

LIEBLINGSSPIELE MEINER SuS

*Hier findet ihr eine
Spielesammlung als
Unterrichtsauflockerung
von all meinen SuS.*



ZIP ZAP (5-15 MIN)

Bei diesem Spiel geht es darum, dass man einen grossen Kreis bildet und Bewegungen im Kreis herum weitergibt. Während des Durchlaufs können die Bewegungen auch jederzeit geändert werden.

Zip: Einen Klatsch rechts weitergeben.

Zap: Einen Klatsch links weitergeben.

Tunnel: 3 machen eine Vierteldrehung und bilden mit den Beinen einen Tunnel.

Gotthard: Alle machen eine Vierteldrehung und bilden mit den Beinen einen Tunnel.

Regenbogen: Ein Kind sagt: „Regenbogen“ und macht mit den Händen eine Geste eines Bogens über das nächste Kind. Dieses Kind folgt mit dem Kopf die Bogenbewegung und sagt entzückt: „ooooh“.

Freak out: Alle werfen die Hände in die Höhe und wechseln (schreiend) den Platz.

LESESPIELE (10-15 MIN)

Für das Spiel braucht ihr Lesespielkärtchen mit Anweisungen oder ihr schreibt selbst mit der Klasse welche (siehe Beispiel aus anderem Beitrag).

Die Kinder bekommen je eine Karte. Jedes Kind liest die eigene Karte gut durch und legt diese wieder auf den Tisch. Das Kind mit der «Startkarte» beginnt, das zu machen, was auf seiner Karte steht. Anschliessend kommt das nächste Kind dran.

Man weiss, dass man als nächstes dran ist, wenn auf der eigenen Karte die Aufgabe steht, welche durchgeführt wurde. Z.B. «Jemand hat gerade den Hampelmann gemacht. Klatsche dreimal in die Hände.» So geht es weiter. Ich habe einen Beitrag dazu gemacht. Dort könnt ihr auch ein Beispiel sehen.

Man kann das Spiel auch super an die Klassengrösse anpassen.

MENSCHENMEMORY (10 MIN)

Zwei Kinder spielen gegeneinander Memory, jedoch nicht mit Karten sondern mit Menschen. Die zwei Kinder, welche raten müssen, gehen zuerst aus dem Raum heraus. Nun tun sich die anderen Kinder paarweise zusammen. Jedes Kinderpaar überlegt sich eine Bewegung und einen Laut, den es gleich in der ganzen Gruppe zeigen will. Haben sich die Kinder auf einen Laut und eine Bewegung geeinigt, zeigen sie diese zuerst der Lehrperson und dann verteilen sie sich im Raum. Die Kinderpaare sollen nun möglichst nicht mehr nebeneinander stehen. Die Kinder, welche vor der Türe gewartet haben, kommen nun herein. Das erste Kind beginnt zu raten, indem es auf zwei Kinder zeigt. Diese machen ihre vereinbarten Zeichen und Geräusche vor. Bilden die beiden ein Paar, setzen sie sich neben dem Kind ab, welches es erraten hat. Das «Rate-Kind» rät weiter. Hat es einen Fehler gemacht, ist das andere Kind an der Reihe. So geht es weiter, bis alle Paare herausgefunden wurden.

BLINZELMÖRDERLIS (5-10 MIN)

Ein Kind geht vor die Tür. Das Kind ist der/die KommissarIn. Die anderen Kinder stellen sich im Kreis und bestimmen einen/eine MörderIn. Nun darf der/die KommissarIn wieder ins Klassenzimmer kommen und der/die MörderIn fängt an, die andern Kinder anzublinzeln. Wenn ein Kind angeblinzelt wurde, fällt es dramatisch um, sodass klar ist, welches Kind angeblinzelt wurde. Der/die KommissarIn muss nun den Blinzelmörder finden. Er/sie hat drei Versuche den/die MörderIn zu erwischen.

ICH SEHE IN DIESER SCHACHTEL (10 MIN)

Es wird eine leere Box organisiert. Die Lehrperson überlegt sich ein passendes, zu erratendes Thema im Kreis.

Beispiel zu erratendes Thema «Bauernhof»:

Nun beginnt sie damit, in die Schachtel zu schauen und sagt zum Beispiel: «Ich sehe in dieser Schachtel eine Kuh.» Die Schachtel wird weitergegeben und das nächste Kind muss einen zum Thema passend Begriff raten. Zum Beispiel: Ich sehe in dieser Schachtel ein Huhn.» Die Lehrperson bestätigt, sie sehe auch ein Huhn. Das nächste Kind sagt vielleicht: «Ich sehe in der Schachtel ein Krokodil.» Die Lehrperson verneint, da «Krokodil» nicht zum Begriff «Bauernhof» passt und die Schachtel wandert weiter. Zum Schluss sollten alle Kinder das Thema/Muster durchschaut haben.

Variation: Schwierige Themen wählen, Zahlen, Folgen, Reihen

ERDBEBEN (10 MIN)

Jeweils zwei Kinder bilden Wände und Dach eines Hauses und ein drittes Kind ist der Bewohner und setzt sich zwischen die 2 Kinder auf den Boden. Der/die StartspielerIn (der kein Teil eines Hauses ist) beginnt das Spiel, indem er/sie entweder „rechte Wand“, „linke Wand“ oder „Bewohner“ ruft. Daraufhin müssen sich alle linken/rechten Wände oder alle Bewohner eine neue Hütte suchen müssen. In dieser Zeit kann der/die StartspielerIn versuchen, sich selbst irgendwo einzuklinken. Dann würde natürlich jemand anderes übrigbleiben. Der/die StartspielerIn kann auch „Erdbeben“ rufen, was bedeutet, dass Wände und Bewohner auch untereinander die Rollen tauschen dürfen.

DIRIGENT (5-10 MIN)

Die Gruppe steht in einem Kreis mit Blick in Richtung Mitte. Jemand wird von der Lehrperson bestimmt, die oder der aus dem Kreis austreten muss und bis zum Beginn des Spiels die Augen schliesst. Eine Dirigentin oder ein Dirigent wird bestimmt, wobei die Wahl vor der ausgetretenen Person natürlich geheim gehalten wird. Nun gibt die Dirigentin oder der Dirigent eine Bewegung vor: Klatschen, Hüpfen, Schnippen etc. Alle TeilnehmerInnen müssen die Bewegung sofort nachahmen. Das eigentliche Spiel kann nun beginnen! Die ausgetretene Person stellt sich nun in die Mitte des Kreises. Nun muss diese Person herausfinden, wer die Gruppe dirigiert. Für die Dirigentin oder den Dirigenten ist die Herausforderung, die Bewegungen dauernd zu ändern. Alle anderen im Kreis versuchen, so schnell wie möglich nachzuahmen, um die Detektivarbeit der Person in der Kreismitte zu erschweren.

1 WORT GESCHICHTE (5-10 MIN)

Alle Kinder setzen sich im Kreis. Ein Kind oder die Lehrperson fängt die Geschichte mit einem Wort an z.B. «Heute». Danach muss jeweils das nächste Kind ein passendes Wort ergänzen, z.B. «war». So geht es immer weiter bis am Schluss eine kleine Geschichte entsteht. Es kommen ziemlich lustige Geschichten dabei heraus.

SIMON SAGT (5-10 MIN)

Ein Kind steht vor die Klasse. Die anderen bleiben an ihren Plätze sitzen. Das Kind, welches vor der Klasse steht, gibt eine Anweisung an die Klasse z.B. «Simon sagt, auf der Stelle joggen.» Die anderen Kinder dürfen diese nur ausführen, wenn sie mit «Simon sagt...» beginnt.

TIERPARADE (5-10 MIN)

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis. Ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises und zeigt mit dem Finger auf ein anderes Kind und sagt ein Tier. Das gewählte Kind und die beiden NachbarInnen müssen so schnell wie möglich die entsprechende Bewegung durchführen.

- Schlange: Das gewählte Kind macht «sss»-Laute, die beiden NachbarInnen machen mit beiden Armen Wellenbewegungen.
- Adler: Das gewählte Kind streckt die Arme, die NachbarInnen simulieren mit dem jeweils äusseren Arm Flügelschläge.
- Murmeltier: Das gewählte Kind Pfeift, die beiden NachbarInnen lauschen mit einem Ohr.
- Hund: Das gewählte Kind streckt die Zunge raus und hechelt, die beiden NachbarInnen bewegen die Hände ganz schnell vor sich hin.
- Elefant: Das gewählte Kind bildet mit den Armen einen Rüssel, die beiden NachbarInnen stampfen mit den Füßen.

Mit der Klasse könnt ihr weitere Tiere und Bewegungen abmachen.