

# **Spieltipps für 5. Klasse**

**Beitrag von „FrauLehrerin“ vom 11. Februar 2006 17:12**

Hallo,

meine 5er haben sich diese Woche ganz prima benommen und 10 Stempel für die Wochenregel gesammelt. Nun möchte ich sie am Montag mit einem Spiel belohnen und suche noch nach etwas Feinem, das sich im Klassenverband und Klassenraum einsetzen lässt (5-10 Minuten Spieldauer wären am besten). Ich habe hier schon den Verweis auf die Spieleseite von Jan Sowieso gefunden, nur leider spinnt mein Acrobat Reader und ich kann sie nicht downloaden. Deshalb wäre ich für erprobte und sonst wie für gut befundene Spielereien dankbar.

Gruß und Dank  
FrauLehrerin

---

**Beitrag von „MrsX“ vom 11. Februar 2006 17:28**

Hallo,

meine 5er stehen total auf Menschen - Memory.

Zwei Schüler gehen vor die Tür, die im Zimmer finden sich zu Paaren zusammen. Wenn einer übrig bleibt, spiele ich mit.

Die Paare suchen Wörter, die zusammenpassen, entweder Adjektive (hell - dunkel, dick - dünn, usw.) oder zusammengesetzte Namenwörter (Stuhl - Bein, Apfel - Baum, usw.).

Die vor der Tür dürfen immer zwei Schüler aufrufen und spielen mit ihren Mitschülern "Memory". Klappt besonders gut, wenn mehr als 16 Schüler mitspielen und macht viel Spaß.

Wir könnten doch hier mal noch andere nette Spielereien sammeln? Bin da immer sehr ideenlos.

---

**Beitrag von „Tiggy02“ vom 11. Februar 2006 19:41**

So ne kleine Ideensammlung von Spielen wäre super!  
Mir fällt auch immer nix ein, was ich mit meinen 6ern spielen könnte.

Postet mal eure Ideen!

---

### **Beitrag von „Finchen“ vom 11. Februar 2006 20:45**

Fünft- und Sechstklässler lieben "Kissenrennen".

Dabei sitzen die Schüler im Stuhlkreis und es wird abgezählt: 1,2,1,2,1,2,1,2..... Die beiden Gruppen spielen gegeneinander.

Man braucht zwei Stuhlkissen oder kleine Sofakissen, die an jeweils eine Person aus Gruppe 1 und eine Person aus Gruppe 2, die sich gegenüber sitzen gegeben werden.

Sobald das Spiel startet, müssen die Kissen sich gegenseitig jagen, indem sie immer an die übernächste Person im Stuhlkreis (also den Nächsten aus der eigenen Gruppe) weitergegeben werden. Natürlich so schnell wie es geht. Es gewinnt die Gruppe, deren Kissen das andere Kissen überholt hat.

Steuern bzw. abkürzen kann man das Spiel, indem der Lehrer zwischendurch einen Richtungswechsel vorgibt, indem er einfach "Richtungswechsel" ruft und die Kissen in die andere Richtung laufen müssen.

Ich hoffe, ich hab´s zumindest einigermaßen verständlich beschrieben!?

---

### **Beitrag von „Aktenklammer“ vom 12. Februar 2006 10:03**

[Finchen](#)

Führt das nicht zu großer Unruhe? Einerseits wird man dem Bewegungsbedürfnis gerecht, aber wenn ich mir überlege, dieses Spiel in den engen Räumen bei uns zu machen, da müsste man schon eher Hindernislauf draus machen. Und hinterher gäbe es Verletzte.

---

### **Beitrag von „Finchen“ vom 12. Februar 2006 10:52**

@ Aktenklammer:

Klar drehen die Kids bei dem Spiel auf, aber wir konnten trotzdem hinterher gut und ruhig mit ihnen arbeiten.

Zum Thema Platz: Du brauchst halt Platz für einen engen Stuhlkreis. Das hat sicher nicht jede Klasse, aber in einigen funktioniert´s.

---

### **Beitrag von „FrauLehrerin“ vom 12. Februar 2006 16:51**

Danke erstmal,

das Kissenjagen hört sich gut an, ist aber von der Organisation für meine Zwecke zu aufwendig, die Schüler brauchen nämlich immer noch in etwa 10 Minuten, bis ein halbwegs brauchbarer Stuhlkreis steht. Es geht mir mehr darum, am Anfang der Stunde ein nettes, von der Organisation einfaches Spiel durchzuführen, da bietet sich das Menschen-Memory vermutlich eher an. Das ließe sich auch mit der Unterrichtsreihe "Tiere" verbinden. Kuh - Muh usw.

Um etwas für eine Spielesammlung beizutragen: In meinen Teilungsgruppen (nur 15 Schüler) kommt das Klatschspiel gut an. Die Schüler stehen im Kreis, der Klatscher wird immer zum Nachbarn weitergegeben, wenn zweimal geklatscht wird, ist das ein Richtungswechsel. Meine Schüler haben ganz langsam angefangen, mittlerweile haben wir ein ganz schönes Tempo, da verliere ich manchmal schon den Überblick. Gut für die Konzentration, gerade am Nachmittag, nach der Mittagspause. Ähnlich ist das Funkspiel: FrauLehrerin funkt Mohamed an. Mohamed hebt seine beiden Arme, seine Nachbarn links und rechts heben jeweils den Arm, der an Mohamed grenzt. Mohamed funkt dann weiter. Die Klassiker Teekesselchen und "Begriffe pantomimisch darstellen" sind aber auch immer noch beliebt.

Weitere Tipps willkommen,  
FrauLehrerin