





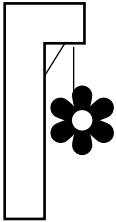




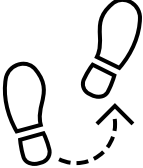

🎉 Ideenliste – Spiele mit Abstand 🎉

	Spielidee	Spielbeschreibung
1	1 Minuten-Spiele 	Stellt eine Stoppuhr und erledigt immer in einer Minute gewisse Aufgaben, z.B. Wie viele Kniebeugen schaffst du in einer Minute? Mache eine Minute lang Hampelmänner etc.
2	 60 Sekunden	Stelle eine Stoppuhr. Alle Kinder schließen die Augen und zählen leise und für sich. Wer glaubt, eine Minute sei vorbei steht ganz leise auf und darf seine Augen öffnen. Wer ist bei genau einer Minute aufgestanden?
3	Activity	Vereint Pantomime, Montagsmaler und Tabu. Ein Begriff muss entweder mit Bewegungen dargestellt, gezeichnet oder erklärt werden.
4	Bewegungsmemory (Menschen-Memory)	Zwei Kinder werden zu Suchern und verlassen den Raum. Die restlichen Kinder finden sich zu Pärchen zusammen. Diese Pärchen einigen sich jeweils auf eine Bewegung. Dann kommen die Sucher wieder hinzu und nennen der Reihe nach die Namen der Kinder. Wer genannt wird, führt seine Bewegung aus. Die Sucher müssen dann die passenden Pärchen finden und aufdecken.
5	Dirigent / Dirigentin 	Die SuS stehen im Kreis und eine/r geht kurz vor die Tür. Die anderen bestimmen den/die Dirigenten/in. Diese/r macht dann unauffällig Bewegungen vor, die die ganze Gruppe nachmacht. Das Kind, das draussen war, muss nun herausfinden wer der/die D ist. Wenn es mit seiner Vermutung richtigliegt, geht D hinaus und ein/e neue/r D wird bestimmt. Durch dieses Spiel kehrt, abgesehen vom Lachen viel Ruhe in die Klasse ein. Es fordert Zusammenarbeit/ Empathie und Aufmerksamkeit.
6	Donner, Wetter, Blitz (Der Hase läuft über das Feld/ Ochs am Berg) 	Der/die Rufer/in schreit „Donner – Wetter – Blitz“ und dreht sich blitzschnell um. Während das Kind ruft, dürfen sich die anderen an den/die Rufer/in annähern, sie müssen aber erstarren, wenn er oder sie sich umdreht. Wer in Bewegung erwischt wird, muss zurück an den Start.




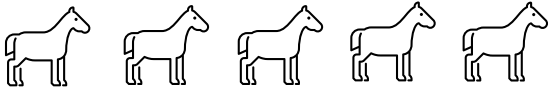




7	<p style="text-align: center;">Evolution</p> 	<p>Ziel ist die Evolution vom Ei zum Menschen nachzuspielen. Zu Beginn sind alle Kinder <i>Eier</i>. Sie können sich nur am Boden rollend fortbewegen. Treffen sich zwei Eier, dann kämpfen sie gegeneinander: sie spielen eine Runde <u>Schere Stein Papier</u>. Der/die Gewinner/in steigt in der Evolution um einen Schritt auf und entwickelt sich zum Huhn. Dies setzt sich fort, bis ein Kind die Stufe <i>Mensch</i> erreicht hat. Wichtig dabei ist: es dürfen nur gleiche Evolutionsstufen miteinander kämpfen. Die Figuren lauten wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ei: rollt am Boden. • Huhn: bewegt sich hockend am Boden fort, schlägt dabei mit den Flügeln und gackert. • Dinosaurier: läuft gebückt und mit angezogenen Armen herum, brüllt gelegentlich. • Affe: geht (fast) aufrecht, klopfen sich auf die Brust und geben Affen-Geräusche von sich. • Mensch: stolziert aufrecht.
8	<p style="text-align: center;">Feuer, Wasser, Sturm</p> 	<p>Bewegungsspiel mit Anweisungen. Feuer: Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen. Wasser: Alle müssen auf einen möglichst hohen Gegenstand. Sturm: Alle müssen sich an einem festen Gegenstand festhalten. (Blitz: Alle knien sich auf den Boden und machen sich möglichst klein.)</p>
9	<p style="text-align: center;">Geräusche erkennen</p>	<p>Alle Kinder schliessen die Augen und spitzen die Ohren. Ein Kind oder die Lehrperson macht ein Geräusch im Klassenzimmer. Dieses Geräusch muss dann erraten werden.</p>
10	<p style="text-align: center;">Hangman</p> 	<p>Ein Kind oder die LP denkt sich ein (möglichst schwieriges und langes) Wort aus. Für jeden Buchstaben des Wortes zeichnet er/sie einen Strich. Die anderen Kinder raten nun der Reihe nach Buchstaben, die in dem Wort vorkommen könnten. Kommt ein Buchstabe im Wort vor, so trägt der Spielleiter den Buchstaben in allen Positionen ein. Ist der Buchstabe hingegen kein Bestandteil des Wortes, erhält der Ratende einen Schlechtpunkt. Typischerweise werden diese in Form eines Galgens mit einer unglücklichen, daran baumelnden Seele gezeichnet (daher auch der Hangman, englisch für "hängender Mann"). Pro Schlechtpunkt wird ein Strich der Zeichnung gezogen. Der Ratende hat gewonnen, wenn er das Wort richtig errät, bevor er symbolisch "gehängt" ist. Schafft er das nicht, hat der Spielleiter mit seinem Wort gewonnen.</p>


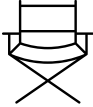





11	Ich heiße... und kann gut...	Die Kinder stehen in einem Kreis. Die LP beginnt z.B. mit «Ich heiße Susi und kann gut schwimmen.» (zeigt aber dabei eine andere Bewegung z.B. laufen) Wer als nächstes an der Reihe ist, muss diese Bewegung aufnehmen und sagt: «Ich heiße Tim und kann gut laufen» (aber auch Tim zeigt wieder eine andere Bewegung um dem nächsten Kind wieder eine Vorlage zu liefern).
12	Ich packe meinen Koffer 	Klassisch: Alle vorher genannten Begriffe müssen mit aufgesagt werden, bevor man selber etwas einpackt. Mit Bewegungen: Anstelle von Begriffen, muss man Bewegungen einpacken.
13	Ich sehe etwas, was du nicht siehst	Kann draussen, im Schulzimmer oder im Schulhaus gespielt werden.
14	Ja Nein Schwarz Weiß 	Jeweils zwei Kinder finden sich zusammen, die gegeneinander spielen. Von den zwei Kindern ist eines der/die Moderator/in, das andere der/die Befragte. Die beiden führen einen Dialog, wobei der/die Moderator/in nach Belieben Fragen stellen darf. Der/die Befragte muss schnell und grammatikalisch sowie inhaltlich korrekt antworten, darf dabei allerdings die Wörter <i>ja</i> , <i>nein</i> , <i>schwarz</i> und <i>weiß</i> <u>nicht</u> verwenden.
15	Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen? 	Ein/e Spieler/in (<i>Kaiser</i> , oder auch <i>Mutter/Vater</i> , ...) steht an einem Ende des Spielfeldes. Die restlichen SpielerInnen stehen ihm/ihr gegenüber am anderen Ende. Reihum stellt jedes Kind die Frage: <i>Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?</i> Das Kind antwortet mit einer beliebigen Anzahl und einem frei gewählten Zusatz der Schrittart (<i>Riesenschritte</i> , <i>Floh Hüpfen</i> , <i>auf einem Bein</i> , ...). Der/die Spieler/in darf nun die „befohlene Schritt-Anzahl in der vorgegebenen Weise erfüllen. Wer es auf diese Weise als erstes zum Kaiser schafft, darf diese Rolle in der nächsten Runde spielen.
16	Laute Post 	Die Kinder müssen von Person zu Person eine kurze Geschichte weitergeben. Zu Beginn kennt nur die LP diese Geschichte. Ziel der Gruppe ist es, die Geschichte möglichst fehlerfrei und ohne Auslassungen bis zum letzten Kind weiterzuerzählen, welches die Geschichte schließlich der ganzen Gruppe erzählt. Dann wird verglichen, wie sehr die finale Geschichte von der ursprünglichen Variante abweicht. Die Kinder verlassen dazu nacheinander den Raum. Sie bekommen die Geschichte immer vom Kind vor ihnen erzählt. Typischerweise darf nicht nachgefragt werden, wenn etwas nicht verstanden wird - die Geschichte muss genau so weitererzählt werden wie sie gehört wurde.




17	 Mandala legen 	Ein Mandala schenkt uns Ruhe und Zentrierung, weil die Kinder sich beim Gestalten auf die Mitte ausrichten. Naturmaterialien lassen sich – je nach Jahreszeit – draußen fast überall finden: Zapfen, Steine, Holzhäcksel, Blätter, kleine Ästchen, Gras, Blüten, Kastanien, Eicheln, Bucheckern...Beginne mit der Mitte und lasse das Mandala dann allmählich größer werden.
18	Montagsmaler	Ein Kind zeichnet an der Wandtafel einen bestimmten Begriff und die anderen Kinder raten dann, was gezeichnet wird. Kann auch in Gruppen gespielt werden.
19	Mörderlispiel (Blinzelmörder) 	Alle Kinder sitzen in einem Kreis. Nun schliessen alle die Augen und die Lehrperson geht im Kreis herum. Sie tippt einem Kind einmal auf den Rücken und einem zweimal. Dasjenige, dem zweimal auf den Rücken getippt wurde ist nun der Detektiv und muss sich in die Mitte des Kreises setzen. Das Andere ist der Mörder und versucht unbemerkt zu bleiben. Ziel des Mörders ist es alle Mitspielenden durch anblinzeln zu töten ohne vom Detektiv erwischt zu werden. Wird man angeblinzelt muss man geräuschvoll sterben und sich auf den Rücken legen. Der Detektiv hat 3 Versuche um herauszufinden wer der Mörder ist. Tötet der Mörder alle Mitspielenden, bevor der Detektiv ihn erwischt hat gewinnt der Mörder. Erwischt der Detektiv den Mörder noch rechtzeitig, gewinnt der Detektiv. Der Gewinner darf bei der nächsten Runde im Kreis herum gehen.
20	Pantomime	Begriffe müssen ohne Sprache und ohne Hilfsmittel so dargestellt werden, dass die anderen Spielenden die Begriffe erraten können.
21	Pferderennen 	Alle Kinder sitzen im Kreis und spielen durch das Klatschen der Hände auf die Oberschenkel die reitenden Pferde. Spielablauf auf: https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/pferderennen.html
22	Quiz	Jeopardy, Wer wird Millionär, 1,2 oder 3, Wandtafelfussball
23	Schattenfangen	Eigentlich wie normales Fangen aber anstelle einer Berührung muss der Fänger oder die Fängerin auf den Schatten hüpfen, um ein Kind gefangen zu nehmen.
24	Schweinejagd  	Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und schickt das Schwein mit einem oink oder grunz in eine Richtung weg. Kurze Zeit später wird vom gleichen Kind ein Auto mit einem brumm weggeschickt. Ziel ist es, das Schwein vor dem Auto zu retten.



25	Simon says (Kommando Bimberle) 	<p>Das Kind, das am Zug ist, übernimmt die Rolle des Simon: Es gibt den anderen Kindern Anweisungen, z. B. „spring hoch“ oder „berühre deine Zehen“. Die anderen Kinder haben diese Anweisungen zu befolgen, allerdings, und das ist das zentrale Element des Spiels, nur dann, wenn der/die Spielführende vorher „-Simon sagt“- sagt. Befolgt ein Kind eine Anweisung ohne „Simon sagt“ oder eine mit „Simon sagt“ nicht oder lässt sich zu viel Zeit, so scheidet es aus. Das Kind, das als letztes übrigbleibt, gewinnt.</p>
26	Sitzen/Stehen 	<p>Ein Sesselkreis wird gebildet. Das Ziel ist es, dass immer 3 Personen sitzen, die anderen sollen stehen. Wichtig ist, dass man nicht zu lang sitzen bzw. stehen bleiben darf. Ansonsten gibt es eigentlich keine Regeln, die Dauer des Spiels kann variiert werden. Auch hier wird wieder die Aufmerksamkeit der SuS gefordert.</p>
27	Stadt, Land, Fluss 	<p>Ideen für coole Kategorien: Tiere, Lebensmittel, Star/VIP, Nomen, Verben, Adjektive, ein Gegenstand aus dem Schulzimmer, Vorname, Beruf, Comicheld/in, Sportler/in, Musiker/in, Automarke. Punkteverteilung: Das erste Kind sagt, was es bei der jeweiligen Kategorie herausgefunden hat und wenn kein anderes Kind dasselbe Wort hat, bekommt man 10 Punkte. 5 Punkte gibt es, wenn 2 Kinder dasselbe Wort haben. Wenn ein Kind ein Wort in einer Kategorie gefunden hat, in der niemand anderes ein Wort hat, dann bekommt es sogar 20 Punkte. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt und in die hinterste Kategorie „Punkte“ eingetragen.</p>
28	Stopptanzen	<p>Solange die Musik läuft, tanzen alle Kinder im Raum. Wenn die Musik aufhört, müssen die Kinder sofort einfrieren. Die Kinder die sich bewegen, fallen aus dem Spiel.</p>
29	 Tabu 	<p>Es müssen bestimmte Begriffe erklärt werden. Dazu dürfen aber einige Wörter nicht gebraucht werden.</p>
30	 Tempelhüpfen	<p>Als Spielfeld werden neun oder zehn Kästchen mit Kreide am Boden aufgezeichnet. Dann hüpf das Kind abwechselnd auf einem Bein die Felder entlang, bei nebeneinander liegenden Feldern kommen beide Beine gleichzeitig auf.</p>



31	Toasterspiel	Die Kinder bilden einen Kreis. Eine Person steht in der Kreismitte. Diese deutet auf eine Person im Kreis – oder noch besser: benennt jemanden – und nennt eine der vordefinierten Aufgabe, etwa "Toaster". Das Kind auf das gezeigt wurde muss daraufhin die Aufgabe erfüllen, bei "Toast" also etwa wie ein Toast im Toaster springen. Gleichzeitig müssen aber auch die beiden Kinder links und rechts von ihm etwas zur Aufgabe beitragen, also in diesem Fall den Toast mit den Armen umschließen und so den Toaster darstellen. Wer von den drei Kindern als letztes seine Aufgabe erfüllt darf als nächstes im Kreis stehen und die nächste Figur bestimmen. Weiter Figuren siehe https://www.spielewiki.org/wiki/Toasterspiel
32	Verstecken	Dieses Spiel spielt sich am besten an einem Ort mit viel Platz, Ecken und Nischen. Ein Kind wird ausgewählt, dieses darf anfangen. Sobald das Kind anfängt bis 100 zu zählen, laufen die anderen davon und suchen sich ein gutes Versteck.
33	Wer bin ich ?	Man bekommt ein Post-It mit einer Person (real oder fiktiv) an die Stirn geklebt. Mit Ja/Nein Fragen muss man dann herausfinden, wer man ist. Bei einem Ja als Antwort darf man weiterfragen, bei einem Nein ist die nächste Person dran.
34	Wer hat den Keks aus der Dose geklaut? 	Die LP beginnt das Spiel mit den Worten: „ ... (Name eines Kindes) hat den Keks aus der Dose geklaut!“ Das betreffende Kind zeigt auf sich und antwortet: „Wer? Ich?“ Alle entgegnen: „Ja, du!“ Kind: „Ich nicht!“ Alle: „Wer dann?“ Das angesprochene Kind sucht sich ein neues Kind aus und sagt: „ ... (Name) hat den Keks aus der Dose geklaut!“ So geht es weiter bis alle Kinder einmal namentlich erwähnt wurden. Wichtig ist dabei, dass während des Dialoges alle Kinder abwechselnd mit beiden Händen auf die Knie und in die Hände klatschen. So entsteht eine Art Sprechgesang und durch den Rhythmus prägen sich die Kinder den Text sehr viel schneller ein.
35	Werwölfe vom Düsterwald	https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Werw%C3%B6lfe_von_D%C3%BCsterwald
36	Wettlauf	Immer zwei, drei oder vier Kinder treten gegeneinander im Wettlauf an. Dabei können in jeder Runde unterschiedliche Bewegungsformen durchgeführt werden (laufen, beidbeinig hüpfen, Froschhüpfer, ect.).
37	Wörter-Geschichte	Die LP liest eine Geschichte vor. Immer wenn in der Geschichte eines von mehreren vorgegebenen Wörtern vorkommt, müssen die Kinder eine gewisse Aufgabe erfüllen. Die Geschichte wird typischerweise speziell für diesen Anlass geschrieben, um möglichst viele der Wörter unterbringen zu können. Das Spiel kann dadurch gut in ein Motto oder Thema eingebaut werden. (z.B. beim Wort Berg – alle Kinder müssen sich auf den Tisch stellen)



38	Wortkette	Wählt ein Thema z.B. Tiere. Ein Kind startet mit einem Begriff – Affe – Das nächste Kind nennt ein Wort, das mit dem letzten Buchstaben des vorigen Wortes beginnt. Affe – Elefant – Tiger und so weiter.
39	Zählen ② ①	SuS müssen in einer nicht festgelegten Reihenfolge gemeinsam bis 21 zählen. Man kann das in einem Kreis machen, muss man aber nicht. Regeln: Keine Handzeichen oder Ähnliches sind erlaubt, man sagt die Zahlen also einfach. Es darf immer nur eine Zahl genannt werden und möglichst alle SuS sollten mindestens eine Zahl sagen. Wenn zwei SuS gleichzeitig eine Zahl rufen, wird von vorne begonnen. Anfangs ist das Spiel wirklich schwierig, aber die Konzentration und Aufmerksamkeit der SuS müssen steigen, damit 21 erreicht wird.
40	Zipp Zapp Boing	Die Kinder sitzen in einem Kreis und geben einen Klatscher der Reihe nach weiter. Dabei gibt es drei Möglichkeiten: Zipp: im Kreis herum (in die Richtung klatschen und Zipp sagen), Zapp: an eine Person gegenüber (in die Richtung klatschen und Zapp sagen), Boing: zurück prallen lassen (Hände heben und Boing sagen).

Viel Spass beim Spielen.

Danke an alle, die uns Ideen eingesendet haben!

@f.r.a.u.l.e.h.r.e.r.i.n

@everydayteacher

@laviedevalentine



#Listenliebe

@f.r.a.u.l.e.h.r.e.r.i.n

@everydayteacher

@laviedevalentine

