
























**Sammlung**  
**kontaktloser Spielideen**  
**für Kleingruppen bis**  
**zu 5 Schülerinnen und Schüler**

**für die Zeit während Covid-19**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Legende</b> .....	<b>2</b>
<b>Hygienekonzept</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Aula- und Klassenraumspiele</b> .....	<b>4</b>
1.1 Spielvariationen mit Benutzung von passiven Spielgeräten .....	4
1.1.1 7, 17, blubb   .....	4
1.1.2 Agent und Spion   .....	4
1.1.3 Das Verhör   .....	5
1.1.4 Der Hellseher   .....	6
1.1.5 Kommando Kreisel   .....	7
1.1.6 Ich packe meinen Turnbeutel und nehme mit..   .....	8
1.1.7 nachts im Museum   .....	9
1.2 Spielvariationen mit Benutzung von aktiven Spielgeräten .....	10
1.2.1 Contacto    .....	10
1.2.2 Banko Banko – ein fetziges Würfelspiel   .....	10
1.2.3 4-Gewinn   .....	12

## Legende



= draußen spielbar



= nur für die Turnhalle



= besonderes Material notwendig

Midis	Level 1	1.+2. Klasse
Maxis	Level 2	3.+4. Klasse
Youngsters	Level 3	5.+6. Klasse
Teens	Level 4	7. Klasse

## Hygienekonzept

- Abstand wahren, 1,5 Meter,
- Körperkontakt vermeiden,
- Infektionswege über Hand- Flächenkontakte verhindern,
- Hände vor und nach dem Sport gründlich waschen.

# 1. Aula- und Klassenraumspiele

## 1.1 Spielvariationen mit Benutzung von passiven Spielgeräten

### 1.1.1 7, 17, blubb

**Geeignet für: Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 10 Minuten pro Durchgang

#### **Spielregeln**

##### Beginn

- Die Schüler stehen oder sitzen im Kreis. Einer beginnt von 1 an zu zählen. Der zweite Schüler zwei, der dritte sagt die Zahl drei usw.

##### Ablauf

- Bei allen Zahlen die eine „7“ enthält, oder durch 7 teilbar ist, sagt der Spieler, der an der Reihe ist, anstatt der Zahl das Wort „blubb“. Wenn ein Schüler die falsche Zahl bzw. Blubb zum falschen Zeitpunkt sagt oder vergisst, fliegt er in der Runde raus.
- Gezählt wird ganz normal im Uhrzeigersinn.

##### Ziel/Spielende

- Die letzten beiden übrigen Schüler gewinnen das Spiel
- Lehrer legt eine Begrenzung (Beispiel: 80) fest.

#### **Variationsmöglichkeiten**

- 1) Spiel ist auch mit anderen Zahlen möglich

##### Sonstige Infos zum Spiel

- Natürlich haben Schüler keine Lust auf Mathematik, durch den Wettbewerb aber schulen Schüler ihre Rechenkompetenz unbewusst.

### 1.1.2 Agent und Spion

**Geeignet für: Midis, Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 3-5 Minuten pro Durchgang

#### **Spielregeln**

##### Beginn

- Einer der Teilnehmer (Agent) geht vor die Tür.
- Anderen Teilnehmer bestimmen einen Spion, der später Bewegungen vorgibt, die die restliche Gruppe übernehmen muss.

## Ablauf

- Teilnehmer stellen sich nun in einem Kreis mit genügend Abstand zueinander auf und Gruppenleiter ruft Agent wieder in den Raum, der sich dann in die Mitte des Kreises stellt.
- Agent schließt nun die Augen und Spion gibt seine erste Bewegung vor, die die anderen im Kreis übernehmen.
- Sobald alle die Bewegung ausführen, kann Agent die Augen öffnen und muss nun herausfinden, wer der Spion ist.
- Spion muss nach einer gewissen Zeit (10-20 Sekunden) die Bewegung wechseln, worauf die anderen im Kreis schnell reagieren müssen und die gleiche Bewegung ausführen sollen.  
Ziel/Spielende
- Wenn Agent Spion entdeckt hat, wird Spion zum nächsten Agent und das Spiel beginnt von vorne

## Variationsmöglichkeiten

- 1) Menschenmemory: 2 Teilnehmer spielen gegeneinander Memory. Die weiteren Teilnehmer bilden die Memorykarten als Pärchen und müssen sich jeweils eine Pärchen Bewegung überlegen.
- 2) Weitere Rollen einführen (Phantom ◊steht auch im Kreis und kann einen kompletten Bewegungsstopp als Ablenkung nach dem gleichen Prinzip wie der Spion einleiten).

## **Bonusinformationen**

### Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Agenten Geschichte als Einleitung erzählen, der den Spion entdecken muss, um die Tiere im Kölner Zoo zu retten, etc

### 1.1.3 Das Verhör

**Geeignet für: Midis, Maxis und Youngsters**

**Dauer des Spiels:** ca. 5 Minuten pro Durchgang

### **Spielregeln**

#### Beginn

- Die Kinder sitzen in einer Reihe.
- Ein Kind verlässt den Raum oder die Gruppe so, dass es nicht mitbekommt, was die Gruppe bespricht.

#### Ablauf

- Es gibt zwei Verhör-Durchgänge mit dem gleichen Kommissar/Detektiv

- Die Frage wird am besten von der Spielleitung vorgegeben, um den Schwierigkeitsgrad steuern zu können.
- Die Kinder können in der ersten Runde ihre Antworten geben, der Reihe nach, sobald sie vom Kommissar gefragt werden!
- Der Kommissar verlässt die Gruppe erneut und die Spielleitung legt fest, welche Kinder im zweiten Durchgang lügen.
- Zweiter Durchgang, der Kommissar befragt die Kinder einzeln nacheinander, die ausgewählten Kinder sollten nun eine andere Antwort geben als in Durchgang 1.

#### Ziel/Spielende

- Erst am Ende gibt der/die Kommissar/in seine Vermutungen ab, wer gelogen hat und überführt ist.
- Die Spielleitung löst auf.
- Jedes Kind (das möchte) sollte einmal ermitteln dürfen

#### **Variationsmöglichkeiten**

- 1) viele Kinder → zwei Kommissare ermitteln gemeinsam
- 2) viele Kinder → einfache Fragen, kurze Antworten
- 3) wenige Kinder → Schwierigkeit der Fragen steigern, ausführlichere bzw. mehrere Antworten.

#### **Bonusinformationen**

##### Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Es hat ein Verbrechen (Diebstahl) stattgefunden und es gibt keine Beweise, nur ein paar Leute auf die eine Zeugenbeschreibung passen. Nur ein Verhör, in dem sich jemand verplappert, kann den Fall jetzt noch aufklaren. Hohe Aufmerksamkeit gefordert!!!

##### Sonstige Infos zum Spiel

- Kontrollieren, ob auch nur die Kinder ihre Aussage im zweiten Durchgang ändern, die dazu ausgewählt wurden.
- Jedes Kind sollte und möchte im Normalfall auch einmal seine Aussage ändern dürfen und „der Täter/die Täterin“ sein dürfen.

#### 1.1.4 Der Hellseher

**Geeignet für: Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 5 Minuten pro Durchgang.

#### **Spielregeln**

##### Beginn

- Der Lehrer weiht zwei Schüler in den geheimen Trick ein. Wenn der Effekt größer sein soll, kann er dies tun, bevor er den anderen Schülern das Spiel ankündigt.
- Einer der beiden Eingeweihten verlässt jetzt kurz den Raum.

#### Ablauf

- Die im Raum verbliebenden einigen sich jetzt auf ein Objekt, was der Hellseher erraten muss.
- Der Hellseher wird zurückgeholt. Der andere Schüler fragt ihn jetzt nacheinander „Ist es der Stuhl? Ist es das Heft? Ist es die Tafel?...“
- Der Hellseher verneint so lange, bis der richtige Gegenstand genannt wurde.
- Damit der Hellseher weiß, welcher der richtige ist, wurde vorher ausgemacht, dass sein Partner ihn vor dem richtigen Gegenstand nach einem schwarzen Gegenstand fragt.
- Dadurch weiß der Hellseher immer, welchen Gegenstand sich die SuS ausgesucht haben.

#### Ziel/Spielende

Das kann so lange wiederholt werden, bis jeder erraten hat, welchen Trick der Hellseher anwendet.

#### **Variationsmöglichkeiten**

- 1) Der Schüler der Aufzählt kann eine bestimmte Geste machen, wenn er nach dem richtigen Gegenstand fragt.
- 2) Die Lehrkraft kann sich weitere geheime Zeichen ausdenken, wenn die SuS den ersten Trick erraten haben und noch eine Runde spielen wollen.

#### **Bonusinformationen**

##### Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Die Kinder befinden sich auf einem Rummelplatz und kommen zu einem Hellseher, dessen Trick sie herausfinden wollen.

#### 1.1.5 Kommando Kreisel

**Geeignet für: Midis, Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 10 Minuten pro Durchgang

#### **Spielregeln**

##### Beginn:

- Teilnehmer stehen im Kreis und tippeln auf der Stelle. Spielleiter hat 4 Kommandos (vor, zurück, links, rechts).

##### Ablauf:

- Stufe 1: SL gibt Kommando, TN müssen es laut wiederholen und dann ausführen.
- Stufe 2: SL gibt Kommando, TN müssen es laut wiederholen, aber das Gegenteil ausführen.
- Stufe 3: SL gibt Kommando, TN müssen das Gegenteil wiederholen, aber das ursprüngliche Kommando ausführen.

#### Ziel/Spielende:

- Der KL beendet das Spiel

#### **Variationsmöglichkeiten**

- 1) zusätzliche Kommandos überlegen
- 2) Teamaufgaben, Gruppenaufgaben

#### Sonstige Infos zum Spiel:

- Eignet sich super zum Aufwärmen und ist natürlich auch in größeren Gruppen spielbar.

### 1.1.6 Ich packe meinen Turnbeutel und nehme mit..



**Geeignet für: Midis, Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 10 Minuten pro Durchgang

#### **Spielregeln**

##### Beginn

- Die Gruppe bildet einen (Sitz-) Kreis

##### Ablauf

- Das erste Kind fängt an mit dem Satz: „Ich packe meinen Turnbeutel und nehme mit ...“.  
Anschließend führt es eine Bewegung durch. Bspw.: Sprung in die Luft
- Das nächste Kind in der Reihe macht weiter. „Ich packe meinen Turnbeutel und nehme mit ...“.  
Es wiederholt die Bewegung des ersten Kindes (Sprung) und fügt eine eigene Bewegung hinzu.  
Bspw.: Elefantenrüssel

##### Ziel/Spielende

- Möglichst viele Spielrunden schaffen bzw. den Turnbeutel möglichst voll zu bekommen.

#### **Variationsmöglichkeiten**

- 1) Kein Wettkampfcharakter, kein Ausscheiden. Es wird versucht als Gruppe möglichst weit zu kommen.
- 2) Sollte das Spiel den Kindern zunächst schwerfallen, können die Bewegungen auch von der Gruppe gemeinsam durchgeführt werden.
- 3) Ausgeschiedene Kinder können die Bewegungen nachmachen, um aktiv zu bleiben.

#### **Bonusinformationen**



### Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Stundenleiter fragt nach Bewegungen, die die Kinder gerne mit zur nächsten Sportstunde nehmen wollen.

### Sonstige Infos zum Spiel

- Alle Teilnehmer müssen aufmerksam sein, um keine neue Bewegung zu verpassen.

### 1.1.7 nachts im Museum

**Geeignet für: Midis, Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 10 Minuten pro Durchgang

#### **Spielregeln**

##### Beginn

- Zu Beginn des Spiels wird ein Museumswächter gewählt, welcher zunächst vor die Tür geht.

##### Ablauf

- Die anderen Schüler bewegen sich frei im Klassenraum und überlegen sich mit ihrem Körper eine eigene Statue und erstarren. Aus der Gruppe im Klassenraum wird noch ein Museumsdieb auserkoren. Der ausgewählte Einbrecher stellt auch eine Statue dar, muss aber während des Spiels immer minimal seine eigene Statue ändern, während alle anderen starr bleiben. Ist der Einbrecher erwischt worden, beginnt eine neue Runde.

##### Ziel/Spielende

- Den Einbrecher entlarven. Danach beginnt eine neue Runde.

#### **Variationsmöglichkeiten**

Die Paare im Museum: Ein Schüler verlässt den Klassenraum, die anderen Schüler tun sich in Zweiergruppen zusammen und überlegen sich unterschiedliche Bewegungen oder Geräusche bzw. Körperdarstellungen und verteilen sich dann im Klassenraum. Der ausgewählte Schüler betritt den Klassenraum und muss nun erkennen, welche die Paare im Museum sind. Der Lehrer gibt hierfür ein Zeichen wann die Schüler ihre Bewegung ausführen sollen. Die Aufgabe des Auserwählten ist es, alle Paare aufzudecken.

### Sonstige Infos zum Spiel

- Das Spiel „Nachts im Museum“ ist nicht nur ein großer Spaßfaktor, sondern schult nebenbei auch die Sinneswahrnehmungen, Kreativität, Körperbeherrschungen der Schüler.
- Weiterer positiver Aspekt ist, dass sich die Schüler in verschiedene Rollen versetzen. Rollenspiele sind für die Entwicklung von Kindern von enormer Bedeutung, denn somit

verarbeiten sie teilweise Alltagsprobleme, stärken ihre Ausdrucksfähigkeit, können Ängste abbauen usw.

- Die Variation „Paare im Museum“ schult nebenbei noch die Teamfähigkeit.

## **1.2 Spielvariationen mit Benutzung von aktiven Spielgeräten**

### **1.2.1 Contacto**

**Geeignet für: Midis, Maxis und Youngsters**

**Dauer des Spiels:** ca. 20-30 Minuten pro Durchgang

#### **Benötigte Materialien**

- Normale Gegenstände, wo die Kinder sich verstecken können.

#### **Spielregeln**

- Spieleranzahl: ab 4 Personen
- Alle Kinder bis auf eins suchen sich ein Versteck aus.
- Das eine Kind (nennen wir es Kind A) steht irgendwo im Raum – darf sich aber nicht frei bewegen. Es schließt die Augen und zählt von 20 herunter.
- In der Zeit müssen die Kinder sich verstecken sodass sie nicht von dem Kind A gesehen wird.
- Kind A darf sich nur im Kreis drehen aber keine Schritte machen.
- Kind A kann Namen nennen oder Kleidungsstücke, die diese Kinder anhaben. Daraufhin scheidet das Kind aus.
- Für den Fall, dass das Kind A keine Kinder findet, zählt es erneut laut von 20 herunter. In der Zeit müssen sich alle anderen Kinder ein neues Versteck suchen bzw. Verstecke tauschen mit den anderen Kindern.

#### **Ziel/Spielende**

- Das Spiel endet nach einer bestimmten Zeit oder wenn alle Kinder entdeckt wurden.
- Danach kann das Kind A getauscht werden.

### **1.2.2 Banko Banko – ein fetziges Würfelspiel**

**Geeignet für: Midis, Maxis und Youngsters**

**Dauer des Spiels:** ca. 5-10 Minuten pro Durchgang

#### **Benötigte Materialien**

- pro Würfeltisch ein Würfelbecher mit 3 Würfeln
- pro Spieler einen Zettel, Stift

- eine Glocke, Hupe oder ähnliches

## **Spielregeln**

### Beginn

- Zuerst werden nun die Spieltische durchnummeriert und der letzte Tisch wird zum Haupttisch ernannt. An jedem Spieltisch sitzen vier Spieler, wobei die sich schräg gegenüber sitzenden zusammenspielen. Vor jeder Spielrunde wird am Haupttisch mit einem Würfel die Zahl bestimmt, um die dann gespielt bzw. gewürfelt wird. Der Spielleiter teilt diese Zahl dann allen anderen Spielern mit und läutet mit einer Glocke diese Spielrunde ein.

### Ablauf

- Eine Spielrunde ist beendet, wenn sich am Haupttisch eines der zwei Paare 21 Punkte zusammengewürfelt hat. Dann läutet der Spielleiter die Runde aus. An den normalen Spieltischen gewinnt nun jeweils das Paar mit den meisten Punkten. Gewertet wird folgendermaßen: Angenommen am Haupttisch wird die Zahl 1 per Würfel bestimmt, dann bekommt ein Spieler in dieser Runde für jede gewürfelte 1 Punkte, und zwar:
  - bei 1 x 1 1 Punkt
  - 2 x 1 5 Punkte
  - 3 x 1 21 Punkte – Banko
- Der Würfelbecher wird nach jedem Wurf dem Nebensitzer weitergegeben. Die Paare zählen ihre Punkte zusammen, das Gewinnerpaar rückt nun einen Tisch weiter und sitzt sich dort allerdings gegenüber. D.h. nach jeder Runde ist der bisherige Partner plötzlich Gegenspieler. Das Gewinnerpaar vom Haupttisch bleibt natürlich dort, hier muss das Verlierer Paar an den 1. Tisch weiterwandern, aber auch hier werden die Partner getauscht, so dass die Wahrscheinlichkeit, dass jemand länger als drei Runden am Haupttisch sitzt, relativ gering ist. Vor der nächsten Runde wird jetzt vom neu formierten Haupttisch eine neue Zahl festgelegt etc., etc... Wichtig: Es ist wichtig, dass der Würfelbecher nach jedem Wurf zügig dem Nebenmann weitergegeben wird, damit nicht taktiert wird, und damit möglichst viele Bankos gewürfelt werden.

### Ziel/Spielende

- Jeder Spieler muss sich die Anzahl seiner (nicht die seines jeweiligen Partners) gewürfelten Bankos aufschreiben, denn es gewinnt einerseits derjenige mit den meisten Bankos und natürlich ist auch der Spieler ein Sieger, der die meisten Spielrunden am Haupttisch verbracht hat.

## **Bonusinformationen**

### Sonstige Infos zum Spiel

- Wer ein Banko würfelt, muss diese Tatsache, na klar, den anderen Mitspielern mit einem lauten "Banko" - Ruf mitteilen.
- Ihr könnt den Raum vielleicht als Spielcasino dekorieren bzw. auch selbst etwas vornehm ausrichten.

### 1.2.3 4-Gewinn

**Geeignet für: Midis, Maxis, Youngsters und Teens**

**Dauer des Spiels:** ca. 5 Minuten pro Durchgang

**Benötigte Materialien**

- Tafel, großes 4-Gewinnt Spiel

**Spielregeln**

Beginn:

- Es werden zwei Teams gebildet und bilden zwei Reihen.

Ablauf:

- Ähnlich wie der Wendelstaffellauf.
- Nach einem Startsignal begeben sich die ersten Kinder zum Spielgerät und setzen einen Spielstein ihrer Farbe (oder zur Tafel und zeichnen entweder einen Kreis und Kreuz).
- Danach geht's so schnell wie zurück zum Start. Es wird abgeklatscht und das nächste Kind ist an der Reihe

Ziel/Spielende:

- 4 Symbole in einer Reihe (Diagonal, Senkrecht, Horizontal)

**Variationsmöglichkeiten**

- 1 vs.1; nach jedem Spielstein muss man ein Hütchen um kurven, um dann erneut einen Spielstein zu setzen

Sonstige Infos zum Spiel:

- Es kommt bei dem Spiel weniger auf Schnelligkeit, sondern vielmehr auf Absprachen und Konzentration an.