# **SPIELIDEEN**

# Käfer auf dem Rücken (Kooperationsspiel in der Gruppe/Klasse)

Ein Kind legt sich in den Kreis und spielt einen Käfer auf dem Rücken. Die anderen SuS haben die Aufgabe, den Käfer wieder auf die Beine zu drehen. Dies soll möglichst langsam und vorsichtig geschehen. Gemeinsam wird vorgängig besprochen, an welchen Körperstellen das Käferkind angefasst werden darf und wo die Tabu-Zonen liegen. Das Käfer-Kind darf nachher erzählen, wie es sich gefühlt hat.

#### Ameisenrennen

### (Wahrnehmungsspiel zu zweit)

Ein Kind streckt dem anderen den Arm hin. Gemeinsam wird besprochen, an welcher Stelle auf dem Arm der Ameisenhaufen steht. Danach macht das 1. Kind die Augen zu. Das zweite Kind hat einen Bleistift in der Hand. Es wählt eine Startstelle und streicht nun mit der Bleistiftspitze (Ameise) über den Arm. Es dürfen auch Schlangenlinien gezogen werden. Sobald das Kind mit den geschlossenen Augen das Gefühl hat, die Ameise sei beim Bau angekommen, meldet es sich. War die Wahrnehmung richtig? Die Rollen werden getauscht.

### Tiere erraten

# (Bewegungsspiel in der Gruppe/zu zweit)

Die SuS versuchen die 8 Tiere (Spatz, Biene, Schmetterling, Maus, Igel, Marienkäfer, Ameise, Libelle) pantomimisch darzustellen. Sie überlegen sich in Gruppen, mit welchen Bewegungen dies am besten gelingen könnte: Wie kann z. B. ein Igel eindeutig von einer Ameise unterschieden werden? Im Anschluss wandern die SuS zu Musik (oder Tiergeräuschen) im Klassenzimmer umher. Wenn die Musik stoppt, suchen sich die SuS eine/n Partner/in und stellen nacheinander ein Tier dar. Kann es richtig erraten werden? Sobald die Musik wieder ertönt, gehen die SuS erneut auf «Wanderschaft» und suchen sich ein/e andere/n SuS für das Pantomimespiel.

## Tiersuche (Wahrnehmungsspiel alleine/zu zweit)

Die 8 Bildkarten der Tiere (UM 1.2) werden im Schulzimmer versteckt. Die Verstecke sollen so gewählt werden, dass die SuS die Tiere ohne Anfassen eines Gegenstandes entdecken können. Die SuS gehen auf Entdeckungstour.

Sobald jemand alle 8 Tiere ausfindig machen konnte, darf man an den Platz zurückkehren und sich zu zweit über die Verstecke austauschen. Wenn das Spiel etwas hektischer werden darf, kann die Suche auch auf Zeit stattfinden: Wer entdeckt in 3 Minuten die meisten Tiere?

# Der Platz neben mir ist frei ... (Bewegungsspiel im Klassenkreis)

Das bekannte Kreisspiel kann thematisch an die Tiere der Lebensräume angepasst werden. Alle SuS sitzen auf einem Stuhl im Kreis. Ein Stuhl bleibt frei. Das Kind links neben dem Stuhl spricht: «Der Stuhl rechts neben mir ist frei, ich wünsche mir ... herbei» (das Kind nennt den Namen eines Mitschülers/einer Mitschülerin).

Der Spruch kann nun mit einer Tierbewegung ergänzt werden. «Der Stuhl rechts neben mir ist frei, ich wünsche mir... als Igel herbei.» Das genannte Kind muss den Weg zum Stuhl anschliessend mit typischen Bewegungen eines Igels bewältigen. Hierfür können viele verschiedene Tiere thematisiert und ins Spiel eingebaut werden.

### Tierwirrwarr

# (Bewegungsspiel im Klassenkreis)

Die SuS sitzen in einem Kreis. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises (ohne Stuhl). Alle SuS ziehen ein Tier (dafür können die Bildkarten der Tiere, UM 1.2 verwendet werden). Auch das Kind in der Mitte erhält ein Tier zugeteilt. Jedes Tier muss mehrmals vorkommen, so werden bei 18 Kindern z. B. 6 Tiere ausgewählt und diese je dreimal kopiert (3 Igel, 3 Ameisen, 3 Bienen, etc.).

Das Kind in der Mitte nennt einen Tiernamen. Daraufhin müssen die betroffenen Kinder (z.B. alle Igel) die Plätze tauschen. Das Kind in der Mitte versucht dabei, ebenfalls einen Platz zu ergattern. Wer es nicht schafft, einen Platz zu finden, ist das nächste Kind in der Mitte. Das Kind hat einmal die Möglichkeit «Tierwirrwarr» zu rufen. Dann müssen alle Kinder ihren Platz tauschen.

### Tierrennen

# (Kooperationsspiel im Klassenkreis/in der Gruppe)

Die SuS sitzen oder stehen im Kreis. Es braucht zwei verschiedene Bälle oder Figuren, welche ein beliebiges Tier darstellen. Die SuS zählen reihum auf 2, so dass im Anschluss die Hälfte der Klasse die Nummer 1, die andere Hälfte die Nummer 2 ist (zwei Teams).

Die Nummer 1 gibt den Ball/die Figur rechts herum der nächsten Nummer 1 weiter (also jeweils ein Kind überspringen). Die Nummer 2 macht das Gleiche, der Startpunkt ist jedoch dem ersten Ball/der ersten Figur genau gegenüber gesetzt. Ziel ist es, dass die eine Gruppe die andere aufholen, bzw. überholen kann. Wenn der Ball oder die Figur auf den Boden fällt, muss bei der Person weitergemacht werden, welche den Ball/die Figur als letztes berührt hat.

### Bienenkorb

# (Vertrauensspiel im Klassenkreis)

Die SuS setzen sich in einen Kreis. Die LP entscheidet, wer die Biene sein soll, die zunächst den Kreis verlassen muss. Sobald die LP anschliessend einen Bienenkorb (ein anderes Kind) bestimmt hat, darf die Biene wieder in den Kreis zurückkehren und muss ihren Korb suchen. Dazu setzt sie sich bei den anderen SuS auf den Schoss. Ist die Biene im falschen Korb gelandet, piekst das sitzende Kind die Biene leicht in die Hüfte. Hat die Biene dagegen den richtigen Korb gefunden, muss das sitzende Kind die Biene umarmen. Jetzt ist das Kind, welches den Bienenkorb gespielt hat, die Biene und muss den Kreis verlassen, bis die LP einen neuen Bienenkorb bestimmt hat. Es können auch zwei Bienen bestimmt werden: Welche Biene findet zuerst den Korb?