



Ein Schüler denkt an eine Geschichte, von der er annimmt, dass sie den Mitspielern bekannt ist. Vielleicht wählt er die Geschichte vom Dornröschen, erzählt von Robinson, von Ikarus oder von der Arche Noah. Er „erzählt“ die Handlung mit Hand und Fuß, ohne aber dabei ein Wort zu sprechen. Die Mitschüler müssen sehr genau aufpassen, um zu erraten, um welche Geschichte es sich hierbei handelt. Wer sie errät, darf die nächste Geschichte „erzählen“.

Alles hört auf mein Kommando!



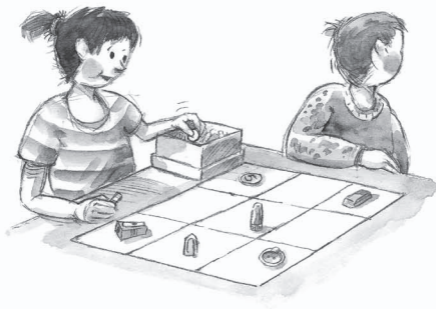
Dieses Spiel macht Spaß und fordert viel Konzentration.

Alle Kinder sitzen im Halbkreis auf dem Boden. Die Lehrerin stellt sich so vor den Halbkreis, dass alle Kinder sie gut sehen können.

Nun gibt sie nacheinander verschiedene Kommandos, die von den Mitschülern sofort befolgt werden müssen: „Kommando winken!“ Alle Schüler winken. „Kommando aufstehen!“ Alle Schüler stehen auf.

Die Lehrerin muss das jeweilige Kommando auch selbst befolgen. Gibt sie aber eine Anweisung, ohne das Wort „Kommando“ vorwegzusagen, darf niemand ihrem Tun folgen. Hat ein Spieler nicht aufgepasst und ist rein automatisch der neuen Bewegung der Lehrerin gefolgt, so scheidet er aus.

Je schneller die Kommandos aufeinanderfolgen, umso schwieriger wird das Spiel. Wer als Letzter übrig bleibt, darf zur Belohnung beim nächsten Mal die Kommandos geben.



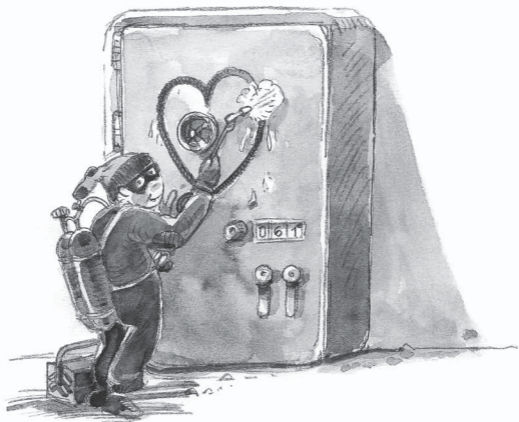
Vorbereitung: Die Schüler sammeln in einer Schachtel möglichst viele kleine Krimskrams-Dinge wie z. B. Büroklammern, Radiergummis, Reißnägel, Patronen, Münzen, Papierkügelchen, Filzstiftkappen, Knöpfe usw. Die Klasse wird in zwei gleich starke Gruppen geteilt, immer zwei Schüler spielen zusammen. Einer ist der Aufgabensteller und sein Partner darf in der ersten Spielrunde sein Gedächtnis unter Beweis stellen.

Spielverlauf: Der Aufgabensteller zeichnet auf ein Blockblatt ein großes Quadrat, das er wiederum in neun kleine Quadrate (6 Zentimeter Seitenlänge) unterteilt. Dann darf er sich beliebige Dinge aus der Krimskrams-Schachtel holen und, während sein Spielpartner natürlich nicht zusehen darf, auf dem Spielfeld verteilen (siehe Abbildung).

Der Partner kann sich jetzt die Gegenstände etwa eine halbe Minute lang ansehen und sich genau einprägen, wo welches Ding liegt. Dann schiebt der Aufgabensteller die Krimskrams-Dinge vom Spielplan und sein Partner muss sie wieder an die richtigen Plätze legen. Für jedes Ding am richtigen Platz erhält der Spieler einen Punkt.

Nun werden die Rollen getauscht. Der Partner gibt alle neun Gegenstände zurück in die Krimskrams-Schachtel und sucht sich seinerseits neun Dinge aus, die er jetzt auf dem Spielplan verteilt.

Zahlenschloss



Die Aufgabe dieses Spiels ist, den Code eines fiktiven Zahlenschlosses zu „knacken“. Der „Besitzer“ des Zahlenschlosses überlegt sich eine beliebige zweistellige Zahl, wobei aber eine Ziffer nicht doppelt vorkommen sollte. Die „Schlossknacker“ fragen nun abwechselnd zweistellige Zahlen ab. Der „Besitzer“ gibt jeweils die Anzahl der übereinstimmenden Zahlen an. Die Spieler müssen nun geschickt kombinieren. Wer zuerst den Code weiß, gewinnt.

● Geübte Spieler können die Schwierigkeit erhöhen, indem sie das Zahlenschloss mit einem dreistelligen Code versehen.

Timos Zauberbox



Timo sitzt erhöht vor der Klasse und hält eine Kiste, die er den Kindern als Zauberbox vorstellt, auf seinem Schoß. Nun entnimmt er nacheinander verschiedene Dinge: ein Kaninchen, einen Löwen, eine Wolke, ein Glöckchen, einen Fotoapparat, eine Schachtel Streichhölzer, eine Flöte und einige mehr. Natürlich gibt es diese Dinge nicht wirklich. Nur Timo kann sie sehen. Aber aufgrund der Art, wie er die Dinge aus seiner Zauberbox herausholt und mit ihnen umgeht, können auch die anderen Kinder die Zaubergegenstände erkennen. Mehr als zehn Dinge haben aber auch in der tollsten Zauberbox nicht Platz. Nun fragt Timo seine aufmerksamen Zuschauer, was diese sich gemerkt haben. Lisa erinnert sich an den Fotoapparat. Timo „nimmt“ also seinen Fotoapparat, knipst vielleicht noch ein Klassenfoto und legt ihn wieder zurück in seine Kiste. Sind auf diese Weise alle Gegenstände wieder aufgeräumt, übergibt Timo seine Zauberbox einem der Mitspieler. „Simsalabim“ – schon werden zehn neue Dinge ans Tageslicht geholt.