

S1



Spielanleitung: „Der Pinguin sucht einen Platz“

Tische werden zur Seite gerückt, jeder braucht einen Stuhl. Die Stühle werden im ganzen Raum verteilt. Zu Anfang sitzt jeder auf seinem Stuhl.

Einer beginnt und ist der Pinguin, der einen Platz sucht. Er stellt sich in die Mitte des Raums (nicht direkt neben seinen frei gewordenen Stuhl). Er möchte nun zu seinem/irgendeinem Stuhl gelangen und wieder hinsitzen, darf sich aber nur watschelnd vorwärts bewegen.

Alle anderen Pinguine (SuS) wollen verhindern, dass dieser einen Platz bekommt. Sie können jederzeit ihren Platz verlassen und so schnell wie möglich einen anderen Stuhl besetzen. Wer einmal aufgestanden ist, darf nicht wieder auf den selben Stuhl sitzen, sondern muss einen anderen Platz finden.

Hat der Pinguin es geschafft sich auf einen freigewordenen Platz zu setzen, wählt er einen neuen Spieler aus, der watschelnd einen Platz finden muss.

Viel Spaß 😊

S2



Spielanleitung „An der Arche um Acht“

Alle SuS stehen im Kreis. Der Spielleiter gibt ein Signal in Form von einem Wort mit Bewegung durch die Runde. Jeder gibt dieses Signal (Wort und Bewegung) seinem Nebenmann/-frau weiter. Kurz danach geht ein zweites Signal (Wort/Kurzer Satz mit Bewegung) durch die Runde. Das zweite Signal darf das erste NICHT einholen.

Nach einer Übungsrunde wird ein drittes Signal in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben. Es entsteht in der Regel ein lustiges Durcheinander.

1. Signal: Quak, Quak, Quak. Mit den Händen kleine Flügelschlagbewegung.
2. Signal: An der Arche um Acht. Mit den Händen Trichter am Mund formen
3. Signal: Bumm. Mit Hand angedeuteter Schlag auf den Kopf

Viel Spaß 😊

S3



Spielanleitung „ich fahr auf der Arche“

Alle SuS sitzen im Kreis. Ein/e Schüler/in steht in der Kreismitte. Sein/ihr Stuhl ist frei. Der Schüler, welcher links des freien Stuhles sitzt beginnt, rutscht auf diesen Stuhl und sagt: Ich fahr auf der Arche. Der nächste SoS rutscht auf und sagt: Ich fahr mit. Der nächste rutscht auf und sagt ebenfalls: Ich fahr mit... die SoS rutschen so lange auf, bis einer sagt: Ich fahr schwarz! Der SoS, welche/r nun an der Reihe ist darf NICHT aufrutschen, er muss ganz schnell den Namen eines Mitschülers nennen, der sich auf den freien Stuhl setzten soll. Das ist die Chance für den Spieler in der Mitte, einen freien Stuhl zu ergattern. Egal wann wo ein Stuhl nicht schnell genug besetzt ist, darf der Spieler in der Mitte sich setzen. Der Schüler, der nicht schnell genug den freien Stuhl besetzt hat, muss nun in die Mitte.

Viel Spaß 😊

S4

Spiel Anleitung: Die Eisscholle schmilzt.

Das Spiel ähnelt der „Reise nach Jerusalem“, nur dass hier kein Spieler ausscheidet, die Stühle aber dennoch weniger werden.

Die SuS sind Pinguine am Südpol. Sie schwimmen um eine Eisscholle (Stuhlkreis mit Sitzfläche nach außen). Auf ein akustisches Signal hin, versuchen die Pinguine alle einen Platz auf der Eisscholle zu bekommen. Sie brauchen einander, um sich zu wärmen, jeder muss einen Platz finden. Alle bleiben zusammen.

Die SuS arbeiten bei diesem Spiel zusammen, sie können vorher ein Ziel vereinbaren: Wieviel oder besser wie wenige Stühle schaffen wir? Wie platzieren wir uns am besten auf ganz wenigen Stühlen, dass alle Platz haben???

Viel Spaß 😊