

## Klassenspiele

ab Klasse 1

Klassenspiele haben neben dem auflockernden auch einen gemeinschaftsfördernden Charakter. In Phasen, in denen die Kinder keine Konzentration, Motivation oder Arbeitseifer zeigen, bieten sich solche Spiele für zwischendurch an. Ob als Unterrichtsauflockerung, in Regenspauzen oder zum Stundenabschluss, die Spielideen sind flexibel einsetzbar. Oft spielt man als Lehrer immer das gleiche oder man hat spontan kein Spiel parat.

Diese Kartei für die Lehrerhand vereint 27 alte und neue Spielideen, die man in der Klasse schnell griffbereit hat. Sie kommt bei Kindern gut an und macht Spaß.

Folgende 27 Spiele für die ganze Klasse sind in der Kartei enthalten:

- Sonne und Mond
- Zahlentausch
- Etwas verändern
- Gedächtnisspiel
- Vorturner
- Etwas weitergeben
- Mach mal „Buh“
- Daumendrücken
- Museumswärter und Schlüssel
- Schultasche packen
- Flüsterrunde
- Alle, die Mathe mögen
- Weiterrücken
- Treffen mit Zahl



- Tierspiel
- Bauernhof
- Fragespiel
- Musikstopp
- Nachmacher
- Händedruck
- Zungenrausstrecker
- Pferdegalopp
- Pizzabäcker
- Nummern rufen
- Abklatschspiel
- Katze fängt die Maus
- Pärchen finden

Viel Vergnügen mit dem Material wünschen Ihnen,  
Marion Keil und die Niekao Lernwelten





## Klassenspiele für zwischendurch

NIE!KAO



### Sonne und Mond:

Material: keins

Durchführung: Ein Spielleiter erzählt eine Geschichte von einem Spaziergang durch eine Landschaft. Dabei müssen alle Kinder die erzählten Bewegungen nachmachen: gehen, hüpfen, schlendern, laufen etc.

Fällt das Wort „Sonne“, müssen sich alle auf die Zehenspitzen stellen, fällt das Wort „Mond“, müssen sich alle hinsetzen.

Wer als Letzter bei Sonne und Mond reagiert, scheidet aus oder erzählt alternativ die Geschichte weiter.

NIE!KAO



### Zahlentausch:

Material: ein Stuhlkreis, Zettel mit fortlaufenden Zahlen für jeden Mitspieler

Durchführung: Die Zahlenkarten werden durchgemischt. Jedes Kind zieht daraus eine Karte und merkt sich die Zahl. Ein Spieler ist in der Mitte und ruft nun zwei Zahlen. Die Kinder, die diese Zahlen haben, müssen möglichst unbemerkt ihre Plätze tauschen. Der Spieler muss versuchen, einen der beiden freien Tauschplätze zu bekommen. Schafft er es, ist das Kind dran, das keinen Platz bekam.

NIE!KAO



### Etwas verändern:

Material: nichts

Durchführung: Ein Kind muss sich alle Mitspieler genau anschauen und dann den Raum verlassen. Nun dürfen die restlichen Kinder je eine Sache an sich verändern (Schuh ausziehen, Halskette abnehmen, Hose hochkrempeln etc.) Danach wird das wartende Kind hereingebeten und muss möglichst viele veränderte Dinge erkennen.

NIE!KAO

3



### Alle, die Mathe mögen:

Material: Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als Kinderanzahl

Durchführung: Ein Kind steht in der Mitte und sagt: Alle, die blond sind, tauschen die Plätze. Beim Tauschen muss es versuchen, auch einen Platz zu bekommen. Wer keinen Platz beim Tauschen bekommt, stellt die neue Aufgabe zum Platztauschen (alle, die braune Schuhe haben, grüne Augen, Mathe mögen, gerne Tischtennis spielen ...)

NIE!KAO



### Weiterrücken:

Material: Stuhlkreis mit einem Stuhl pro Kind.

Durchführung: Ein Kind steht in der Mitte, ein Stuhl im Sitzkreis ist leer. Auf ein Kommando müssen alle Kinder möglichst schnell auf den freien Platz rücken. Kann sich der in der Mitte Stehende setzen, so muss das Kind, das nicht weitergerückt ist, in die Mitte.

NIE!KAO



### Treffen mit Zahl:

Material: Musik

Durchführung: Alle bewegen sich nach Musik im Raum. Stoppt die Musik, ruft der Spielleiter eine Zahl. Entsprechend viele Kinder müssen sich zusammenfinden. Welche Gruppe sich als Letzte findet, hat verloren.

NIE!KAO



### Tierspiel:

Material: je 4 gleiche Tierkarten in der Anzahl der Mitspieler

Durchführung: Der Spielleiter bereitet Karten mit je 4 gleichen Tiernamen vor. Die Karten werden gemischt und an die Kinder verteilt. Auf ein Kommando müssen die Kinder anhand der Laute der Tiere ihre Familie finden. Die Gruppe, die sich als Erste gefunden hat, ist Sieger.

NIE!KAO

6



### Nummern rufen

Material: keins

Durchführung: Alle Kinder stehen im Kreis. Es wird reihum durchgezählt. Jeder merkt sich seine Zahl. Gemeinsam wird ein Klatschvers eingeübt: Hände klatschen - Schoß klatschen, Hände klatschen, Daumen links nach hinten zeigen lassen, Daumen rechts nach hinten zeigen lassen. Dazu wird gesprochen: Nummer 3 ruft Nummer 5. Die genannte Nummer muss reagieren und weitermachen. Kommt ein Kind nicht mit, scheidet es aus. Zunächst langsam sprechen.

NIE!KAO



### Abklatschspiel

Material: keins

Durchführung: Alle Kinder stehen im Kreis. Die Kinder lassen die Hände herunter und jeder legt die rechte, offene Nachbarhand auf seine offen gehaltene linke Hand. Einer fängt an und beginnt mit seiner rechten Hand nach links auf die Hand des Nachbarn zu klatschen. Der Nachbar gibt dieses Klatschen jeweils nach links weiter. Dabei wird bis 10 (oder weniger; auf Deutsch oder in einer anderen Sprache) gezählt. Das 11. Kind darf nicht getroffen werden und muss seine Hand schnell wegziehen. Schafft es dies, so muss der Klatschende ins faule Ei in die Mitte. Schafft er es nicht, seine Hand wegzuziehen, so muss er selbst in die Mitte. Erlöst wird der in der Mitte Stehende durch ein neues faules Ei. Das Spiel endet jederzeit.

NIE!KAO



### Katze fängt die Maus

Material: keins

Durchführung: Alle Kinder stehen in der Mitte des Raumes. Jede Raumecke bekommt eine Nummer zugeteilt. Zwei Kinder werden bestimmt: eine Katze und eine Maus. Die Katze steht in der Mitte und bekommt die Augen verbunden. Nun müssen sich die Kinder in die vier Ecken verteilen, die Maus geht auch in eine Ecke mit. Die Katze muss nun eine Eckenzahl raten, in der sich die Maus versteckt hat. Errät sie die richtige Ecke, endet das Spiel. Nennt sie eine falsche Ecke, so müssen alle Kinder dieser Ecke in die Mitte. Die restlichen Kinder verteilen sich neu und so weiter.

NIE!KAO



### Pärchen finden

Material: keins

Durchführung: Zwei Kinder gehen vor die Tür als Ratende, die gegeneinander antreten. Die restlichen Kinder bilden Paare und vereinbaren eine gemeinsame Bewegung. Dann vermischen sich alle Kinder im Raum. Die beiden Ratenden werden hereingebeten. Jeder bekommt eine Ecke zugeteilt, in der sich die gefundenen Paare sammeln. Nun tippen beide Kinder jeweils ein Kind an, das die vereinbarte Bewegung macht. Hat ein Ratender ein Pärchen entdeckt, so muss dies in seine Ecke gehen. Der Rater mit den meisten Pärchen gewinnt das Spiel.

NIE!KAO

9