

# Ochs am Berg



Spiele ohne  
Körperkontakt



## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Ein Kind wird als Umgucker bestimmt. Es steht mit dem Rücken zu den anderen Kindern an einer Wand oder an einer beliebigen Markierung. Die anderen Kinder stellen sich gegenüber an einer Ausgangslinie mit ausreichend Abstand nebeneinander auf. Der Umgucker beginnt nun laut zu zählen. Während dieser Zeit versuchen sich die anderen Kinder ihm vorsichtig zu nähern. Der Umgucker darf sein Zählen jedoch mit dem Ruf „Ochs am Berg“ unterbrechen und sich dabei blitzschnell umdrehen. Er darf jeden, der sich noch bewegt hat, zurück an die Ausgangslinie schicken. Wer den Umgucker als Erstes erreicht, darf ihn ablösen.

## Zusatz:

Die Kinder können sich auch auf allen vieren, auf einem Bein hüpfend usw. nähern. Dies kann man mit den Kindern beliebig erweitern.



# Schatten fangen



Spiele ohne  
Körperkontakt



## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt ein bis zwei Kinder als Fänger. Diese versuchen nun die anderen Kinder zu fangen, indem sie mit dem Fuß auf ihren Schatten steigen. Die zu fangenden Kinder können dies durch geschicktes Ausweichen und Bewegen verhindern. Hat ein Fänger ein Kind anhand des Schattens erwischt, muss sich das betreffende Kind am Rand eine Auszeit gönnen. Es darf erst wieder ins Spielfeld, wenn eine vorher ausgemachte Anzahl von Kindern am Rand steht.

Variante: Kinder, die gefangen wurden, scheiden komplett aus und das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Kinder am Rand stehen.

## Zusatz:

Das Spiel ist nur bei sonnigem Wetter durchführbar.





# Die wilde 13

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



Alle Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl. Die Lehrkraft legt eine Reihenfolge fest, in der die Kinder nacheinander antworten sollen. Jedes Kind merkt sich seine Startnummer. Das erste Kind fängt nun bei 1 zu zählen an und darf bis maximal 3 weiterzählen. Es kann aber auch vorher aufhören, wenn es möchte. Das zweite Kind darf nun ebenfalls bis zu 3 weitere Zahlen nennen. Derjenige, der die 13 sagen muss, scheidet aus und muss sich hinsetzen. Das nächste Kind beginnt nun wieder bei 1. Am Ende treten die letzten beiden Kinder gegeneinander an.

## Zusatz:

Statt sich hinter den Stuhl zu stellen, können sich die Kinder auch auf den Stuhl stellen.



# Lügen erlaubt

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Kinder stellen sich mit ausreichend Abstand gegenüber auf. Jedes Kind sollte einen Partner haben. Es spielen immer zwei gegenüberstehende Kinder gegeneinander. Das erste Paar beginnt mit der Befragung. Dabei werden solche Fragen gestellt, die man automatisch eher richtig beantworten würde, also zum Beispiel „Was für ein Tag ist heute?“ oder „Wie heißt unsere Lehrerin?“. Aufgabe des anderen Spielers ist es nun, die Frage mit einer Lüge zu beantworten. Wird aus Versehen mit der Wahrheit geantwortet, bekommt die gegnerische Gruppe einen Punkt. War jedes Paar einmal dran, wird der Punktestand ermittelt und der Sieger gekürt.

## Zusatz:

Bei einer ungeraden Zahl könnte die Lehrkraft eventuell mitspielen.





# Zungenmörder

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder verteilen sich mit ausreichend Abstand im Klassenraum. Die Lehrkraft ernennt ein Kind zum Ratekind. Es fungiert als Detektiv und verlässt den Raum. Nun wird ein Kind zum Zungenmörder bestimmt. Der Detektiv wird hereingebeten. Alle Kinder bewegen sich nun langsam durch den Raum. Dabei streckt der Zungenmörder, immer wenn der Detektiv nicht hinschaut, einem Kind die Zunge heraus. Sieht das betreffende Kind das, „stirbt“ es und setzt sich auf den Boden. Der Detektiv muss nun herausfinden, wer der Zungenmörder ist. Der Detektiv hat insgesamt drei Versuche, ehe der Zungenmörder gewinnt. Möglicherweise endet das Spiel auch, wenn alle Kinder nicht mehr am Leben sind.

**Zusatz:**

Das Spiel lässt sich auch in einem großen Stuhlkreis mit Abstand spielen. Die Kinder, die gestorben sind, setzen sich vor den Stuhl.



# Stiller König

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 5 Minuten

Zeitbedarf



Alle Kinder setzen sich mit ausreichend Abstand auf den Boden. Die Lehrkraft sagt nun: „Der stille König beginnt“. Ab dann müssen alle Kinder still sein und dürfen sich nicht bewegen. Gibt ein Kind einen Laut von sich oder bewegt sich, scheidet es aus und muss sich auf seinen Platz setzen. Das Spiel endet, wenn alle Kinder auf ihren Plätzen sitzen oder die Lehrkraft das Spiel mit dem Satz „Ring, ring, der Wecker klingelt“ beendet.

**Zusatz:**

Man kann auch vorher eine feste Spielzeit vereinbaren. Die Lehrkraft beendet das Spiel dann nach der entsprechenden Zeit.





# Die Reise nach Amerika

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 5 bis 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Starter. Dieses Kind beginnt nun den Koffer für die Reise nach Amerika zu packen und zählt verschiedene Dinge auf. Dabei sollen alle Dinge, die mitgenommen werden, ein gemeinsames Merkmal aufweisen. Die anderen Kinder müssen nun erraten, um welches Merkmal es sich handelt. Wer das Merkmal am schnellsten errät, darf die nächste Raterunde starten.

Mögliche Merkmale wären:

- ⊙ nur runde Gegenstände
- ⊙ nur Badesachen
- ⊙ alle Gegenstände beginnen mit dem gleichen Anfangsbuchstaben

## Zusatz:

Man kann die Kinder weitere Gegenstände vorschlagen lassen, die zum genannten Merkmal passen, bevor man eine neue Runde startet.



# Teekesselchen



## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 5 bis 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft bestimmt zwei Kinder, die den Raum verlassen und sich einen Begriff (Teekesselchen-Wort) aussuchen, den sie ihrer Klasse anschließend erklären wollen. Sobald die beiden Kinder den Raum wieder betreten haben, beschreiben sie abwechselnd das ausgewählte Wort ohne dieses zu verraten. Hat ein Kind aus der Klasse das Wort erraten, darf es sich ein Partnerkind auswählen und die nächste Runde starten.

Mögliche Begriffe wären:

- Bank, Ton, Schloss, Hahn, Brille, Bienenstich, Fliege, Decke, Ball, Feder, Hering, Kapelle ...

## Zusatz:

Man sollte vorher mit den Kinder unbedingt klären, was Teekesselchen-Wörter sind und Beispiele suchen.





# Berufe raten

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das beginnen darf. Es zeigt pantomimisch die typischen Bewegungen eines vorher ausgewählten Berufs vor. Die anderen Kinder aus der Klasse müssen raten, um welchen Beruf es sich handelt. Wenn kein Kind den Beruf errät, darf man verbal einen kleinen Hinweis geben. Das Kind, das den Beruf am schnellsten erraten hat, darf die nächste Runde starten.

Variante:

Man kann das Spiel auch ohne pantomimische Gesten durchführen. Dann darf man sich immer einen Satz ausdenken, der den Beruf am besten beschreibt.

**Zusatz:**

Man sollte vorher mit den Kinder Berufe sammeln und besprechen, welche Tätigkeiten typisch dafür sind.



# Zeitungstanz



## Spielverlauf:

Zeitungen, Musik

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 3 bis 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl oder neben ihren Tisch. Sie stellen sich jeweils auf einen Bogen Zeitungspapier. Die Lehrkraft startet nun Musik. Dazu dürfen sich die Kinder nun nur auf ihrem Zeitungspapier tänzerisch bewegen. Immer wieder wird die Musik gestoppt, worauf die Zeitung jeweils auf die Hälfte gefaltet wird. So wird der Platz zum Tanzen immer weniger. Berührt ein Kind beim Tanzen den Boden außerhalb des Zeitungspapiers, scheidet es aus und muss sich hinsetzen. Dies überwacht die Lehrkraft. Gewonnen haben die Kinder, die bis zum Ende durchhalten.

**Zusatz:**

Man sollte Musik auswählen, die die Kinder auch wirklich zum Tanzen anregt. Im Netz findet man zum Beispiel etliche Partyhits für Kinder.





# Schau genau!

## Spielverlauf:

verschiedene Gegenstände,  
Beamer, Dokumentenkamera



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft legt nun verschiedene Gegenstände so hin, dass sie von den Kindern gut gesehen werden können. Wer die technische Ausstattung hat, kann dies wunderbar über die Dokumentenkamera und den Beamer großformatig an die Wand projizieren. Die Kinder haben nun die Aufgabe, sich die gezeigten Dinge einzuprägen. Die Lehrkraft deckt diese nun ab. Die Kinder müssen nun die Gegenstände nennen, die sie sich gemerkt haben. Haben die Kinder alle Gegenstände nennen können, bekommen sie einen Punkt. Ansonsten darf sich die Lehrkraft einen Punkt geben. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte erreichen konnte.

## Zusatz:



Statt mit Gegenständen kann man das Spiel auch mit Geräuschen spielen. Die Kinder müssen sich diese dann merken und zuordnen können.

# 1 – 2- 3- Rollentausch



## Spielverlauf:

Musik



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 3 bis 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich mit ausreichend Abstand verteilt im Klassenraum. Sobald die Lehrkraft die Musik startet, bewegen sie sich durch den Raum. Ab und an dreht die Lehrkraft die Lautstärke der Musik herunter und ruft z.B. „1 - 2- 3- alte Oma!". Die Kinder müssen nun ihre Bewegungen und ihre Gesten an eine alte Oma anpassen. Wird die Musik wieder aufgedreht, können sich alle normal bewegen.

Mögliche Anweisungen wären:

- ⊙ vornehme Dame
- ⊙ Ballerina
- ⊙ Roboter
- ⊙ Jäger
- ⊙ Supermodel
- ⊙ Hund
- ⊙ Soldat
- ⊙ Lehrer
- ⊙ Monster
- ⊙ Känguru
- ⊙ Elefant
- ⊙ Kellner
- ⊙ Jogger
- ⊙ Pinguin

## Zusatz:



Man kann vor dem Spiel mit den Kindern zusammen Ideen für verschiedene Rollen sammeln.



# Stopp-Tanz

## Spielverlauf:

Musik

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 3 bis 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder stehen hinter ihren Stühlen. Die Lehrkraft spielt nun Musik ein. Sobald die Kinder diese Musik hören, dürfen sie sich frei und mit Abstand im Raum bewegen bzw. durch den Raum tanzen. Wenn die Musik stoppt, müssen alle Kinder blitzschnell erstarren und in dieser Position verharren. Wer sich dennoch weiterbewegt, scheidet aus und muss sich hinsetzen. Alternativ kann man das betreffende Kind auch für eine Runde pausieren lassen und dann wieder mitmachen lassen.

## Zusatz:

Die Lehrkraft kann auch vorgeben, wie sich die Kinder in jeder Runde bewegen sollen, also z.B. wie ein hüpfendes Känguru usw.



# Was magst du denn?

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



5 bis 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder stehen hinter ihren Stühlen. Die Lehrkraft beginnt das Spiel. Sie sucht sich ein Kind aus und stellt eine Frage. Sie lautet zum Beispiel: „..., magst du gerne Spinat?“. Mag das betreffende Kind Spinat, antwortet es mit „Ja“ und muss mit dem Popo wackeln. Bei der Antwort „Nein“ wird ergänzend die Frage gestellt: „Was magst du denn?“ Das Kind muss nun die Frage für sich richtig beantworten. Es kann zum Beispiel sagen: „Ich mag Katzen“. Das Kind darf jetzt einem anderen Mitspieler eine Frage stellen. Wer bereits an der Reihe war, setzt sich hin. So weiß man, wer noch spielen darf.

## Zusatz:

Das Spiel ist zu Ende, wenn jedes Kind einmal dran war. Es macht noch mehr Spaß, wenn auch die Lehrkraft am Ende noch eine Frage beantwortet.





# Malermeister

## Spielverlauf:

Kärtchen mit Vorschlägen



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Starter. Es darf eine Karte mit Malvorschlägen ziehen oder diese bei der Lehrkraft einsehen. Nun wird versucht, diesen Begriff an der Tafel bildnerisch darzustellen. Die anderen Kinder müssen raten, welcher Begriff gesucht wird. Wer am schnellsten die Lösung hat, darf der nächste Malermeister sein.

Hinweis:

Am besten eignen sich übrigens zusammengesetzte Nomen, die bildnerisch umgesetzt werden sollen. Im Netz finden sich hierzu auch passende Vorschläge bzw. Materialien.

**Zusatz:**

Die Kärtchen lassen sich bei Bedarf auch schnell selbst herstellen.



# Erklärspiel



## Spielverlauf:

Kärtchen mit Vorschlägen



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 bis 15 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Starter. Das Kind darf nun eine Karte mit einem Begriff ziehen oder diese bei der Lehrkraft einsehen. Nun muss das Kind den gezogenen Begriff erklären ohne diesen zu nennen. Dabei kann man vorgeben, dass maximal drei Sätze gebildet werden dürfen. Die anderen Kinder müssen nun erraten, um welchen Begriff es sich handelt. Wer am schnellsten den Begriff errät, darf den nächsten Begriff erklären.

Hinweis:

Im Netz finden sich hierzu auch passende Kärtchen, die man für solche Erklärspiele verwenden kann.

**Zusatz:**

Auf jeder Karte kann man zusätzlich noch drei Begriffe notieren, die man beim Erklären auf keinen Fall benutzen darf.



# Steinspringen



Spiele ohne  
Körperkontakt



## Spielverlauf:

Steine, Markierungen

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Sie erhalten je einen Stein. Sie stellen sich an einer Startlinie auf. Die Lehrkraft misst nun ausgehend von der Startlinie etwa vier Meter ab. Das Ende dieser Strecke markiert sie mit Pylonen oder anderen Hilfsmitteln. Jeder darf nun der Reihe nach seinen Stein so weit werfen, wie man aus dem Stand mit einem großen Satz springen kann. Hat ein Kind den Stein mit seinem Satz erreicht, darf es in der nächsten Runde weitermachen. Hat es den Stein verfehlt, muss es zurück zur Startlinie und von vorne beginnen. Gewonnen hat, wer zuerst am Ziel ist.

## Zusatz:

Statt mit Steinen kann man das Spiel auch mit Walnüssen oder Sandsäckchen spielen.



# Verstecken



Spiele ohne  
Körperkontakt



## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Starter. Dieses Kind stellt sich an einem vorher ausgemachten Punkt auf, hält sich die Augen zu und zählt laut bis zu einer bestimmten Zahl. Währenddessen verstecken sich die anderen Kinder. Wenn das Kind mit dem Zählen fertig ist, ruft es laut „Ich komme jetzt!“. Es beginnt nun die anderen Kinder zu suchen. Sobald ein Mitspieler gefunden wurde, muss er sich zum ausgemachten Treffpunkt begeben. Das Spiel endet, wenn alle Kinder aufgestöbert wurden.

## Zusatz:

Vor Beginn des Spiels sollte man das Gebiet, das man zum Verstecken nutzen darf, eingrenzen.



# Schwimmnudel-Fangsti



Spiele ohne  
Körperkontakt



## Spielverlauf:

zwei Schwimmnudeln

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich auf dem Schulhof. Die Lehrkraft bestimmt zwei Kinder als Fänger. Diese erhalten eine Schwimmnudel. Auf ein Kommando der Lehrkraft hin, versuchen die Fänger nun, die anderen Kinder mit dem vorderen Ende der Schwimmnudel zu berühren. Wurde ein Kind berührt, scheidet es aus und muss sich an den Rand zur Lehrkraft stellen. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen wurden.

Variante:

Hat ein Fänger ein Kind erwischt, muss sich das betreffende Kind am Rand eine Auszeit gönnen. Es darf erst wieder ins Spielfeld, wenn eine vorher ausgemachte Anzahl von Kindern am Rand steht.

 Zusatz:

Man sollte vor Spielbeginn klären, dass nur bestimmte Körperstellen mit der Schwimmnudel berührt werden dürfen. Der Kopf ist tabu.

# Simon sagt ... (mal anders)

Spiele ohne  
Körperkontakt



## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Der Stuhl wird nach hinten geschoben, damit nach vorne genügend Platz ist. Die Lehrkraft gibt nun einen Bewegungsauftrag vor. Dabei beginnt sie den Satz mit „Simon sagt ...“. Aufgabe der Kinder ist es nun, eine andere Bewegung durchzuführen als angesprochen. Beginnt die Lehrkraft den Bewegungsauftrag nicht mit dem Satzanfang „Simon sagt ...“ dürfen die Bewegungen gar nicht ausgeführt werden. Wird dies trotzdem von einigen Kindern gemacht, so scheiden sie aus oder müssen eine Runde pausieren. Sie scheiden ebenfalls aus, wenn sie den von der Lehrkraft angesprochenen Bewegungsauftrag genauso ausführen.

 Zusatz:

Falls man ein Klassentier hat, kann man statt Simon auch den Namen des Klassentiers verwenden.



# Häuptling Adlerauge

## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Dabei stellen sie sich hinter ihren Stuhl. Die Lehrkraft bestimmt nun ein Kind. Dieses Kind fungiert in der folgenden Spielrunde als Häuptling Adlerauge. Die übrigen Kinder nehmen nun eine beliebige Pose ein. Häuptling Adlerauge darf durch den Klassenraum gehen und sich die Posen einprägen. Hat er sich alle Posen eingeprägt, verlässt Häuptling Adlerauge den Klassenraum. Die Lehrkraft bestimmt nun ein Kind, das seine Pose leicht verändern darf. Sobald dies geschehen ist, kommt Häuptling Adlerauge wieder zurück in den Raum. Er muss nun das Kind identifizieren, das seine Pose verändert hat. Dafür hat er drei Versuche. Danach wird gewechselt und eine neue Spielrunde beginnt.

**Zusatz:**

Bei älteren Kindern kann man die Pose nur minimal verändern und so das Spiel richtig knifflig gestalten.



# Weißt du, wer ich bin?



## Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 bis 15 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihrem Platz. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind als Ratekind. Dieses Kind stellt sich mit dem Rücken zur Klasse vor die Tafel. Die Lehrkraft deutet nun auf ein Kind aus der Klasse. Dieses muss den Satz „Weißt du, wer ich bin?“ laut und deutlich vorsagen. Das Ratekind hat nun die Aufgabe, den Sprecher anhand seiner Stimme zu identifizieren. Es darf insgesamt dreimal raten. Hat das Kind den Sprecher dann nicht benennen können, wird gewechselt.

**Zusatz:**

Das Spiel wird noch anspruchsvoller, wenn der Sprecher seine Stimme verstellt.



# Spiele ohne Körperkontakt

(Spielideen für zwischendurch)



Spiele  
ohne Körperkontakt



Pausenspiele  
ohne Körperkontakt



[www.ideenreise-blog.de](http://www.ideenreise-blog.de)

Schriften:

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Jackie-G>

Andika Leseschrift

AW Straight by Annika Werner

Illustrationen:

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Kate-Hadfield-Designs>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Sarah-Pecorino-Illustration>

Bitte beachte:

Du darfst das Material für deinen Unterricht verwenden und anfertigen.

Eine gewerbliche Nutzung ist nicht gestattet.

Die Grafiken dürfen nichts aus dem Material entfernt werden.

Während angeordneter Schulschließungen darf das Material verlinkt, verschickt und geteilt werden.

Solltest du auf Urheberrechtsverletzungen aufmerksam werden, melde dies bitte an:

[ideenreise@web.de](mailto:ideenreise@web.de)