

5. Ruhige Spiele zum Abschluss

Eine Spielsammlung von Ingrid Gatzsche

Geisterkönig (3. Klasse)

Es ist Nacht, alle Kinder „schlafen“ im Kreis. Dabei knien sie mit vorgebeugtem Oberkörper im Kreis, die Augen sind geschlossen. Der „Geisterkönig“ (zunächst L, in weiteren Durchläufen ein Kind) geht leise um den Kreis und sagt mit geheimnisvoller Stimme seinen Spruch: „Die Sonne scheint um Mitternacht. Der Geisterkönig ist erwacht. Komm mit, komm mit und reih dich ein, darfst aber nicht der Letzte sein“. Bei den unterstrichenen Worten berührt er jeweils eines der „schlafenden“ Kinder, was dann leise aufsteht und sich in die Reihe einreihet, die dem Geisterkönig um den Kreis folgt. Merkt das letzte Kind nicht, dass alle anderen schon im Kreis gehen, bleibt der Kreis stehen. Die Kinder rufen folgenden Spottvers: „Schlaf du altes Murmeltier. Alle anderen sind schon hier. Wärest Du eher aufgewacht, wärest Du König/in der Nacht.“ Zum Nachdruck klatschen sie dabei in die Hände. Das „Murmeltier“ darf anschließend loslaufen und drei Kinder fangen. Merkt das letzte schlafende Kind jedoch, dass alle anderen schon aufgestanden sind, wird es der neue Geisterkönig.

Reifenwanderung (3)

Die Kinder stehen mit gefassten Händen im Kreis. Bei einem kleinen Kreis von 6-10 Kindern benötigt man nun einen Reifen, dieser wird an einem Startpunkt eingefädelt, indem zwei benachbarte Kinder ihre Hände lösen und sich durch den Reifen wieder anfassen. Bei größeren Gruppen gibt es mehrere Startpunkte für mehrere Reifen, etwa nach jedem 10. Kind hängt dann ein Reifen.

Aufgabe für die Gruppe ist es nun, den/die Reifen um den Kreis wandern zu lassen ohne die Hände zu lösen. Mit Hilfe der NachbarInnen steigt ein Kind nach dem anderen also durch den/die Reifen hindurch. So wird in der kleinen Gruppe der Reifen ein Mal herum transportiert, bei größeren Gruppen vielleicht bis zum nächsten Startpunkt.

Schatzwächter (3)

Alle Kinder sitzen im Kreis. Mitten im Kreis liegt in einem Reifen der Schatz. Das kann ein Schlüsselbund sein, ein Hütchen o.ä. Neben dem Schatz sitzt der/die blinde SchatzwächterIn. Nun muss es ganz leise sein. Auf Zeichen von L schleicht sich ein Kind vom Rand zum Schatz, um ihn zu stehlen. Sobald der/die SchatzwächterIn ein Geräusch hört, zeigt er/sie in die Richtung, wo dieses herkommt. Stimmt die Wahrnehmung, muss das diebische Kind zurück an den Rand. Stimmt es nicht, darf es sich weiter versuchen, max. 3mal.

Tote Löwen (3, 4)

Alle liegen unbeweglich als schlafende Löwen herum, der Jäger beobachtet die Löwen. Wer sich bewegt und dabei vom Jäger gesehen wird, wird ebenfalls Jäger. Die Jäger dürfen die Löwen zum Lachen und Bewegen bringen.

Gordischer Knoten (4)

6-10 Kinder stehen Schulter an Schulter in einem engen Kreis. Sie schließen die Augen und strecken ihre Hände in die Mitte. Auf ein Signal hin greift jede/r zwei fremde Hände. Dann darf man die Augen öffnen. Nun geht es darum, den Knoten zu lösen, ohne die Hände loszulassen. Manche Knoten enden in einem Kreis, manche sind auch unlösbar.

Such den Schuh (4)

Alle sitzen im Kreis, dicht zusammen. Sie haben die Beine angezogen und die Füße aufgestellt, sodass ein „Tunnel“ unter den Beinen entsteht. Möglichst heimlich gibt die Gruppe einen Schuh im Tunnel weiter. Ein Detektiv steht außerhalb des Kreises und muss genau beobachten, wo der Schuh gerade ist. Entweder muss er das betroffene Kind ticken oder den Namen rufen.