

Spiele für zwischendurch

(Energizer, Brain Breaks & Co)

Hinweise zum Material

Im Unterrichtsalltag kommen Bewegungspausen oftmals zu kurz oder sind wenig abwechslungsreich. Dabei weisen Studien immer wieder darauf hin, dass Bewegung das Lernen unterstützt und den Lernerfolg eines Kindes maßgeblich beeinflusst.

Außerdem regt Bewegung den Kreislauf an und schult die Motorik.

Es ist daher wichtig, dass sich Kinder nach einer längeren Zeit des Stillsitzens und aktiven Lernens bewegen dürfen.

Das vorliegende Material bietet 50 Spielideen für zwischendurch, die die Kinder aktiv einbinden. Dabei steht neben der Bewegung auch der Spaß am gemeinsamen Spielen im Vordergrund.

Die Spiele sind leicht durchzuführen und benötigen kaum Zusatzmaterial.

Die Ampelfarben weisen darauf hin, wie viel Zeit man für ein Spiel einplanen sollte.

Grün: kurze Spieldauer (bis max. 10 Minuten)

Gelb: mittlere Spieldauer (bis max. 15 Minuten)

Rot: längere Spieldauer (bis max. 30 Minuten)

Auf jeder Karteikarte wird der Spielverlauf kurz erklärt. Außerdem finden sich darauf alle benötigten Materialien, die Sozialform und eine ungefähre Zeitangabe.

Die Spielekartei eignet sich als Ideenpool für den normalen Schulalltag, aber auch als Fundus für Vertretungsstunden oder Spielstunden. Einige Spiele lassen sich sogar im Sportunterricht anwenden.

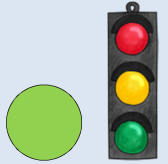
Hinweise zur Herstellung

Die Karteikarten im Format DIN A5 werden ausgedruckt und bei Bedarf laminiert.

Durch die Druckereinstellungen kann man auch 4 Karteikarten auf ein Blatt drucken. So erreicht jede Karte dann ein Format von DIN A6. Die Datei enthält außerdem ein Deckblatt und farbige Trennstreifen, die für die Aufbewahrung der Spielekartei in einem Karteikasten gedacht sind.



Line up



Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder bilden nach Ansage der Lehrkraft eine möglichst gerade Linie von der Tafel bis zur gegenüberliegenden Wand. Dazu müssen sie sich selbständig absprechen und entsprechend sortieren.

Mögliche Sortieraufgaben sind:

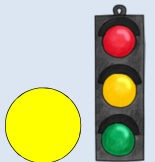
- ⊙ von klein nach groß
- ⊙ von groß nach klein
- ⊙ nach dem Alphabet
- ⊙ nach dem Geburtsdatum
- ⊙ nach der Anzahl der Buchstaben im Vornamen
- ⊙ nach der Anzahl der Familienmitglieder

Zusatz:

Die Schüler müssen die Aufgabe in einer bestimmten Zeit erledigen.



Catch me if you can



Spielverlauf:

Zeigestab

Material



Klassenverband
Stuhlkreis

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



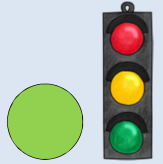
Die Kinder befinden sich im Stuhlkreis. Die Lehrkraft hält einen Zeigestab so in der Hand, dass dieser Bodenberührung hat. Die Lehrkraft ruft einen Namen eines Schülers und lässt dabei den Stab los. Der genannte Schüler muss nun den Stab möglichst rasch auffangen. Die Lehrkraft setzt sich auf den Stuhl des Schülers. Nun darf der Schüler in der Mitte den nächsten Schüler nennen. Das Spiel endet, wenn alle Schüler an der Reihe waren.

Zusatz:

Statt eines Zeigestabs kann auch ein Besenstiel verwendet werden.



Kissen-Förderband



Spielverlauf:

Kissen (Sofakissen)

Material



Klassenverband
Sitzkreis

Sozialform



etwa 5 Minuten

Zeitbedarf



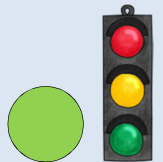
Die Kinder befinden sich im Sitzkreis. Die Beine eines jeden Kindes sind dabei nach vorne gestreckt. Die Lehrkraft klemmt einem Schüler ein kleines Kissen zwischen die Füße. Das Kissen muss nun im Uhrzeigersinn zum nächsten Kind weitergegeben werden. Dabei darf das Kissen nicht auf den Boden fallen.

Zusatz:

Statt eines Kissens kann auch ein Stofftier verwendet werden.



Papiersegler



Spielverlauf:

ein Blatt Papier (DIN A4)

Material



Klassenverband
Stehkreis

Sozialform



etwa 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich im Stehkreis. Die Lehrkraft gibt einem Schüler ein Blatt Papier. Dieses muss auf der Unterseite der flachen Hand balanciert werden. Der Schüler lässt das Papier nun zu Boden fallen und ruft dabei den Namen eines Mitschülers. Dieser muss nun rasch das Blatt auffangen. Er ist nun an der Reihe und darf den nächsten Mitschüler aufrufen.

Variante: Das Papier kann Stück für Stück verkleinert werden.

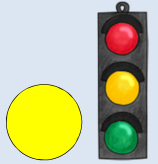
Zusatz:

Statt eines Blatt Papiers kann man auch ein Ch...



zur Vollversion

Schuhsalat



Spielverlauf:

Schuhe der Mitspieler

Material



Klassenverband
Sitzkreis/Stuhlkreis

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



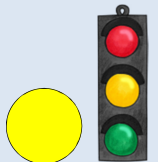
Die Kinder sitzen im Sitzkreis oder Stuhlkreis. Die Lehrkraft bestimmt ein Ratekind. Dieses muss sich die Schuhe der anderen Kinder gut einprägen. Dann verlässt es den Raum. Die übrigen Kinder ziehen nun ihre Schuhe aus und bilden damit einen großen Haufen in der Mitte des Kreises. Anschließend darf das Ratekind den Raum wieder betreten. Es hat nun die Aufgabe, jedem Kind die richtigen Schuhe zuzuordnen.

Zusatz:

Das Spiel wird noch schwieriger, wenn man zusätzlich ein Paar Schuhe eines Kindes aus einer anderen Klasse untermischt.



Reise nach Jerusalem mal anders



Spielverlauf:

Musik, Stühle

Material



Klassenverband
Stuhlkreis

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder bilden einen Sitzkreis. Dabei sollten die Sitzflächen der Stühle nach außen zeigen. Außerdem benötigt man einen Stuhl weniger als Kinder. Die Klassenreise beginnt, wenn die Lehrkraft die Musik startet. Alle Kinder bewegen sich nun um den Stuhlkreis herum. Sobald die Musik stoppt, sucht sich jedes Kind rasch einen neuen Sitzplatz. Es ist auch erlaubt, dass sich mehrere Kinder auf einen Stuhl oder übereinander setzen. In den nächsten Runden werden weitere Stühle entfernt. Noch vorhandene Stühle kann man zusammenschieben. Das Spiel dauert so lange, bis ein Kind wirklich keinen Platz mehr findet.

Variante mit Zusatzregel:

Wer möchte kann die Anzahl der Kinder, die sich auf einen Stuhl setzen dürfen, begrenzen. So dürfen sich z. B. nicht mehr als fünf Kinder auf einem Stuhl platzieren.

Zusatz:

Um die Runden um die Stühle spannender zu machen, kann man...

