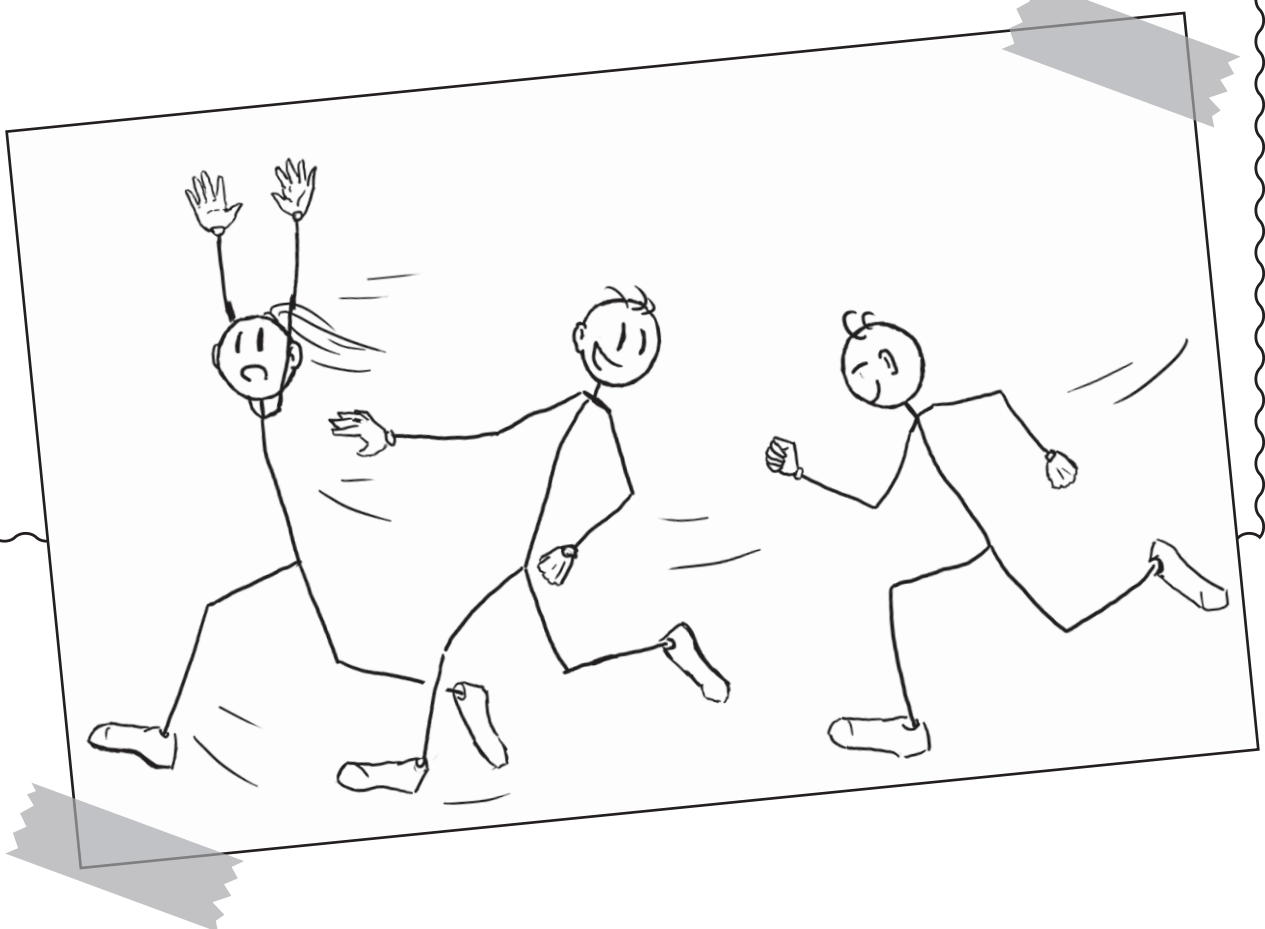


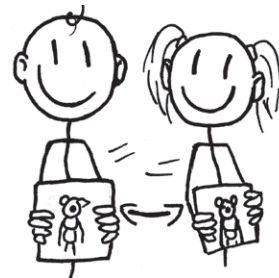
Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Hinweise zur Spielleitung	3
Bewegte Spiele im Stuhlkreis	4
Bewegte Spiele im Raum	15
Bewegungs- und Fangspiele für die Halle und den Schulhof	21
„Der Schatz im Silbersee“ – eine bewegte Abenteuerreise	29



Zoobesuch

Der Spielleiter weist den Spielern heimlich Tiere zu, die im Zoo leben – indem er sie ihnen ins Ohr flüstert oder Zettel mit Tiernamen / Tierbildern verteilt. Die Tiere sollten etwa gleich häufig vertreten und allen bekannt sein, zum Beispiel durch einen Tafelanschrieb. Ein Spieler in der Mitte nennt eine Tierart oder mehrere Tierarten. Die betreffenden Spieler tauschen ihre Plätze, der Spieler in der Mitte tauscht mit. Es können auch übergeordnete Begriffe für den Platztausch genannt werden: alle Säugetiere / alle Vögel / alle Raubtiere / alle Tiere, die schwimmen können. Das setzt natürlich voraus, dass jedem klar ist, zu welcher Kategorie sein Tier gehört. Es ist deshalb eventuell sinnvoll, dass der Spielleiter zunächst die vorhandenen Tierarten durchspricht. Bei der Ansage „Zoo“ erfolgt ein allgemeiner Platzwechsel.



Dauer: 10 – 15 Minuten

Material: evtl. Zettel mit Tiernamen oder Tierbildern

Farbwechsel

Ein Spieler in der Mitte nennt eine Farbe oder auch mehrere Farben. Alle, die diese Farbe(n) an ihrer Kleidung haben, tauschen die Plätze. Der Spieler in der Mitte tauscht immer mit, auch wenn er die genannte(n) Farbe(n) nicht trägt. Somit erfolgt bei diesem Spiel ein Wechsel bei jeder Runde.

Bei der Ansage „Bunt!“ erfolgt ein allgemeiner Platzwechsel.

Dauer: 5 – 10 Minuten

Material: –

Obstkorb

Das Spiel wird zunächst wie der klassische „Obstsalat“ gespielt. Der Spielleiter weist jedem Spieler heimlich eine Obstsorte zu. Die Sorten sollten etwa gleich häufig vorhanden und allen bekannt sein. Ein Spieler in der Mitte nennt eine Obstsorte / mehrere Obstsorten. Die betreffenden Spieler und der Mittelspieler tauschen daraufhin ihre Plätze. Bei der Ansage „Obstsalat“ erfolgt ein allgemeiner Platzwechsel. Der Unterschied zur klassischen Ausführung ist: In der Mitte steht ein Papierkorb o. Ä. als „Obstkorb“. Dieser muss bei einem Wechsel von allen Tauschenden berührt werden, bevor sie sich auf einen freien Stuhl setzen dürfen. Da kann es in der Mitte recht turbulent zugehen, besonders natürlich bei der Ansage „Obstsalat“.

Dauer: 5 – 10 Minuten

Material: Papierkorb o. Ä., evtl. Zettel mit Obstnamen oder Bildern der Obstsorten

Ebbe und Flut

Die Spieler gehen im Raum umher, während der Spielleiter eine Geschichte vom Meer erzählt oder vorliest, in der die Wörter „Ebbe“ und „Flut“ häufig vorkommen.

Auf diese Begriffe müssen die Spieler folgendermaßen reagieren:

- *Ebbe*: sich auf den Boden legen
- *Flut*: die Beine vom Boden wegnehmen

Dauer: 5 – 10 Minuten

Material: –



Erde, Wasser, Feuer, Luft

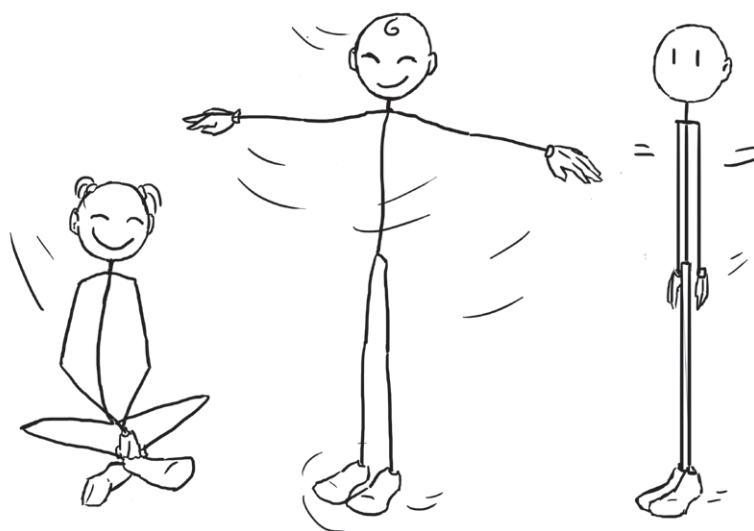
Die Spieler gehen zu Musik im Raum umher. Bei Musikstopp ruft der Spielleiter ein Stichwort, woraufhin alle folgendermaßen reagieren müssen:

- *Erde*: sich auf den Boden setzen
- *Wasser*: die Füße vom Boden wegnehmen
- *Luft*: sich im Kreis drehen
- *Blitz*: auf der Stelle erstarren
- *Donner*: sich in eine Ecke stellen
- *Feuer*: sich in der Mitte des Raumes zusammenfinden

Man kann sich weitere Begriffe und damit verbundene Aufgaben ausdenken.

Dauer: 5 – 10 Minuten

Material: –



Farbenkönig / Farbenkönigin

Der Spielleiter hängt an jede Wand ein Blatt in einer anderen Farbe. Dann geht er in die Mitte des Raumes, schließt die Augen und zählt laut bis fünf. In dieser Zeit stellt sich jeder Spieler zu einem der Blätter. Nun ruft der Spielleiter eine der Farben. Alle, die bei dem entsprechenden Blatt stehen, gehen daraufhin in die Mitte. Sie schließen die Augen und zählen gemeinsam bis fünf, während die anderen sich wieder einem Blatt zuordnen. Dann nennt einer aus der Gruppe in der Mitte eine Farbe. Die dort stehenden Spieler gehen ebenso in die Mitte. So geht das beständig weiter. Sind nur noch vier Spieler übrig, so müssen sie sich auf die verschiedenen Blätter verteilen. Wer als Letzter übrig bleibt, ist der „Farbenkönig“ / die „Farbenkönigin“.



Dauer: ca. 10 Minuten

Material: 4 verschiedenfarbige Blätter (laminiert)

Zahlen-Staffel

An einer Startlinie stehen die Spieler in gleich großen Gruppen jeweils in Reihen hintereinander. In gleichem Abstand liegen vor jeder Gruppe verdeckt zehn Karten mit den Zahlen von 1 bis 10. Aufgabe jeder Gruppe ist es, die Karten in der richtigen Reihenfolge möglichst schnell aufzudecken.

Auf ein Signal des Spielleiters hin laufen die jeweils ersten Spieler jeder Gruppe los, drehen eine Karte um, rufen ihrer Gruppe die darauf stehende Zahl zu und drehen die Karte wieder zurück. Ist es aber zufällig die 1, so bleibt diese Karte aufgedeckt liegen. Einer nach dem anderen läuft nun nach vorne, deckt eine Karte auf und nennt seiner Gruppe die darauf stehende Zahl. Und immer, wenn diejenige Karte aufgedeckt wird, die in der Reihe der Zahlen folgt, bleibt diese offen liegen. Das geht so lange, bis eine Gruppe die Zahlen in der richtigen Reihenfolge aufgedeckt hat.

Sinnvoll ist es also, wenn sich die Spieler die Lage der schon einmal umgedrehten Karten einprägen.

Variante „Buchstaben-Staffel“: Der Spielleiter legt vor jeder Gruppe gleich viele verdeckte Karten mit den Buchstaben eines Wortes aus. Diese müssen in der richtigen Reihenfolge aufgedeckt werden, bis das ganze Wort offen da liegt.

Die Gruppen können dasselbe Wort oder verschiedene Wörter mit gleich vielen Buchstaben zugewiesen bekommen. Der Spielleiter kann den Gruppen zuvor das Wort nennen, das sie aufdecken sollen. Spannender und anspruchsvoller ist es aber, wenn die Gruppen das Wort nicht kennen.

Dauer: 10–20 Minuten

Material: Zettel mit Zahlen / Buchstaben (laminiert)