darf sein Zählen jedoch mit dem Ruf „Ochs am Berg“ unterbrechen und sich dabei blitzschnell umdrehen. Er darf jeden, der sich noch bewegt hat, zurück an die Ausgangslinie schicken. Wer den Umgucker als Erstes erreicht, darf ihn ablösen.

Zusatz:



Die Kinder können sich auch auf allen vieren, auf einem Bein hüpfend usw. nähern. Dies kann man mit den Kindern beliebig erweitern.



Schatten fangen

Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt ein bis zwei Kinder als Fänger. Diese versuchen nun die anderen Kinder zu fangen, indem sie mit dem Fuß auf ihren Schatten steigen. Die zu fangenden Kinder können dies durch geschicktes Ausweichen und Bewegen verhindern. Hat ein Fänger ein Kind anhand des Schattens erwischt, muss sich das betreffende Kind am Rand eine Auszeit gönnen. Es darf erst wieder ins Spielfeld, wenn eine vorher ausgemachte Anzahl von Kindern am Rand steht.

Variante: Kinder, die gefangen wurden, scheiden komplett aus und das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Kinder am Rand stehen.

Zusatz:



Das Spiel ist nur bei sonnigem Wetter durchführbar.



Steinspringen

Spielverlauf:

Steine, Markierungen



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Sie erhalten je einen Stein. Sie stellen sich an einer Startlinie auf. Die Lehrkraft misst nun ausgehend von der Startlinie etwa vier Meter ab. Das Ende dieser Strecke markiert sie mit Pylonen oder anderen Hilfsmitteln. Jeder darf nun der Reihe nach seinen Stein so weit werfen, wie man aus dem Stand mit einem großen Satz springen kann. Hat ein Kind den Stein mit seinem Satz erreicht, darf es in der nächsten Runde weitermachen. Hat es den Stein verfehlt, muss es zurück zur Startlinie und von vorne beginnen. Gewonnen hat, wer zuerst am Ziel ist.

Zusatz:

Statt mit Steinen kann man das Spiel auch mit Walnüssen oder Sandsäckchen spielen.



Verstecken

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Starter. Dieses Kind stellt sich an einem vorher ausgemachten Punkt auf, hält sich die Augen zu und zählt laut bis zu einer bestimmten Zahl. Währenddessen verstecken sich die anderen Kinder. Wenn das Kind mit dem Zählen fertig ist, ruft es laut „Ich komme jetzt!“. Es beginnt nun die anderen Kinder zu suchen. Sobald ein Mitspieler gefunden wurde, muss er sich zum ausgemachten Treffpunkt begeben. Das Spiel endet, wenn alle Kinder aufgestöbert wurden.

Zusatz:

Vor Beginn des Spiels sollte man das Gebiet, das man zum Verstecken nutzen darf, eingrenzen.





Schwimmnudel-Fangsti

2 Schwimmnudeln

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt zwei Kinder als Fänger. Diese erhalten eine Schwimmnudel. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, versuchen die Fänger nun, die anderen Kinder mit dem vorderen Ende der Schwimmnudel zu berühren. Wurde ein Kind berührt, scheidet es aus und muss sich an den Rand zur Lehrkraft stellen. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen wurden.

Variante:

Hat ein Fänger ein Kind erwischt, muss sich das betreffende Kind am Rand eine Auszeit gönnen. Es darf erst wieder ins Spielfeld, wenn eine vorher ausgemachte Anzahl von Kindern am Rand steht.

Zusatz:

Man sollte vor Spielbeginn klären, dass nur bestimmte Körperstellen mit der Schwimmnudel berührt werden dürfen. Der Kopf ist tabu.



Handyhüpfen

Straßenkreide
evtl. Zettel und Stifte**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft malt mit Straßenkreide eine Art Tastatur eines Handys und ein Startfeld auf den Boden. Es wird ein Starterkind bestimmt, das sich auf das Startfeld stellt. Das Kind muss nun ein Wort nachhüpfen, das von einem anderen Kind genannt wurde. Ist das Kind fertig oder macht zwischenzeitlich einen Fehler, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel für eine Tastatur:

Ä= AE

Ö= OE

Ü= UE

ABC	DEF	GHI
JKL	MNO	PQR
STU	VWX	YZ

Start

Zusatz:

Man kann die Kinder vorher Begriffe auf Zettel schreiben und diese dann ziehen lassen. Das gezogene Wort muss „gehüpft“ werden.





Umschauen verboten

Handspiegel, Straßenkreide
evtl. Stoppuhr



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft malt mit Straßenkreide einen kurvenreichen Weg und einen Startpunkt auf den Schulhof. Die Kinder begeben sich nun an den Startpunkt und stellen sich hintereinander auf. Das erste Kind bekommt einen Handspiegel. Es muss nun den kurvenreichen Weg ohne Umschauen zurücklegen. Dabei darf nur der Handspiegel genutzt werden. Sobald der Weg erfolgreich zurückgelegt wurde, wird der Spiegel evtl. gereinigt und an das nächste Kind weitergegeben.

Variante: Wer mag, kann die Zeit der Kinder auch stoppen und am Ende den schnellsten Läufer küren.

Zusatz:

Das Spiel lässt sich auch mit mehreren Gruppen gleichzeitig spielen. Dafür müssen dann mehrere Wege aufgezeichnet werden.



König der Affenbande

Springseile oder längere
Schnüre



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Jedes Kind bekommt ein Springseil oder ein längeres Stück Schnur, das es hinten in die Hose oder in den Rock hineinsteckt. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, beginnen die Kinder nun, herumzulaufen und auf die Seile bzw. Schnüre der anderen Kinder zu treten. So erreicht man, dass diese abfallen. Gewonnen hat, wer am Ende noch sein Seil oder seine Schnur besitzt.

Zusatz:

Es sollte vorher unbedingt geklärt werden, dass man sein Seil oder seine Schnur nicht festhalten darf. Auch das Abreißen von Schnur und Seil ist nicht OK.





Kartoffellauf

Löffel, Kartoffeln

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft teilt die Kinder in zwei Gruppen ein, die sich an die vorher festgelegten Startpunkte begeben. Jedes Kind erhält nun einen Löffel und eine Kartoffel. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, müssen nun die ersten Kinder ihre Kartoffel auf dem Löffel über eine vorher festgelegte Strecke tragen. Das Ziel sollte dabei auch wieder der Startpunkt sein. Wer die Kartoffel verliert, muss zurück zum Start und neu beginnen. Sobald das erste Kind an den Startpunkt zurückgekehrt ist, darf das nächste Kind der Gruppe starten usw. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst vollständig die Strecke absolviert hat.

Zusatz:

Wenn man das Spiel kniffliger gestalten möchte, kann man an Stelle der Kartoffeln auch Tischtennisbälle nehmen.



Katastrophenalarm

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Vor Spielbeginn werden die Kommandos geklärt. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, laufen die Kinder durcheinander. Die Lehrkraft gibt nun ein Kommando, welches sich auf eine Gefahr bezieht. Die Kinder führen die entsprechende Aktion aus. Wer etwas falsch macht oder zu spät reagiert, kann bei Bedarf ausscheiden oder erst wieder mitspielen, wenn das nächste Kind ausscheidet.

Mögliche Kommandos:

Feuer: Alle Kinder sammeln sich am Rand des Schulhofs.

Sturm: Alle Kinder legen sich flach auf den Bauch

Wasser: Alle Kinder suchen sich eine sichere Insel in Form einer Erhöhung.

Eis: Alle Kinder erstarren zu Standbildern.

Zusatz:

Die Liste der Kommandos lässt sich beliebig erweitern. Man kann auch mit den Kindern zusammen, neue Kommandos suchen.





Bäumchen, wechsle dich

Spielverlauf:

Straßenkreide, evtl. zwei
Schwimmnudeln



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt zwei Kinder, die als Fänger agieren. Sie bekommen eine Schwimnudel, die sie zum „Abklatschen“ der Kinder benutzen können. Die Lehrkraft malt nun für alle übrigen Kinder Kreise auf den Boden des Schulhofs. Jedes Kind bekommt nun seinen Kreis, in den es sich stellen muss. Die Fänger rufen nun abwechselnd „Bäumchen, wechsle dich!“. Daraufhin muss jedes Kind seinen Standort verlassen und sich einen neuen Standort suchen. Dabei können die Fänger die Gelegenheit nutzen und Kinder abschlagen. Die abgeschlagenen Kinder müssen nun entweder ausscheiden oder dürfen nach einer gewissen Wartezeit wieder zurück ins Spielfeld.

Zusatz:

Die Fänger können natürlich auch ohne die Schwimnudeln agieren. Diese dienen nur dem Einhalten eines möglichen Abstands.



Mutter, wie weit darf ich reisen?

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Ein Kind wird von der Lehrkraft als Mutter bestimmt. Es steht den anderen Kindern in einiger Entfernung gegenüber. Jedes Kind stellt nun nacheinander die Frage „Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen?“. Die Mutter antwortet mit dem Namen einer Stadt. Nun muss das betreffende Kind so viele Schritte machen, wie die genannte Stadt Silben hat. Wer die Frage nicht richtig stellt oder falsche Schritte geht, muss zurück an den Start. Gewonnen hat das Kind, das zuerst die Mutter erreicht.

Beispiel: Regensburg -> 3 Silben = 3 Schritte

Zusatz:

Es bietet sich an, vorher möglichst viele Städtenamen mit den Kindern zu sammeln. So hat die „Mutter“ genügend Auswahl.





Alaska

Spielverlauf:

nicht nötig
evtl. Ball



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bildet zwei Mannschaften. Die Kinder jeder Mannschaft stellen sich nun hintereinander auf. Sie grätschen die Beine. Auf das Startsignal der Lehrkraft hin, krabbelt das erste Kind durch die Beine der Mitspieler, stellt sich hinten an und ruft laut: „Alaska“. Jetzt erst darf das nächste Kind mit dem Krabbeln beginnen. Gewonnen hat die Mannschaft, bei der zuerst alle Kinder gekrabbelt sind und das erste Kind wieder ganz vorne steht.

Variante. Statt des Krabbelns kann jedes Kind auch immer einen Ball durch die Beine der Mitspieler rollen lassen. Es läuft dann nach hinten, hebt den Ball hoch und ruft „Alaska“. Der Ball wird dann nach vorne gerollt und der nächste Spieler kann beginnen.

Zusatz:

Man kann die Reihenbildung der Mannschaft abgrenzen, indem man den ersten und letzten Standplatz mit Hütchen markiert.



Im tiefen Meer



Spielverlauf:

Straßenkreide



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Ein Kind wird von der Lehrkraft zum Hai ernannt. Er ist nachher der Fänger. Nun malt die Lehrkraft mit Straßenkreide verschiedene große Rettungsinsel (Kreise) auf den Schulhof. Die Kinder laufen nun im Spielfeld umher. Sie fragen abwechselnd den Hai: „Herr Hai, wie spät ist es?“. Der Hai antwortet dann zum Beispiel: „Zeit zum Schwimmen!“. Nun müssen alle Kinder weiterlaufen und Schwimmbewegungen machen. Antwortet der Hai aber „Zeit zum Fressen!“, müssen alle Kinder schnell eine Rettungsinsel aufsuchen. Wer vom Hai erwischt wird, muss ihm nachher bei der Jagd helfen.

Zusatz:

Der Hai kann weitere Bewegungskommandos ansagen, wie zum Beispiel „Zeit zum Springen“, „Zeit zum Krabbeln“ oder „Zeit zum Stolzieren“ usw.





Ab ins Nest!

Spielverlauf:

Straßenkreide

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft malt mit Straßenkreide Kreise auf den Boden. Dabei ist darauf zu achten, dass es einen Kreis weniger als Kinder gibt. Nun bestimmt die Lehrkraft ein Starterkind. Alle anderen Kinder suchen sich einen Kreis. Dieser Kreis ist ihr Vogelnest. Das Starterkind hat kein Nest, stellt sich nun in die Mitte und ruft: „Alle Vögel fliegen aus, jeder in ein anderes Haus.“ Jedes Kind sucht sich nun ein neues Nest (= Kreis). Während des Wechsels versucht nun auch das Kind aus der Mitte ein Nest für sich zu finden. Das Kind, das am Ende übrig bleibt, steht bei der nächsten Runde nun in der Mitte und gibt das Kommando zum Wechseln.

Zusatz:

Statt aufgemalter Kreise kann man auch Reifen nutzen.



Klammern-Fangsti

Spielverlauf:

Wäscheklammern
Stoppuhr**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 5 bis 10 Minuten

**Zeitbedarf**

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft gibt jedem Kind eine vorher festgelegte Anzahl an Wäscheklammern (etwa 5 bis 10). Diese befestigen die Klammern an ihrer Kleidung (am besten hinten an einem Shirt, einer Jacke oder einem Pullover). Eine Spielzeit wird festgelegt und dann auch mit Hilfe einer Stoppuhr kontrolliert. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, bewegen sich die Kinder frei auf dem Hof. Sie versuchen nun die Wäscheklammern ihrer Mitspieler zu ergattern und selbst keine Klammern zu verlieren. Die erbeuteten Klammern werden an der eigenen Kleidung wieder befestigt. Gewonnen hat, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Klammern besitzt.

Wichtig ist, dass man mit den Kindern auch bespricht, dass das verkrampfte Festhalten der eigenen Klammern verboten ist. Die Klammern sollten frei zugänglich sein, damit man sie auch erbeuten kann.

Zusatz:

Für die Kinder sollte auch klar sein, dass Kinder, die gerade erbeutete Klammern an ihrer Kleidung anheften, für einen Klammerklau momentan tabu sind.





Ketten-Fangsti

Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt zwei Kinder, die als Fänger agieren. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, laufen die Fänger los und versuchen je ein anderes Kind zu fangen. Hat der Fänger dies geschafft, nimmt er das andere Kind an die Hand. Die beiden sind nun ein gemeinsames Fängerteam. Wird ein weiteres Kind gefangen, wird auch dieses an der Hand genommen usw. So entstehen je zwei lange Ketten. Nach einer gewissen Anzahl an Kindern pro Kette können sich die Ketten in neue Fängerteams/Ketten aufteilen. Man sollte vorher mit den Kindern ausmachen, ab wann das geschehen sollte (z.B. bei 8 Kinder -> 2 mal 4 Fänger). Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder gefangen wurden.

Zusatz:



Statt des Aufteilens und Bilden neuer Fängerteams kann man es natürlich auch die beiden langen Ketten belassen.

Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?



Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das als Fischer agiert. Die anderen Kinder stellen sich ihm gegenüber in einiger Entfernung auf. Sie rufen: „Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“ Der Fischer darf nun eine Farbe nennen. Alle Kinder, die diese Farbe in ihrer Kleidung finden, dürfen vom Fischer nicht gefangen werden und wechseln auf die andere Seite. Alle anderen dürfen beim Wechseln der Seite jedoch vom Fischer gefangen werden. Kinder, die der Fischer erwischt hat, sind nun ebenfalls Fänger und müssen dem Fischer in den nächsten Runden beim Fangen helfen. Wer als letztes übrig bleibt, ist der neue Fischer bzw. hat das Spiel gewonnen.

Zusatz:



Um keine Streitigkeiten aufkommen zu lassen, sollte vorher klar gestellt werden, dass nur der Fischer die Farbe/n ansagen darf.



Schneckenolympiade

Spielverlauf:

Stoppuhr
Straßenkreide oder Hütchen



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 2 bis 5 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft zeichnet mit Straßenkreide eine Startlinie und in einiger Entfernung gegenüber eine Ziellinie auf. Die Lehrkraft gibt außerdem die Zeit vor, in der die Kinder (=die Schnecken) das Ziel erreichen sollen (z.B. eine Minute, zwei Minuten ...). Alle Kinder stellen sich nun an der Startlinie auf. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, bewegen sich die Kinder im Schneckentempo zur gegenüberliegenden Ziellinie. Es gewinnt das Kind, das für die Strecke genau die vorher angegebene Zeit benötigt hat.

Zusatz:

Man kann ein Kind als Schiedsrichter fungieren lassen, das die Zeit stoppen darf.



Alle mir nach!

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt zwei Kinder als Anführer. Die übrigen Kinder werden auf die beiden Anführer aufgeteilt. Alle Kinder müssen nun dem Anführer folgen, wohin er auch geht. Dabei müssen sie genau das machen, was der Anführer macht, also z.B. watscheln, hüpfen, hopsen usw. Nach einer gewissen Zeit, werden neue Anführer bestimmt und das Spiel beginnt von vorne.

Zusatz:

Man kann natürlich auch mehrere Anführer bestimmen oder es auch bei einem einzigen Anführer belassen.





Wer errät es?

Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt je nach Klassenstärke mehrere Anführer. Die restlichen Kinder werden auf die Anführer verteilt. Sie stellen sich in einer Reihe hinter ihren Anführer. Dieser überlegt sich nun einen Buchstaben, eine Zahl oder eine Figur und läuft diese langsam nach. Die anderen Kinder schließen sich ihm an. Am Ende muss die Gruppe erraten, was sich ihr Anführer ausgedacht hat. Wer dies am schnellsten und richtig errät, darf der neue Anführer der Gruppe sein.

Zusatz:



Man kann auch vorher festlegen, dass zum Beispiel nur Buchstaben dargestellt werden dürfen, Steht mehr zur Auswahl, ist das Raten anspruchsvoller.



Der General schickt seine Soldaten

Spielverlauf:

Straßenkreide

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft zeichnet mit Straßenkreide zwei Linien auf, die sich einiger Entfernung gegenüber liegen. Nun werden zwei Kinder als Generäle bestimmt. Die anderen Kinder werden gleichmäßig verteilt und mit ihrem General hinter eine Linie geschickt. Dort stellen sie sich nebeneinander auf. Der jüngere General beginnt und sagt: „Der General schickt seine Soldaten aus und er schickt ...“ Das genannte Kind läuft nun zur gegenüberliegenden Gruppe. Hier halten alle Kinder ihre rechte Hand nach oben. Das genannte Kind muss nun drei Kinder abklatschen. Sobald ... das dritte Kind abgeklatscht hat, muss ... schnell zurück zu seiner Gruppe laufen. Das zuletzt abgeklatschte Kind verfolgt ihn dabei. Erreicht das Kind ..., bevor er bei seiner eigenen Gruppe ist, muss sich ... der gegnerischen Gruppe anschließen. Die nächste Runde beginnt.

Zusatz:



Der General darf sich auch selbst entsenden. Wird er jedoch gefangen, hat die gegnerische Mannschaft sofort gewonnen.



Hüpfalarm

Spielverlauf:

Straßenkreide
Hütchen



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Ein etwas kleineres Spielfeld wird markiert. Auf das Kommando der Lehrkraft hin, stellen sich die Kinder auf ein Bein und verschränken die Arme hinter dem Rücken. Nun hüpfen sie innerhalb des Spielfelds herum und versuchen sich gegenseitig vorsichtig an der Schulter anzuschubsen. Kinder, die die Balance verlieren und mit beiden Beinen den Boden berühren, scheiden komplett aus oder müssen am Spielfeldrand eine vorher festgelegte Aufgabe erfüllen (z.B. 10 Kniebeugen machen, 10 Hampelmänner machen ...), bevor sie zurück ins Spielfeld dürfen. Das Spiel ist nach Ablauf der Zeit zu Ende oder wenn nur noch ein Kind übrig ist.

Zusatz:

Es sollte vorher klar gemacht werden, dass man nicht mit Händen oder Ellenbogen schubsen darf. Die Arme müssen auf dem Rücken verschränkt sein.



Schuh-Hockey

Spielverlauf:

Hütchen, Tennisball,
Schuhe



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 bis 20 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft markiert mit den Hütchen zwei Tore, die sich in einiger Entfernung gegenüber liegen. Nun werden zwei Mannschaften eingeteilt. Pro Mannschaft gibt es einen Torwart, der das Tor bewacht. Jedes Kind (auch der Torwart) hat als „Schläger“ einen Schuh in der Hand (z.B. Hausschuh). Die Lehrkraft rollt jetzt den Ball in das Spielfeld. Dieser muss nun mit Hilfe der Schuhe am Boden befördert werden. Ziel ist es, den Ball in das gegnerische Tor zu bekommen. Gelingt dies, bekommt die betreffende Mannschaft einen Punkt. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Zusatz:

Der Einsatz von Füßen oder Händen ist verboten. Der Ball sollte wirklich nur mit den Schuhen am Boden gerollt werden.





Auf Löwensafari

Spielverlauf:

Straßenkreide

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 Minuten

**Zeitbedarf**

Alle Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft zeichnet in die Mitte einen etwas größeren Kreis, dieser ist das Gehege der wilden Löwen. Nun werden drei Kinder als wilde Löwen bestimmt, die sich in den Kreis stellen und dort fauchen, die Krallen zeigen und herumrennen. Die anderen Kinder sind die Touristen. Sie wagen sich an das Gehege heran, machen Fotos und streicheln die Löwen. Sobald die Lehrkraft ruft „Die Löwen sind los“, brechen die Tiere aus und versuchen möglichst viele Touristen zu fangen. Diese können versuchen, sich zu einem vorher festgelegten Bereich zu retten (z.B. Pausenbänke ...). Wer allerdings von den Löwen gefangen wurde, ist fortan auch ein Löwe und muss mit ihnen ins Gehege.

Zusatz:

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Zeit abgelaufen ist oder es keine Touristen mehr gibt.



Fangen mit Action

Spielverlauf:

Würfel
Liste mit Aufgaben**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Es werden Würfel (am besten große Schaumstoffwürfel) und Listen mit Aufgaben ausgelegt. Die Lehrkraft bestimmt drei Kinder als Fänger. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, rennen alle Kinder los. Die Fänger versuchen, möglichst viele Kinder zu fangen. Wer gefangen wurde, geht an den Spielfeldrand und würfelt einmal. Das Kind führt nun die Aufgabe auf der Liste aus, die zur gewürfelten Augenzahl gehört. Sobald dies erledigt ist, darf das Kind zurück ins Spiel.

Mögliche Aufgaben wären:

Hampelmänner, Kniebeugen, Kerze machen, 10s auf einem Bein stehen, 10mal Ball gegen die Wand und wieder fangen ...

Zusatz:

Man kann auch mit zwei Würfeln arbeiten. Dann muss aber auch die Liste entsprechend erweitert werden.



Katze, Maus und Elefant

Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 5 bis 10 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft teilt die Kinder in drei Gruppen (Katzengruppe, Mäusegruppe und Elefantengruppe) ein. Die Katzen legen ihre Hände an die Ohren, die Mäuse formen mit ihren Händen eine spitze Schnauze und die Elefanten bilden mit ihren Armen Rüssel. Auf das Kommando der Lehrkraft hin, fangen nun die Katzen die Mäuse, die Mäuse jagen die Elefanten und die Elefanten versuchen, die Katzen zu fangen. Ist ein Kind gefangen worden, muss es stehen bleiben und die Arme zur Seite strecken. Es kann nun durch eine Berührung eines Kindes aus der eigenen Tierart wieder befreit werden und erneut am Spiel teilnehmen.

Zusatz:

Dieses Spiel hat eigentlich keinen Gewinner und keinen Verlierer.



Ja- Nein-Fangsti



Spielverlauf:

nicht nötig

**Material**

Klassenverband

**Sozialform**

etwa 10 bis 15 Minuten

**Zeitbedarf**

Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft teilt die Kinder in zwei Mannschaften ein. Diese stellen sich mit dem Rücken zueinander in zwei Reihen auf. Die Lehrkraft ernennt eine Mannschaft zur „Nein-Gruppe“ und die andere zur „Ja-Gruppe“. Die Lehrkraft stellt nun Fragen, die man mit „Nein“ oder „Ja“ beantworten kann. Ist die Antwort „Nein“, muss die „Nein-Gruppe“ die „Ja-Gruppe“ fangen und umgekehrt. Kinder, die gefangen wurden, gehören dann zur entsprechenden Gruppe.

Mögliche Fragen: Sind Hunde Säugetiere?, Sind alle Kinder der Klasse ... 9 Jahre alt?, Liegt dein Heimatort in Bayern? usw.

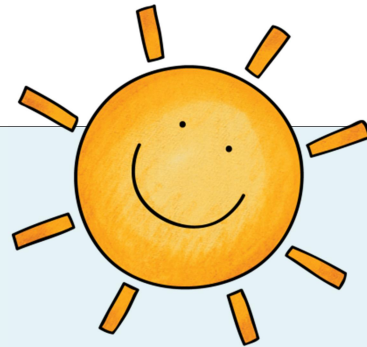
Zusatz:

Statt Fragen kann man auch Behauptungen aufstellen, die man mit „Nein“ oder „Ja“ bekräftigen oder verneinen kann (z.B. Alle Hunde sind klein).



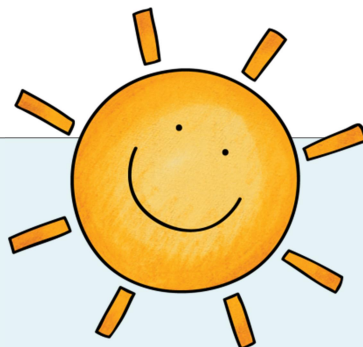
Spiele für draußen

(Spielideen für zwischendurch)



Spiele für den Pausenhof

(Spielideen für zwischendurch)



Spiele
für draußen



Spiele für den
Pausenhof



www.ideenreise-blog.de

Schriften: Andika Leseschrift, Schulschrift by Julie Mania (www.amoedo.de),
AW Straight by Annika Werner, <https://www.lernsoftware-mathematik.de/?p=1167>
<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Jackie-G>

Grafiken:

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Educlips>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Kate-Hadfield-Designs>

Bitte beachte:

Du darfst das Material für deinen Unterricht verwenden und anfertigen.

Eine gewerbliche Nutzung ist nicht gestattet.

Die Grafiken dürfen nichts aus dem Material entfernt werden.

Während angeordneter Schulschließungen darf das Material verlinkt, verschickt und geteilt werden.

Solltest du auf Urheberrechtsverletzungen aufmerksam werden, melde dies bitte an:

ideenreise@web.de