

Spielesammlung



Inhaltsverzeichnis

Spiel: Körper würfeln	4
Spiel: Zauberhände	5
Spiel: Trau Dich	6
Spiel: Bestimme den Artikel	7
Spiel: Würfelrunde	8
Spiel: Fallende Wolke	9
Spiel: Watte-Ei.....	11
Spiel: Luftikus	12
Spiel: Blinder Kommissar	13
Spiel: Snake.....	14
Spiel: Rondo.....	15
Spiel: Die bewegte Geschichte	16
Spiel: Dschungel.....	17
Spiel: Zauberkleber	18
Spiel: Zauberhände.....	19
Spiel: Ene-Mene.....	20
Spiel: Sit´n´Gym	21
Spiel: Trau Dich	22
Spiel: Laufende Ziffern	23
Spiel: Schrittlänge	24
Spiel: Mach Dich groß oder klein	25
Spiel: Bestimme den Artikel	26
Spiel: Namen ordnen.....	27
Spiel: Verben-Memory	28
Spiel: Wörterdetektive	29

Spiel: Die 12 Monate.....	30
Spiel: Wörterball.....	31
Spiel: Rechenreise.....	32
Spiel: Blinder Nachbar.....	33
Spiel: Der Froschkönig (An- & Entspannung).....	34
Spiel: Harry Potter im Zauberwald (spielerische Massage).....	38
Spiel: Seenotrettung.....	41
Spiel: Das Rettungsboot.....	44
Spiel: Bergrettung.....	46
Spiel: Regie führen bei Satzbildung.....	48
Spiel: Umdenken im Kreis.....	49



Spiel: Körper würfeln

Spielbeschreibung

Die Kinder gehen im Raum.

Auf ein Klangzeichen wirft der Spielleiter den großen Schaumstoffwürfel.

Die Anzahl der gewürfelten Augen gibt an, mit wie vielen Körperteilen die Kinder gleichzeitig den Boden berühren. Z. B. bei Augenzahl 3 bedeutet das, mit beiden Füßen und einer Hand oder mit zwei Händen und einem Fuß, entsprechend bei Augenzahl 1 auf einem Bein stehen etc.

Bei den Augenzahlen 5 und 6 müssen sich die Kinder einen Partner suchen, sich berühren und gemeinsam mit Körperteilen, entsprechend der Augenzahl den Boden berühren.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Mathematik		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 Minuten		Material:	Schaumstoffwürfel
Ziel:	Reaktion, Kooperation, Körperwahrnehmung, Kräftigung			

Spiel: Zauberhände

Spielbeschreibung

Die Kinder gehen paarweise zusammen. Auf ein Klangzeichen spreizen sie beide Hände und führen diese „beinahe“ zusammen. Ein Kind übernimmt die „Führung“, das andere folgt den Bewegungen:

Z. B. vorwärts, rückwärts, seitwärts, oben, unten, hinten, vorne, schnell, langsam ...

Variationen:

- Partner wechseln
- Die Handbewegungen werden mit verschiedenen Lagen kombiniert: In der Hocke, auf dem Bauch liegend, auf dem Rücken liegend, auf einem Bein ...

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Koordination, Entspannung			

Spiel: Trau Dich

Spielbeschreibung

Paarweise gehen die Kinder durch das Klassenzimmer, wobei der hintere Partner den vorderen Partner führt.

Mögliche Varianten:

- Handfassung an der Hüfte
- Berührung nur mit den Fingern an den Schultern durch Antippen rechts, links Gehrichtung festlegen
- mit offenen Augen
- mit geschlossenen Augen

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Rücksichtnahme, Aktivierung			

Spiel: Bestimme den Artikel

Spielbeschreibung

Gemeinsam werden sich Bewegungen für einen bestimmten Artikel ausgedacht z. B.

- „der“ (Mann mit Hut)
- „die“ (Frau mit Rock)
- „das“ (Kind im Arm)
- „die“-Mehrzahl (zwei Kinder stellen sich nebeneinander)

Der Spielleiter nennt Substantive und die Kinder entscheiden durch ihre Bewegung, welchen Artikel sie zuordnen würden.

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Aktivierung			

Spiel: Würfelrunde

Spielbeschreibung

Bewegungsbeispiele:

- Bei einer **1** stehen alle auf und sagen laut „MOIN“.
- 2** = aufstehen und 2x um die eigene Achse drehen.
- 3** = 3x in die Hände klatschen
- 4** = 4x mit den Füßen stampfen
- 5** = 5x die Arme abwechselnd hoch strecken
- 6** = 6x in die Hände des Nachbarn klatschen

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Mathematik		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Würfel
Ziel:	Aktivierung, Reaktion			

Spiel: Fallende Wolke

Spielbeschreibung

Zwei Partner stehen hintereinander. Der vordere Partner hat seine Augen geschlossen. Dem Partner, der die Augen geschlossen hält, wird nun das Tuch auf verschiedene Körperteile (z.B. Hände, Arme, Schultern, Kopf) gelegt. Dieser versucht, das betreffende Körperteil zu „erspüren“ und benennt es. Partnerwechsel nach 4 Berührungen.

Variationen:

1. *Spiegelbild:*

Die Partner stehen sich gegenüber. Jeder hält ein Tuch in der Hand. Ein Partner beginnt mit Schwungbewegungen, die dann von seinem Spiegelbild imitiert werden. Die Bewegungen können intensiver werden (z.B. dabei in die Hocke gehen, währenddessen den Fuß kreisen, eine liegende Acht mit beiden Händen in die Luft zeichnen). Der Wechsel wird frei vereinbart.

2. *Freies Spiel:*

Das Tuch wird hochgeworfen. Die Kinder beobachten, wie es zum Boden schwebt. Der Schwebeflug des Tuches wird mit dem Körper nachvollzogen.

Das Tuch wird hochgeworfen und soll kurz vor dem Boden gefangen werden.

Jonglieren mit 2 oder sogar 3 Tüchern

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6

Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Chiffontücher
Ziel:	Konzentration, Körperwahrnehmung, Aktivierung Gemeinschaftsgefühl			



Spiel: Watte-Ei

Spielbeschreibung

Die Kinder legen sich einen etwa walnussgroßen Wattebausch auf verschiedene Körperteile (Kopf, Arme, Hände, Handrücken, Schultern, Füße) und gehen bedächtig durch den Raum.

Der Wattebausch darf nicht zu Boden fallen. Im Gehen kann die Bewegungsrichtung zusätzlich geändert werden (rückwärts, seitwärts etc.). Zusätzlich Aufgabenstellungen, wie „kurz in die Hocke gehen“, „Einbeinstand“ etc. sind möglich.

Eine ruhige Gehmusik als Begleitung bietet sich an. Musikstopps eignen sich gut, um Aufgabenstellung zu wechseln bzw. zu verändern.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 Minuten		Material:	Watte
Ziel:	Konzentration, Körperwahrnehmung, Entspannung, Atmung, Kräftigung			

Spiel: Luftikus

Spielbeschreibung

In Zweier-, Dreier- oder Vierergruppe versuchen die Kinder einen Luftballon im „Spiel“ zu halten. Dieser soll dabei nicht auf den Boden fallen, Tische und Stühle berühren oder wegfliegen. Nach einer Berührung muss jemand anderes aus der Gruppe den Luftballon in der Luft halten. Aufgabenstellung kann verändert werden z. B. nur

- Hände
- einzelne Finger
- Knie
- Füße
- Ellenbogen

bzw. aus verschiedenen Körperstellungen

- im Sitzen
- in der Hocke
- auf Zehenspitzen.

Und das bestenfalls abwechselnd!

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 Minuten		Material:	Luftballon
Ziel:	Reaktion, Kooperation, Körperwahrnehmung, Kräftigung			

Spiel: Blinder Kommissar

Spielbeschreibung

Im Sitzkreis erhalten alle Kinder eine fortlaufende Nummer. Der Spielleiter bestimmt ein Kind (Blinder Kommissar), das mit verbundenen Augen in die Mitte des Kreises geführt wird. Die Kinder wechseln leise untereinander ihre Plätze. Der „Blinde Kommissar“ fordert durch Nennen zweier Zahlen (Bsp. 5 und 18) diese Mitspieler auf, die Plätze zu tauschen. Der „Blinde Kommissar“ versucht dieses zu verhindern. Berührt er dabei ein Kind, wird dieses Kind zum „Blinden Kommissar“ und die nächste Runde beginnt. Bei großem Sitzkreis können auch 3 Kinder aufgefordert werden die Plätze zu tauschen oder es wird mit zwei Kommissaren gespielt.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 10
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Tuch als Augenbinde
Ziel:	Konzentration, Stille			

Spiel: Snake

Spielbeschreibung

Die Kinder stehen hintereinander und fassen sich an der Hüfte. Die so gebildete Schlange wird vom „Schlangenkopf“ angeführt, der vielerlei Bewegungen durchführt (z. B. Hüpfen auf einem Bein, Gänsemarsch, stampfen, schleichen). Nach jeder Bewegung wird der Kopf zum Schwanzende, sodass jedes Kind einmal drankommt.

Das Spiel ist sehr anstrengend und benötigt viel Platz.

Variationen:

Auf ein vorher verabredetes Signal versucht der Schlangenkopf den Schlangenschwanz zu fangen, was vom gesamten Schwanz durch Ausweichbewegungen zu verhindern versucht wird. Eine andere Möglichkeit ist, dass auf ein Signal durch Drehung der Kinder um 180 Grad der Kopf zum Schwanz und der Schwanz zum Kopf werden.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 10
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 Minuten		Material:	Eventuell Klangwerkzeug
Ziel:	Reaktion, Kooperation, Körperwahrnehmung, Aktivierung			

Spiel: Rondo

Spielbeschreibung

Jedes Kind erhält einen farbigen Krepppapiersteifen (ca. 5 cm breit, 1,5 m lang). Die Kinder finden freie Bewegungsformen, mit oder ohne Musik. Der Spielleiter gibt gebundene Bewegungsformen vor wie z.B. Schlange, Kreis, Welle, Zahlen, Buchstaben etc.

Variationen:

1. Bewegungsimpulse werden vom Spielleiter vorgegeben wie z.B. Sturmwind, Regen, Flugzeug, Sonne etc.
2. Die Kinder einer Farbe müssen sich auf ein Signal hin zusammenstellen. Wechsel zwischen freien, gebundenen und/ oder Impulsbewegungen sowie Gruppen- und Einzelaufgaben.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 8
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Farbiges Krepppapier
Ziel:	Kooperation, Entspannung, Kreativität			

Spiel: Die bewegte Geschichte

Spielbeschreibung

Die Kinder hören eine spannende Geschichte mit vielen Ereignissen. Der Erzähler unterstreicht diese durch eindrucksvolle bewegungsreiche Gesten und Mimik. Die Kinder machen die Gesten und die Mimik nach. Fasst der Erzähler an sein Ohrläppchen, sind die Kinder versteinert und dürfen nichts mehr nachahmen. Der Erzähler redet jedoch gesterreich weiter. Wer sich noch bewegt, ist draußen oder wird selbst zum Geschichtenerzähler.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Geschichte
Ziel:	Reaktion, Koordination, Aktivierung			



Spiel: Dschungel

Spielbeschreibung

Die Kinder stehen im Kreis. Es wird besprochen, was es im Dschungel alles gibt:

Mammutbäume, Lianen, Palmen, Büsche, Vögel, Affen, Tiger, Löwen, Elefanten, Nashörner, Tarzan ...

Mindestens drei nebeneinanderstehende Kinder müssen ein Lebewesen darstellen.

Ein Kind geht in die Mitte des Dschungels und wird zum Dschungelforscher. Dieser ruft einen Begriff, der unverzüglich von den Dschungelbewohnern dargestellt werden muss. Nach drei Begriffen wird gewechselt.

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	8 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Reaktion, Koordination, Aktivierung, Kreativität			

Spiel: Zauberkleber

Spielbeschreibung

Die Kinder gehen paarweise zusammen. Auf ein Klangzeichen berühren sie sich jeweils mit denselben Körperteilen: Hände, Daumen, Ellenbogen, Knie, Nase, Ohren ... Erst nach einem weiteren Klangzeichen löst die Klebestelle wieder auf.

Variationen:

- Partner wechseln
- Mehrere Körperteile werden gleichzeitig verklebt
- Drei Kinder werden miteinander verklebt
- Verschiedene Lauf- und Hüpfformen im verklebten Zustand

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Reaktion, Koordination, Aktivierung			

Spiel: Zauberhände

Spielbeschreibung

Die Kinder gehen paarweise zusammen. Auf ein Klangzeichen spreizen sie beide Hände und führen diese „beinahe“ zusammen. Ein Kind übernimmt die „Führung“, das andere folgt den Bewegungen:
z. B. vorwärts, rückwärts, seitwärts, oben, unten, hinten, vorne, schnell, langsam ...

Variationen:

- Partner wechseln
- Die Handbewegungen werden mit verschiedenen Lagen kombiniert: in der Hocke, auf dem Bauch liegend, auf dem Rücken liegend, auf einem Bein ...

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Koordination, Entspannung			

Spiel: Ene-Mene

Spielbeschreibung

Die Kinder bewegen sich frei im Klassenzimmer (Stolperfallen sollten vorher beseitigt werden, Schulmappen auf den Tisch). Diese Organisationform kann zusätzlich mit Musikbegleitung (CD) und mit vielfältigen Bewegungsaufgaben durchgeführt werden.

- Beim Gehen nicht einander anstoßen (still sein, auf die Musik hören)
- Beim Gehen einen Abzählreim, ein Gedicht, eine Einmaleins-Zahlenreihe aufsagen
- Beim Gehen bestimmte Aufgaben lösen z.B. klein wie Zwerge, groß wie Riesen, stampfen wie Elefanten ...

Spielart:	Alltagsspiel, Singspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Musik(-CD)
Ziel:	Rücksichtnahme, Aktivierung			

Spiel: Sit´n´Gym

Spielbeschreibung

Ziel dieser Aufgabe ist es den Stuhl als „Sitzgerät“ zu erfahren, indem wir immer wieder unsere Sitzposition verändern bzw. neue erfinden.

Mögliche Sitzvarianten:

- Kantensitz (ganz nach vorne, Rücken gerade)
- Umkehrensitz (Lehne nach vorne)
- Seitensitz (rechts, links)
- Hocksitz (Gesäß und Füße auf der Sitzfläche)
- Schneidersitz
- Kniesitz

Zur Auflockerung kann in Partner- und/ oder Dreier-/ Vierergruppen ein Jonglierball oder ein Tuch zum Partner geworfen werden.

Spielart:	Dynamisches Sitzen		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Event, Tücher, Bälle
Ziel:	Dynamisches Sitzen			

Spiel: Trau Dich

Spielbeschreibung

Paarweise gehen die Kinder durch das Klassenzimmer, wobei der hintere Partner den vorderen Partner führt.

Mögliche Varianten:

- Handfassung an der Hüfte
- Berührung nur mit den Fingern an den Schultern durch Antippen rechts, links Gehrichtung festlegen
- Mit offenen Augen
- Mit geschlossenen Augen

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	Egal/ 1.-4.
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Rücksichtnahme, Aktivierung			

Spiel: Laufende Ziffern

Spielbeschreibung

Entsprechend der Schülerzahl wird die Klasse in zwei bis drei annähernd gleich große Gruppen geteilt. Jeder Schüler erhält eine Ziffernkarte von 0 bis 9. Der Spielleiter nennt Zahlen. Die Besitzer dieser Zahlen stellen sich der (Zahlen-)Größe nach geordnet vor der Klasse auf.

Mögliche Varianten:

- Zahlenbereich erweitern
- Nur „Vorgänger“ oder „Nachfolger“ der Zahlen stellen sich auf

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Mathematik		Vorbereitung:	keine
Dauer:	10 - 15 Minuten		Material:	Ziffernkarten
Ziel:	Aktivierung , Teamwork			

Spiel: Schrittlänge

Spielbeschreibung

Die Kinder arbeiten paarweise zusammen. Vor ihnen liegt ein Maßband. Von der Null-Zentimeter-Marke sollen sie einen Schritt ausführen, der einer Länge von 30 cm entspricht (Ferse am 30 cm-Punkt)

Mögliche Varianten

- Mit geschlossenen Augen eine vorgegebene Weite erreichen
- Einen Schritt rückwärts ausführen

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Mathematik		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Maßbänder
Ziel:	Aktivierung , Teamwork			

Spiel: Mach Dich groß oder klein

Spielbeschreibung

Zur Sicherung und Festigung von Buchstaben.

Die Buchstaben hängen an der Wand oder werden vom Spielleiter an die Tafel geschrieben. Der Spielleiter zeigt auf einen Buchstaben. Die Kinder gehen bei einem großen Buchstaben auf die Zehenspitzen oder bei einem kleinen gezeigten Buchstaben in die Hocke

Mögliche Varianten:

- Ganze Wörter nennen

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Aktivierung			

Spiel: Bestimme den Artikel

Spielbeschreibung

Gemeinsam werden sich Bewegungen für einen bestimmten Artikel ausgedacht z.B.

- „der“ (Mann mit Hut)
- „die“ (Frau mit Rock)
- „das“ (Kind im Arm)
- „die“-Mehrzahl (zwei Kinder stellen sich nebeneinander)

Der Spielleiter nennt Substantive und die Kinder entscheiden durch ihre Bewegung, welchen Artikel sie zuordnen würden.

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Aktivierung			

Spiel: Namen ordnen

Spielbeschreibung

Die Klasse teilt sich in drei bis vier Gruppen. Jede Gruppe stellt sich auf ein am Boden liegendes Seil oder auf eine sich am Boden befindende Linie. Nun sollen die Kinder versuchen sich nach den Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen zu ordnen.

Mögliche Varianten:

- Ohne zu sprechen
- Nach Nachnamen

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	2. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Seil, Linie
Ziel:	Aktivierung, Teamwork			

Spiel: Verben-Memory

Spielbeschreibung

Zwei Schüler werden aus dem Zimmer geschickt. Die anderen einigen sich paarweise auf eine gemeinsame Bewegung (z.B. drehen, hüpfen, klatschen) Anschließend verteilen sie sich im Zimmer. Die zwei hereingeholten Schüler stellen sich nun jeweils vor ein Kind und lassen sich die Bewegung zeigen. Wer findet die meisten Paare?

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	2. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Aktivierung, Teamwork			



Spiel: Wörterdetektive

Spielbeschreibung

Jedem Kind wird auf den Rücken ein Wort geheftet, das es nicht kennt. Alle Wörter oder Sätze, bestehend aus den Wörtern stehen nochmals an der Tafel. Durch das Lesen der anderen Wörter soll jedes Kind herausfinden, welches Wort auf seinem Rücken steht und an der Tafel seinen Namen zu seinem Wort schreiben.

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	2. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Wortkarten
Ziel:	Aktivierung, Teamwork			



Spiel: Die 12 Monate

Spielbeschreibung

Blätter mit den Monatsnamen werden auf den Boden gelegt. Die Schüler beantworten Fragen des Spielleiters, indem sie sich hinter dem jeweiligen Monatsnamen stellen.

Fragen:

- Welchen Monat haben wir zurzeit?
- Welcher Monat kommt vor/nach März ...?
- In welchem Monat hast du Geburtstag?
- In welchem Monat ist Frühlings-, Herbestanfang?
- Welches ist dein Lieblingsmonat?

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	2. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Sachunterricht, Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Monatskarten
Ziel:	Aktivierung, Zeitorientierung			

Spiel: Wörterball

Spielbeschreibung

Die Klasse teilt sich in kleinere Gruppen von vier bis sechs Kindern. Sie spielen sich einen Ball zu und nennen zu einem Wortfeld jeweils ein Wort.

Beispiele:

- Synonym und Gegensatz bilden
- Reimwörter finden
- Mit der „schwachen“ Hand werfen

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	3. - 4. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Bälle
Ziel:	Aktivierung, Teamwork			

Spiel: Rechenreise

Spielbeschreibung

Auf jedem Sitzplatz liegt eine Aufgabenkarte. Die Kinder schreiben die Aufgabe an ihrem Platz in ihr Heft ab und lösen sie. Danach suchen sie sich einen neuen freien Platz und rechnen weiter. Wer hat wie viele Aufgaben in einer vorgegeben Zeit richtig zu lösen?

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	3. - 4. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Mathematik		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	Aufgabenkarten
Ziel:	Aktivierung			



Spiel: Blinder Nachbar

Spielbeschreibung

Jeder sucht sich einen Partner. Ein Kind schließt die Augen. Das andere legt seine Schreibhand auf die des Partners. Damit schreibt es ein Wort aus dem zu übenden Wortschatz auf die Bank. Das Kind, das die Augen geschlossen hat, soll das Wort erraten. Jetzt werden die Rollen getauscht.

Spielart:	Bewegungsspiel		Alter/Klasse:	1. - 4. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	Deutsch		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Aktivierung			



Spiel: Der Froschkönig (An- & Entspannung)

(von Martina Volkmer)

Spielbeschreibung

Das folgende Märchen sollte so gesprochen werden, dass die Schüler die entsprechenden Muskeln **5 bis 7 Sekunden anspannen,** **dann ca. 15 Sekunden entspannen.**

Die Geschichte

Es war einmal eine Königstochter. Sie bekam zu ihrem 15. Geburtstag eine goldene Kugel geschenkt. Seither war diese ihr Lieblingsspielzeug, mit dem sie jeden Tag spielte.

Eines Morgens saß sie am Brunnen im Schlossgarten und warf die Kugel immer wieder in die Luft.

Sie fing die Kugel mit der rechten Hand und hielt Sie ganz fest.

Sie beugte sich über den Brunnenrand und als sie sah, wie tief der Brunnen war, erschrak sie.

Dabei öffnete sich ihre rechte Hand und ließ die Kugel fallen.

In dem Brunnen lebte ein Frosch. Der bot ihr an, die Kugel zu holen, wenn sie ihn von ihrem goldenen Teller essen ließe und er in ihrem goldenen Bettchen schlafen dürfe. Die Königstochter versprach dies, und der Frosch holte die Kugel vom Grund herauf.

Er nahm sie ganz fest in seine linke Hand.

Dann setzte er sich an die Seite der Prinzessin.

Er gab ihr die goldene Kugel und lockerte seine Hand.

Mit einer runzelnden Stirn erinnerte sich die Prinzessin an ihr Versprechen.

Sie erschrak, rümpfte die Nase, zog die Mundwinkel nach unten.

Plötzlich wurde ihr Gesicht wieder ganz locker,

denn sie dachte, der dicke Frosch würde es nie und nimmer bis zum Schloss schaffen.

Gut gelaunt rannte sie zum Schloss

Sie vergaß den Frosch und

war ganz entspannt und ruhig.

Einige Tage später klopfte es beim Abendessen an der Tür.



**Vor Schreck saß die Königstochter ganz angespannt
am Tisch, versteifte den Rücken und zog den Bauch ein.**

Sie hoffte, keiner würde das Klopfen bemerken. Doch ihr Vater hatte es sehr wohl gehört und befahl dem Mädchen, die Tür zu öffnen.

**Die Königstochter entspannte sich
und ging zur Tür.**

**Vor Schreck den Frosch zu sehen,
kniff sie den Po zusammen.**

Dieser erinnerte sie an ihr Versprechen, doch die Königstochter schlug ihm die Tür vor der Nase zu.

**Erleichtert und völlig gelöst ging sie
in den Thronsaal zurück.**

Kaum saß sie auf ihrem Stuhl, klopfte es erneut. Nun musste das Mädchen ihrem Vater alles erzählen. Der König wurde zornig und befahl ihr, das Versprechen einzulösen. Zögernd öffnete sie die Tür und geleitete den Frosch zum Tisch. Dort angekommen, nahm der Frosch all seine Kräfte zusammen,

**spannte die Oberschenkel an und
sprang auf den Stuhl.**

Die Königstochter nahm den Frosch in beide Hände und setzte ihn neben ihren goldenen Teller.

**Der Frosch entspannte sich und
atmete tief durch.**

Nach dem Essen bat er die Königstochter, ihn zu Bett zu bringen. Widerwillig trug sie ihn in ihr Schlafgemach, um den zweiten Teil des Versprechens einzulösen. Dort angekommen, forderte der Frosch sie auf, ihn in ihr Bett zu legen. Doch das war dem Mädchen endgültig zu viel.

**Sie spannte ihre Unterschenkel an und
versetzte dem Frosch einen Tritt.**

Der Frosch schlug gegen die Wand.

**Glücklich, ihn los zu sein,
entspannte sich die Königstochter**

Plötzlich gab es einen lauten Knall, und vor der Königstochter stand ein schöner Prinz. Da nun endlich der böse Zauber von ihm abgefallen war,

**reckte und streckte er sich, öffnete die Augen
und nahm sie in die Arme.**

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann ...

Spielart:

Alltagsspiel, Bewegungsspiel

Alter/Klasse:

1. - 4. Klasse

Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	alle Kinder
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Entspannung, progressive Muskelentspannung			



Spiel: Harry Potter im Zauberwald (spielerische Massage)
(von Ralph Petzold)

Spielbeschreibung

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Der „Masseur“ stellt sich hinter den entspannt auf seinem Stuhl sitzenden zweiten Schüler.

Die Geschichte

Harry ist ein Schüler der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei. Eigentlich ist es den Zauberschülern verboten, sich allein in den Zauberwald zu begeben. Aber Harry hatte von seiner Eule Hedwig eine Nachricht erhalten.

Kaum hatte Harry den Zettel in der Hand, faltete sich dieser von allein auf.

Die Handflächen deuten mehrfach das Auffalten der Nachricht an.

Das Papier war sehr zerknittert, deshalb strich es Harry erst einmal glatt.

Die Handflächen deuten das Glattstreichen des Papiers an.

Auf der Nachricht war eine Zeichnung mit einem großen Kreis.

Der Zeigefinger einer Hand zeichnet auf dem Rücken einen großen Kreis.

Links oben im Kreis war noch ein Kreuz gezeichnet.

Auf dem linken Schulterblatt deutet der Finger ein Kreuz an.

Darunter stand: „Komm heute Abend auf die große Lichtung im Zauberwald, Hagrid.“ Deshalb ist Harry nun unterwegs zum Zauberwald.

Zeige- und Mittelfinger der Hand tippeln von unten nach oben über den Rücken.

Am Rande des Waldes angekommen, muss sich Harry vorsichtig bewegen, da viele gefährliche Wesen hier leben.

Zeige- und Mittelfinger bewegen sich langsam über den Rücken und deuten so das vorsichtige Schleichen an.

Da, was ist das für ein Geräusch? Harry hält an und lauscht.

Der Zeigefinger bleibt ruhig

auf der gerade erreichten Stelle des Rückens stehen.

Nein, da war nichts. Harry schleicht weiter und erreicht endlich den Rand der Lichtung.
Hier bleibt er zunächst einmal stehen.



Zeige- und Mittelfinger bewegen sich wieder langsam über den Rücken und lösen sich dann.

Er will sich orientieren, welche Stelle der Lichtung mit dem Kreuz gemeint war.

Auf dem linken Schulterblatt deutet der Zeigefinger wieder ein Kreuz an.

Plötzlich spürt er, wie etwas von oben über seine beiden Schultern und über seinen Rücken gleitet.

Langsam gleitet eine Handfläche über beide Schultern und dann von oben nach unten.

Als Harry sich umdreht, sieht er, wie sich das Ende einer Liane gerade wieder zurückzieht. Wahrscheinlich war die Liane nur neugierig, wer da nachts durch den Wald schleicht.

Als er sich wieder umdreht, sieht er Hagrid auf der Lichtung und läuft mit großen Schritten zu ihm. Nun kann nichts mehr passieren.

Zeige- und Mittelfinger bewegen sich mit großen Sprüngen über den Rücken und lösen sich dann.

Bei Hagrid angekommen, legt ihm dieser sein großen schweren Hände auf die Schultern und sagt: „Schau mal, was ich hier habe!“

Beide Handflächen ruhen „schwer“ auf den Schultern.

Auf Hagrids Mantel, der hinter ihm liegt, hat es sich ein Hundebaby bequem gemacht. Und obwohl es drei Köpfe hat, kann Harry nicht anders und muss es sofort streicheln.

Ein Hand streichelt sanft den Rücken.

Hagrid sieht ihm dabei glücklich zu und meint dann: „Das wollte ich Dir unbedingt zeigen. Nun aber wieder ab in die Schule!“

Spielart:	Alltagsspiel, Berührungsspiel		Alter/Klasse:	1. - 4. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	alle		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 10 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Entspannung, Teamwork, Körperwahrnehmung			

Spiel: Seenotrettung

Spielbeschreibung

Stell dir vor, du fährst mit einem Schiff über den Ozean und bist noch tausend Kilometer vom Festland entfernt. Unerwartet tritt ein Notfall ein und das Schiff geht unter. Du kannst dich mit einigen Anderen noch auf ein Rettungsboot sichern, welches ein Ruderboot ist. In der Not könntet Ihr noch fünfzehn Gegenstände auf das Rettungsboot transportieren. Bewerte die Wichtigkeit der fünfzehn Gegenstände für euer Überleben (1 sehr wichtig, 15 eher unwichtig).

Gegenstände:

- Harpune
- 2 Päckchen Schokolade
- Angel mit Zubehör
- 20 Liter Trinkwasser
- 4m² Kunststoffolie
- Seekarte
- 5m Nylonseil
- kleiner Spiegel
- Schwimmwesten
- Notrationen (Nahrung)
- 10 Liter Treibstoff
- Sextant
- Radio (inkl. Batterien)
- Moskitonetz
- 2 Liter hochprozentiger Rum (80 %)

Lösung:

- | | |
|--|---|
| 1. Spiegel | Durch Reflexionen mit der Sonne, dient der Spiegel zum Signalisieren an Rettungsschiffe |
| 2. 10 Liter Treibstoff | Kann mittels Papier angezündet werden (Signal) |
| 3. 20 Liter Trinkwasser | Notwendig zum Überleben. |
| 4. Notrationen (Nahrung) | Ebenfalls wichtig zum Überleben. |
| 5. 4m ² Kunststoffolie | Zum Auffangen von Regenwasser |
| 6. 2 Päckchen Schokolade | Nahrungsmittel |
| 7. Angel mit Zubehör | kleinere Fische können gefangen werden |
| 8. 5m Nylonseil | Zum Befestigen der Gegenstände am Boot |
| 9. Schwimmwesten | Bei stürmischer See, damit niemand ersäuft |
| 10. Harpune | Zum Fischen |
| 11. 2 Liter hochprozentiger Rum (80 %) | Desinfektionsmittel. Kein Genussmittel. |
| 12. Radio | eher nutzlos und dient nur zum Empfang. Es sei denn MacGyver ist am Board und bastelt ein Funkgerät daraus. |
| 13. Seekarte | Nutzlos, da es schwierig ist seine Position ohne Hilfsmittel zu bestimmen. |
| 14. Moskitonetz | Mücken im Ozean? Noch nie gesehen. |
| 15. Sextant | Ok, wir sind noch tausend Kilometer entfernt. Nutzlos! |

Spielart:	Assessment-Center-Spiel	Alter/Klasse:	Ab 9. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht	Gruppengröße:	mindestens 6
Fächer:	fächerübergreifend	Vorbereitung:	keine

Dauer:	15 Minuten		Material:	???
Ziel:	Diskussionsfähigkeit, Konfliktfähigkeit			



Spiel: Das Rettungsboot

Spielbeschreibung

Einige Menschen haben sich nach einem Schiffsunglück in ein Rettungsboot retten können. Es herrscht starker Seegang und das Boot droht zu sinken, weil zu viele Leute drinnen sind. Mindestens eine Person muss daher mit dem Rettungsring aus dem Boot aussteigen. Eine Leine zum Festbinden des Ringes an das Boot ist nicht vorhanden. Das Schicksal dessen, der aussteigt, ist also ungewiss.

Sie haben 30 min Zeit, Ihre Entscheidung zu treffen. Andernfalls sinkt das Boot ...!

Aktive Teilnehmer

- Tanja 14jährige Schülerin, sportlich
- Frau Meyer 42jährige Lehrerin, ledig
- Dirk Nowitzka Ehem. Profisportler, Alkoholiker, geschieden
- Hr. Edel 50jähriger Industrieller, verheiratet, zwei erwachsene Kinder, korrupt
- Howard Berühmter Schlagersänger
- Cirpendale
- Detlef 42jähriger Tischler, ehrenamtlicher Seniorenbetreuer
- Daniela Krankenschwester, Rettungsschwimmerin, ledig, Fuß verstaucht
- Dietmar Pensionierter Beamter, verheiratet
- Frau Hurtig 38jährige Hausfrau, alleinerziehend, zwei Kinder

Passive Teilnehmer

- Beobachter

Spielart:	Assessment-Center-Spiel		Alter/Klasse:	Ab 9. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht		Gruppengröße:	mindestens 6, maximal 9
Fächer:	fächerübergreifend		Vorbereitung:	keine

Dauer:	30 Minuten		Material:	???
Ziel:	Diskussionsfähigkeit, Konfliktfähigkeit			



Spiel: Bergrettung

Spielbeschreibung

Fünf Personen, die eine Höhlenbesichtigung gemacht haben, sind von dem einströmenden Wasser überrascht worden. Sie befinden sich aktuell in einem Nebenarm der Höhle. Es ist sicher, dass das Wasser in 20 Minuten auch diesen Nebenarm fluten wird.

Ein Teil der Gruppe (5 bis 8 TN) bildet nun das Rettungsteam. Es ist allen klar, dass die Rettung aller 5 eingeschlossenen Personen unmöglich ist. Das Team ist in der Lage, mittels eines Rettungsseils die Rettung zu beginnen. Sie müssen nun die Reihenfolge der zu Rettenden festlegen.

Folgende Informationen liegen dem Rettungsteam über die Personen in der Höhle vor:

Zu rettende Personen

- Susanne Verheiratet, 2 kleine Kinder
- Dietmar Arzt im Ruhestand, depressiv
- Uwe Lebenskünstler, derzeitig am Bein schwer verletzt
- Heike 16 Jahre alt, Schülerin, sportlich
- Rainer 46 Jahre alt, ehemaliger Sportler, 3 jugendliche Kinder

Rettungsteam

5 bis 8 TN

Passive Teilnehmer

Beobachter

Spielart:	Assessment-Center-Spiel	Alter/Klasse:	Ab 9. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht	Gruppengröße:	mindestens 5, maximal 9
Fächer:	fächerübergreifend	Vorbereitung:	keine
Dauer:	20 - 30 Minuten	Material:	???
Ziel:	Diskussionsfähigkeit, Konfliktfähigkeit		



Spiel: Regie führen bei Satzbildung

Spielbeschreibung

1. Die 4 Spielerinnen bzw. Spieler stellen sich in einem Halbkreis um die Regisseurin bzw. den Regisseur auf.
2. Die Regisseurin bzw. der Regisseur zeigt auf die jeweiligen Spielerin bzw. den Spieler, die/ der daraufhin ein Wort zur Vervollständigung eines Satzes beiträgt.
(Die Reihenfolge bleibt dem Regisseur vorbehalten)
3. Die Regisseurin bzw. der Regisseur achtet auf Syntax und Grammatik.
4. Nach zwei bis drei Sätzen wechselt eine andere Spielerin bzw. ein anderer Spieler in die Rolle der Regisseurin bzw. des Regisseurs.

Gruppe: 5 Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmer

- 1 Regisseurin bzw. Regisseur
- 3 bis 4 Spielerinnen bzw. Spieler

Spielart:	Alltagsspiel, Bewegungsspiel	Alter/Klasse:	Ab X. Klasse
Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung	Gruppengröße:	mindestens 7
Fächer:	fächerübergreifend	Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 15 Minuten	Material:	kein
Ziel:	Aktivierung, Setting-Wechsel, Defokussierung		

Spiel: Umdenken im Kreis

Spielbeschreibung

1. 1 Single-Spieler*in bzw. -Spieler wird benannt.
2. Die restliche Gruppe bildet Pärchen mit der Nebenfrau bzw. dem Nebenmann.
3. Die Pärchen tauschen untereinander die Namen.
4. Die Single-Spieler*in bzw. der -Spieler nennen nun einen Namen einer Teilnehmer*in bzw. Teilnehmers.
5. Der oder die Genannte (mit getauschtem Namen) läuft daraufhin auf die Single-Spieler*in bzw. den -Spieler zu, um sie bzw. ihn in seiner Rolle abzulösen.
Die Partner*in bzw. der Partner versucht dieses zu verhindern.
6. Die Teilnehmer*innen und Teilnehmer sind darauf hinzuweisen, dass diese Verhinderung nur mit "mäßigem" körperlichen Einsatz vollzogen werden soll!

Gruppe: alle Teilnehmer*innen bzw. Teilnehmer

- aufgeteilt in Pärchen
- 1 Single-Spieler*in bzw. -Spieler

Spielart:

Alltagsspiel, Bewegungsspiel

Alter/Klasse:

Ab X. Klasse

Anwendungsbereich:	Unterricht, Betreuung		Gruppengröße:	mindestens 7
Fächer:	fächerübergreifend		Vorbereitung:	keine
Dauer:	5 - 15 Minuten		Material:	kein
Ziel:	Aktivierung, Abbau von Hemmschwellen, Teambildung			

