

Stopptanz

Material

Musik, evtl. eine Lautsprecherbox

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Eine Person ist für die Musik zuständig. Während die Musik läuft, bewegen sich alle anderen durch den Raum. Wenn die Musik ausgeht, müssen alle Spieler und Spielerinnen in der Position, in der sich befinden, „gefrieren“. Wer sich bewegt, bevor die Musik wieder an ist, ist raus. Dann geht es in die nächste Runde, solange bis einen Spieler bzw. Spielerin übrig ist.

Montagsmaler

Material

Papier, Stifte, evtl. Tafel oder Flipchart

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Montagsmaler kann als Einzel- oder als Gruppenspiel gespielt werden.

- Variante: im Falle eines Einzelspielers oder einer Einzelspielerin denkt sich ein Spieler oder eine Spielerin einen Gegenstand aus, der gemalt werden soll. Die übrigen Spieler und Spielerinnen raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wer die meisten Gegenstände erraten hat, hat gewonnen.
- Variante: die Spieler und Spielerinnen teilen sich in zwei Gruppen auf. Einer oder Eine aus der Gruppe malt die Begriffe, die anderen müssen raten. Danach ist die zweite Gruppe an der Reihe. Welche Gruppe die meisten Begriffe errät, hat gewonnen.

Wer bin ich?

Material

Papier und Stifte

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Jeder Spieler und jede Spielerin schreiben für den linken Nachbarn oder die Nachbarin eine bekannte Person auf einen Zettel. Die Zettel kleben sich alle Mitspieler und Mitspielerinnen an die Stirn. Sie versuchen nun durch Ja- und Nein-Fragen herauszufinden, welche Identität ihnen gegeben wurde. Beantworten die Mitspieler und Mitspielerinnen eine Frage mit „Ja“, darf die fragende Person eine weitere Frage stellen. Das geht so lange weiter, bis die nächste Spielerin dran.

Hangman (Galgenmännchen)

Material

Tafel, Kreide

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Der*die Gruppenleiter*in überlegt sich ein Wort. Die Anzahl der Buchstaben werden nun als Unterstriche auf einem Blatt oder an der Tafel notiert. Die Kinder dürfen abwechselnd die Buchstaben raten, die im Wort vorkommen. Wird ein Buchstabe richtig erraten, notiert ihn der*die Gruppenleiter*in dort, wo er im Wort tatsächlich vorhanden ist. Kommt der genannte Buchstabe nicht im Wort vor, wird Strich für Strich ein Galgenmännchen gezeichnet.

Zusatz: Das Überlegen und Notieren des Wortes können auch von einem Kind übernommen werden.

Die besondere Minute

Material

Stoppuhr

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Bevor die Stoppuhr auf eine Minute gestellt wird, wird ausgemacht, welche Aufgabe die Kinder in dieser Zeit zu erfüllen haben. Nun wird die Stoppuhr gestellt und die Aufgabe für genau eine Minute ausgeführt.

Mögliche Aufgaben wären: Kniebeugen machen; Hampelmann machen; Situps machen; auf der Stelle joggen; unter dem Tisch durchkriegen usw.

Zusatz: Man kann die Kinder auch mitzählen lassen, wie oft sie die jeweilige Aufgabe ausführen konnten.

Vier auf Einmal

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis auf dem Boden. Niemand darf sprechen. Vier Spieler oder Spielerinnen sollen nun versuchen gleichzeitig aufzustehen. Nicht mehr und nicht weniger. Das Spiel läuft so lange bis die Gruppe es geschafft hat.

Vormacher

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Eine Person wird zum Detektiv ernannt und muss den Raum verlassen. Nun wird in der Gruppe ein Vormacher oder eine Vormacherin ausgewählt. Diese Person überlegt sich Dinge, die sie unauffällig den anderen vormachen muss. Die Mitspieler und Mitspielerinnen müssen die Handlungen nachmachen. Streckt der Vormacher oder die Vormacherin die Zunge raus, strecken auch alle anderen Mitspieler und Mitspielerinnen die Zunge raus. Der Detektiv wird wieder reingeholt. Die Gruppe bildet einen Kreis und der Detektiv kommt in die Mitte. Er muss jetzt versuchen herauszufinden, wer der Vormacher oder die Vormacherin ist.

Was guckst du

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Alle Spieler und Spielerinnen gehen durch den Raum. Vorher hat der Spielleiter oder die Spielleiterin eine Person ausgewählt, die die Spieler und Spielerinnen durch Blinzeln ausscheiden lassen kann. Diese Person muss nun möglichst unauffällig so viele Mitspieler und Mitspielerinnen wie möglich ausscheiden lassen, indem sie sie anblinzelt.

Wer angeblinzelt wurde, läuft noch zehn Schritte und hockt sich hin. Wenn ein Spieler oder eine Spielerin meint, herausgefunden zu haben, wer alle anblinzelt, geht er oder sie zum Spielleiter oder zur Spielleiterin und teilt nur dieser Person seine oder ihre Vermutung mit. Ist sie falsch, ist er oder sie raus, ist sie richtig, hat die Gruppe gewonnen.

Je nach Größe der Gruppe sind auch mehrere Personen, die blinzeln, möglich.

Obstsalat

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind steht in der Mitte. Der*die Gruppenleiter*in ordnet den einzelnen Kindern im Stuhlkreis bestimmte Obstsorten zu, z.B. Banane, Apfel, Kirsche, Orange usw.

Dann gibt das Kind in der Mitte z.B. das Kommando: „Alle Bananen wechseln den Platz!“. Während die jeweiligen Kinder die Plätze wechseln, muss das Kind in der Mitte schnell versuchen, einen Platz zu ergattern. Das Kind, das übrigbleibt, stellt sich dann in die Mitte. Bei dem Kommando „Obstsalat“ müssen alle Kinder gleichzeitig die Plätze wechseln.

- Mögliche Variationen: „Alle, die blaue Augen haben!“; „Alle, die einen roten Pullover tragen!“ usw. wechseln de Platz.

Luftkuss

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Das Spiel kann entweder am Platz mit einem Partner oder im Stuhlkreis mit allen Kindern durchgeführt werden.

Mit der Hand oder mit dem Fuß werden Namen oder Phantasiewörter in die Luft geschrieben und müssen erraten werden.

- Anmerkung: Dieses Spiel ist auch gut als Kennenlernspiel geeignet!

Gefühle „spielen“

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder gehen durch den Raum. Sie sollen nun versuchen, durch ihre Mimik und ihre Körperhaltung unterschiedliche Gefühle darzustellen. Der*die Gruppenleiter*in gibt die entsprechenden Hinweise:

- „Stell die vor, du wärst: ganz stark; sehr glücklich; furchtbar traurig; superreich; sehr wütend; ängstlich; mutig; müde; hellwach usw.“
- „Stell die vor, du hast in Mathe eine 1; du hast in Mathe eine 5; du hast heute Geburtstag; du gehst heute in den Zoo; du hast ab heute Ferien usw.“

Simon sagt

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder finden sich an ihrem Platz. Der Stuhl wird nach hinten geschoben, damit nach vorne genügend Platz ist. Der*die Gruppenleiter*in gibt nun einen Bewegungsauftrag vor, den die Kinder nachmachen müssen. Dabei beginnt er*sie den Satz mit „Simon sagt ...“. Beginnt der*die Gruppenleiter*in den Bewegungsauftrag nicht mit diesem Satzanfang dürfen die Bewegung nicht ausgeführt werden. Wird dies trotzdem von einigen Kindern gemacht, so scheiden sie aus oder müssen eine Runde pausieren.

- Vorschläge für Bewegungsaufträge: „auf ein Bein stellen; auf der Stelle joggen; um die eigene Achse drehen; hinsetzen; Kniebeugen machen usw.“

Lüge oder Wahrheit

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich am Platz. Dort stellen sie sich vor ihren Stuhl, so dass sie sich jederzeit rasch hinsetzen können. Nun gibt der*die Gruppenleiter*in eine Behauptung vor, wie z.B. „Alle Hunde sind braun“. Die Kinder entscheiden nun, ob die Behauptung Wahr oder gelogen ist.

Ist die Behauptung wahr, bleiben die Kinder stehen.

Ist die Behauptung falsch, setzen sich die Kinder hin.

Das Spiel kann mit Ausscheiden gespielt werden. Denkbar ist auch, dass die Kinder abwechselnd die Behauptungen aufstellen.

Zusatz: Das Spiel kann auch mit geschlossenen Augen gespielt werden.

Menschen-Memo

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder verteilen sich mit ausreichend Abstand im Raum. Der*die Gruppenleiter*in bestimmt nun zwei Ratekinder, die den Raum kurz verlassen müssen. Nun finden sich jeweils zwei Kinder als Paar zusammen. Sie vereinbaren eine Bewegung (z.B. winken, Hampelmann, auf der Stelle joggen, Kniebeugen...). Wenn alle Paare eine Bewegung gefunden haben, dürfen die beiden Ratekinder den Raum wieder betreten. Sie dürfen nun immer zwei Kinder aufrufen, die dann ihre Bewegung vorzeigen. Passen die Bewegungen zusammen, dürfen sich die betreffenden Kinder auf ihren Platz setzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden.

Zusatz: Statt der Bewegungen kann man die Kinder auch Geräusche vortragen lassen.

Klassendetektiv

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Der*die Gruppenleiter*in bestimmt ein Kind als Detektiv. Das betreffende Kind wird aufgefordert, sich die anderen Kinder und den Raum genau anzuschauen. Erst dann verlässt es den Raum. Nun werden drei Gegenstände an den Kindern und/oder im Raum verändert. Sobald das geschehen ist, darf der Detektiv den Raum wieder betreten. Das Kind versucht nun, die Veränderungen aufzuspüren und zu benennen. Sollte sich der Detektiv schwertun, dürfen die anderen Kinder Tipps geben. Hat der Detektiv „den Fall“ gelöst, ist das nächste Kind an der Reihe.

Zusatz: Besonders lustig wird das Spiel, wenn Kinder z.B. ihre Hausschuhe oder andere Kleidungsstücke falsch herum anziehen.

Heißer Stuhl

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen und rücken mit ihrem Stuhl ein bisschen nach hinten. So haben sie nach vorne Platz. Der*die Gruppenleiter*in spielt nun Musik ab. Während die Musik spielt, sitzen die Kinder ruhig auf ihrem Stuhl. Stoppt die Musik und ruft der*die Gruppenleiter*in: „Heißer Stuhl!“, müssen die Kinder rasch von ihrem Platz aufspringen. Geräusche sind dabei erlaubt.

Vorschläge für zeitlich passende Musik: „Mission Impossible Theme; Fluch der Karibik Soundtrack; Snap-Rythm is a dancer Instrumental“

Zusatz: Man kann die Musik auch ab und an ohne nachfolgende Anweisung stoppen. Dann müssen die Kinder sitzen bleiben.

Verflixxt aber auch

Material

Keine

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich im Stehkreis. Der*die Gruppenleiter*in bestimmt ein Kind, das die Spielrunde beginnt. Das Kind beginnt bei eins zu zählen. Danach geht die Zählrunde im Uhrzeigersinn reihum. Dabei darf jedes Kind immer nur eine Zahl sagen. Enthält die Zahl jedoch eine 3, darf man die Zahl nicht aussprechen, sondern muss diese durch das Wort „verflixxt“ ersetzen. Sagt ein Kind statt des Wortes „verflixxt“ jedoch die Zahl, muss es ausscheiden und sich im Kreis auf den Boden setzen.

Zusatz: Die Spielregeln lassen sich beliebig erweitern. So kann man auch Zahlen mit „verflixxt“ benennen lassen, die durch 3 teilbar sind usw.

Wörter Schlange

Material

Keine

Ort

drinnen oder draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder befinden sich auf ihren Plätzen. Sie stehen hinter ihrem Stuhl. Der*die Gruppenleiter*in gibt ein Nomen vor und ruft ein Kind auf. Dieses Kind hat nun die Aufgabe, ein neues Nomen zu finden. Dabei sollte der neue Begriff mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes anfangen (z.B. Elefant -> Tafel ->...). Hat das betreffende Kind die Aufgabe gelöst, darf es eine weitere Mitspielerin oder einen weiteren Mitspieler aufrufen, der die Reihe fortsetzt. Außerdem darf das Kind sich dann hinsetzen. So weiß man, welche Kinder noch übrig sind.

Zusatz: Schwierig wird es, wenn man die Wortart auf Verben oder Adjektive beschränkt. Man kann das Ganze aber auch völlig freigeben.

Museumwörter

Material

Keine

Ort

drinnen oder draußen

Alter

ab 6 Jahren



Die Kinder verteilen sich mit ausreichend Abstand im Raum. Ein Kind wird als Museumswärter ausgewählt und verlässt den Raum. Die übrigen Kinder sind nun Statuen und dürfen für sich lustige Posen auswählen. Ein Kind wird nun zum Einbrecher bestimmt. Sobald der Museumswärter den Raum betritt, erstarren alle Statuen in ihren Bewegungen. Nur der Einbrecher darf sich dann minimal bewegen und seine Pose ändern. Das macht er am besten hinter dem Rücken des Museumswärters. Dieser muss nun herausfinden, wer der Einbrecher ist. Hat er diesen entlarvt, beginnt eine neue Runde des Spiels mit einem anderen Museumswärter und einem anderen Einbrecher.

Zusatz: Man kann auch andere Szenarien vorgeben, wie zum Beispiel „Kaufhausdetektiv und Dieb“.

Mensch infiziere dich nicht

Material

„Mensch ärgere Dich nicht“-Spiel

Ort

drinnen

Alter

ab 6 Jahren



Man nehme ein handelsübliches „Mensch ärgere Dich nicht“-Spiel aus dem Regal. Staub vom Karton abwischen und loslegen. Achtung, in Corona-Zeiten müssen folgende Regeln beachtet werden. Gegnerische Figuren dürfen nicht geschlagen werden, es gilt schließlich ein Mindestabstand! Die Figuren müssen auf schnellstem Wege in die Quarantäne befördert werden.

Zwischen allen Figuren muss aber immer mindestens ein Feld frei bleiben. Wer doch näher anrückt steckt sich an und muss zurück auf Start.

Stadt, Land, Pandemie

Material

Stifte, Papiere

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 14 Jahren



Emden, England, Ebola. San Sebastian, Schweden, Spanische Grippe. Noch Fragen?

Das beliebte Spiel, für das man nur Stift und Papier braucht, sollte in diesen besonderen Tagen unbedingt aktualisiert werden. Neben „Pandemie“ bieten sich noch folgende Kategorien an:

„Was tun während der Quarantäne“, „Geschlossene kulturelle Einrichtungen“ oder „Dinge, die man vor Corona noch machen konnte, die jetzt aber verboten sind“

Seuchenmännchen

Material

Stifte, Papiere

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 10 Jahren



Man überlegt sich einen möglichst langen Begriff aus dem Fachbereich Virologie. Unter anderem bieten sich folgende Termini an: „Infektionsmechanismen“, „Primärkonsumenten“ oder „Proteinbiosynthese“. Die Anzahl der Buchstaben wird nun mit einer gestrichelten Linie auf ein Blatt gezeichnet. Das Wort muss von den Mitspielern erraten werden. Mit jedem falsch geratenen Buchstaben nimmt die Corona-Erkrankung zu. Ist das Seuchenmännchen komplett, ist der Patient tot. Man kann es auch online spielen, zum Beispiel über ein Videokonferenz-Software

Viren versenken

Material

Stifte, Papiere

Ort

drinnen und draußen

Alter

ab 10 Jahren



Der Feind ist ein 158 Nanometer großes Virus, und das gilt es nun zu vernichten. Jeder Mitspieler zeichne also zwei Rechtecke auf ein Blatt Papier. Mit zehn mal zehn Kästchen, und verteile darauf die Viren. Ein Koordinatensystem aus Buchstaben und Zahlen muss an den Seiten der Rechtecke angelegt werden. Zahlen längs, Buchstaben hoch. Man verteile nun die Viren in dem Seuchengebiet: Vier Doppel-Viren, also zwei Kästchen groß. Drei Dreifach-Viren, drei Kästchen. Zwei Vierfach-Viren, vier Kästchen und ein Fünffach-Virencluster, fünf Kästchen. Nun wird desinfiziert, dafür nennt man abwechselnd die Koordinaten, wo man das Virus vermutet. Wer das gegnerische Seuchengebiet zuerst virenfrei bekommen hat, gewinnt.