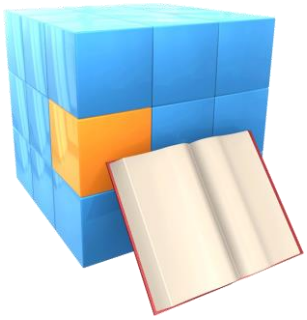
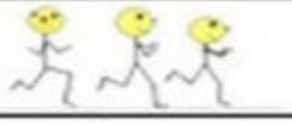


KLASSENRAUMSPIELE

	Entspannung
	Teamwork
	Denkspiel
	Kennenlernen
	Kreativität
	Bewegungsspiel
	Rhythmusgefühl

UNIVERSITÄT KOBLENZ · LANDAU

Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autoren: Marina Kils, Nicole Krojer

Übersicht

- **Inhalt und Intention**
- **Legende**
- **Spielidee**
  - Kategorie: Rhythmusfähigkeit
    Pferderennen
    Raupenlauf
- **Arbeitsmaterial**
  - Spielkartenvorlage (1)
  - Symbole der Spielkarten zum Aufkleben (2)
- **Quellenverzeichnis**

Inhalt und Intention

Klassenraumspiele sind kleine Spiele von kurzer Spieldauer, die man ohne große Vorbereitung im Klassenraum mit der gesamten Klasse spielen kann. Dabei sollen die Spiele den Unterricht beleben und unruhige, sowie unkonzentrierte Schüler für Unterrichtsinhalte wieder aufmerksam machen. Denn Bewegung tut nicht nur dem Körper gut, sondern fördert gleichzeitig die Konzentration. Neben diesem Grobziel schulen die einzelnen Spiele aber auch die Rhythmisierungsfähigkeit und fördern die Kreativität. Zudem dienen sie der Entspannung der Schüler.
Die Klassenraumspiele sind auf **Spielkarten** im DIN A5 Format festgehalten und bestehen aus Vorder- und Rückseite.

> Die Rückseiten der Spiele befinden sich auf dem Kopf, sodass Sie nach dem Ausdrucken der DIN A4 Seite diese nur noch in der Mitte falten und die beiden Seiten zusammenkleben müssen. Dann ergibt sich automatisch eine Spielkarte im DIN A5 Format mit Vorder- und Rückseite.

Bei der Entwicklung der Spielkarte haben wir besonderen Wert auf ein übersichtliches und benutzerfreundliches Layout gelegt. Auf der Karte befinden sich neben den Symbolen (vgl. Legende) die Felder „Spielidee“, „Varianten“, „Tipps/ Spielkommandos“ und „eigene Erfahrungen“. Die verwendeten Farben sollen zusätzlich bei der Orientierung und Übersicht helfen.
Die Ordnung der Klassenraumspiele kann nach den folgenden **Kategorien** erfolgen:

- Entspannung
- Teamwork
- Denkspiel
- Kennenlernen
- Kreativität
- Bewegungsspiel
- Rhythmusfähigkeit

Eine Systematik lässt sich aber auch individuell gestalten. Die entsprechenden Symbole zeigen Möglichkeiten, nach denen man die Spiele ordnen könnte (Bewegungsintensität, Lehreraktivität, Dauer, Feinziele, Materialeinsatz…).
Sollte man bei der Umsetzung der Klassenraumspiele feststellen, dass z.B. die Lehreraktivität höher ist, als auf der Karte vermerkt, kann man sich das entsprechende Symbol ausdrucken und das alte Symbol überkleben. Dies gilt ebenfalls für die Feinziele, die man ersetzen bzw. ergänzen kann.
Des Weiteren können eigene Erfahrungen und Ideen auf der Rückseite vermerkt werden.

> Weiter unten finden Sie eine **Spielkartenvorlage**. Sie haben dort die Möglichkeit, in Kooperation mit Kollegen/ Schülern oder auch in Eigenarbeit, eigene Klassenraumspiele zu entwickeln und somit eine Sammlung an Klassenraumspielen aufzubauen. Diese können im Klassenraum in einem Karteikasten aufbewahrt werden. Dadurch kann jede Lehrperson spontan auf sie zu zurückgreifen.

 CC BY-SA

Legende

In der Kopfzeile befindet sich der Titel des Spiels

Dieses Symbol zeigt die Spieldauer an. In diesem Fall 5 Minuten

Dieses Symbol zeigt das Feinziel des Spiels an. In diesem Fall „Rhythmusgefühl“
Weitere mögliche Feinziele sind:

Der Pfeil zeigt die Bewegungsintensität an. In diesem Fall mittlere Intensität

	Entspannung
	Teamwork
	Denkspiel
	Kennenlernen
	Kreativität
	Bewegungsspiel
	Rhythmusgefühl

Pferderennen

Material

Spielidee: Die Schüler imitieren durch Geräusche und Bewegungen ein Pferderennen.

Vorbereitung: Die Schüler sitzen am leeren Tisch.

Spielablauf: Das Pferderennen wird durch Klopfen auf die Tische (Schritt und Galopp) imitiert. Geräusche (z.B. Schnalzen) und Hindernisse (Hürde, Wassergraben, Kurve) begleiten das Rennen.

Lehrer klopft den Gang des Pferdes und erzählt eine Geschichte - Schüler klopfen mit

Spielkommandos	Bewegung
„Linkskurve“	Oberkörper bewegt sich nach links
„Links-Rechts-Schikane“	Oberkörper bewegt sich schnell von links nach rechts
„Hürde“	Aufstehen und wieder hinsetzen
„Wassergraben“	Mit den Fingern an den Lippen Wasser zum Blubbern bringen
„Die schönen Jungs und Mädels auf der Tribüne“	Begrüßungsgesten zur Tribüne
„Zieleinlauf mit Siegerfoto“	Allmählich aufhören zu klopfen und Siegerpose einnehmen

Vorderseite

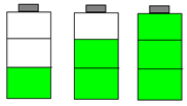
Werden bei einem Spiel Materialien benötigt, stehen sie auf dieser Liste

Anregungen:
„Wir reiten in die Arena zu Koblenz ein, rundherum befinden sich die Zuschauerränge…“

Eigene Erfahrungen:

Rückseite

Diese Batterie zeigt dem Lehrer an, wie aktiv er am Spielgeschehen beteiligt ist und wie anstrengend die Umsetzung des Spiels für ihn ist. In diesem Fall ist die Lehreraktivität sehr hoch.



BY-SA

Spielidee

Kategorie: Rhythmusfähigkeit

Pferderennen

Spielidee: Die Schüler imitieren durch Geräusche und Bewegungen ein Pferderennen.

Material

Vorbereitung: Die Schüler sitzen am leeren Tisch.

Spielablauf: Das Pferderennen wird durch Klopfen auf die Tische (Schritt und Galopp) imitiert. Geräusche (z.B. Schnalzen) und Hindernisse (Hürde, Wassergraben, Kurve) begleiten das Rennen.

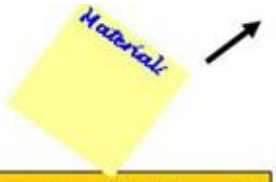
Lehrer klopft den Gang des Pferdes und erzählt eine Geschichte - Schüler klopfen mit

Spielkommandos	Bewegung
„Linkskurve"	Oberkörper bewegt sich nach links
„Links-Rechts-Schikane"	Oberkörper bewegt sich schnell von links nach rechts
„Hürde"	Aufstehen und wieder hinsetzen
„Wassergraben"	Mit den Fingern an den Lippen Wasser zum Blubbern bringen
„Die schönen Jungs und Mädels auf der Tribüne"	Begrüßungsgesten zur Tribüne
„Zieleinlauf mit Siegerfoto"	Allmählich aufhören zu klopfen und Siegerpose einnehmen

Eigene Erfahrungen:

Anregungen:
„Wir reiten in die Arena zu Kobienz ein, rundherum befinden sich die Zuschauerränge..."

Raupenlauf



Spielidee: Die Schüler imitieren durch Klatschen den Gang einer Raupe.

Vorbereitung: Die Schüler bilden eine Raupe indem sie sich hintereinander aufstellen und dem Vordermann um den Bauch fassen.

Spielablauf: Das erste Kind bildet den Kopf der Raupe und gibt durch Klatschen den Takt vor zu dem sich die Raupe bewegt.

Spielkommandos	Bewegung
Schnelles Klatschen	Schneller gehen
Langsames Klatschen	Langsam gehen

Anregungen:

Die Schüler bilden eine Raupe indem sie hintereinander im Vierfüßlerstand knien und dem Vordermann um die Fußgelenke fassen. Der Kopf der Raupe gibt mit „links" „rechts" den Takt an.

Der Kopf der Raupe sollte von Zeit zu Zeit wechseln oder vom Lehrer übernommen werden.

Tische können als Hindernisse dienen, die man umgehen/umkriechen oder überwinden muss

Eigene Erfahrungen:

Anregungen:

Spielkartenvorlage 1

Spielidee:

Vorbereitung:

Spielablauf:

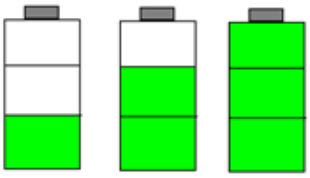
Spielkommandos	Bewegung

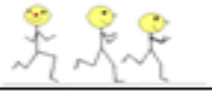
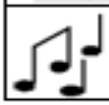
Eigene Erfahrungen:

Anregungen:

Symbole der Spielkarten zum Aufkleben

2



	Entspannung
	Teamwork
	Denkspiel
	Kennenlernen
	Kreativität
	Bewegungsspiel
	Rhythmusgefühl

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Lange, A. & Döhring, V.	Kleine Klassenraumspiele für Zwischendurch	Wiebelsheim	2012	Limpert

Internet

URL	Zugriffszeitpunkt
http://www.kidsvital.de/images/stories/infothek/bewegungsspiele.pdf	12.11.2013

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Titelbild, alle Abbildungen, Arbeitsmaterial 1-2	Marina Kils, Nicole Krojer

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Marina Kils, Nicole Krojer / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz