

# Inhalt

|   |    |
|---|----|
| Vorwort .....   | 4  |
| Spiele zum Eingewöhnen in der Schule, zum Kennenlernen, Anfreunden,<br>für die Klassengemeinschaft, zum Einüben von Regeln und zum<br>Kommunizieren. .... | 5  |
| Spiele zum Ausruhen, Luftholen, Konzentrieren, Entspannen und Starkwerden. . .  | 21 |
| Spiele zum Erzählen, zum Schriftspracherwerb und zum ersten Lesen und<br>Schreiben .....  | 34 |
| Spiele zum Kennenlernen von Zahlen, zum Zählen und zum ersten Rechnen . . . .   | 38 |
| Bewegungsspiele für Klassenzimmer, Sporthalle oder Schulhof .....   | 43 |

VORSCHAU

## Achtsamkeitsspiel

**Ziel:** Die Kinder vertiefen ihre Fremdwahrnehmung und ihre Freude am Spiel weiter.

### Anleitung:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt, spricht ein anderes Kind mit seinem Namen an, bekundet, dass es seinen Mitschüler wahrgenommen hat, und sagt: „Ich freue mich, dass du in meiner Klasse bist, weil ...“. Es nennt eine Eigenschaft oder eine Verhaltensweise, die ihm an diesem Kind gefällt oder irgendetwas, was es mit diesem Kind in positiver Weise verbindet.

Das Spiel ist zu Ende, wenn jedem Kind mindestens einmal etwas Freundliches gesagt worden ist.

## Schnick, schnack, schnuck

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit und Reaktionsschnelligkeit und sie akzeptieren die Entscheidung durch das Spiel.

### Anleitung:

Wenn zwei Kinder schnell entscheiden müssen, wer beginnt, können sie das bekannte Spiel durchführen. Sie haben die Wahl zwischen Schere, Stein, Papier oder Brunnen.



Schere



Stein



Papier



Brunnen

Die beiden Spieler wählen je eine der vier Möglichkeiten gleichzeitig.

Da jedes Symbol gegen ein anderes gewinnen oder verlieren kann, steht immer einer der Spieler als Gewinner fest. Nur wenn beide das gleiche Symbol ausgewählt haben, steht es unentschieden und das Spiel wird wiederholt.

- Schere kann das Papier durchschneiden (Schere gewinnt).
- Das Papier kann den Stein einwickeln (Papier gewinnt).
- Das Papier kann den Brunnen abdecken (Papier gewinnt).
- Der Stein kann die Schere stumpf machen (Stein gewinnt).
- Der Stein kann in den Brunnen fallen (Brunnen gewinnt).
- Die Schere kann in den Brunnen fallen (Brunnen gewinnt).

## Ich male etwas an die Tafel

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit.

**Anleitung:**

Der Lehrer malt etwas an die Tafel. Das Kind, das als Erstes erkennt, was es werden soll, darf das nächste Bild malen.

Der Malende dreht sich während des Malens immer wieder zu den anderen Kindern um, um festzustellen, wer schon etwas vermuten möchte. Die Kinder sollen nicht in die Klasse hineinrufen, sondern sich melden.

## Spieglein, Spieglein

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit.

**Anleitung:**

Die Kinder finden sich mit einem Partner zusammen. Die beiden stellen sich einander gegenüber. Ein Kind macht Bewegungen und Verrenkungen auf der Stelle. Das andere Kind stellt das Spiegelbild dar und macht zeitgleich alles nach, was es sieht, aber spiegelverkehrt.

Nach einigen Minuten wird gewechselt.

## Und wer im Januar geboren ist

**Ziel:** Die Kinder machen sich ihr eigenes Geburtsdatum bewusst, lernen die der anderen kennen und stellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede fest.

**Anleitung:**

Die Kinder stehen im Kreis. Der Lehrer stimmt den Liedertext „Und wer im Januar geboren ist“ an, den er mit eigenen Worten etwas verändern und modernisieren kann. Die Geburtstagskinder des genannten Monats treten in den Kreis und können dort einen Knicks oder eine Verbeugung machen, wie ein Hampelmann hüpfen oder sich linksherum und rechtsherum drehen. Die zuschauenden Kinder klatschen zu den Bewegungen der Geburtstagskinder. Dann gehen die Geburtstagskinder wieder in den Kreis zurück und der Lehrer leitet zur nächsten Strophe über. Nun gehen die Kinder, die im folgenden Monat geboren sind, in den Kreis. Das Spiel ist nach der Dezemberstrophe zu Ende, wenn alle Kinder einmal in den Kreis getreten sind und sich dort bewegt haben.

Der Lehrer notiert sich im Vorfeld die Geburtstage der Kinder auf einem Zettel und überprüft mithilfe dieses Zettels während des Spiels, ob alle Schüler, die im genannten Monat Geburtstag haben, in den Kreis getreten sind. Mindestens eine halbe Minute

## Wahrheit oder Lüge

**Ziel:** Die Kinder lernen sich näher kennen und können Wahrheit oder Lüge einschätzen.

### Anleitung:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und erzählt in zwei Minuten eine Geschichte. Die anderen Kinder sollen raten, ob die Geschichte wahr ist oder ob sie gelogen ist. Das Kind, das richtig rät, erzählt nun selbst eine Geschichte. Die anderen raten, ob sie wahr oder gelogen ist. So geht es immer weiter. Das Spiel kann durchaus eine ganze Schulstunde dauern und ist für den letzten Schultag vor den Ferien sehr geeignet, sollte aber am Anfang zehn Minuten nicht überschreiten.

Eine Sanduhr kann helfen, die Zeit einzuhalten.

## Taler, Taler, du musst wandern

**Ziel:** Die Kinder agieren in der Gruppe und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

### Anleitung:

Die Kinder stellen sich in einen Kreis. Ein Kind hält zwischen seinen beiden Handflächen eine Münze oder ein Plättchen. Ein anderes Kind steht außerhalb des Kreises und muss aufpassen. Es soll später erraten, wer den Taler erhalten hat. Die Kinder im Kreis falten die Hände so vor dem Bauch, dass die Handflächen oben offen und unten zu sind. Nun beginnen alle, das Lied „Taler, Taler, du musst wandern“ zu singen.

### Taler, Taler, du musst wandern

Text/Musik: Volkslied

Ta-ler, Ta-ler, du musst wan-dern von der ei-nen Hand zur an-dern.

9  
Das ist schön, das ist schön, Ta-ler, lass dich nur nicht sehn!

Während des Singens geht das Kind mit dem Taler von Kind zu Kind und hält seine geschlossenen Handflächen an die geöffneten der anderen Kinder im Kreis. Irgendwann lässt das Kind den Taler in die Hände eines Kindes fallen. Das Kind, das jetzt den Taler hat, darf es sich nicht anmerken lassen. Wenn das Lied zu Ende gesungen ist, muss

Ist der Streit noch nicht beendet, werden die Schritte noch einmal konsequent durchgespielt.

Wichtig ist, den Streit zu versachlichen und jedem Kind die Möglichkeit zu geben, seine Sichtweise darzustellen und zu einer Lösung beizutragen.

In einer akuten Streitsituation werden die Kinder oft noch sehr emotional reagieren. Nach und nach gelingt es ihnen immer besser, sachlich zu argumentieren.



## Der Aufräum-Rap

**Ziel:** Die Kinder entdecken ihre Freude für das Aufräumen und entwickeln ihr Rhythmusgefühl weiter.

### Anleitung:

Fünf Minuten vor Unterrichtsschluss klatscht der Lehrer in die Hände und spricht den Aufräum-Rap rhythmisch vor. Davon begleitet räumen die Kinder ihre Arbeitsmaterialien auf. Nach wenigen Tagen können sie während des Aufräumens den Rap selbst rhythmisch mitsprechen.

### Aufräum-Rap

Text: Edelgard Moers

Mein Platz, der wird gleich sauber sein.  
Ich räum die Sachen nur noch ein.  
Wie der Blitz und ohne Fleck.  
Hokus, pokus! Alles weg.

Was nehm ich mit? Was lass ich hier?  
Das ist doch klar, drum merk ich mir:  
Wie der Blitz und ohne Fleck.  
Hokus pokus! Alles weg.

Ich heb den Müll vom Boden auf,  
auch den von dir nehm ich in Kauf.  
Wie der Blitz und ohne Fleck.  
Hokus pokus! Alles weg.

Nun sieht mein Platz manierlich aus  
und ich geh jetzt zur Tür hinaus.  
Wie der Blitz und ohne Fleck.  
Hokus pokus! Alles weg.

## Ich bin ganz bei mir

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Konzentrationsfähigkeit und ihre Freude am gemeinsamen Spiel.

**Anleitung:**

Ein Stuhl wird im Abstand von drei Metern zur Tafel aufgestellt. Auf diesem Stuhl sitzt mit dem Gesicht zur Tafel ein Kind. An der Tafel ist ein farbig ausgemalter Kreis zu sehen. Das Kind konzentriert sich nur auf den Kreis. Die anderen Kinder sitzen entweder zu beiden Seiten des Kindes oder im Halbkreis hinter dem Kind.

Nacheinander stehen die Kinder auf und versuchen, das Kind abzulenken. Sie können z. B. etwas Witziges erzählen, das Gesicht verziehen oder das Kind ganz leicht berühren. Das Kind, das vor der Tafel auf dem Stuhl sitzt, muss sich innerlich immer wieder sagen: „Ich lasse mich nicht ablenken. Ich bin ganz bei mir. Ich konzentriere mich nur auf mich selbst.“

Nach zwei Minuten setzt sich das nächste Kind auf den Stuhl vor der Tafel. Die Zeitspanne kann zum späteren Zeitpunkt erhöht werden.

„Ich bin ganz bei mir.“ – ein wichtiger Schlüsselsatz, den die Kinder verinnerlichen sollen, um sich auch bei der späteren Arbeit nicht ablenken zu lassen.

## Die Angst verjagen

**Ziel:** Die Kinder lernen, sich nicht von Angst beherrschen zu lassen, sondern sie zu kontrollieren und zu überwinden.

**Anleitung:**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Der Lehrer sagt, dass jeder Mensch in seinem Leben Angst in bestimmten Situationen hat, und nennt z. B. die Klassenarbeit als Grund. Die Kinder müssen sich nicht outen und von ihrer eigenen Angst erzählen.

Der Lehrer sagt:

„Wenn ich Angst habe, atme ich erst einmal ruhig durch. Vielleicht schließe ich auch für kurzen Moment die Augen. Dann spreche ich mit der Angst. Ich will mich nicht von ihr einschüchtern lassen. Ich rede so lange mit ihr, bis ich merke, dass sie immer kleiner wird. Manchmal rede ich laut oder manchmal auch leise mit ihr. Ich wehre mich dagegen, dass sie mich beherrschen will. Das lasse ich nicht zu.“

Dann bittet er ein Kind, einige Worte zu sagen, mit denen es die Angst kleiner machen könnte. Dieses Kind wählt danach ein anderes Kind aus, das ebenfalls einige Worte sagt, um die Angst zu verjagen. So geht es immer weiter. Wenn ein Kind nichts sagen möchte, darf es die ersten Male aussetzen. Der Lehrer sollte aber darauf achten, dass es nach einer „Schonzeit“ auch selbst Worte finden muss.

Du machst dich auf den Weg zum Sportplatz.  
 Dort ist heute ein großes Sportfest.  
 Du siehst, wie sich die Sportler aufwärmen.  
 Der eine streckt seinen linken Arm und dann den rechten Arm hoch und dreht dann beide Arme nach hinten.  
 Ein anderer macht einige Kniebeugen.  
 Nun gehst du weiter zu einem Spielfeld.  
 Ein Sportler nimmt einen kleinen Ball und wirft ihn weit weg.  
 Alle klatschen Beifall.  
 Da siehst du, wie ein Sportler einen Hula-Hoop-Reifen um seine Taille legt und ihn kreisen lässt.  
 Ein Sportler steht auf einem Bein, hebt beide Arme ausgestreckt hoch und legt die Handflächen zusammen.  
 Ein Sportler lässt seine Schultern abwechselnd kreisen – erst die linke, dann die rechte.  
 Nun hast du genug gesehen und gehst wieder nach Hause.



## Fantasiereise

**Ziel:** Die Kinder entfalten ihre Vorstellungskraft weiter und sammeln durch eine kleine Pause wieder neue Kraft für die Arbeit.

### Anleitung:

Für dieses Spiel wird ein Erzählstein o. Ä. benötigt.

Die Kinder sitzen auf dem Boden im Kreis, legen ihre Arme auf die Knie und den Kopf auf die Arme. Sie können auch an ihrem Platz bleiben, die Arme auf den Tisch legen und den Kopf hineinlegen.

Der Lehrer spricht für die Fantasiereise langsam und mit kleinen Pausen folgenden Text:

# Spiele zum Erzählen, zum Schriftspracherwerb und zum ersten Lesen und Schreiben

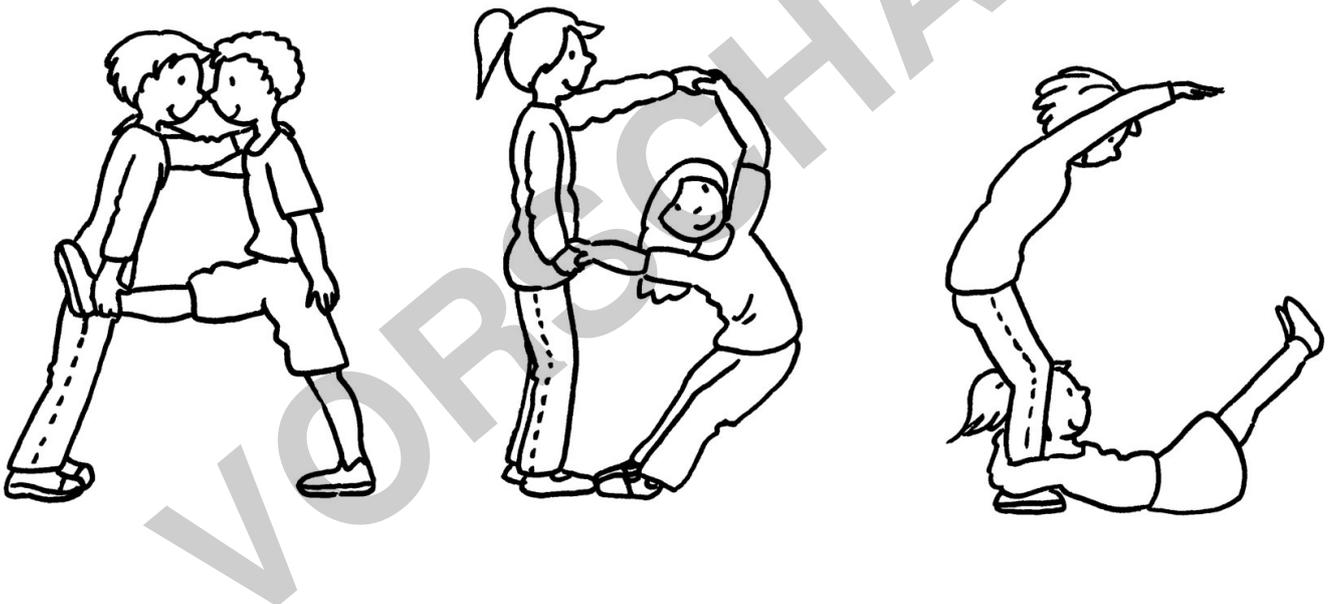
## Buchstaben legen

**Ziel:** Die Kinder gestalten mit ihrem Körper Buchstaben, wobei sie sich hinlegen oder hinstellen oder auch mit einem Partner zusammenarbeiten können.

### Anleitung:

Die Kinder gestalten allein oder mit einem Partner bestimmte Buchstaben oder stellen der Reihe nach alle Buchstaben des Alphabetes nach.

Die Kinder der Klasse können auch gemeinsam ein bestimmtes Wort darstellen. Dabei müssen sie sich zuvor genau absprechen, wer welchen Buchstaben darstellt und wo wer seinen Platz hat.



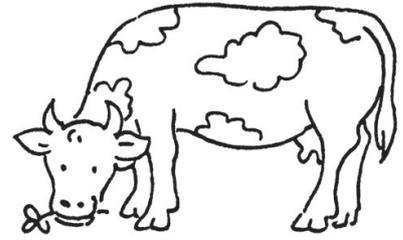
## Drei Chinesen mit dem Kontrabass

**Ziel:** Die Kinder kennen Vokale, verfremden Wörter durch Vokale und entwickeln ihre Freude an der Sprache weiter.

### Anleitung:

Der Lehrer singt mit den Kindern das Lied „Drei Chinesen mit dem Kontrabass“. Nach dem ersten Singen folgen weitere Strophen in verschiedenen Variationen: In der Reihenfolge der Vokale wird der Liedtext verfremdet, indem alle Vokale zuerst mit „a“, danach mit „e“ usw. gesungen werden.

## Die fünf Kühe



**Ziel:** Die Kinder lernen Ordnungszahlen kennen, wenden sie an und vertiefen ihre Freude am Spiel.

### Anleitung:

Der Lehrer spricht den folgenden Text und zeigt mit den Fingern jeweils die genannte Ordnungszahl. Die Kinder sprechen den Text nach und zeigen ebenfalls das richtige Fingerbild.

Der Sepp hat fünf Kühe auf einer Wiese,  
berichtet von ihnen nun seiner Liese:  
„Die erste, die ist schwarzweiß gefleckt.  
Die zweite, die ist farbig gescheckt.  
Die dritte, die ist schwarz wie die Nacht.  
Die vierte, vor der nimm dich besser in Acht.  
Sie rennt oft wie wild durch den Klee.  
Die fünfte, die ist weiß wie der Schnee.“  
Sprich mir alles nach und ganz ohne Mühe.  
Jetzt weißt du genug über seine fünf Kühe.

(Edelgard Moers)

## Zehn gute Freunde habe ich

**Ziel:** Die Kinder lernen die Zahlenreihe von 1 bis 10 sowohl vorwärts als auch rückwärts und entwickeln die Freude am Spiel weiter.

### Anleitung:

Zehn Kinder werden ausgewählt. Sie stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf. Ein weiteres Kind stellt sich ihnen gegenüber, zählt die Kinder und spricht dann den folgenden Vers. Wenn in jeder Strophe ein Freund plötzlich „verschwindet“, setzt sich das in der Reihe zu dieser Zeit ganz rechts stehende Kind leise auf seinen Platz, sodass immer nur so viele Kinder in der Reihe nebeneinander stehen, wie der Text vorgibt. Bei der letzten Strophe kommen die neun „verschwundenen“ Freunde wieder zurück und stellen sich wie zu Beginn des Spiels in einer Reihe nebeneinander auf. Das gegenüberstehende Kind zählt zur Kontrolle noch einmal nach.

Beim ersten Durchgang erklärt der Lehrer den Kindern das Spiel und übernimmt die Rolle des gegenüberstehenden Kindes. Nach und nach sprechen die Kinder den Text selbst und der Lehrer hilft bei Bedarf.

## Im Gleichschritt

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und ihr Gemeinschaftsgefühl.

**Anleitung:**

Die Kinder stellen sich dicht hintereinander in einer Reihe auf. Nun legen sie die rechte Hand auf die Schulter des Vordermanns. Dann bewegen sich alle im Gleichschritt nach vorne. Wenn es gut klappt, können sie den linken Arm gleichmäßig im Takt bewegen.

## Blinde Kuh

**Ziel:** Die Kinder entwickeln ihre Freude am Spiel und ihren Gemeinschaftssinn weiter.

**Anleitung:**

Für dieses Spiel wird ein Tuch zum Verbinden der Augen benötigt.

Einem Kind werden mit dem Tuch die Augen verbunden. Die anderen Kinder laufen herum und ärgern die „Blinde Kuh“. Sie rufen: „Blinde Kuh, fang mich doch!“ und zupfen leicht an ihrer Kleidung. Wenn die „Blinde Kuh“ ein Kind berührt hat oder festhalten kann, muss dieses Kind nun die Rolle der „Blinden Kuh“ übernehmen. Wenn die „Blinde Kuh“ nach zehn Minuten immer noch keinen Nachfolger hat, sollte sie trotzdem ausgewechselt werden.



## Sackhüpfen

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und die Freude am Spiel

**Anleitung:**

Für dieses Spiel werden Säcke in der Anzahl der mitspielenden Kinder benötigt. Die Säcke sollen den Schülern über die Taille reichen.

Die Kinder klettern jeweils in einen Sack, halten ihn mit den Händen fest und stellen sich zum Spiel nebeneinander in einer Reihe auf. Auf ein Zeichen hin hüpfen sie zu einem festgelegten Ziel. Wer zuerst am Ziel ankommt, hat gewonnen.



## Kommt ein Reitersmann daher

**Ziel:** Die Kinder spielen in der Gruppe den Inhalt des Liedes nach und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

### Anleitung:

Der Lehrer erzählt den Kindern das Märchen vom König Drosselbart. Unbekannte Wörter wie Röcklein oder Wams werden geklärt. Das Spiellied ist an das Märchen angelehnt und wird im Vorfeld mit den Kindern eingeübt.

Für das Spiel stellen sich die Schüler in einem Kreis auf, legen gemeinsam die Rollen für Liese, den Reitersmann, den Kaufmannssohn, das Schneiderlein und den Schweinehirten fest und singen gemeinsam das Lied.

Dazu machen sie Bewegungen, die im Lied beschrieben werden:

- Zuerst läuft der Reitersmann im Kreis herum, dann verneigt er sich vor Liese.
- Liese weist den Reitersmann, den Kaufmannssohn und das Schneiderlein ab, indem sie den Kopf schüttelt oder die Hand hin- und herbewegt.
- Bei der Strophe „Liese wartet Jahr um Jahr ...“ lässt Liese den Kopf traurig hängen.
- Mit dem Schweinehirten Jochen Christoph Stoffel tanzt Liese zum Schluss in der Mitte des Kreises.

### Kommt ein Reitersmann daher

Text/Musik: Volkslied

1. Kommt ein Rei-ters-mann da-her auf der grü-nen Wie - se,  
hat ein bun-tes Röck-lein an, neigt sich vor der Lie-se: „Jung-fer, \_ schön-ste  
Jung - fer\_\_ mein, tan - zen wir ein we - nig?“  
„Mag nicht \_ tan-zen, dan-ke - schön, wart auf ei-nen Kö - nig.“

## Die Raupe

**Ziel:** Die Kinder entwickeln ihre Koordination, ihr Gemeinschaftsgefühl und das Vertrauen zu den anderen weiter.

**Anleitung:**

Die Kinder gehen hintereinander in einer Reihe auf Hände und Knie. Das vorderste Kind bildet den Kopf der Raupe und führt die anderen. Die anderen Kinder fassen mit beiden Händen die Füße oder Unterschenkel ihres Vordermannes an. Nun laufen alle als „Raupe“ durch den Raum. Im nächsten Durchgang ist ein anderes Kind der Kopf.

## Eierlaufen

**Ziel:** Die Kinder erweitern ihre Geschicklichkeit, das Gemeinschaftsgefühl und ihre Freude am Spiel.

**Anleitung:**

Für dieses Spiel werden Löffel sowie kleine Bälle benötigt.

Der Lehrer kennzeichnet ein Spielfeld. Alle Kinder stehen an einer Seite und halten in einem Löffel einen kleinen Ball. Ziel ist es, möglichst schnell die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen, ohne dass der Ball vom Löffel fällt.

Auf ein Signal hin laufen alle Kinder los und balancieren dabei den Ball auf ihrem Löffel wie ein rohes Ei. Wenn der Ball herunterfällt, muss das Kind an die Startseite zurück.

Wer als Erster im Ziel ist, hat gewonnen.

## Alle auf einem Bein

**Ziel:** Die Kinder entwickeln ein Gemeinschaftsgefühl und Vertrauen zu den anderen.

**Anleitung:**

Alle Kinder stehen nebeneinander auf einem Bein und halten sich aneinander fest. Sie versuchen, von der einen Seite des Raums zur anderen zu hüpfen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren.

## Staffellauf

**Ziel:** Die Kinder vertiefen ihre Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit sowie die Freude am gemeinsamen Spiel.

### Anleitung:

Für dieses Spiel werden Hula-Hoop-Reifen benötigt.

Über das gesamte Spielfeld werden in der Form eines Hufeisens Hula-Hoop-Reifen im Abstand von etwa fünf Metern auf den Boden gelegt.

In jeden Reifen stellt sich ein Kind.

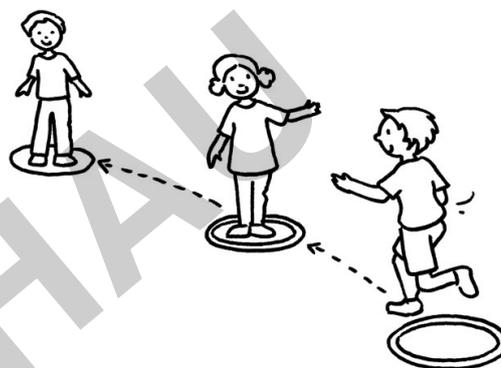
Die anderen Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe vor den ersten Reifen.

Das erste Kind läuft auf ein Signal hin los, klatscht dem Kind im ersten Reifen auf die Hand und stellt sich in den ersten Reifen.

Das Kind, das bis dahin im ersten Reifen stand, läuft zum zweiten Reifen, klatscht dem Kind im zweiten Reifen auf die Hand und stellt sich in den zweiten Reifen.

So geht es immer weiter.

Wenn ein Kind am Ende des Hufeisens ankommt, stellt es sich am Ende der Reihe an.



## Der Farbensammler ist unterwegs

**Ziel:** Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmung für Farben und ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

### Anleitung:

Auf der einen Seite des Spielfelds steht der „Farbensammler“. Auf der gegenüberliegenden Seite sind die anderen Kinder versammelt.

Die Kinder rufen: „Farbensammler, Farbensammler, welche Farbe möchtest du sehen?“

Der Farbensammler nennt eine Farbe, z. B. „Rot“.

Dann wechseln der Farbensammler und die anderen Kinder die Spielfeldseite. Dabei versucht der Farbensammler, alle Kinder zu fangen, die nichts Rotes in ihrer Kleidung haben. Die gefangenen Kinder müssen mit dem Farbensammler auf seine Spielfeldseite gehen und ihm ab der nächsten Runde beim Fangen helfen.

Sind alle auf der anderen Seite angekommen, beginnt die nächste Runde. Der Farbensammler nennt nun eine andere Farbe und er und seine Helfer müssen die Kinder fangen, die nichts in dieser Farbe tragen.

Es wird so oft gespielt, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind ist bei einem möglichen neuen Durchgang der Farbensammler.