



Das II.

kontaktlose

Dutzend

**Arbeitshilfe mit Vorschlägen für
Pausenspiele mit Abstandsregel
in Corona-Zeiten - Teil II -**

**Zusammengestellt von
Peter Wolters**

I n h a l t

1. Vorbemerkung	3
2. Spielideen für den Außenbereich	4
2.1. Cowboy-Spiel	4
2.2. Sternseile	5
2.3. Mäuseloch	5
2.4. Flaschen-Wettlauf	6
2.5. „Meine Kerze ist aus!“	6
2.6. Fuß-Golf	7
2.7. „Wo ist mein Nest?“	7
2.8. Rasende Buchstaben	8
3. Spiele für den Innenbereich	9
3.1. ABC-Spiel	9
3.2. Zungenmord	10
3.3. „Kinder, Achtung!“	10
3.4. Reise nach Amerika	11
4. Schlussbetrachtung	12

1. Vorbemerkung

Im Mai 2020 entstand unter dem Eindruck der Corona-Pandemie die erste Arbeitshilfe mit zwölf Spielideen für Grundschul Kinder unter Beachtung von Abstandsregeln und Kontaktbeschränkungen.

Durch die schrittweise Wiederaufnahme des Schulbetriebs sah sich der Verfasser als Schulsozialarbeiter der Greta-Schoon-Grundschule Spetzerfehn und der Grundschule Westerende-Kirchloog (jeweils im Landkreis Aurich) der Herausforderung gegenüber, spielpädagogische Beschäftigungs- und Ausgleichsmöglichkeiten, insbesondere im Außenbereich, anbieten zu können.

Diese erste Sammlung hat sich bewährt und wird nun, zwei Monate später, um zwölf weitere Spielanregungen ergänzt. Schwerpunkt bilden auch diesmal Spiele für den Außenbereich, allerdings sind auch einige Indoor-Vorschläge zu finden.



Erneut ist dieser Katalog längst nicht umfassend, sondern soll vielmehr durch möglichst viele weitere Ideen und Vorschläge ergänzt werden.

Die meisten Spiele benötigen nur wenig oder gar keinen besonderen Materialeinsatz, so dass eine Umsetzung recht spontan und ohne große Vorbereitung möglich ist. Nach einer Erläuterung oder Probe-phase können diese Spiele häufig auch ohne externe Anleitung von den Grundschülerinnen und Grundschulern eigenständig durchgeführt werden.

In einigen Fällen ist einmalig eine etwas umfangreichere Vorbereitung erforderlich, diese Materialien lassen sich dann aber wiederholt einsetzen (siehe 2.4., 2.8. und 3.1.)

2. Spiele für den Außenbereich

Die hier beschriebenen Vorschläge eignen sich insbesondere für den Einsatz im Freien. Eine Verwendung im Innenbereich ist allerdings nicht völlig ausgeschlossen, wenn es z.B. die Platzverhältnisse zulassen oder Anpassungen beim Spielverlauf erfolgen.

2.1. Cowboy-Spiel

Teilnehmende: ab 2 Personen

Material: je Person eine Seilschlinge oder ein Reifen (Turnreifen, Hula-Hoop-Reifen etc.; gibt es nur einen Reifen, müsste dieser aus Hygienegründen für jedes Kind neu desinfiziert werden)
Straßenmalkreide o.Ä.

Vor dem Spiel wird auf dem Boden eine viereckige Fläche (Gatter oder Wiese) gemalt, die von der Seilschlinge oder dem Reifen komplett umfasst werden kann. In dieses Gatter/auf dieser Wiese werden fünf Pferde gemalt: je eines in die Ecken und eines in die Mitte.

Abwechselnd werfen nun die Cowboys oder Cowgirls ihren Ring und versuchen möglichst viele Pferde zu fangen. Die vollständig ‚eingefangenen‘ Pferde ergeben die erreichte Punktzahl.

Mit einer Seilschlinge wirkt das Spiel etwas realistischer, es wird aber schwieriger.

2.2. Sternseile

Teilnehmende: 3 bis 8 Personen

Material: für jedes Kind ein etwa eineinhalb Meter langes Seil.

Für das Spiel werden alle Seile an einer Stelle zusammengeknotet (bei mehr als acht Seilen wird der Knoten sehr unhandlich).

Jedes Kind greift ein Seilende und muss auf die Kommandos der Spielregie hören: „Loslassen“ bedeutet, dass alle straffziehen müssen; „Anziehen“ bedeutet, dass alle lockerlassen sollen (also jeweils das Gegenteil des Kommandos). Im weiteren Verlauf können weitere Anweisungen dazukommen, z.B. bei „Kopf“ das Seil auf den Boden legen und „Boden“ für das Heben des Seiles in Kopfhöhe.

Lustig wird das Spiel, wenn die Kommandos sehr kurz und willkürlich gegeben werden. Wer einen Fehler macht, bekommt einen Minuspunkt.

2.3. Mäuseloch

Teilnehmende: ab 2 Personen, besser mehr

Material: für jedes Kind eine gleiche Anzahl von Kugeln (z.B. Murmeln, als ‚Mäuse‘)

Etwa einen halben Meter von der Startlinie entfernt, wird für jedes Kind eine kleine Grube in den Sandboden gegraben.

Die Mitspielenden stellen sich an der Startlinie auf und beginnen mit dem Startkommando ihre Kugeln nacheinander in das Loch zu rollen. Wenn eine Maus ihr Loch verfehlt, muss das Kind die Kugel wieder einsammeln und es erneut von der Startlinie versuchen.

Wessen Mäuse zuerst alle richtig im Loch sind, hat gewonnen.

2.4. Flaschen-Wettlauf

Teilnehmende: ab 2 Personen
Material: 10 bis 20 leere Kunststoffflaschen

Mit den Flaschen werden zwei, drei oder vier parallele Wettlaufstrecken gebildet, je nachdem wie viele Kinder oder Teams gegeneinander antreten sollen. Für jede Strecke werden die Flaschen dazu mit Abständen hintereinander aufgestellt.

Die Kinder sollen nun vom Startpunkt aus möglichst schnell über die Flaschen steigen oder springen, ohne dass eine Flasche umfällt. Geschieht dies doch, muss das Kind zurück zur Startlinie. Gewonnen hat, wer die Strecke zuerst fehlerfrei bewältigt.

Hinweis: Treten Teams gegeneinander an, muss bei den wartenden Teammitgliedern auf das Einhalten der Abstände geachtet werden.

2.5. „Meine Kerze ist aus!“

Teilnehmende: ab 3 Personen, besser mehr
Material: - aufgemalte Kreise oder Reifen auf dem Boden (ein Kreis/Reifen weniger als Kinder)
- Besen (entweder für jede Person einen Besen oder nach jedem Durchgang desinfizieren)

Bis auf ein Kind stellen sich alle Mitspielenden in einen Kreis oder einen auf dem Boden liegenden Reifen. Das einzelne Kind hält einen Besen mit den Borsten nach oben in der Hand (dies ist die Kerze) und geht zu einem Kind in einem Kreis oder Ring. Dort klopft es an (mit dem Besenstiel auf den Boden stoßen) und sagt: „Meine Kerze ist aus, gib` mir wieder Licht!“

Das angesprochene Kind erwidert: „Frag` meinen Nachbarn!“ Jetzt müssen alle Kinder mit Kreis/Ring die Plätze tauschen, das Kind mit dem Besen lässt diesen los und versucht ebenfalls einen freien Kreis oder Reifen zu besetzen. Wer übrig bleibt, klopft nun mit dem Besenstiel freundlich an.

2.6. Fuß-Golf

- Teilnehmende: ab 2 Personen
Material: - je Kind einen Ball
- Straßenkreide

Zuerst werden z.B. mit Straßenkreide in vier bis fünf Metern Entfernung von der Startlinie so viele Kreise, wie Kinder mitspielen möchten aufgemalt, die etwas größer als die Bälle sein sollten.

Noch schöner ist es, wenn statt der Kreise kleine Löcher für die Bälle in den Sandboden gegraben werden können.

Von der Startlinie aus sollen die Kinder dann die Bälle mit dem Fuß in den Kreis oder das Loch rollen (nicht schließen!). Wer ist die/der Schnellste?

2.7. „Wo ist mein Nest?“

- Teilnehmende: ab 3 Personen, besser mehr
Material: kleine Steinchen, Zweige etc.

Zuerst werden aus kleinen Zweigen, Steinchen usw. kleine Kreise mit entsprechendem Abstand auf den Boden gelegt, ein Kreis weniger als Mitspielende (alternativ können auch Turn- oder Hula-Hoop-Reifen verwendet werden).

Nun stellt sich jedes Kind (Vogel) in einen Kreis (das „Nest“). Der Spatz ohne Nest steht in der Spielfeldmitte und ruft: „Wo ist mein Nest?“ Die anderen Vögel rufen „Hier!“ und wechseln gleichzeitig ihre Nester. Der Spatz versucht ebenfalls ein freies Nest zu besetzen. Wer übrig bleibt, ist der neue „Spatz“ und die nächste Runde beginnt.

2.8. Rasende Buchstaben

Teilnehmende: zwei gleich große Mannschaften (hier mit jeweils elf Personen)

Material: vorbereitete große Zettel oder Kartonkarten (mindestens DIN A4) mit jeweils einem Buchstaben eines zuvor festgelegten Wortes (hier Worte mit je elf Buchstaben: F-E-N-S-T-E-R-B-A-N-K, S-T-E-I-N-G-A-R-T-E-N, E-N-T-E-N-B-R-A-T-E-N)

Vor dem Spiel muss das Startwort festgelegt werden, weil davon die Buchstaben-Karten abhängig sind. Jedes Kind erhält dann eine solche Buchstaben-Karte, die Teams bilden sich durch das zuvor festgelegte Start-Wort. Die Teams stellen sich in ausreichendem Abstand voneinander auf. Dabei ist es wichtig, zwischen den Teamkindern auf Abstand achten.

Die Spielregie gibt dann ein neues Wort vor, das die Teamkinder mit ihren jeweiligen Buchstaben in richtiger Schreibweise bilden müssen. Die schnellste Mannschaft erhält einen Punkt.

Mögliche Worte aus **F-E-N-S-T-E-R-B-A-N-K**:

Rebensaft, Bekannte, Absenker, Fransen, Nektare, Raketen, Skater, Streben, Sterben, Kaserne, Strafen, Tresen, Tanker, Kasten, Karten.

Mögliche Worte aus **S-T-E-I-N-G-A-R-T-E-N**:

Strategien, Internet, Sirene, Gestein, Renntag, Eigenart, Internat, Neinsager, Nagetier, Artisten, Stange, Geranie, Seetang, Steiger.

Mögliche Worte aus **E-N-T-E-N-B-R-A-T-E-N**:

Rennen, Banner, Bett, Nenner, Antenne, Tanne, Betreten, Ebenen, Tanten, Ernten, Brennen, Renten, Anbeter, Nattern, Beeren, Raben.

Weitere Ideen finden sich im Internet.

Hinweise:

- ⇒ Je länger die Startbegriffe sind, desto mehr Wortbildungen sind möglich. Allerdings werden dafür immer recht viele Mitspielerinnen und Mitspieler benötigt. Bei kürzeren Start-Wörtern sind die Teams kleiner, aber es gibt weniger Möglichkeiten neue Worte zu bilden.
- ⇒ Da für die neuen Worte immer nur einige Kinder benötigt werden, muss bei den wartenden Teammitgliedern auf das Einhalten der Abstände geachtet werden.

3. Spiele für den Innenbereich

Die folgenden Spielanregungen sind vorrangig im Innenbereich einzusetzen. Dennoch besteht natürlich auch dabei die pädagogische Freiheit, die Vorschläge u.U. mit einigen Änderungen unter freiem Himmel anzuwenden.

3.1. ABC-Spiel

Teilnehmende: zwei gleich große Mannschaften
Material: für jede Mannschaft vorbereitete große Kartonskarten mit allen Buchstaben des Alphabets (ohne C, Q, Y und X wird es etwas leichter)

Die Buchstaben-Karten für jeweils ein Alphabet werden an jeweils einem Raumeinde verteilt (mit genügendem Abstand zwischen den einzelnen Buchstaben).

Jedes Team muss nun auf „Los!“ für jeden Buchstaben ihres Alphabets einen Gegenstand finden, der mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt und auf dem Zettel ablegen. Wer zuerst fertig ist, oder welches Team nach einer festgelegten Zeit die meisten Buchstaben belegen konnte, hat gewonnen.

Kreative Gruppen stellen Jan auf „J“ oder Yvonne auf „Y“ oder für „L“ geben sie „Luft“ an. Allerdings darf jeder Gegenstand nur auf einem Buchstaben liegen, also kann ein Brett bei „B“ **oder** „H“ für Holz liegen und Yvonne bei „Y“ **oder** „M“ für „Mädchen“ stehen, aber nicht auf beiden Buchstabenflächen.

3.2. Zungenmord

Teilnehmende: ab 6 Personen

Das Spiel ist eine Variation des beliebten „Zublinzelns“: Ein Kind wird der Detektiv/die Detektivin und verlässt den Raum. Unter den anderen Kindern im Raum wird eine Zungenmörderin/ein Zungenmörder bestimmt. Wenn das Detektivkind den Raum betritt, bewegen sich alle Mitspielenden unter Beachtung des Abstandsgebotes durch das Zimmer.

Das Zungenmörder-Kind streckt nun immer wieder möglichst unbeobachtet einem anderen Kind die Zunge heraus. Dieses Kind „stirbt“ und legt sich auf den Boden. Das Detektivkind soll natürlich die „Mörderin“/den „Mörder“ überführen, gelingt dies mit maximal drei Versuchen, hat der Detektiv/die Detektivin gewonnen, ansonsten siegt das Zungenmörder-Kind – oder wenn alle Kinder „gestorben“ sind.

3.3. „Kinder, Achtung!“

Teilnehmende: ab 4 Personen

Material: Sitzplätze an Tischen mit Abstand

Alle Kinder sitzen an Tischen und legen ihre Hände auf die Knie. Gibt die Spielregie das Kommando „Kinder, Achtung!“, legen alle ihre Hände als Faust auf den Tisch und stellen die Daumen auf. Bei „Kinder, ruht euch aus!“ liegen die Handflächen flach auf dem Tisch, mit „Kinder, geht weg!“ müssen die Hände wieder auf die Knie gelegt werden.

Die Befehle sollten rasch und abwechselnd erteilt werden, die Ausführung muss ebenfalls schnell und natürlich fehlerfrei erfolgen.

Wer einen Fehler macht, muss bis zum nächsten Durchgang aussetzen.

3.4. Reise nach Amerika

Teilnehmende: ab 6 Personen

Material: Sitzkreis mit ausreichend Abstand

Die Spielleitung erklärt, dass eine Reise nach Amerika geplant sei, aber die dortigen Einreisebestimmungen sehr streng wären. Insbesondere werde auf die richtige Kleidung geachtet. Wer diese nicht trage, dürfe nicht einreisen.

Nun erklärt die Spielleitung, was sie anziehen wird und beschreibt dabei möglichst unauffällig die Kleidung des rechten Sitznachbarn (Varianten: des linken Sitznachbarn; des übernächsten rechten Sitznachbarn etc.).

Danach muss jedes Kind nacheinander erzählen, was es anziehen will. Die Spielregie entscheidet, ob das Kind mitreisen darf, weil die Kleidung den Vorschriften entspricht – also, ob das Kind die Bekleidung des rechten Nachbarn benannt hat.

Welches Kind entdeckt zuerst die geltende „Einreisebestimmung“?

4. Schlussbetrachtung

Die vorliegenden Anregungen sind neben dem Einsatz während der Hofpausen auch für spielerische Unterbrechungen des Unterrichts oder bei Regenspauzen im Klassenraum geeignet. Dabei lassen sich einige Vorschläge durchaus im Innen- wie im Außenbereich umsetzen.

Da sich Wartezeiten nicht bei allen Spielen völlig ausschließen lassen (z.B. wenn ein Kind bis zur nächsten Runde aussetzen muss), ist in diesen Fällen auf die Einhaltung der Abstandsregeln besonders zu achten.

Auch bei diesem Spiele-Katalog sind die Kinder im Grundschulalter die Hauptzielgruppe, allerdings dürften auch ältere Schülerinnen und Schüler beispielsweise am Zungenmord oder dem ABC-Spiel Spaß haben.