

# Pausenplatzspiele

1. Begriffe suchen
2. Wörterkreis
3. Zahlenrad
4. Schnecke
5. Kreishüpfen
6. Himmel und Hölle
7. Schnicken
8. Heuschrecke
9. Gummitwist
10. Seilhüpfen
11. Wörter hopsen
12. Fühlpfad

## 1. Begriffe suchen

Bei diesem Spiel gilt es Wörter zu finden.

Der erste Spieler wirft seinen Spielstein mitten in das Feld mit den Buchstaben. Bleibt der Stein auf einer Linie liegen, wird der Stein noch einmal geworfen. Jeder hat 3 Versuche.

Bleibt der Stein in einem Feld liegen, hüpf das Kind hinterher und muss ein Wort, das mit dem Buchstaben aus dem Feld beginnt sagen.

Dann hüpf das Kind in das zweite Feld mit dem gleichen Buchstaben. Und muss nun wieder ein neues Wort sagen.

Macht das Kind einen Fehler oder fällt ihm kein Wort ein, muss es aussetzen, bis alle anderen an der Reihe waren.



## 2. Wörterkreis

Ein großer Kreis wird in 8 Felder geteilt. In jedes Feld wird ein Begriff mit Kreide geschrieben. Das kann zum Beispiel Stadt, Land, Tier sein.

Das erste Kind wirft nun eine Stein in eines der Felder. Jetzt muss es ein Wort sagen, das zu dem Begriff in dem Feld passt und darf dann zu dem Stein ins Feld hüpfen. Dabei geht es immer in der Reihenfolge des Alphabetes. Wirft also ein Kind den Stein in das Feld "Namen" so muss es einen Namen nennen, der mit "A" anfängt.

Ist das Wort richtig, darf das Kind den Stein gleich in anderes Feld werfen. Zum Beispiel in das Feld "Tiere". Wieder muss erst ein Tier genannt werden, das mit "A" anfängt.

Erst, wenn das Kind durch alle Felder gehüpft ist, ist das nächste Kind dran. So geht es weiter bis alle Buchstaben des Alphabetes an der Reihe waren.

Aussetzen muss man, wenn:

- der Stein auf einer Linie landet
  - eines der Kinder auf eine Linie hüft
  - ein Feld vergessen wird
  - es zu lange dauert, bis ein Kind ein Wort passend zu dem Feld gesagt hat
- Man muss so lange aussetzen, bis alle anderen mit einem Durchgang an der Reihe waren.



### 3. Zahlenrad

Es werden für jeden Mitspieler 5 Spielsteine benötigt. Diese sollten unterschiedlich sein, so dass jeder Spieler seine Steine sofort erkennen kann. Zum Beispiel könnte ein Spieler kleine Steine haben, ein anderer hat Stöckchen und noch ein anderer Tannenzapfen.

Zuerst wird eine Zahl überlegt, die erreicht werden soll. Das könnte die 48 sein.

Alle Spieler werfen dann gleichzeitig ihre Steine so in die Zahlenfelder, dass sie die ausgemachte Zahl erreichen oder ganz nahe an die festgelegte Zahl heran kommen.

Um die Zahl 48 zu erreichen, müssten die Steine zum Beispiel in die Felder: 3, 5, 10, 14 und 16 geworfen werden.

Anfangen darf der Spieler, dessen Steine so liegen, dass die ausgemachte Zahl erreicht wurde. Er durchhüpft auf einem Bein die Felder 1 bis 16 und sammelt dabei seine Steine wieder ein.

Macht er dabei keinen Fehler, tritt also nicht auf eine Linie und vergisst auch keinen Stein, darf der Spieler einen der äußeren Zahlenfelder für sich beanspruchen (9-16). Dieses Feld wird so zu einem Besitzfeld. In dieses Feld legt er einen von seinen Steinen.

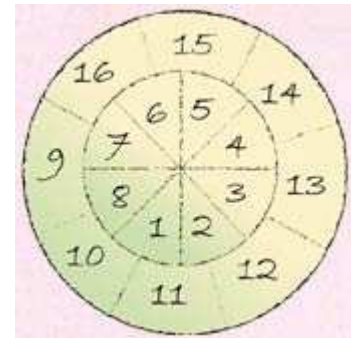
Dieses Feld muss nun von den anderen, die jetzt das Zahlenrad durchhüpfen, übersprungen werden.

Wer als nächster an der Reihe ist, wird durch die Summe der Zahlen, die in den Feldern liegen bestimmt. Wenn also nun ein Kind mit seinen Steinen die Summe von 41 und ein anderes Kind die Summe von 39 hat, so ist das Kind mit der Summe 41 an der Reihe.

Passiert es, dass kein Kind am Anfang mit seinen Steinen die ausgemachte Zahl erreicht, werden die Steine wieder eingesammelt. Und es wird noch einmal geworfen.

Es werden so viele Runden gespielt, bis jedes Kind ein "Besitzfeld" hat.

Das heißt, bis jedes Kind mindestens einmal die ausgemachte Zahl mit seinen Steinen erreicht und dann auch die Felder fehlerfrei durchhüpft hat.



### 4. Schnecke

Bei der Schneckenfigur ist es besonders schwer, nicht auf einen Strich zu treten.

Es wird mit beiden Beinen in die Felder vom Start in die Mitte und wieder zurück gehüpft. Das Feld in der Mitte ist zum Ausruhen und Umdrehen. Bei den nächsten Runden wird erst auf dem rechten und dann auf dem linken Bein gehüpft.

Jetzt wird es schwierig. Denn nun wird ein Stein in die Felder geworfen.

Vom Start aus wird der Stein in Feld 1 geworfen. Dieses Feld wird dann auf einem Bein übersprungen. Auf dem Rückweg wird der Stein wieder aufgehoben und das Feld wieder übersprungen.

In der nächsten Runde wird der Stein in das Feld 3 geworfen, das nun übersprungen werden muss. Auf dem Rückweg wird wieder der Stein aufgehoben und das Feld 3 überhüpft.

So geht es weiter, bis in alle ungeraden Zahlen (1, 3, 5 usw.) geworfen wurde. Dann wird in die Felder mit den geraden Zahlen (2, 4, 6 usw.) geworfen.

Wer es geschafft hat, alle Runden ohne Fehler zu durchhüpfen, darf sich ein Feld aussuchen, das ihm gehört. Es wird dann zu einem "Besitzfeld".



Die anderen Kinder dürfen dann dieses "Besitzfeld" nicht mehr betreten und auch den Stein nicht hineinwerfen.

Damit man aber noch durch die Schnecke hüpfen kann, dürfen die ausgesuchten Felder nie nebeneinander liegen.

In der letzten Runde wird der Stein wieder in Feld 1 geworfen. Aber nun wird der Stein beim Durchhüpfen der Felder mit dem Fuß in das nächste Feld geschnickt.

Dabei darf der Stein nicht auf einer Linie und auch nicht in einem Besitzfeld landen.

Das gilt natürlich auch für den Rückweg.

## 5. Kreishüpfen

Zuerst stellt sich jeder in einen der äußeren Kreise. Dann wird abgezählt, wer aus seinem kleinen Kreis in den großen Kreis in die Mitte gehen muss. Somit wird sein Standkreis leer.

Sobald das ausgezählte Kind seinen Standkreis verlassen hat, springt sein ehemaliger Nachbar in den leeren Standkreis. Sofort springt das nächste Kind wieder in den leer gewordenen Standkreis. So hüpfen alle Kinder so schnell wie möglich in die immer wieder leer gewordenen Kreise.

Das Kind in der Mitte versucht, wieder in einen der leeren Standkreise zu hüpfen. Ist es schneller als seine Mitspieler im Außenkreis und schafft es, einen leeren Kreis zu besetzen, so muss das Kind in die Mitte, das nicht schnell genug in den Nachbarkreis gehüpft war.

Dieses Kind muss nun ebenfalls versuchen, sich wieder einen leeren Standkreis zu erobern.



## 6. Himmel und Hölle

Bei diesem Spiel darf man das Hölle-Kästchen nicht betreten!

Das Startfeld ist die Erde.

Dann wird mit beiden Beinen in die Felder 1, 2 und 3 gehüpft.

In Feld 4 und 5 wird gegrätscht. Das heißt, man springt mit dem linken Bein in Feld 4 und gleichzeitig mit dem rechten Bein in Feld 5.

In Feld 6 wird wieder mit beiden Beinen gehüpft.

In Feld 7 und 8 wird wieder gegrätscht.

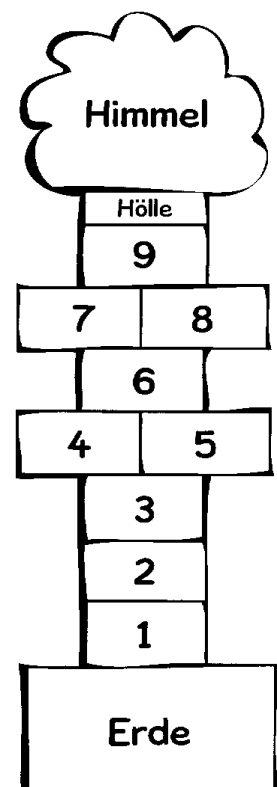
Dann gilt es, die Hölle zu überspringen und im Himmel zu landen.

Dort darf man sich kurz ausruhen. Dann hüpfert man wieder zurück.

In der ersten Spielrunde hüpfen alle mit beiden Beinen. In der zweiten Runde werden alle Felder auf nur einem Bein durchhüpft.

In der nächsten Runde hüpfen alle mit gekreuzten Beinen und in der letzten Runde alle mit geschlossenen Augen.

Wer beim Hüpfen auf eine Linie tritt oder ein Feld auslässt, muss aussetzen, bis alle anderen dran waren, darf aber dann dort weiter machen, wo der Fehler passiert ist.



## 7. Schnicken

Bei diesem Spiel kann man das Werfen eines kleinen Steines oder eines Stöckchens üben.

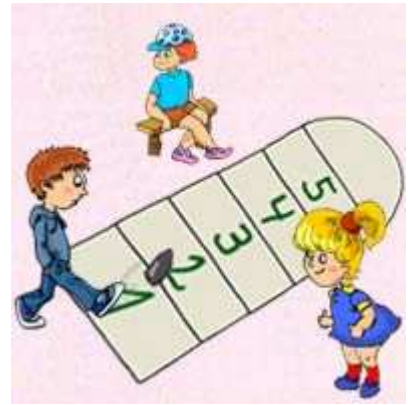
Der Stein wird beim Schnicken in das Feld 1 geworfen. Dann darfst du in das gleiche Feld hüpfen. Nun wird der Stein von dort aus in das zweite Feld geworfen.

Aber schön vorsichtig, denn der Stein darf nicht zu weit geworfen werden oder auf einer Linie liegen bleiben. Das ist dann ein Fehler und du musst aussetzen.

Der Stein wird bis in Feld 5 geworfen. In dem Halbkreis wird sich gedreht und anschließend hüpfst du den Weg auf die gleiche Weise wieder zurück.

Wer das geschafft hat, startet mit der zweiten Runde: Hier wirfst du wieder den Stein in Feld 1 werfen und hüpfst hinterher. Dann allerdings hüpfst du wieder zurück. Von der Anfangsline aus wirfst du nun den Stein in das zweite Feld, hüpfst hinterher und wieder bis zum Anfang zurück. Auf diese Weise hüpfst du bis zum fünften Feld.

In der dritten Runde versuchst du nun, alles auf einem Bein zu hüpfen.



## 8. Heuschrecke

Die Kreise sind unregelmäßig verteilt.

Nun hüpfen der Reihe nach alle Kinder mit beiden Beinen von einem Kreis zum anderen. Sie dürfen dabei den Rand der Kreise nicht berühren.

Bei diesem Spiel kann man Punkte verteilen. Gewonnen hat, wer nach 10 oder 20 Runden die meisten Punkte hat.

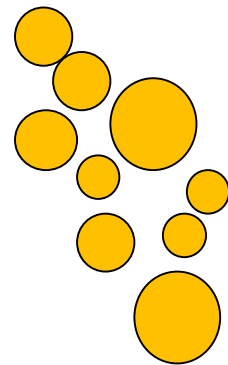
So könnte man Punkte verteilen:

Ohne Rand berühren

= 5 Punkte

Rand berührt

= 1 Punkt



## 11. Wörter hopsen

Hier wird so gehopst, wie es auf dem Bild zu sehen ist. Es fängt unten links an und endet unten rechts.

Zu jedem Buchstaben, der in den Feldern steht, muss so schnell wie möglich ein Wort gefunden werden.

Um in Übung zu kommen, kann eine Proberunde auf beiden Beinen gehüpft werden. Aber dann geht das Spiel richtig los.

Dabei darf nur auf einem Bein gehüpft werden. Das andere wird angehoben und der Fuß wird mit beiden Händen hinter dem Rücken festgehalten.

So muss man sich gleichzeitig auf das Gleichgewicht und auf die Wörter konzentrieren. Das ist gar nicht so einfach.

Gewinner ist, wer die Felder am schnellsten und fehlerfrei durchhüpft hat.

