



# DOWNLOAD

Cathrin Spellner

## 19 Auflockerungs- spiele

Übungen zur Schaffung eines besseren  
Lernklimas

Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

**Download  
zur Ansicht**

Vorwort .....	2
---------------	---

## Didaktisch-methodischer

Kommentar .....	4
-----------------	---



## Auflockerungsspiele

Wilde Tiere .....	6
Ausbalanciert .....	6
Stuhltanz .....	7
Reise auf dem Bierdeckel .....	7
Rasender Plattenläufer .....	8
Gummitwist .....	8
Eine Seefahrt .....	9
Viele Schritte .....	9
Schusskönige .....	10
Gegenstandsjagd .....	10
Fallender Kegel .....	11
Spinnennetz .....	11
Froschfänger .....	12
Schlangen .....	12
Schützender Verfolger .....	13
Becherball .....	13
Erwürfelt .....	14
Murmeljagd .....	14
Gefangen .....	15

Download zur Ansicht

Im Rahmen meiner Tätigkeit als Förderschul- und Beratungslehrerin werde ich immer wieder nach Spielen gefragt, die man einfach in den Unterricht einbauen kann, um diesen aufzulockern oder die Schüler wieder zu motivieren, konzentriert weiterzuarbeiten.

Der Anspruch der Kollegen liegt auf einfachen Spielen, die mit wenig Material umsetzbar sind und auch kurzfristig eingesetzt werden können. Weiterhin sollten sie verschiedene Bereiche wie Kommunikation, soziales Miteinander oder Vertrauen ansprechen. Aber auch die Fragen nach anderen, einfachen Methoden zum Einteilen von Gruppen waren häufig zu hören.

Deswegen wurde zunächst der Band „Schnelle Spiele für ein besseres Lernklima“ (ISBN 978-3-403-23186-8) veröffentlicht. Der vorliegende Band ist als Ergänzung zu diesem Band zu sehen. Zusätzlich bietet der zweite Band nun auch Spiele zu Auflockerung und zur Entspannung.

Auch werden kurz einige Möglichkeiten und Spielformen vorgestellt, um den Schülern wieder die notwendige Motivation zu geben, dem Unterricht zu folgen. Die vorgestellten Ideen sind aber auch als Einstieg denkbar.

Der Unterschied zum Vorgängerband ist, dass keine Stationenarbeit vorgeschlagen wird. Diese Spiele können aber leicht als solche zusammengestellt werden.

Bei dem Stationenlauf arbeiten die Schüler überwiegend selbstständig und eigenverantwortlich an Stationen. Selbstständig bzw. eigenverantwortlich bedeutet hier, dass der Lernende die Organisation seines Lernprozesses zunehmend eigenständiger mitgestaltet. Dies ist aber u. a. nur dann möglich, wenn Schüler wissen, wie sie sich Informationen beschaffen, diese aufbereiten und Arbeitsergebnisse selbstständig überprüfen können, d. h. wenn sie selbstständig arbeiten und lernen können.

Mithilfe von Spielen und Übungen, die auch in diesem Band vorgestellt werden, ist es möglich, den Schülern eine spannende, abwechslungsreiche und etwas andere Form der Stationenarbeit zu ermöglichen.

Kopieren Sie sich verschiedene Übungen und Spiele aus dem Buch heraus und stellen Sie sich Ihren eigenen Stationenlauf zusammen.

Dafür stellen wir Ihnen einen Laufzettel zur Verfügung, den Sie entsprechend ausfüllen und Ihren Schülern als Kontroll- und Planungshilfe an die Hand geben können.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach den einzelnen Bereichen getrennt werden können. Einige Spiele beinhalten mehrere Aspekte. Deshalb lohnt sich ein Blick in die anderen Kapitel ebenso, auch wenn ein anderer zu fördernder Aspekt gesucht wird.

Der vorliegende Band erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und zu weiteren Ideen anregen.

Beachten Sie jedoch immer die individuellen Voraussetzungen Ihrer Schüler. Manch eine der hier vorgestellten Ideen ist zu einfach oder zu schwer. Bitte modifizieren Sie diese dann entsprechend.

**Laufblatt**

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_

Station	Name der Station	Name deines Partners
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Download zur Ansicht

Der Einsatz von Spielen kann eine Form der Arbeit darstellen, bei dem die Schüler sehr eigen- und selbstständig agieren können. Damit wird ihnen in einem hohen Maße Verantwortung für sich und andere übertragen. Bei den verschiedenen Spielen haben sie die Möglichkeit, sich auszuprobieren. Darüber hinaus können die Schüler verstärkt Sozialkompetenzen erwerben.

Spiele werden meist als Freude bringende Freizeitaktivität angesehen. Des Weiteren unterscheidet man sie u. a. nach Brettspielen, Kartenspielen, Würfelspielen, Denkspielen und Lernspielen. Spiele können materialgebunden sein, müssen dies aber nicht. Wichtig ist jedoch, dass ein Spiel erst dann ein solches ist, wenn man nach gemeinsam vereinbarten Regeln spielt.

Schon seit den Anfängen der Pädagogik wird versucht, das Spiel sinnvoll zu nutzen. Leider gibt es auch Spiele, die häufig den Erwartungen von Schülern und Lehrkräften nicht entsprechen. Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, sollten immer den Kriterien Spannung, Spaß, Wettbewerb, Gemeinschaft gerecht werden. Solche Spiele dienen dann oft der Motivation, Übung und z. T. auch der Neueinführung.

Bei der Auswahl von Spielen, um sie sinnvoll in den Unterricht einbauen zu können, sollte unbedingt hinterfragt werden, ob das Spiel

- Spaß macht;
- leicht erklärbar ist;
- leicht umsetzbar im Sinne der Vorbereitung und des Materialaufwandes ist;
- selbstständig gespielt werden kann;
- Variationen zulässt usw.

Leider wird im Unterricht das Spielen häufig als verlorene Zeit empfunden. Doch trotz Stoff- und Zeitdruck können Spiele immer wieder auch in den laufenden Schulalltag sinnvoll eingebaut werden. Das einfache Arbeiten an einem Themengebiet bietet Schülern oft wenig Anreiz und Motivation; ein kurzes Spiel kann diesem entgegenwirken und die Aufmerksamkeit wieder auf den Lerngegenstand ziehen. Spielen kann damit dazu beitragen, mit mehr Freude und damit effektiver und zielgerichteter zu lernen.

Wichtig dabei ist zu beachten, dass Spiele nicht den Unterricht ersetzen, sondern lediglich wieder für ein besseres Lernklima sorgen sollen, wobei hier die Konzentration im Vordergrund steht. Darüber hinaus bieten Spiele auch eine Förderung von Kommunikation und von sozialem Miteinander, was für ein effektives Lernen und im Sinne der Methodenvielfalt im Unterricht unabdingbar ist.

Zusammengefasst bedeutet es, dass die im Unterricht eingesetzten Spiele daher nicht nur das fachliche, sondern auch das soziale und emotionale Lernen begünstigen sollten. Spiele können eine methodische Bereicherung sein und Fertigungsübungen ablösen, wodurch dem Schüler ein intensiveres bzw. effektiveres Lernen ermöglicht werden kann.

Da beim Spielen z. T. andere Handlungen als im regulären Unterricht durchgeführt werden, wird somit zunächst eine Steigerung der Aufmerksamkeit erzielt. Wenn diese Tätigkeiten auch noch mit Spaß, eventuell mehr Bewegung, Erfolgsbestätigung, Eigenaktivität und Freiraum verbunden sind, wachsen auch Motivation und Leistungsbereitschaft.

Mit Spielen kann auf zweierlei Art das soziale Lernen angebahnt und vertieft werden. Zum einen sind die aufgeführten Spiele so angelegt, dass die Schüler miteinander interagieren müssen. Zum anderen können die Schüler die Leit- und Kontrollfunktionen übernehmen. Dies stärkt gleichermaßen das Selbstbewusstsein wie auch das Verantwortungsbewusstsein für andere.

Soziales Lernen ohne Frustration kann jedoch nur dann gewährleistet werden, wenn sich wettbewerbsorientierte mit nichtwettbewerbsorientierten Spielen abwechseln.

Bedenken Sie dabei immer, dass zur Motivation gern wettbewerbsorientiert von den Schülern gespielt wird. Jedoch kann ein allzu häufiges Verlieren Frustrationen hervorrufen und damit im Gegensatz zur eigentlichen Intention der Spiele stehen. Allerdings ist es auch sehr sinnvoll, beim Spielen an den Wettbewerb zu denken, denn hierüber lernen die Schüler, fair gewinnen und verlieren zu können. Dies stellt eine Fähigkeit dar, die die Schüler im Alltag ständig benötigen. Anhand von Spielen erlernt sich diese Fähigkeit jedoch einfacher, da keine schwerwiegenden Konsequenzen drohen können. Hierzu ist es jedoch wichtig, dass der Gewinner nicht immer wieder seinen Erfolg betont oder jederzeit für den Erfolg gewürdigt werden möchte. Der Verlierer hat dagegen die große Aufgabe, mit einer Enttäuschung umzugehen und nicht zu zweifeln.

Mit Spielen können u. a. das Gedächtnis, Kreativität und Flexibilität gefordert werden. Bei vielen Spielen muss probiert oder kombiniert werden. Aber auch das Vergleichen und Bedenken von verschiedenen Lösungswegen oder Alternativen ist erwünscht.

Spiele bieten auch immer wieder die Chance, innerhalb des Unterrichts zu differenzieren. Manche Spiele bieten die Möglichkeit, dass die Schüler das Tempo selbst bestimmen können. Aber auch unterschiedliche Anspruchsniveaus werden angeboten. Wenn die verschiedenen Spielformen und -angebote eingeübt sind, bietet dies der Lehrkraft die Aussicht, Spiele als unterrichtliche Differenzierung flexibel einzusetzen.

Spiele tragen insgesamt dazu bei, Schlüsselqualifikationen zu stärken. Auf der Ebene der fachlichen Kompetenz steht dabei die Wissensvermittlung in den wichtigsten Lern- und Lebensbereichen im Vordergrund. Auf der Ebene der persönlichen Kompetenz werden die Grundhaltungen und Werteeinstellungen gefordert und gefördert. Bei der sozialen Kompetenz stehend hierneben noch die sozialen Einstellungen, wie z. B. Konfliktfähigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, im Fokus. Aber auch Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Fairness, Verantwortungsfähigkeit und Einsatzbereitschaft kommen zum Tragen.

Spiele leisten auch einen besonders wichtigen Beitrag dazu, die Methodenkompetenz zu stärken. Spiele stellen eine Form der Lern- und Arbeitsmethoden dar, um selbstständig zu lernen. Dies beinhaltet auch Entscheidungen, Begründungen und Bewertungen zu formulieren.

Mit den Spielen in dieser Mappe können die genannten Ansprüche gut eingelöst werden.



## Wilde Tiere

Die Schüler stellen ihre Stühle im Sitzkreis auf. Ein Schüler stellt seinen Stuhl in die Mitte. Nun dürfen sich alle Schüler setzen.

Allen Schülern wird ein Tier zugeordnet: Löwe, Elefant, Giraffe, Schimpanse usw. Dabei sollten immer drei bis vier Schüler dasselbe Tier vertreten.

Der Schüler in der Mitte bekommt kein Tier zugeordnet. Er ist der Kommandogeber. Er ruft ein Tier aus. Die Schüler, die dieses Tier vertreten, müssen nun untereinander die Plätze tauschen. Der Schüler in der Mitte muss dabei versuchen, einen Stuhl im Stuhlkreis zu ergattern.

Der Schüler, der keinen Stuhl im Stuhlkreis abbekommen hat, setzt sich in der Mitte und gibt das nächste Kommando.

Bei dem Kommando „Wilde Tiere!“ müssen alle Schüler aufstehen und ihren Platz tauschen.

*Variation:* Sie können je nach Gruppengröße und Raumangebot auch zwei Kommandogeber einsetzen. Dabei müssen die Gruppen der entsprechenden Tiere aber auch etwas größer sein, damit die Schüler in der Mitte auch die Möglichkeit haben, einen Platz im Stuhlkreis zu ergattern.

*Material:* Stühle

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass die Stühle nicht zu eng stehen, weil sonst die Verletzungsgefahr hoch ist.

## Ausbalanciert

Ein Schüler legt an einem Ende des Raums sein Buch auf den Boden. Nun geht er auf die gegenüberliegende Seite. Von dort aus startet er.

Der Schüler soll sein Federmäppchen auf den Kopf balancieren, zu seinem Buch laufen, das Buch aufheben und es zum Startpunkt zurückbringen.

Wem gelingt es, diesen Weg zu laufen, ohne dass das Federmäppchen auf den Boden fällt? Wer ist der schnellste Schüler, dem dies gelingt? Die Schüler starten nacheinander.

*Variation:* Indem Sie gezielt Hindernisse (wie Tische) einbauen, wird die Übung schwieriger. Ebenso wird es schwieriger, wenn alle Schüler gleichzeitig balancieren und laufen.

*Material:* ein Federmäppchen und ein Buch je Schüler

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass nicht zu viele Hindernisse in der Klasse (z. B. Tische) im Weg stehen.





## Stuhltanz

Die Schüler stellen sich zu ihrem Stuhl.

Sie geben verschiedene Kommandos, die die Schüler ausführen sollen. Vereinbaren Sie diese jedoch vorher, damit die Schüler wissen, was auf sie zukommt. Zur Verdeutlichung tanzen Sie dabei auf Ihrem Stuhl mit.

Mögliche Kommandos:

- Rechtes/Linkes Bein!: Das rechte/linke Bein muss über die Stuhllehne geschwungen werden.
- Step!: Die Schüler sollen auf den Stuhl steigen.
- Hüpf!: Die Schüler sollen vom Stuhl hüpfen.
- Klatsch!: Die Schüler sollen einen kurzen Takt auf dem Stuhl klatschen.
- Lauf!: Die Schüler sollen um den Stuhl laufen.
- ...

*Variation:* Lassen Sie einen Schüler die Kommandos geben. Die Kommandos können variieren und je mehr es sind, umso besser können Sie hier auch die Konzentration der Schüler fördern. Zunächst tanzen Sie die Kommandos mit, damit die Schüler eine Orientierung haben. Wer tanzt bis zum Schluss ohne Fehler?

*Material:* einen Stuhl für jeden Schüler, ggf. Musik

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass die Stühle nicht zu dicht beieinander stehen. Mit Musik können Sie Ihre Schüler sicherlich noch besser motivieren, sich zu bewegen.

## Reise auf dem Bierdeckel

Verteilen Sie so viele Bierdeckel im Raum, wie Sie Schüler haben. Schalten Sie nun die Musik ein. Während die Musik läuft, nehmen Sie einen Bierdeckel weg.

Sobald Sie die Musik ausschalten, muss sich jeder Schüler einen Bierdeckel suchen und sich auf ihn stellen. Der Schüler, der keinen Bierdeckel gefunden hat, scheidet aus.

Stellen Sie wieder die Musik an. Nehmen Sie einen Bierdeckel aus dem Spiel und stoppen Sie dann erneut die Musik.

Welcher Schüler ist der König der Reise?

*Variation:* Die Bierdeckel können natürlich auch in die Hand genommen werden. Je nachdem, wie schnell Sie dieses Spiel spielen wollen, können Sie pro Runde auch unterschiedlich viele Bierdeckel entfernen. Es muss nicht immer nur einer entfernt werden.

*Material:* Musik, Bierdeckel

*Hinweis:* Bierdeckel sind sehr klein und können beim Spiel zu Unfällen führen. Wenn Sie sich unsicher sind, nehmen Sie statt Bierdeckeln Zeitungspapier. Es hat eine größere Standfläche.



## Rasender Plattenläufer

Sie brauchen eine Tischtennisplatte auf dem Schulhof.

Lassen Sie jeweils zwei Schüler gegeneinander antreten. Auf Ihr Zeichen hin laufen die Schüler innerhalb einer Minute so oft um die Tischtennisplatte, wie sie nur können.

Die Mitschüler suchen sich einen der beiden Schüler aus und zählen, wie oft der Schüler um die Tischtennisplatte gelaufen ist. Notieren Sie die Ergebnisse.

Lassen Sie alle Schüler einmal laufen. Welcher Schüler umrundet am meisten?

*Variation:* Sie können die Schüler auch Treppen hoch- und runterlaufen lassen. Allerdings müssen Sie hier besonders auf die Verletzungsgefahr achten.

*Material:* Tischtennisplatte, Stoppuhr, Zettel und Stift

*Hinweis:* Achten Sie auf entsprechend Platz, sodass sich die Schüler nicht gegenseitig behindern können.

## Gummitwist

Teilen Sie die Schüler in Gruppen zu je drei oder vier Schülern ein. Jede Gruppe erhält ein Gummiband.

Zwei Schüler stellen sich so hin, dass sie mit beiden Beinen das Gummiband spannen. Der dritte bzw. vierte Schüler versucht nun verschiedene Sprünge, um das Gummiband zu überqueren. Dazu sollte das Gummiband nicht berührt werden.

Das Gummiband wird immer höher gespannt.

Lassen Sie die Positionen tauschen, sodass jeder das Gummiband einmal spannen muss, aber auch jeder springen kann.

- Wer aus der Gruppe springt am Höchsten?
- Wer hat die schönsten Sprungvariationen?

*Variation:* Je nach Gummibandgröße können Sie auch die Größe der Schülergruppen variieren.

*Material:* Sprunggummis

*Hinweis:* Achten Sie auf ausreichend Platz, sodass sich die Schüler nicht gegenseitig behindern können. Wenn die Springer tauschen, müssen sie das Springgummi mit den Händen festhalten, sodass es nicht zurückschnellen kann und Ihre Schüler verletzt.



## Eine Seefahrt

Die Schüler stellen ihre Stühle so hintereinander auf, dass sie ihrem Vordermann auf den Rücken schauen können. Die Stühle stehen dabei so dicht, dass die Knie den Stuhl des Vordermanns berühren. Sie stellen Ihren Stuhl an den Kopf der Stuhldreihe.

Nun gehen Sie mit Ihrer Klasse auf große Seefahrt. Zunächst ist die See ganz ruhig und Sie können Ihre Arme gelassen nach oben strecken. Auf einmal stürmt es von rechts und Ihre Arme biegen sich nach links. Es ist wieder Windstill, so dass Sie ihre Arme ganz ruhig nach oben ausstrecken können. Plötzlich ein starker Wind von links, Ihre Arme biegen sich dabei nach rechts. Ein Sturm zieht auf und schüttelt ihr Boot durch, die Arme biegen sich nach rechts, nach links, nach vorn und nach hinten. Der Sturm ist fürs Erste überstanden, Windstille, die Arme sind nach oben gestreckt. Aber es dauert nicht lange, da fängt es an zu regnen. Sie müssen sich schützend nach vorn beugen. Der nächste Sturm zieht auf, Ihre Arme biegen sich nach rechts, links, vorn und hinten. Diesmal wird das Boot so sehr in den Wellen hin- und hergeworfen, dass Sie über Bord gehen. Sie lassen sich dabei gekonnt vom Stuhl fallen. Natürlich legt sich jeder Sturm wieder und Sie können zurück ins Boot klettern, wobei Sie sich auf den Stuhl setzen ...

Erzählen Sie eine ähnliche Geschichte und nutzen Sie Ihren Körper, um die Geschichte zu untermalen. Die Schüler sind aufgefordert, die Bewegungen nachzuahmen.

*Variation:* Natürlich können Sie die Klasse auch aufteilen, sodass unterschiedliche Schiffe unterwegs sind. In diesem Fall kann entweder der Kapitän das Schiff kommandieren oder Sie geben allen Schiffen die gleichen Kommandos.

*Material:* Stühle

*Hinweis:* Achten Sie darauf, sofern mehrere Schiffe reisen, dass genügend Platz zwischen den Schiffen ist, sodass sich die Schüler nicht gegenseitig berühren können. Das könnte bei stürmischer Fahrt unangenehm sein.

## Viele Schritte

Teilen Sie die Schüler in Zweiergruppen auf. Ein Schüler soll die Beine so weit wie möglich an seinen Körper ziehen (dabei sollen die Oberschenkel möglichst dicht an den Bauch gedrückt werden) und innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Schritte wie möglich machen. Dabei bleibt er jedoch immer auf der Stelle stehen. Der andere Schüler zählt die Schritte.

Sie geben die Zeit vor, indem Sie Musik laufen lassen. In dieser Zeit sollten die Schüler die Übung ausführen. Stoppen Sie mit, damit Sie immer die gleiche Zeit vorgeben.

Wer schafft die meisten Schritte?

*Variation:* –

*Material:* Musik, Stoppuhr

*Hinweis:* Nicht alle Schüler sind so gelenkig, dass sie die Beine weit an den Körper ziehen können. Teilen Sie die Zweiergruppen entsprechend der Fähigkeiten ein.



## Schusskönige

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe erhält einen Luftballon.

Jede Gruppe teilt sich noch einmal auf. Die zwei Untergruppen stellen sich im Abstand von etwa 3 Metern gegenüber in einer Reihe auf.

Nun beginnt das Spiel. Der Luftballon dient als Fußball. Der erste Spieler der Untergruppe läuft auf sein Gegenüber zu. Dabei muss er den Luftballon durch gezielte, nicht zu feste Schüsse zu seinem Gegenüber kicken. Hat er das geschafft, stellt er sich hinten in der Reihe an.

Sein Gegenüber schießt den Luftballon zurück auf die andere Seite und stellt sich hinten an. Wenn alle Spieler einer Gruppe einmal gelaufen sind, ist die Gruppe durch.

Welche Gruppe ist schneller?

*Variation:* –

*Material:* Luftballons

*Hinweis:* –

## Gegenstandsjagd

Ihre Schüler bewegen sich alle im Raum. Sie nennen nun einen Gegenstand, der sich im Raum befindet (zum Beispiel ein Buch). Ihre Schüler sind nun aufgefordert ein Buch zu berühren oder auch in die Hand zu nehmen.

Der Schüler, der keinen Gegenstand findet oder als letzter den Gegenstand berührt, scheidet aus.

Die verbliebenen Schüler bewegen sich nun wieder durch den Raum. Der zuletzt ausgeschiedene Schüler darf nun den nächsten Gegenstand nennen, der gejagt werden soll.

*Variation:* Sie können verschiedene Regeln festlegen. So kann eine zum Beispiel lauten, nur ein Schüler darf diesen einen Gegenstand berühren. Eine solche Regel ist aber nur dann sinnvoll, wenn von den zu „jagenden“ Gegenständen genügend vorhanden sind.

*Material:* –

*Hinweis:* –



## Fallender Kegel

Ihre Schüler bilden einen Kreis. Sie fassen sich dabei an den Händen.

In dem Kreis stellen Sie Kegel auf.

Nun müssen die Schüler versuchen, durch Ziehen und Stoßen (aber beides nicht zu fest) ihren Nachbarn dazu zu bringen, einen Kegel umzustößeln.

Wer einen Kegel umstößt, muss den Kreis verlassen.

Wer gewinnt das Spiel?

*Variation:* Je nach Gruppengröße und je nachdem wie schnell das Spiel beendet sein soll, stellen Sie Kegel in die Kreismitte. Je weniger Kegel, desto schwieriger ist die Aufgabe.

*Material:* Kegel (Alternativ können auch leere Plastikflaschen benutzt werden).

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass die Schüler nicht zu grob vorgehen.

## Spinnennetz

Räumen Sie alle Tische und Stühle an die Raumseite.

Den Raum teilen Sie, indem Sie in der Mitte ein Klebeband anbringen. Auf dieses Klebeband stellen sich zwei Schüler. Sie sind die Spinnen.

Die anderen Schüler stellen sich auf eine Raumseite und müssen versuchen auf die andere Raumseite zu gelangen. Auf Ihr Zeichen hin müssen alle Schüler loslaufen.

Eine Spinne hat einen Mitschüler gefangen, wenn er diesen berührt hat. Gefangene Mitschüler werden auch zu Spinnen und dürfen sich nur noch auf der Mittellinie bewegen.

Nun geben Sie wieder ein Zeichen und die Schüler müssen versuchen, den Raum zu durchqueren.

Welcher Schüler schafft es, nicht gefangen zu werden?

*Variation:* Sie können auch das Zeichen weglassen, sodass jeder Schüler für sich entscheiden kann, wann er loslaufen möchte. Das erhöht seine Chancen, nicht gefangen zu werden. Aber die zweite Runde kann erst dann beginnen, wenn auf der einen Seite kein Schüler mehr steht.

*Material:* Klebeband

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass die Schüler nicht zu grob beim Fangen vorgehen.



## Froschfänger

Teilen Sie die Klasse in zwei gleich große Gruppen auf.

Ein Teil der Gruppe darf sich nun nur noch wie ein Frosch (also in der Hocke hüpfend) bewegen.

Der andere Teil der Gruppe darf nur im Schrittempo laufen (also nicht rennen).

Die Frösche müssen nun durch Berühren ihre laufenden Mitschüler fangen und in Frösche verwandeln.

Sobald alle Schüler zu Fröschen verwandelt wurden, wechseln die Gruppen. Welche Gruppe ist schneller?

*Variation:* Wenn Ihre Klasse recht klein ist oder Ihre Schüler sehr geschickt und schnell sind, kann es auch ausreichen, nur ein paar Schüler als Froschfänger auszuwählen.

*Material:* –

*Hinweis:* Neben der Bewegung eines Frosches, kann auch der Entengang als Bewegung gewählt werden.

## Schlangen

Teilen Sie die Klasse in zwei gleich große Gruppen auf.

Die Gruppen stellen sich an einer Seite des Raums hintereinander auf. Nun erhält jeder Schüler ein Blatt Papier, auf das er sich stellt. Der letzte Spieler in der Gruppenreihe hält zusätzlich ein Blatt in der Hand.

Nun wird das einzelne Blatt nach vorn durchgegeben. Der erste Spieler legt es auf den Boden und tritt darauf. Die Reihe kann nun nachrücken.

Der letzte Spieler hebt das Blatt, auf dem er zuvor gestanden hat, auf und reicht es wieder nach vorn durch.

Welcher Gruppe gelingt es als Erste das andere Ende des Raums zu erreichen?

*Variation:* Nutzen Sie ruhig die Stühle und Tische als Hindernisse. Um es einfacher zu machen, stellen Sie sicher, dass es keine Hindernisse gibt. Sie können auch mehr Gruppen bilden. Oder aber Sie geben jedem Schüler zwei Blatt Papier und lassen die Schüler gegeneinander antreten.

*Material:* ein Blatt pro Schüler und ein weiteres Blatt pro Gruppe

*Hinweis:* –



### Schützender Verfolger

Jeder Schüler bestimmt für sich, wer ihn beschützen und wer ihn verfolgen soll. Dabei verrät er aber nicht, wer sein Beschützer und wer sein Verfolger ist.

Nun laufen alle Schüler durch den Raum. Jeder Schüler versucht für sich, sich so im Raum hinzustellen, dass sein Beschützer zwischen ihm und seinem Verfolger steht.

Schafft es die Klasse, sich so zu stellen, dass alle Schüler an der richtigen Position stehen?

*Variation:* Verteilen Sie Zettel mit den Namen der Schüler und der Kennzeichnung, ob dieser Schüler Beschützer oder Verfolger ist. So stellen Sie sicher, dass die Klasse nicht nur einige wenige Beschützer oder Verfolger wählt. Damit bleibt die Dynamik innerhalb des Spieles lange erhalten.

*Material:* ggf. Zettel mit Namen

*Hinweis:* Diese Aufgabe gelingt den meisten Gruppen eher selten.

### Becherball

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Dabei haben sie etwa eine Armlänge Abstand zueinander.

Jeder Schüler bekommt einen Becher oder eine Tasse. Nun geben Sie einen Tischtennisball ins Spiel.

Der Tischtennisball wird mit den Bechern bzw. Tassen weitergegeben. Legen Sie deshalb den Ball in den Becher oder die Tasse eines Schülers.

Der Schüler lässt den Ball, indem er Becher oder Tasse schnell nach unten wegzieht, auf den Boden springen. Sein rechter Nachbar soll den Ball mit seinem Becher oder seiner Tasse auffangen.

Anschließend zieht auch er seinen Becher nach unten weg, sodass sein Nachbar den Ball wieder auffangen kann.

Wie oft kann der Ball die Runde drehen?

*Variation:* Je mehr Bälle ins Spiel kommen, desto schwieriger wird das Spiel.

*Material:* ein Becher / eine Tasse pro Schüler, Tischtennisbälle

*Hinweis:* –



### Erwürfelt

Die Schüler gehen zu zweit zusammen. Jeder Schüler erhält fünf Muggelsteine. Jedes Paar bekommt einen Würfel.

In jeder Runde würfelt jeder Schüler einmal. Der Schüler mit der kleineren Zahl muss einen Muggelstein an seinen Partner abgeben.

Wird eine Sechs gewürfelt und der Partner würfelt eine andere Zahl als die Sechs, muss er zwei Muggelsteine abgeben.

Werden die gleichen Zahlen gewürfelt, muss keiner einen Muggelstein abgeben.

Wer gewinnt das Spiel?

*Variation:* Sie können das Spiel auch in Gruppen mit drei oder mehr Spielern spielen, was etwas länger dauert.

*Material:* fünf Muggelsteine pro Schüler, ein Würfel pro Gruppe

*Hinweis:* –

### Murreljagd

Drei bis vier Schüler gehen in eine Gruppe zusammen. Jeder Schüler erhält drei Murreln.

Die Schüler setzen sich so auf den Boden, dass sie die Ecken eines Quadrates bilden. In ihr Quadrat legen sie die drei Murreln.

Nun fängt ein Schüler an, eine seiner Murreln zu rollen. Die Murreln dürfen nicht geworfen werden. Trifft der Schüler eine andere Murrel, darf er seine Murrel sowie die getroffenen Murreln aufheben. Trifft er keine andere Murrel, bleibt seine Murrel auf dem Boden liegen.

Liegt keine Murrel mehr auf dem Boden, muss jeder Mitspieler eine Murrel in das Quadrat legen. Der Spieler, der dann keine Murrel mehr in Händen hält, scheidet aus.

Wer schafft es, alle Murreln zu erspielen? Wer hat nach einer durch Sie vorgegebenen Zeit die meisten Murreln erspielt?

*Variation:* Sie können das Spiel auch in Gruppen mit mehr Spielern spielen, was die Spielzeit verlängert.

*Material:* drei Murreln pro Schüler, drei Murreln zusätzlich für jede Gruppe

*Hinweis:* Statt Murreln können Sie auch Nüsse oder kleine Steinchen nehmen. Achten Sie auf jeden Fall darauf, dass sich die Schüler nicht gegenseitig bewerfen.





## Gefangen

Stellen Sie halb so viele Stühle wie Schüler in einem Stuhlkreis auf.

Auf jeden Stuhl setzt sich ein Schüler. Hinter jeden sitzenden Schüler stellt sich ein anderer Schüler. Dieser stehende Schüler verschränkt die Arme hinter seinem Rücken.

Nun bringen Sie noch einen weiteren Stuhl in den Stuhlkreis, auf dem kein Schüler sitzen wird. Hinter diesen Stuhl stellen Sie sich selbst oder ein Schüler, wenn die Klassengröße eine ungerade Zahl ist.

Ziel ist es nun, dass auf den leeren Stuhl ein Schüler gelöst wird. Das erfolgt, indem der Schüler mit dem freien Stuhl einem sitzenden Schüler unauffällig zublinzelt.

Der Schüler muss nun versuchen zu dem leeren Stuhl zu gelangen. Der Schüler, der hinter dem Schüler steht, muss ihn durch Festhalten daran hindern.

*Variation:* –

*Material:* halb so viele Stühle wie Schüler und einen weiteren Stuhl

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass sich die Schüler beim Festhalten nicht wehtun, weil sie evtl. über den Stuhl fallen oder zu fest angefasst werden.

Download  
zur Ansicht



**Bergedorfer<sup>®</sup> Unterrichtshilfen**

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter [www.persen.de](http://www.persen.de)

**Hat Ihnen dieser Download gefallen?** Dann geben Sie jetzt auf [www.persen.de](http://www.persen.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download  
zur Ansicht

© 2013 Persen Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Stefan Lucas  
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 23356DA4

[www.persen.de](http://www.persen.de)