

Klassenfahrt

Beitrag von „der PRINZ“ vom 16. Februar 2015 22:12

Ein paar Spiele, die ich gerne auf Klassenfahrten spiele:

PANTOMIME

Vorbereitung:

Auf großen Zetteln in großer Schrift 15 – 20 Wörter aufschreiben, z.B. Schwein, Polizist, Flugzeug, Schlange, Oma, Krankenschwester, Ferien, usw... hehehe, und evtl. Niveadöschen bereit halten

Auf dem Boden eine Linie zeichnen oder aufkleben, vor diese Linie zwei Stühle stellen

Klasse in zwei Gruppen teilen

Jede Gruppe muss ein Kind bestimmen, dass gut im Raten ist, das Kind nimmt auf einem Stuhl Platz.

Erklären, was Pantomime ist, nicht reden, nicht zeigen, nicht in die Luft schreiben

Lehrerin steht hinter den Stühlen, hält einen Begriff hoch

Alle Kinder gleichzeitig stellen diesen Begriff pantomimisch dar

Die beiden Kinder auf den Stühlen raten durch reinrufen, wer ihn erraten hat, bekommt einen Punkt (am liebsten mit Nivea mitten ins Gesicht, wenn nicht dann eben auf Tafel oder Zettel)

Die Mannschaft des Kindes, das die meisten Punkte (im Gesicht) hat, gewinnt ☐ ungerade Begriffenzahl nehmen

ROMEO und JULIA

Vorbereitung: keine

Stuhlkreis, 2 Tücher

Ein Junge (Romeo) und ein Mädchen (Julia) in die Mitte

Romeo bekommt die Augen verbunden, Julia die Füße.

Ziel: Romeo muss Julia fangen (berühren)

Romeo ruft : „JULIAAA!!“,

Julia muss SOFORT antworten: „ROMEOOOO!“

Romeo versucht, sie zu fangen, sie will aber nicht, hüpfst weg.

Tipp: Oft rufen, Julia MUSS antworten

Hat er sie schließlich doch gefangen, Applaus, Applaus,
werden neue Kinder bestimmt.

Romeo sucht Mädchen aus, Julia Jungen,

so dass in der nächsten Runde Julia blind ist und ihren hüpfenden Romeo suchen/ fangen muss.

BAUERNHOFSPIEL

Für draußen auf der großen Wiese

Vorbereitung:

Man braucht viele Papierschnipsel, viele, viele, noch mehr!

Je 4ergruppe Kinder eine Tierart überlegen und auf Lose die Tiernamen schreiben. Geeignet:
Katze, Hund, Kuh, Schwein, Ente, Pferd u.ä.

Außerdem 6 Körbchen

1. Spielteil

Kinder sitzen im Kreis im Gras, Augen zu, L. geht rum und legt hinter jedes Kind ein Los, alle Kinder gleichzeitig öffnen das Los und müssen nun das passende Geräusch zu dem Tier machen und so OHNE REDEN ihre Vierergruppe finden. Wenn 4 Kinder zusammen sind, hinsetzen und leise sein, L. kontrolliert die Lose

2. Spielteil (VORHER all die viiielen, vielen Papierschnipsel auf der Wiese verteilen)
weiteres Spiel erst jetzt erklären.

Bauernhof hat sehr viel zu ernten dieses Jahr und alle Tiere müssen helfen. Papierschnipsel = Ernte.

Jede Tierart bestimmt einen „Herdenführer“, der bekommt ein Körbchen.

Auf ein Startzeichen laufen die Tiere alle gleichzeitig los

Jeder Herdenführer sammelt die Papierschnipsel ein, die die 3 Tiere seiner Herde markieren („finden“). Ein Kind „findet“ Ernte, indem es sich darüber HOCKT (!!)(□ vormachen!) und laut seinen Herdenführer „ruft“, nämlich mit dem entsprechenden Geräusch, also MIAUUUUUU oder so.

Das Spiel dauert so lange, bis alle Ernte eingebracht ist. Gewonnen hat das Team mit den meisten Papierschnipseln.

(Auf meiner Klassenfahrt hatten wir 6 Teams und jedes hatte am Ende so um die 100 Schnipsel, nur damit ihr wisst, wie viel ihr ungefähr reißen müsst)

SANDWICH

Stuhlkreis, du brauchst ein Kartenspiel

Zeig jedem Kind eine Spielfarbe, MERKEN! AM besten nachfragen, wer hatte Herz usw...

Jeder zieht einen Schuh aus, legt ihn unter den Stuhl, um den Platz zu markieren.

Du ziehst eine Karte, rufst die Spielfarbe, alle Kinder mit der Farbe rutschen einen Platz nach rechts, setzen sich also bei einem anderen Kind auf den Schoß oder gegebenenfalls auf den leeren Stuhl neben sich.

Sitzt jemand auf deinem Schoß, und deine Spielfarbe wird gerufen, darfst du nicht weiterrutschen.

Bei Stapeln (SADWICHS) von 5 Kinder gehen diese in die Mitte und müssen was Doofes machen, z.B. eine Strofe Ententanz tanzen o.ä.

Ziehst du ein As, ist die Farbe egal, es gilt nur AS ☐ alle Sandwichs (ab 2 Kids) tauschen von oben nach unten die Reihenfolge auf dem Stuhl. Das untere Kind nach oben, das obere nach unten...
Spielende: Einer kommt wieder an seinem Ausgangsstuhl an!

Discomörder

Ihr braucht: Partymusik und Platz

Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden, Augen zu, du gehst rum, und tipps dem auf die Schulter, der der Mörder sein soll

Dann laute Musik an, Party beginnt, jeder steht auf, geht rum durcheinander und begrüßt alle anderen per Handschlag. Dabei sagt man Guten Abend, schön, dass du auch hier bist, oder ähnliches Blabla.

Der Mörder muss morden, indem er beim Händeschütteln, andere Kinder in der Hand kitzelt. Die Gekitzelten lassen sich nichts anmerken, gehen weiter und fallen beim übernächsten Handschlag „tot“ um.

Ziel: Der Mörder hat gewonnen, wenn alle tot sind.

Die anderen wollen das verhindern, versuchen, ihn zu erraten, Handzeichen, Musik leise drehen, raten, richtig geraten, guuuuut!!!!, falsch geraten, der Rater ist tot.

Achtung: Kinder, die schon gekitzelt sind, dürfen nicht raten, sie wissen es ja schon, man muss es aber doch fast immer nochmal dazu sagen...!!

FAX-GERÄT

VORBEREITUNG: Zettel mit 6 bis 8 einfachen Bildern Skizzen, wie Smiley, Baum, Haus, Herz, Sonne, Stern, Strichmännchen, o.ä.

Ihr braucht je Gruppe ein paar Zettel und einen Stift, Filzer oder Wachsmaler, dunkle Farben
Kinder in 5er bis 7erGruppen teilen, auf den Boden setzen in Reihen hintereinander, jeder hat den Rücken seines Vordermannes vor sich.

In jeder Gruppe bekommt das hinterste Kind den 1. Zettel gezeigt (z.B . Bild Sonne)

Auf ein Startzeichen malen die Kinder nun die Sonne auf den Rücken des Knides vor ihnen, die fühlen, malen das Gefühlte weiter usw. Der Vorderste in jeder Reihe malt das Gefühlte auf ein Blatt. Sind alle Gruppen fertig, werden die Ergebnisse von der Lehrerin hochgehalten, danach das Originalbild gezeigt.

Tipp: - Sprechen ist verboten,

- Reihen weit genug auseinander setzen, damit sie nicht bei der Nachbarreihe zugucken, was die gerade malen.