

# Spiele für zwischendurch

**Beitrag von „nirtak“ vom 26. Januar 2007 20:50**

Hallo! Ich habe gemerkt, dass es gerade für jüngere Schüler (Klasse 1 und 2) total wichtig ist, dass man ein, zwei Mal am Vormittag ein Spiel oder eine gemeinsame spielerische Betätigung einschiebt. Deshalb ist meine Idee, dass wir hier mal sammeln, was man für kleine (und möglichst ruhige) Spiele man mal so eben in den Unterricht einschieben kann?

Ich fange mal an:

- Daumendrücken: drei Schüler kommen nach vorne; alle anderen legen ihren Kopf auf den Arm, der auf dem Tisch liegt ("Abtauchen!"), und halten ihren Daumen hoch; die drei übrigen S. gehen nun leise zu einem S. und klappen seinen Daumen ein; wenn alle dies gemacht haben, heißt es "Aufwachen" und die drei Schüler, deren Daumen umgeklappt wurden, stehen auf und versuchen zu raten, wer sie berührt hat. Liegen sie richtig, tauschen sie mit "ihrem" Kind den Platz; liegen sie falsch, bleiben die Schüler vorne die gleichen und es wird eine weitere Runde gespielt

- Päckchen schicken: alle S. stehen im Kreis und fassen sich an den Händen; gemeinsam wird ein Kind ausgewählt, dem ein "Päckchen" geschickt wird; die Lehrkraft startet in der ersten Runde und gibt einen Händedruck an ihr Nachbarkind weiter; wer dieses "Päckchen" an seiner Hand spürt, gibt es mit der anderen Hand an den Nachbarn weiter; sobald das Päckchen bei dem am Anfang genannten Schüler angekommen ist, gibt er Bescheid

- Bingo (Erklärung ist nicht nötig, oder?)

Tja, mehr fällt mir auch schon nicht ein. Aber vielleicht kennt Ihr ja noch weitere tolle Spielideen!?!  

---

**Beitrag von „\*Eichhoernchen\*“ vom 26. Januar 2007 20:52**

Was ich ganz gerne spiele ist ein Spiel zu Präpositionen. Der Lehrer klopft mit den Fingern auf den Tisch und gibt Anweisungen: "Alle Kinder..."

unter den Tisch  
neben den Stuhl  
vor den Stuhl auf den Tisch

etc.

Macht den kids eigentlich immer Spaß

---

### **Beitrag von „patti“ vom 30. Januar 2007 10:41**

#### VIER-ECKEN-RATEN

in jeder Ecke steht ein Schüler, die Lehrerin stellt eine Frage, wer sie als erstes beantworten kann rückt eine Ecke weiter. Sieger ist, wer zuerst wieder an seiner Startecke ankommt

#### HANGMAN (GALGENRATEN)

das kennt jeder, oder?

Das ist ein toller Thread - bitte noch mehr Spiele auflisten! Eventuell auch fachspezifische Spiele, z.B. für den Reli-Unterricht!

---

### **Beitrag von „erdbeerchen“ vom 30. Januar 2007 10:47**

Diese Seite zum Thema habe ich gerade gefunden. Da wirst Du auf jeden Fall fündig!

<http://www.spieledatenbank.de/>



---

### **Beitrag von „Orang-Utan-Klaus“ vom 30. Januar 2007 18:12**

Oder ganz simpel:

Pantomime. Ein Kind stellt sich vor die Klasse, mit dem Rücken zur Tafel.

Ich schreibe einen einfach zu lesenden Begriff an die Tafel, den der Rest der Klasse pantomimisch vormachen muss. Das Kind muss den Begriff dann halt erraten.  
Ist immer ziemlich lustig anzusehen....

---

### **Beitrag von „schlauby“ vom 30. Januar 2007 19:58**

kommando ...

Alle S. klopfen auf die Tische. L. gibt Anweisungen, die aber nur befolgt werden dürfen, wenn er/sie vorher "Kommando" sagt.

Beispiel:

"Aufstehen" &gt; weiterklopfen

"Kommando aufstehen" &gt; aufstehen

etc.

viel spaß!

---

### **Beitrag von „ritterin\_rost“ vom 20. März 2012 21:53**

Ich schupse mal diese Beiträge etwas hoch... :-))

Gibt es weitere Ideen?

---

### **Beitrag von „Hamilkar“ vom 20. März 2012 22:33**

Oh, ja klar gibt es eine weitere Idee: Eine goldene Idee sogar, mit dem Namen 'Döner Kebab':

Zwei Schüler gehen raus. Alle anderen stürzen dann zur Tafel und schreiben einen Phantasienamen an, den sie sich selbst geben. Dann setzen sich alle wieder hin, allerdings nicht auf ihren eigenen Platz, sondern auf einen fremden. Die Plätze derjenigen, die draußen waren, müssen unbesetzt bleiben.

Dann kommen die beiden von draußen wieder rein und müssen ansagen, wer mit wem die Plätze tauschen soll ("Justin Bieber tauscht mit Spongebob!"), und sich dann merken, wer wer ist; im Laufe der Zeit müssen dabei die Schüler auf ihre richtigen Plätze getauscht werden. Nach und nach werden die Schüler gezielter getauscht, es klappt besser und erfolgreicher. Wenn jemand richtig sitzt, wird der Phantasienamen weggewischt, damit es übersichtlicher wird.

Ich liebe dieses Spiel, ich liebe es schon mehr als meine Schüler es tun. Bin wirklich ganz verrückt danach. Ich weiß nicht, ob es an der Grundschule schon funktioniert, würde mich aber mal interessieren. Bitte unbedingt PN an mich. Danke.

Das Spiel hat natürlich so seine Längen. Manchmal beginnen die Sitzenden, sich zu langweilen, nicht aufzupassen, und dann bekommen sie nicht mit, wenn sie aufgerufen werden und tauschen müssen... das macht dann keinen Spaß, und dann dauert es ewig.

In Gruppen mit mehr als ca. 25 müssen Schüler zuordnen, die ein bisschen clever sind, sonst dauert es auch ewig.

Variationen sind möglich, z.B. dass die beiden, die zuordnen, gegeneinander spielen.

Hamilkar

---

### **Beitrag von „liljekonvall“ vom 21. März 2012 07:27**

Ich kenne dieses Spiel als Klassenmemory. Und es stimmt, meist muss man ein bisschen drängen, damit die Kinder nicht ewig überlegen, wen sie tauschen wollen.

Eine Abwandlung davon: Je zwei Kinder überlegen sich gemeinsam eine Bewegung (z.B. winken, Kopf schütteln, o.ä.). Die zwei, die währenddessen draußen warten müssen dann die zueinander passenden Paare finden. Auch dafür gibt es wieder Punkte.

Gruß

Lilje

---

### **Beitrag von „Nuffi“ vom 21. März 2012 09:01**

@ Hamilkar:

Dazu habe ich mal eine Frage: Es geht also darum, welcher Schüler welchen Phantasienamen trägt, ja? Dann wäre es doch im Prinzip ganz einfach: ich lasse "Spongebob" mit "Justin Bieber" tauschen, danach "Spongebob" mit "Micky Maus". Wer dann beide Male aufgestanden ist, ist dann "Spongebob", oder?

---

### **Beitrag von „Hamilkar“ vom 21. März 2012 09:45**

@ Nuffi:

Ja, so ist es. Im Prinzip ist es nicht schwierig, aber die Leute vorn müssen sich ja trotzdem alles merken. Einige mehr oder wenige lustige Namen sorgen auch für Belustigung, oder wenn sich herausstellt, wer wer ist, ist es auch manchmal ganz witzig.

Ganz so fix wie Du es Dir möglicherweise vorstellst geht es meist nicht: Erstmal müssen die Leute rausgehen, dann alle ran an die Tafel, dann das eigentliche Spiel.

In einer Mittelstufenklasse schafft man meist so zwei Durchgänge pro Schulstunde, wobei am Ende immer noch ein bisschen Zeit übrig ist, die jedoch nicht für einen dritten Durchgang reichen würde.

In meinem einen Oberstufenkurs (21 Leute) haben wir gestern die Zeit gestoppt: Allein das Zurücktauschen (d.h. ohne das vorher an der Tafel) dauerte nur 5.36 Minuten, allerdings mit voller Konzentration aller Beteiligten. Das dürfte Rekord bei mir gewesen sein.

Viel Spaß, + bitte Rückmeldung an mich, falls Du es ausprobierst.

Hamilkar

---

### **Beitrag von „der PRINZ“ vom 21. März 2012 15:44**

Haha!

Springe aber trotzdem nochmal zurück in die Klasse 1 und 2, für die ja gefragt worden war (wenngleich vor 5 Jahren) ...

In Reli spiele ich so ähnlich wie oben Memory beschrieben wurde "Arche Noah".

Zwei Kinder gehen raus, der Rest der Gruppe bekommt immer paarweise dasselbe Tier zugeordnet.

Noah und seine Frau (die beiden vor der Tür) kommen wieder rein und müssen nun die Tierpaare finden, um sie mit auf die Arche zu nehmen. Sie rufen zwei Kinder auf, diese machen ein für ihr Tier typisches Geräusch. Passen die Geräusche, gewinnt Noah (oder seine Frau) das Paar. Ich lasse die Kinder immer auf den Tischen sitzen, wer "aufgedeckt" wurde, setzt sich

runter auf den Stuhl. Sehr nett mit den Geräuschen.

Dieses Mal hat eine Kollegin es ihnen als Tiermemory beigebracht, k BEVOR ich zur Arche Noah - Geschichte kommen konnte. Sehr schade... Trotzdem haben es die Kinder gerne gespielt

---

### **Beitrag von „Rena“ vom 21. März 2012 16:28**

Menschenmemory (so heißt das bei uns) kann man auch mit Englischvokabeln spielen (ein Kind sagt das deutsche Wort, das andere das engl.) oder mit Rechenaufgaben.

---

### **Beitrag von „FuchsiHasi“ vom 21. März 2012 16:31**

Hallo, das ist ein toller Faden hier! 👍

Hier ein Spiel, das auch die Gemeinschaft stärken kann, man muss aufeinander achten: Ziel ist es, möglichst weit zu zählen. Der Lehrer fängt an und sagt "1". Dann muss weitergezählt werden: ein Kind sagt "2" usw. Aber man darf sich nicht absprechen, wer als nächstes die Zahl sagt! Wenn zwei oder mehrere Kinder gleichzeitig die Zahl sagen, ist das Spiel verloren und es geht von vorne los. Jeder sollte auch nur einmal die Zahl gesagt haben (also nicht dass immer nur die gleichen Kinder zählen und andere nicht).

Habe ich das einigermaßen verständlich erklärt? Sonst bitte rückmelden 😊

Freue mich über weitere Spieletipps!!

---

### **Beitrag von „Hamilkar“ vom 21. März 2012 17:28**

@ Silicium: Man kann das Spiel eigentlich beliebig oft spielen; so ist es jedenfalls bei mir, weil ich nicht soo oft spielen lasse. Wenn man merkt, dass die Klasse beginnt, es "über zu haben", sollte man es natürlich nicht noch weiter strapazieren. Und es gibt Klassen, in denen das überhaupt nicht klappt, aber das ist nur selten der Fall.

Dann habe ich noch weitere Ideen in petto:

Montagsmaler (Version 1): Sechs Leute gehen raus. Die anderen einigen sich auf einen Begriff, der an die Tafel geschrieben wird. Der erste von draußen kommt wieder rein und muss den

Begriff, der an der Tafel steht, malen. Anschließend wird das Wort weggewischt. Anschließend kommt der zweite rein, der sieht die Zeichnung und muss dazu schreiben, was es ist. Dann wird die Zeichnung weggewischt, und so weiter. Im Laufe der Zeit kommt es zu ganz netten Bedeutungsverschiebungen. Am Ende muss dann der letzte, der reinkommt, sagen, was dort an der Tafel gemalt ist, und ihm wird gesagt, was es ursprünglich war.

Interessant und abwechslungsreich wird das Spiel, wenn zu Beginn ein abstraktes Wort an die Tafel geschrieben wird. Konkrete Begriffe wie *Hund*, *Lehrer* und *Zug* können sich meist "halten" und es gibt keine der erwünschten Missverständnisse.

Dieses Spiel läuft ganz gut, obwohl ich persönlich finde, dass nicht sehr viel Spannung drin steckt.

Montagsmaler (Version 2): Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe muss zehn Begriffe auf jeweils einen kleinen Zettel schreiben, die beim Spielleiter/Lehrer abgelegt werden. Anschließend kommt jemand aus Gruppe A an die Tafel, zieht einen Zettel aus dem Zettelhaufen von Gruppe B und muss in 2 min diesen Begriff zeichnerisch an der Tafel darstellen. Die Gruppe A muss dann innerhalb einer bestimmten Zeit erraten, was das sein soll. Die Maler pro Gruppe müssen abwechseln, nicht immer nur die begabten Maler...

Man muss die Schüler beim Sammeln von Wörtern daran erinnern, fair zu bleiben und mitzudenken, d.h. dass nur Begriffe aufgeschrieben werden, die wirklich alle kennen. Gleichzeitig ist es aber natürlich gut, wenn sich in der Wörtersammlung teils einfach und teils schwieriger zu zeichnende Begriffe finden. Die Wahl der Wörter muss also sorgfältig vorgenommen werden.

Pyramide: Vier Leute (= zwei Zweiermannschaften) gehen raus. Die anderen denken sich fünf oder sechs Begriffe aus, die an die Tafel geschrieben werden. Dann -schwupp- Tafelflügel zu, zwei Leute (=ein Team) wieder rein. Der Erklärende sitzt mit dem Gesicht zur Tafel, und der Ratende mit dem Rücken zur Tafel. Dann -wupp- Tafelflügel wieder auf, und innerhalb von z.B. drei Minuten müssen die Begriffe erklärt und erraten werden, ohne dass die Wörter oder Wortbestandteile genannt werden. Erinnert also ein bisschen an tabu.

Auch hier müssen die Wörter entsprechend sorgfältig ausgewählt werden. Mein Geheimtip ist übrigens *Andreaskreuz*, das zu erklären fällt komischerweise sehr schwer. In manchen Klassen werden Komposita erfunden, die dann erraten werden müssen, also z.B. Gießkannenverkäuferpraktikant. Das kann man schon zulassen, das verleiht dem Spiel dann nochmal eine gewisse Überraschung.

Dieses Spiel ist auch für den Lehrer sehr interessant, weil er dabei sehen kann a) welchen Wortschatz & "Wortwendigkeit" und b) welches Weltwissen die Schüler teilweise doch haben. Wie man schon merkt kann das Spiel auch im Fremdsprachenunterricht gespielt werden. Dann aber noch so modifizieren, dass der Sprachumsatz größer ist.

Hamilkar

## Beitrag von „Rena“ vom 23. März 2012 17:23

Zitat von Elternschreck

]Das sehe ich auch so ! Manchmal habe ich beim Lesen etlicher Primarstufenthreads sowieso das Gefühl, dass in den Grundschulen kaum noch richtiger Unterricht gemacht wird. 😊

Ich habe heute das Pantomime-Spiel von Orang-Utan-Klaus mit 1.Klässlern gespielt. Ging prima. Sie waren alle motiviert die Wörter zu lesen. Außerdem haben wir mit bunten Schokoostereiern Mathe gemacht. Kombinatorik. Die haben wir natürlich hinterher aufgegessen. Vorher mussten wir allerdings noch zählen und ausrechnen, wie viele jeder bekommen kann. Wenigstens in der Grundschulkuschelwelt gibt es noch so etwas wie Gerechtigkeit. Dann entbrannte noch eine kurze Diskussion über die Zuständigkeiten in Sachen Ostereier (Osterhase oder doch die Mamas). So viel Unterrichtszeit mit Spielkram und ungesundem Zeug verbracht. Hoffentlich gefährdet das alles nicht die weitere Schulkarriere.

Und hoffentlich gibt es noch mehr schöne Spielideen hier, mit denen ich Unterrichtszeit verplempern kann. Aber die Kinder unterlaufen meine schöne [Kuschelpädagogik](#). Beim nächsten Mal wollen sie die Wörter bei der Pantomime selber an die Tafel schreiben. Dann üben sie das ja auch noch...

@ Elternschreck: Hast du schon mal in den Grundschulen hospitiert, die euch die Spaßfraktion liefern?

---

## Beitrag von „MSS“ vom 23. März 2012 22:01

[Zitat von Hamilkar](#)

Montagsmaler

Kann man auch sehr schön mit Fachbegriffen spielen, wenn man noch was Stunde übrig hat und ein paar Begriffe nochmal üben will.

Alternativen: Tabu (beschreiben, wobei bestimmte Worte zur Erklärung verboten sind) oder "Wer/was bin ich?" Einer zieht einen Begriff und muss durch gezieltes Raten herausfinden, welchen Begriff er gezogen hat.



Dafür sollte man aber immer ein gewisses Repertoire an vorgefertigtem Material in der Tasche haben, damit es auch zielgerichtet ist.

Durch Verbote bei Tabu kann man ganz gut Fachsprache trainieren. Bsp. Beschleunigung: Schnell/schneller verbieten. Zwingt ganz automatisch zu präziserer Sprache.

Teilweise habe ich Tränen in den Augen gehabt vor Lachen.

Gummibärchen-PSE: Man braucht einen Haufen Süßigkeiten (können auch SuS mitbringen) bevorzugt Gummibärchen, wegen Formenvielfalt und Nichtschmelzen. Die SuS sollen das PSE aus dem Gedächtnis legen. Ziel des Spiels ist es, eine gewisse Systematik reinbringen, damit der Aufbau besser begriffen wird. Vielleicht sogar noch zunehmende Größe der Gummi-Dinger (geht nicht immer). Habe es mal probierhalber gespielt. Da wird einem schon schlecht, wenn man so gut ist, dass man schon zwischendurch naschen darf und nicht erst am Schluss. 😊

---

### **Beitrag von „Melanie01“ vom 25. März 2012 17:46**

Wir spielen in Klasse 3/4 gerne "Mein rechter, rechter Platz ist leer", aber mit verschärften Regeln.

Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel. Dann werden die Zettel gemischt und jedes Kind zieht einen Namen (Maria zieht dann z.B. Steffen). Diesen Namen behält das Kind dann für sich. Während des Spiels reagieren alle Kinder nun nur noch auf ihre gezogenen Namen.

Alle sitzen dabei im Stuhlkreis, es gibt einen Stuhl mehr als Kinder. Drei der Stühle sind die "Siegerplätze". Wenn auf diesen Stühlen nur Jungs sitzen, haben die Jungs einen Punkt. Sitzen darauf nur Mädchen, haben diese einen Punkt (man kann natürlich auch andere Gruppenzuordnungen nehmen). Zu Beginn sind die Siegerstühle gemischt besetzt.

Das Ziel ist, die richtigen Kinder durch "Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir ... her" auf die Siegerplätze zu setzen.

Das Schwierige dabei ist, dass die Kinder ja nicht wissen, wer kommt. Im Laufe des Spieles müssen sie sich also merken, wer welchen Namen gezogen hat. Manchmal geht das total schnell, manchmal dauert es auch etwas. Die Kinder haben jedenfalls viel Spaß dabei.

Geht so in die Richtung von Döner-Kebab, ist aber für die Kleineren vielleicht etwas leichter.

---

### **Beitrag von „Pausenbrot“ vom 31. Januar 2018 18:11**

Finde die Ideensammlung gut.  
Schließlich steht **Karneval** bevor.  
Habt ihr noch mehr Anregungen??

---

## 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.

---

## Beitrag von „marienkaefer“ vom 4. März 2018 12:55

[Zitat von Lilla1234](#)

**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.

Dieses Spiel kenne ich als Orchester und Dirigent... Ein Kind ist der Dirigent und spielt pantomimisch ein Instrument und die anderen spielen es nach ... Das Kind das vorher rausgeschickt wird, muss den Dirigenten erraten ....

Simon says ....

---

## Beitrag von „Frechdachs“ vom 4. März 2018 13:32

Rechenkönig (Quiz für Fachbegriffe)

Alle stehen auf. Schüler bekommen paarweise Aufgaben zum Kopfrechnen oder fachrelevante Quizfragen. Wer von beiden zuerst die richtige Antwort wusste, darf stehen bleiben. Der andere muss sich setzen. Ich achte immer darauf, dass die Paare etwa leistungsgleich sind. Zum Schluss bleibt ein Paar übrig. Der Sieger ist dann Rechenkönig.

---

## Beitrag von „catweazle“ vom 23. März 2018 18:10

### Das Tipp-Spiel:

Kinder sitzen im Kreis und halten die Hände direkt nebeneinander

Die Lehrperson sagt mit Stopp-Uhr in der Hand: Auf die Hände, fertig, *Name von Kind* (hier nehmen wir mal Jonas)

Jonas tippt seinen Nachbarn an usw. bis wir einmal die Runde gemacht haben. Wenn der "Tipp" wieder bei Jonas ankommt, ruft er "Stopp". Die Zeit wird genannt.

-Man darf nicht sprechen während einer Tipp-Runde, sonst ist der Versuch ungültig.

-Man darf nicht zu feste schlagen, sondern nur tippen. sonst ist der Versuch ungültig.

Nachteil:

Es dauert ein paar Runden, bis die Kinder reinfinden

Lehrperon muss (mit handy) Zeit stoppen

für manche 1./2.Klassen eine Herausforderung

Vorteil:

es gewinnen alle!!!

der Runden-Rekord verbessert sich erfahrungsgemäß sehr oft.

Es ist ruhig bei diesem Spiel.

Ich habe das Tipp-Spiel schon oft gemacht. die kinder lieben es, wenn sie reingefunden haben. eine vierte klasse hat mal unter drei Sekunden geschafft. 😊

---

## Beitrag von „Krabappel“ vom 23. März 2018 20:11

1. Im Kreis: Alle zählen abwechselnd der Reihe nach von 1 bis... immer bei einer Zahl aus der z.B. 4er-Reihe (und wenn 4 drin vorkommt) muss man ein vereinbartes Wort sagen.

Also 1,2,3,Schnipp,5,6,7,Schnipp etc. (auch bei 14). Haben wir früher gespielt, kann mich aber

an das Wort nicht mehr erinnern... bei Fehler Schnaps kippen äääh von vorne anfangen 🤔

2. Teekesselchen

3. Tiere raten (einer denkt sich ein Tier aus, die anderen fragen etwas, das mit ja oder nein zu beantworten geht. Bist du ein Säugetier? Pflanzenfresser?...)

4. "ja-nein-schwarz-weiß" einer darf diese 4 Wörter nicht sagen, die anderen stellen fragen: "Bist du schon 11? welche Farbe hat Milch?..." ähnlicher Effekt wie Tabu.

5. Patsch auf Knie/ Klatschen/ Schnipsen rechts/ Schnipsen links. In diesem Viererrhythmus machen alle mit. Jeder ist eine Zahl. Beim Schnipsen rechts sagt jemand seine Zahl beim Schnipsen links die Zahl eines anderen. Also Patschen, Klatschen, 4,7 Patschen, Klatschen 7,1

... Konzentration und Rhythmusgefühl vonnöten 😊