

Energizers



Ratespaß: Freude am Raten, Knobeln und Rätseln diese Spiele haben einen Quizcharakter.



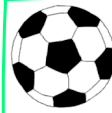
Bewegung: Körperlich aktiv werden - gezielte Übungen oder auch einfache Bewegungsabläufe versprechen Auflockerung.



Konzentration: Genaues Hinschauen oder Hinhören ist gefragt! Dabei wird das Gehirn trainiert und die Konzentrationsfähigkeit gefördert.



Kooperation: Nicht der Wettbewerb, sondern die Zusammenarbeit zählt - nur gemeinsam lassen sich Lösungen für spielerische Probleme finden.



Hund und Katze



ab 6
Spieler



ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Alle bilden einen Kreis. Ein Spieler ist der Hund, ein Spieler die Katze. Die Spieler im Kreis müssen die Katze vor dem Hund beschützen. Befindet sich die Katze im Kreis, schließen sich die Kinder eng zusammen, um den Hund nicht durchzulassen. Gelingt es dem Hund jedoch in den Kreis zu kommen, kann die Katze nach außen entweichen und um den Kreis herum laufen. Der Hund muss dann versuchen aus dem Kreis heraus zu kommen und die Katze zu fangen. Erwischt der Hund die Katze, ist er die nächste Katze und darf sich einen neuen Hund aussuchen.



Möhren ziehen



ab 6
Spieler

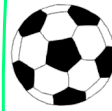


ab 6
Jahren



5 - 10
Minuten

Alle legen sich mit dem Köpfen nach innen in einen Kreis, möglichst dicht beisammen. Dabei umfasst jeder seinen Nebenmann und hakt sich bei ihm so fest ein, wie er kann. Außen stehen zwei oder drei Spieler, die versuchen diese feste Kette voneinander zu lösen, indem sie die Spieler an den Beinen/Fußgelenken ziehen. Diejenigen, die sich nicht mehr halten können, helfen den anderen beim Ziehen. Das Spiel endet, wenn niemand mehr festhält.



Wäscheklammern klauen

Man braucht: Wäscheklammern



ab 6
Spieler



ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Alle Spieler erhalten 3 Wäscheklammern, die sie gut sichtbar!!! an ihrem T-Shirt befestigen. Ziel des Spiels ist es, so viele Wäscheklammern wie möglich zu ergattern und an seinem eigenen Oberteil zu befestigen. Die Spieler laufen herum und versuchen den anderen Spielern die Wäscheklammern zu klauen und gleichzeitig auf ihre Wäscheklammern aufzupassen. Nach einer gewissen Zeit haben einige Spieler keine Klammern mehr. Diese scheiden aus. Das Spiel endet entweder, wenn ein Spieler alle Klammern hat (unwahrscheinlich) oder wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Klammern hat (FESTLEGEN!)



Stufe 1/2/3



ab 3

Spieler



ab 6

Jahren



5 - 10

Minuten

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf und laufen auf der Stelle. Der Spielleiter ruft: "Stufe 1": Alle Spieler heben abwechselnd die Knie und schwingen die Arme mit.

"Stufe 2": Alle Spieler heben die Knie stärker an, bewegen die Arme dazu und laufen etwas schneller auf der Stelle.

"Stufe 3": alle Spieler heben die Knie so hoch und laufen so schnell auf der Stelle, wie sie können. Der Spielleiter beendet das Spiel.



Der Tennisball geht um

Man braucht: kleinen Ball/
Tennisball



ab 11

Spieler



ab 9

Jahren



10 - 20

Minuten

Die Aufgabe besteht darin, einen Tennisball in einer sehr kurzen Zeit (10 Sekunden oder kürzer, je nach Anzahl der Spieler) so kursieren zu lassen, dass er die Handflächen aller Spieler einmal berührt. Die Spieler erhalten ausreichend Zeit, um sich vorzubereiten und abzusprechen. Eine Möglichkeit zum Beispiel ist, dass sich einer in die Mitte stellt, den Ball in die Hand nimmt und ihn ganz sanft auf alle Hände tippen lässt.



Bombe

Man braucht: Ball



ab 6

Spieler



ab 6

Jahren



10 - 20

Minuten

Alle stellen sich im Kreis auf, ein Spieler stellt sich in die Mitte. Der Ball wird der Reihe nach von Spieler zu Spieler in die Hand weitergegeben. Der Spieler in der Mitte zählt von 1 bis 20. Hierbei zählt er die Zahlen 1 - 10 laut, alle anderen im Kopf. Bei 10 angekommen sagt er "Achtung" und bei 20 angekommen ruft er laut "Bombe" und diese zerplatzt. Der Spieler, der bei dem Wort Bombe den Ball in den Händen hält, muss sich auf den Boden setzen. Gewonnen hat das Kind, das übrig bleibt.

(Alternative: Kind, das die Bombe hält in der nächsten Runde und es einem Kind zuwirft, das sitzt - beide wieder dabei.)



Popcorn

Man braucht: evtl dicke Matte



ab 6

Spieler



ab 6

Jahren



10 - 20

Minuten

Es werden 1 - 2 Spieler ausgesucht. Sie sind die Köche und stellen sich etwas entfernt in eine Ecke. Alle anderen Spieler stellen sich auf eine dicke Matte oder in einen abgegrenzten Bereich. Der Spielleiter erzählt eine kurze Geschichte: Die Maiskörner (Spieler auf der Matte) kommen in den Topf. Der Herd wird angeschaltet und der Deckel geschlossen. Langsam fangen die Maiskörner an zu hüpfen (Spieler hüpfen auf der Matte). Die Maiskörner fangen an zu platzen und werden zu Popcorn. Der Deckel öffnet sich. Der Koch kommt! In dem Moment rennen die Spieler von der Matte und die Köche versuchen sie zu fangen. Die gefangenen Spieler müssen wieder zurück auf die Matte. Es können mehrere Runden gespielt werden + Köche getauscht werden.



Mr. X

Man braucht: Tafel/Papier



ab 3
Spieler



ab 7
Jahren



10 - 20
Minuten

Eine Person schreibt eine verdeckte Zahl in einem vorher bestimmten Zahlenraum auf (z.B. 1 - 100). Für alle sichtbar schreib derjenige ein großes X an die Tafel (Unterstützend evtl $>$ $<$). Die Kinder können nun raten, um welche Zahlen es sich handelt. Auf die linke Seite des X werden alle Zahlen geschrieben, die kleiner sind, auf die rechte Seite alle Zahlen, die größer sind. So engen die Mitspieler die Zahl immer weiter ein, bis irgendwann die Zahl genannt wird, die das Kind verdeckt aufgeschrieben hatte.



Mr. X - Variante

Man braucht: Tafel/Papier



ab 3
Spieler



ab 7
Jahren



10 - 20
Minuten

Ablauf siehe Mr. X

Variante: Die Kinder müssen die Zahl erraten, indem sie Rechenaufgaben nennen. Angenommen die Zahl X wäre 45. Ein Spieler nennt die Rechenaufgabe 2×10 . Das Ergebnis ist kleiner als 45 und somit wird die Aufgabe links neben das X geschrieben. Dann rät der nächste.

Wichtig! Besprechen, warum zum Beispiel 2×5 dann keine relevante Aufgabe mehr sein kann.



Oma, Wolf, Jäger

Man braucht: nur gute Laune



ab 11
Spieler

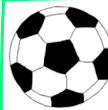


ab 7
Jahren



10 - 20
Minuten

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, sodass jeder einen direkten Gegenspieler hat. Gemeinsam werden nun 3 Gebärden für die Rollen festgelegt (z.B. Oma geht am Krückstock, Wolf faucht bedrohlich, Jäger zielt mit Gewehr) oder Ideen der Kinder. Auf das Kommando des Spielführers hin machen alle Spieler eine der drei Gebärden. Wie bei Schnick, schnack, schnuck: Wolf frisst Oma, Oma schlägt den Jäger, Jäger schießt Wolf. So minimieren sich die Gruppen, bis nur noch eine übrig bleibt.



Oma, Wolf, Jäger - Variante

Man braucht: nur gute Laune



ab 11
Spieler



ab 7
Jahren



10 - 20
Minuten

Spielverlauf in Team: Kinder sprechen auf jeder Seite ab, welche Gebärde sie als Team zeigen. "Verlierer" dürfen weglaufen und Gewinner müssen sie jagen und fangen. Wenn gefangen wurde, wechseln diese Kinder die Seite und dürfen nun mitfangen oder weglaufen. Der Spielleiter beendet das Spiel oder eine Gruppe gewinnt, weil sie alle Spieler hat.



Purzelknurps

Man braucht: nur gute Laune



ab 3
Spieler

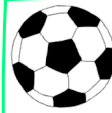


ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Im Grunde ist das Spiel nicht anders als Tabu, nur etwas heruntergebrochen für Kinder. Das Wort Purzelknurps bezeichnet immer das gesuchte Wort und erheitert die Kinder Mal für Mal. Der Spielleiter ruft ein Kind nach vorne und flüstert ihm ein Wort ins Ohr. Man kann natürlich auch Kärtchen mit Begriffen nehmen. Das Kind soll das Wort den anderen nun erklären, ohne es zu nennen. Es beginnt dabei immer mit: Mein Purzelknurps ist...



Vormacher/Nachmacher

Man braucht: nur gute Laune



ab 3
Spieler



ab 4
Jahren



5 - 10
Minuten

Alle verteilen sich im Raum. Einer wird als "Vormacher" bestimmt. Dieser Spieler darf Grimassen oder Bewegungen, die er möchte, nachmachen. Alle anderen sind "Nachmacher" und müssen so gut sie können die gleichen Grimassen/Bewegungen nachmachen. Nach ein paar Minuten wird ein neuer "Vormacher" bestimmt.



Teamwork: bis 10 zählen

Man braucht: nur gute Laune



ab 6
Spieler



ab 6
Jahren



5 - 10
Minuten

Das Spiel kann auch in großen Gruppen (Zahl entsprechend der Spielerzahl) gespielt werden. Alle stehen oder sitzen im Kreis. Die Aufgabe wird zunächst klar erklärt. Das Ziel ist es von 1 - 10 (oder mehr) zu zählen, ohne das eine Zahl gleichzeitig von mehreren Spielern genannt wird. Dabei darf außer den Zahlen nichts gesagt werden und auch nicht gestikuliert werden. Alle verhalten sich still und halten höchstens Blickkontakt. Ein Spieler darf nicht mehrere Zahlen hintereinander sagen. Das Spiel ist beendet, wenn die Kinder es geschafft haben bis 10 zu zählen ohne, dass eine Zahl doppelt genannt wurde.



Countdown

Man braucht: Papier und Stifte



ab 6
Spieler



ab 7
Jahren



10 - 20
Minuten

Das Spiel wird in 2er oder 3er Gruppen gespielt. Jede Gruppe braucht etwas zum Schreiben. Der Spielleiter nennt ein Wortfeld/Thema/eine Wortart o.ä. und die Gruppen müssen gemeinsam so viele passende Wörter wie möglich in einer vorgegebenen Zeit aufschreiben. Die Zeit kann in der ersten Runde etwas länger sein (z.B. 2 Minuten), in den nächsten Runden auf 1 Minute oder 30 Sekunden verkürzt werden. Die letzten 10 Sekunden spricht der Teamleiter den Countdown. Dann zählen alle Gruppen ihre Ergebnisse. Die Gruppe mit den meisten Ergebnissen liest vor und gewinnt einen Punkt.



Gordischer Knoten/Knotenmutter

Man braucht: nur gute Laune



ab 11

Spieler



ab 7

Jahren



20 - 30

Minuten

Zwei Spieler werden bestimmt, die zunächst abwarten müssen. Anne anderen stellen sich im Kreis und fassen sich an den Händen. Dann versuchen sie sich durch umdrehen und durcheinanderlaufen möglichst kompliziert sich zu einem riesigen Knoten zu verknoten. Dabei darf niemand die Hand des anderen loslassen. Sind alle gut verknotet, bleiben sie als großer Knoten stehen. Die beiden, die zunächst warten mussten, müssen nun versuchen die anderen zu entknoten. Dabei dürfen wieder keine Hände losgelassen werden.



Promiraten

Man braucht: Papier und Stifte



ab 3

Spieler



ab 10

Jahren



10 - 20

Minuten

Die Teilnehmenden teilen sich in 2 Gruppen auf und jeder aus beiden Gruppen schreibt einen Prominenten auf, der er gerne sein würde oder den er gerne treffen würde. Die Zettel werden gefaltet und auf zwei Haufen gesammelt. Die beiden Gruppen sitzen oder stehen sich gegenüber. Der Spielleiter liest nun vom Stapel A den ersten Prominenten vor und Gruppe B muss raten, wer diesen aufgeschrieben hat. Rät Gruppe B richtig, muss der andere Spieler, der geraten wurde die Gruppe wechseln. Wird falsch geraten, kommt der Zettel zurück. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle Promis richtig zugeordnet hat.



Ball rollen

Man braucht: Ball



ab 3

Spieler



ab 6

Jahren



10 - 20

Minuten

Die Spieler werden in eine oder mehrere Gruppen aufgeteilt und stellen sich mit gespreizten Beinen hintereinander auf. Der erste Spieler versucht den Ball durch den entstandenen Tunnel zu rollen. Ist er geschickt und der Tunnel breit genug, so kann der Ball bis zum Ende des Tunnels rollen, ansonsten müssen die Tunnelwände nachhelfen. Wenn der letzte Spieler in der Reihe den Ball hat, läuft er nach vorne und es geht wie beschrieben weiter. Das Spiel endet, wenn jeder einmal mit Rollen dran war. Bei mehreren Gruppen gewinnt die Gruppe, bei der als erstes alle Spieler an der Reihe waren.



Feuer, Wasser, Sturm

Man braucht: nur gute Laune



ab 3

Spieler



ab 4

Jahren



10 - 20

Minuten

Alle Spieler bewegen sich im Raum. Der Spielleiter ruft laut einen der Begriffe "Feuer", "Wasser", "Sturm". Bei "Feuer" müssen alle Spieler an eine im Vorfeld festgelegte Wand oder Ecke laufen. Bei "Wasser" müssen sich alle Spieler so schnell es geht auf einen Gegenstand (Matte, Kasten o.ä.) stellen und bei "Sturm" müssen sich alle Spieler auf den Boden legen. Der Spieler der als letztes die Aktion ausführt, scheidet aus (auch mit abzählen möglich). Gewonnen hat, wer als letztes übrig ist.



Senso

Man braucht: nur gute Laune



ab 6
Spieler

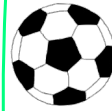


ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Alle sitzen im Kreis oder im Stuhlkreis. Beide Hände werden zu Fäusten geballt und die Daumen zeigen nach oben. Pro Spieler sind beide Daumen relevant und werden gezählt. Sobald alle wissen, wie viele Daumen insgesamt im Spiel sind wird reihum von jedem Spieler eine Zahl getippt. Ziel ist es, die richtige Anzahl der Daumen zu nennen, die gleich nach oben gehen. Ein Spieler beginnt "Senso X" (X = Menge Daumen). Zeitgleich dazu müssen alle Spieler eine beliebige Anzahl Daumen (0,1,2) nach oben strecken. Stimmt die geschätzte Anzahl, darf der Spieler eine gegnerische Hand aus dem Spiel nehmen. Stimmt sie nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist.



Obstsalat

Man braucht: Stühle



ab 3
Spieler



ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Die Spieler setzen sich in einen Stuhlkreis, wobei ein Spieler in der Mitte stehen bleibt. Somit gibt es einen Stuhl weniger als Spieler. Jeden Spieler wird nun eine Obstsorte zugeordnet (einfach mit Halli Galli). Wichtig ist, dass es jede Obstsorte mehrfach gibt. Der Spieler in der Mitte sagt nun eine dieser Obstsorten laut und die der Obstsorte zugehörigen Spieler müssen die Plätze tauschen. Der Spieler aus der Mitte versucht ebenfalls einen Platz zu erwischen (und gehört der letztgenannten Obstsorte an). Der übrig bleibt, steht nun in der Mitte. Sagt ein Spieler in der Mitte "Obstsalat", müssen alle Spieler die Plätze tauschen.



Hase und Jäger

Man braucht: Ball



ab 6
Spieler



ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Ein Spieler wird als Jäger bestimmt und erhält einen weichen Ball. Alle anderen Spieler sind Hasen und laufen vor dem Jäger weg. Der Jäger fängt die Hasen, indem er sie mit dem Ball abwirft. Achtung: Kopf und Weichteile sind nicht erlaubt und zählen auch nicht. Kommt der Ball vorher auf den Boden, ist der Hase nicht gefangen. Trifft der Jäger den Hase am Körper, muss der Hase sich mit gegrätschten Beinen hinstellen. Er kann von den anderen Spielern befreit werden, indem einer durch seine Beine krabbelt. Der Jäger kann durch den Spielleiter gewechselt werden. Das Spiel endet durch den Spielleiter oder wenn alle Hasen gefangen wurden.



Blinder Mathematiker

Man braucht: Seil, evtl Augenbinde



ab 6
Spieler



ab 8
Jahren



10 - 20
Minuten

Alle stellen sich in einem Kreis auf und halten ein zusammengebundenes Seil in den Händen. Mit geschlossenen Augen versuchen dann alle gemeinsam, eine geometrische Figur zu bilden, die ihnen der Spielleiter vorgibt (Quadrat, Kreis, Dreieck, etc.) Sind ich alle einig, die Aufgabe erfüllt zu haben, können die Augen geöffnet werden, damit sich alle das Ergebnis anschauen können.



Stiller König

Man braucht: nur gute Laune



ab 3
Spieler



ab 6
Jahren



10 - 20
Minuten

Alle Spieler setzen oder legen sich auf den Boden. Der Spielleiter sagt "Der stille König beginnt". Ab dann müssen alle Spieler still sein und dürfen sich nicht mehr bewegen. Gibt ein Spieler ein Geräusch von sich oder bewegt sich, ist er raus. Alle anderen Spieler bleiben weiterhin ruhig. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt oder der Spielleiter durch "Ring, ring, der Wecker klingelt!" das Spiel auflöst.



Schwebender Stab

Man braucht: Stange/Besen



ab 3
Spieler



ab 8
Jahren



10 - 20
Minuten

Es werden 2 Gruppen gebildet, die sich mit dem Gesicht zueinander gegenüber stehen. Dann strecken alle die Hände nach vorne und fahren den Zeigefinger in gleicher Höhe aus. Nun wird ein langer Stab über die ausgestreckten Finger gelegt. Ziel ist es, dass die Gruppe den Stab auf dem Boden ablegt. Die Gruppe muss sich darauf einigen, wie sie dies gemeinsam schaffen kann.



Menschenmemory

Man braucht: Stange/Besen



ab 11
Spieler



ab 6
Jahren



20 - 30
Minuten

Zwei Spieler gehen vor die Tür. Alle anderen suchen sich erst dann einen Partner. Mit diesem machen sie eine bestimmte Bewegung/Laut aus, den sie nach Aufforderung nachmachen. Dann verteilen sich alle durcheinander im Raum. Die beiden von draußen werden hereingerufen und spielen nun gegeneinander. Sie müssen die zusammengehörigen Paare finden. Dazu dürfen sie wie im echten Memory zwei Mal raten. Das heißt: Einen Spieler aufrufen, der dann seine Bewegung vormacht und einen weiteren, der dies ebenfalls macht. Passen die beiden zusammen, darf weiter geraten werden, wenn nicht, ist der andere dran. Derjenige gewinnt, der die meisten Paare hat.



Hände über Kreuz

Man braucht: nur gute Laune



ab 3
Spieler



ab 8
Jahren



10 - 20
Minuten

Alle sitzen in einem Kreis und legen ihre beiden Hände über Kreuz. Dies kann auf einer Tischplatte, aber auch auf den Knien sein. So entsteht ein Kreis aus Händen, in dem sich die Hände der Spieler immer abwechseln. Es liegen also zu Beginn nie zwei Hände des selben Spielers nebeneinander. Ein Spieler beginnt mit einer Hand nun einmal leicht aufzutippen. Nun müssen alle im Uhrzeigersinn der Reihe nach ebenfalls tippen. Wer zu lange zögert oder nicht tippt, ist raus (Hand wird aus dem Kreis genommen).
Schwierigkeit: 2x tippen gleich
Richtungswechsel. gewonnen hat, wer übrig bleibt..

Material erstellt von Frau Pipp (Anna de Bruin)
<https://pippunddiefuchsklasse.jimdofree.com/blog/>

Schriften : Grundschrift by Grundschulverband e.V. und
Wissenschaftliche Einrichtung der Laborschule
Bielefeld

Grafiken: Worksheet Crafter
Erstellt mit dem Worksheet Crafter
Ideen: Rabe Koko Energizers

Hinweis:

Du darfst das vorliegende Material für deinen Unterricht verwenden. Du darfst es gerne über soziale Netzwerke (Dropbox, Facebook usw.) teilen. Das Material darf ausschließlich für schulische und nicht kommerzielle Zwecke genutzt werden.
Die Quellenangaben im Material dürfen nicht entfernt werden.
Gerne darfst du auch Bilder von dem Material auf den sozialen Medien teilen. Ich würde mich über eine Verlinkung freuen.

Solltest du auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, melde dies bitte unter folgender Email-Adresse: anna-debruin@web.de