



MIT ABSTAND SPIELEN

**König Alfons der
Viertel vor Zwölfte
hat zum
Spielen keine Zeit.
Er hält aber
stets
Abstand!**

Michael Ende / Jim Knopf



MECHTHILD GOETZE

**SPIELE FÜR GESCHICHTEN
SPIELEN MIT GESCHICHTEN**

**LITERATURERLEBEN
UNTERSTÜTZT VOM
HARTMUT HILLEBRAND VERLAG**

EINLEITUNG



Mechthild Goetze
Lesepädagogin,
Geschichtenerzählerin

Spiele mit Spaß!

Spiele, Geschichten und Bücher – mit Spielen Brücken bauen zu einem Buch.



Ein Spiel

- öffnet einen neuen Blick auf eine Geschichte und ihre Figuren
- kann Neugier wecken auf ein Buch
- kann dazu verführen, sich länger als üblich mit einem Buch zu befassen
- führt zu Nachhaltigkeit; an ein spielerisch erlebtes Buch bleibt die Erinnerung lange wach
- ist ein riesengroßes Vergnügen!



Soll ein Spiel zu einer Geschichte passen, muss manchmal nur ein Tier anders benannt werden. Oder du gibst einem Spiel einen neuen Namen – schon öffnet sich ein neuer Blick auf die Geschichte.

Lückenhafte Sprachkenntnisse: Ein Spiel wird schnell verstanden!
Es kann ganz ohne Kenntnisse der Sprache leicht nachgeahmt werden!

Sortiert nach dem Alter – diese Kartei beginnt mit Spielen für die Jüngsten.



Mit Abstand spielen zeigt Spiele, bei denen Abstand eingehalten und ein direkter Kontakt vermieden werden kann, um z.B. die Ansteckungsgefahr durch Viren zu reduzieren.

Die Spiele kommen mit wenig oder keinem Material aus. Denn bei **Ansteckungsgefahr** sollen möglichst nicht

die selben Gegenstände berührt werden!

- Jeglichen Körperkontakt vermeiden und den Mindestabstand (1,5 m) wahren
- Material im Vorfeld an den Plätzen bereitlegen
- In geschlossenen Räumen darauf achten, während des Angebots ausreichend zu lüften!

INHALT

Spiele 1-38

ab 3 Jahren

1. Ich sehe was, was du nicht siehst

ab 4 Jahren

2. Hilfe, ein Monster!
3. Bestimmer oder Bestimmerin
4. Zeitungslauf
5. Wackliger Tiefsprung
6. Bierdeckel-Lauf

ab 5 Jahren

7. Wie gehen die Menschen in ...?
8. Sieben Sachen
9. Steinchen versenken
10. Ich bin ... Und wer bist du?

ab 6 Jahren

11. Fischer, wie tief ist das Wasser?
12. Anfangsbuchstaben sichten
13. Lebendiger Spiegel
14. Schuh vor Schuh – aber blind
15. Zirkus-Clown-Manege
16. Mit Buchstaben spielen
17. Wörter-Würfelei

ab 7 Jahren

18. Alles in Zeitlupe
19. Meine Tante aus Amerika
20. Sätze im Gleichklang



21. Bierdeckel-Rollen



22. Bis 20 zählen in der Gruppe



23. Büro

24. Schweigeminute

25. Spielsprachen-Spielerei

26. Zungenbrecher

ab 8 Jahren

27. Topf schlagen für Zauberer

28. Der Kaufmann aus Paris

29. Diktatzensuren schätzen

30. Du+Ich+Er+Sie+Es+Wir+Ihr

31. Sprechkunst mit Würfeln

32. Das singende Klavier

33. Auf der Mauer, auf der Lauer

ab 10 Jahren

34. Die Erbschaft

35. Rekorde! Rekorde!

36. Was ist wohl wahr?

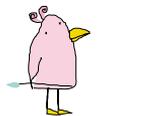
37. Zielwurf mit Münzen

ab 13 Jahren

38. Unvollendete Sätze

Praktische Tipps

Sachregister & Impressum





ZITIERTER BÜCHER

Buch → Spiel

Auer, Margit: *Die Schule der Magischen Tiere*

→ 20. Sätze im Gleichklang

Drvenkar, Zoran / Martin Baltscheit: *Zarah, Du hast doch keine Angst, oder?* → 2. Hilfe, ein Monster

→ 3. Bestimmer oder Bestimmerin

Frixe, Katja: *Die hamsterstarken Drei*

→ 17. Wörter-Würfelei

Eck, Hanina / Julia Echterhoff: *Ich bin Yola.*

Wer bist du? → 10. Ich bin ... Und wer bist du?

Hach, Lena: *Kawasaki hält alle in Atem*

→ 25. Spielsprachen-Spielerei (2)



Heinrich, Finn-Ole / Rán Flygenring: *Frerk, du*

Zweg → 11. Fischer, wie tief ist das Wasser?

Kästner, Erich: *Das fliegende Klassenzimmer*

→ 8. Sieben Sachen

→ 29. Diktatzensuren schätzen

Krüss, James: *Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen*

→ 26. Zungenbrecher

Lambeck, Silke: *Mein Freund Otto, das wilde*

Leben und ich → 23. Büro

→ 30. Du+Ich+Er+Sie+Es+Wir+Ihr



Lindgren, Astrid:

Kalle Blomquist → 25. Spielsprachen-Spielerei (1)

Michel aus Lönneberga

→ 19. Meine Tante aus Amerika

→ 20. Sätze im Gleichklang

→ 34. Die Erbschaft

Pippi Langstrumpf

→ 7. Wie gehen die Menschen in ...?

→ 15. Zirkus-Clown-Manege



→ 18. Alles in Zeitlupe

→ 20. Sätze im Gleichklang

Ronja Räubertochter

→ 14. Schuh vor Schuh – aber blind

Sammelaugust. Erzählungen

→ 20. Sätze im Gleichklang

Wir Kinder aus Bullerbü

→ 20. Sätze im Gleichklang

Maar, Paul:

Am Samstag kam das Sams zurück

→ 16. Mit Buchstaben spielen

Eine Woche voller Samstage

→ 24. Schweigeminute

Märchen (Diverse) → 18. Alles in Zeitlupe

Schneewittchen → 13. Lebendiger Spiegel

McKee, David: *Elmar* → 5. Wackliger Tiefsprung

Preußler, Otfried: *Der Räuber Hotzenplotz*

→ 19. Meine Tante aus Amerika

Rowling, Jane K.: *Harry Potter ...*

→ 20. Sätze im Gleichklang

→ 27. Topf schlagen für Zauberer

→ 28. Der Kaufmann aus Paris



Städig, Sabine / Sabine Büchner: *Petronella Apfelmus.*

→ 20. Sätze im Gleichklang

Überraschungsfest für Lucius

→ 21. Bierdeckel-Rollen

Zauberschlaf und Knallfroschchaos

→ 26. Zungenbrecher

Woltz, Anna: *Für immer, Alaska*

→ 36. Was ist wohl wahr?



1.

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Gespielt mit Farben

1. 1 Spieler*in sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün!“ (oder irgendeine andere Farbe).
2. Alle anderen schauen sich nach etwas Grünem um; sie raten.
Beispiel: Ist es der Stift? Das Kissen? Wasserflasche? Blätter der Pflanze?
3. Richtig geraten? Stell die nächste Frage.



Gespielt mit Buchstaben!

Fahndet nicht nach Farben, sondern nach Buchstaben. Es kann der Anfangs- oder End-Buchstabe eines Wortes vorgegeben werden!



Alter gemischt + Suchspiel

mindestens 2 Spieler*innen

Alter: 3-99 Jahre / mit Buchstaben 6-99 Jahre

Ort: drinnen; draußen

Material: --- **Vorbereiten:** ---

WAHRNEHMEN + LESEN ÜBEN



mit Buch!

- als Vorlage für das Entdecken von Farben dient eine Illustration in einem Buch
- für ein Buch mit dem Thema „Farben“
- für „Gespielt mit Buchstaben“: Wort oder Satz einem schönen Buch entnehmen!

Notizen

Tipps:

- Bringt mehr Spaß, wenn viele mitspielen
- Klappt das Erraten nicht, wird 1 Tipp gegeben (die Richtung, in welcher der Gegenstand sich findet; ein 2. Buchstabe ...)

„Gespielt mit Buchstaben“ (Alternative):

Buchstaben für ein Wort oder Silben für einen Satz in der Umgebung verstecken.

1. Buchstaben suchen
2. Das Wort zusammensetzen



2.

HILFE, EIN MONSTER!

Zitat: Aus dem Schlamm schaute eine Kröte hervor ...

„Oho“, sagte Berit, „hast du das gesehen, Zarah, diese komischen Augen? Die gehören dem Schlammfresser Feggel, der zum Nachtisch gerne Mädchen verschlingt, die alle schwarze Haare haben wie du und die sich alle fürchten wie du. Feggel hat hier zwei Augen und dann noch mal zehn Augen, die alle auf seiner Zunge drauf sind. Und wenn er seine Zunge raus streckt und dich ansieht, dann bist du verloren. Oh ja. Und wenn er dich mit seinen Armen packt, dann wirst du in den Schlamm gezogen und eingeweicht, bis du so weich bist, dass dich der Schlammfresser lecker fressen kann.“
(nach: „Z. Drvenkar – Zarah ...“)



DRINNEN: Auf der Matte hockt „Schlammfresser Feggel“ (Spieleitung). Alle nähern sich vorsichtig der Matte; „Feggel“ will 1 Spieler*in (A) packen – ohne den Tümpel zu verlassen! Ist A gepackt → Spieleitung legt A lang hin, knetet sie sanft durch (A „weich kneten“).

Matte = Tümpel

Bach: Oder: 2 Matten nebeneinander legen; dazwischen „fließt“ ein Bach. Dort liegt „Feggel“, darf den Bach nicht verlassen. Alle hüpfen über den Bach. Feggel versucht dabei jemanden zu fangen.

DRAUSSEN (im Wald, bei einer Pfütze):

1. Alle suchen sich ein Wurfobjekt (Zapfen, Zweig ...).
2. In der Pfütze etwas treffen – das ist Feggel.

Das Blaue! Das ist Feggel! Triff ihn!



Ohne Sieger*innen

4-12 Spieler*innen & Spieleitung **Alter:** 4-8 Jahre

Ort: drinnen (Turnhalle); draußen (im Wald)

Material: für drinnen = 2 Matten oder 2 Tücher

Vorbereiten: ---

BEWEGEN + WAHRNEHMEN



mit Buch!

→ für ein Buch mit Monstern oder Ungeheuern!

Notizen

Abstand halten: Gelingt gut beim Spiel im Wald

Malen: Monster nach obigem Zitat malen

BESTIMMER ODER BESTIMMERIN

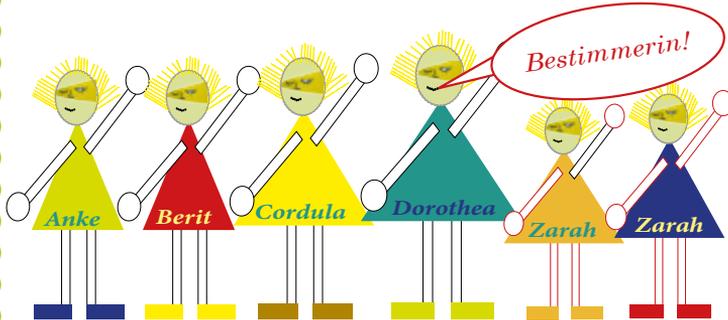
Zitat: *Es waren einmal vier Freundinnen und eine Freundin dazu. Die Freundinnen hießen Anke, Berit, Cordula und Dorothea. Die eine Freundin dazu hieß Zarah. „Und heute gehen wir in den Wald“, sagte Dorothea eines Tages. Und was Dorothea sagte, das taten die Freundinnen. Auch Zarah. (aus: Z. Drvenkar: Zarah ...)*

1. Spielleitung zeigt nacheinander auf vier Spieler*innen und sagt beim Zeigen: „Du bist Anke, du bist Berit, du bist Cordula, du bist Dorothea“; zeigt dann auf alle anderen und sagt: „und alle anderen sind Zarah!“

„Heute gehen wir bis zum nächsten Baum auf Zehenspitzen!“



„Zieht schnell eure rechte Socke aus!“



2. Dorothea ist die Bestimmerin. Alle tun, was sie sagt. Spielleitung verhindert Gefährliches.
3. Wer das von Dorothea Gesagte zuerst erreicht, wird die nächste Bestimmer*in.



Ohne Sieger*innen + Alter gemischt + Gruppenspiel

4-30 Spieler*innen + Spielleitung

Alter: 4-10 Jahre Ort: drinnen; draußen

Material: --- Vorbereiten: ---

BEWEGEN + THEATER + WAHRNEHMEN



mit Buch!

→ für ein Buch, in welchem jemand gerne bestimmt

→ für ein Buch mit Anführer oder Anführerin

Notizen

Typ: Wunderbares Spiel für einen (Wald-)Spaziergang
