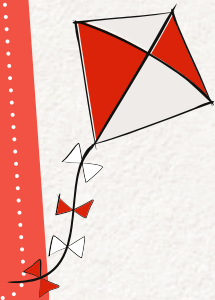


Norbert Stockert

SPIELE für Pausenhof und Halle

für Ganzttag
und Hort





Norbert Stockert

ist Diplom-Pädagoge und Spielpädagoge. Er bildet freiberuflich Lehrkräfte und Erzieher:innen fort, leitet gruppenbezogene Spielprojekte und ist als Buch- und Zeitschriftenautor tätig.

IMPRESSUM

„**Spiele für Pausenhof und Halle**“ ist ein Sonderprodukt der „Entdeckungskiste – Praxisimpulse für Kitas und Schulkindbetreuung“.

Titelnummer: 25911
ISBN: 978-3-451-25911-1

Redaktion:

Monika Janzer (verantw.), MJa
E-Mail: monika.janzer@herder.de

Felicia Link-Kremers, FLi
E-Mail: felicia.link-kremers@herder.de

Kim Lisa Hermann, KHe
E-Mail: kim-lisa.hermann@herder.de

Rebecca Hönninger, ReHo
E-Mail: rebecca.hoenninger@herder.de

Verlag Herder GmbH
Hermann-Herder-Str. 4
79104 Freiburg

Fragen zur Produktsicherheit an:
produktsicherheit@herder.de

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2025
Alle Rechte vorbehalten
www.herder.de

Autor: Norbert Stockert
Illustrator: Ferdinand Lutz
(Cover-)Vignetten: © GettyImages/Anya Filipeva;
© Sabine Hanel, Gestaltungssaal; © shutterstock/gitasetstudio;
© GettyImages/Muhammad Yusuf Hasanudin
Konzept und Idee: Redaktion Entdeckungskiste
Layout und Satz: Sabine Hanel, Gestaltungssaal
Druck und Herstellung: GMP GmbH, Köln

Printed in Poland

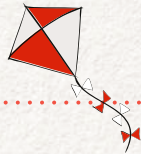
Vorwort

Diese Kartei enthält 38 Spiele, die sich für den Pausenhof und die Halle eignen. Neben traditionellen Spielideen finden Sie hier viele neue Bewegungs- und Fangspiele. Alle Spiele benötigen keine Vorbereitung und auch fast keine Materialien.

Für viele Spiele ist ein abgegrenztes Spielfeld erforderlich. In der Halle gibt es meist Linien, an denen Sie sich orientieren können. Falls diese jedoch mehr für Verwirrung sorgen, stecken Sie das Spielfeld mit Hütchen ab oder stellen Sie Bänke zur Begrenzung auf. Auf dem Pausenhof können Sie anstatt Hütchen auch Straßenkreide zur Markierung verwenden. Begehen Sie das Spielgelände vorab und entfernen Sie störende oder gefährliche Fremdkörper.

Mit einem Gong oder einer Pfeife können Sie den Beginn und das Ende eines Spiels signalisieren.

Mit den 38 Spielen für Pausenhof und Halle haben Sie immer mehrere Spiele parat, die Sie je nach Gruppe und Situation spontan einsetzen können. Versammeln Sie die Kinder zu Beginn jedes Spiels im Kreis und erklären Sie die Spielregeln. Bei vielen Spielen können Sie mitspielen und so die Kinder motivieren sowie bei der Durchführung unterstützen. Die Angaben zu Gruppengröße und Alter der Kinder sowie zur Spieldauer sind Vorschläge, die Sie individuell anpassen können.





Spielart



Dauer



Alter



Materialien



Gruppengröße





Kettenfangen

Ein Kind beginnt, die anderen Kinder in einem vorher festgelegten Spielfeld zu fangen. Erwischt es ein Kind, fassen sich beide an den Händen und fangen gemeinsam. Fassen sie ein weiteres Kind, so gesellt sich dieses dazu und die Kinder fangen in einer Dreierkette. Erwischen sie wieder ein Kind, so teilen sich diese vier Kinder in zwei Fänger:innenpaare auf. So geht es weiter, bis schließlich alle Kinder gefangen sind.

VARIANTE: Jedes gefangene Kind hängt sich an die Fänger:innenkette. Diese wird dadurch immer länger, aber auch unbeweglicher, denn sie darf nicht auseinanderreißen. Das geht so lange, bis alle Kinder aneinanderhängen. Fangen können immer nur die beiden äußeren Kinder mit ihrer jeweils freien Hand.



Fangspiel



ab 6



10 bis 20 Kinder



5 bis 15 Minuten



keines



Rettungsringe

Ein Kind beginnt, die anderen Kinder in einem vorher festgelegten Spielfeld zu fangen. Erwischt es ein Kind, so bleibt dieses wie erstarrt stehen. Zwei Kinder können das gefangene Kind erlösen, indem sie es mit ihren Händen umfassen und einen Rettungsring bilden. Sie rufen gemeinsam: „Eins, zwei, drei – du bist frei!“ Der/die Fangende klatscht die Kinder während der Befreiung nicht ab. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen sind oder die Gruppe keine Kraft mehr hat.



Fangspiel



ab 6



10 bis 20 Kinder



10 bis 15 Minuten



ggf. 1 Tuch oder Band
als Erkennungsmerkmal
für das fangende Kind



Eisbär und Pinguine

Ein Kind schlüpft in die Rolle eines Eisbären. Alle anderen Kinder spielen Pinguine. Der Eisbär verfolgt die Pinguine in einem vorher abgesteckten Spielfeld. Fängt er einen Pinguin, so bleibt dieser wie angewurzelt stehen, umarmt sich selbst und reibt sich die Oberarme mit den Händen. Zwei Pinguine können das gefangene Kind befreien, indem sie es aufwärmen, d. h. gleichzeitig je eine Hand reiben. Der/die Fangende klatscht die Kinder während der Befreiung nicht ab. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen sind oder die Gruppe keine Kraft mehr hat.



Fangspiel



ab 6



8 bis 15 Kinder



10 bis 15 Minuten



ggf. 1 Tuch oder Band
als Erkennungsmerkmal
für den Eisbären