

Spiele auf unserem Schulhof

Spinne:

Einer ist die Spinne und somit der Fänger. Die anderen müssen sich zunächst auf die Ecken stellen. Dann müssen sie sich von Ecke zu Ecke bewegen. Der Fänger muss versuchen die Mitspieler zu fangen. In einer Ecke dürfen sie nicht gefangen werden. Wenn sehr viele Kinder mitspielen, können mehrere auf einer Ecke stehen. Wenn jemand gefangen wird, ist er nun die Spinne.



Oxenberger:

Einer steht oben und ist der Ochse. Die anderen müssen unten stehen. Dann ruft der Ochse: „1, 2, 3, 4 Oxenberger“ und alle laufen los, um möglichst in seine Nähe zu kommen. Wenn er sich umdreht, darf man sich auf den Feldern 1, 2, 3 und 4 nicht mehr bewegen. Falls sich doch ein Kind bewegt, muss es zurückgehen. Auf den gelben Oxenberger-Feldern ist man frei bzw. darf man sich bewegen. Wenn es jemand schafft, den Ochsen anzufassen, dann wird er selber zu einem.

Sonne:

Einer ist die Sonne und steht auf dem gelben Kreis in der Mitte. Die Mitspieler müssen sich verteilen und laufen um die Sonne herum. Die Sonne dreht sich und muss die Augen schließen. Nun müssen die Mitspieler „Sonne, Sonne, welche Farbe?“ rufen. Die Sonne muss dann eine Farbe nennen, die auf dem Boden aufgemalt ist. In dem Moment macht sie die Augen auf und rennt schnell los, um die Mitspieler zu fangen. Wer auf der genannten Farbe steht, ist frei. Wer gefangen wird, ist dann die Sonne.



Twister:

Einer ist der Spielführer. Die anderen müssen neben dem Twister-Feld stehen. Dann sagt der Spielführer z.B. „Rechte Hand auf Grün“. Dann müssen alle Mitspieler mit der rechten Hand ein grünes Feld berühren. Wenn man hinfällt, hat man verloren. Das Kind, das als Letztes im Spiel bleibt, ist der Gewinner und darf nun die neuen Befehle geben.

von Lara und Sophie