



Spiele für die Hofpause

gesammelt und aufgeschrieben von:



Entstanden im Projekt "Erste Klasse 2.0"
Grundschule am Akazienwäldchen, Dessau-Roßlau, 2021
gefördert mit Projektmitteln der KKH
durchgeführt von der Visionen leben gGmbH



Alte Oma



Alte Oma ist ein bisschen wie Fangen-Spielen. Einer ist der Fänger. Alle laufen wie eine alte Oma. Auch der Fänger. Er muss die Kinder fangen. Man kann auch andere Arten zu laufen auswählen. Zum Beispiel auf einem Bein oder hüpfen oder rückwärts laufen oder Entengang oder was euch sonst noch einfällt. Wer gefangen wurde, ist der neue Fänger.

ACHTUNG REGELN!

Am besten, ihr spielt mit einem Schiedsrichter.

Achtet aufeinander, damit ihr euch nicht gegenseitig im Weg steht.

Beim Fangen nicht zu sehr an den Sachen ziehen. Sie gehen sonst kaputt.



Ballspiele



Mit einem Ball könnt ihr verschiedene Spiele spielen. Ihr könnt ihn euch zuwerfen. Ihr könnt euch gegenseitig abwerfen. Ihr könnt den Ball gegen die Wand werfen und wieder fangen. Ihr könnt eine Schnur spannen und zwei Mannschaften bilden. Dann werft ihr den Ball über die Schnur und die Mannschaft auf der anderen Seite muss versuchen, dass der Ball nicht auf den Boden fällt. Wenn er doch auf den Boden fällt, bekommt die Mannschaft einen Punkt, die den Ball über die Schnur geworfen hat.

ACHTUNG REGELN!

Wenn ihr mit dem Ball spielt, entscheidet gemeinsam, welches Spiel.

Legt vorher die Regeln fest.

Manchmal hilft es, wenn ihr einen Schiedsrichter habt.



Brennball



Es gibt zwei Mannschaften und ein Spielfeld. Ihr braucht einen Reifen, einen Ball und 6 oder 8 Kegel. Eine Mannschaft steht im Spielfeld. Der Reifen liegt auch dort. Die andere Mannschaft steht draußen. Um das Spielfeld sind die Kegel verteilt. Das erste Kind wirft den Ball ins Feld. Dann rennt es los. Die Kinder im Feld müssen den Ball fangen und in den Reifen werfen. Das Kind, das rennt, muss versuchen, an einem Kegel zu sein bevor der Ball im Reifen landet. Wenn es das schafft, darf es am Kegel stehen bleiben. Wenn es das nicht schafft, muss es wieder zurück zum Start. Dann ist das nächste Kind dran. Es wirft den Ball. Alle Kinder, die schon an Kegeln stehen, dürfen auch rennen, wenn das Kind den Ball geworfen hat. Sie müssen nur wieder an einem Kegel sein bevor der Ball im Reifen landet. Sonst müssen sie zurück zu dem Kegel, wo sie los gelaufen sind. Jedes Kind, das es einmal ums Spielfeld schafft, bringt der Mannschaft einen Punkt. Nach einer Zeit wechseln die Mannschaften - vom Feld nach draußen und von draußen nach drinnen. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.

ACHTUNG REGELN!

Am besten spielt ihr das Spiel mit einem Schiedsrichter.

Wenn die Strecken, die ihr laufen müsst zu lang sind, stellt ihr einfach noch mehr Kegel ums Spielfeld.



Eierlaufen



Für dieses Spiel braucht ihr Löffel und Eier. Die können auch aus Plastik sein. Oder ihr nehmt Tischtennisbälle. Dann malt ihr eine Startlinie auf. Auf der anderen Seite malt ihr eine Ziellinie auf. Zwei Kinder fangen an. Sie nehmen jeder einen Löffel und legen ein Ei oder einen Ball drauf. Ein Kind ruft: "Auf die Plätze, fertig, los!". Dann laufen die beiden Kinder so schnell wie möglich los. Sie halten den Löffel mit dem Ei in der Hand. Das Ei oder der Ball darf nicht runter fallen. Sonst muss das Kind es wieder aufheben und zurück auf den Löffel legen. Erst dann darf es weiter laufen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

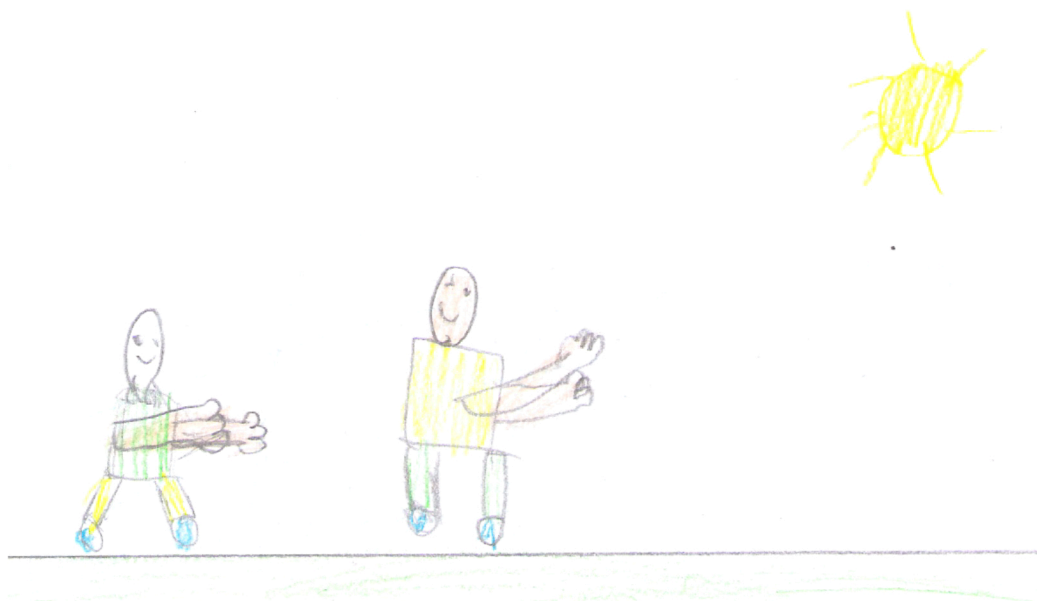
ACHTUNG REGELN!

Wenn mehr als zwei Kinder mitspielen wollen, braucht ihr mehr Löffel und mehr Eier oder Bälle.

Oder ihr lauft nacheinander und schreibt auf, wie lange jeder braucht. Das schnellste Kind von allen hat dann gewonnen.



Fangen



Es können alle Kinder mitspielen, die wollen. Ein Kind ist der Fänger. Die anderen Kinder laufen weg. Sie müssen versuchen, schneller zu sein als der Fänger. Der Fänger läuft los. Er versucht ein Kind zu fangen. Wenn er das geschafft hat, ist dieses Kind der neue Fänger. Das Spiel ist vorbei, wenn ihr keine Lust mehr habt oder die Pause zuende ist.

ACHTUNG REGELN!

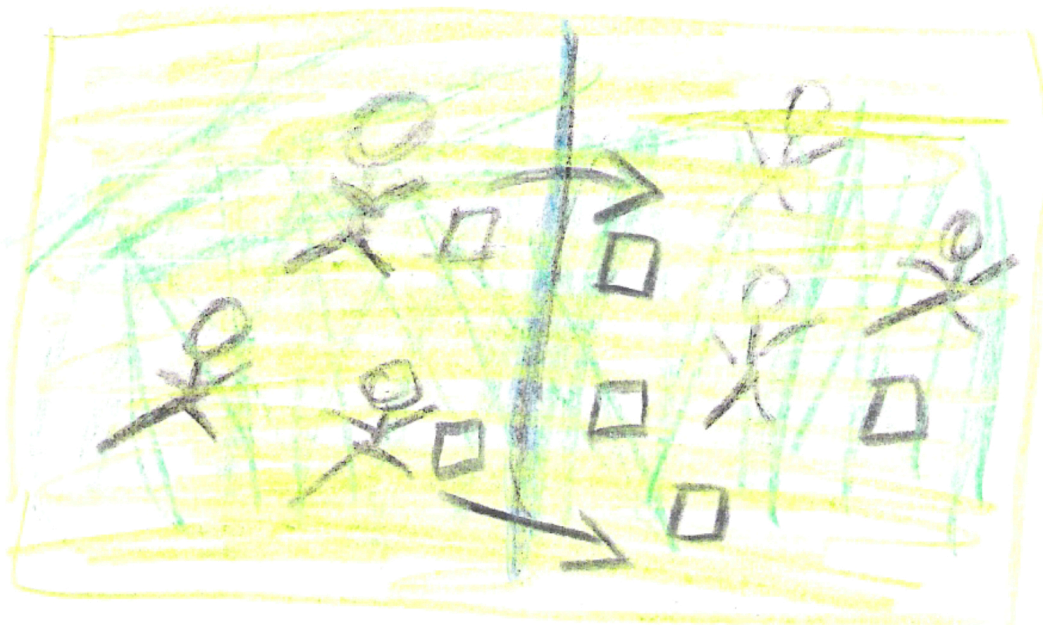
Wenn viele Kinder mitspielen, passt gut auf, dass ihr nicht gegeneinander lauft.

Beim Fangen nicht zu sehr an den Sachen ziehen. Sie können sonst kaputt gehen.

Nicht schubsen, sonst fällt ihr hin.



Feld aufräumen



Ihr braucht zwei Mannschaften und ein Spielfeld. Außerdem braucht ihr Gegenstände, die man werfen kann. Aber es sollen keine Bälle sein. Und es darf nicht weh tun, wenn man ein Kind damit trifft. Zum Beispiel geht es mit Papp-Unteretzern. Jede Mannschaft geht auf eine Seite. Jedes Kind bekommt einen Gegenstand in die Hand. Dann gibt es ein Startsignal. Nun versuchen beide Mannschaften, alle Gegenstände bei der anderen Mannschaft ins Feld zu werfen. Wer zuerst keine Untersetzer mehr hat, hat gewonnen. Wenn es zu lange dauert, alle Gegenstände ins andere Feld zu werfen, könnt ihr auch eine Zeit festlegen. Wenn die Zeit um ist, zählt ihr, wer die wenigsten Gegenstände in seinem Feld hat. Die Mannschaft hat gewonnen.

ACHTUNG REGELN!

Vor dem Start und nach dem Stopp darf kein Gegenstand geworfen werden. Sonst gibt es Strafpunkte.

Ein Schiedsrichter entscheidet, wann das Spiel vorbei ist und wer gewonnen hat.

Der Schiedsrichter gibt auch das Start- und Stopp-Signal.



Feuer, Wasser, Sand und Sturm



Wenn ihr Feuer, Wasser, Sand und Sturm spielt, braucht ihr einen Schiedsrichter. Das Kind muss rufen. Und es muss schauen, wer Fehler macht. Das Kind ruft: "Feuer, Feuer, Feuer,...". Alle Kinder rennen. Wenn das Kind "Wasser" ruft, müssen sich alle auf etwas drauf stellen. Bei "Sturm" müssen sich die Kinder festhalten. Bei Sand müssen sie sich hinlegen. Wer zu langsam ist oder es falsch macht, scheidet aus.

ACHTUNG REGELN!

Der Schiedsrichter entscheidet.

Legt vorher fest, wo man sich festhalten oder drauf stellen darf.

Bei Feuer müsst ihr rennen. Wer stehen bleibt, scheidet aus.



Fingerspiele



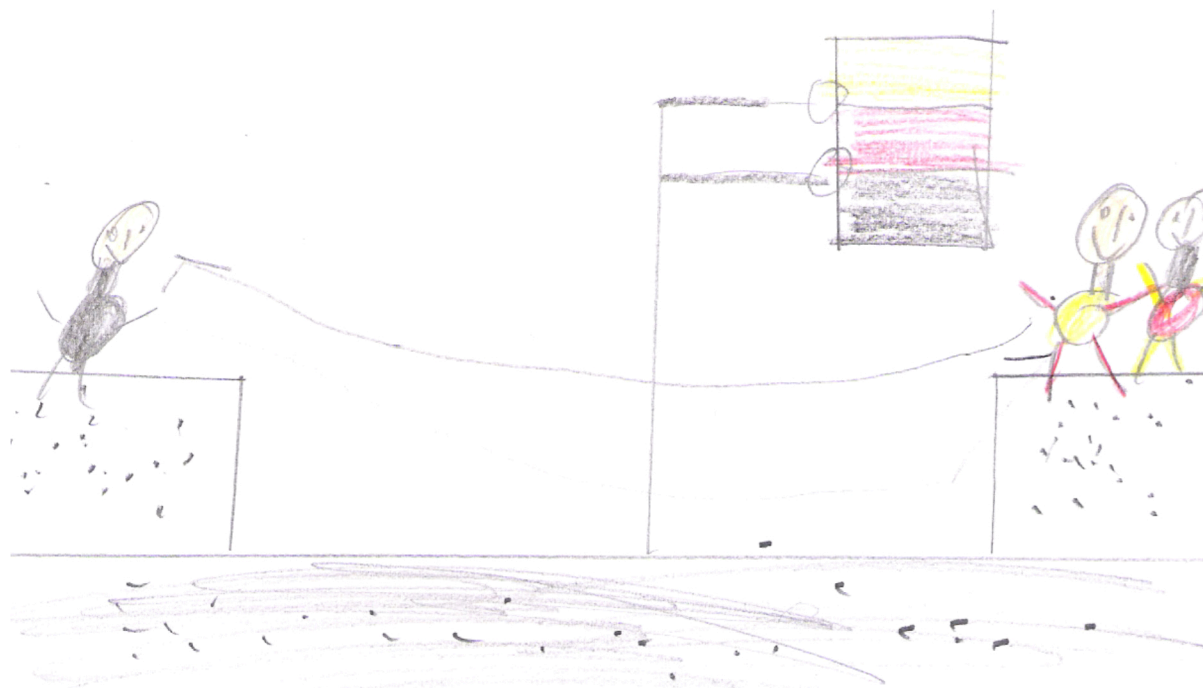
Es gibt verschiedene Arten von Fingerspielen. Bei einem legt ihr die Hand flach hin. Die Finger sind auseinander. So habt ihr kleine Lücken zwischen den Fingern. Dann nehmt ihr einen Stift oder einen Stock. Mit diesem tippt ihr nacheinander in die Lücken. Schön vorsichtig, damit ihr nicht den Finger trefft! Ihr könnt das immer schneller versuchen. Mal vorwärts und mal rückwärts in die Lücken tippen.

Ihr könnt auch Gesichter auf eure Finger malen und Theater damit spielen. Dafür gibt es verschiedene Sprüche. Oder ihr denkt euch selbst etwas aus.

Fünf Männlein sind in den Wald gegangen,
die wollten einen Hasen fangen.
Der erste war so dick wie ein Fass,
der brummte immer:
„Wo ist der Has', wo ist der Has'“ .
Der zweite rief:
„Da ist er ja, da ist er ja !“.
Der dritte, das war der Längste
aber auch der Bängste,
der fing an zu weinen:
„Jch sehe keinen, ich sehe keinen.“
Der vierte rief:
„Das ist mir zu dumm, ich kehr' wieder um.“
Und der Kleinste, wer hätte das gedacht,
der hat den Hasen nach Hause gebracht,
da haben alle Leute gelacht
ha, ha, ha, ha, ha !



Fischer, Fischer, welche Fahne weht



Es gibt einen Fischer. Er steht auf einer Seite. Alle anderen Kinder stehen auf der anderen Seite. Die Kinder rufen: "Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?". Der Fischer muss eine Fahne oder eine Farbe rufen. Alle Kinder, die diese Farbe in ihrer Kleidung haben, müssen los rennen. Sie sollen auf die andere Seite kommen. Der Fischer muss versuchen, sie zu fangen. Die Kinder, die er fängt, scheiden aus. Alle Kinder, die die Farbe nicht in ihrer Kleidung haben, können ganz langsam auf die andere Seite laufen. Sie dürfen nicht gefangen werden. Ihr könnt das Spiel auch so spielen, dass die Kinder, die gefangen wurden, mit zum Fischer auf die Seite gehen. Dann dürfen sie mit ihm fangen.

ACHTUNG REGELN!

Am besten spielt ihr das Spiel mit einem Schiedsrichter.

Beim Fangen nicht zu sehr an den Sachen ziehen. Sie gehen sonst kaputt.

Beim Rennen aufeinander achten, damit niemand hinfällt.



Fußball



Ihr braucht 2 Mannschaften, einen Ball, ein Spielfeld und zwei Tore. In jedem Tor steht ein Torwart. Es wird ausgelost, welche Mannschaft den Ball zuerst bekommt. Dann startet das Spiel. Ihr müsst versuchen, den Ball in das Tor der anderen Mannschaft zu schießen. Aber ihr dürft den Ball nur mit dem Fuß, dem Kopf oder den Beinen berühren. Ihr dürft ihn nicht mit der Hand anfassen. Nur der Torwart darf das. Die Mannschaft, die die meisten Tore schießt, hat gewonnen.

ACHTUNG REGELN!

Ihr braucht auf jeden Fall einen Schiedsrichter.

Der Schiedsrichter entscheidet. Er darf nicht angegriffen werden.

Ihr dürft die Gegenspieler nicht foulen. Ihr dürft ihnen kein Bein stellen. Ihr dürft sie nicht schubsen. Ihr dürft sie nicht festhalten.



Gummihopse



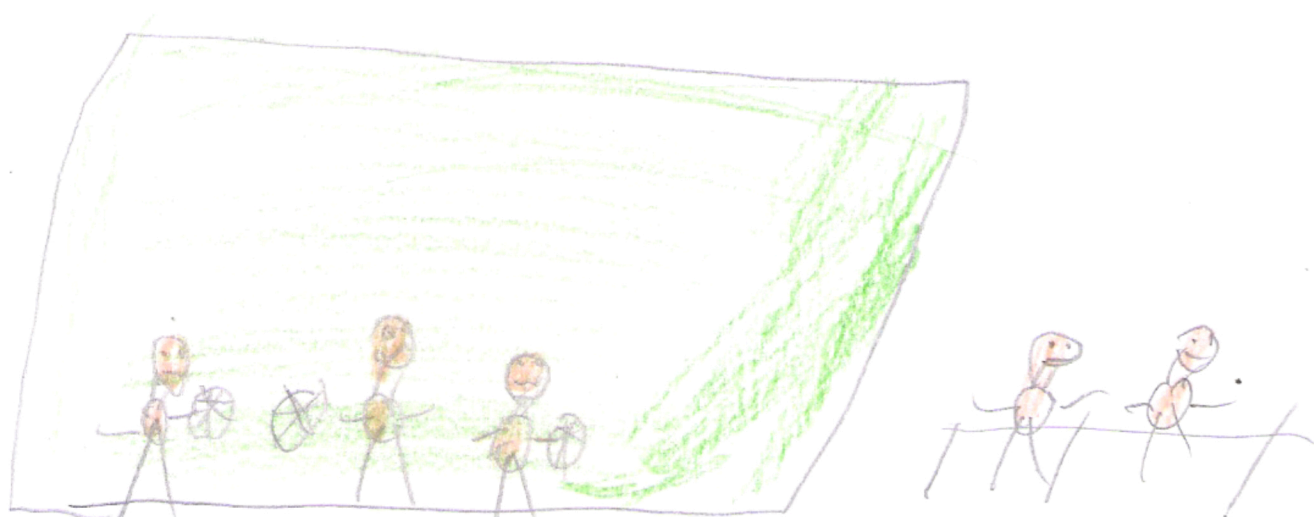
Ihr braucht mindestens drei Spieler und ein Gummiband. Das Gummiband knotet ihr an den Enden zusammen. Dann stellt sich ein Kind auf der einen Seite in das Band. Das andere Kind stellt sich auf die andere Seite. Sie legen sich das Gummiband um die Knöchel am Fuß. Das dritte Kind muss dann über das Seil springen. Mit beiden Füßen, mit einem Fuß, von außen nach innen oder von innen nach außen. Dabei darf es nicht auf das Band springen. Die Kinder können das Gummiband auch um die Wade legen. Dann ist es schwieriger. Oder in die Kniekehlen. Wenn ihr die Füße enger zusammen nehmt, wird das Springen auch schwieriger. Es gibt auch Sprüche, die man beim Springen sagen kann:

Auf einem Gummi Gummi Berg steht ein Gummi Gummi Zwerg kratzt sich am
Gummi Gummi Kopf bindet den Gummi Gummi Zopf trinkt aus dem Gummi
Gummi Krug winkt einem Gummi Gummi Zug beißt von dem Gummi Gummi
Brot wartet aufs Gummi Abendrot

Beim Bäcker hat's gebrannt, brannt, brannt,
da bin ich schnell gerannt, rannt, rannt.
Da kam ein Polizist, zist, zist,
der schrieb mich auf die List, List, List.
Die List fiel in den Dreck, Dreck, Dreck,
da lief ich ganz schnell weg, weg, weg.



Hase und Jäger



Es gibt ein Kind, das der Jäger ist. Das bekommt einen Ball. Alle anderen Kinder sind Hasen. Der Jäger muss mit dem Ball die Hasen abwerfen. Die Hasen dürfen nicht aus dem Spielfeld raus laufen. Wenn der Ball sie getroffen hat, müssen sie sich an den Rand stellen oder setzen. Der Jäger muss so lange werfen bis kein Hase mehr da ist. Dann ist das Spiel zuende. Ein anderes Kind kann dann der Jäger sein.

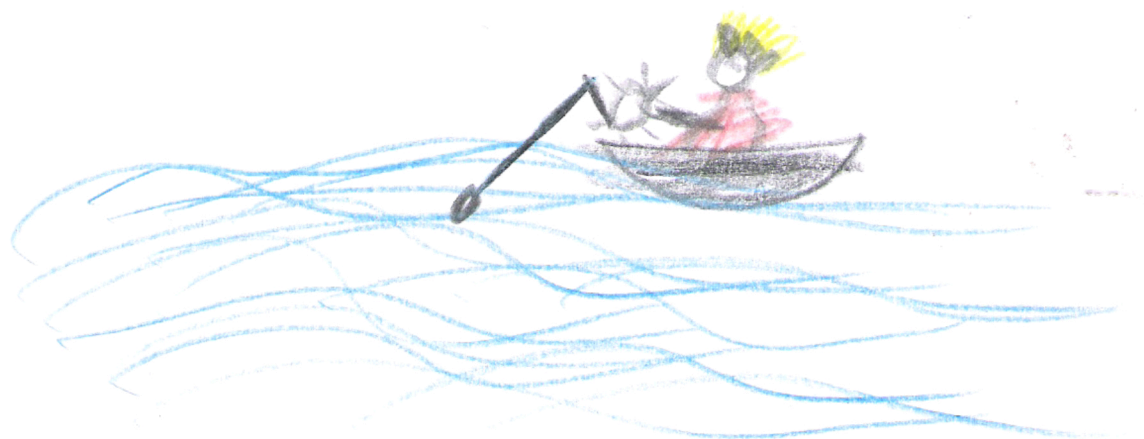
ACHTUNG REGELN!

Den Ball nicht zu hart werfen.

Den Ball nicht gegen den Kopf werfen.



Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?



Ein Kind ist der Fischer. Es steht auf der einen Seite. Die anderen Kinder stehen auf der anderen Seite. Sie rufen: "Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?". Der Fischer antwortet, wie tief es ist. Zum Beispiel: bis zu den Knien, bis zu den Knöcheln, bis zum Hals oder was euch sonst noch einfällt. Die anderen Kinder fragen dann: "Wie kommen wir da rüber?". Der Fischer antwortet:

- schwimmen oder
- rennen oder
- im Entengang oder
- mit Kaffeebohnschritten oder
- auf einem Bein oder
- mit geschlossenen Augen oder was euch sonst noch einfällt.

Die anderen Kinder müssen dann in dieser Art auf die andere Seite kommen. Der Fischer versucht die Kinder zu fangen. Wer gefangen wurde, scheidet aus. Wenn alle auf der anderen Seite sind, geht das Fragen und Antworten wieder von vorn los.



Mit Kreide malen



Nimm dir Kreide, mit der man draußen malen kann. Suche dir auf dem Hof einen Platz, mit einem glatten Boden. Male ein Bild auf die Steine. So wird der Schulhof bunt. Ihr könnt auch zusammen ein großes Bild malen.

ACHTUNG REGELN!

Jeder nimmt nur ein Stück Kreide.

Nur auf dem Boden malen.

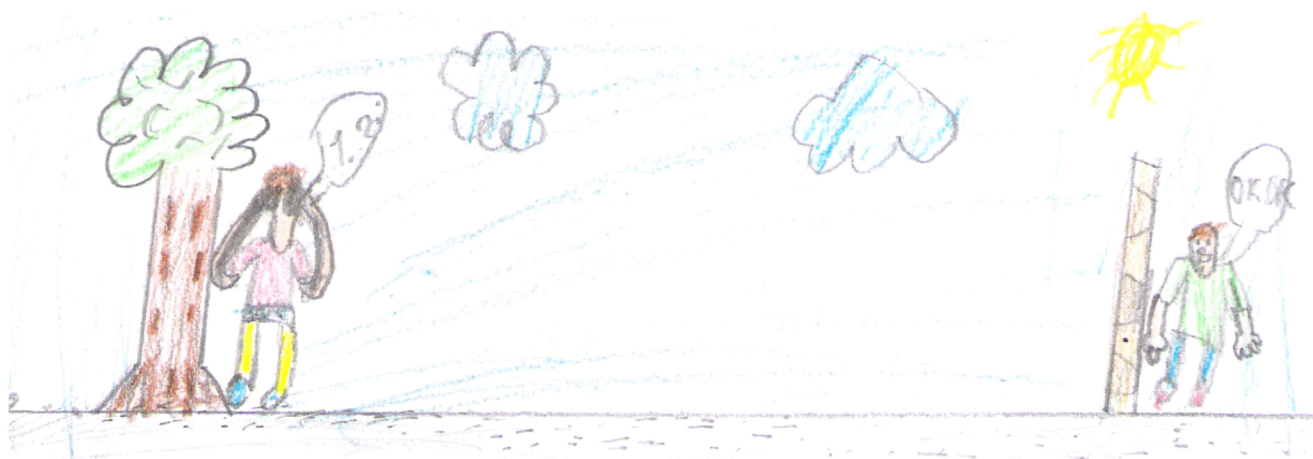
Keine Wände, Menschen oder Gegenstände bemalen.

Vorsichtig sein, damit die Kreide nicht kaputt geht.

Nach der Pause Kreide wieder in die Packung legen.



Renn du Mensch und versteck dich wie blind



Ein Kind macht die Augen zu. Es zählt bis 30. Alle anderen stellen sich irgendwo hin. Sie dürfen sich verstecken, aber nicht zu weit weg vom Sucher. Dann muss der Sucher mit geschlossenen Augen los laufen und nach Kindern tasten. Wenn er ein Kind gefunden hat, muss er raten, welches es ist. Die Augen bleiben dabei zu. Wenn es das richtige Kind ist, muss es zu dem Platz rennen, wo der Sucher gezählt hat. Es ist dann der neue Sucher. Wenn es das falsche Kind ist, muss der Sucher weiter suchen.

ACHTUNG REGELN!

Die Augen vom Sucher müssen zu bleiben.

Der Sucher darf fragen: "Wer bist du?" Das Kind darf aber auch einen falschen Namen sagen oder die Stimme verstellen. Der Sucher muss dann raten, wer es ist.



Seilspringen



Nehmt euch ein Springseil. Stellt euch ungefähr in der Mitte drauf. Dann zieht ihr die Enden nach oben. Da wo eure Achseln sind, sollen eure Hände das Seil halten. Sonst ist es zu lang. Dann könnt ihr über das Seil springen. Vorwärts, rückwärts, auf einem Bein, mit beiden Beinen. Alles, was euch einfällt.

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr auch zwei Seile zusammenknoten. Dann nimmt ein Kind das eine Ende des Seils. Ein anderes Kind nimmt das andere Ende. Sie drehen das Seil und ein drittes Kind muss drüber springen. Wenn es auf das Seil tritt, tauscht ihr.

ACHTUNG REGELN!

Sucht euch einen glatten Untergrund, damit das Seil gut schwingt.

Benutzt das Seil nur zum Springen. Nicht zum Festbinden oder so.

Haltet genug Abstand von anderen Kindern, damit ihr euch mit den Seilen nicht verfangt.



Rennen



Ihr könnt auch einfach über den Schulhof rennen. Ihr könnt joggen, das heißt die ganze Pause rund um den Schulhof laufen. Oder ihr sprintet. Das heißt, ihr rennt so schnell wie ihr könnt. Am besten malt ihr euch dafür eine Startlinie und eine Ziellinie auf.

ACHTUNG REGELN!

Seid vorsichtig, damit ihr niemand umrennt.

Rennt nur dort, wo ihr es dürft und niemand im Weg ist.

Schubst euch nicht und werft euch nicht gegenseitig um.

Seid vorsichtig, dass ihr nirgendwo gegen rennt.



Sackhüpfen

Sackhüpfen



Zum Spielen braucht ihr Säcke. Das können zum Beispiel große Müllsäcke sein. Die reißen nicht so schnell. Am besten stellt ihr noch 2 Kegel hin und malt mit Kreide eine Startlinie. Dann kann es los gehen. Zwei Kinder steigen in einen Sack. Jeder in einen eigenen. Dann stellen sie sich an die Startlinie. Jemand ruft: "Auf die Plätze, fertig, los!". Dann hüpfen die Kinder los. Sie müssen bis zum Kegel hüpfen. Dort drehen sie um und hüpfen zurück. Wer zuerst wieder an der Linie ist, hat gewonnen.

Wenn mehr als zwei Kinder mitmachen wollen, braucht ihr mehr Säcke und Kegel. Oder ihr stoppt die Zeit. Dann schreibt ihr auf, wie schnell jeder war. Am Ende müsst ihr dann schauen, wer am wenigsten Zeit gebraucht hat. Das Kind hat gewonnen.

ACHTUNG REGELN!

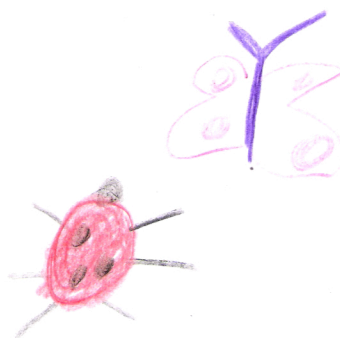
Nicht auf die Strecke laufen.

Wenn jemand im Sack steckt, nicht schubsen.

Nicht zu sehr am Sack ziehen, sonst kann er reißen.



Tiere beobachten



Habt ihr schon mal beobachtet, welche Tiere auf eurem Schulhof sind? Schaut mal ganz genau hin! Was entdeckt ihr? Was machen die Tiere, die ihr findet?

ACHTUNG REGELN!

Die Tiere nicht anfassen.

Die Tiere nicht woanders hintragen.

Nur zuschauen, was sie machen.

Nicht auf die Tiere treten.



Verstecken



Ein Kind ist der Sucher. Alle anderen Kinder müssen sich verstecken. Der Sucher zählt bis 20 oder 50 oder 100. Die Kinder suchen sich ein gutes Versteck. Wenn der Sucher fertig gezählt hat, sagt er: "Ich komme!". Dann müssen alle ganz ruhig in ihrem Versteck bleiben. Sie dürfen sich nicht bewegen. Der Sucher sucht die Kinder. Wenn er eins gefunden hat, muss er schnell dahin zurück laufen, wo er gezählt hat. Dann sagt er den Namen des Kindes. Und er sagt, wo es sich versteckt. Wenn der Sucher niemand findet, kann er rufen: "Mäuschen piep einmal!". Dann rufen alle Kinder: "Piep". Danach sind sie wieder leise. Der Sucher sucht weiter. Wenn alle Kinder gefunden sind, ist das Spiel vorbei.

ACHTUNG REGELN!

Wenn der Sucher dich gefunden hat, darfst du nicht verraten, wo die anderen Kinder sind.

Der Sucher muss beim Zählen die Augen zu machen.



Witze erzählen



Kennt ihr Witze oder Zungenbrecher? Hier sind einige Ideen. Aber euch fällt sicher noch viel mehr ein.

Welches Hilfsmittel benutzen Gespenster bei Schulprüfungen? Einen Spukzettel.

Die Mutter fragt Simon: "Warum hast Du Deinen Teddybären denn ins Eisfach gelegt?" Darauf antwortet Simon: "Na weil ich so gerne einen Eisbären hätte!"

Was ist schwarz, weiß und rot? Ein Zebra mit Sonnenbrand.

Zwei Schnecken stehen an einer Straßenkreuzung. Die eine möchte die Straße überqueren, da sagt die andere: "Vorsicht! In zwei Stunden kommt der Bus."

Was essen Autos am liebsten? Parkplätzchen.

Zwei Mäuse treffen im Wald auf einen Elefanten. Sie nehmen all ihren Mut zusammen und sagen: "Los, lass uns kämpfen!" Da sagt der Elefant: "Auf keinen Fall – zwei gegen einen ist unfair!"

Blaukraut bleibt Blaukraut, Brautkleid bleibt Brautkleid.

Fischers Fritze fischte frische Fische, frische Fische fischte Fischers Fritze.



Name des Spiels:

Bild vom Spiel

A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a picture of the game board.

Beschreibung und Spielregeln:

A large, empty rectangular box with a black border, intended for writing a description of the game and its rules.

Entstanden im Projekt "Erste Klasse 2.0 - Abholen | Nachholen | Aufholen"

gefördert mit Projektmitteln der KKH

durchgeführt von:

Visionen leben gGmbH

Jahnallee 71

04177 Leipzig

www.visionenleben-ggmbh.de



Grundschule am Akazienwäldchen
Mariannenstr. 12, 06844 Dessau-Roßlau
(2021)