

**Cathrin Spellner**

# **77 einfache Spiele für ein besseres Lernklima**

**Spielideen zu Konzentration,  
Kommunikation und sozialem Miteinander**

VORSCHAU



**netzwerk  
lernen**



**Persen Verlag**

**zur Vollversion**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	5
<b>Didaktisch-methodische Hinweise</b> .....	6
<b>Übersicht über die Spiele</b> .....	8
<b>Spiele</b>	
Das Unternehmen .....	12
Bewegter Abwurf .....	13
Gefangener Ball .....	14
Dreimal Faust .....	15
Luftball .....	16
Stehen bleiben! .....	17
Muhende Kühe .....	18
Ein blinder Floh fängt auch mal einen Floh .....	19
Reihenläufer .....	20
Der Schlangenkampf .....	21
Wäscheklammerdreibein .....	22
Durch den Fuchsbau .....	23
Eckenlauf .....	24
Hund und Katze .....	25
Wachsender Drache .....	26
Unbequem .....	27
Paarfangen .....	28
Katz und Maus .....	29
Wir Spinnen .....	30
Rotkäppchen, Großmutter und Wolf .....	31
Die Kokosnuss .....	32
Wolf, wie spät ist es? .....	33
Trainingseffekt .....	34
Flinke Amöben .....	35
Füßchentiere .....	36
Gerade und ungerade im Kreis .....	37
Blind der Größe nach .....	38
Meereswelle .....	39
Ruf um Ruf .....	40
Gefallener Schlüssel .....	41
Meine Tante kommt zu Besuch .....	42
Wie der Blitz .....	44
Formbare Gruppe .....	45
Fuß-Stöfchen .....	46
Löffelgefecht .....	47
Überziehen .....	48
Drei in einer Reihe .....	49



## Inhaltsverzeichnis

Baum im Sturm	50
Blindes Ergreifen	51
Schnitzel, bist du es?	52
Zettel überall	53
Präsident, Stellvertreter und Du	54
Platsch, platsch	55
Kein Haus, ohne Tür	56
Tonlos	57
Zu viele Beine	58
Funken	59
Grenzgang	60
Moleküle	61
Platztausch mit Blickkontakt	62
Zahlenticker	63
Fledermäuse	64
Ich bin hier	65
Wollgeflecht	66
Kopiervorlage	67
Detektiv-Arbeit	68
Pustewatte	69
Flohkönig	70
Muggelsteine raten	71
Unsere Finger	72
Du Dicker	73
Fingerfangen	74
Weggewehrte Karten	75
Annäherung	76
Wandelbare Objekte	77
Zahlenfangen	78
Tick, tick	79
Zeitung und Flaschen	80
Fränzchen, bell doch mal!	81
Zeitungsbrief	82
Burger und Fritten	83
Meine Hütte	84
Gegenteile	85
Krabbenalarm	86
Krötenkampf	87
Kreisfangen	88
Hühnerfedern	89
<b>Quellen</b>	<b>90</b>

# Vorwort

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 und die Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> wieder zu motivieren, konzentriert weiterzuarbeiten.

Die Kollegen suchen v. a. nach einfachen Spielen, die mit wenig Material umsetzbar sind und auch kurzfristig eingesetzt werden können. Weiterhin sollen sie verschiedene Bereiche, wie Kommunikation, soziales Miteinander oder Vertrauen, ansprechen. In diesem Heft werden einige Möglichkeiten und Spielformen vorgestellt, die helfen sollen, den Schülern wieder die notwendige Konzentration und Motivation zu geben, um dem Unterricht zu folgen. Die vorgestellten Ideen sind aber auch als Einstieg denkbar. Natürlich haben die meisten Spiele, so liegt es in der Natur eines Spiels, auch den sozialen Aspekt im Hinterkopf, denn sie lassen sich nur gemeinsam spielen, was die Sozialkompetenz der Schüler stark in den Fokus rückt.

Die in diesem Heft vorgestellten Spiele eignen sich besonders gut für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf. So sind z. B. die Spiele im Bereich des sozialen Lernens besonders geeignet, um der wechselnden Schülerschaft, wie sie in vielen Förderschulen vorherrschen, zu begegnen und das soziale Miteinander zu fördern. Die Spiele zur Förderung der Konzentration kommen außerdem besonders Schülern entgegen, die in diesem Bereich Schwierigkeiten haben. Sie werden feststellen, dass Sie hier für eine Vielzahl an Problemen Spielideen finden können, die den Bedürfnissen von Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf gerecht werden.

Bitte beachten Sie, dass die Übungen nicht immer streng nach den Bereichen Vertrauen, Kommunikation, Kooperation, Konzentration, Bewegung/Motorik und Durchhaltevermögen getrennt werden können. Die Spiele fördern immer mehrere Aspekte gleichzeitig. Der vorliegende Band hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er soll Ihnen neue Möglichkeiten aufzeigen und Sie ggf. zu eigenen Ideen anregen.

Natürlich sollten Sie auch immer die individuellen Voraussetzungen Ihrer Schüler berücksichtigen. Manch eine der hier vorgestellten Ideen ist vielleicht zu einfach oder zu schwer für Ihre Gruppe. Bitte modifizieren Sie diese dann entsprechend.

Der Aufbau dieses Bandes gibt Ihnen auch die Möglichkeit, die Selbstständigkeit bzw. das eigenverantwortliche Lernen Ihrer Schüler zu trainieren. Das bedeutet, dass der Lernende die Organisation seines Lernprozesses zunehmend eigenständiger mitgestaltet. Dies ist aber u. a. nur dann möglich, wenn Schüler wissen, wie sie sich die

---

<sup>1</sup> im Folgenden im Sinne einer besseren Lesbarkeit nur noch „Schüler“ genannt

nötigen Informationen beschaffen können. Die Spiele werden in diesem Buch daher übersichtlich und klar verständlich dargestellt. Der Aufbau der Seiten ist immer derselbe:

- Spielname
- Kategorie (z. B. Vertrauen, Kommunikation)
- Spieleranzahl
- Material
- Spielverlauf
- Hinweise
- Variationen

Kopiert entstehen hierdurch Spielkarten, die auch gut für die Hand der Schüler geeignet sind, sodass Sie als Lehrkraft sich weitgehend zurückziehen könnten. Beachten Sie hierbei aber immer den Lernstand Ihrer Schüler, denn nur Sie können auf dieser Grundlage entscheiden, ob Ihre Schüler das Spiel eigenständig umsetzen können. Nicht alle Spiele sind zudem für die selbstständige Arbeit geeignet. Mithilfe der Spiele und Übungen, die in diesem Band vorgestellt werden, ist es möglich, den Schülern eine spannende, abwechslungsreiche und etwas andere Form des Zusammenarbeitens zu ermöglichen. Kopieren Sie sich verschiedene Übungen und Spiele heraus und stellen Sie u. a. einen Stationenlauf zusammen.

Generell sollten Sie darauf achten, dass viele Spiele und Übungen mit Körperkontakt einhergehen. Manche Schüler mögen dies nicht. In diesem Fall sollten Sie die Spiele abwandeln, sodass auch diese Schüler Stück für Stück eingebunden werden können.

## Didaktisch-methodische Hinweise

Der Einsatz von Spielen kann eine Form der Arbeit darstellen, bei der die Schüler sehr eigen- und selbstständig agieren können. Damit wird ihnen in einem hohen Maß Verantwortung für sich und andere übertragen. Bei den verschiedenen Spielen haben sie die Möglichkeit, sich auszuprobieren. Darüber hinaus können die Schüler verstärkt Sozialkompetenzen erwerben. Außerdem wird das Spielen meist als Freude bringende Freizeitaktivität angesehen. Der Einsatz von Spielen im Unterricht ist daher eine gute Möglichkeit, um besonders Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf mit ihren vielfältigen Problematiken entgegenzukommen und sie zu unterstützen.



# Das Unternehmen

**Kategorie:** Kommunikation, Kooperation, Konzentration

**Spieleranzahl:** ab 12 Schülern



**Material:** je nach gewähltem Beruf und Unternehmen unterschiedliche Requisiten



**Spielverlauf:** Es müssen Gruppen von sechs bis zwölf Schüler gebildet werden. Jede Gruppe soll nun ein Unternehmen gründen. Jede Gruppe überlegt, was sie für ein Unternehmen sein möchte. Je nach gewähltem Unternehmen, braucht man verschiedene Fachleute:

- Sekretärin
- IT-Experten
- Außendienstmitarbeiter
- Verkäufer
- Werbespezialisten
- usw.



Jeder aus der Gruppe sucht sich eine Aufgabe aus und muss sie anschließend darstellen. Dazu dürfen sich die Schüler auch verschiedene Hilfsmittel zum Darstellen aussuchen (z. B. Dinge zum Verkleiden).

Jede Gruppe spielt nun nacheinander ihre Firma vor. Die anderen Gruppen schauen zu.



Aufgabe für die beobachtenden Gruppen/Schüler: Welcher Schüler hat welche Aufgaben bzw. welchen Beruf? Welche Firma wird dargestellt? Pro erratener Aufgabe bzw. erratenem Beruf gibt es einen Punkt. Für das Erraten der richtigen Firma gibt es fünf Punkte.

Welche Gruppe kann die meisten Punkte sammeln?



**Hinweise:** Das Spiel kann gut im berufsvorbereitenden Unterricht eingesetzt werden.



**Variationen:** Mit etwas Vorbereitungszeit (ca. einem Tag) können v. a. die Requisiten und Darstellungsmittel (z. B. Arbeitsmaterial der Berufe) gut von den Schülern vorbereitet werden.

# Bewegter Abwurf

**Kategorie:** Wahrnehmung, Konzentration, Bewegung/Motorik

**Spieleranzahl:** ab 2 Schülern

**Material:** ein Softball pro Zweiergruppe

**Spielverlauf:** Je zwei Schüler spielen dieses Spiel zusammen. Dazu wird zuvor ein Spielfeld abgesprochen. Je größer das Spielfeld gewählt wird, desto schwieriger ist die Aufgabe.

Ein Schüler erhält den Softball. Er muss nun versuchen, seinen Partner durch geschicktes Werfen zu treffen. Jeder Treffer ist ein Punkt für den Werfer.

Trifft der Werfer seinen Partner, bleibt er im Ballbesitz. Andernfalls erhält sein Partner den Ball.

Der Werfer darf sich nicht von seinem Platz bewegen. Dies ist dem anderen Schüler jedoch erlaubt. Er darf innerhalb des Spielfeldes laufen, springen, sich ducken, sich hinlegen etc.

Wer zuerst zehn Punkte erworfen hat, hat das Spiel gewonnen.

**Hinweise:** Achtung, Verletzungsgefahr! Es darf kein zu harter Ball gewählt und nicht zu fest geworfen werden.

**Variationen:** Schwieriger wird das Spiel, wenn beide Spieler einen festen Platz haben und sich nicht im Raum bewegen dürfen. Allerdings darf sich der abzuwerfende Schüler nach rechts, links, vor- und zurückbeugen oder sich ducken. Je weiter der Abstand zwischen den Spielern ist, desto schwieriger ist die Aufgabe.



netzwerk  
lernen

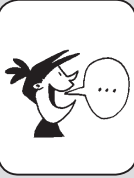
77 einfache Spiele für ein besseres Lernklima  
© Persen Verlag

zur Vollversion



# Gefangener Ball

**Kategorie:** Kommunikation, Kooperation, Wahrnehmung, Konzentration, Bewegung/Motorik, Durchhaltevermögen



**Spieleranzahl:** 8–20 Schüler

**Material:** Tischtennisball

**Spielverlauf:** Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Dabei stehen alle möglichst dicht Schulter an Schulter.

Ein Schüler steht in der Kreismitte. Er muss versuchen, mit seinen Füßen einen Tischtennisball durch die Beine seiner Mitspieler aus dem Kreis herauszuschießen.

Die Schüler im Kreis dürfen sich natürlich bewegen: Sie können sich als Kreis durch den Raum bewegen oder sich im Kreis drehen. Sie dürfen den Kreis aber nicht verlassen.

Gelingt es dem Schüler, den Ball aus dem Kreis herauszuschießen, muss der Schüler, der den Ball hindurchgelassen hat, in die Kreismitte.

Ist der Ball zwischen den Beinen zweier Schüler aus dem Kreis gelangt, darf sich der Schüler aus der Kreismitte den nächsten Spieler unter diesen zwei Schülern aussuchen.



**Hinweise:** Je größer die Gruppe ist, desto schwieriger ist die Aufgabe sowohl für die Schüler im Kreis als auch für den schießenden Schüler. Eventuell müssen dann zwei Kreise gebildet werden.



**Variationen:** Um die Bewegung der Schüler im Kreis schwieriger zu gestalten, kann stumm gespielt werden.

Um den Schwierigkeitsgrad für den Spieler in der Mitte zu erhöhen, kann auch ein größerer, aber dennoch weicher Ball gewählt werden.







# Muhende Kühe

**Kategorie:** Vertrauen, Wahrnehmung, Konzentration, Bewegung/Motorik, Durchhaltevermögen

**Spieleranzahl:** ab 6 Schülern



**Material:** Tücher zum Augenverbinden

**Spielverlauf:** Alle Schüler verbinden sich die Augen. Ein Schüler wird zum Fänger bestimmt.

Alle anderen Schüler sind Kühe und laufen langsam muhend durch den Raum. Dabei müssen sie unter Umständen ihre Umgebung ertasten, um nicht mit einer anderen Kuh zusammenzustoßen.

Der Fänger muss nun genau hinhören. Auch er läuft blind durch den Raum und muss versuchen, die Kühe zu fangen. Eine gefangene Kuh scheidet aus dem Spiel aus.

Schafft der Fänger es, alle Kühe zu fangen, ist das Spiel beendet.



**Hinweise:** In dem Spielraum dürfen sich keine Gegenstände befinden, gegen welche die Schüler laufen könnten. Es ist auch wichtig, dass vor dem Spiel kein zu großes Spielfeld abgesprochen wird.



**Variationen:** Wenn sich die Schüler ungern die Augen verbinden lassen, wählen sie einen festen Punkt im Raum aus. An dieser Stelle bleiben sie stehen. Sie dürfen sich dem Fänger dann nur entziehen, indem sie sich ducken oder zu den Seiten lehnen.





# Die Kokosnuss

**Kategorie:** Wahrnehmung, Konzentration, Durchhaltevermögen

**Spieleranzahl:** ab 8 Schülern



**Material:** Kissen

**Spielverlauf:** Ein Schüler wird zum Dieb ernannt. Alle anderen Schüler, bis auf einen, stellen sich in einem Kreis auf, sodass mindestens eine Armlänge zwischen ihnen Platz ist. In die Kreismitte wird das Kissen gelegt. Das Kissen symbolisiert die Kokosnuss.

Die Schüler im Kreis sind Affen, die eine Kokosnuss erbeutet haben. Aber ein Affe aus einer anderen Affenfamilie versucht, sie zu klauen. Der diebische Affe wird zunächst vor die Tür geschickt. Die Affenfamilie einigt sich, wer der Wächter der Kokosnuss ist. Nun darf der diebische Affe dazukommen.

Alle Affen im Kreis haben die Augen geschlossen und schlafen. Der Wächter darf zwischendurch blinzeln, sich aber nicht erwischen lassen.

Der diebische Affe hat das Spiel gewonnen, wenn es ihm gelingt, die Kokosnuss aus dem Kreis herauszubringen.

Hat der diebische Affe gewonnen, darf er noch eine Runde der Dieb sein. Gelingt es ihm nicht, darf er einen neuen Affen bestimmen.

**Hinweise:** Je weniger Schüler es sind, desto schwieriger wird die Aufgabe des Diebes zu bewerkstelligen sein. Je größer die Gruppe, desto schwieriger wird es der Wächter haben. Deswegen je nach Gruppenstärke den Abstand zwischen den Affen größer oder kleiner wählen oder zwei Wächter einsetzen.

**Variationen:** Es werden zwei Kreise gebildet. Jeweils zwei Affen aus jeder Affenfamilie sind Dieb und Wächter. Es werden zwei Kokosnüsse in jeden der Kreise gelegt. Welcher Dieb schafft es als Erstes, alle Kokosnüsse aus dem fremden Kreis in seinen eigenen Kreis zu bringen?



# Gefallener Schlüssel

**Kategorie:** Kooperation, Konzentration, Bewegung/Motorik, Durchhaltevermögen

**Spieleranzahl:** ab 8 Schülern

**Material:** Schlüssel, Stühle für einen Sitzkreis

**Spielverlauf:** Alle setzen sich in einen Stuhlkreis bis auf einen Schüler. Dieser geht in die Stuhlkreismitte. Alle anderen Schüler setzen sich auf einen Stuhl, sodass kein Stuhl übrig bleibt. Der Schüler in der Mitte erhält einen Schlüssel und beginnt das Spiel. Er geht nun zu einem sitzenden Schüler und begrüßt ihn. Dazu gibt er ihm die Hand. Der Schüler, der begrüßt wird, muss aufstehen und sich verbeugen. Auch er geht nun zu noch sitzenden Schülern und begrüßt sie. Dies geht so lange weiter, bis fast alle Schüler begrüßt worden sind. Kurz bevor alle Schüler begrüßt worden sind, lässt der Schüler aus der Mitte den Schlüssel fallen. Das ist das Zeichen, dass sich alle Schüler setzen müssen. Der Schüler, welcher übrig bleibt, hebt den Schlüssel auf und beginnt das Spiel von Neuem.

**Hinweise:** /

**Variationen:** Statt der Begrüßung kann für jede Runde ein neues Thema vereinbart werden. Es kann z. B. gefragt werden, wie es einem geht, wie der Tag war oder was man sich für den Tag vornimmt etc.





# Meine Tante kommt zu Besuch

**Kategorie:** Kommunikation, Kooperation, Wahrnehmung, Konzentration

**Spieleranzahl:** ab 4 Schülern



**Material:** Stühle für einen Sitzkreis

**Spielverlauf:** Alle setzen sich in einen Sitzkreis. Nun wird eine Versfolge gesungen oder gesprochen.



1. Hab 'ne Tante aus Marokko, hab 'ne Tante aus Marokko,  
(zwei vollständige Wiederholungen)

hab 'ne Tante, hab 'ne Tante,  
(zwei halbe Wiederholungen)

hab 'ne Tante aus Marokko.

(eine vollständige Wiederholung)

Jippi jipp, jippi jipp (rechten Arm schwungvoll nach oben bewegen).

Jippi jepp, jippi jepp (linken Arm schwungvoll nach oben bewegen).



2. Und wir reiten auf Kamelen, und wir reiten auf Kamelen,  
und wir reiten, und wir reiten,  
und wir reiten auf Kamelen.

Jippi jipp, jippi jipp (rechten Arm schwungvoll nach oben bewegen).

Jippi jepp, jippi jepp (linken Arm schwungvoll nach oben bewegen).

(Bewegungsablauf aus Strophe zuvor)

Hoppel hopp, hoppel hopp (Reitbewegung nach rechts).

Hippel hopp, hippel hopp (Reitbewegung nach links).

(Bewegungsablauf passend zu dieser Strophe)



3. Und wir trinken einen Kaffee, und wir trinken einen Kaffee,  
und wir trinken, und wir trinken,  
und wir trinken einen Kaffee.

Jippi jipp, jippi jipp (rechten Arm schwungvoll nach oben bewegen).

Jippi jepp, jippi jepp (linken Arm schwungvoll nach oben bewegen).

Hoppel hopp, hoppel hopp (Reitbewegung nach rechts).

Hippel hopp, hippel hopp (Reitbewegung nach links).

(Bewegungsablauf aus Strophe zuvor)

Schlürfi schlürf, schlürfi schlürf (Tasse an den Mund ansetzen).

Gluck gluck gluck, gluck gluck gluck (Trinken andeuten).

(Bewegungsablauf passend zu dieser Strophe)

