



Simon sagt ...

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Der Stuhl wird nach hinten geschoben, damit nach vorne genügend Platz ist. Die Lehrkraft gibt nun einen Bewegungsauftrag vor, den die Kinder nachmachen müssen. Dabei beginnt sie den Satz mit „Simon sagt ...“. Beginnt die Lehrkraft den Bewegungsauftrag nicht mit diesem Satzanfang dürfen die Bewegungen nicht ausgeführt werden. Wird dies trotzdem von einigen Kindern gemacht, so scheiden sie aus oder müssen eine Runde pausieren.

Vorschläge für Bewegungsaufträge:

- ⊙ auf ein Bein stellen
- ⊙ auf der Stelle joggen
- ⊙ um die eigene Achse drehen
- ⊙ Hampelmann machen
- ⊙ Kniebeugen machen
- ⊙ auf den Tisch setzen

Zusatz:

Falls man ein Klassentier hat, kann man statt Simon auch den Namen des Klassentiers verwenden.



Lüge oder Wahrheit?

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich am Platz. Dort stellen sie sich vor ihren Stuhl, so dass sie sich jederzeit rasch hinsetzen können. Nun gibt die Lehrkraft eine Behauptung vor, wie zum Beispiel „Alle Hunde sind braun“. Die Schüler entscheiden nun, ob die Behauptung wahr oder gelogen ist. Ist die Behauptung wahr, bleiben die Schüler stehen. Ist die Behauptung falsch, setzen sich die Schüler hin. Das Spiel kann mit Ausscheiden gespielt werden. Denkbar ist auch, dass die Schüler abwechselnd die Behauptungen aufstellen.

Zusatz:

Das Spiel kann auch mit geschlossenen Augen gespielt werden.





Ich packe meinen Koffer

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Vor Spielbeginn sollte man die Abfolge der Schüler*innen bestimmen, damit jeder weiß, wann er an der Reihe ist. Die Lehrkraft startet die Runde und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“ Der nächste Schüler wiederholt nun diesen Gegenstand und fügt noch einen weiteren hinzu. Nun ist es die Aufgabe des nächsten Schülers die beiden vorher genannten Gegenstände zu benennen und einen neuen beizusteuern. Das Spiel endet, wenn alle Schüler an der Reihe waren oder die genaue Abfolge der Gegenstände nicht mehr genannt werden kann.

Zusatz:

Bei sehr großen Klassen ist es sinnvoll, die Anzahl der zu merkenden Gegenstände zu begrenzen und zwei Durchläufe zu machen.



Farbampel



Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl. Die Lehrkraft gibt nun eine Farbe vor. Jede Farbe ist mit einer passenden Bewegung gekoppelt. Diese Bewegungen müssen vorher besprochen und den Kindern bekannt sein. Die Kinder hören nun das Farbwort und führen die passende Bewegung aus. Wer nicht schnell genug reagiert, scheidet aus oder muss für eine bestimmte Anzahl von Spielrunden pausieren.

Mögliche Farben und Anweisungen wären:

- ⊙ Rot: beide Arme nach oben strecken
- ⊙ Gelb: Arme seitlich ausstrecken
- ⊙ Grün: in die Hocke gehen
- ⊙ Orange: auf der Stelle joggen

Zusatz:

Schwieriger wird es, wenn man zwei Farben miteinander koppelt. Dann müssen jeweils zwei Bewegungen zusammen ausgeführt werden.





Menschen-Memo

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder verteilen sich mit ausreichend Abstand im Klassenraum. Die Lehrkraft bestimmt nun zwei Ratekinder, die den Raum kurz verlassen müssen. Nun finden sich jeweils zwei Kinder als Paar zusammen. Sie vereinbaren eine Bewegung (z. B. winken, Hampelmann, auf der Stelle joggen Kniebeugen ...). Wenn alle Paare eine Bewegung gefunden haben, dürfen die beiden Ratekinder den Raum wieder betreten. Sie dürfen nun immer zwei Kinder aufrufen, die dann ihre Bewegung vorzeigen. Passen die Bewegungen zusammen, dürfen sich die betreffenden Kinder auf ihren Platz setzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden.

Zusatz:

Statt der Bewegungen kann man die Kinder auch Geräusche vortragen lassen.



Klassendetektiv

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Detektiv. Das betreffende Kind wird aufgefordert, sich die anderen Kinder und das Klassenzimmer genau anzuschauen. Erst dann verlässt es das Klassenzimmer. Nun werden drei Gegenstände an den Kindern und/oder im Raum verändert. Sobald das geschehen ist, darf der Detektiv das Klassenzimmer wieder betreten. Er versucht nun, die Veränderungen aufzuspüren und zu benennen. Sollte sich der Detektiv schwer tun, dürfen die anderen Kinder Tipps geben. Hat der Detektiv „den Fall“ gelöst, ist das nächste Kind an der Reihe.

Zusatz:

Besonders lustig wird das Spiel, wenn Kinder z. B. ihre Hausschuhe oder andere Kleidungsstücke falsch herum anziehen.





Heißer Stuhl

Spielverlauf:

Musik



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen und rücken mit ihrem Stuhl ein bisschen nach hinten. So haben sie nach vorne Platz. Die Lehrkraft lässt nun Musik spielen. Während die Musik spielt, sitzen die Kinder ruhig auf ihrem Stuhl. Stoppt die Musik und ruft die Lehrkraft: „Heißer Stuhl!“, müssen die Kinder rasch von ihrem Platz aufspringen. Geräusche sind dabei erlaubt.

Vorschläge für zeitlich passende Musik:

- ⊙ Mission Impossible Theme
- ⊙ Fluch der Karibik Soundtrack
- ⊙ Snap-Rythm is a dancer Instrumental

Zusatz:

Man kann die Musik auch ab und an ohne nachfolgende Anweisung stoppen. Dann müssen die Kinder sitzen bleiben.



Fluglotse

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

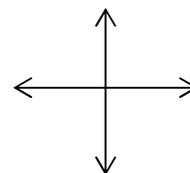
etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihrem Platz und stellen sich hinter den Stuhl. Die Lehrkraft malt nun an die Tafel ein Kreuz, an dessen Ecken sich Pfeile befinden (s. Beispiel). Im Anschluss deutet die Lehrkraft auf eine Pfeilspitze. Die Kinder müssen beide Arme in die angezeigte Richtung strecken. Die Pfeilspitzen können nun beliebig abgewechselt werden. Auch das Tempo kann gesteigert werden.

Vorlage für die Tafel:



Zusatz:

Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn die Kinder immer das Gegenteil der vorgegebenen Bewegung ausführen (z. B. Pfeil nach oben, Arme nach unten).





Verflixt aber auch

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich im Stehkreis. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das die Spielrunde beginnt. Das Kind beginnt bei eins zu zählen. Danach geht die Zählrunde im Uhrzeigersinn reihum. Dabei darf jedes Kind immer nur eine Zahl sagen. Enthält die Zahl jedoch eine 3, darf man die Zahl nicht aussprechen, sondern muss diese durch das Wort „Verflixt“ ersetzen. Sagt ein Kind statt des Wortes „Verflixt“ jedoch die Zahl, muss es ausscheiden und sich im Kreis auf den Boden setzen.

Zusatz:

Die Spielregeln lassen sich beliebig erweitern. So kann man auch Zahlen mit „Verflixt“ benennen lassen, die durch 3 teilbar sind usw.



Stille Reaktion

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Sie rutschen mit dem Stuhl nach hinten, um Platz nach vorne zu haben. Während des Spiels wird nicht gesprochen. Wichtig ist, dass man gut zuhört, genau beobachtet und rasch reagiert. Die Lehrkraft gibt nun verschiedene Anweisungen vor. Jedes Kind entscheidet selbst, wann es aufstehen und mitmachen möchte. Wichtig ist, dass die Anweisungen umgesetzt werden.

Mögliche Anweisungen wären:

- ⊙ Es stehen nur fünf Kinder.
- ⊙ Es sitzen alle Kinder bis auf zwei Kinder.
- ⊙ Es hüpfen vier Kinder auf einem Bein.
- ⊙ Alle Kinder mit braunen Haaren bewegen sich wie Roboter.

Zusatz:

Man kann auch die Kinder Anweisungen erfinden lassen.





Wo bin ich?

Spielverlauf:

Timer, Eieruhr ...



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Die Lehrkraft fordert sie auf, die Augen zu schließen und sich bequem hinzusetzen. Die Lehrkraft stellt nun den Timer so ein, dass er nach wenigen Sekunden zu läuten beginnt. Im Anschluss wird der Timer irgendwo im Klassenzimmer platziert. Sobald der Timer läutet, müssen alle Kinder mit geschlossenen Augen dorthin deuten, wo sie den Timer vermuten.

Mögliche Variante:

Statt mit einem Timer kann man das Ganze auch mit Gegenständen durchführen. Die Kinder müssen dann mit geschlossenen Augen dorthin deuten, wo sich der betreffende Gegenstand im Klassenraum befindet (Tafel, Lehrerpult, Freiarbeitsregal ...).

Zusatz:

Wer keinen Timer benutzen möchte, kann zum Beispiel auch ein Glockenspiel, eine Klangschale oder eine Triangel verwenden.



Auf der Jagd

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 3 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Sie stellen sich hinter ihren Stuhl. Die Lehrkraft gibt nun verschiedene Anweisungen, die die Kinder ausführen müssen. Dabei kann das Tempo der Anweisungen variiert werden.

Die Anweisungen sind:

- ⊙ Jäger schießt: Die Kinder ducken sich hinter den Stuhl
- ⊙ Jäger schaut: Die Kinder stehen und halten ihre Handkante an die Stirn. Dabei bewegen sie den Kopf, als würden sie schauen.

Zusatz:

Man kann die Kinder weitere Anweisungen erfinden lassen.





Körpertwist

Spielverlauf:

Kärtchen mit Körperteilen
Kärtchen mit Extremitäten



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Sie stellen sich hinter ihren Stuhl. Die Lehrkraft zieht nun je ein Kärtchen mit einem Körperteil und je ein Kärtchen mit einer Extremität. Die Kinder müssen nun die Anweisung kombinieren und ausführen.

Mögliche Anweisungen wären:

- ⊙ linke Hand auf rechtes Knie
- ⊙ linke Hand auf rechtes Ohr
- ⊙ linke Hand auf rechten Oberschenkel
- ⊙ linke Hand auf rechtes Auge
- ⊙ linke Hand auf rechte Schulter

Zusatz:



Die Kombinationen sind zufällig und daher sicher auch manchmal nicht leicht zu lösen. Komische Kombinationen sorgen aber für kreative Ausführungen und gute Laune.



Hangman (Galgenmännchen)

Spielverlauf:

Tafel, Kreide



Material

Klassenverband



Sozialform

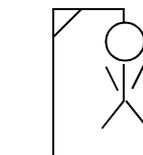
etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Die Lehrkraft überlegt sich ein Wort. Die Anzahl der Buchstaben wird nun als Unterstriche an der Tafel notiert. Die Kinder dürfen abwechselnd die Buchstaben raten, die im Wort vorkommen. Wird ein Buchstabe richtig erraten, notiert ihn die Lehrkraft dort, wo er im Wort tatsächlich vorhanden ist. Kommt der genannte Buchstabe nicht im Wort vor, wird Strich für Strich ein Galgenmännchen gezeichnet.

Beispiel für
Hangman:



Zusatz:



Das Überlegen und Notieren des Wortes kann auch von einem Kind übernommen werden.



Pantomimische Post

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Ein Kind wird von der Lehrkraft als Starter bestimmt und steht auf. Alle anderen Kinder schließen die Augen. Nun darf sich das Starterkind einen Begriff überlegen, den es pantomimisch vorzeigen kann. Es ruft ein Kind auf, das die Augen öffnet und aufsteht. Der Begriff wird nun vorgezeigt. Das aufgerufene Kind nimmt die Bewegung auf und ruft ein weiteres Kind auf, das die Augen öffnen darf. Diesem macht es die Bewegung nun vor. So geht es reihum, bis alle Kinder aufgerufen wurden. Das letzte Kind muss raten, welcher Begriff dargestellt wurde.

Zusatz:



Man kann die Begriffe eingrenzen, damit sich die Kinder leichter tun. So kann man z.B. nur Berufe, Tiere usw. vorzeigen lassen.



Ohrenspitzer

Spielverlauf:

Gegenstände im Klassenraum



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Sie müssen die Augen schließen und die Ohren spitzen. Die Lehrkraft geht nun durch das Klassenzimmer und führt ein Geräusch aus. Die Kinder müssen das Geräusch nun erraten. Wer meint, dass er das Geräusch erraten konnte, meldet sich leise und mit geschlossenen Augen. Wurde das Geräusch richtig erraten, darf das betreffende Kind nun ein Geräusch machen.

Mögliche Geräusche wären:

- ⊙ Türe/Fenster öffnen/schließen
- ⊙ Papier zerknüllen
- ⊙ auf die Tafel schreiben usw.

Zusatz:



Natürlich können die Geräusche auch nur von der Lehrkraft ausgeführt werden.



Orchesterprobe

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Ein Kind wird zum Ratekind bestimmt und nach draußen geschickt. Die übrigen Kinder bestimmen nun, wer der Dirigent des Orchesters sein soll. Seine Aufgabe ist es, möglichst unauffällig den anderen Kindern ein Zeichen zu geben, wann sie ein anderes Instrument spielen sollen. Außerdem wird ausgemacht, mit welchem Instrument begonnen wird. Nun ruft man das Ratekind herein. Die Gruppe beginnt pantomimisch ein Instrument zu spielen. Nach kurzer Zeit wird das Instrument auf ein Zeichen des Dirigenten hin unauffällig gewechselt. Er gibt nun vor, welches Instrument an der Reihe ist. Das Ratekind muss herausfinden, wer der Dirigent ist.

 Zusatz:

Vor dem Spiel kann man gemeinsam klären, welche Instrumente es gibt und wie man sie pantomimisch darstellen kann.



Wörterschlange

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Sie stehen hinter ihrem Stuhl. Die Lehrkraft gibt ein Nomen vor und ruft ein Kind auf. Dieses Kind hat nun die Aufgabe, ein neues Nomen zu finden. Dabei sollte der neue Begriff mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes anfangen (z.B. Elefant -> Tafel -> ...). Hat das betreffende Kind die Aufgabe gelöst, darf es eine weitere Mitspielerin oder einen weiteren Mitspieler aufrufen, der die Reihe fortsetzt. Außerdem darf das Kind sich dann hinsetzen. So weiß man, welche Kinder noch übrig sind.

 Zusatz:

Schwieriger wird es, wenn man die Wortart auf Verben oder Adjektive beschränkt. Man kann das Ganze aber auch völlig freigeben.



Ich fliege zum Mond...

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Vor Spielbeginn sollte man die Abfolge der Schüler*innen bestimmen, damit jeder weiß, wann er an der Reihe ist. Die Lehrkraft startet die Runde und sagt: „Ich fliege zum **M**ond und nehme ... mit.“ Dabei ist es wichtig, dass man jetzt nur Dinge anfügen darf, die mit **M** wie Mond beginnen. Der nächste Schüler wiederholt nun diesen Gegenstand und fügt noch einen weiteren mit dem Anfangsbuchstaben **M** hinzu. Nun ist es die Aufgabe des nächsten Schülers die beiden vorher genannten Gegenstände zu benennen und einen neuen beizusteuern. Das Spiel endet, wenn alle Schüler an der Reihe waren oder die genaue Abfolge der Gegenstände nicht mehr genannt werden kann.

Zusatz:

Man kann auch andere Szenarien vorgeben, wie zum Beispiel „Ich mache ein **P**icknick“ oder „Ich gehe in den **T**ierpark“.



Museumswärter

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder verteilen sich mit ausreichend Abstand im Klassenraum. Ein Kind wird als Museumswärter ausgewählt und verlässt den Raum. Die übrigen Schüler*innen sind nun Statuen und dürfen für sich lustige Posen auswählen. Ein Kind wird nun zum Einbrecher bestimmt. Sobald der Museumswärter den Raum betritt, erstarren alle Statuen in ihren Bewegungen. Nur der Einbrecher darf sich dann minimal bewegen und seine Pose ändern. Das macht er am besten hinter dem Rücken des Museumswärters. Dieser muss nun herausfinden, wer der Einbrecher ist. Hat er diesen entlarvt, beginnt eine neue Runde des Spiels mit einem anderen Museumswärter und einem anderen Einbrecher.

Zusatz:

Man kann auch andere Szenarien vorgeben, wie zum Beispiel „Kaufhausdetektiv und Dieb“.





Die besondere Minute

Stoppuhr, Timer



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 1 Minute



Zeitbedarf

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Bevor die Stoppuhr auf eine Minute gestellt wird, wird ausgemacht, welche Aufgabe die Kinder in dieser Zeit zu erfüllen haben. Nun wird die Stoppuhr gestellt und die Aufgabe für genau eine Minute ausgeführt.

Mögliche Aufgaben wären:

- ⊙ Kniebeugen machen
- ⊙ Hampelmann machen
- ⊙ Situps machen
- ⊙ auf der Stelle joggen
- ⊙ unter dem Tisch durchkriegen

Zusatz:

Man kann die Kinder auch mitzählen lassen, wie oft sie die jeweilige Aufgabe ausführen konnten.



Gewitterspiel

Musik



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 3 bis 5 Minuten



Zeitbedarf

Spielverlauf:

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Dabei stehen sie hinter ihren Stühlen. Die Lehrkraft spielt Musik ein. Während die Musik läuft, dürfen die Kinder hinter ihren Stühlen mittanzen. Ab und zu stoppt die Lehrkraft die Musik und gibt ein Gewitter-Kommando (Blitz, Hagel, Regen, Sturm) vor. Die Kinder müssen nun die vorher ausgemachten Bewegungen passend zum Kommando ausführen. Danach wird die Musik fortgesetzt.

- Blitz: flach auf den Bauch legen
- Hagel: unter dem Tisch verstecken
- Regen: auf die Tischplatte setzen und mit den Händen ein Dach über dem Kopf formen
- Sturm: am Stuhl festhalten

Zusatz:

Man kann auch mit den Kindern gemeinsam Bewegungen zu den Kommandos finden und festlegen.





Wer bin ich?

Spielverlauf:

Klebezettel, Stift



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Ein Kind wird zum Ratekind ernannt und darf nach vorne kommen. Dort stellt es sich mit dem Gesicht zur Klasse vor der Tafel auf. Die Lehrkraft schreibt nun den Namen eines Kindes aus der Klasse auf einen Klebezettel und klebt ihn dem Kind auf die Stirn. Das Ratekind muss nun durch das Stellen von Fragen herausfinden, welches Kind aus der Klasse gesucht ist (z.B. Bin ich ein Junge? Habe ich lange Haare?). Die übrigen Schüler*innen dürfen die Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Hat das Ratekind die gesuchte Person gefunden, wird gewechselt und eine neue Raterunde folgt.

Zusatz:

Statt den Namen der Klassenkameraden kann man auch die Namen von berühmten Personen oder auch Tiere notieren.



Pferderennen

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 3 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Dabei rücken sie mit ihren Stühlen etwas nach hinten, um nach vorne etwas mehr Platz zu haben. Die Lehrkraft klärt mit den Kindern gemeinsam den Ablauf des Pferderennens und die benötigten Bewegungen. Dann laufen die Pferde (Kinder) los. Dabei klatschen sie mit ihren Händen auf die Oberschenkel und trampeln mit den Füßen. Die Lehrkraft gibt die Kommandos vor, die die Kinder ausführen.

Rechtskurve:	nach rechts beugen
Linkskurve:	nach links beugen
Holzbrücke:	auf Brust klopfen
Sprung über den Graben:	aufspringen
An den Zuschauern vorbei:	alle lächeln und winken
Endspurt:	besonders fest trampeln

Zusatz:

Bei Bedarf kann man mit den Kindern gemeinsam noch weitere Kommandos entwickeln.





Ritter, Drache, Prinzessin

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder werden in zwei möglichst gleich große Gruppen eingeteilt, die sich mit Abstand gegenüber stehen. Jeder Spieler hat einen Partner. Bevor es losgeht, müssen die Figuren „Ritter“, „Drache“ und „Prinzessin“ besprochen und kurz eingeübt werden. Auf ein Signal der Lehrkraft hin macht jeder eine mögliche Figur. Dabei gilt: Prinzessin bezirzt Ritter, Ritter erlegt Drache, Drache fängt Prinzessin. Unterliegt ein Partner, scheidet er aus und muss sich hinsetzen. Zeigen beide die gleiche Figur, müssen sie erneut spielen. Dann wird so lange weitergespielt, bis ein Sieger feststeht.

Prinzessin: lächelt zuckersüß und klimpert mit den Augenlidern
Drache: zeigt seine Tatzen und faucht dabei
Ritter: macht einen Ausfallschritt und zieht sein Schwert

Zusatz:

Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip von „Schere-Stein-Papier“. Alternativ kann man auch diese Version als Spielversion verwenden.

Kommando Pimperle



Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 3 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder sitzen auf ihren Plätzen. Die Kinder trommeln mit ihren Händen auf die Tischkante. Die Lehrkraft gibt nun verschiedene Kommandos vor, die die Kinder mit den Händen befolgen müssen. Wer nicht aufpasst oder die falsche Bewegung zum Kommando ausführt, muss für eine gewisse Anzahl an Spielrunden ausscheiden. Wichtig ist, dass die Kinder die Kommandos nur ausführen dürfen, wenn das Wort „Kommando“ vorkommt. Ansonsten müssen sie weiterklopfen.

Kommando Pimperle: die Zeigefinger trommeln auf dem Tisch
Kommando Hoch: Die Hände schnellen in die Höhe
Kommando Flach: die Hände werden auf den Tisch gelegt
Kommando Osterhase: die Hände bilden Hasenohren
Kommando Milchstraße: die Hände bilden ein Fernrohr

Zusatz:

Bei Bedarf kann man mit den Kindern zusammen weitere Kommandos entwickeln und ins Spiel einbauen.



Bewegungsanimator

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Dabei stehen sie hinter ihrem Stuhl. Die Lehrkraft gibt nun verschiedene Bewegungen im Vierertakt vor (z.B. klatsch, klatsch, stampf, stampf). Die Kinder nehmen diese Bewegungen auf und machen sie nach. Nun darf ein Kind aus der Klasse einen neuen Vierertakt vorgeben und auch gerne weitere Bewegungen integrieren (z.B. hüpfen, schwimmen, winken, schnipsen ...).

Variante: Die vorherigen Bewegungen können bei jeder neuen Takteinheit wiederholt werden. So entstehen lange Bewegungsketten.

Zusatz:

Wer mag, kann neben den Bewegungen auch Geräusche (z.B. Tiergeräusche) einbauen.



1 – 2 – 3 ... Bombe



Spielverlauf:

Timer oder Stoppuhr,
Würfel, Tafel



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Die Lehrkraft zeichnet die Würfelaugen von 1 bis 6 an die Tafel. Daneben schreibt sie je eine Aufgabe. Nun stellt die Lehrkraft einen Timer oder eine Stoppuhr auf die gewünschte Zeit. Im Anschluss zählen sich die Kinder reihum ab. Das heißt, Klassen mit beispielweise 20 Kindern zählen bis 20 usw. Hat man einen Zählvorgang erledigt, beginnt man wieder von vorne. Während des Zählvorgangs wird sicher an einer Stelle der Timer läuten. Das Kind, das dann in diesem Moment mit dem Zählen dran war, hat nun den Bombenalarm ausgelöst. Um ihn zu beenden, darf es einmal würfeln und muss die entsprechende Aufgabe lösen.

Mögliche Aufgaben können sein: Witz erzählen, Kniebeugen machen, Liedchen singen, rückwärts durch die Klasse laufen ...

Zusatz:

Natürlich kann auch die Lehrkraft würfeln. So muss das betreffende Kind den Würfel nicht anfassen.





Stadt, Land, Fluss (für Kinder)

Spielverlauf:

Blockblatt, Stift



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Sie nehmen sich ein Blockblatt und zeichnen eine Tabelle auf. Dabei muss man vorher klären, wie viele Spalten man für welche Kategorien benötigt. Nun wird ein Kind bestimmt, das das ABC leise für sich vorsagt. Ein anderes Kind darf STOPP rufen. Nun muss der entsprechende Buchstabe des ABCs laut ausgesprochen werden. Alle Schüler*innen sind jetzt aufgefordert die Kategorien mit passenden Begriffen zu füllen. Dabei müssen die Begriffe mit dem entsprechenden Buchstaben des ABCs beginnen. Am Ende kann man gemeinsam kontrollieren und bepunkten.

Mögliche Kategorien wären: Vorname, Tier, Gegenstand, Pflanze, Lebensmittel, Nomen, Verb, Adjektiv, Beruf ...

 Zusatz:

Das Kind, das als erstes alle Kategorien füllen konnte, darf ENDE rufen und die Spielrunde für alle beenden. Danach wird kontrolliert.

Hopp oder Stopp



Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich am Platz. Dort stellen sie sich hinter ihren Stuhl. Nun gibt die Lehrkraft eine Behauptung vor, wie zum Beispiel „Äpfel schmecken salzig“. Die Schüler entscheiden nun, ob die Behauptung wahr oder gelogen ist. Ist die Behauptung wahr, hüpfen die Kinder aus dem Stand nach oben und rufen „Hopp“. Ist die Behauptung falsch, bleiben die Kinder stehen und strecken den rechten Arm mit aufgestellter Handfläche nach vorne. Dabei rufen sie „Stopp“. Das Spiel kann mit Ausscheiden gespielt werden. Denkbar ist auch, dass die Schüler abwechselnd die Behauptungen aufstellen.

 Zusatz:

Das Spiel lässt sich auch gut mit englischen Begriffen und passenden Flashcards spielen.



Noahs Arche

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Bevor man das Spiel beginnt, muss man die Abfolge klären, in der die Kinder nachher an die Reihe kommen. Die Lehrkraft beginnt das Spiel mit den Worten: „Der gute Noah nimmt das Schwein oink oink mit in die Arche.“ Nun folgt das nächste Kind. Es wiederholt den Spruch der Lehrkraft und fügt ein neues Tier mit seinem typischen Geräusch an. So geht es reihum bis alle Kinder an der Reihe waren. Wichtig ist, dass immer alle Kinder der Klasse die Tiergeräusche mitsprechen, wenn sie vorkommen. So wird das Spiel lebendiger.

Variante: Neben dem Geräusch kann man das Tier auch zusätzlich noch mit Bewegungen darstellen lassen.

Zusatz:



Vor Spielbeginn kann man mit den Kindern Tiere sammeln lassen und klären, welche Geräusche diese Tiere machen.



Riese und Zwerg

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 3 bis 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Dabei stehen sie hinter ihren Stühlen. Die Lehrkraft erzählt nun eine Geschichte. In dieser Geschichte sollten immer wieder vorgegebene Wörter vorkommen. Diese Wörter sollte man vorher klären und die Bewegung kurz einüben. Hören die Kinder nun in der Geschichte eines der vorgegebenen Wörter, müssen sie eine passende Bewegung ausführen.

Mögliche Bewegungen:

Riese: auf Zehenspitzen stellen und die Arme nach oben strecken.

Zwerg: in die Hocke gehen und klein machen

Zusatz:



Nach und nach kann man noch weitere Schlüsselbegriffe in die Geschichte einbauen. Die Bewegungen dazu muss man vorher klären.

Spiele ohne Körperkontakt

(Spielideen für zwischendurch)



www.ideenreise-blog.de

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