

Norbert Stockert

# SPIELE für den Klassenraum

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 den Klassenraum**“ ist ein Sonderprodukt der „Entdeckungskiste – Praxisimpulse für Kitas und Schulkindbetreuung“.

Titelnummer: 25912  
ISBN: 978-3-451-25912-8

#### Redaktion:

Monika Janzer (verantw.), Mja  
E-Mail: [monika.janzer@herder.de](mailto:monika.janzer@herder.de)

Felicia Link-Kremers, FLi  
E-Mail: [felicia.link-kremers@herder.de](mailto:felicia.link-kremers@herder.de)

Kim Lisa Hermann, KHe  
E-Mail: [kim-lisa.hermann@herder.de](mailto:kim-lisa.hermann@herder.de)

Rebecca Hönninger, ReHo  
E-Mail: [rebecca.hoenninger@herder.de](mailto:rebecca.hoenninger@herder.de)

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

Fragen zur Produktsicherheit an:  
[produktsicherheit@herder.de](mailto:produktsicherheit@herder.de)

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2025  
Alle Rechte vorbehalten  
[www.herder.de](http://www.herder.de)

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

Printed in Poland

# Vorwort

Diese Kartei umfasst 38 Spiele, die sich für den Klassenraum eignen. Neben Mitmachgeschichten finden Sie hier Spiele für den Stuhl-, Sitz- oder Stehkreis, die Sie keine Vorbereitung und auch fast keine Materialien kosten. Für die Spiele im Kreis sind häufig feste Plätze erforderlich. Nutzen Sie dafür die bereits vorhandenen Stühle, Sitzkissen oder markieren Sie Plätze mit Klebeband. Beziehen Sie die Kinder beim Einrichten des Kreises mit ein, indem sie z. B. die Stühle anordnen. Beim Einsatz von Musik können Sie auf unterschiedliche Medien wie einen CD-Player oder eine Bluetooth-Box zurückgreifen.

Mit den 38 Spielen für den Klassenraum 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. Signalisieren Sie klar und deutlich, wann ein Spiel beginnt und wann es endet. Dafür können Sie auch ein wiederkehrendes akustisches Signal, z. B. eine Pfeife oder einen Gong, einsetzen.

Bei vielen Spielen können Sie mitspielen und so die Kinder motivieren sowie bei der Durchführung unterstützen. Das ist allerdings nicht bei allen Spielen möglich, z. B. nicht, wenn Sie die Musik bedienen. Die Angaben zu Gruppengröße und Alter der Kinder sowie zur Spieldauer sind Vorschläge, die Sie individuell anpassen können.





**Spielart**



**Dauer**



**Alter**



**Materialien**



**Gruppengröße**





# Vorlieben

Die Kinder sitzen im Kreis. Reihum steht jedes Kind auf und nennt etwas, das es gerne mag oder macht. Dies kann etwas zu essen sein, eine Tätigkeit, ein Hobby, eine Sportart usw. Alle Kinder, denen das Genannte auch gefällt, stehen ebenfalls auf. Wer davon mäßig angetan ist, bleibt sitzen. Wer es gar nicht mag, geht in die Hocke. Das Spiel macht die Vorlieben und Abneigungen der Kinder deutlich und fördert den achtsamen Umgang miteinander. Achten Sie darauf, dass die Kinder keine Personen nennen.



**Kreisspiel**



**ab 6**



**8 bis 20 Kinder**



**10 bis 15 Minuten**



**keines**

ZIMMER  
FREI!



# Zimmersuche

Die Kinder treffen sich im Stuhlkreis, ein Kind stellt sich in die Mitte. Entfernen Sie den freigewordenen Stuhl aus dem Kreis. Das Kind in der Mitte fragt ein beliebiges Kind im Kreis: „Ist bei dir ein Zimmer frei?“ Das gefragte Kind antwortet: „Ja, aber nur für alle, die ...“ und nennt ein bestimmtes, sichtbares oder nicht sichtbares Merkmal, z. B. „Alle, die eine blaue Hose tragen“, „... einen Zopf haben“, „... gerne Spaghetti essen“. Alle Kinder, auf die das genannte Merkmal zutrifft, tauschen ihre Plätze. Das Kind in der Mitte sucht sich währenddessen einen neuen Stuhl – auch wenn das Genannte nicht auf es zutrifft. Wer keinen freien Stuhl findet, geht als Nächstes in die Mitte. Das gefragte Kind kann auch eine Antwort geben, die nur auf es selbst zutrifft. Dann tauscht es mit dem Kind in der Mitte. Wenn eine Antwort auf alle zutrifft, so tauschen alle ihre Plätze.



Kreisspiel,  
Reaktionsspiel



ab 6



10 bis 20 Kinder



10 bis 15 Minuten



keines



# Befindlichkeiten

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind stellt sich in die Mitte. Entfernen Sie den frei gewordenen Stuhl aus dem Kreis. Das Kind in der Mitte fragt ein beliebiges Kind in der Runde: „Wie geht es dir?“ Drei verschiedene Antworten lösen folgende Reaktionen aus:

- **Sehr gut:** Es geschieht nichts, das Kind in der Mitte fragt jemand anderen.
- **Gut:** Die beiden Nachbar:innen des fragten Kindes tauschen ihre Plätze. Das Kind in der Mitte versucht, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Gelingt dies, so geht das Kind, das keinen Platz findet, in die Mitte.
- **Schlecht:** Alle wechseln ihren Platz. Wer keinen freien Stuhl findet, geht in die Mitte.



Kreisspiel,  
Reaktionsspiel



ab 6



10 bis 20 Kinder



10 bis 15 Minuten



keines