

Vorwort

„In der Hast des Lernens und des Einpfropfens von Wissensstoff ist Lehrern und Schülern die Heiterkeit des Spiels und die Lust dazu abhanden gekommen.“ (Franz Magnus Böhme)

Bereits im Jahr 1897 hat es Franz Magnus Böhme so formuliert, im vorletzten Jahrhundert also. Klassenfahrten, Ausflüge und Wandertage sind hervorragende Gelegenheiten, Spielfreude und Motivation zum Spielen (wieder) zu wecken. Diese Anlässe bieten außerschulische Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten, die der Schulalltag nicht bereithält. Das gemeinsame Spielen ist dabei ein wesentliches Element der sinnvollen Zeitgestaltung; zugleich ein schöner und nachhaltiger Weg zur Förderung der Klassengemeinschaft, Verbesserung der Beziehungen der Kinder untereinander und des Verhältnisses zum Lehrer¹.

Das Buch versammelt ca. hundert Spielideen in fünf Kapiteln. Der größte Bereich umfasst die Spiele für draußen, da Spiele drinnen eher nur bei mehrtägigen Klassenfahrten möglich sind. Manche Spiele sind allerdings sowohl draußen als auch drinnen realisierbar. Es handelt sich ausschließlich um Gruppenspiele, die zum Spielen mit der ganzen Klasse gedacht sind. Verzichtet wurde auf Gelände-, Versteck-, Tisch-, Karten- und Würfelspiele.

Die Spiele sind gewiss z. T. recht anspruchsvoll und nicht jedes ist für alle Klassenstufen geeignet. Ich habe bewusst keine Zuweisung zu Klassenstufen bzw. Alter vorgenommen. Der Lehrer soll jeweils selbst einschätzen, ob ein Spiel zur Klasse und auch zur augenblicklichen Situation passt.

Die Spiele erfordern meist kein spezielles Material; teilweise sind einfache Materialien oder auch Gegenstände aus dem Alltag notwendig. Für viele der Spiele im Freien benötigt man ein abgegrenztes Spielfeld. Das kann man gut mit sogenanntem Flatterband oder sichtbarer Schnur und Zeltnägeln als „Eckpfosten“ markieren, es wäre aber ebenso möglich, dies einfach mit Kleidungsstücken oder Naturmaterialien zu kennzeichnen.

Es ist hilfreich, Fänger zu markieren. Da man nicht unbedingt Mannschaftsbänder zur Hand hat, kann man sich z. B. mit Tüchern behelfen.

Nun wünsche ich Mut und Schwung zum Ausprobieren der Spiele!
Vielleicht – und hoffentlich – nicht nur im außerschulischen Rahmen, denn viele Spiele sind durchaus auch für den Schulalltag geeignet – damit die „Heiterkeit des Spiels und die Lust dazu“ Einzug in die Schule hält.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer auch immer Lehrerin gemeint.

Fang' mich!

Bewegungs- und Fangspiele
im Freien



Rettungsringe

Im Feld sind ein bis zwei Spieler als Fänger unterwegs. Wer von ihnen abgeschlagen wird, der erstarrt auf der Stelle. Er kann wieder erlöst werden, indem sich zwei freie Spieler um ihn herum die Hände geben, derart einen „Rettungsring“ bilden, und gemeinsam rufen: „Eins, zwei, drei und du bist frei!“ Während der Rettungstat dürfen sie nicht abgeschlagen werden.

Hase im Kohlkopf

Je zwei Spieler fassen sich an den Händen und bilden derart einen „Kohlkopf“. In jedem dieser Köpfe befindet sich ein Spieler als „Hase“. In dem Gemüsefeld ist nun ein „Fuchs“ unterwegs, der einen einzelnen Hasen verfolgt. Schlüpft der Hase in einen Kohlkopf, so muss der darin befindliche Hase schnell herauskommen und wird nun seinerseits vom Fuchs verfolgt. Erwischt der Fuchs einen Hasen, so ist Rollentausch. Hasen können aber zwischenzeitlich auch in andere „Kohlköpfe“ eintauchen. Um die Kohlköpfe aktiv einzubinden, ist es sinnvoll, dass ein neu hereingeschlüpfter Hase mit einem der Kohlkopf-Spieler tauscht. Dieser neue Hase sollte eiligst versuchen, ins vorherige, nun freie „Kohlkopfnest“ des bisherigen Hasen zu gelangen.



Jetzt geht's rund!

Bewegt im Raum



Ozeanwelle

Die Klasse sitzt im engen Stuhlkreis; ein Spieler geht in die Mitte, sein Stuhl bleibt frei.

- Wenn er „Los!“ ruft, startet einer der beiden Spieler neben dem freien Stuhl, danach rutschen alle nacheinander in der zuvor bestimmten Richtung weiter.
- So beginnt eine Welle; wichtig ist, dass erst dann weitergerutscht wird, wenn der Stuhl neben einem frei ist. Es dürfen also niemals zwei Spieler zugleich auf einem Stuhl sitzen.

Der Mittelspieler hat die Aufgabe, auf einen freien Stuhl zu gelangen. Das ist erstaunlich schwer, wenn die Welle gut läuft, wird es fast unmöglich.

Um ihm eine größere Chance zu geben, zum Erfolg zu kommen, gibt es eine Zusatzregel:

- Ruft er „Orkan“, so wirbelt ein gewaltiger Sturm die bisherigen Wellen durcheinander – und es ist allgemeiner Platzwechsel angesagt! Dabei darf ein zuvor markierter Stuhl jedoch nicht besetzt werden.

Ein Spiel, bei dem man gemeinsam ganz schön in Schwung kommen kann!

Wanderkissen

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kissen wird von einem zum anderen auf dem Schoß weitergegeben. Ein Mittelspieler versucht, sich auf das Kissen zu setzen. Wenn das gelingt, so tauscht er mit dem Spieler, auf den er zu sitzen gekommen ist. Es ist aber so manche „Bruchlandung“ wahrscheinlich.

Das Kissen muss fairerweise so wandern, dass der Mittelspieler auch die Chance hat, Platz zu nehmen.

Variante:

Man muss vorher klarstellen, ob das Kissen auch die Richtung wechseln darf. Leicht passiert es dann, dass es nur noch in einem bestimmten Bereich des Kreises hin und her wandert.

Anstelle der traditionellen Kissenschlacht in den Schlafzimmern ein weniger wildes Kissenspiel im Stuhlkreis!