



Löwenjagd

Man kann die Stationen auch von den Kindern erfinden lassen.

Zu Beginn klatschen die SuS abwechselnd in die Hände und auf den Oberschenkel. Dazu wird der folgende Text rhythmisch gesprochen:

Wir gehen jetzt auf Löwenjagd und haben keine Angst, denn
wir haben ein Buschmesser dabei, pantomimisch das Messer durch die Luft schwingen
wir haben Freunde dabei, die Arme auf die Schultern der Nachbarn legen
und was sehen wir da? Hand über die Augen halten und Ausschau halten

– Pause –

1. Das ist eine Wiese. Handflächen aneinander reiben (raschelndes Gras)
2. Das ist ein Sumpf. durch den Sumpf stapfen und mit dem Mund schmatzende Geräusche machen
3. Das ist ein See. pantomimisch Kleider ausziehen, auf den Kopf legen, mit einer Hand festhalten und mit der anderen Hand Schwimmbewegungen machen
4. Das ist ein Berg. langsam und keuchend den Berg hochsteigen, eine Rast machen (essen & trinken) und im schnellen Takt wieder hinunter
5. Das ist eine Höhle. mit den Händen tasten →Was fühle ich da?



von vorn beginnen

Das ist ein LÖWE!! Nach der Entdeckung des Löwen in theatralischer Hektik die Stationen alle rückwärts durchlaufen, bis man am Schluss «Gerettet» ruft und sich den Schweiß von der Stirn wischt.



Der blinde Dirigent

Material:

- Augenbinde

- Da dies ein ruhiges Spiel ist, eignet es sich hervorragend, um die Stimmung im Klassenzimmer «herunterzufahren».
- Es treten zwar immer nur drei Personen in Aktion, doch das Spiel ist spannend und macht auch beim Zuschauen Spass.

So geht's:

Es wird ein Sitzkreis gebildet (Stehkreis geht notfalls auch). Zu Beginn wird der «blinde Dirigent» bestimmt, der mit verbundenen Augen in die Kreismitte gestellt wird (ihn evtl. noch einige Male um seine eigene Achse drehen oder es wechseln alle die Plätze). Der blinde Dirigent nennt nun zwei Namen. Diese beiden SuS müssen die Plätze tauschen, möglichst geräuschlos, denn der blinde Dirigent versucht dabei, zumindest einen der beiden zu orten und zu berühren. Gelingt ihm das, wird der Erwischte neuer Dirigent.



Faxmaschine



Material:

- Papier und Stift für jede Gruppe

So geht's:

Die SuS werden in Gruppen eingeteilt, die Grösse dieser Gruppen kann dabei gut variiert werden. Jede Gruppe bildet eine Faxmaschine; die Spieler setzen sich in einer Reihe hintereinander auf den Boden. Der Spielleiter macht eine Zeichnung auf ein Blatt Papier und zeigt es den Kindern, die zuhinterst in der Reihe sitzen. Nach einem Startsignal wird das Fax losgeschickt, indem der Letzte es seinem Vordermann auf den Rücken «zeichnet». Das geht so weiter, bis der Erste, also am weitesten vorne Sitzende, es «ausdrückt», also auf ein Papier malt. Die Gruppe, deren Ergebnis dem Original am ähnlichsten ist, gewinnt. Aber eigentlich kommt es darauf gar nicht an, sondern eher auf die überraschendsten Resultate.

Daserspüren der Zeichnung klappt übrigens besser mit geschlossenen Augen.

Variationen:

- Die Spieler können auch selbst das zu «faxende» Motiv malen.
- Das zu malende Motiv kann auch den Letzten in der Reihe ins Ohr geflüstert werden.



Der gordische Knoten



- Dies ist ein sehr schönes Gemeinschaftsspiel, das zum Klassenzusammenhalt beitragen kann.

So geht's:

Zwei SuS gehen nach draussen. Die anderen bilden einen Kreis und fassen sich bei den Händen. Nun verknötet sich der Kreis, indem die SuS über und unter den Händen hindurch schlüpfen, ohne sich dabei loszulassen. Sind die SuS genügend verknötet, werden die anderen wieder hineingerufen und lösen nun den Knoten, indem sie Anweisungen geben und Hand anlegen.

Variante:

Zu Beginn strecken alle ihre Hand in den Kreis. Nun werden die Augen geschlossen, einige Schritte nach innen gemacht und es wird getastet, bis man eine fremde Hand findet, die man festhalten kann. Wenn alle eine Hand gefunden haben, werden die Augen geöffnet und nun kann der Knoten gemeinsam gelöst werden.



Balkreis

Material:

- unterschiedliche Bälle

So geht's:

SuS und Lehrperson bilden einen Kreis. Der Ball wird im Kreis herumgegeben und alle merken sich, von wem sie den Ball bekommen und wem sie ihn gegeben haben. Nun mischt sich die Gruppe. Im neuen Kreis muss der Ball nun wieder in derselben Reihenfolge herumgegeben werden (also wieder dem ehemaligen Nachbarn zuspieren). Der Schwierigkeitsgrad kann gesteigert werden, indem man einen neuen Ball ins Spiel bringt und für diesen eine neue Reihenfolge entwickelt. Danach werden beide Bälle gleichzeitig im Kreis herumgegeben.

So können beliebig viele Bälle ins Spiel gebracht werden.

Als Vereinfachung kann man jeweils den Namen der Person nennen, die angespielt wird. Dies erleichtert die Orientierung und das Merken der Personen und es wird niemand vom daherfliegenden Ball überrascht.



Lebendiges Memory

So geht's:

Zwei SuS verlassen den Raum. Nun bilden die anderen Kinder Pärchen. Jedes Pärchen denkt sich eine Körperbewegung aus, die es identisch durchführt. Beispiele für Bewegungen: eine Grimasse machen, den Kopf hin und her schütteln, die Nase kratzen

...

Wenn alle sich eine Bewegung ausgedacht haben, stellen sich die SuS verteilt im Kreis auf. Nun dürfen die Memory-Spieler wieder ins Zimmer kommen. Sie suchen sich zwei Kinder aus, die ihre Bewegung vormachen müssen. Bei einer übereinstimmenden Bewegung wurde das Pärchen gefunden und die Kinder setzen sich hin. Bei nicht übereinstimmenden Bewegungen werden zwei neue Kinder genannt usw.

Die beiden Memory-Spieler können miteinander oder gegeneinander (also abwechselnd aufdecken, wie beim echten Memory) spielen.

Variation:

Das Spiel kann erschwert werden, indem die Körperbewegungen unauffälliger werden oder einander sehr ähnlich sind (zB. nur Grimassen oder nur die Hand bewegen).