

Anja Lange & Volker Döhring

BEWEGUNG, SPIEL UND SPASS IM KLASSENZIMMER



Leseprobe

231 abwechslungsreiche Ideen

arete
Verlag

Anja Lange & Volker Döhring

Bewegung, Spiel & Spaß im Klassenzimmer

231 abwechslungsreiche Ideen

Arete Verlag Hildesheim

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© 2021 Arete Verlag Christian Becker, Hildesheim
www.aret-verlag.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Dies gilt auch und insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Verfilmungen und die Einspeicherung sowie Datenvorhaltung in elektronischen und digitalen Systemen.

Layout, Satz und Umschlaggestaltung: Composizione Katrin Rampp, Kempten

Titelfoto: istockphoto

Druck und Verarbeitung:

ISBN 978-3-96423-069-0

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	8	Tante Jo macht immer so (Sitz- oder Stehkreis)	31
Spiele mit dem Partner	9	La Ola (Sitzkreis)	32
Biene Maja	10	Karten rutschen (Sitzkreis)	32
Zeig mir Deine Farbe	10	Fingerschnappen (Sitz- oder Stehkreis) ..	33
Bei Müller hat's gebrannt	11	Wer ist der Vorturner? (Stehkreis)	33
Fotograf und Kamera	11	Mücken und Fledermäuse (Stehkreis) ..	34
Beinsprache	12	Löffelspiel (Tisch- oder Sitzkreis)	34
Brücke/Krebsgang	12	Tiger im Kreis (Stehkreis)	35
Autoscooter	13	Anatomische Partnersuche (Stehkreis) ..	36
Erwischt das Krokodil	13	Ostfriesen-Begrüßung (Sitzkreis)	36
Roboter und Mechaniker	14	Magische Reifen (Stehkreis)	37
Autofangen	15	Krakenball (Sitzkreis)	37
Push Hands	15	Ah – Wer – Du/A-So-Ko (Stehkreis)	38
Zieh- und Schiebespiele	16	Wörterball (Stehkreis)	39
Ball-Spiel	17	Klopfzeichen (Tischkreis)	39
Zauberklebe	17	Kommando Pimperle! (Tischkreis)	40
Hey, das war mein Fuß!	18	Frösche (Stehkreis)	40
Hofstaat	18		
Flamingokampf/Hahnenkampf	19	Kennenlernspiele und Spiele zur Gruppenfindung	41
Abklatschen	19	Eisschollenspiel	41
Spiele in Kreis	20	Zipp – Zapp!	42
Rhythmusmaschine (Sitzkreis)	21	Namen-Wettkampf	42
Reise der Gesichter (Sitz- oder Stehkreis)	21	Rate, wer unter der Decke steckt	43
Zuzwinkern (Sitzkreis)	22	Wem gehört der Schuh?	43
Dirigentenraten (Sitzkreis)	22	Have you ever .../Ich würde gerne mal ...	44
Armer schwarzer Kater (Sitzkreis)	23	Bewegte Vorstellungsrunde	45
Mein rechter, rechter Platz ist frei – extrem (Sitzkreis)	23	Atomspiel mit Vorstellung	45
Klatschen auf die Reise schicken (Sitzkreis)	24	Begrüßungsspiel	46
Neptuns Welle/Drehender Kreis (Sitzkreis)	24	Stilles Namensalphabet	46
Obstsalat (Sitzkreis)	25	Internationale Begrüßung	47
Zahlenspiel (Sitzkreis)	25	Wirbelsturm	47
Kissentransport (Sitzkreis)	26	Gemeinsames Aufstehen	48
Peter und Paul (Sitzkreis)	26	Blinde Formen	49
Auf nach Madrid/Schlüsselspiel (Sitzkreis)	27	Gesucht wird XY	49
Pferderennen (Steh- oder Sitzkreis)	28	Gordischer Knoten	50
Erde – Wasser – Luft (Sitz- oder Stehkreis)	29	Buchstabenturnen	50
Centspiel (Sitzkreis)	30	Kampf der Stimmen	51
Rakete starten (Sitzkreis)	31	Einmal wenden und zurück	51
		Farb-Klopf-Spiel	52
		Die schnelle Telefonleitung/	
		Das Ritual der Schamanen	52
		Leerer Stuhl	53
		Das Moor/Schokoladenfluss	54
		Kreispolonäse	54

Spiele zur Gruppeneinteilung	55	Reinigungsgruppe	78
McDonald's/Fastfood	55	Tischkegeln	79
Gefühlsmemory	56	Flaschentanz	79
Atomspiel	57	Buchjonglage	80
Klumpen	57	Hutfangen	80
Familie Lehmann	58		
Familie Meier/Tierfamilien	59	Sport Stacking/Becher stapeln	81
Spiele zur Wahrnehmung	60	3-3-3	81
Insel	60	3-6-3	82
Stille chinesische Mauer/		Doppelspiele	82
Elektrischer Zaun	61	Cycle	83
Nebelhorn	61	Becherakrobaten	83
Heulbojen in der Nacht/Zauberwald ..	62	Fantasievolle Formen	84
Plätze tauschen	62	Staffelformen	84
Klapperschlange	63	Aufbau gegen Abbau oder Stackers	
Hänschen piep einmal!	63	und Blasters	85
Killer	64	Becherklau	86
Blinde Kuh mit festem Platz	64	Roll and stack	86
Nebel des Grauens	65	Teamwork	87
Händeraten	65	Fuchsjagd	87
Spion	66		
Mr. X	67	Wilde und laute Spiele	88
Murmeln finden	67	Berühre etwas ...!	89
Tasträtsel	68	Mannschafts-Schiebekampf	89
Postkartenspiel	68	Heiße KartOffel	90
Polizisten und Räuber/Eulenjäger	69	Bermuda Dreieck	90
Wo ist der Ring?	69	Stuhljagd/Reise nach Jerusalem	91
Taktils Telefon	70	Umzug	91
Anflug	70	Blind Date/Blinde Schneeballschlacht ..	92
Schuhsuche	71	Reversi	92
Handkontakt	71	Bierdeckel jagd	93
		Rübenziehen/Zahnarzt/	
Geschicklichkeitsspiele	72	Sternenbrecher	94
Grummeln	72	Zeitungsballschlacht	94
Meine vollautomatische Gliederpuppe ..	73	Bäumchen, Bäumchen wechsele dich ...	95
Gedränge	73	Sprungfeder	95
Dart	74	Haltet das Feld frei mit „Zeitungs-	
Becherball	74	schneebällen“	96
Korkentreiben	75	Spots in Movement	96
Bierdeckelzielwerfen	75	Farbenspiel	97
Schnürsenkel öffnen	76	Herr im Haus	97
Komm aus der Höhle	76	Spinnenkampf	98
Schildkrötenjagd	77	Feuer, Wasser, Blitz	99
Cent werfen	77	Teppichfliesenfangen	99
Denkmalspiel	78	Alarmanlage	100
		Stuhlhockey oder Schrubberhockey ...	100

Inhaltsverzeichnis

Romeo und Julia oder „Das geteilte Paar“	101
Cola, Fanta, Sprite	101
Ja- und Nein-Stuhl	102
Wäscheklammern klauen	102

Ruhige und leise Spiele	103
Das Offene Fenster	103
Regen	104
Zaubertiere	105
Goofy	105
Schleicher	106
Pizzabäcker/Wettermassage	107
Weckt die Löwen auf	108
Waschstraße	108
Der Häuptling und sein Schatz/ Hundeknochen/ Stachelschwein/ Schlüsselwächter	109
Siebenschläfer/Häuptling Manitu	110
Streichholzspiel	110
Einfrieren und Auftauen	111
Luftpumpe und Schlauchboot	111
Wer ist herumgelaufen?	112
Telegramm schicken	112
Bierdeckel spüren	113
Verkehrschao	113

Staffeln und andere Wettspiele	114
Scharade	117
Fuß-zu-Fuß-Staffel	117
Würfel-Staffel	118
Bierdeckel-Staffel	118
Wanderball	119
Paar-Bleistifttransport	119
Buchtransport	120
Reise der Streichholzschachtel	120
Klemmball	121
Kreis-Transportstaffeln	121
Flaschentransport	122
Besenstaffel	122
Löffelstaffel	122
Bingo	123
Puzzle-Staffel	123
Kartenstaffel	124
Verkleidungsstaffel	124
Wetten, dass ...!	125
Diamantenfieber	125

Darstell-, Klatsch-, Tanz- und Singspiele	126
Stuhltanz	126
Stopp die Maschine!	127
Strandspaziergang	127
Toaster	128
Lieder raten	129
Wechselbad der Gefühle	129
Vampire in der Nacht	130
Musikstopp/Salzsäule	130
Sitzboogie	131
Pantomime	132
Bewegungskanon: Wir sind gut drauf! ..	132
If you're happy	133
Kuhstall	133
Marionettentheater	134
Laurenzia	134

Spiele mit Luftballons und Softblälen	135
Blindenfußball/Tippkick	135
Luftballon im Kreis	136
Luftballonbett	136
Luftballonwettrennen	137
Luftballonköpfen	137
Luftballons tauschen	138
Sitzvolleyball mit Luftballons	138
Ballonzauber	139
Ball über die Schnur im Sitzen	140
Luftballon zertreten	140
Lindwurm	141
Zombie	141
Balljagd	142
Stuhlkreisfußball	142
Die magische Zahl	143
Ball im Tor	143
Sitzfußball	144
Klettenball	144
Stepdance	145
Königsball	145
Rettet die Luftballons	146

Alphabetisches Spieleverzeichnis	147
---	-----

Kleine Spiele gehören in jedes Klassenzimmer! Denn Spiele sind für Heranwachsende kein nutzloser Zeitvertreib, sie sichern in vielfältiger Hinsicht soziale, kognitive und motorische Lernprozesse und sind Teil einer bewegten und gesundheitsfördernden Schule. Spiele haben damit auf der einen Seite einen Wert an sich und unterstützen auf der anderen Seite gleichzeitig vorangegangene und nachfolgende Lernprozesse. Lernen benötigt Pausen. Kurze Bewegungspausen sind hierfür ideal, denn sie fördern die Konzentration und das Lernen. So hat beispielsweise Breithecker (2002) nachgewiesen, dass die Gesamtleistung in Aufmerksamkeits-Belastungstests durch bewegten Unterricht und Bewegungspausen im Verlauf eines Unterrichtsvormittags sogar ansteigt, statt wie sonst abzunehmen.

Dieses Praxisbuch stellt über 200 erprobte und bewährte Spielideen vor, die mit wenig oder gar keinem Material auskommen und so konzipiert sind, dass sie jederzeit ohne großen Aufwand direkt im Unterrichtsraum umgesetzt werden können. Ob Spiele zum Kennenlernen, im Kreis und mit dem Partner, zur Gruppeneinteilung, zur Wahrnehmungs- und Geschicklichkeitsschulung, ruhige und wilde Spiele oder Wettkampf-, Darstell-, Klatsch-, Tanz-, und Singspiele: Wir haben versucht, die breite Vielfalt möglicher Spiele für den Klassenraum umfassend wiederzugeben, und hoffen, dass Sie viele Spielideen für Ihre Lerngruppe erhalten.

In diesem Buch folgt die Unterteilung der Spiele keiner theoretisch fundierten Kategorisierung. Wir haben stattdessen versucht, aus der Perspektive schulischer Praxis eine sinnvolle Gliederung vorzunehmen, sodass Sie als Leserin und Leser schnell Spiele für ihren Gebrauch finden können. Die Unterscheidung ist dabei nicht immer trennscharf und manche Spiele könnten auch mehreren Kategorien zugeordnet werden. So gibt es beispielsweise Spiele, die zugleich Kreisspiele, Kennenlernspiele und Wahrnehmungsspiele sind. Zwangsläufig mussten wir Schwerpunkte bei der Zuordnung setzen. Ein Register am Ende des Buches erleichtert jedoch die Suche. So können Sie schnell für jede Situation das geeignete Spiel finden.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und viele Eindrücke beim Spielen!
Anja Lange & Volker Döhring



Spiele mit dem Partner sind für alle Lerngruppen sehr sinnvoll. Kinder und Jugendliche lernen in dieser kleinen Sozialform miteinander zu spielen und zu arbeiten. Innerhalb eines Paares ist die Kommunikation sehr einfach und die Spieler erwerben so die Grundlage für Gruppenspiele oder komplexe Spielformen. Darüber hinaus werden Partnerspiele durch mögliche Partnerwechsel immer wieder interessant und motivieren die Spielenden neu. Für die Organisation hat dies den Vorteil, dass Partnerspiele in zeitlicher Hinsicht oft sehr flexibel einsetzbar sind.

In geschlossenen Räumen mit begrenztem Raumangebot können oft sehr gut Spiele mit dem Partner gespielt werden. Dies hat gleich mehrere Gründe:

- Die Partner können meist gut in bestehenden Nischen, z. B. zwischen Tischen und Stühlen, spielen. Nur selten müssen Tische und Stühle an die Seite geräumt werden. Dadurch können Partnerspiele schnell initiiert und beendet werden, ohne dass die bestehende Raumordnung verändert werden muss.
- Die Spieldynamik bei Partnerspielen entsteht innerhalb des Paares. Die Spieler können ihr Spiel selbst regeln, gestalten und gegebenenfalls auf ihre Bedürfnisse anpassen. Wenn einzelne Paare stören oder der Hilfe durch den Spielleiter bedürfen, können in dieser Zeit die anderen Paare ihr Spiel ungestört fortsetzen.
- Die Intensität von Paarspielen ist stets sehr hoch, da in dieser Sozialform alle zugleich spielen und nicht, wie zum Beispiel manchmal bei Spielen im Kreis, nur anderen beim Spielen zuschauen.

Der Spielleiter sollte bei Spielen mit einem Partner einige Hinweise beachten:

- In der Regel erhöhen regelmäßige Partnerwechsel die Intensität und bieten eine gute Möglichkeit für Abwechslung und neue Herausforderungen. In manchen Spielen benötigen die Partner aber auch Zeit, um sich aufeinander einzustellen. Der Spielleiter sollte folglich die Spielenden gut beobachten. Nimmt die Intensität ab, sollte der Spielleiter einen Partnerwechsel initiieren.
- Haben die Paare mit ihrem Spiel begonnen, wirkt eine nachträgliche Erläuterung immer störend. Der Spielleiter sollte folglich gut und vollständig erläutern und gegebenenfalls das Spiel durch ein Paar kurz vormachen lassen.
- Wenn alle Paare spielen, ist es schwer für den Spielleiter, noch mit den Spielern zu kommunizieren. Es sollte vor Beginn des Spiels ein Zeichen (Glocke, Hupe, Arm heben usw.) vereinbart werden, das den Partnerwechsel oder das Ende des Spiels anzeigt.



BIENE MAJA

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 5 Min., mit Partnerwechsel länger

MATERIAL: ggf. eine Augenbinde je Paar

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler gehen paarweise zusammen. Spieler A ist die Biene Maja, Spieler B die Blume. Die Biene hat die Augen geschlossen und folgt der Blume ohne Körperkontakt nur durch ein vorher vereinbartes Signal, z. B. Pfeifen, in die Hände klatschen oder Summen. Die Blume passt auf, dass die Biene nicht mit anderen Bienen kollidiert. Nach ca. 2 Minuten werden die Rollen gewechselt.

VARIATION:

Die Spielleiterin kann durch Imitieren der Geräusche versuchen, die Bienen in die Irre zu leiten.

ZEIG MIR DEINE FARBE

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 3 bis 5 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: Sicherheitsnadeln oder Kreppband, farbiges Papier oder Spielkarten

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Partner spielen gegeneinander. Der Spielleiter oder andere Schüler heften jedem Spieler ein farbiges Stück Papier, eine Spielkarte oder eine ausgeschnittene Form auf den Rücken. Die jeweiligen Partner stellen sich gegenüber auf und müssen herausfinden, was der Partner auf dem Rücken hat, ohne aber die Sicht auf den eigenen Rücken frei zu geben.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

In größeren Gruppen empfiehlt es sich, dass jeweils 2 Paare zusammen gehen und abwechselnd spielen. So können die Schüler sich gegenseitig eine Spielkarte auf den Rücken heften oder kleben.

VARIATION:

Tiermotive sind bei jüngeren Schülern sehr beliebt.



BEI MÜLLER HAT'S GEBRANNT

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 3 bis 5 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler gehen paarweise zusammen. Abwechselnd klatschen sie zum Vers in die eigenen Hände und in die des Partners. Bei den Wortwiederholungen wird dreimal in die Hände des Partners geklatscht. Ziel ist es, fehlerfrei zu klatschen. Gelingt dieses, wird der Partner gewechselt.

Bei Müller hat's gebrannt -brannt -brannt, da bin ich hingerannt, rannt, rannt,
Da kam ein Polizist, -zist, -zist,
der schrieb mich auf die List, List, List, Die List, die fiel in' Dreck, Dreck, Dreck,
da war mein Name weg, weg, weg.
Da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus, zu meinem Bruder Klaus, Klaus, Klaus,
und die Geschichte' ist aus, aus, aus.

VARIATION:

andere Klatschrhythmen

FOTOGRAF UND KAMERA

SPIELERZAHL: paarweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: mit Partnerwechsel ca. 10 Min.

MATERIAL: kein



SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler gehen paarweise zusammen. Ein Spieler ist die Kamera und schließt die Augen. Der sehende Spieler ist der Fotograf. Der Fotograf sucht ein Motiv in der Klasse, führt die Kamera dorthin und richtet die Kamera gut aus. Dann drückt der Fotograf vorsichtig einen „Auslöser“ (z. B. Tippen auf den Kopf) oder sagt „Foto“. Nun darf die Kamera für einen kurzen Moment die Augen öffnen und merkt sich das Bild. Nach ca. 5 Fotos führt der Fotograf die Kamera zurück zum Ausgangspunkt und ruft den Speicher ab. Die Kamera darf die Augen öffnen und muss die fotografierten Motive nennen. Dann werden die Rollen gewechselt.



BEINSPRACHE

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 3 bis 5 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: ein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler gehen paarweise zusammen im Spielfeld umher. Einer der beiden macht eine Gangart mit der entsprechenden Körperhaltung vor, der andere imitiert ihn und versucht zu erraten, was sein Partner darzustellen versucht.

ANREGUNGEN:

- spazieren gehen
- in Eile sein
- verfolgt werden oder jemanden verfolgen
- Roboter
- Kinderwagen schiebende Mutter
- Betrunkener
- einen großen Hund ausführen
- mit schwerem Koffer
- Indianer

BRÜCKE/KREBSGANG

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab 1 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Partner drücken über Kopf die Hände zusammen und versuchen nun, so weit auseinander zu gehen wie sie können, ohne dass sie hinfallen.

VARIATION:

Krebsgang: Die Partner stellen sich Rücken an Rücken und versuchen, gemeinsam mit dem anderen in einem Kniewinkel von 90 Grad seitwärts wie ein Krebs zu gehen. Welches Paar kann auch vorwärts oder rückwärts gehen? Welches Paar kann sich hinsetzen und wieder aufstehen?



AUTOSCOOTER

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: je nach Variation ab 5 Min.

MATERIAL: ggf. Tücher zum Augen verbinden

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Alle Spieler stehen paarweise hintereinander. Der hintere Spieler hat die Aufgabe, seinen Vordermann nur durch Tippen mit den Fingerspitzen auf die Schultern durch den Raum zu lenken.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

Bei wenig ängstlichen Schülern können die Vorderen auch die Augen verbunden bekommen.

VARIATIONEN:

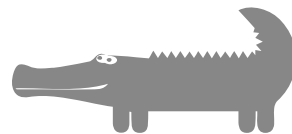
- Lenken durch Zuruf
- Lenken durch den Einsatz eines Springseils als Zügel
- Mit verschiedenen Aufgaben wie Slalom durch Stühle, über kleine Hindernisse wie Bananenkisten usw.
- siehe auch Roboter und Mechaniker

ERWISCH DAS KROKODIL

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab 1 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: kein



SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler sind Krokodile und liegen im Liegestütz voreinander. Jetzt versucht jeder, seinem Gegenüber auf die Hände zu klatschen, wenn diese auf dem Boden aufliegen, ohne selbst getroffen zu werden.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

Ringe, Uhren oder anderen Fingerschmuck vorher ausziehen.

VARIATION:

Die Spieler liegen zu dritt oder zu viert voreinander.



ROBoter UND MECHANIKER

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: je nach Variation ab 5 Min.

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler gehen paarweise zusammen. In der einfachsten Form gibt es einen Roboter und einen Mechaniker. Der Mechaniker ist für den Roboter verantwortlich und kann ihn steuern, indem er, je nach Regelvorgabe, nur verbale oder nur taktile Zeichen gibt:

- nur taktil: Kurzer Tipp auf den Rücken bedeutet „an“ oder „aus“, ein Tipp auf die Schulter bedeutet eine Drehung um 90 Grad.
- nur verbal: an, aus, links, rechts, ggf. rückwärts

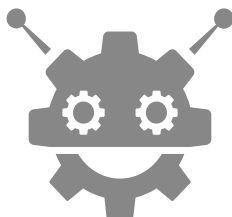
Der Mechaniker muss nun seinen Roboter sicher führen, ohne dass es einen Zusammenstoß mit den anderen Spielern oder Gegenständen gibt.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

Roboter und Mechaniker sollten mit der Zeit ihre Rolle und Verantwortung kennen lernen. Anfangs sollten die Roboter sehen können, damit sie selbst auf ihre Sicherheit achten können. Mit zunehmender Sicherheit können die Roboter versuchen, die Augen zu schließen. Rennen ist dann aber nicht erlaubt. Die spielenden Roboter sollten auch versuchen, sich wie Roboter zu bewegen.

VARIATIONEN:

- Die Roboter sind blind, schließen die Augen oder haben die Augen verbunden.
- Ein Mechaniker ist für 2 Roboter verantwortlich.
- Ein Mechaniker ist für 2 Roboter verantwortlich, die so gesteuert werden sollen, dass sie sich wieder gegenseitig in die Arme laufen.





AUTOFANGEN

SPIELERZAHL: paarweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: je nach Variationen ab 5 Min.

MATERIAL: kein, ggf. Tücher um die Augen zu verbinden.



SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Wie bei Autoscooter gehen die Spieler paarweise zusammen: Der vordere Spieler ist das Auto, der hintere der Fahrer, der das Auto über vorher verabredete Zeichen steuert. Zudem gibt es ein oder zwei Paare, die versuchen, die anderen Autos zu fangen.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

In größeren Gruppen sollten die Fänger gekennzeichnet werden.

VARIATIONEN:

- Gefangene Paare werden zum Fängerpaar.
- Gefangene Autos müssen die Rollen, also Fahrer und Auto, tauschen.
- Gefangene Autos müssen zur Tankstelle fahren und neu auftanken oder einen Boxenstopp einlegen.
- Gefangene Autos haben einen Platten und müssen synchron 5–10 Kniebeugen machen, um den Reifen wieder aufzupumpen.

PUSH HANDS

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 1 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler stehen sich paarweise im Abstand einer Fußlänge gegenüber und drücken die Handinnenflächen gegeneinander. Ziel ist es, den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer einen Schritt machen muss, verliert.

VARIATIONEN:

- Die Partner stehen auf einem Bein (siehe Flamingokampf).
- Die Partner schließen die Augen.



ZIEH- UND SCHIEBESPIELE

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 3 bis 5 Minuten, mit Partnerwechsel und Variationen deutlich länger

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Zieh- und Schiebespiele in Partnerarbeit sind Spiele um Kraft, Gleichgewicht, Finten und Kontrolle. Sie können als Miteinander oder Gegeneinander ausgelegt werden. Dabei drücken, ziehen, schieben oder laufen die Spieler miteinander oder gegeneinander. Ziehen und Schieben sollten aber immer spielerisch und freudvoll angelegt sein.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

Die Spieler gehen zu zweit zusammen. Auf Kommando des Spielleiters ziehen oder schieben sie sich ca. 30 bis 60 Sekunden lang. Nach dem jeweils ersten Versuch geben sich die Paare selbst ein Startsignal.

VARIATIONEN:

- Die Partner geben sich die Hände und versuchen, den anderen zu sich über eine Linie zu ziehen (links, rechts, beidhändig).
- Die Partner legen die Hände aneinander und versuchen, den jeweils anderen wegzuschieben.
- Die Partner stellen sich Rücken an Rücken und versuchen, den jeweils anderen wegzuschieben.
- Die Partner setzen sich Rücken an Rücken und versuchen, den jeweils anderen wegzudrücken.
- Linienkampf: Die Partner stehen beide auf einer Linie, greifen sich auf die Schultern und versuchen, den anderen von der Linie zu schieben, ziehen oder fintieren.
- Zwischen den Partnern befindet sich eine Linie (oder ein anderes Zeichen wie beispielsweise Kreppband oder ein Lineal). Die Partner versuchen, sich über diese Linie zu ziehen. Wer hat zuerst 3 Punkte?



BALL-SPIEL

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: je nach Aufgaben und Teilnehmer ab 5 Min.

MATERIAL: 1 Ball für jedes Paar, ggf. verschiedene Bälle oder Luftballons

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Alle Spieler bilden Paare. Jedes Paar bekommt einen Ball und versucht, diesen Ball ohne Zuhilfenahme der Hände zwischen ihren Körpern zu halten, zum Beispiel zwischen ihrer Stirn, dem Rücken oder der Brust. Anschließend probieren die Paare aus, wie sie sich am besten mit dem eingeklemmten Ball gemeinsam bewegen können. Können sie in die Hocke gehen, laufen, hüpfen oder auf einen Stuhl steigen? Welches Paar kann den Ball zwischen den Oberschenkeln einklemmen und ohne die Hände zu benutzen zur Stirn bewegen?

VARIATIONEN:

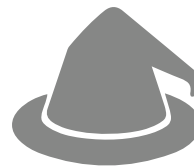
- Welches Paar schafft es, dass sich jeder Partner einmal um sich selbst dreht, ohne dass der Ball dabei auf den Boden fällt?
- Zwei oder mehr Gruppen spielen gegeneinander. Alle Spieler einer Gruppe stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. In jeden Zwischenraum klemmen sie einen Luftballon. Welche Gruppe erreicht als erste ein Ziel, ohne einen Luftballon zu verlieren?

ZAUBERKLEBE

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab 3 Min.

MATERIAL: kein



SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler gehen paarweise zusammen durch den Raum. Sie besitzen eine imaginäre Zauberklebe. Die Spielleiterin sagt nun Körperteile an, die zusammenkleben sollen, z. B. „Ohr“. Nun gehen alle Spieler solange Ohr an Ohr durch den Raum, bis der Spielleiter ein neues Körperteil nennt.

VARIATION:

Die Spielleiterin nennt zwei Körperteile.



HEY, DAS WAR MEIN FUSS!

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab 1 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN: _____

Die Spieler stehen sich gegenüber. Nacheinander versuchen sich die Spieler auf die Füße zu treten. Sie dürfen dabei nur einen Schritt, eine Bewegung oder einen Sprung machen.

VARIATIONEN:

- Drei oder mehr Spieler stehen im Kreis. Einer der Spieler beginnt. Wenn der angegriffene Spieler auf dem Fuß getroffen wird, scheidet er aus. Wird er nicht getroffen, kann er versuchen, den nächsten Treffer zu landen.
- Zwei Spieler stehen sich gegenüber und fassen sich gegenseitig an die Schultern. Ziel ist es, dem Partner auf die Füße zu treten, ohne selbst getroffen zu werden. Jeder kann jetzt jederzeit versuchen, den anderen zu treffen.

HOFStAAt

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 10 Min.

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN: _____

Die Spieler bilden Paare und ein einzelner König wird bestimmt. Der König gibt verschiedene Befehle, z. B.: „Gebt euch die Hand!“ oder „Stellt euch Rücken an Rücken!“. Doch wenn der König „Fleißiger Hofstaat!“ ruft, schwirren die Spieler auseinander und suchen sich einen neuen Partner. Der König muss versuchen, ein Mitglied seines Hofstaates zu berühren. Gelingt ihm das, bilden beide ein neues Paar. Der Spieler, der übrig bleibt, wird neuer König.



FLAMINGOKAMPF/HAHNENKAMPF

SPIELERZAHL: paarweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 1 Min., mit Partnerwechsel länger

MATERIAL: kein



SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Zwei Spieler stehen sich auf einem Bein gegenüber und versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen.

VARIATIONEN:

- Die Spieler stehen nur auf dem schwachen Bein.
- Die Spieler halten die Beine geschlossen nebeneinander.
- Hahnenkampf: Die Spieler gehen paarweise zusammen. Nach dem Startsignal hüpfen beide auf einem Bein und versuchen, den Partner mit verschränkten Armen so anzurempeln, dass der jeweils andere mit dem zweiten Bein den Boden berührt.

ABKLATSCHEN

SPIELERZAHL: partnerweise, unbegrenzt

SPIELDAUER: ab ca. 1 Min., mit Partnerwechsel deutlich länger

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Partner stellen sich gegenüber auf und geben sich die rechte Hand. Mit der linken Hand versuchen sie, bestimmte Körperteile (Bsp.: linken Oberschenkel) abzuschlagen. Diese Körperteile werden entweder vom Spielleiter angesagt oder von den Partnern selbstständig festgelegt.

VARIATIONEN:

- Als Wettspiel: Pro Berührung der Stelle gibt es einen Punkt. Sieger des Spieles ist, wer zuerst fünf Punkte hat.
- Man kann den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem man zum Beispiel den Rücken als Ziel auswählt.
- Lustiger kann das Spiel werden, wenn weiche Gegenstände (wie z. B. Schaumstoffrohre) zum Abklatschen genutzt werden
- Einzelne Körperteile erhalten unterschiedliche Punktzahlen, diese werden individuell vereinbart, z. B. Wade 3, Schulter 1, Rücken 2. Wer zuerst 10 Punkte erreicht, gewinnt.



Spiele im Kreis gehören in jeden Klassenraum. Sie können vielfältig eingesetzt werden, zum Beispiel am Anfang oder am Ende eines Gesprächskreises, um in die Arbeit einzuführen oder für die bereits geleistete Arbeit zu belohnen. Oft sind Spiele im Kreis als Ritual oder Routine ein fester Bestandteil im Tagesablauf oder werden zwischendurch einfach zur Auflockerung eingesetzt. Der Kreis als Kennzeichen solcher Spiele bietet viele Vorteile:

So ist ein guter Blickkontakt der Spieler untereinander gewährleistet und das Spiel ist für alle überschaubar. Die Kreisform gibt allen ein Gefühl der Zugehörigkeit. Geben sich die Spieler zudem die Hand, entsteht eine „geschlossene Gemeinschaft“.

Die Spielleiterin sitzt oder steht mit im Kreis und nimmt meist am Spielgeschehen teil. Im Kreis sind alle ein wenig gleich, denn keiner steht vorne. Einzelne Spieler können aber auch, je nach Situation, in die Mitte des Kreises treten und im „Mittelpunkt“ stehen.

Aus dem letztgenannten Aspekt können ebenso Probleme entstehen. Spieler, die sich darstellen wollen, finden im Kreis oft eine Resonanz. So kann störendes Verhalten schnell in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken und vom Spielgeschehen ablenken. Hier sollte die Spielleiterin frühzeitig entgegensteuern, in dem zum Beispiel das störende Verhalten thematisiert wird.

Kreisspiele im Klassenraum finden oft im Stuhlkreis statt, da die Spieler meist schon in einem Gesprächskreis sitzen. Dies muss aber nicht zwangsläufig so sein. Manchmal fehlt vielleicht auch einfach die Zeit, erst einen Stuhlkreis zu bilden. Viele Kreisspiele können deshalb auch in einem Stehkreis stattfinden. Manche Spiele funktionieren in einem Stehkreis sogar besser, weil das Stehen der Spieler eine höhere Dynamik zulässt. Weitere Spiele können zudem im Tischkreis gespielt werden oder benötigen sogar Tische oder eine andere Fläche, auf der gespielt wird. Wir unterscheiden folglich zwischen Spielen im Stuhlkreis, im Stehkreis und im Tischkreis, wohl wissend, dass die Übergänge fließend sind und viele Spiele sowohl im Sitzen als auch im Stehen, sowohl mit als auch ohne Tische gespielt werden können. Spiele im Sitzkreis müssen auch nicht zwangsläufig auf Stühlen stattfinden, vielfach genügen auch Sitzkissen oder bei einem entsprechend sauberen Boden können sich die Spieler direkt auf den Boden setzen.



RHYTHMUSMASCHINE (SITZKREIS)

SPIELERZAHL: ab 10 bis ca. 60

SPIELDAUER: ab 2 Min.

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Alle Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt einen einfachen Rhythmus mit den Händen zu klatschen, auf den Fußboden zu trommeln oder mit den Füßen zu stampfen. Alle anderen machen mit und folgen dem Rhythmus. Irgendjemand aus der Runde beginnt, den vorgegebenen Rhythmus zu variieren oder einen neuen Rhythmus zu erzeugen. Alle übernehmen jetzt diesen Rhythmus, bis wieder jemand einen neuen einleitet.

HINWEISE ZUR ORGANISATION, METHODIK UND SICHERHEIT:

Das Besondere ist, dass niemand bestimmt, wer einen neuen Rhythmus beginnen soll, sondern dass irgendwer anfängt, den Rhythmus zu variieren, und alle anderen mit einstimmen. Wenn der Spielleiter aufhört zu trommeln, klatschen oder zu stampfen, ist das Spiel beendet.

VARIATION:

Gegen Ende gibt der Spielleiter ein Zeichen, dann dürfen nur noch ganz leise Rhythmen geklopft oder geklatscht werden, beispielsweise mit den Fingern.

REISE DER GESICHTER (SITZ- ODER STEHKREIS)

SPIELERZAHL: 10 bis 30

SPIELDAUER: ab 5 Min.

MATERIAL: kein

SPIELIDEE UND GRUNDREGELN:

Die Spieler sitzen oder stehen hintereinander im Kreis, sodass jeder auf den Hinterkopf seines Vordermanns schaut. Ein Spieler beginnt, indem er sich zu seinem Hintermann umdreht und eine Grimasse schneidet. Der Hintermann nimmt diesen Gesichtsausdruck an und gibt ihn weiter. So wandert das Gesicht einmal im Kreis, bis es wieder bei seinem „Auftraggeber“ ankommt. Dieser zeigt das Gesicht, das er auf die Reise geschickt hat, und jeder kann es mit dem „angekommenen“ Gesicht vergleichen.

3-3-3	81	Brücke/Krebsgang	12
3-6-3	82	Buchjonglage	80
Abklatschen	19	Buchstabenturnen	50
Ah – Wer – Du/A-So-Ko (Stehkreis)	38	Buchtransport	120
Alarmanlage	100	Centspiel (Sitzkreis)	30
Anatomische Partnersuche (Stehkreis)	36	Cent werfen	77
Anflug	70	Cola, Fanta, Sprite	101
Armer schwarzer Kater (Sitzkreis)	23	Cycle	83
Atomspiel	57	Dart	74
Atomspiel mit Vorstellung	45	Das Moor/Schokoladenfluss	54
Aufbau gegen Abbau oder Stackers und		Das offene Fenster	103
Blasters	85	Denkmalspiel	78
Auf nach Madrid/		Der Häuptling und sein Schatz/	
Schlüsselspiel (Sitzkreis)	27	Hundeknochen/ Stachelschwein/	
Autofangen	15	Schlüsselwächter	109
Autoscooter	13	Diamantenfieber	125
Ball im Tor	143	Die magische Zahl	143
Balljagd	142	Die schnelle Telefonleitung/	
Ballonzauber	139	Das Ritual der Schamanen	52
Ball-Spiel	17	Dirigentenraten (Sitzkreis)	22
Ball über die Schnur im Sitzen	140	Doppelspiele	82
Bäumchen, Bäumchen wechsele dich ...	95	Einfrieren und Auftauen	111
Becherakrobaten	83	Einmal wenden und zurück	51
Becherball	74	Eisschollenspiel	41
Becherklau	86	Erde – Wasser – Luft (Sitz- oder	
Begrüßungsspiel	46	Stehkreis)	29
Bei Müller hat's gebrannt	11	Erwisch das Krokodil	13
Beinsprache	12	Familie Lehmann	58
Bermuda Dreieck	90	Familie Meier/Tierfamilien	59
Berühre etwas ...!	89	Fantasievolle Formen	84
Besenstaffel	122	Farbenspiel	97
Bewegte Vorstellungsrunde	45	Farb-Klopf-Spiel	52
Bewegungskanon: Wir sind gut drauf! .	132	Feuer, Wasser, Blitz	99
Biene Maja	10	Fingerschnappen (Sitz- oder	
Bierdeckeljagd	93	Stehkreis)	33
Bierdeckel spüren	113	Flamingokampf/Hahnenkampf	19
Bierdeckel-Staffel	118	Flaschentanz	79
Bierdeckelzielwerfen	75	Flaschentransport	122
Bingo	123	Fotograf und Kamera	11
Blind Date/Blinde Schneeballschlacht .	92	Frösche (Stehkreis)	40
Blinde Formen	49	Fuchsjagd	87
Blindekuh mit festem Platz	64	Fuß-zu-Fuß-Staffel	117
Blindenfußball/Tippkick	135		

Gedränge	73	Kreis-Transportstaffeln	121
Gefühlsmemory	56	Kuhstall	133
Gemeinsames Aufstehen	48	La Ola (Sitzkreis)	32
Gesucht wird XY	49	Laurenzia	134
Goofy	105	Leerer Stuhl	53
Gordischer Knoten	50	Lieder raten	129
Grummeln	72	Lindwurm	141
Haltet das Feld frei mit „Zeitungs- schneebällen“	96	Löffelspiel (Tisch- oder Sitzkreis)	34
Händeraten	65	Löffelstaffel	122
Handkontakt	71	Luftballonbett	136
Hänschen piep einmal!	63	Luftballon im Kreis	136
Have you ever .../		Luftballonköpfen	137
Ich würde gerne mal	44	Luftballons tauschen	138
Heiße Kartoffel	90	Luftballonwettrennen	137
Herr im Haus	97	Luftballon zertreten	140
Heulbojen in der Nacht/Zauberwald ...	62	Luftpumpe und Schlauchboot	111
Hey, das war mein Fuß!	18	Magische Reifen (Stehkreis)	37
Hofstaat	18	Mannschafts-Schiebekampf	89
Hutfangen	80	Marionettentheater	134
If you're happy	133	McDonald's/Fastfood	55
Insel	60	Meine vollautomatische Gliederpuppe .	73
Internationale Begrüßung	47	Mein rechter, rechter Platz ist frei – extrem (Sitzkreis)	23
Ja- und Nein-Stuhl	102	Mr. X	67
Kampf der Stimmen	51	Mücken und Fledermäuse (Stehkreis) ..	34
Karten rutschen (Sitzkreis)	32	Murmeln finden	67
Kartenstaffel	124	Musikstopp/Salzsäule	130
Killer	64	Namen-Wettkampf	42
Kissentransport (Sitzkreis)	26	Nebel des Grauens	65
Klapperschlange	63	Nebelhorn	61
Klatschen auf die Reise schicken (Sitzkreis)	24	Neptuns Welle/Drehender Kreis (Sitzkreis)	24
Klemmball	121	Obstsalat (Sitzkreis)	25
Klettenball	144	Ostfriesen-Begrüßung (Sitzkreis)	36
Klopfzeichen (Tischkreis)	39	Paar-Bleistifttransport	119
Klumpen	57	Pantomime	132
Kommando Pimperle! (Tischkreis)	40	Peter und Paul (Sitzkreis)	26
Komm aus der Höhle	76	Pferderennen (Steh- oder Sitzkreis)	28
Königsball	145	Pizzabäcker/Wettermassage	107
Korkentreiben	75	Plätze tauschen	62
Krakenball (Sitzkreis)	37	Polizisten und Räuber/Eulenjäger	69
Kreispolonäse	54		

Postkartenspiel	68	Taktiler Telefon	70
Push Hands	15	Tante Jo macht immer so (Sitz- oder Stehkreis)	31
Puzzle-Staffel	123	Tasträtsel	68
Rakete starten (Sitzkreis)	31	Teamwork	87
Rate, wer unter der Decke steckt	43	Telegramm schicken	112
Regen	104	Teppichfliesenfangen	99
Reinigungstrupp	78	Tiger im Kreis (Stehkreis)	35
Reise der Gesichter (Sitz- oder Stehkreis)	21	Tischkegeln	79
Reise der Streichholzschachtel	120	Toaster	128
Rettet die Luftballons	146	Umzug	91
Reversi	92	Vampire in der Nacht	130
Rhythmusmaschine (Sitzkreis)	21	Verkehrschaos	113
Roboter und Mechaniker	14	Verkleidungsstaffel	124
Roll and stack	86	Wanderball	119
Romeo und Julia oder „Das geteilte Paar“	101	Wäscheklammern klauen	102
Rübenziehen/Zahnarzt/ Sternenbrecher	94	Waschstraße	108
Scharade	117	Wechselbad der Gefühle	129
Schildkrötenjagd	77	Weckt die Löwen auf	108
Schleicher	106	Wem gehört der Schuh?	43
Schnürsenkel öffnen	76	Wer ist der Vorturner? (Stehkreis)	33
Schuhsuche	71	Wer ist herumgelaufen?	112
Siebenschläfer/Häuptling Manitu	110	Wetten, dass ...!	125
Sitzboogie	131	Wirbelsturm	47
Sitzfußball	144	Wo ist der Ring?	69
Sitzvolleyball mit Luftballons	138	Wörterball (Stehkreis)	39
Spinnenkampf	98	Würfel-Staffel	118
Spion	66	Zahlenspiel (Sitzkreis)	25
Spots in Movement	96	Zauberklebe	17
Sprungfeder	95	Zaubertiere	105
Staffelformen	84	Zeig mir Deine Farbe	10
Stepdance	145	Zeitungsballschlacht	94
Stille chinesische Mauer/ Elektrischer Zaun	61	Zieh- und Schiebespiele	16
Stilles Namensalphabet	46	Zipp – Zapp!	42
Stopp die Maschine!	127	Zombie	141
Strandspaziergang	127	Zuzwinkern (Sitzkreis)	22
Streichholzspiel	110		
Stuhlhockey oder Schrubberhockey ...	100		
Stuhljagd/Reise nach Jerusalem	91		
Stuhlkreisfußball	142		
Stuhltanz	126		

*Weitere Titel und Leseproben
finden Sie auf arete-verlag.de*

