

Spiele ohne Aufwand für alle Gelegenheiten

Eine Sammlung von Spielen, die jederzeit sofort zum Einsatz kommen und mit zum Teil sehr geringfügigen Adaptationen auch in bestimmten Fächern zum Unterrichtsgeschehen beitragen können.

Spiele zur Einstimmung, für zwischendurch oder zum Ausklang - Auflockerung, Bewegung, Spaß, Sammlung, Konzentration, Wiederholung, ...

SESSELKREIS

So kann man einen Sesselkreis möglichst schnell und leise organisieren:

Die Lehrperson dreht sich von den Kindern weg, schaut auf die Uhr und schreibt z.B. die Zahlen von 1 bis 20 an die Tafel, sowie z.B. eine halbe Minute vergangen ist, oder wenn sie ein lautes Geräusch hört. Schafft es die Gruppe, vor 20 fertig zu werden?

OBSTSALAT

Sitzkreis, ein Gruppenmitglied hat keinen Platz und steht in der Mitte.

Die sitzenden Kinder bekommen Obstnamen, z.B.: Apfel, Birne, Kirsche, Banane, Orange, Kiwi. Jeweils mehrere Kinder bekommen denselben Obstnamen. Das Gruppenmitglied in der Mitte erzählt eine Geschichte, z.B. vom Einkaufen, in der einzelne Obstnamen vorkommen. Die dadurch angesprochenen Kinder müssen nun z.B. aufstehen, Plätze tauschen oder ähnliches. Wenn dem Kind in der Mitte nichts mehr einfällt, oder es genug hat, baut es in die Geschichte das Wort „Obstsalat“ ein, und alle müssen sich einen neuen Platz suchen.

Der/die Geschichtenerzähler/in erobert auch einen Platz und übernimmt den Obstnamen des Kindes, das jetzt in der Mitte übrig bleibt und fortsetzt.

ZAHLENSALAT

Sesselkreis, ein Gruppenmitglied (am Anfang die Lehrperson) steht in der Mitte. Von einem Punkt des Kreises nach links und rechts ausgehend, erhalten die Kinder immer paarweise fortlaufende Zahlen zugeordnet (es ist also einschließlich der in der Mitte stehenden Person eine ungerade Spieleranzahl erforderlich). Vorerst sitzen also sowohl die beiden „Einser“ als auch die beiden Kinder mit der höchsten Zahl jeweils nebeneinander.

Die Person in der Mitte erzählt nun eine Geschichte, in der Zahlen vorkommen (z.B. über ihren Tagesablauf).

Die genannten „Zahlen“ müssen ihre Plätze tauschen, der „Erzähler“ versucht, einen Platz zu erobern. Das ist

vorerst noch leicht, weil alle noch in der ursprünglichen Reihenfolge sitzen. Nennt er/sie eine Zahl, die größer ist als die größte vorkommende, oder sagt er/sie etwas wie „alle“ oder „viel“, so muss jedes Kind irgendeinen Platz der gegenüberliegenden Kreishälfte erobern. Ab jetzt ist die Ordnung zerstört, und die Person in der Mitte kann nichts mehr berechnen. Erobert diese Person einen Platz, übernimmt sie die Zahl der Person, die übrig geblieben ist (nicht vergessen!). Man kann im Verlauf des Spiels also mehrere Zahlen bekommen.

ZAUBEREI

Sitz- oder Stehkreis. Ein imaginärer Stoff, z.B. eine zusammengeknüllte Zeitung, wird im Kreis herumgegeben, jeder/jede Mitspieler/in „zaubert“ nun pantomimisch etwas ganz anderes daraus, ehe es wieder zur Zeitung zusammengeknüllt und weitergegeben wird. Aufgabe z.B. für den Deutschunterricht: Jedes Kind merkt sich 5 Gegenstände und erzählt (schreibt) nachher eine Geschichte, in der diese vorkommen.

TELEFONVERMITTLUNG

Alle Gruppenmitglieder sitzen im Kreis, aber mit dem Gesicht nach außen, so dass sie einander nicht sehen.

Der/die Lehrer/in steht im Kreis und spielt „das zerstreute Fräulein vom Amt“, indem er/sie immer wieder wechselnde Gesprächsverbindungen herstellt.

So wird gespielt: Nachdem der Gesprächsinhalt - das kann ein Diskussionsstoff (Müllvermeidung, Kernkraftwerke, Klassensituation, ...) oder zu wiederholender Unterrichtsstoff sein - geklärt ist, tippt das „Fräulein“ zwei Personen je einmal an die Schulter, und diese beiden beginnen den Dialog. Durch zweimaliges Antippen wird bald darauf ein/e Teilnehmer/in weggeschaltet, stattdessen bekommt ein anderes Gruppenmitglied die Verbindung.

Jedes Kind sollte öfter an die Reihe kommen.

Bei Diskussionen bekommen dadurch auch schüchterne oder „unterdrückte“ Kinder die Möglichkeit, sich einzubringen, bzw. die „vorlauten“ Kinder müssen sich beherrschen und warten, bis sie wieder eine Verbindung bekommen.

DIE FLIEGE

Pantomime im Sitz- oder Stehkreis.

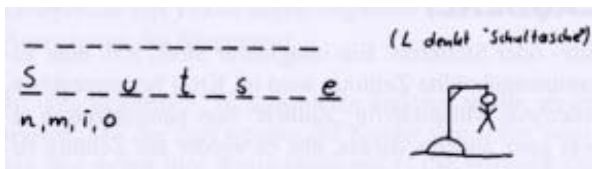
Im Raum ist eine - imaginäre - Fliege. Sie fliegt zuerst im Kreis herum, später auch quer durch den Kreis von Kind zu Kind und wird nur mit den Augen verfolgt. Wo landet sie? Was geschieht? Überraschungen?

HÄNG IHN AUF!

Frontal. Jedes Kind spielt für sich, oder es werden Gruppen eingeteilt.

Der/die Spielleiter/in der Runde denkt sich ein Wort - vielleicht aus einem eingegrenzten Fachbereich - und zeichnet für jeden Buchstaben dieses Wortes einen kurzen Strich an die Tafel.

Eine Gruppe oder ein/e Schüler/in nennt nun einen Buchstaben. Ist dieser Buchstabe in diesem Wort enthalten, wird er entsprechend seiner Position im Wort auf die Striche geschrieben - auch mehrmals, wenn er im Wort öfter vorkommt. Die Gruppe oder der/die Spieler/in darf solange Buchstaben nennen, bis ein nicht vorkommender Buchstabe genannt wird. Dieser wird unter das zu suchende Wort geschrieben und sollte ab nun - eigentlich - nicht mehr genannt werden. Die nächste Gruppe oder der/die nächste Spieler/in rät weiter. Das vollständige Wort darf nur von der Person oder Gruppe genannt werden, die eben an der Reihe ist. Für jeden falschen Buchstaben bekommt die betreffende Gruppe einen Strich zum Galgenmännchen.



Vorsicht: Als Spielleiter/in der Runde nur rechtschreibsichere Kinder einsetzen!

Wenn nur wenig Zeit zur Verfügung steht, kann der/die Lehrer/in gegen die ganze Klasse spielen.

KROKODIL

Sitzkreis. Ein - beliebiger - Gegenstand wird an den/die Sitznachbarn/nachbarin weitergereicht mit den Worten: „Das ist ein Krokodil.“ Der/die Angesprochene fragt zurück: „Was ist das?“ Antwort: „Das ist ein Krokodil.“ Dem/der nächsten wird der Gegenstand mit demselben Spruch weitergereicht - Rückfrage - Bestätigung, ... Ist die Runde durch, kommt ein neues Wort dran.

Mit immer wieder wechselnden Begriffen können so z.B. im Sprachunterricht schwierige Wörter geübt werden.

KÖRPERTEILE

Ein Glücksspiel, das sinnlos erscheint, den Kindern aber seltsamerweise großen Spaß bereitet. Sitzkreis.

Ein Kind geht aus dem Raum. Alle anderen werden in Körperteile eingeteilt: Kopf - Rumpf - rechter Arm - linker Arm - rechtes Bein - linkes Bein; Kopf - Rumpf - ...

Das Kind kommt nun herein und setzt aus einigen anderen innerhalb des Sitzkreises einen Körper zusammen, weiß aber nicht, welche Rolle diese Kinder wirklich spielen. Wenn der Körper fertig ist, geht jedes der ausgewählten Kinder an seinen richtigen Platz bzw. bleibt, wenn es zufällig richtig angeordnet ist. Der Körper hat jetzt vielleicht zwei Köpfe und zwei linke

Beine, aber kein rechtes Bein und keinen linken Arm. Der/die Spielerin darf jetzt noch zweimal die überzähligen Körperteile wegschicken und an deren Stelle andere Kinder aus dem Kreis aufrufen, die dann jeweils ihre vorbestellten Rollen einnehmen. Kommt ein ganzer Körper zusammen, hat der/die Spieler/in „gewonnen“.

Einsetzbar auch als Kennenlernspiel!

Varianten:

Gesicht (linkes Auge - rechtes Auge - linkes Ohr - rechtes Ohr - Nase - Mund), innere Organe, Skelett, alle Körperteile, Verdauung, Atmung, Bundesländer Österreichs, Staaten Europas, Verkehrswege, Satzglieder oder Wörter eines Satzes, ...

DER SCHNELLSTE DAUMEN

Der/die Spielleiterin gibt Aussagen von sich, die Spieler entscheiden blitzschnell, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist, durch Aufwärts- oder Abwärtsweisen mit dem Daumen.

KREISZEICHNEN; KREISCOMIC

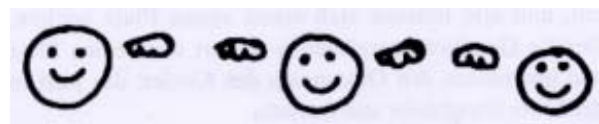
Jedes Kind hat ein Zeichenblatt und einen Bleistift oder Buntstifte. Es beginnt mit einer Zeichnung oder dem ersten Bild einer Bildgeschichte. Auf ein Signal werden die Blätter im Kreis weitergegeben und das Kind setzt das erhaltene Bild oder die Bildgeschichte fort. Bevor die Blätter ganz herum sind, sollte auf die Fertigstellung hingearbeitet werden.

Variante:

Die Blätter werden immer nur innerhalb von Paaren oder Dreiergruppen getauscht.'

FUNKEN

Sitz- oder Stehkreis. Der „Funker“ ist aktiv, wenn er mit den Fingern neben seinen Ohren winkt, seine Nachbarn rechts und links winken mit der ihm näheren Hand mit. Er blinzelt eine andere Person im Kreis an, diese übernimmt den Funkspruch und gibt ihn weiter, sobald seine beiden Nachbarn mitwinken.



BUCHSTABENSALAT

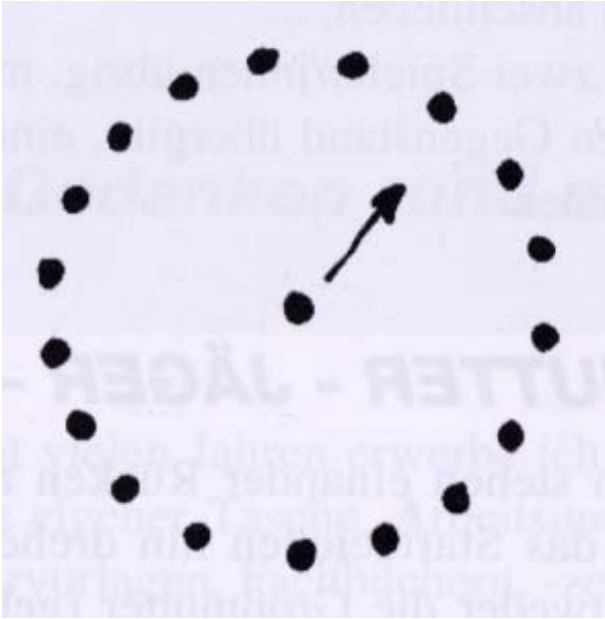
Die Lehrperson schreibt die Buchstaben eines Wortes ungeordnet an die Tafel und gibt Hinweise zur Findung des Wortes. Hinweise können auch in einer Geschichte versteckt sein.

Einsatzbereich:

Wiederholung der vorausgegangenen Unterrichtseinheit.

ELEFANT, AFFE, PALME

Stehkreis. Das Spiel erfordert hohe Konzentration auf sich, die Nachbarn und den/die Spieler/in im Kreismittelpunkt sowie richtige, schnelle Koordination.



Der/die in der Mitte stehende Spieler/in zeigt auf jemanden im Kreis und sagt „Elefant“ oder „Affe“ oder „Palme“.

Elefant: Der/die Spieler/in, auf den/die gezeigt wurde, fasst mit der linken Hand die Nase, die rechte fährt als Rüssel durch die entstandene Schlinge. Die beiden Nachbarn deuten mit ihren Armen die wedelnden Ohren an.

Affe: Der/die Spieler/in hält sich mit der Hand den Mund zu, Nachbar/in rechts verdeckt seine/ihre Augen, Nachbar/in links hält sich die Ohren zu.

Palme: Der/die Spieler/in streckt die Arme hoch (Stamm), die Nachbarn recken ihre Arme nach rechts bzw. links zur Seite (Palmwedel).

Wenn der/die Spielerin in der Mitte auf irgendjemand im Kreis gezeigt und die Aufgabe genannt hat, sagen alle nicht betroffenen Mitspieler/innen laut und schnell: „Elefant, Affe, Palme!“ Wenn bis dahin die drei angesprochenen Spieler ihre Aufgabe noch nicht richtig erfüllt haben, muss der/die Mittlere der drei in die Kreismitte. Es soll möglichst schnell gespielt werden.

NASHORN, FAULTIER, ENTE

Selbes Spiel, andere Aufgaben:

Nashorn: Der/die angezeigte Spieler/in macht mit beiden Händen vor der eigenen eine lange Nase, die Nachbarn formen jeweils mit Daumen und Zeigefinger rechts und links an seinem/ihrer Kopf die kleinen Nashornohren.

Faultier: Der/die Spieler/in lässt sich in Zeitlupe zusammenfallen (ganz locker und müde) und muss von seinen/ihren Nachbarn aufgefangen und gestützt werden.

Ente: der/die Spieler/in klappt vor seinem/ihrer Mund beide Hände als Entenschnabel auf und zu. Seine/ihre Nachbarn wackeln wie die Enten mit dem Po und flattern mit dem äußeren Arm als Flügel.

INDIANER - BEUTE

Abenteuerspiel quer durch den Klassenraum.

Der/die Lehrer/in zeichnet grob den Federschmuck eines Indianerhäuptlings an die Tafel - je nach geplanter Spieldauer mehr oder weniger. Während die Lehrperson - mit den Kindern zugewandtem Rücken - 20mal auf eine Trommel, Tamburin o.ä. schlägt, erbeuten die Schüler/innen irgendetwas aus dem Raum und schleichen damit umher. Nach dem 20. Mal dreht sich die Lehrperson um und die Schüler/innen dürfen sich nicht mehr bewegen. Bewegt sich doch jemand, wird eine Feder des Schmucks gelöscht.

Es wird weitergetrommelt, wer noch keine Beute hat, kann nun eine ergattern, ...

Es wird weitergetrommelt, wer eine Beute hat, legt sie wieder genau dorthin, woher er/sie sie genommen hat, aber ohne bei einer Bewegung erlappt zu werden, sonst wird wieder eine Feder gelöscht.

Wenn es keine Federn mehr gibt, ist das Spiel aus.

YING - YANG

Sitzkreis. Koordination von Sprache und Bewegung.

Ein Kind beginnt mit „Ying“ und legt seine rechte Handfläche unter sein Kinn, das Kind rechts daneben sagt „Yang“ und legt seine rechte Hand auf den Kopf. Das nächste Kind sagt gar nichts und zeigt mit dem Finger auf irgendjemanden im Kreis, der/die wieder mit „Ying“ beginnt.

Viele Variationsmöglichkeiten durch immer andere vorgeschriebene Bewegungen.

GESTENKETTE

Stehkreis. Jemand im Kreis beginnt mit einer Geste (Gebärde, Bewegung). Der/die nächste macht diese nach und findet dazu eine eigene. Es wird immer die letzte Geste nachgemacht und dazu eine eigene erfunden.

Variante:

Alle Gesten werden wiederholt, es werden also immer mehr, und in der richtigen Reihenfolge wieder abgebaut.

Variante:

Dasselbe kann man auch mit der Stimme machen - Laute, Töne, Wörter, Geräusche, ...

1, 2 ODER 3

Analog dem Fernsehquiz für Kinder kann für nahezu alle Fachbereiche ein Ratespiel inszeniert werden. Mit Kreide drei Flächen auf dem Boden markieren, nummerieren und los geht die Raterei. Zu jeder gestellten Frage müssen drei Lösungsmöglichkeiten angeboten werden.

GERÄUSCHSERIE

Die Kinder hören mit geschlossenen Augen eine Serie von Geräuschen. Der „Geräuschmacher“ (Lehrperson) kann dabei alle benötigten Requisiten an einem Platz gesammelt haben, oder er bewegt sich durch den Raum (Schritte sind auch Geräusche!).

Einzelne Kinder versuchen nun die Serie zu wiederholen.

BEWEGUNGSSERIE

Jemand macht eine Reihe von Bewegungen vor, die Kinder versuchen sie anschließend in der richtigen Reihenfolge zu wiederholen.

KINDERSERIE

Mehrere (alle) Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Augen zu! Jemand vertauscht einzelne (viele, alle?) Kinder.

Nun soll die ursprüngliche Reihenfolge wiederhergestellt werden, entweder durch Außenstehende oder durch die Gruppe selbst.

PFERDERENNEN

Alle Mitspieler - auch der/die Spielleiter/in - sitzen im Kreis. Sie ahmen Geräusche und Stimmung bei einem Pferderennen nach. Das beginnt damit, dass sich alle Spieler/innen auf die Oberschenkel schlagen und dabei sprechen: „Tarab, tarab, ...“

Diese Bewegung und das Gemurmel werden während des gesamten Spiels beibehalten. Zusätzlich gibt der/die Spielleiter/in durch Zwischenrufe und Vormachen an, was jeweils zu tun ist:

Unruhiges Tänzeln vor dem Start - und los!

„Rechtskurve“ - alle lehnen sich nach rechts.

„Linkskurve“ - alle lehnen sich nach links.

„Oxer“ - alle deuten mit erhobenen Armen und kurzem Aufstehen eine Sprungbewegung an.

„Doppeloxer“ - alle deuten zweimal die gleiche Sprungbewegung an.

„Dreifacher Oxer“ - dreimal die Sprungbewegung.

„Zuschauertribüne“ - alle jubeln.

„Gerempel zwischen den Pferden“ - alle rempeln und buhen.

„Wassergraben“ - alle blubbern mit den Fingern an den Lippen.

„Hufeisen verloren“ - alle machen mit dem Finger im Mund „klong“.

Usw.

TAUB UND STUMM

Eine „taube“ Person stellt einer „stummen“ Person eine Frage. Der/die „Stumme“ muss nun seine/ihre Antwort dem/der „Tauben“ vorspielen.

Beispiele für mögliche Fragen:

Was isst du am liebsten?

Was hast du letzten Sonntag getan?

Wie verhältst du dich, wenn eine Fliege im Zimmer ist?

HEISSE KARTOFFEL

Sitzkreis. Ein kleiner Gegenstand wird im Kreis herumgereicht. Dabei nimmt jede/r den Gegenstand zwar fest in die Hand, versucht ihn aber möglichst schnell loszuwerden, indem sie/er ihn an die/den nächste/n weitergibt.

Ein/e Spieler/in mit verbundenen Augen steht in der Mitte und sagt zu einem beliebigen Zeitpunkt „Halt“. Wer den Gegenstand gerade in der Hand hält, „darf“ ...

HEISSE KARTOFFEL 2

Sitzkreis. Alle stehen auf, ein/e Mitspieler/in bedient mit dem Rücken zur Gruppe einen Kassettenrecorder. Es wird flotte Musik gespielt, während der Gegenstand wie oben weitergereicht wird. Wer bei Musikstop den Gegenstand in der Hand hält, setzt sich und „scheidet aus“. Die Stehenden rücken zusammen. Auf diese Art wird der stehende Kreis immer kleiner, die Sitzenden dürfen anfeuern, Wetten abschließen, ...

Sind nur mehr zwei Spieler/innen übrig, muss jede/r sich, bevor sie/er den Gegenstand übergibt, einmal um die eigene Achse drehen.

GROSSMUTTER - JÄGER - WOLF

Zwei Gruppen stehen einander Rücken an Rücken gegenüber. Auf das Startzeichen hin drehen sie sich um und stellen entweder die Großmutter (gebeugt und hinkend), den Jäger (mit der Büchse, die knallt) oder den Wolf (der seine Zähne zeigt und dabei knurrt) dar. Es siegt die Großmutter über den Jäger, weil man auf alte Frauen nicht schießt, der Jäger siegt über den Wolf und der über die Großmutter, weil er sie auffrisst.

Vor jeder Runde soll die Gruppe kurz vereinbaren, was sie darstellen will.

Bei der Verlierergruppe scheidet z.B. eine Person aus. Das Spiel kann so viele Runden haben, bis in einer Gruppe der/die letzte ausgeschieden ist.

Ein reines Glücksspiel?

DIE INSEL

Zu flotter Musik tanzen die Kinder paarweise auf ausgebreiteten Blättern von - möglichst großformatigen - Zeitungen. Bei jedem Musikstop wird die Zeitung kleiner gefaltet.

Ziel: Auf einer möglichst kleinen Zeitung noch gemeinsam bewegen, ohne den Boden rundum zu berühren.

SUPER MARIO

In der Klasse wird ein Hindernisparcours aufgebaut. Besondere Hindernisstationen sind die Krokodile, die Super Mario fressen wollen. Immer andere Kinder nehmen als Super Mario den Parcours in Angriff. Andere Kinder spielen die Krokodile und stellen ihm (vorbereitete?) Fragen aus der eben zu Ende gehenden oder der letzten Unterrichtseinheit (vielleicht dürfen die Krokodile ins Heft oder Buch schauen). Bei falscher Antwort wird Mario gefressen, der/die nächste kommt dran. Wer schafft es bis ins Ziel?

Vielleicht hat der/die Lehrer/in den Krokodilen auch den Fragenkatalog des nächsten Tests gegeben?

TASCHENLAMPEN-VERFOLGUNG

Voraussetzung: verdunkelbarer Raum, genügend Platz, Taschenlampe.

Die Kinder bewegen sich leise und vorsichtig im Dunkeln. Ein Kind hat die Taschenlampe, schaltet sie plötzlich ein und leuchtet jemanden an. Dieses Kind muss nun eine Aufgabe lösen, Frage beantworten, ...