

Spielekartei



Spielekartei

Ein Spiel als gelungene Abwechslung nach einer Klassenarbeit, ein tolles Spiel für den Vertretungsunterricht, eine kleine Auflockerung für zwischendurch oder für die letzte Stunde vor den Ferien.

In dieser Datei finden Sie 20 Spiele für Kinder und Jugendliche im Schulalter. Die Spiele sind in die Kategorien **Energizer**, **Denkspiel**, **Entspannung**, **Quiz** und **Kooperationsspiel** eingeteilt. Farbliche Markierungen der Karten dienen zur schnellen Orientierung. Für viele der Spiele wird kein oder nur wenig Material benötigt. Zudem sind die Spiele so zusammengestellt, dass sie schnell umsetzbar sind. Das @ als Angabe in der Spalte der Sozialform zeigt an, dass das Spiel ebenfalls für den Distanzunterricht geeignet ist.

Am Ende der Datei befindet sich eine Blankokarte, sodass die Datei nach Bedarf einfach erweitert werden kann.

Spielform

Zeit

Sozialform

benötigtes Material

mögliche Variationen

Finger-Geschichten

Die Lehrkraft liest eine Fingergeschichte vor und begleitet den Text mit den passenden Fingerübungen. Die Kinder machen die Übungen entsprechend nach.

Fingergeschichte „Fünf Finger sind eine Hand“:

1 Es war einmal ein Finger. Ganz gekrümmt und schüchtern kam er zur Welt. Vorsichtig hob er den Kopf, äugte und schnupperte hin und her und erkundete die Welt. Endlich richtete er sich steil auf und stand stolz erhoben in seiner ganzen Pracht da. Der Finger stellte schnell fest, was er alles konnte: auf jemanden zeigen, jemandem drohen, in der Nase bohren und noch viel mehr. Aber allein war er, schrecklich allein.

2 Da kam ein zweiter Finger hinzu, ein ganz langer. Der streichelte dem kleineren zur Begrüßung zärtlich über den Nagel. Dann spielten sie zusammen. Sie konnten eine Schere nachmachen, das Siegeszeichen zeigen, den Kopf kratzen, den Nasenrücken reiben und noch vieles mehr. Aber das war ihnen bald nicht mehr genug.

3 Da kam ein dritter Finger hinzu, ein ganz dicker. Der streichelte den beiden zur Begrüßung die Kuppen. Dann spielten sie zusammen. Sie konnten schnipsen, schnalzen, dem Mund ein Häufchen Reis geben, das Zeichen für Geld machen und noch vieles mehr.

4 Da meldete sich ein vierter Finger zu Wort. Der Vierte war ein wenig ungeschickt. Schon bei der Umarmung zur Begrüßung musste ihm der Daumen helfen. Doch ringen konnten sie hervorragend miteinander. Und bis vier zählen: eins, zwei, drei, vier. Und eine Tasse Kaffee vornehm zum Mund führen. Und noch viel mehr.

5 Da kam plötzlich noch ein fünfter Finger hinzu, ein ganz kleiner. Den wollten die anderen alle beschützen. Aber er war frech und riss immer wieder aus. Doch zu fünft konnten sie jetzt die Faust ballen, schwören, streicheln, zupacken und noch viel mehr.

Energizer

kurz

Klasse, Gruppe, @

Kein Material

Variation:

Eine Unterstützung kann dabei durch PM bei Bewegungsausführung (Präsenzvariante) oder durch Andere (Onlinevariante). Es können unterschiedliche Fingergeschichten können zum Einsatz kommen.

Körpertwist

Die Kinder stehen an ihrem Platz. Die Lehrkraft gibt Bewegungsanweisungen, welche die Kinder ausführen. Ggf. kann Material zur Visualisierung und Steigerung der Spannung hinzugezogen werden. Hier bieten sich Karten sortiert in zwei Stapeln oder zwei Bilderwürfel entsprechend gestaltet mit Körperteilen und Extremitäten an. Ggf. können die Bewegungen auch durch die Lehrkraft vorgezeigt werden.

Anweisungen können sein:

- rechte Hand / linkes Knie
- linker Fuß / rechtes Knie
- linker Daumen / rechtes Ohr

usw.

Energizer

Kurz, individuell

Klasse, @

Kein Material
ggf. Karten/ Würfel

Variation:

Die Bewegungsanweisungen können auch durch die Kinder gegeben werden.

Eine weitere Person kann ggf. bei den Bewegungen unterstützen.

Pantomime

Ein Kind erhält durch die Lehrkraft eine Karte mit einem vorgegebenen Begriff oder einer Tätigkeit, welchen das Kind pantomimisch darstellt. Die Klasse versucht den Begriff zu erraten. Im Onlineklassenraum besteht die Möglichkeit, einen Begriff oder ein Bild im Privatchat an das Kind, welches an der Reihe ist, zu senden.

Energizer

mittel, individuell

Klasse, @

Ggf. Begriffskarten,
Bildkarten

Variation:
Die Darstellung der
Tätigkeiten kann
durch Requisiten
oder Abbildungen
unterstützt werden.

stilles Orchester

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis und ein Kind wird aus dem Raum geschickt. Im Kreis wird dann ein Kind bestimmt, das dirigiert und von allen anderen Kindern nachgeahmt wird. Das heißt, alles was der/die DirigentIn macht – alle Gesten – sollen von den anderen nachgemacht werden. Sobald das Kind von draußen reingerufen wird, geht's los. Das Kind welches dirigiert darf alle möglichen Dinge machen, die ihm einfallen, solange er an seinem Platz bleibt. Sprechen ist nicht erlaubt. Die anderen versuchen ihn möglichst unauffällig nachzumachen. Wurde der/die stille DirigentIn entdeckt, beginnt eine neue Runde.

Energizer

mittel

Klasse, Gruppe, @

kein Material

Variation:
In digitaler Variante kann ein Kind in den Break-out-room geschickt werden.

stille Post

Die Kinder stehen in einer Reihe und schauen dabei in eine Richtung, sodass sie nur die Rücken der anderen Kinder sehen. Das erste Kind fordert das zweite Kind auf sich umzudrehen. Dieses dreht sich daraufhin um und Kind 1 beginnt eine Bewegungsabfolge zu zeigen. Anschließend dreht es sich um. Kind 2 geht nun bei Kind 3 nach demselben Schema vor. Wenn die Post durch die Reihe weitergegeben wurde, stellen sich Kind 1 und das Kind, welches als letztes die Post empfangen hat gegenüber und führen gleichzeitig den Bewegungsablauf aus. Dabei wird die Unterschiedlichkeit der weitergegebenen „Post“ deutlich.

Energizer

mittel

Gruppe, Klasse

kein Material

Variation

Steh-auf-Männchen

Die Kinder sitzen an ihren Plätzen. Die Lehrperson stellt den Kindern Fragen, welche bei Zustimmung aufstehen.

Beispiele:

- Heute regnet es.
- Alle Regenwürmer fliegen.
- Wir haben die Hausaufgaben gemacht.
- Im Winter ist es kalt.
- Ulla ist älter als Susi.
- Hans ist größer als Klaus.

Energizer

kurz

Gruppe, Klasse, @

kein Material

Variation

Die Kinder heben rote oder grüne Schilder in die Luft.

Tiere raten

Die Lehrkraft liest einen kurzen Text vor. Die Kinder müssen das gesuchte Tier still erraten und malen. Anschließend zeigen alle Kinder ihr Blatt in die Runde und die Lehrkraft prüft, wer das richtige Tier gemalt hat.

Beispiele:

Er ist sehr groß und grau. Wenn er mit seinen riesigen vier Füßen über die Erde trampelt, wackeln die Bäume. Bei uns siehst du ihn nur im Zoo, in Afrika und Asien ist er zu Hause. Mit seinem langen Rüssel kann er gut trompeten. (Elefant)

Er hat langes oder kurzes Fell und einen langen oder kurzen Schwanz. Es gibt ihn in ziemlich groß und ganz klein. Viele Menschen lieben ihn und halten ihn als Haustier. Und müssen oft mit ihm Gassi gehen. (Hund)

Denkspiel

mittel

Klasse, Gruppe, @

Papier und Stifte

Variation:

Eine weitere Person kann ggf. bei Bewegungsausführung unterstützen.

Bei der Online-Variante können die fertigen Bilder vor die Kamera gehalten werden.

Rate mal

Die Lehrkraft liest die kurze Geschichte „Tiere auf dem Bauernhof“ vor. Jedes Kind sucht sich ein Tier aus und malt es auf ein Blatt Papier. Anschließend hält jedes Kind nacheinander sein Blatt in die Höhe. Die anderen Kinder müssen das gemalte Tier erraten.

Denkspiel

mittel

Klasse, Gruppe, @

Papier und Stifte

Variation:

Eine weitere Person kann ggf. bei Bewegungsausführung unterstützen.

Bei der Online-Variante können die fertigen Bilder vor die Kamera gehalten werden.

Das Gewitter

Alle Kinder und die Lehrperson stehen still im Kreis (Alternative: still am Platz). Die Lehrperson beginnt ein Geräusch zu machen, welches dann im Kreis weiterwandert, bis es bei der Lehrperson ankommt und von einem neuen Geräusch abgelöst wird. Alle bleiben so lange in der Bewegung, bis die nächste Phase „heran rollt“. Es wird dabei die Stimmung eines heraufziehenden und sich entladenden Gewitters geschildert.

Phasen:

- Rauschen des Windes (Hände reiben)
- Regentropfen fallen (Schnipsen / Alternative auf Tisch trommeln)
- Regenschauer (klatschen auf Oberschenkel)
- Donnern und Blitzen (Stampfen mit den Füßen)
- Das Gewitter zieht fort (alles in umgekehrter Reihenfolge)

Entspannung

mittel

Gruppe

kein Material

Variation

SMB Kinder können durch eine PM unterstützt werden.

Lebendige Pflanze

Die Kinder sitzen im Kreis oder an ihrem Platz und die Lehrkraft macht die Bewegungen der Pflanze vor. Die Kinder machen die Bewegungen entsprechend nach.

Im Winter sitzt sie schwach und zusammengekauert auf dem Boden. Im Frühling machen die ersten Sonnenstrahlen sie wach und sie beginnt sich zu strecken. Die warmen Sonnenstrahlen machen sie stark und sie entfaltet ihre Blüten. (Arme) Im Herbst verlässt sie langsam die Kraft und die Blüten fallen herunter.

Entspannung

kurz

Klasse, Gruppe

kein Material

Variation:

Eine weitere Person kann ggf. bei Bewegungsausführung unterstützen.

Bei der Online-Variante können die fertigen Bilder vor die Kamera gehalten werden.

Wer bin ich?

Jedes Kind schreibt seinen eigenen Namen auf einen Zettel. Die Zettel werden eingesammelt, gemischt und neu an jedes Kind verteilt, aber so, dass es den aufgeschriebenen Namen nicht lesen kann, beispielsweise an die Stirn geklebt. Der Name des anderen Kindes muss für die Mitspieler gut lesbar oder einzusehen sein.

Der Reihe nach versuchen die Kinder die Namen der anderen zu erraten, die sie verkörpern, indem sie Fragen stellen. Die Mitspieler dürfen nur mit "ja" oder "nein" antworten. Anschließend kann das Kind einen Namen vorschlagen, irrt es sich, ist der nächste an der Reihe.

Der erste, der seine Persönlichkeit errät, hat gewonnen!

Entspannung

kurz

Klasse, Gruppe

Klebezettel, Stift

Variation:

Die Schilder können dabei mit den Namen als Ganzwort oder Fotos der anderen Kinder bedruckt sein.

Wo tickt der Wecker?

Die Kinder schließen die Augen oder verlassen kurz den Raum, während der Wecker oder die Küchenuhr irgendwo im Raum versteckt wird. Die Kinder dürfen die Augen nun wieder öffnen, bzw. den Raum wieder betreten und versuchen den Wecker durch genaues hinhören zu finden. Um es den Kindern zu erleichtern, kann der Wecker vor dem Verstecken so eingestellt werden, dass er nach einigen Minuten klingelt. Dieses Spiel eignet sich besonders für den Schluss einer Stunde oder als Ruhespiel für zwischendurch. Der Wecker kann dann beispielsweise unter einem der Materialien oder Geräte versteckt werden.

Entspannung

kurz

Klasse

Timer/ Wecker

Variation:

Es werden mehrere Kartons oder Behälter im Raum ausgelegt. In einem der Behälter versteckt sich der Wecker. Die Kinder müssen nun den richtigen Behälter finden (nur durch Hören – ohne darin nachzusehen).

Adlerauge

Ein Kind der Klasse verlässt den Raum. Daraufhin wird eine Position im Raum getauscht oder verändert. Dies können ein Gegenstand oder eine Person sein. Das Kind betritt wieder den Klassenraum und findet die Veränderung.

Quiz

kurz

Gruppe, Klasse, @

kein Material

Variation:

Die Schwierigkeit kann unterschiedlich angepasst werden. Ebenfalls können Tipps oder eine Zeitbegrenzung festgelegt werden.

Digital kann das ratende Kind in einen Break-Out-Room geschickt werden.

Familie Lehmann

Bevor das Spiel beginnt, bekommt jedes Kind der Klasse/Gruppe die Rolle eines Familienmitgliedes der Familie Lehmann zugeteilt (Vater Lehmann, Mutter Lehmann, Tochter Lehmann, Hund Lehmann etc.).

Die Lehrkraft erzählt eine Geschichte über die Familie Lehmann. Wird der Name eines Familienmitgliedes erwähnt (z.B. Mutter Lehmann), verbeugt sich das Kind, dem die Rolle zugeteilt wurde.

Wird in der Geschichte die ganze Familie Lehmann genannt, müssen sich alle verbeugen. Wer nicht aufpasst und sich als letztes verbeugt, übernimmt die Rolle des Erzählers und erzählt die Familiengeschichte weiter.

Quiz

mittel bis lang

Klasse, Gruppe, @

Kein Material

Variation:

Die Bewegungen, welche bei Nennung des Familiennamens ausgeführt werden, können variiert werden (verbeugen, hinsetzen, Arm heben, hüpfen etc.)

Tabu

Zwei SchülerInnen warten auf dem Flur, während die Lehrkraft mit der Klasse ein Wort festlegt, das es zu suchen gilt. Das Wort kann frei gewählt werden. Wenn ein Unterrichtsbezug gewünscht ist, kann es sich aber auch um Fachbegriffe oder Vokabeln handeln.

Nachdem sich die zwei Kinder wieder im Klassenzimmer befinden, geben die Mitschüler Hinweise zu dem Begriff, ohne das Wort selbst oder (sinn-)verwandte Wörter zu benutzen.

Bei der Festlegung des Wortes können auch Begriffe festgelegt werden, welche bei der Erklärung/den Hinweisen nicht verwendet werden dürfen (die SchülerInnen können sich diese aufschreiben).

Wenn die zwei SchülerInnen das Wort erraten, erhalten sie einen Punkt.

Quiz

mittel bis lang

Klasse, Gruppe, @

evtl. Papier & Stift

Variation:

Das Spiel kann mit einer Zeitbegrenzung für die Hinweiserunde gespielt.

Es können zwei gegnerische Gruppen gebildet werden, welche abwechselnd Wörter erhalten, während ein Gruppenmitglied auf dem Flur wartet. Wenn die Kinder ihrem Gruppenmitglied den Begriff so erklären können, dass er erraten wird, erhält die ganze Gruppe einen Punkt.

Wörter-Domino

Die erste Person in der Runde nennt ein Kompositum, welches aus zusammengesetzten Nomen besteht (z.B. Türklingel = Tür + Klingel). Anschließend nimmt das nächste Kind – wie beim Domino – das hintere Nomen („Klingel“) und bildet daraus ein neues Kompositum, welches wiederum von dem dritten Kind der Runde weiterentwickelt wird.

Ein Beispiel:

Kind 1: Türklingel

Kind 2: Klingelton

Kind 3: Tonaufnahme

Kind 5: Aufnahmegerät

Wenn einem Kind kein weiteres Kompositum einfällt, hat es die Runde verloren und darf mit einem neuen Kompositum eine neue Runde starten.

Quiz

kurz bis mittel

Klasse, Gruppe, @

Kein Material

Variation:

Als schwierigere Variante mit Komposita, die aus drei Nomen oder verschiedenen Wortarten bestehen.

Als leichtere Variante kann man das Spiel in ein Buchstaben-Domino umwandeln (z.B. Tür – Regen – Nuss)

Beim Silben-Domino wird ein neues Wort gebildet, dessen erste Silbe mit der letzten Silbe des vorangegangenen Wortes identisch ist (z.B. Eisen – Sen-se – Se-gel)

Zupfblume

Die Lehrkraft denkt sich ein Wort aus. Je länger es ist, desto schwieriger ist es zu erraten. Es wird für jeden Buchstaben des Wortes ein Unterstrich an die Tafel gemalt und eine Blume mit einer beliebig festgelegten Anzahl von Blütenblättern. Die Kinder versuchen das Wort zu erraten, indem sie Buchstaben vorschlagen, die darin vorkommen könnten. Kommt der Buchstabe im Wort vor, schreibt die Lehrkraft diesen an die entsprechende Stelle. Kommt der Buchstabe nicht darin vor, streicht die Lehrkraft ein Blatt der Zupfblume weg. Erraten die Kinder das Wort nicht, bevor alle Blütenblätter weggestrichen sind, ist die Runde verloren und die Lehrkraft darf sich ein neues Wort ausdenken. Errät ein Kind das Wort, darf er der sich das neu zu erratende Wort ausdenken.

Quiz

lang

Klasse, Gruppe, @

kein Material

Variation:

Die bereits genannte Buchstaben können aufgeschrieben werden. Zusätzlich kann das Alphabet abgestrichen werden.

Die Wörter können von Lehrperson oder den Kindern vorgegeben werden.

Koffer packen

Alle Kinder stehen in einem Kreis. Ein Kind beginnt mit einer Bewegung. Das nächste Kind wiederholt die Bewegung und fügt eine weitere hinzu. So setzt sich der Ablauf fort, bis die Reihenfolge nicht mehr richtig wiedergegeben werden kann oder jedes Kind einmalig an der Reihe war.

Kooperationsspiel

lang

Klasse, Gruppe, @

kein Material

Variation:

In vereinfachter Form muss nur Bewegung des vorherigen Kindes wiederholt werden. SMB Kinder können auch die Wiederholung auslassen und ausschließlich eine Bewegung ergänzen. Ebenfalls können die Bewegungen von der Lehrperson vorgeführt werden, welche das Kind wiederholt oder von der PM unterstützt werden.

Stille Reaktion

Die Kinder sitzen im Kreis. Die Lehrkraft gibt einen verbalen Impulsauftrag, welchem die Kinder still, ohne Lautsprache und ohne Gestikulation folgen. Dabei müssen die Kinder sich gegenseitig beobachten und versuchen entsprechend des Auftrages zu reagieren.

Impulsaufträge können sein:

- 5 Kinder stehen auf.
- 3 Kinder gehen um ihren Stuhl.
- 2 Mädchen und 3 Jungen stehen auf.
- 2 Kinder mit braunem Haar stehen auf.
- 3 Kinder mit blondem Haar gehen um ihren Stuhl.

usw.

Kooperationsspiele

kurz

Klasse, Gruppe, @

kein Material

Variation:

Die Lehrkraft stellt Fragen, welche die Kinder einheitlich ohne Lautsprache und ohne Gestikulation beantworten sollen. Dabei müssen sich die Kinder still einigen und ihren Blick auf das Kind richten, auf welches sich am ehesten die Antwort bezieht.

Fragen können sein:

- Wer ist das kleinste / größte Kind in unserer Klasse?
- Wessen Name beginnt mit einem P?

ZungenmörderIn

Alle sitzen in einem Kreis zusammen und haben die Augen geschlossen. Die Lehrkraft geht währenddessen um den Kreis und tippt einer beliebigen Person einmal auf den Rücken; dies ist der/die MörderIn; und einer anderen zweimal; dies ist der Detektiv. Anschließend dürfen alle ihre Augen wieder öffnen und der/die DetektivIn setzt sich in die Mitte des Kreises. Nun schauen sich alle gegenseitig in die Augen. Schaut sich der/die MörderIn mit einer anderen Person an, so streckt wird die Zunge herausgestreckt, möglichst so, dass es der/die DetektivIn nicht sieht. Der/die DetektivIn darf insgesamt 3 Vermutungen äußern, wer MörderIn sein könnte. Wird erraten welches Kind TäterIn ist, hat die Gruppe gewonnen. Errät er ihn nicht, so hat der/die MörderIn gewonnen.

Kooperationsspiel

mittel

Klasse, Gruppe

kein Material

Variation:

In der Gruppe wird ein Detektiv festgelegt. Derjenige verlässt den Raum. Der Zungenmörder wird von der Gruppe festgelegt.

Anstelle des Zungeausstreckens kann gezwinkert werden.

The image shows a hand-drawn layout in green ink on a white background. It consists of a large rectangular frame on the left and a vertical sidebar on the right. The main frame is divided into two horizontal sections: a smaller top section and a larger bottom section. The sidebar on the right contains five rectangular boxes stacked vertically, with the bottom-most box being significantly larger than the four smaller boxes above it.