

Spiele zum Sofortspielen – ohne Material

probiert und empfohlen von Anita Nussmüller, MEd.

Der einfacheren Lesbarkeit halber wird hier jedes Spiel in männlicher oder weiblicher Form beschrieben.

Yin Yang

Kreisspiel für Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

Eine Person beginnt, indem ein Spieler eine Hand mit ausgestreckten Fingern auf den Kopf legt und „Yin“ sagt. Je nachdem, in welche Richtung die Finger zeigen (nach links, wenn er mit der rechten Hand zeigt, nach rechts, wenn er mit der linken Hand zeigt) – muss der rechte oder linke Nachbar weitermachen. Er legt seine Hand mit ausgestreckten Fingern unter das Kinn und sagt „Yang“. Wieder kommt der als nächster dran, auf den die Finger zeigen. Der dritte Spieler sagt überhaupt nichts und zeigt nur mit dem Finger auf eine andere Person im Kreis.

Diese beginnt von Neuem mit „Yin“... Das Spiel geht so schnell als möglich weiter .

Macht ein Spieler einen Fehler, wird er aus dem Kreis verbannt und zum Konzentrationsstörer, dem sogenannten „Störäffchen“ ernannt. Es steht außerhalb des Kreises und darf alles tun, um die anderen zu irritieren – außer einen Mitspieler berühren oder ihm die Sicht nehmen. Sobald wieder jemand einen Fehler macht, bekommt das Störäffchen Verstärkung, bis nur noch drei „Meister“ übrigbleiben.

Concentration

Concentration now begins!

Kreisspiel für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

Bei Irrtum zurück zum Start

	1. Strophe	2. Strophe
1. Schenkel patschen	„Con“	„Concen“
2. Hände klatschen	„cen“	„tration“
3. Schnippen links, Schnippen rechts	„tra-tion“	„now begins“

Eigener Name – Name2

Person 2 – Name 3

Person 3 – Name 4

Person 4 - ... usw.

Funkerspiel

Kreisspiel für Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren

Hauptfunker = beide Daumen an die Schläfe setzen und mit den Fingern wackeln

Nebenfunker = links und rechts vom Hauptfunker funkt der Nachbar mit der linken oder rechten Hand mit.

Ablauf: Der Funker schaut eine Person im Kreis an, bewegt die Hände und gibt den Funk mittels Augenkontakt weiter. Die jeweiligen Nachbarn müssen rasch reagieren. Bei einem Fehler kann ein Pfand verlangt werden.

Spiele, die Stimmung erzeugen

Fahrradsattel

Kreisspiel für Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren

Eine singt vor, alle anderen singen nach. Ganz leise beginnen und nach jeder Strophe immer lauter werden:

Ein Fahrradsattel,

ein Gaspedal,

ein ausgewachs`ner Riesenwal

das war noch viel zu leise,

drum singen wir es lauter ...

Bewegungen dazu:

Fahrradsattel – auf den eignen Hintern klatschen

Gaspedal – mit dem Fuß Gas geben wie im Auto, Hände halten das Lenkrad

Riesenwal – Kreisbewegung mit beiden Armen

Bravokurbel

Kreisspiel für jedes Alter

Wir holen aus unserem Hosensack – oder woher auch immer – eine Kurbel, stecken sie in der Mitte an eine unsichtbare Kurbelmaschine an und dann drehen wir sie gemeinsam. Zuerst kurbeln wir langsam, dann immer schneller und dabei legen wir auch an Lautstärke zu: „Bbbrrrrrrraaaaavvvvvooooo!“

Pfänderspiele

Kommando Pimperl

Kreisspiel für 5-10 Kinder oder Jugendliche im Sitzkreis rund um einen Tisch

Es gibt 4 Kommandos:

FLACH = Hände flach auf den Tisch legen

FAUST = Fäuste aufstellen

HOHL = nur Fingerkuppen aufsetzen, Handinnenfläche wölbt sich

PIMPERL = Bewegung der Zeigefinger wie bei „alles, was Flügel hat, fliegt“

Eine Spielleiterin gibt die verschiedenen Kommandos, die anderen müssen diese richtig umsetzen. Sagt die Spielleiterin nur das Wort (z.B. hohl) OHNE „Kommando“, gilt es nicht als Kommando und die angesagte Bewegung darf nicht ausgeführt werden. Macht ein Kind sie doch = Fehler = dieses Kind gibt weiter die Kommandos (oder ein Pfand ab).

Rippel-Dippel

Material: kleine Klebepunkte

Sprechspiel für 5-10 Kinder oder Jugendliche im Sitzkreis rund um einen Tisch

Jeder Spieler erhält reihum eine Nummer.

Ein Spruch gibt an, wer an der Reihe ist. Bei einem Fehler wird ein Klebepunkt auf den Handrücken geklebt (evtl. auch ein Pfand abgegeben).

Spieler 1: „Ich bin der Rippel-Dippel Nummer 1 und habe noch gar keinen Dippel. Rippel-Dippel Nummer 7, wie viele Dippel hast du?“

Spieler 7: „Ich bin der Rippel-Dippel Nummer 7 und habe drei Dippel. Rippel-Dippel Nummer 4, wie viele Dippel hast du?“ usw.

Wasser – Erde – Luft

Kreisspiel für Kinder oder Jugendliche ab 6 Jahren im Sitzkreis

In der Mitte befindet sich die Spielleiterin. Sie zeigt auf eine Mitspielerin hin und nennt eines der drei Elemente „Wasser, Erde oder Luft“. Rasch muss die Mitspielerin antworten, welches Tier in diesem Element lebt. Dabei darf es keine Wiederholungen geben.

Bei einem Fehler tauschen die beiden ihre Rollen. Die Gefragte geht zur Mitte und fragt weiter – so lange, bis eine andere einen Fehler macht.

Beim Fehler kann auch ein Pfand verlangt werden anstelle des Rollentausches.