

## Spiele zum Stundenende „ohne Spielleiter“

Spiele sind oft auch ohne Spielleiter möglich. Schülerinnen und Schüler in der Schule sollen beispielsweise Stück für Stück lernen für ihr Spiel selbstverantwortlich zu sein und dieses zunehmend selbst zu regeln. Viele der bereits vorgestellten Spiele können von den Spielenden selbstverständlich auch weitgehend selbstständig gespielt werden. Dies wird aber immer vom Alter und vom Verständnis der TN abhängen. Tatsächlich wird dies nicht in jeder Lerngruppe und gerade am Ende einer Stunde immer möglich sein.

Deswegen werden hier Spiele vorgestellt, die sich aufgrund ihrer Struktur und ihrer Dynamik sehr dafür eignen, dass die Spielenden ihr Spiel selbst

aufrechterhalten können. Der Spielleiter wird entlastet und kann sich anderen Aufgaben widmen, die manchmal am Ende einer Stunde zu erledigen sind. So kann er gegebenenfalls noch Großgeräte in den Geräteraum fahren, das Aufräumen kontrollieren, Schränke abschließen oder aber auch einen Streit zwischen zwei TN schlichten, während die anderen aktiv sind.

Selbstverständlich entbinden solche Spiele den Spielleiter nicht von seiner Aufsichtspflicht. Er sollte also auch hier stets ein Auge auf die Spielenden haben. Dies wird aber im Regelfall deutlich weniger der Fall sein müssen, als bei vielen anderen Spielen.

### Wer bin ich?

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein, ggf. Crepp-Band und Stifte

**Spielidee und Grundregeln:**

Die TN laufen paarweise oder auch zu dritt zusammen. Damit sie nicht zu schnell laufen, sollen Sie sich dabei unterhalten und Rätsel lösen. Beim „Wer bin ich?“ denken sich die TN für den Laufpartner je nach Altersgruppe ein Tier, eine berühmte Persönlichkeit oder ein Lebewesen aus, bei der sie davon ausgehen, dass der Partner dieses kennt. Nun beginnen beide zu laufen und versuchen herauszufinden, was der Partner für sie erdacht hat. Sie stellen sich dabei Fragen, die der Partner nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten darf. Wenn der Partner eine Frage verneint, wechselt das Fragerecht.

**Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Falls die Partner nicht ehrlich sind oder wenn das Spiel stärker gestaltet werden soll, empfiehlt es sich die Namen im Geheimen auf Crepp-Band zu schreiben und dem Spielpartner auf die Stirn oder den Rücken zu kleben. So kann dieser hinterher kontrollieren, ob der Partner heimtückisch die Person oder das Tier wechselte.

Das Spiel sollte auf Zeit gespielt werden. Haben die TN sich gegenseitig erraten, denken sie sich einfach während des Laufens neue Figuren aus.

**Variationen:**

Selbstverständlich kann dieses Spiel auch zu dritt oder zu viert gespielt werden, wenn die TN länger laufen sollen.

**Besondere Einsatzbereiche/Ziele/  
Schwerpunkte:**

Da die TN bei diesem Spiel langsam laufen, eignet es sich vor allem zum Auslaufen am Ende einer anstrengenden Einheit. Je nach Lerngruppe kann es aber auch zu Beginn einer Stunde zum langsamen Warmlaufen genutzt werden.

## Vater liest Zeitung / 1-2-3-4 Ochs am Berg

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein

### **Spielidee und Grundregeln:**

Dieses alte Spiel ist sehr geeignet für das Unterrichtsende. Ein oder auch zwei TN stellen den Vater dar, der Zeitung liest. Sie stehen auf der einen Seite der Halle und wenden sich von der Lerngruppe, die auf der anderen Seite steht, ab. Dann rufen sie: „Vater liest Zeitung!“ und drehen sich danach wieder um. Die anderen TN versuchen in dieser Zeit einen Raumgewinn zu erzielen, indem sie schnell ein paar Schritte voreilen. Doch wer sich noch bewegt, wenn der Vater wieder hinschaut und vom Vater gesehen wird, muss wieder auf die Grundlinie zurück. Wer als erster die Wand oder den Vater berührt, hat gewonnen und wird der neue Vater. Selbstverständlich kann auch eine Mutter, Oma oder Opa die Zeitung lesen.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Erfahrungsgemäß sollten die TN dieses Spiel weitgehend alleine spielen können. Wenn dies nicht der Fall ist, bedarf es einer Steuerung durch den Lehrenden, aber nur in den ersten Runden. Dann muss klar sein, der Vater ist der Chef und bestimmt, wer zurückgehen muss. Die anderen TN hören auf den Vater und gehen ohne Diskussion zurück, wenn dieser einen ‚Wackler‘ oder Ähnliches gesehen hat.

### **Variationen:**

Statt „Vater liest Zeitung“ kann auch „1-2-3-4 Ochs am Berg“ gespielt und gerufen werden. Die Regeln sind prinzipiell die gleichen.



# Kuhstall

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein

## Spielidee und Grundregeln:

Alle TN bilden 3er-Gruppen. Hierbei sollten möglichst ein oder zwei TN übrig bleiben. Zunächst bilden die 3er-Gruppen einen Kuhstall. Hierbei ist einer die Kuh und die anderen beiden fassen sich an den Händen, nehmen die Kuh in ihre Mitte und bilden so den Stall. Jetzt rufen die Übriggebliebenen entweder Kuh, Stall oder Kuhstall.

- Bei „Kuh!“ wechseln alle Kühe die Ställe. Die Ställe bleiben stehen.
- Bei „Stall“ wechseln alle Ställe ihren Platz. Die Kühe bleiben stehen.
- Bei „Kuhstall!“ dürfen alle Kühe und Ställe ihre Rollen wechseln und wieder neue Kuhställe mit Kühen bilden.

Bei jeder Aktivität versuchen die TN in der Mitte schneller zu sein als die anderen und sich einen Platz als Kuh bzw. Stall zu sichern. Wer übrig bleibt ruft das nächste Signal.

## Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Nach wenigen Minuten können die TN dieses Spiel ohne Spielleiter spielen, sodass Lehrende gegebenenfalls andere Aufgaben tätigen oder mitspielen können.

## Variationen:

Kuh!



## Roboter und Mechaniker

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein

### **Spielidee und Grundregeln:**

In der einfachsten Variante gibt es einen Roboter und einen Mechaniker. Die TN gehen also paarweise zusammen. Der Mechaniker ist für den Roboter verantwortlich und kann ihn steuern, indem je nach Regelvorgabe nur verbale oder nur taktile Zeichen möglich sind:

- nur taktil: kurzer Tipp auf den Rücken bedeutet „an“ oder „aus“, ein Tipp auf die Schulter bedeutet eine Drehung um 90 Grad.
  - nur verbal: an, aus, links, rechts, ggf. rückwärts
- Der Mechaniker muss nun seinen Roboter sicher führen, ohne dass es einen Zusammenstoß mit den anderen oder Gegenständen gibt.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Dieses Spiel wurde einmal von einer Kollegin in einem 12. Schuljahr gespielt. Die Kollegin erläuterte, dass die TN laufen sollen. Daraufhin schloss ein TN die Augen und lief los. Der Mechaniker konnte so schnell überhaupt nicht reagieren, sodass der Schüler frontal gegen die Hallenwand lief und einen Nasenbruch erlitt.

Folglich sollten Roboter und Mechaniker mit Zeit ihre Rolle und Verantwortung kennen lernen. Laufen ist nicht erlaubt. Die Roboter gehen langsam und etwas steif - wie Roboter eben!

### **Variationen:**

- Die Roboter sind blind und schließen die Augen.
- Ein Mechaniker ist für 2 Roboter verantwortlich.
- Ein Mechaniker ist für 2 Roboter verantwortlich, die so gesteuert werden sollen, dass sie sich gegenseitig in die Arme laufen.

## Tennisballmassage

**Spielort:** Halle; bei warmen Wetter Sportplatz oder Freigelände

**Material:** Tennis- oder Igelbälle, ggf. kleine Matten

### **Spielidee und Grundregeln:**

Die TN gehen paarweise zusammen. Einer legt sich bequem auf den Bauch. Der Partner rollt nun – nicht zu sanft und nicht zu fest – den Tennis- oder Igelball langsam über den Körper. Die Arme und Beine sollten nicht vergessen werden. Nach einer Weile wird getauscht.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Langsame Musik kann die kleine Entspannung unterstützen.

### **Variationen:**