

# Spielliste Glücksrad von muggle\_Lehrerin



	<b>Spiel</b>	<b>Spielanleitung</b>
01	Tic-Tac-Toe	
02	Kahoot	Online-Quiz auf <a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a>
03	Wortdomino	Die SuS müssen Wörter suchen, die wie zwei Dominosteine aufeinander passen z.B. Sternenstaub – Staubsauger – Saugerbürste – Bürstenschnitt – Schnittstelle....
04	Wer bin ich?	Spielt man zu zweit. Jemand denkt sich eine Person aus. Der Andere muss mit Fragen die Person herausfinden. Es dürfen aber nur Ja-Nein-Fragen sein. Z.B. «Ist die Person ein Schauspieler?» - Ja/Nein Alternativ kann man sich auch gegenseitig Post-it's auf die Stirn kleben und erraten wer man selber ist.
05	Faltbilder	Kind 1 zeichnet einen Kopf, faltet das Blatt um. Kind 2 zeichnet den Oberkörper, faltet das Blatt um. Kind 3 zeichnet den Unterkörper, faltet das Blatt um. Dann entsteht ein lustiges Bild.
06	Stadt – Land - Fluss	Kennen wohl alle ☺
07	Promiraten	Alle Schüler denken sich eine prominente Person aus und schreiben den Namen auf einen Zettel. Die Lehrperson sammelt alle Zettel ein und schreibt die Namen an die Wandtafel. Dann setzen sich die Kinder in Gruppen zusammen (je nach Grösse der Klasse 3-5). Nun müssen die Gruppen versuchen, möglichst viele andere Kinder der Klasse in ihre Gruppe zu holen, indem sie raten, welches Kind hinter welchem «Promi» steckt. Raten sie richtig, muss sich das Kind der Gruppe anschliessen. Raten sie falsch, ist die andere Gruppe dran. Wenn alle Kinder «entlarvt» wurden, ist das Spiel vorbei.
08	Kofferspiel	Kind 1: «Ich packe in meinen Koffer eine Hose» Kind 2: «Ich packe in meinen Koffer eine Hose und ein Hemd»....und so geht es durch die ganze Klasse! ☺ Es kommt immer ein Gegenstand hinzu und alle bisherigen müssen in der richtigen Reihenfolge aufgezählt werden. Wie weit kommt ihr?

09	Wandtafelfussball	Kennt ihr bestimmt auch... 2 Gruppen spielen «Fussball» gegeneinander, die Lehrperson stellt Fragen (kann auch themenspezifisch sein!)
10	Werwolf	<a href="https://www.prometheusshop.de/media/pdf/d3/5d/36/werw-lfe-spielanleitung.pdf">https://www.prometheusshop.de/media/pdf/d3/5d/36/werw-lfe-spielanleitung.pdf</a> Ich habe meine eigenen Karten kreiert, du findest sie im Downloadbereich.
11	Menschenmemory	Zwei Kinder werden zu Suchern und verlassen den Raum. Die restlichen Kinder finden sich zu Pärchen zusammen. Diese Pärchen einigen sich jeweils auf eine Bewegung. Dann kommen die Sucher wieder hinzu und nennen der Reihe nach, die Namen der Kinder. Wer genannt wird, führt seine Bewegung aus. Die Sucher müssen dann die passenden Pärchen finden und aufdecken.
12	Black Stories	Gibt's als Kartenspiel: <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Black_Stories">https://de.wikipedia.org/wiki/Black_Stories</a> Oder digital: <a href="https://stopkidsmagazin.de/RATSEL/Black_Stories_Ratsel/black_stories_ratsel.html">https://stopkidsmagazin.de/RATSEL/Black_Stories_Ratsel/black_stories_ratsel.html</a>
13	Gespenssterspiel	1-3 Kinder werden bestimmt. Die sind die «Gespenster» und kommen nach vorne. Alle anderen stellen sich mit geschlossenen Augen im Kreis auf (oder auch einfach hinter ihren Stuhl). Die Gespenster schleichen nun durchs Zimmer und stellen sich so leise wie möglich hinter einem anderen Kind auf. Ich erzähle dazu immer eine schaurige Geschichte. Wenn sich alle Gespenster platziert haben, dürfen die Kinder (immer noch mit geschlossenen Augen) die Hand hochhalten, wenn sie das Gefühl haben, dass hinter ihnen ein Gespenst steht. Liegt das Kind richtig, ist das Gespenst besiegt. Liegt das Kind falsch, ist es ausgeschieden. Merkt ein Kind nicht, dass hinter ihm ein Gespenst steht, darf das Gespenst demjenigen dann auf die Schulter tippen und er ist auch ausgeschieden. Das Spiel ist fertig, wenn entweder alle Gespenster enttarnt wurden oder alle Kinder von Gespenstern angetippt wurden.
14	Entenspiel	Reihum wird immer nach dem gleichen Muster Satzteil für Satzteil gesagt. Kind 1 = Eine Ente → Kind 2 = mit zwei Beinen → Kind 3 = springt ins Wasser → Kind 4 = Platsch → Kind 5 = Platsch. Die Anzahl der Enten und somit auch der Beine und vom Platsch wird dabei immer erhöht. Bei Fehlern oder zu langen Pausen fällt man raus.

15	Mörderlis	Alle Kinder sitzen in einem Kreis. Nun schliessen alle die Augen und die Lehrperson geht im Kreis herum. Sie tippt einem Kind einmal auf den Rücken und einem zweimal. Dasjenige, dem zweimal auf den Rücken getippt wurde ist nun der Detektiv und muss sich in die Mitte des Kreises setzen. Das Andere ist der Mörder und versucht unbemerkt zu bleiben. Ziel des Mörders ist es alle Mitspielenden durch anblinzeln zu töten ohne vom Detektiv erwischt zu werden. Wird man angeblinzelt muss man geräuschvoll sterben und sich auf den Rücken legen. Der Detektiv hat 3 Versuche um herauszufinden wer der Mörder ist. Tötet der Mörder alle Mitspielenden, bevor der Detektiv ihn erwischt hat gewinnt der Mörder. Erwischt der Detektiv den Mörder noch rechtzeitig, gewinnt der Detektiv. Der Gewinner darf bei der nächsten Runde im Kreis herum gehen.
16	A bis Z	Zu jedem Buchstaben des Alphabets muss in einer bestimmten Kategorie ein Wort gefunden werden. Z.B. Filmtitel, Hauptstädte, berühmte Personen, etc. Funktioniert auch hervorragend in den Fremdsprachen z.B. zu jedem Buchstaben ein Verb ☺
17	Minutenliste	Das spiele ich immer in 2er-Gruppen. Jede Gruppe hat eine Minute Zeit so viele Begriffe zu einer Kategorie aufzuschreiben, wie möglich. Z.B. «Harry-Potter-Charaktere», «Hauptstädte Europas», «Sportarten»....
18	Kettenreaktion	Gibt's z.B. hier: <a href="https://diegrundschultante.blogspot.com/2017/01/lesespiel-kettenreaktion.html">https://diegrundschultante.blogspot.com/2017/01/lesespiel-kettenreaktion.html</a> Oder auch im Downloadbereich auf meiner Homepage.
19	ABC SRF3	<a href="https://www.srf.ch/shop/abc-srf-3">https://www.srf.ch/shop/abc-srf-3</a>
20	Montagsmaler	Ein Kind zeichnet an der Wandtafel einen bestimmten Begriff und die anderen Kinder raten dann, was gezeichnet wird. Kann auch in Gruppen gespielt werden.
21	Henkerlis	Ein Schüler schreibt für die Buchstaben eines ungenannten Wortes waagrechte Linien an: _ _ _ _ . Dann nennen die Mitschüler Buchstaben. Kommen sie vor, werden sie eingetragen. Wenn nicht, dann wird je ein Teil eines Galgens ergänzt (oder, je nach Thema der Stunde, etwas anderes). Variante:
22	Detektivspiel	Jeder Mitspieler/ jede Mitspielerin zieht eine Karte. Ein Kreuz-König, eine Kreuz-Dame und ein Kreuz-Junge müssen dabei sein. Wer den Kreuz-König oder die Kreuz-Dame zieht ist ein

		<p>Detektiv und meldet sich. Wer den Kreuz-Buben zieht ist der Mörder und sagt nichts. Dann wird das Licht gelöscht. Alle gehen im Raum herum. Der Mörder tippt jemanden an den Kopf und tötet ihn so. Geschieht das, fällt der Ermordete sofort um und schreit. Alle ausser dem Mörder müssen stehen bleiben, wo sie sind. Die Detektive zählen bis zehn und machen dann das Licht an. Nur der Mörder darf sich also noch bewegen, während die Detektive bis zehn zählen. Dann müssen die Detektive durch fragen, schauen, kombinieren herausfinden wer der Mörder war. Das Volk (die restlichen Spieler und Spielerinnen) hilft dabei, indem es Fragen beantwortet und während der Nacht gut zuhört. Die Detektive können auch fragen: „Bist du der Mörder?“. Das ist die einzige Frage, die der Mörder wahrheitsgemäss beantworten muss. Diese Frage darf der Detektiv aber nur dreimal stellen. Wenn der Mörder entlarvt wurde, mischt man die Karten neu und beginnt von vorne.</p> <p>Erweiterungsmöglichkeiten: Es werden 2 oder mehr Opfer getötet. Es gibt nur einen Detektiv. Es müssen bestimmte Fragen gestellt werden.</p>
23	Dirigent/Dirigentin	<p>Die SuS stehen im Kreis und eine/r geht kurz vor die Tür. Die anderen bestimmen den/die Dirigenten/in. Diese/r macht dann unauffällig Bewegungen vor, die die ganze Gruppe nachmacht. Das Kind, das draussen war, muss nun herausfinden wer der/die D ist. Wenn es mit seiner Vermutung richtigliegt, geht D hinaus und ein/e neue/r D wird bestimmt. Durch dieses Spiel kehrt, abgesehen vom Lachen viel Ruhe in die Klasse ein. Es fordert neben Aufmerksamkeit auch Zusammenarbeit und Empathie.</p>
24	Verkehrte Kalbsbrust	<p>Zuerst einigen sich alle auf einen längeren Begriff, möglichst ohne die Buchstaben c, j, q, x, y, ä, ö und ü. Ein Beispiel ist das Wort "Kalbsbrust". Das Wort wird in Druckbuchstaben senkrecht von oben nach unten sowie einige Zentimeter weiter rechts in gleicher Höhe senkrecht von unten nach oben aufgeschrieben. So bilden sich waagrecht neue Wörter, von denen aber nur der Anfangs- und Endbuchstabe feststehen. Nun versuchen alle Spieler, passende Wörter zu finden und die Lücken damit zu füllen. Wer findet als Erster lauter dudentaugliche Begriffe?</p>