

LUDO

**SCHNELLE SPIELE
FÜR HELLE KÖPFE**

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Rechenspiele

- Ziffern-Bingo
- Große und kleine Hausnummer
- Figuren nachbauen
- Rechenwürfel
- 1x1 Bingo
- Potztausend
- Schwarze 7
- Memory

Wort- und Buchstabenspiele

- Buchstaben-Bingo
- Buchstaben raten
- Buchstabensalat
- Galgenmännchen
- Wortketten
- G-E-I-S-T
- Teekesselchen

Erzählspiele

- Kettengeschichten
- Nummernschilder Spiel
- Wer – was – wann - wo

Klassiker

- Wer bin ich?
- Berufe raten
- Das wandelnde Lexikon
- Fingerhut-Versteck
- Turmbau zu Babel
- Stadt-Land-Fluss
- Schiffe versenken
- Koffer packen
- Kim-Spiel



EINFÜHRUNG

Ludo - Das lateinische Wort für „ich spiele“ oder der Ablativ von „Ludus“: (durch, mittels) Spiel, Unterricht. Ein Ausdruck für beides. Mit Recht: Kinder lernen beim Spielen. Viele Fähigkeiten, die für das schulische Lernen vorausgesetzt werden, erwerben oder trainieren sie im Spiel. Die Mehrzahl der digitalen Spiele, mit denen viele Kinder und Jugendliche sich nahezu in jedem freien Augenblick die Zeit vertreiben, wird diesem Anspruch allerdings nicht gerecht.

Dieses Büchlein stellt Ihnen alte und neue Spiele vor, die in erster Linie Spaß machen. Gleichzeitig helfen sie Kindern, Kompetenzen zu erwerben, die im Alltag und in der Schule unerlässlich sind.

Was lernt mein Kind beim Spiel?

Nahezu alle Spiele trainieren die Fähigkeit, sich zu konzentrieren, Regeln einzuhalten und mit Erfolg und Niederlagen umzugehen. Diese Fähigkeiten sind ab dem Grundschulalter unverzichtbar. Viele weitere Fähigkeiten werden in einzelnen Spielen verstärkt geschult. Die entsprechenden Hinweise finden sie unter der jeweiligen Spielüberschrift.



Wann ist die beste Zeit zum Spielen?

Immer!

Viele der hier vorgestellten Spiele eignen sich gut zum Einstieg in die Hausaufgaben, da sie die Konzentration und die Motivation aufbauen.

Setzen Sie Spiele auch ein als Belohnung für eine Anstrengung, als kurze Qualitätszeit nach einem langen Arbeitstag, als „Betthupferl“, auf Autofahrten, beim Warten beim Kieferorthopäden oder vor dem Essen im Lokal ... Gerade schnelle Spiele mit wenig Material bringen auf unkomplizierte Weise echte Lernfreude in den Alltag.

Welches Material wird benötigt?

Die Spiele in diesem Heftchen sind bewusst so ausgewählt, dass sie mit sehr wenig Material auskommen. In der Regel genügen Papier und ein Bleistift, gelegentlich kommen Würfel oder eine Sanduhr hinzu.

Die haptische Erfahrung beim Umgang mit Stift und Papier, Uhr und Würfel, trägt bei jungen Kindern zum Lerneffekt bei. In Notfällen können Sie auf elektronische Hilfen zurückgreifen: Nahezu alle Handys haben heutzutage eine Timer-Funktion, Würfel aller Art gibt es als App und eine Rechen- oder Notizfunktion ebenso. So ersetzt Ihr Handy auf Reisen Würfel, Stoppuhr und auch die Punkteliste.

Variationen und Neuerfindungen

Alle hier vorgestellten Spielanleitungen verstehen wir als Anregungen. So wie beschrieben haben wir sie kennen gelernt oder bereits mit Spaß eingesetzt. Trotzdem muss jedes Spiel zur Situation und zu den Spielern passen und sich nach vorhandenem Material richten. Nehmen Sie alle nötigen Änderungen und Anpassungen vor. Erlaubt ist alles, was Spaß macht.

Vorbereitungen

Manche Spiele erfordern als Vorbereitung das Anfertigen einer Zeichnung, z.B. eines Rasters, oder das Aufschreiben von Begriffen. Kürzen Sie die Vorbereitungen nicht unnötig durch die Verwendung von Vordrucken ab und lassen Sie die Kinder selbst schreiben und zeichnen. Das saubere Zeichnen von Kästchen oder Rastern, das Eintragen von leserlichen Buchstaben und Zahlen, das korrekte Aufschreiben von Lösungsworten selbst sind wichtige Trainingsaufgaben. Hier geschieht ganz nebenbei, was als Hausaufgabe mitunter Tränen kostet.

RECHENSPIELE

Ziffern-Bingo

- Trainiert:** Schreibweise von Zahlen, Zehnersystem.
- Spieler:** 2 bis 6.
- Alter:** ab Vorschule.
- Material:** Für jeden Spieler ein Blatt Papier und einen Stift.
- Vorbereitung:** Der Spielleiter notiert verdeckt mindestens 9 zweistellige Zahlen auf einem Zettel. Während dieser Zeit zeichnet jeder der anderen Spieler auf sein Blatt eine Tabelle mit 3 x 3 Kästchen. In jedes Kästchen schreibt er eine Ziffer seiner Wahl. Es dürfen Ziffern mehrmals vorkommen.

Bsp:

1	2	3
2	5	7
3	7	8

Anleitung:

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler anwesend sind, jeder ist reihum Spielleiter.

Der Spielleiter ruft nun die erste Zahl von seiner Liste aus. Jeder Spieler, der in einem Kästchen eine Ziffer hat, die in dieser Zahl vorkommt, darf das Kästchen ausstreichen (oder die zweistellige Zahl hineinschreiben). Trifft das auf mehrere Kästchen zu, darf der Spieler nur ein einziges Kästchen ausstreichen.

Dann ruft der Spielleiter die nächste Zahl aus. Wer zuerst drei Kästchen in einer Reihe, in einer Spalte oder in einer Diagonalen ausgestrichen hat, ruft BINGO!. Wenn alle Zahlen auf der Liste des Spielleiters aufgebraucht sind, gewinnt derjenige, der am häufigsten „BINGO“ hatte.

Varianten:

Mit einstelligen oder dreistelligen Zahlen spielen.

Teiler-Bingo (ab Klasse 6):

Die Spieler dürfen eine Zahl ausstreichen, die die Zahl des Spielleiters teilt.

Bsp. Der Spielleiter nennt 21. 21 ist durch 1, durch 3 und durch 7 teilbar. Der Spieler im Beispiel kann also das Kästchen mit der 1 oder das mit der 3 oder das mit der 7 ausstreichen.

Große und kleine Hausnummer

- Trainiert:** Kopfrechnen, Gefühl für Zahlen und Ordnungen.
- Spieler:** 2 bis 4.
- Alter:** Ab 2. Klasse.
- Material:** 1 Würfel (1-6)
Papier und Stift für jeden Spieler, ein Blatt für die Punkte.
- Vorbereitung:** Jeder Spieler zeichnet zwei Mal drei Kästchen auf sein Papier:

--	--	--

*Kleine
Hausnummer*

--	--	--

*Große
Hausnummer*

Anleitung:

Der erste Spieler würfelt. Bei jedem Wurf tragen alle die gewürfelte Zahl in eines der 6 Felder ein. Dabei müssen sie die Kästchen so auswählen, dass links eine möglichst kleine dreistellige Zahl und rechts eine möglichst große Zahl entsteht. Der gesamte Vorgang wird noch 5 Mal wiederholt, dann sind alle 6 Kästchen ausgefüllt und die Runde wird gewertet.

Die Spieler mit der jeweils kleinsten und größten Zahl erhalten einen Punkt.

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler anwesend sind, jeder darf in einer Runde würfeln. Nach jeder Runde werden die Punkte aufgeschrieben und am Schluss zusammengerechnet.

Variante:

Natürlich kann man nur „Kleine Hausnummer“ oder nur „Große Hausnummer“ spielen.

Figuren nachbauen

Trainiert:	Räumliches Vorstellungsvermögen, Beobachtung, Konzentration.
Spieler:	2.
Alter:	Ab Vorschule.
Material:	2 Gleiche Sätze aus mindestens 4 Würfeln, Legosteinen, Bierdeckel oder anderen Gegenständen (Gabeln, Stifte...).

Anleitung:

Der erste Spieler ordnet die Hälfte der Gegenstände zu einem Turm oder einem anderen geometrischen Gebilde.

Der andere Spieler muss mit seinen Gegenständen diese Konstruktion ganz genau nachbauen.

Rechenwürfel

Trainiert:	Kopfrechnen, Schnelligkeit.
Spieler:	2 bis 6.
Alter:	Ab 2. Klasse.
Material:	2 Zahlenwürfel, für Varianten einen Rechenarten-Würfel, Timer oder Sanduhr 2 Min, Papier und Stift für Strichlisten und Punkte, eventuell eine 1x1 Tabelle zur Kontrolle.

Anleitung:

Die Spieler sitzen im Kreis, es werden mindestens 2 Runden gespielt.

Die Aufgaben für die Runde werden verteilt: Jeweils ein Spieler würfelt, einer kontrolliert die Zeit, einer prüft die Ergebnisse und führt die Strichliste für richtige Rechenergebnisse.

Der erste Spieler erhält 2 Minuten Zeit. In dieser Zeit wirft er beide Würfel, nennt laut die Rechenaufgabe und das Ergebnis. Wenn das Ergebnis richtig ist, erhält er sofort einen Strich auf der Strichliste und darf sofort weiterwürfeln, so lange bis seine Zeit um ist. Er muss versuchen, so schnell wie möglich zu würfeln und zu rechnen, damit er in den 2 Minuten viele Striche sammelt. Die Gesamtzahl der Striche aus diesen 2 Minuten wird als Punktestand notiert.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer nach 2 oder mehr Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Varianten:

Statt 1x1 kann + oder – gerechnet werden.

Es kann ein Rechenarten-Würfel mitgeworfen werden, so dass verschiedene Rechenarten geübt werden.

Alters- und Leistungsunterschiede einzelner Spieler können durch kürzere oder längere Zeit ausgeglichen werden.

Es können unterschiedliche Würfel verwendet werden.

Lerneffekt:

Da wir umso besser lernen, je mehr Sinne beteiligt sind, und die Schüler jede einzelne Rechenaufgabe isoliert können müssen, ist es wichtig, dass die gesamte Aufgabe ausgesprochen wird und nicht nur das Ergebnis: Der Spieler erhält seinen Strich nur, wenn er laut z.B. „2 mal 4 ist gleich 8“ gesagt hat.

1 x 1 Bingo

Trainiert: 1 x 1, bei Varianten: Zahlenraum bis 100 (je nach Würfel).

Spieler: 2 bis 6, bei Varianten deutlich mehr.

Alter: Ab 2. Klasse.

Material: Für jeden ein Blatt Papier und einen Stift, 2 Würfel (gut ist: ein Würfel von 1 bis 10 und ein Würfel von 10 bis 100).

Vorbereitung: Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt eine Tabelle mit 3 x 3 Kästchen. Für jede Spalte wählt er sich eine Zahlenreihe aus dem 1x1 aus.

3	4	7

Anleitung:

Reihum wird gewürfelt. Wer gewürfelt hat, addiert die Augen oder Zahlen beider Würfel. Wenn die Zahl in eine seiner Reihen passt, darf er sie in seiner Tabelle eintragen. Jede Zahl darf nur ein Mal eingetragen werden, bei Primzahlen darf noch einmal gewürfelt werden.

Wer zuerst eine Spalte, eine Zeile oder eine Diagonale seiner Tabelle voll hat, ruft BINGO! Wenn ein Spieler alle Felder ausgefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Gewinner ist der Spieler mit den meisten „BINGO“.

Variante 1:

Das Ergebnis der Würfel wird laut ausgerufen und jeder darf es eintragen, wenn es zu seiner Tabelle passt. Es darf nur so lange geschrieben werden, bis der nächste Spieler gewürfelt hat.

Variante 2:

Die Spalten müssen von oben nach unten mit steigenden Zahlen gefüllt werden.

3	4	7
6	8	7
18	32	14
33	36	21

$$6 < 18 < 33,$$

$$8 < 32 < 36$$

USW.

Variante 3:

Zusätzlich müssen die Zeilen von links nach rechts mit steigenden Zahlen gefüllt werden.

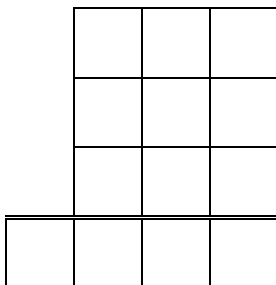
3	4	7
6	8	7
18	32	14
33	36	21

14 und 21 sind hier nicht mehr zulässig. Die kleinste Zahl der 7er Reihe, die in der zweiten Zeile möglich wäre ist 35, in der dritten Zeile 40.

Die Varianten 2 und 3 erfordern schon etwas Übung und einen Überblick über den Zahlenraum. Sie eignen sich als extra Herausforderung für die „Starken“, wenn Schüler sehr unterschiedlicher Leistungsstufen gegeneinander antreten und auf Zeit spielen.

Potztausend

- Trainiert:** Kopfrechnen, Gefühl für das Größenverhältnis von Zahlen, Addieren großer Zahlen.
- Spieler:** 2 bis 6.
- Alter:** Ab 4. Klasse.
- Material:** Pro Spieler ein Blatt Papier und ein Stift
1 gewöhnlicher 6er-Würfel.
- Vorbereitung:** Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt Kästchen wie folgt:



Anleitung:

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler anwesend sind. In jeder Runde würfelt ein anderer Spieler.

Runde: Es wird gewürfelt. Alle Spieler tragen sofort die Augenzahl auf ihrem Blatt in eines der 9 Kästchen oberhalb des Doppelstrichs ein. Danach wird wieder gewürfelt. Insgesamt 9 Durchgänge, bis alle oberen Kästchen ausgefüllt sind.

Jetzt werden die Zahlen so addiert, als handle es sich um drei untereinander stehende dreistellige Zahlen.

Die Höchste Zahl gewinnt. Dabei darf aber 999 nicht überschritten werden. Wer also im unteren linken Kästchen etwas stehen hat, hat automatisch verloren. Der oder die Gewinner der Runde erhalten einen Punkt (manchmal haben mehrere Spieler das gleiche Ergebnis).

In der nächsten Runde würfelt der nächste Spieler. Am Ende des Spiels werden die Punkte zusammengezählt.

Beispiel:

	3	4	1
	4	2	2
+	1	6	3
	9	2	6

Gewinner

	4	6	2
	4	3	2
+	1	3	1
	1	0	2

ausgeschieden

	3	1	3
	4	2	4
+	1	2	6
	8	6	3



Schwarze 7

Trainiert: 7er Reihe, Aufmerksamkeit, Zuhören.

Spieler: 4 bis 12.

Alter: Ab 3. Klasse.

Material: Keines.

Anleitung:

Die Spieler sitzen im Kreis und zählen zügig von 1 bis 77 hoch. Der erste Spieler sagt „1“, der nächste „2“, der nächste „3“ und so fort.

Kommt eine Zahl, die die Ziffer 7 enthält oder durch 7 teilbar ist, muss der betreffende Spieler jedoch statt der Zahl „Schwarze 7“ sagen. Vertut sich ein Spieler oder denkt zu lange nach, muss er ausscheiden. Wer zuletzt übrig ist, hat gewonnen.

Es hört sich also an, wie folgt: 1,2,3,4,5,6, schwarze 7, 8,9,10,11,12,13, schwarze 7,15,16, schwarze 7,18,..

Varianten:

Die 7er-Reihe ist für viele besonders schwierig, was möglicherweise zu diesem alten Schülerspiel geführt hat. Natürlich kann man mit anderen Zahlenreihen oder mit Primzahlen, Quadratzahlen etc. ähnliche Spiele erfinden.

Memory


- Trainiert: Je nach Karten unterschiedliche mathematische Fähigkeiten, Konzentration, Gedächtnis.
- Spieler: 2 bis 4.
- Alter: Ab Vorschulalter.
- Material: 10 bis 20 selbst erstellte Kartenpärchen aus Papier oder Karteikarten.

Anleitung:

Beim klassischen Memory liegen die Karten verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder Spieler deckt jeweils 2 Karten auf. Wenn er ein Pärchen aufgedeckt hat, darf er es behalten und nochmals 2 Karten aufdecken. Dann werden alle Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist dran.

Beim Anfänger Memory deckt jeder reihum eine Karte auf. Die Karten bleiben offen liegen. Passt die neue Karte zu einer bereits offenen Karte, darf der Spieler das Pärchen nehmen.

Beispiele für Karten:

Zahlen	4	
1 x 1	2 x 6	12
Größen umrechnen	5 l	5000 ml
Formeln	<input type="text"/> U =	2a + 2b

**BUCHSTABEN–
UND
WORTSPIELE**

Buchstaben-Bingo

- Trainiert:** Lesen, Buchstaben, Schreiben.
- Spieler:** 2 bis 10.
- Alter:** Ab 1. Klasse.
- Material:** Je Spieler ein Blatt Papier und ein Stift
bei jungen Schülern eine Tafel.
- Vorbereitung:** Der Spielleiter notiert verdeckt
mindestens 9 Wörter, die die Spieler
kennen, auf einem Zettel.
Während dieser Zeit zeichnet jeder der
Spieler eine Tabelle mit 3 x 3 Feldern auf
sein Blatt. In jedes Kästchen schreibt er
oben einen Buchstaben seiner Wahl. Es
dürfen Buchstaben mehrmals vorkommen.

Bsp:

a	k Koch	m
o	b Bär	e
a	l lesen	n

Anleitung:

Der Spielleiter ruft nun das erste Wort von seiner Liste aus oder schreibt es auf die Tafel. Jeder Spieler, der in einem Kästchen einen Buchstaben hat, mit dem das Wort beginnt, schreibt das Wort in dieses Kästchen. Jedes Wort darf nur ein Mal eingetragen werden.

Sind drei Kästchen in einer Spalte, einer Zeile oder einer Diagonalen der Tabelle ausgefüllt, ruft der Spieler „BINGO“. Wenn ein Spieler alle Kästchen ausgefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der Spieler mit den meisten „BINGO“.

Varianten:

Der Buchstabe kommt in dem Wort vor. Entgegen möglicher Erwartungen, ist dies für viele Kinder anfangs die schwierigere Variante. Es hat sich bewährt, bei dieser Variante mit einem Zeitlimit zu spielen.

Zum Spielen Vokabeln oder Fachbegriffe einer Lektion verwenden.

Lerneffekt:

Es ist sinnvoll, die Groß- und Kleinschreibung bei diesem Spiel zu beachten, damit die Kinder sich das Wortbild von Anfang an richtig einprägen.

Buchstaben raten

Trainiert:	Buchstaben, Silben (Vorstufe zum Lesen) Bewegungsabläufe beim Schreiben, Konzentration.
Spieler:	2, bei manchen Varianten auch mehr.
Alter:	Vorschulalter.
Material:	Keines.

Anleitung:

Ein Kind liegt auf dem Bauch, das andere zeichnet ihm mit dem Finger einen Buchstaben auf den Rücken, den es erraten muss. Wenn es richtig geraten hat, wird gewechselt.

Varianten:

Die Buchstaben können auf die Handfläche oder ganz groß in die Luft gemalt werden, es können Silben und ganze Wörter geschrieben werden, zum Beispiel schwierige Lernwörter oder Vokabeln...

Eine Möglichkeit ist auch, dass ein Kind die Augen schließt und ein anderes seine Hand führt.

Eine lustige Variante für mehrere Kinder ist es, Wörter oder ganze Sätze blind auf ein Blatt zu schreiben und sie dann gegenseitig zu entziffern.

Buchstabensalat

Trainiert:	Wortschatz, Kreativität, Stressbewältigung, Rechtschreibung.
Spieler:	2 bis 8.
Alter:	Ab 3. Klasse.
Material:	Für jeden ein Blatt Papier und einen Stift, ein Blatt für die Wertungen, eine Tafel und Kreide oder ein Blatt, das alle während des Spiels sehen können, Timer oder Sanduhr 2 Minuten.

Anleitung

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler anwesend sind. Je Runde ist ein Spieler Spielleiter.

Der Spielleiter malt auf die Tafel eine große Schale. Er hat sich ein Wort ausgedacht und schreibt die Buchstaben durcheinander in die Schale.

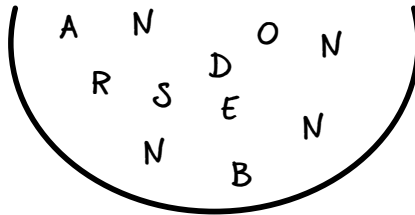
Danach läuft die Zeit: Jeder Spieler bildet für sich aus den Buchstaben Wörter und schreibt sie zügig auf sein Blatt.

Für jedes Wort dürfen alle Buchstaben neu verwendet werden. Jeder Buchstabe darf nur so oft verwendet werden, wie er an der Tafel steht. Es sind nur deutsche Wörter erlaubt, jedes Wort darf nur in einer Form verwendet werden aber alle korrekten Formen sind zulässig. Namen sind nicht erlaubt, Abkürzungen nur nach Absprache.

Nach Ablauf der Zeit werden die Wörter verglichen.

Wertung: Jedes erlaubte und korrekt geschriebene Wort, das sonst keiner der anderen Spieler hat, gibt einen Punkt. Wer alle Buchstaben in einem Wort verarbeitet hat oder das Wort des Spielleiters erraten hat, erhält 5 Extrapunkte.

Beispiel (Sonnenbrand):



<i>Rad</i>
<i>Rand</i>
<i>Nase</i>
<i>Raben</i>
<i>Narbe</i>
<i>Boden</i>
<i>Rosen</i>
<i>sondern</i>
5

<i>Rasen</i>
<i>Nase</i>
<i>Dosen</i>
<i>Boden</i>
<i>denn</i>
<i>nenne</i>
<i>Nonne</i>
4

<i>Norden</i>
<i>denn</i>
<i>Boden</i>
<i>Rand</i>
<i>Brand</i>
<i>Sonne</i>
<i>Donner</i>
<i>Sonnenbrand</i>
5 + 5 = 10

Variationen:

Fremdsprachen, Themen vorgeben, Wortarten vorgeben.

Galgenmännchen

Trainiert:	Wortschatz, Vokabeln, Geduld (Warten, bis man dran ist), Rechtschreibung.
Spieler:	2 bis 6.
Alter:	Ab 3. Klasse.
Material:	Ein Blatt mit Stift oder eine Tafel und Kreide.

Anleitung:

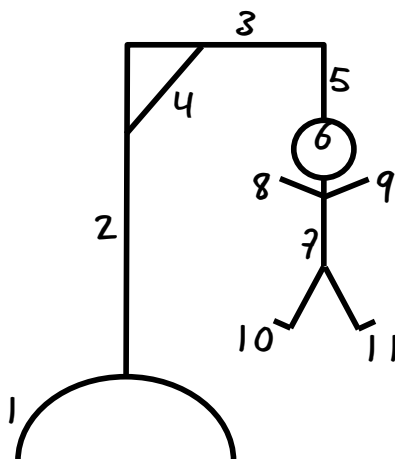
Ein Spieler beginnt mit der Auswahl eines Begriffs und ist für diese Runde Spielleiter. Er schreibt für jeden Buchstaben einen waagerechten Strich (als Platzhalter) an die Tafel.

Die anderen Spieler raten reihum Buchstaben des Alphabets. Wenn ein Buchstabe in dem Wort vorkommt, trägt der Spielleiter es an den richtigen Stellen über den Strichen ein und der Spieler darf weiter raten, bis er einen Buchstaben nennt, der nicht in dem Wort vorkommt.

Dann fügt der Spielleiter dem Galgenmännchen einen Strich hinzu, schreibt den Buchstaben darunter und der nächste Spieler ist mit Raten an der Reihe.

Wer das Wort auflöst, darf das nächste Wort aussuchen. Wer das Wort durch Raten falsch auflöst, darf in der Runde nicht mehr weiter mitspielen. Wer reinruft, muss eine Runde aussetzen.

So entsteht Strich für Strich das „Galgenmännchen“:



Varianten:

Wörter in Fremdsprachen, Vokabeln der letzten Lektion.

Lerneffekt:

Wenn das Spiel in der Gruppe gespielt wird, tritt immer wieder die Situation auf, dass einem Spieler die Lösung einfällt, der nicht an der Reihe ist. In solchen Fällen erweist sich das Spiel als hervorragendes Training für Disziplin und regelkonformes Verhalten.

Wortketten

Trainiert: Wortschatz, Schlagfertigkeit.

Spieler: 4 bis 20.

Alter: Ab Vorschulalter.

Material: Keines.

Anleitung:

Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste Spieler nennt ein Doppelwort. Der Zweite bildet mit dem hinteren der beiden Wörter ein neues Doppelwort, das damit beginnt usw.

Die Spieler entscheiden gemeinsam, ob ein Wort gilt oder nicht (Über „Torpfofen“ gibt es keinen Streit, aber „Tortür“ wirft schon Diskussionen auf) oder es wird ein Wörterbuch bereit gelegt. Jedes Wort darf im Spiel nur ein Mal vorkommen.

Das Spiel endet, wenn alle genug haben.

Varianten:

Der letzte Buchstabe eines Wortes ist der erste des nächsten Wortes. In diesem Fall ist es sinnvoll, man grenzt die Wörter ein, z.B. nur Tiere, nur Adjektive etc.

Es wird eine Geschichte erzählt, in der das nächste Wort mit dem letzten Buchstaben des vorangegangenen Wortes beginnt.

Verschiedene Varianten eignen sich unterschiedlich gut für verschiedene Sprachen. Einfach ausprobieren!

G-E-I-S-T

Trainiert: Wortschatz, Disziplin, Konzentration,
Gedächtnis.

Spieler: 4 bis 10.

Alter: Ab Klasse 2.

Material: Keines.

Anleitung:

Die Spieler sitzen im Kreis. Für das gesamte Spiel ist es wichtig, die Wörter nie auszusprechen sondern jeweils nur einen Buchstaben. Der erste Spieler nennt den ersten Buchstaben eines Wortes, an das er denkt. Der zweite Spieler nennt den zweiten Buchstaben eines Wortes, das mit diesen zwei Buchstaben beginnt. Der dritte Spieler hat nun bereits die beiden ersten Buchstaben vorgegeben und nennt den dritten Buchstaben eines Wortes.

Wenn ein Spieler der Meinung ist, sein Vorgänger habe geblufft, weil er kein Wort kennt, das mit dieser Buchstabenfolge beginnt, sagt er „Geist“. Der vorangegangene Spieler muss nun sein Wort nennen.

Wenn er ein Wort hat, scheidet der Spieler aus, der „Geist“ gesagt hat. Wenn er kein Wort nennen kann, scheidet er selber aus.

Das Spiel beginnt von vorne, der Spieler in der Runde, der als nächster dran gewesen wäre, startet mit einem neuen Buchstaben.



Sieger ist der Spieler, der zuletzt übrig bleibt.

Wenn die Wörter sehr lang werden, entscheiden die Spieler, was sie noch durchgehen lassen.

Variante:

Damit es für die ausgeschiedenen Spieler nicht langweilig wird, kann man auch Strafpunkte verteilen.

Super Training in Fremdsprachen.



Teekesselchen

Trainiert: Wortschatz, präzise Ausdrucksweise, Sprachbeherrschung.

Spieler: 4 bis 12.

Alter: Ab Vorschulalter.

Material: Keines.

Anleitung:

Jeweils zwei Spieler spielen gegen die anderen. Sie denken sich ein Wort aus, das zwei unterschiedliche Bedeutungen hat. Jeder der beiden Spieler entscheidet sich für eine dieser Bedeutungen.

Gemeinsam treten sie vor die anderen Spieler und geben abwechselnd kurze Information preis. Sie beginnen jeweils mit: „Mein Teekesselchen...“.

Wenn ein Spieler das Wort errät, darf er sich einen Partner suchen und mit diesem ein neues Teekesselchen auswählen.

Beispiel: Teekesselchen „Bank“.

Erster Spieler: „Mein Teekesselchen ist meistens in einem großen Haus“.

Zweiter Spieler: „Mein Teekesselchen steht manchmal vor einem Haus“.

Erster Spieler: „In mein Teekesselchen kann man hineingehen“ usw.

ERZÄHLSPIELE

Kettengeschichten

- Trainieren: Zuhören, Fantasie, schnelles Denken, Wortschatz, Ausdrucksfähigkeit.
- Spieler: 4 bis 10.
- Alter: Ab Grundschulalter.
- Material: Keines, eventuell ein Gegenstand, der gut in der Hand liegt.

Anleitung:

Die Spieler erfinden gemeinsam eine Geschichte. Jeder Spieler sagt genau einen Satz, der nächste fährt fort.

Bei jungen Kindern hilft es, wenn sie einen Gegenstand in der Hand halten, so lange sie an der Reihe sind. Zum einen reduziert das die Nervosität, zum anderen dient es als Signal, wer reden darf und wer schweigen muss.

Varianten:

Jeder Spieler sagt nur ein Wort.

Jedes Wort muss mit dem jeweils nächsten Buchstaben im Alphabet beginnen.

Alle Wörter müssen mit dem gleichen Buchstaben beginnen.

Fremdsprachen.



Nummernschilder Spiel

Trainiert:	Wortschatz, Schlagfertigkeit, Sprachgefühl, Ausdrucksfähigkeit.
Spieler:	1 bis 4.
Alter:	Ab Vorschulalter.
Material:	Unterwegs: die Nummernschilder der überholenden oder überholten Autos. Alternativen: Namen der Mitspieler, gezogene oder geratene Buchstaben, Buchstaben von zufällig ausgewählten Wörtern aus einem Buch o.ä.

Anleitung:

Aus den Buchstaben des Nummernschildes oder des gewählten Wortes bilden die Mitspieler möglichst schnell Sätze, so dass jedes Wort mit dem jeweils nächsten Buchstaben beginnt.

Wie streng die Lösungen bewertet werden, liegt im Ermessen der Spieler. Die Sätze sollten aber auf jeden Fall grammatikalisch korrekt sein.

Varianten:

Das gleiche in Fremdsprachen.

Wer – was – wann - wo

Trainiert: Wortarten, Gefühl für Satzbau, baut Schreibblockaden ab.

Spieler: 2 bis 6.

Alter: Ab 3. Klasse.

Material: Für jedes Kind lose Papierblätter und einen Stift.

Anleitung:

Jeder Spieler schreibt oben auf sein Blatt ein Subjekt (eine Person oder jemand, der etwas tut). Dann wird der Streifen, auf dem das steht, nach hinten gefaltet, und das Blatt wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

Nun schreibt jeder oben unter den Falz ein Prädikat (etwas, das man tut oder das passiert). Wieder wird die Zeile nach hinten gefaltet und das Papier weitergegeben.

Nun schreibt jeder eine Zeitergänzung auf (wann etwas geschieht), wieder falten und weitergeben.

Am Ende kommt die Ortsergänzung (wo etwas geschieht).

Danach alle Blätter auffalten und aus jedem Blatt einen richtigen Satz oder eine Geschichte bilden.

Varianten:

Andere, weitere Satzglieder oder komplizierte Sätze.



KLASSIKER

Wer bin ich?

Trainiert:	Zuhören, logisches Denken und Kombinieren, unterschiedliche Wissensbereiche je nach Variante.
Spieler:	4 bis 10.
Alter:	Ab Vorschulalter.
Material:	Keines.

Anleitung:

Ein Spieler denkt sich einen Beruf aus und macht eine entsprechende Handbewegung. Die anderen Spieler stellen nun Fragen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können. Bei einem „ja“ darf der Spieler weiterfragen, bei einem „nein“ kommt der nächste dran.

Wer den Beruf errät, darf sich als nächster einen Beruf ausdenken. Damit es nicht zu lange dauert, kann der Beruf nach 5 „nein“ verraten werden.

Varianten: Statt mit Berufen kann das Spiel auch mit wichtigen Persönlichkeiten, mit Filmstars, Comic Figuren oder Tieren gespielt werden, oder als „Wo bin ich?“ mit Städten, Ländern, Orten.

Berufe raten

Trainiert:	Zuhören, logisches Denken und Kombinieren, unterschiedliche Wissensbereiche je nach Variante.
Spieler:	4 bis 10.
Alter:	Ab Klasse 3.
Material:	Malerkrepp, Klebeetiketten oder Haftnotizzettel, Stifte.

Anleitung:

Jeder Spieler denkt sich für seinen linken Nachbarn einen Beruf aus. Diesen Beruf schreibt er auf ein Stück Malerkrepp und klebt es seinem Nachbarn auf die Stirn.

Wenn jeder seinen Beruf auf der Stirn stehen hat, fängt der erste Spieler an, Fragen zu stellen, um herauszufinden, was er für einen Beruf hat. Er darf nur Fragen stellen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können. So lange die anderen Spieler „ja“ sagen, darf er weiter fragen. Bei „nein“ ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer zuerst seinen Beruf erraten hat, hat gewonnen. Jeder Spieler hat nur drei abschließende Versuche, dann scheidet er aus. Es ist also sinnvoll, so lange zu fragen, bis man sich seiner Sache sicher ist.

Varianten: Mit Tieren, bekannten Persönlichkeiten usw.

Das wandelnde Lexikon

Trainiert:	Schnelles Denken, Übersicht über ein Wissensgebiet.
Spieler:	4 bis 10.
Alter:	Ab Vorschule.
Material:	Keines.

Anleitung:

Zuerst wird das Fach- oder Themengebiet ausgewählt. Man spielt also „das wandelnde Tierlexikon“ oder „Pflanzenlexikon“ oder „Länderlexikon“...

Ein Spieler bestimmt einen Buchstaben (z.B. indem er leise das Alphabet aufsagt bis sein rechter Nebensitzer „stopp“ ruft) und sagt ihn laut in die Runde. Der Spieler, der daraufhin zuerst einen korrekten Begriff aus dem vereinbarten Themengebiet laut ruft, der mit diesem Buchstaben beginnt, darf als nächster einen Buchstaben bestimmen.

Jeder Begriff darf im Laufe des Spiels nur ein Mal verwendet werden.

Fingerhut-Versteck

Trainiert: Aufmerksamkeit, Wahrnehmung.

Spieler: 3 bis 6.

Alter: Ab Vorschulalter.

Material: Fingerhut, kleiner Gegenstand.

Anleitung:

Alle Spieler bis auf einen verlassen den Raum. Der Spieler versteckt den „Fingerhut“, wobei er darauf achtet, dass dieser gesehen werden kann, ohne dass die anderen Spieler etwas bewegen oder auf Möbel steigen müssen.

Mit einem Signal ruft er die anderen in den Raum zurück. Diese dürfen sich umsehen, aber nichts anfassen.

Wer den „Fingerhut“ zuerst entdeckt hat, darf ihn als nächster verstecken.

Es kann verabredet werden, dass Hilfen in Form von „kalt“, „warm“ oder „heiß“ gegeben werden dürfen.

Variante:

Es wird ohne „Fingerhut“ gespielt. Der Spieler stellt im Raum einen Gegenstand um oder verändert etwas an der Einrichtung. Die anderen müssen das erkennen.

In dieser Form kann das Spiel auch an einem Tisch im Lokal gespielt werden, während man auf das Essen wartet. In diesem Fall müssen alle die Augen schließen, während ein Spieler etwas verändert.

Turmbau zu Babel

Trainiert: Aufmerksamkeit, Wahrnehmung, genaue Beobachtung, präzise Ausdrucksweise.

Spieler: 6 bis 10.

Alter: Ab Klasse 3.

Material: 2 bis 4 Stühle.

Anleitung:

Zwei Spieler kommen bei jeder Runde zum Einsatz, die übrigen Spieler sitzen im Kreis um die „Spielstühle“ und sind Beobachter.

Der eine Spieler – der Turmbaumeister - verlässt den Raum. Der andere – der Bauherr - stellt die Stühle in eine besondere Anordnung. Er und die anwesenden Spieler merken sich diese Anordnung genau. Dann werden die Stühle in die Ausgangsposition zurück gestellt.

Der Turmbaumeister wird in den Raum gerufen. Der Bauherr erklärt ihm, wie er die Stühle positionieren soll. Dabei darf er nur erklären und nichts anfassen.

Die übrigen Spieler entscheiden durch Applaus, wenn der Turmbaumeister sein Werk vollendet hat.

Varianten:

das Spiel ist umso spannender, je weniger Hilfen bei der Kommunikation erlaubt sind. z.B. wenn der Turmbaumeister nicht nachfragen darf oder der Bauleiter nicht sieht, was der Turmbaumeister tut usw.



Stadt-Land-Fluss

Trainiert:	Schnelles Denken, Stressfestigkeit, Wissen je nach Spielvariante.
Spieler:	4 bis 8.
Alter:	Ab Klasse 4.
Material:	Papier und Stifte.

Vorbereitung:

Jeder zeichnet auf seinem Blatt eine Tabelle mit 3 bis 7 Spalten. Jede Spalte erhält einen Überbegriff.

Vorschläge für die Spaltenüberschriften:

Stadt – Land – Fluss – Tier – Pflanze – Name – Beruf – Essen...

Anleitung:

Der erste Spieler sagt in Gedanken das Alphabet auf, bis sein rechter Nachbar „stopp“ sagt. Mit dem Buchstabe, an den der Spieler gerade dachte, wird gespielt.

Nun trägt jeder Spieler in seine Spalten je ein Wort ein, das mit diesem Buchstaben beginnt. Wer nur noch eine Spalte frei hat, ruft „letztes Wort“. Sobald ein Spieler alle Spalten ausgefüllt hat, ruft er „Ende“ und alle stellen das Schreiben ein. Nun werden die Lösungen verglichen.

Wertung:

Ein gültiges Wort, das sonst keiner hat: 10P

Ein gültiges Wort, das mindestens ein anderer auch hat: 5P

Ein gültiges Wort, wenn sonst keiner ein Wort in dieser Spalte hat: 50P.

Varianten:

In Fremdsprachen.

Andere Spaltenüberschriften: z.B. Nomen, Verben, Adjektive.

	<i>Stadt</i>	<i>Land</i>	<i>Fluss</i>	<i>Tier</i>	<i>Pflanze</i>	<i>Name</i>	<i>Beruf</i>	
<i>A</i>	<i>Aalen</i> 10	<i>Amerika</i> 0	<i>Aare</i> 50	<i>A</i>	<i>Ananas</i> 10	<i>Alina</i> 10	<i>A</i> 0	80
<i>P</i>	<i>Paris</i> 5	<i>P</i> 0	<i>Po</i> 5	<i>Papagei</i> 10	<i>Palme</i> 5	<i>Peter</i> 10	<i>Polizist</i> 5	40
<i>S</i>	<i>S</i> 0	<i>Schweden</i> 10	<i>Saale</i> 10	<i>Stinktier</i> 10	<i>Senf</i> 10	<i>Selina</i> 10	<i>Sänger</i> 5	55



Schiffe versenken

- Trainiert:** Umgang mit Tabellen, strategisches Denken, räumliche Vorstellung.
- Spieler:** 2.
- Alter:** Ab Klasse 2.
- Material:** Papier und Stifte.
- Vorbereitung:** Jeder Spieler zeichnet eine Tabelle mit 10 Spalten und 10 Zeilen. Die Spalten werden von 1 bis 10 nummeriert, die Zeilen erhalten die Buchstaben A bis K (J entfällt).
In seine Tabelle (das Meer) zeichnet jeder Spieler folgende Schiffe:
1 Stück zu 5 Felder
2 Stück zu 4 Felder
3 Stück zu 3 Felder
4 Stück zu 2 Felder
5 Stück zu 1 Feld.
Die Schiffe dürfen sich nur an den Ecken berühren, nicht an den Stirn- oder Längsseiten.

Anleitung:

Abwechselnd fragen die Spieler Positionen des Gegners ab, indem sie die Zeile und Spalte nennen (z.B. „B4“ für zweite Zeile, vierte Spalte). Ist auf diesem Feld ein Schiff markiert, sagt der Gegner „Treffer“ und der Spieler darf erneut „schießen“. Wird das letzte Feld eines Schiffes getroffen, muss der Spieler „versenkt“ sagen.

Trifft der Spieler nicht, sagt der Gegner „Wasser“ und darf nun selber „schießen“.

Es ist hilfreich, eine zweite Tabelle zu zeichnen, in der man die eigenen Schüsse und Treffer beim Gegner einzeichnet.

Beispiel:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	X									
B			■	■	■	■	■		■	■
C	■	■		X						
D							■	■	■	
E		■		■	■					
F							■	■	■	■
G		X	■	■		■				
H						■		■	■	
I	■	■	■			■				■
K				■		■			■	

A1: versenkt

G2: Treffer

C4: Wasser

Koffer Packen

Trainiert:	Merkfähigkeit.
Spieler:	4 bis 20.
Alter:	Ab Vorschulalter.
Material:	Keine.

Anleitung:

Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste beginnt mit dem Satz:

„Ich packe meinen Koffer und packe hinein...“.

Nun nennt er einen Gegenstand.

Jeder weitere Spieler beginnt mit dem gleichen Satz und zählt alle vorherigen Gegenstände auf. Danach fügt er einen weiteren Gegenstand hinzu.

Wer einen Fehler macht, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

Kim-Spiel

Trainiert:	Merkfähigkeit, genaue Wahrnehmung.
Spieler:	3 bis 6.
Alter:	Ab Vorschulalter.
Material:	Schachtel oder Tuch 6 bis 10 beliebige Gegenstände.

Anleitung:

Alle Spieler sitzen um einen Tisch und dürfen sich alle Gegenstände genau ansehen.

Ein Spieler beginnt als Spielleiter.

Danach deckt der Spielleiter alle Gegenstände mit dem Tuch ab oder legt sie in die Schachtel. Dann entnimmt er heimlich einen Gegenstand und deckt die übrigen Gegenstände wieder auf.

Der erste Spieler, der den fehlenden Gegenstand nennen kann, darf nun Spielleiter sein.

Varianten:

Ein Spielleiter deckt immer wieder auf und die Kinder erhalten Punkte für die erratenen Gegenstände.

Statt Gegenständen kann das Spiel auch mit Bildkarten gespielt werden. Dann fehlt allerdings der haptische Effekt.

Das Ganze in einer Fremdsprache trainiert zusätzlich die 6 bis 10 Vokabeln.