

Spiele in der Coronazeit



Kontaktlose Spiele in der Coronazeit
erstellt vom Internat des LBZH Oldenburg

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Kapitel 1 Spiele mit Materialien.....	4
ECKENRECHNEN	3
STOPPTANZ.....	3
MONTAGSMALER	4
PANTOMIME	5
STADT, LAND, PANDEMIE.....	6
UMKLAPPSPIEL.....	6
WER BIN ICH?	7
Kapitel 2 Spiele ohne Materialien	8
COUNTDOWN.....	9
DOKTOR	10
EVOLUTION	11
FISCHER, FISCHER WIE TIEF IST DAS WASSER?	12
VERSTECKEN	12
VIER AUF EINMAL.....	13
VORMACHER.....	14
WAS GUCKST DU?	14

Vorwort

Dieser Katalog enthält verschiedene Spiele, die sich draußen oder drinnen, mit oder ohne Materialien spielen lassen. Entwickelt wurde er vom Internat des Landesbildungszentrums für Hörgeschädigte Oldenburg, um Erzieherinnen und Erziehern, Lehrkräften, Eltern und allen Interessierten eine Auswahl an Spielen anzubieten, die sich während der „Coronazeit“ spielen lassen.

Um die Ausbreitung von Covid-19 zu verhindern, gelten Abstandsregeln, die es auch beim Spielen zu berücksichtigen gilt. Die Spiele dieses Kataloges lassen sich auch mit dem Mindestabstand von 1,50 m gut spielen.

Die Anleiterinnen und Anleiter der Spiele sollten die Kinder und Jugendlichen vor jedem Spiel auf die Einhaltung der geltenden Kontaktbeschränkungen hinweisen und auf die korrekte Umsetzung achten.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen!

Das Internat des LBZH Oldenburg



Kapitel 1

Spiele mit Materialien



Quelle: Andre_Grunden / <https://pixabay.com/de/photos/block-stift-w%C3%BCrfel-schreiben-4593757/>

ECKENRECHNEN

Beschreibung: Bei diesem Spiel geht es um Konzentration und Geschwindigkeit. In jeder Ecke des Raums steht eine Person. Eine weitere Person gibt Aufgaben, die die Mitspieler und Mitspielerinnen in den Ecken im Kopf rechnen müssen. Das Ergebnis wird laut in den Raum gerufen. Der erste Spieler oder die erste Spielerin mit der richtigen Antwort darf eine Ecke weiter gehen. Gewonnen hat der- oder diejenige, der oder die als erstes wieder in der Ecke steht, von der aus er oder sie gestartet ist.

Materialien: Blatt mit Aufgaben

Gespielt wird: Drinnen

STOPPTANZ

Beschreibung: Eine Person ist für die Musik zuständig. Während die Musik läuft, bewegen sich alle anderen durch den Raum. Wenn die Musik ausgeht, müssen die Spieler und Spielerinnen in der Position, in der sie sich befinden, „gefrieren“. Wer sich bewegt, bevor die Musik wieder an ist, ist raus.

Materialien: Musik, evtl. eine Lautsprecherbox

Gespielt wird: Drinnen und Draußen

MONTAGSMALER

Beschreibung: Montagsmaler kann als Einzel- oder als Gruppenspiel gespielt werden.

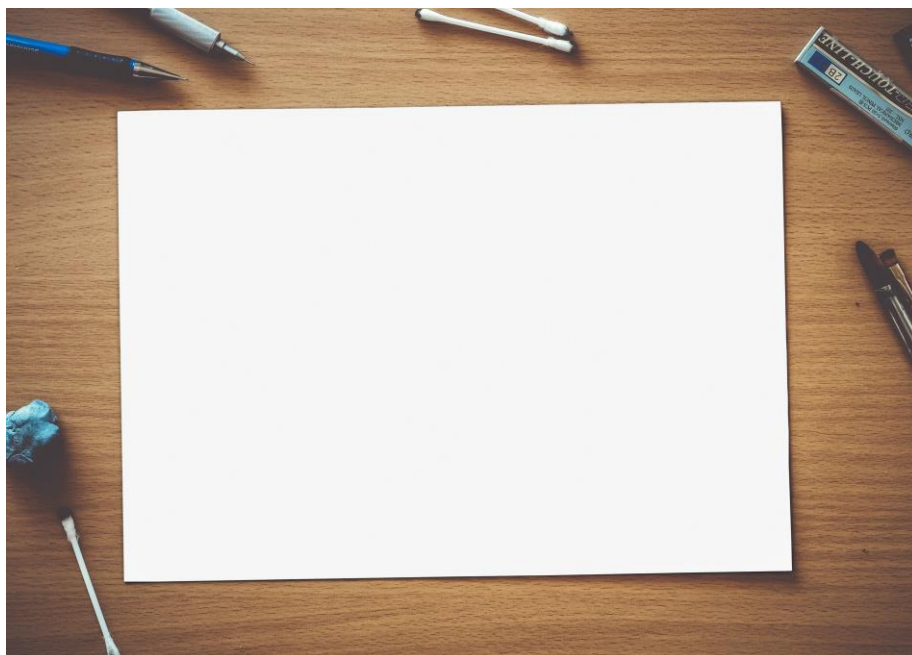
1. Variante: Im Falle eines Einzelspielers oder einer Einzelspielerin denkt sich ein Spieler oder eine Spielerin einen Gegenstand aus, der gemalt werden soll. Die übrigen Spieler und Spielerinnen raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wer die meisten Gegenstände erraten hat, hat gewonnen.

2. Variante: Die Spieler und Spielerinnen teilen sich in zwei Gruppen auf. Einer oder Eine aus der Gruppe malt die Begriffe, die anderen müssen raten. Danach ist die zweite Gruppe an der Reihe. Welche Gruppe mehr Begriffe errät, hat gewonnen.

Das Spiel ist auf Zeit. Sollte der Spieler oder die Spielerin es nicht geschafft haben, den Begriff zu erklären, ist die andere Gruppe bzw. der nächste Spieler oder die nächste Spielerin an der Reihe.

Materialien: Papier, Stifte, evtl. Tafel oder Flipchart

Gespielt wird: Drinnen und evtl. Draußen



Quelle: Juraj Varga / <https://pixabay.com/de/photos/papier-leere-wei%C3%9F-leer-seite-raum-2221812/>

PANTOMIME

Beschreibung: In diesem Gruppenspiel ist schauspielerisches Talent gefragt. Eine Person, die nicht mitspielt, schreibt die zu erratenden Begriffe auf einen Zettel.

1. Variante: Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Die Zettel werden auf zwei Haufen gelegt und abwechselnd von den Mitgliedern der zwei Teams gezogen. Eine Person zieht einen Begriff der gegnerischen Mannschaft und erklärt ihn ihrer Gruppe pantomimisch, also ohne Worte und Geräusche. Es darf nicht gebärdet werden.

2. Variante: Eine Person zieht einen Zettel und erklärt diesen Begriff vor der ganzen Gruppe pantomimisch. Die Person, die den Begriff errät, bekommt einen Punkt und ist als nächstes dran, sich einen Begriff zu suchen.

Das Spiel ist auf Zeit. Sollte der Spieler oder die Spielerin es nicht geschafft haben, den Begriff zu erklären, ist die andere Gruppe bzw. der nächste Spieler oder die nächste Spielerin an der Reihe. Es darf nicht gebärdet werden.

Materialien: Papier (Zettel oder Karteikarten), Stifte, Sanduhr bzw. Stoppuhr

Gespielt wird: Drinnen und Draußen



Quelle: Bruno /Germany / <https://pixabay.com/de/photos/notiz-notizzettel-zettel-memo-2527442/>

STADT, LAND, PANDEMIE

Beschreibung: Emden, England, Ebola. San Sebastian, Schweden, Spanische Grippe. Noch Fragen? Das beliebte Spiel, für das man nur Stift und Papier braucht, sollte in diesen besonderen Tagen unbedingt aktualisiert werden. Neben „Pandemie“ bieten sich noch folgende Kategorien an: „Was tun während der Quarantäne“, „Geschlossene kulturelle Einrichtungen“ oder „Dinge, die man vor Corona noch machen konnte, die jetzt aber verboten sind“.

Materialien: Papier, Stifte, evtl. Sanduhr/ Stoppuhr

Gespielt wird: Drinnen

UMKLAPPSPIEL

Beschreibung: Beim Umklappspiel kriegt jede Person ein Blatt Papier. Jeder Spieler und jede Spielerin schreibt einen Satz auf. Das Blatt wird weitergereicht. Die Spieler und Spielerinnen versuchen jetzt den Satz zu zeichnen. Das Papier wird schließlich umgeknickt, so dass nur noch das Bild zu sehen ist. Dann wird das Papier weiter gereicht und jetzt muss der nächste Spieler anhand des Bildes einen Satz dazu schreiben. Das wechselt sich so lange ab, bis jede Person das eigene Blatt wiederhat. Am Ende wird nachgeschaut, was sich verändert hat.

Materialien: Papier und Stifte

Gespielt wird: Drinnen

WER BIN ICH?

Beschreibung: Jeder Spieler und jede Spielerin schreibt für den linken Nachbarn oder die Nachbarin eine bekannte Person auf einen Zettel. Die Zettel kleben sich alle Mitspieler und Mitspielerinnen an die Stirn. Sie versuchen nun durch Ja- und Nein-Fragen herauszufinden, welche Identität ihnen gegeben wurde. Beantworten die Mitspieler und Mitspielerinnen eine Frage mit „ja“, darf die fragende Person eine weitere Frage stellen. Das geht so lange weiter, bis die Gruppe eine Frage mit „nein“ beantwortet. Dann ist der nächste Spieler oder die nächste Spielerin dran.

Materialien: Papier und Stifte

Gespielt wird: Drinnen und draußen



Quelle: stux / <https://pixabay.com/de/photos/post-it-gelb-holz-h%C3%B6lzern-3262985/>

Kapitel 2

Spiele ohne Materialien



Quelle: Alexas_Fotos / <https://pixabay.com/de/photos/seifenblasen-bunt-fliegen-3517247/>

COUNTDOWN

Beschreibung: Alle Spieler und Spielerinnen sitzen in einem Kreis. Jetzt wird von der Zahl 1 bis zur Zahl der anwesenden Teilnehmer (zum Beispiel 13) hoch gezählt. Es darf aber ansonsten nicht gesprochen werden und jeder und jede darf immer nur eine Zahl sagen. Sprechen 2 Personen oder mehr gleichzeitig oder wird sich verzählt, fängt der Countdown von vorne an.

Gespielt wird: Drinnen und evtl. Draußen



Quelle: _Alicja_ / <https://pixabay.com/de/photos/ziffern-z%C3%A4hlen-mathematik-4014181/>

DOKTOR

Beschreibung: Bei diesem Spiel wird eine Person zum Doktor ernannt. Die anderen Spieler und Spielerinnen sind die Patienten. Der Doktor geht nun für einige Zeit vor die Tür, während seine Mitspieler und Mitspielerinnen nun eine Verhaltensregel (Krankheit) vereinbaren müssen. Bei dieser Regel handelt es sich um etwas, was die Spieler und Spielerinnen sagen oder wie sie sich zu verhalten haben. Als nächstes wird der Doktor zurück ins Zimmer geholt. Die Person, die den Doktor verkörpert, muss seinen Patienten nun einzeln Fragen stellen, um herauszufinden, welche Regel vereinbart wurde.

Beispiel: Eine Regel kann sein, dass die erste Person die Frage des Doktors mit einem Satz beantwortet, der mit A anfängt. Die nächste Person beginnt ihren Satz mit B und so weiter. Das Ziel des Doktors besteht nun darin, herauszufinden, dass seine Patienten und Patientinnen ihre Satzanfänge in alphabetischer Reihenfolge anfangen.

Gespielt wird: Drinnen und Draußen



Quelle: iira116 / <https://pixabay.com/de/photos/coronavirus-stethoskop-krankheit-4984406/>

EVOLUTION

Beschreibung: Dieses Spiel setzt eine hohe Anzahl an Mitspielern und Mitspielerinnen voraus. Alle Teilnehmenden starten auf der niedrigsten Evolutionsstufe. Am Anfang sind alle Spieler und Spielerinnen Amöben und gehen kreuz und quer herum mit Armbewegungen im Stil der Brustschwimmer und sagen fortwährend "Amöbe!". Wenn zwei Amöben aufeinandertreffen, spielen sie gemeinsam Schere/Stein/Papier. Der Verlierer oder die Verlieren bleibt eine Amöbe und sucht weiter nach einer zweiten Amöbe zum Wettbewerb. Die Person, die gewinnt, steigt eine Evolutionsstufe auf. Das Ziel des Spiels ist es, die höchste Evolutionsstufe zu erreichen.

Beispiel:

1. Die Amöbe (Armbewegungen im Stil der Brustschwimmer und sagen fortwährend "Amöbe!")
2. Das Huhn (watscheln, mit den Ellbogen als Flügel wackeln und gackern)
3. Der Skifahrer/ Die Skifahrerin (gebeugt, zwei imaginäre Skistöcke in der Hand)
4. Der Ninja (mit einem fiktiven Schwert fechten)
5. Der Weise/ Die Weise (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Die Evolutionsstufen sind nicht festgelegt und können mit verschiedenen "Lebewesen" auf den einzelnen Stufen gespielt werden.

Gespielt wird: Drinnen und Draußen

FISCHER, FISCHER WIE TIEF IST DAS WASSER?

Beschreibung: Eine Person steht vorne, die Gruppe einige Meter entfernt. Die Gruppe ruft: „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?“. Und die einzelne Person sagt dann zum Beispiel 5 Meter. Die Gruppe ruft: „Und wie kommen wir darüber?“. Die einzelne Person muss über den weiteren Verlauf des Spiels nachdenken. Sie könnte zum Beispiel rufen: „hüpfen“ oder „rollen“ oder „krabbeln“. Die einzelne Person dreht der Gruppe den Rücken zu und die Gruppe hüpfet, krabbelt oder rollt los, bis die einzelne Person sich wieder umdreht. Dann muss die Gruppe versuchen sofort stillzustehen. Wer es nicht schafft, muss sich wieder an den Anfangspunkt begeben. Ziel des Spiels ist es, sich an die einzelne Person 1,50 Meter zu nähern. Dann hat die Gruppe gewonnen.

Gespielt wird: Draußen

VERSTECKEN

Beschreibung: Die Gruppe bestimmt einen Sucher oder eine Sucherin. Diese Person zählt mit verschlossenen Augen laut hoch bis zu einer verabredeten Zahl, sodass die anderen Kinder alles hören können. Hat der Sucher oder die Sucherin zu Ende gezählt, müssen sich alle Kinder ein Versteck gesucht haben. Der Sucher oder die Sucherin sucht die anderen nun. Hat er oder sie einen Mitspieler oder eine Mitspielerin gefunden, muss der Sucher oder die Sucherin laut den Namen des gefundenen Kindes rufen. Der oder die erste Gefundene wird der nächste Sucher oder die nächste Sucherin sein. Wenn alle Kinder gefunden wurden, ist die Runde vorbei und eine neue beginnt.

Gespielt wird: Draußen

VIER AUF EINMAL

Beschreibung: Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis auf dem Boden. Niemand darf sprechen. Vier Spieler oder Spielerinnen sollen nun versuchen gleichzeitig aufzustehen. Nicht mehr und nicht weniger. Das Spiel läuft so lange bis die Gruppe es geschafft hat.

Gespielt wird: Drinnen und evtl. Draußen



Quelle: PublicDomainArchive / <https://pixabay.com/de/photos/f%C3%BC%C3%9Fe-beine-stehen-warten-349687/>

VORMACHER

Beschreibung: Eine Person wird zum Detektiv ernannt und muss den Raum verlassen. Nun wird in der Gruppe ein Vormacher oder eine Vormacherin ausgewählt. Diese Person überlegt sich Dinge, die sie unauffällig den anderen vormachen muss. Die Mitspieler und Mitspielerinnen müssen die Handlungen nachmachen. Streckt der Vormacher oder die Vormacherin die Zunge raus, strecken auch alle anderen Mitspieler und Mitspielerinnen die Zunge raus. Der Detektiv wird wieder reingeholt. Die Gruppe bildet einen Kreis und der Detektiv kommt in die Mitte. Er muss jetzt versuchen herauszufinden wer der Vormacher oder die Vormacherin ist.

Gespielt wird: Drinnen und Draußen

WAS GUCKST DU?

Beschreibung: Alle Spieler und Spielerinnen gehen durch den Raum. Vorher hat der Spielleiter oder die Spielleiterin eine Person ausgewählt, die die Spieler und Spielerinnen durch Blinzeln ausscheiden lassen kann. Diese Person muss nun möglichst unauffällig so viele Mitspieler und Mitspielerinnen wie möglich ausscheiden lassen, indem sie sie anblinzelt. Wer angeblinzelt wurde, läuft noch zehn Schritte, fällt um und bleibt liegen. Wenn ein Spieler oder eine Spielerin meint, herausgefunden zu haben, wer alle anblinzelt, geht er oder sie zum Spielleiter oder zur Spielleiterin und teilt nur dieser Person seine oder ihre Vermutung mit. Ist sie falsch, ist er oder sie raus, ist sie richtig, hat die Gruppe gewonnen. Je nach Größe der Gruppe sind auch mehrere Personen, die blinzeln, möglich.

Gespielt wird: Drinnen und Draußen