

Ein Spiel, das ganz nebenbei hilft, überschüssige Energie abzubauen, tief durchzuatmen und auf diese Weise zu entspannen.

Auf dem Tisch liegen zehn kleine Gegenstände, zum Beispiel eine Büroklammer, eine Filzstiftkappe, ein Bleistift usw. Diese Dinge gilt es nun mit kräftiger Puste und im Höllentempo vom Tisch zu blasen. Eine halbe Minute Zeit hat der Schüler, den Tisch auf diese Weise „abzuräumen“. Ein Mitspieler kontrolliert mit einer Stoppuhr. Für jeden Gegenstand, den der Spieler vom Tisch gepustet hat, erhält er einen Punkt und es gewinnt natürlich derjenige, der die meisten Punkte erzielt.



Tipp: Man kann das Spiel noch erweitern, indem ein spezieller Abfangjäger die Aufgabe bekommt, alle Dinge, die vom Tisch gepustet werden, in einer Schachtel aufzufangen, bevor sie am Boden liegen.

54 Wenn ich ein Vöglein wär...

Deutsch

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. An der Tafel steht ein „Wenn-dann“-Satz, zum Beispiel: „Wenn ich zu viel fernsehe, dann schimpft mich meine Mama.“ Nun sollen sich alle Kinder „Wenn-dann“-Sätze überlegen, aber die Kinder der Gruppe A schreiben nur die „Wenn ich“-Halbsätze auf und die Kinder der Gruppe B notieren die „Dann“-Halbsätze auf ihren Blöcken. Sind alle fertig, darf immer ein Kind der A-Gruppe einen Halbsatz vorlesen und ein Kind der B-Gruppe den zweiten Teil des Satzes. Was dabei herauskommt, klingt lustig: „Wenn ich ein Vöglein wär, dann darf ich nur noch Kamillentee trinken.“, oder „Wenn ich heute Geburtstag hätte, dann müsste ich meinen Babybruder wickeln.“

55 Zauberspruch

Mathematik

Mit dem Zauberspruch ist das Erraten bzw. Bestimmen einer Rechenaufgabe gemeint, die zu einer bestimmten geheimen Zauberzahl passt.

Ein Schüler, der Zauberer, schreibt sich eine beliebige Zahl im vorgegebenen Zahlenraum auf einen Zettel, z. B. 12.

Ein Kind nach dem anderen stellt nun eine Rechenaufgabe, z. B. $4 + 5$. Der Zauberer und alle anderen Schüler rechnen im Kopf. In unserem Fall antwortet der Zauberer mit „Die Zauberzahl ist größer“. Ein Spieler notiert an der Tafel oder auf einem Zettel, der für jeden der Gruppe sichtbar ausliegt: „ZZ > 9“.

Eine Aufgabe nach der anderen wird gestellt und die Zauberzahl auf diese Weise eingekreist. Bis ein Schüler den passenden Zauberspruch, z. B. $8 + 4$ ruft und der Zauberer zum Beweis der Richtigkeit seinen Zettel mit der notierten Zauberzahl vorzeigt.

56 Gruppen-Reime

Deutsch

Ein Spieler der Gruppe gibt ein Wort vor, z. B. „Schnee“. Nun muss abwechselnd jeder Mitspieler ein Wort nennen, das sich auf „Schnee“ reimt, also vielleicht: Klee, Reh, See, weh, Fee usw. Wer kein weiteres Reimwort weiß, scheidet aus. Wer als Sieger übrig bleibt, darf das nächste Wort vorgeben.

