



Bello, dein Knochen ist weg!

Beginnen wir mit einem echten Klassiker. In der Kreismitte sitzt auf einem Stuhl ein Spieler als Hund „Bello“ mit geschlossenen Augen. Er bewacht seinen „Knochen“, einen beliebigen Gegenstand, der unter ihm liegt. Nacheinander schleichen sich die Kreisspieler möglichst unauffällig an, um ihm den Knochen wegzunehmen. Wenn Bello dabei jemanden bemerkt, so bellt er in die vermutete Richtung. Befindet sich dort tatsächlich ein Dieb, so muss sich dieser wieder setzen. Gelingt es einem Spieler, den Knochen unbemerkt zu entwenden, so nehmen alle die Hände hinter den Rücken und rufen: „Bello, dein Knochen ist weg!“ Daraufhin öffnet Bello die Augen, geht auf allen Vieren schnüffelnd herum und versucht herauszufinden, wer den Knochen hat. Verdächtigt er jemanden, so bellt er ihn an. Der Betreffende zeigt seine Hände vor. Hat er den Knochen, so tauscht er mit Bello.

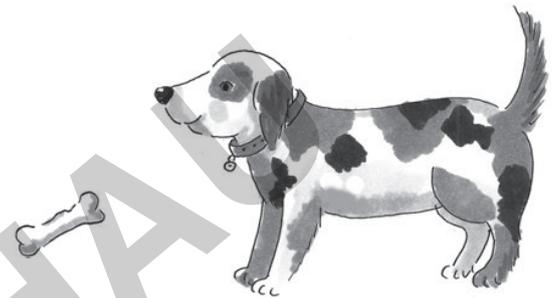


Material: Gegenstand als „Knochen“



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Kooperation
- Raumorientierung



Armer schwarzer Kater!

Ein Spieler ist innerhalb des Kreises als „Kater“ unterwegs. Er hockt sich vor jemanden hin und miaut herzerreißend. Der Betreffende muss ihm dreimal über den Kopf streichen und dazu jeweils „Armer schwarzer Kater!“ sagen. Dabei darf er nicht lachen, ja keine Miene verziehen. Gelingt ihm dies nicht, so tauscht er mit dem Kater. Ansonsten versucht der Kater es bei einem anderen Spieler.



Lernbereiche:

- Konzentration
- Darstellung





Dirigentenraten

Ein Spieler geht hinaus. Die Spieler im Kreis bestimmen einen von sich zum „Dirigenten“. Dieser stellt pantomimisch nacheinander verschiedene Musikinstrumente dar. Alle anderen machen die Bewegungen möglichst schnell mit. Der Spieler von draußen stellt sich in den Kreis und versucht den Dirigenten herauszufinden. Möglich ist das Spiel auch mit beliebigen Bewegungen (z. B. Klatschen, Schnipsen, Stampfen). Das erleichtert dem Einzelnen die Suche, da er dann den Wechsel auch hören kann. Leichter wird es für ihn auch, wenn er sich außerhalb des Kreises postieren darf, denn dann hat er alle Spieler im Blick.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Darstellung
- Fantasie



Schlapp hat den Hut verloren!

Der Spielleiter beginnt mit der Aussage: „*Schlapp hat den Hut verloren – (Name eines Spielers) hat ihn!*“ Der Angesprochene erwidert: „*Ich habe ihn nicht – (Name eines anderen Spielers) hat ihn!*“ So geht das beständig weiter. Der Spielleiter kann darauf achten, dass jeder einmal zum vermuteten Hutträger wird. Anschaulich und witzig ist es, wenn dabei ein Hut von einem zum anderen weitergegeben wird.

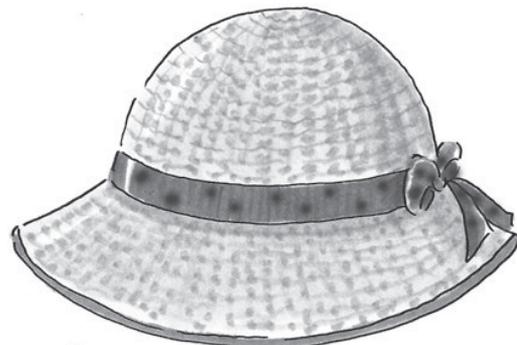


Material: Hut oder Mütze



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration





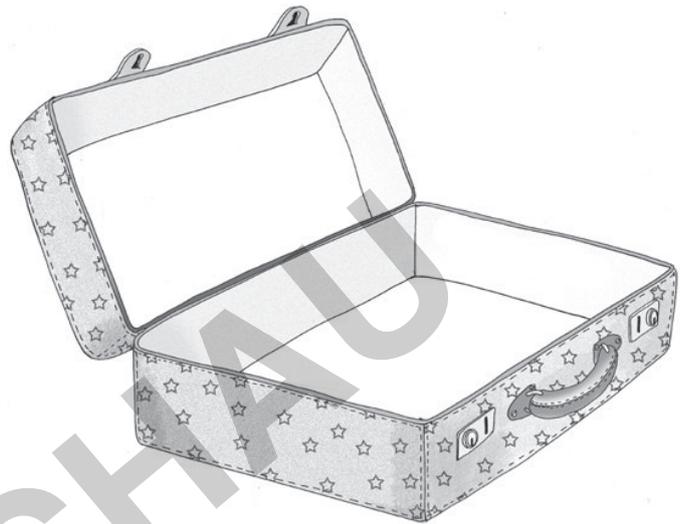
Kofferpacken

Ein Spieler nennt einen Gegenstand, den er auf eine Reise mitnehmen möchte. Dabei nutzt er die Formulierung: „Ich packe in meinen Koffer ein/eine/einen ...“. Reihum muss jeder zunächst in der richtigen Reihenfolge wiederholen, was bereits eingepackt wurde und dann noch etwas dazulegen (z. B. „Ich packe in meinen Koffer einen Apfel, ein Buch, eine Jacke und einen Löffel.“). Je mehr Sachen bereits im Koffer liegen, umso schwerer ist es natürlich, dessen Inhalt zu memorieren. Deshalb kann man die Zahl der zu erinnernden Dinge begrenzen. Oder die ganze Gruppe darf mithelfen.



Lernbereiche:

- Konzentration
- Kooperation
- Denken
- Fantasie



Schuhe anziehen

In der Mitte des Kreises steht ein Stuhl. Auf dem Boden liegen mindestens vier Schuhe. Ein Spieler mit verbundenen Augen hat die Aufgabe, dem Stuhl die Schuhe „anzuziehen“, das heißt, unter jedes Stuhlbein einen Schuh zu stellen. Eventuell dürfen die Kreisspieler durch Zurufen helfen. Mit verbundenen Augen ist dies gar nicht so einfach!

Variante 1: Mehrere Spieler mit verbundenen Augen beschuhen einen ihnen zugewiesenen Stuhl um die Wette.

Variante 2: Es liegen Schuhpaare aus. Die Schuhe eines jeden Paares müssen nebeneinander unter den Stuhlbeinen platziert werden. Also ein Paar unter den vorderen, eines unter den hinteren Stuhlbeinen. Die Spieler müssen mit verbundenen Augen durch Tasten zunächst herausfinden, welche Schuhe zusammengehören.



Material: Augenbinde(n) (z. B. Tuch, Schal etc.),
Schuhe



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Raumorientierung





Lirum, Larum, Löffelstiel

Dieses Mal wird ein Löffel im Kreis durchgegeben, aber sichtbar für alle. Jeder, der den Löffel hat, sagt dazu den Spruch: „Lirum, Larum, Löffelstiel, wer das kann, der kann recht viel!“ Der Spielleiter sagt jeweils dazu, ob es richtig gemacht wurde. Erstaunlicherweise ist es oft falsch. Es kommt nämlich nicht auf den Satz an, sondern darauf, dass man den Löffel mit der Hand, die zum Löffel-Geber hinzeigt, entgegennimmt und mit der anderen weitergibt. Hier ist also eine genaue Beobachtungsgabe gefragt.



Material: Löffel



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Denken
- Fantasie



Blinzeln

Die Spieler finden sich paarweise zusammen. Ein Spieler jedes Paares setzt sich auf einen Stuhl im Sitzkreis, der andere stellt sich hinter ihn und verschränkt die Arme auf dem Rücken. Ein einzelner Spieler steht hinter einem leeren Stuhl. Er blinzelt einem der Sitzenden zu. Dieser versucht daraufhin, zum freien Stuhl zu gelangen. Sein Hintermann versucht aber, ihn dabei festzuhalten. Gelingt die Flucht, so setzt sich der geflüchtete Spieler zunächst auf den leeren Stuhl und tauscht dann sogleich mit dem Spieler hinter ihm. Derjenige Spieler, der nun hinter dem neuen leeren Stuhl steht, blinzelt einen anderen Spieler an. So geht das immer weiter.

Variante: Alle Spieler sitzen im Kreis, ein Stuhl ist frei. Der Spieler links davon blinzelt jemanden an. Dessen beide Nachbarn versuchen ihn gemeinsam festzuhalten.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Reaktion
- Schnelligkeit





Wanderbürste

Bei diesem Spiel wird eine Bürste hinter dem Rücken der Spieler im Kreis herumgegeben. Ein Mitspieler versucht sie zu entdecken. Hat er jemanden im Verdacht, so deutet er auf ihn. Dieser zeigt daraufhin die Hände vor. Hat er die Bürste, so tauscht er mit dem Mitspieler.

Variante: Zwei Bürsten wandern in entgegengesetzter Richtung hinter den Rücken der Spieler durch den Kreis. Anspruchsvoll wird es für die Spieler, bei denen sie sich begegnen. Das Spiel ist auch im Stehkreis möglich. Für den Suchenden wird es dadurch deutlich schwerer. Warum eine Bürste? Der Spieler, der sie gerade hat, kann versuchen, dem Mitspieler damit über den Rücken zu bürsten. Wird er aber vor Ausführung der Tat von ihm entdeckt, so muss er in die Mitte.

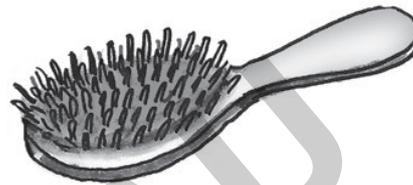


Material: Bürste/en



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Kooperation



Schlafkönig/in

Zum Abschluss dieses Kapitels geht es ganz entspannt zu. Dieses Spiel eignet sich besonders gut nach einer anstrengenden Einheit im Unterricht. Die Spieler legen sich innerhalb eines entsprechend großen Stuhlkreises auf den Boden und schließen die Augen. Sie dürfen sich nicht bewegen. Der Spielleiter sitzt als „Wächter“ auf einem Stuhl und beobachtet die Liegenden genau. Sieht er, dass ein Spieler sich bewegt, ruft er ihn auf. Dieser wird damit auch zum Wächter und setzt sich hin. So haben zunehmend mehr Wächter immer weniger „Schlafende“ im Blick. Wer am längsten durchhält, ist der „Schlafkönig“/die „Schlafkönigin“.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Kooperation

