

Die vorliegende Spielesammlung beinhaltet ausschließlich Spiele, die von uns
> C. Henrichwark und U. Quintar < in den Klassen der Grundschule Bünkenberg-Widdert
erprobt wurden.

Sie wurde auf Wunsch vieler Teilnehmer der Lehrerfortbildung `Bewegung als integraler
Bestandteil des Schulalltags´ erstellt und ist als Gedankenstütze für teilnehmende Kollegen
gedacht.

Da viele Spiele bereits Allgemeingut sind, durch uns oder in der Literatur variiert wurden,
bereitete uns die korrekte Quellenangabe Schwierigkeiten.

Häufig werden ein und dieselben Spiele auch unter unterschiedlichen Namen verzeichnet.
Einige Spiele und Lieder sind auch mündlich an uns weitergegeben worden, so dass eine
Quelle nicht auszumachen war.

Aus diesen Gründen wird nur dann eine Quellenangabe gegeben, wenn der Urheber
eindeutig war.

© Henrichwark & Quintar 1998

Spielesammlung zur Lehrerfortbildung

**Bewegung
als integraler Bestandteil des Schulalltags**

Hermann, ein Ei

Spielerzahl: ab 10

Material: verschiedene Kleinmaterialien

Aufstellung im Kreis. Der Spielleiter gibt einen beliebigen Gegenstand an seinen rechten Nachbarn weiter.

Dazu sagt er: "Hermann, ein Ei !"

Der nächste Spieler gibt den Gegenstand mit dem selben Kommentar weiter, ...usw.

Jeder merkt sich seinen Nachbarn!

Beim nun folgenden Durcheinandergehen, muss jeder seinen Nachbarn wiederfinden und diesem das "Ei" mit gleichem Kommentar geben.

Viele Eier erhöhen den Spielspaß!

© Henrichwark & Quintar 1998

I´m walking

Spielerzahl: ab 5

Material: Lied: I´m walking von Fats Domino

Eine passende Bewegungsgeschichte wird zur Musik erzählt.

Einige Stichworte:

- > Autofahren,
- > kein Benzin mehr,
- > aussteigen, im Kofferraum den Kanister suchen, leer
- > Wanderung zur Tankstelle (Kreuzung, Berg, Zaun, Gestrüpp,...)
- > an der Tankstelle angekommen
- > Geld vergessen
- > ...

© Henrichwark & Quintar 1998

Bewegungsspiel mit Schwämmen

Spielerzahl: ab 5

Material: mind. 2 Schwämme, evtl. Musik

Spielleiter zeigt mit den Schwämmen - bei Musikstopp - die geforderte Körperhaltung an.

Vorherige Erklärung ist nicht notwendig, da die Kreativität der Kinder gefragt ist.

Beispiel:

© Henrichwark & Quintar 1998

Kofferpacken

Spielerzahl: ab 5

Material:

Das bekannte Kinderspiel: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit ..." wird abgewandelt. Statt Worte werden Bewegungen eingepackt.

Beispiele:

- > auf einem Bein hüpfen,
- > am Kopf kratzen,
- > eine lange Nase zeigen,
- > den Bauch reiben,
- > in die Hände klatschen,
- > verbeugen, ...

© Henrichwark & Quintar 1998

Klopfer

Spielerzahl: ab 5

Material:

Alle Mitspieler sitzen im Kreis - entweder am Tisch oder auf dem Boden.

Sie legen die Hände mit den Nachbarn über Kreuz, s.u.

Das Klopfsymbol muss von der jeweils nächsten Hand weitergegeben werden.

Ein Doppelklopfen gibt den Richtungswechsel an.

Hände, die falsch klopfen oder zum falschen Zeitpunkt zucken, scheiden aus.

© Henrichwark & Quintar 1998

Stille Post

Spielerzahl: ab 5

Material:

Das bekannte Kinderspiel wird abgewandelt:

a) ein Buchstabe, Wort, Ziffer oder Zeichen wird auf den Rücken gemalt und weitergegeben.

b) ein Handdrucksymbol wird gleichzeitig in zwei Richtungen weitergegeben. Wettspiel!

© Henrichwark & Quintar 1998

Pferderennen

Spielerzahl: ab 10

Material:

Die Mitspieler knien in einem engen Kreis und legen die Hände in die Kreismitte flach auf den Boden.

Beim Startschuss galoppieren die Pferde (Hände) los und bestreiten ein Rennen.

Mögliche Ereignisse während des Rennens:

- > Kurven
- > Hindernisse
- > Wassergraben
- > Zuschauertribüne
- > Zielfoto

Bei der Umsetzung kann die Kreativität der Kinder einbezogen werden.

© Henrichwark & Quintar 1998

Toastbrot

Spielerzahl: ab 10

Material:

Mitspieler bewegen sich durch den Raum.

Spielleiter erzählt eine Bewegungsgeschichte

Beispiel:

- > bewege dich wie ein weiches, wabbeliges Toastbrot
- > springe in den Toaster
- > lasse dich langsam knusprig braun rösten (Aufbau von Körperspannung)

oder:

Beispiel:

- > während einer Wanderung setzt plötzlich der Eisregen ein
- > der linke Arm friert ein
- > der Nacken wird steif
- > die Knie können nicht mehr gebeugt werden, ...
- > schließlich frieren die Füße am Boden fest
- > die Sonne taut den Körper wieder auf

© Henrichwark & Quintar 1998

Reifenwandern

Spielerzahl: ab 10

Material: mehrere (evtl. bunte) Gymnastikreifen

Alle Mitspieler stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Dabei wird ein Reifen zw. zwei Spieler eingehängt.

Der Reifen wird von Spieler zu Spieler weitergereicht, ohne die Hände zu lösen.

Wettspiel: Mehrere (evtl. bunte) Reifen versuchen sich gegenseitig zu fangen.

© Henrichwark & Quintar 1998

Memory

Spielerzahl: ab 10

Material:

Paare finden sich willkürlich zusammen und überlegen sich eine gemeinsame Bewegung.

Beispiele:

- > auf einem Bein stehen
- > sich an den Ohren ziehen
- > klatschen
- > schnipsen, ...

Anschließend verteilen sich die Spieler im Raum. Zwei Spieler versuchen nun - nach Art des Memory-Spiels - die passenden Paare "aufzudecken".

Varianten:

- > Grimassenmemory
- > Geräuschememory

© Henrichwark & Quintar 1998

Gordischer Knoten / Knotenmutter

Spielerzahl: ab 6

Material:

Spieler stehen im Kreis und fassen sich an den Händen.

Ohne die Hände zu lösen, "verknoten" sich die Mitspieler vorsichtig, indem sie unter Armen durchsteigen oder diese überklettern.

Die Knotenmutter versucht nun von außen den Knoten zu entwirren.

Variante: ; Zu Beginn des Spiels strecken die Mitspieler die Hände in die Mitte und fassen eine beliebige Hand.

Dieser Knoten hat nicht immer eine Auflösung!

© Henrichwark & Quintar 1998

Dekorateur und Schaufensterpuppe

Spielerzahl: mind. 2

Material:

Ein Spieler verkörpert den Dekorateur, der andere die Schaufensterpuppe.

Der Dekorateur "formt" die Schaufensterpuppe durch vorsichtiges Bewegen der Körperteile.

Varianten:

- > Dekorateur arbeitet nach einer Bildvorlage
- > Dekorateur arbeitet nach mündl. Ansage
- > Dekorateur arbeitet zu einem vorgegebenen Thema
- > alle Dekorateur orientieren sich an einem Chefdekorateur
- > Gestaltung eines Gruppenstandbildes
- > Eine Schaufensterpuppe wird unter einem Tuch versteckt und wird durch genaues Tasten nachgestaltet

Nach einer kurzen Bewegungszeit können die Schaufensterpuppen aufgefordert werden, ihre ursprüngliche Position wieder einzunehmen.

© Henrichwark & Quintar 1998

Peter und Paul

Spielerzahl: ab 5

Material: evtl. Nivea

Mitspieler sitzen im Kreis und halten folgenden Klatschrhythmus ein:

mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen
in die Hände klatschen
mit der rechten Hand schnipsen
mit der linken Hand schnipsen
...

Die Spieler im Kreis werden der Reihe nach nummeriert, wobei der erste "Peter" und der zweite "Paul" genannt wird.

Peter beginnt das Spiel, indem er beim rechten Schnipsen seinen eigenen Namen (Peter) und beim zweiten Schnipsen eine beliebige Zahl eines Mitspielers nennt.

Der genannte Spieler sagt beim nächsten Schnipsen seine eigene Zahl, beim nächsten Schnipsen eine Zahl, Peter oder Paul, ...

Der Klatschrhythmus wird während des gesamten Spiels beibehalten.

Begeht Paul einen Fehler, so ist das Spiel beendet.

Variante: Spieler, die einen Fehler begehen, bekommen einen Niveapunkt ins Gesicht.

© Henrichwark & Quintar 1998

Obstsalat

Spielerzahl: ab 10

Material: Wort- oder Bildkarten

Mitspieler befinden sich im Kreis. Karten mit Obstsorten werden wahllos verteilt.

Der Spielleiter nennt jeweils zwei Obstsorten, die nun schnell ihre Plätze tauschen müssen.

Beim Kommando "Obstsalat" tauschen alle Mitspieler die Plätze.

Variante: Spieler sitzen im Stuhlkreis, wobei ein Stuhl zu wenig vorhanden ist.

Der Spieler, der keinen Sitzplatz hat, ist Spielleiter und versucht während des Platztauschens einen Sitzplatz zu erlangen.

Wer übrig bleibt, ist der neue Spielleiter.

© Henrichwark & Quintar 1998

Labadu

Spielerzahl: ab 6

Material:

Mitspieler stehen im Kreis.

Sie bewegen sich mit Seitstellschritten nach rechts.

Auf die Frage: "Kennt ihr schon den Labadu?" antworten die Tänzer: "Nein."

"Dann tanzen wir jetzt den Labadu!"

Zur Melodie "Die Wissenschaft hat festgestellt" wird folgender Text gesungen:

Wir tanzen jetzt den Labadu, Labadu, Labadu.

Wir tanzen jetzt den Labadu, Labadu.

Varianten: "Kennt ihr schon den Labadu ...?"

> mit dem Finger an der Nase

> mit der Hand am Ohr des Nachbarn

> mit den Händen auf dem Po

> auf einem Bein

> mit den Händen auf den Knien (des Nachbarn)

"Nein? Dann tanzen wir jetzt den Labadu mit dem ...!"

© Henrichwark & Quintar 1998

fächerbezogene Bewegungsspiele

Beispiele:

Hüpfkästchen: Aufgaben oder Wörter werden gehüpft.

Ergebnishüpfen: Zehner mit links, Einer mit rechts.

Schleichdiktat: Der Diktattext oder Teile werden im Raum ausgehängt. Schüler lesen Textteile, gehen an den Platz zurück und schreiben.

Ballrechnen: Aufgabe wird gestellt, der Ball einem Mitschüler zugeworfen und dieser nennt das Ergebnis.

Auch mit zusammengesetzten Nomen: Haus-Tür, Tür-Schloss, ...

Mein rechter, rechter Platz ist frei: Kinder erhalten Aufgabenkärtchen, die gelöst werden.

© Henrichwark & Quintar 1998

Kommando Hossa / Pimpernelle

Spielerzahl: ab 10

Material:

Die Spieler gehen durch den Raum. Nennt der Spielleiter Bewegungsanweisungen, so werden diese von den Spielern ausgeführt, sofern diesen das Wort "Kommando" vorangestellt wurde.

Beispiele: > Kommando 'vorwärtsgehen': wird ausgeführt
> 'vorwärtsgehen': Bewegung wird nicht ausgeführt

- > auf einem Bein hüpfen
- > in die Hocke gehen
- > in die Hände klatschen

Variante: Statt der Bewegungsanweisungen werden vereinbarte Zeichen, Ziffern oder Buchstaben genannt.

Alle Vögel fliegen hoch.

© Henrichwark & Quintar 1998

Flummi

Spielerzahl: ab 3

Material:

Ein Spieler setzt die Flummis (Kinder) in Bewegung, indem er ihre Schultern leicht nach unten drückt.

Die Flummis hüpfen auf der Stelle, verlieren an Intensität und müssen wieder erneut in Schwung gesetzt werden.

Alle Flummis müssen in Bewegung bleiben!

© Henrichwark & Quintar 1998

Hagenunus

Spielerzahl: beliebig

Material:

Der Spielleiter erzählt eine Bewegungsgeschichte, wobei die Kinder im Kreis sitzen oder knien.

Die in der Geschichte vorkommenden Aktivitäten werden pantomimisch dargestellt.

Der kleine Indianerjunge "Hagenunu" lebt in einem Indianerdorf:

- > schläft in seinem Zelt, streckt sich,
- > öffnet das Zelt, schaut sich um,
- > singt den Weckruf: Hey Hagenunu, Hagenunu yeah!
- > Kakaokuh ist weg
- > Indianer gehen auf die Suche: (hohes Gras, See, Berg, Sumpf, ...)
- > Gesang: O alele, a peri tiki tomba, a massa massa massa
o balue, balua, balue
- > Indianer finden die Kuh
- > kehren auf gleichem Weg ins Lager zurück
- > feiern ein Fest

© Henrichwark & Quintar 1998

Familienuche / Familie Meier

Spielerzahl: ab 10

Material: Karten mit Familiennamen (Opa Meier, Oma Meier,..
Opa Beier, Oma Beier, Onkel Beier, ...)

Die Karten werden wahllos an die Mitspieler verteilt.

Die Familien versuchen sich möglichst schnell zu finden und begeben sich in eine vorher vereinbarte Position.

Weiterführung: Die Familienmitglieder stellen sich hintereinander auf und der Spielleiter erzählt eine Geschichte (Zoo, Schwimmbad, Eislaufen, Spaziergang,...)
Immer wenn ein Familienmitglied genannt wird, absolviert dieses eine vereinbarte Bewegung oder läuft eine bestimmte Strecke.

© Henrichwark & Quintar 1998

Aramsamsam

Spielerzahl: beliebig

Material:

Mitspieler knien im Kreis und singen das Lied:

"Aramsamsam, Aramsamsam:

gulli, gulli, gulli, gulli, gulli:

ramsamsam:

arabi, arabi:

gulli, gulli, gulli, gulli, gulli, ramsamsam":

Im Takt auf die Oberschenkel klopfen.

Wie ein Gorilla auf die Brust klopfen.

Im Takt auf die Oberschenkel klopfen.

mit erhobenen Händen verbeugen.

s.o.

Lit.: Unser Musikbuch: Quartett 1/2. Klett-Verlag 1989

© Henrichwark & Quintar 1998

Spiel- und Bewegungslieder

CD:

D. Jöcker: 1,2,3 im Sauseschritt. Menschenkinder Verlag

(Ich möchte so gerne springen, Ach wie bin ich müde, ...)

D. Jöcker: Und weiter geht's im Sauseschritt. Menschenkinder Verlag

(Flummlied, ...)

D. Jöcker: O, du schöne Spielzeit! Menschenkinder Verlag

(Hipp und Hopp, Wackelpudding, Zahlenlied, ...)

D. Jöcker: Mile male mule, ich gehe in die Schule. Menschenkinder Verlag

Krenzer / Edelkötter: Du, ich geh´ einfach auf dich zu. Impulse Musikverlag

Schneider: Bewegen und Entspannen nach Musik. Verlag an der Ruhr

Zu den CDs gibt es entsprechende Spielehefte mit Bewegungsvorschlägen.

© Henrichwark & Quintar 1998

Findespiel

Spielerzahl: ab 10

Material: Wortkarten

Über die pantomimische Darstellung der auf den Wortkarten genannten Adjektive finden sich die Paare.

Varianten: > Tierkarten
> Musikinstrumente
> Fahrzeuge, ...

Weiterführung siehe Memory.

© Henrichwark & Quintar 1998

Marionette

Spielerzahl: mind. 2

Material: evtl. Wollfäden

Eine Person verkörpert die Marionette und lässt sich vom Marionettenspieler durch tatsächliche oder imaginäre Fäden führen.

Dieses Spiel erfordert eine hohe Anpassungsfähigkeit an den Partner.

Zur Demonstration kann eine Marionette mitgebracht und ihr Bewegungsverhalten beobachtet werden.

© Henrichwark & Quintar 1998

Rippeltippel

Spielerzahl: ab 10

Material: Nivea

Die Mitspieler sitzen im Kreis, werden durchnummeriert und klopfen mit den Zeigefingern auf die Tischkante.

A: "Rippeltippel Nummer 1, ohne Tippel, grüßt Rippeltippel Nummer x, ohne Tippel."

B: "Rippeltippel Nummer x, ohne Tippel, grüßt"

Verspricht sich Spieler x, erhält er einen Niveapunkt ins Gesicht.

Nun ist er Rippeltippel Nummer x, mit einem Tippel, und wird auch von den Mitspielern so begrüßt.

Weitere Niveapunkte werden in den Titel mitaufgenommen.

© Henrichwark & Quintar 1998

Wer hat den Keks aus der Dose geklaut

Spielerzahl: ab 5

Material:

Text: alle: "Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?"

A: "Die xy hat den Keks aus der Dose geklaut!"

B: "Wer ich?"

A: "Ja du!"

B: "Niemals!"

A: "Wer dann?"

alle: "Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?"

B: "Die xy hat den Keks ..."

C: "Wer ich?" . . .

Während dieses gesamten Dialogs schlagen alle Mitspieler rhythmisch mit den Händen auf die Tische.

Sprecher stehen bei ihrem Einsatz auf.

© Henrichwark & Quintar 1998

Roboterspiel

Spielerzahl: ab 3

Material:

Ein Erfinder drückt seinen beiden Robotern auf den Startknopf (Kopf).
Diese stehen mit dem Rücken aneinander und setzen sich nun vorwärts in Bewegung.
Gelingen die Roboter an ein Hindernis, so gehen sie davor auf der Stelle weiter.
Der Erfinder steuert seine Roboter durch leichten Druck auf die Schultern und gibt somit die Richtungsänderung zur jeweiligen Seite um 90° vor.
Sein Ziel ist es, die Roboter frontal gegenüberzustellen.

© Henrichwark & Quintar 1998

Fotograf und Kamera

Spielerzahl: ab 2

Material:

Ein Fotograf führt seine Kamera (Kind mit geschlossenen Augen) durch den Raum.
Durch Druck auf die Schultern löst er die Kamera aus ("Kamera" öffnet die Augen und merkt sich das Bild, das es sieht).
Nach dem Rundgang nennt die Kamera die geschossenen Bilder.

Der Spielleiter kann dem Fotograf auch eine Liste der zu fotografierenden Dinge geben.

Schwieriger wird es, wenn die Kamera die fotografierten Dinge in der richtigen Reihenfolge wiedergeben muss.

© Henrichwark & Quintar 1998

Stopp und Los

Spielerzahl: ab 10

Material:

Die Mitspieler bewegen sich durch den Raum.

Ruft ein Spieler "Stopp!" bleiben alle so lange stehen, bis ein Spieler "Los!" ruft.

Variation: Die Kommandos werden nicht gesprochen, sondern nur ausgeführt.
D. h. bleibt ein Spieler stehen, bleiben alle stehen. Bewegt sich einer, gehen alle weiter.

© Henrichwark & Quintar 1998

Singspiele

Spielerzahl:

Material:

- > Laurenzia, liebe Laurenzia mein. Wann werden wir wieder beisammen sein?
- > Hab´ ne Tante in Marokko und die kommt ...
- > Mein Hut, der hat drei Ecken, drei Ecken hat mein Hut.
- > Was müssen das für Bäume sein, wo die großen
- > Ein kleiner Esel (Katze, Schlange, ...) der trappelt (schleicht, schlängelt, ...) durch die Welt
- > Heut ist ein Tag, an dem ich singen (klatschen, stampfen, ...) kann

© Henrichwark & Quintar 1998

Seilschaft

Spielerzahl: ab 2

Material:

Zwei Mitspieler sind durch einen Gegenstand (Bierdeckel, Tuch, Luftballon, Seil, ...) miteinander verbunden. Sie müssen ihn so zwischen den Körpern festhalten (ohne die Hände zu benutzen), dass er nicht herunterfallen kann.

Die Paare versuchen angesagte Aufgaben auszuführen oder einen Parcours zu überwinden.

Beispiele:

- > um Tische herumgehen
- > über Stühle klettern
- > durch einen Tunnel kriechen
- > ...

© Henrichwark & Quintar 1998

Orgelpfeifen

Spielerzahl: ab 10

Material:

Der Spielleiter ruft (evtl. nach einem vereinbarten Stoppzeichen) ein Gruppenmerkmal (gleiche Haar- oder Sockenfarbe, Anzahl der Geschwister, ...).

Mitspieler, die das gleiche Kriterium erfüllen, finden sich zusammen.

Variante:

- Die gesamte Gruppe muss eine Ordnung herstellen.
- > Aufstellung nach der Größe
- > Aufstellung nach aufsteigenden Geburtsmonaten
- > Aufstellung nach aufsteigender / absteigender ...

© Henrichwark & Quintar 1998

Maschinenbauer

Spielerzahl: ab 6

Material:

Die Mitspieler versuchen als Gruppe eine "Maschine" zu bauen.

Die Maschinenteile (Personen) sind in der Reihe jeweils durch ein Körperteil mit dem Nachbarn verbunden.

Ein Maschinenbauer bringt die Maschinenteile nacheinander in Bewegung, indem er ihre Bewegungen bestimmt (durch Ansage, Vormachen oder konkretes Führen der Körperteile).

© Henrichwark & Quintar 1998

Schlüssel und Schloss

Spielerzahl: ab 10

Material:

Die Mitspieler bilden zwei Gruppen.

Gruppe A legt den Berührungspunkt an einem Körperteil fest und stellt mit dem Gesicht nach außen im Kreis auf.

Die anderen Spieler versuchen durch Ausprobieren den richtigen Körperteil herauszufinden, den Gruppe A vorher zur Berührung festgelegt hat.

Findet ein Spieler den richtigen Punkt, so öffnet sich der Kreis (das Schloss) und integriert diesen Spieler in das Schloss.

Die übrigen bemühen sich weiterhin den richtigen Schlüssel zu finden.

© Henrichwark & Quintar 1998

Ich heiße..., ich kann...,

Spielerzahl: ab 10

Material:

Die Mitspieler sitzen im Kreis und klatschen mit den Händen auf den Tisch (Boden).
Die Spieler sprechen im Klatschrhythmus:

A: "Ich heiße A, und ich kann stampfen."

alle: "Er heißt A, und er kann stampfen."

A: "Ich heiße A, und ich kann stampfen.
Ich heiße A und wie heißt du?"

B: "Ich heiße B, und ich kann" (neue Bewegung)

alle: "Sie heißt B und sie kann"

...

© Henrichwark & Quintar 1998

Atomspiel

Spielerzahl: ab 10

Material: evtl. Musik

Die Mitspieler bewegen sich frei durch den Raum.

Bei Musikstopp oder einem vereinbarten Zeichen bleiben die Spieler stehen.

Der Spielleiter nennt oder zeigt eine Zahl, die die Gruppengröße angibt. Die Spieler finden sich in entsprechender Anzahl beliebig zusammen.

Bei einsetzender Musik bewegen sich die Spieler wieder durcheinander.

Weiterführung: Die gefundenen Gruppen führen Bewegungsaufgaben aus.

- > 3er-Gruppe steht auf insgesamt 3 Beinen
- > 4er-Gruppe berührt mit 2 Händen und 5 Füßen den Boden
- > ...
- > legen sich auf den Bauch
- > berühren eine Tischkante
- > ...
- > stellen ein vorgegebenes Bild dar (Sportart, beim Bäcker, ...)

© Henrichwark & Quintar 1998

