



Erde, Wasser, Blitz, Feuer

Die Spieler gehen zu Musik umher. Bei Musikstopp erteilt der Spielleiter verschiedene Anweisungen, auf die folgendermaßen reagiert werden muss:

- **Erde:** sich auf den Boden setzen,
- **Wasser:** die Füße vom Boden entfernen,
- **Blitz:** sich in eine Ecke stellen,
- **Feuer:** sich in der Mitte des Raumes zusammenfinden.

Man kann sich natürlich auch weitere Anweisungen ausdenken.



Material: CD-Player etc., Musik



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit

Geisterstunde

Die Spieler gehen vorsichtig mit geschlossenen Augen umher. Zwei Spieler sind mit geöffneten Augen als „Geister“ unterwegs. Sie suchen sich ein „Opfer“ aus, umfassen diesen Spieler mit den Händen und lassen dazu schaurige Geräusche erklingen. Das hat zur Folge, dass der Betreffende einen Schrei loslässt, die Augen öffnet und derart selbst zu einem Geist geworden ist. Er wartet kurz, bis ein weiterer Spieler verwandelt ist und dann sind diese beiden auch als Geisterpaar unterwegs. Immer schneller wächst die Schar der Geister, bis alle verwandelt sind. Ein schaurig schöner Spielspaß!



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Raumorientierung
- Darstellung





Familie Müller

Bei diesem Spiel müssen sich die Mitglieder der Familie Müller: Vater, Mutter, Sohn und Tochter, die zuvor heimlich durch Einflüstern oder Zettel mit Rollen in der Familie bestimmt wurden, finden. Das geschieht dadurch, dass sie laut ihre Rollen rufen. Hat sich eine Familie gefunden, dann muss sich zunächst der Vater auf einen Stuhl setzen, auf ihn die Mutter, es folgen Sohn und Tochter.



Material: evtl. Zettel mit den Mitgliedern der Familie, Stühle



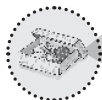
Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion

Familie Meier

Auch bei diesem Spiel geht es um die Zusammenführung von Familien. Dieses Mal sind aber verschiedene Familien unterwegs, mit allerdings sehr ähnlich klingenden Namen: Meier, Leier, Reiher, Geier, Feier etc. Die Spieler gehen umher und müssen sich durch das Rufen ihres Namens zusammenfinden. Zuvor hat der Spielleiter wieder heimlich die Rollen verteilt.

Variante: Es sind wieder verschiedene Familien unterwegs, die alle Zettel mit ihren Familiennamen erhalten haben. Sie haben zwar alle denselben Namen, unterscheiden sich aber in ihrer Schreibweise. Es sind die Familien: Meier, Maier, Meyer, Mayer, Mair und Mayr. Das Rufen des Namens führt dieses Mal nicht zum Ziel. Die Spieler müssen sich gegenseitig ihre Zettel zeigen und sich daran orientieren.



Material: Zettel mit Familiennamen



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Raumorientierung





Kapinkel

Dieses Mal hat ein Spieler als „Kapinkel“ die Augen verbunden. Die anderen Spieler treten nacheinander vor ihn hin und fragen:

„Kapinkel,
ich kriech zu Winkel,
wie viele Schritte gibst du mir?“

Kapinkel nennt irgendeine Zahl. Entsprechend viele Schritte darf der Fragende in eine beliebige Richtung gehen. Haben alle gefragt und ihre Schritte gemacht, so zieht Kapinkel los und versucht, Spieler zu orten und zu berühren. Man kann ihm dafür eine bestimmte Zeit geben.



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



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Raumorientierung
- Gewandtheit

Variante: Kapinkel muss zusätzlich herausfinden, wen er berührt. Dies ist durch Abtasten möglich, oder indem der betreffende Spieler einen Laut von sich gibt.

Farbenkönig/in

Der Spielleiter hängt an jede Wand ein Blatt in einer anderen Farbe. Ein Spieler steht in der Mitte des Raumes. Er schließt die Augen und zählt laut bis fünf. In dieser Zeit stellen sich alle anderen Spieler zu einem der farbigen Blätter. Danach nennt der Mittelspieler eine der Farben. Alle Spieler, die bei dieser Farbe stehen, müssen sich daraufhin auch in die Mitte begeben. Die Zahl der Mittelspieler wächst. Nun zählt einer von ihnen wieder bis fünf, während sich die anderen freien Spieler auf die Blätter verteilen. Erneut müssen die Spieler, die bei der nun genannten Farbe stehen, in die Mitte. Das geht solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist: Der „Farbenkönig“/die „Farbenkönigin“. Ab nur noch vier Spielern ist die Vorgabe sinnvoll, dass diese sich auf die farbigen Blätter verteilen müssen.



Material: vier verschiedenfarbige Papierblätter



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Raumorientierung
- Reaktion
- Taktik

