

# Spiele für zwischendurch

Beitrag von „Lilla1234“ vom 4. März 2018 11:34

Ich habe jetzt nicht alles durchgelesen, deswegen entschuldige schon mal, wenn sich etwas wiederholt! 😊 Diese Spiele spielen wir häufig in der ersten Klasse:

**Zahl zeigen** --> Zwei stehen sich gegenüber. LP sagt Zahl. Wer sie schneller zeigen kann, hat gewonnen.

**„Veränderlis“** --> Ein Schüler geht raus. Wir verändern etwas, oder mehrere Dinge an einigen Schülern. Er kommt wieder herein und muss sagen was verändert wurde.

**Taler, Taler, du musst wandern, von der einen Stadt zur andern. Taler hin, Taler her, Taler du musst wandern, sehr“...** --> SuS im Kreis. Lied singen und SuS geben sich dabei einen Taler „versteckt“ umher. Ein Kind ist in der Mitte und muss herausfinden, wer den Taler nun hat.

## Kindergeräuschmemory:

- Ein Schüler verlässt den Raum. Die anderen Schüler bilden Paare. Die Paare besprechen sich und einigen sich auf ein Geräusch (möglichst verschiedene/kreative Geräusche sollen entstehen.) Bsp.: Muuhhh, Piep piep, grrrrr,... etc.
- Die Schüler bilden einen Kreis, wobei sich die Paare „mischen“. (à Die beiden Kinder, welche sich auf das gleiche Geräusch geeinigt haben, sollen im besten Fall natürlich nicht nebeneinanderstehen.)
- Der Schüler kommt herein, steht in die Mitte des Kreises und tippt einem Schüler auf die Schulter. Der angetippte Schüler gibt nun sein Geräusch zum Besten. Der Schüler in der Kreismitte kann nun jeden Schüler antippen, wobei das Ziel darin besteht, die „Geräuschpaar-Kinder“ ausfindig zu machen.

**Wortwünschen** --> Ein Kind hat Ball:“ Ich wünsche mir ein Wort mit M“... wirft Ball zu irgendeinem Kind, welches sich ein Wort mit dem gewünschten Anfangsbuchstaben überlegt.

**Hänschen mach Piep** --> SuS im Kreis. Ein Kind mit verbundenen Augen. Setzt sich auf Schoss eines anderen Kindes. Dieses muss mit verstellter Stimme „Piep“ sagen. Das Kind mit den verbundenen Augen muss erraten, auf dem Schoss welchen Klassenkameraden es sitzt.

**Räuberhauptmann** --> Ein Kind geht raus. Ein Räuberhauptmann wird bestimmt. Das Kind kommt hinein. Alle SuS machen die Bewegungen, die ihnen der Räuberhauptmann vorgibt. Das

Kind in der Kreismitte muss erraten, wer der Chef ist.

**Händedruck weitergeben** --> Mit geschlossenen Augen und im Kreis. Ein Kind setzt den Impuls und die anderen Kinder geben ihn weiter.

**Hut-Pantomime** --> Aus Hut etwas „herausziehen“ und pantomimisch darstellen. Bsp: Schlittschulaufen, Zähne putzen, jonglieren... den Kinder kommen super Sachen in den Sinn!

**Pizzateig-Kneten** --> Wir sitzen im Kreis. Jeder schaut zum Rücken des vorderen Kindes. Rückenmassage geben. "Pizzateig kneten". Mit Käse bestreuen. Den Rand formen etc.