Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 71 (1984)
Heft: 8: Spielen in der Schule

Artikel: Spiele für die Primarstufe
Autor: Hengartner, Elmar / Weinrebe, Helge M.A.
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-529832

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 27.08.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Spiele für die Primarstufe

Elmar Hengartner / Helge M. A. Weinrebe

Die folgenden Spiele sind einer unter diesem Titel zusammengestellten Spielsammlung von Elmar Hengartner und Helge M. A. Weinrebe entnommen (erschienen bei Sabe). Aus dieser Sammlung von rund 100 Spielen mit Buntstift, mit Wörtern oder Zahlen, Strategiespielen und Spielen im Kreis sind hier Beispiele abgedruckt, die dazu anregen wollen, die Spiele selber und mit den Schülern auszuprobieren.
(Siehe unter «Bücher» S. 355.)

Von Ecke zu Ecke

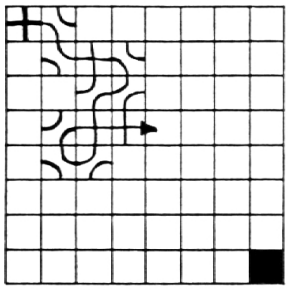
Spieler: Zwei
Alter: ab 1. Klasse
Material: Grosskariertes Papier und Stifte

Regeln
1. Man zeichnet ein 8×8-Feld.
2. Die Spieler ziehen abwechselnd.
3. Der Start ist ein Kreuz im Kasten links oben. Das Zielfeld ist rechts unten.
4. Es gibt drei Zugsmöglichkeiten.
5. Es muss *eine* Linie vom Start zum Endfeld fortgesetzt werden.

Ziel
1. Gewonnen hat, wer das Zielfeld erreicht.
2. Verloren hat, wer mit einem Zug an den Rand gerät.

Variante
Verloren hat, wer mit einem Zug an den Rand oder ins schwarze Feld rechts unten gerät.

Anmerkung
Man sollte darauf achten, dass die gewählten zwei Farben beider Spieler gut zusammenpassen.



Beispiel

Scrabble reihum

Spieler: Mindestens 2
Alter: ab 2. Klasse
Material: Bleistift, ein Blatt mit einem 5×5-Gitter

Regeln
Jeder Spieler hat einen Spielplan so vor sich, dass die Mitspieler ihn nicht einsehen können. Der erste Spieler nennt einen beliebigen Buchstaben, den jeder irgendwo in seiner Matrix in ein freies Feld schreibt. Der nächste kommt dran, nennt wieder einen Buchstaben, den jeder niederschreibt usw., bis alle 25 Felder mit Buchstaben gefüllt sind.

Ziel
Jeder versucht, die genannten Buchstaben in seiner Matrix so anzuordnen, dass sie waagrecht oder senkrecht möglichst viele sinnvolle Wörter mit zwei bis fünf Buchstaben bilden. Ist die Matrix ausgefüllt, so grenzt jeder in seinem Gitter gemeinsam mit den andern waagrecht und senkrecht die Wörter mit dicken Strichen ab.
Dann werden Punkte berechnet: Für Wörter mit zwei bis vier Buchstaben gibt es zwei bis vier Punkte. Wörter mit fünf Buchstaben zählen sechs Punkte. Damit beträgt das Maximum 60 Punkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Anmerkungen
1. Für Kinder der 2. bis 4. Klasse sollte man die Spielpläne vorbereiten (abziehen). Ältere Kinder können die Gitter selber zeichnen.

2. Ob Abkürzungen mit zwei oder mehr Buchstaben gelten, muss man vereinbaren.
3. Das Hauptgewicht liegt in der Strategie der Wortbildung mit den reihum genannten Buchstaben, sowie im Entdecken von Wörtern (mit Abkürzungen) durch Abgrenzen. Meist gibt es mehrere Möglichkeiten: im Beispiel gibt UMANF UM/AN/F oder U/MAN/F.
4. Einzusetzen ist dieses Spiel bei vielfältigen Anlässen:
   - als Spiel der ganzen Klasse
   - als Spiel in Gruppen
   - zur Differenzierung
   - im Deutschunterricht
   - im Fremdsprachenunterricht
   - in Vertretungsstunden.

Quelle: SPIEL 6. 7. 1979, S. 26.

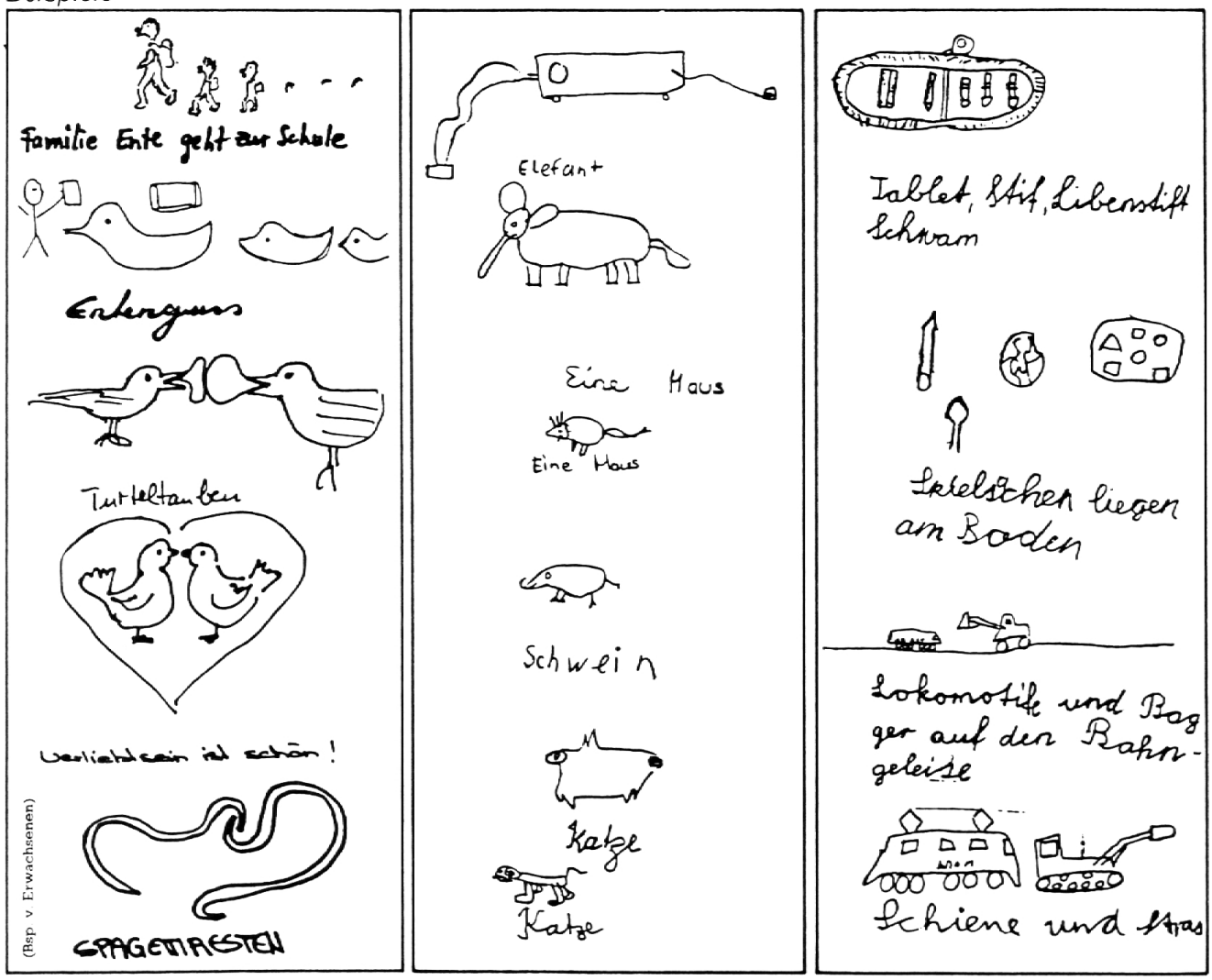
G	A	B	E	L	6	*Beispiel*
U	M	A	N	F	4	
S	K	R	O	M	3	
I	D	T	O	P	3	
F	E	D	E	R	6	
0	2	4	0	0	28	

Textbilder – Bildertext

Spieler: Mindestens 5
Alter: ab 1. Klasse

Material: Langer Papierstreifen und Stifte für jeden Spieler

Beispiele



(Bsp v Erwachsenen)

Regeln

1. Oben auf dem Papierstreifen zeichnet jeder Spieler etwas nach freier Wahl (Figur, Fahrzeug, Gesicht, Gegenstand, ...). Dann gibt er das Blatt an seinen rechten Nachbarn weiter.
2. Der schreibt kurz unter die Zeichnung, was sie seiner Meinung nach darstellt. Dann faltet er das Blatt so weit nach hinten, dass nur noch der Text zu sehen ist, und gibt es weiter.
3. Der nächste Spieler versucht nun den Text zu illustrieren. Nachher faltet er das Blatt ebenfalls so weit nach hinten, dass nur noch die Zeichnung zu sehen ist, und gibt das Blatt an seinen Mitspieler rechts weiter.
4. Das geht so weiter, bis ein Papierstreifen voll ist.

Ziel

Das Ergebnis der Bilder-Text-Folge (überraschend ist sie fast immer) wird gemeinsam begutachtet.

Wer erreicht die kleinere Zahl?

Spieler: 2
Alter: ab 2. Klasse
Material: Blatt (A5) mit den Zahlen 1–9 wie abgebildet, zwei Würfel, Legeplättchen zum Abdecken.

Themen

Stellenwert und Eigenwert von Ziffern – Wahrscheinlichkeit der Summen zweier Würfel.

Regeln

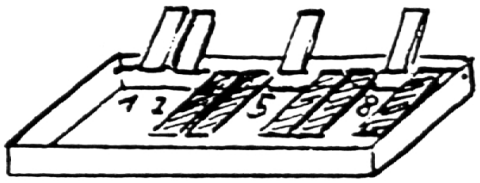
1. Spieler A würfelt mehrmals hintereinander mit zwei Würfeln.
2. Nach jedem Wurf werden die Würfelaugen addiert.
3. In der eigenen Zahlreihe werden jedesmal Zahlen zugedeckt, die zusammen die entsprechende Summe ergeben: z. B. bei 8 die Ziffern 7 und 1, 6 und 2, 5 und 2 und 1, oder 8 selbst.
4. Kann Spieler A nicht mehr fortfahren, so liest er die verbleibende Ziffernfolge als ein- oder mehrstellige Zahl ab, und B ist an der Reihe.

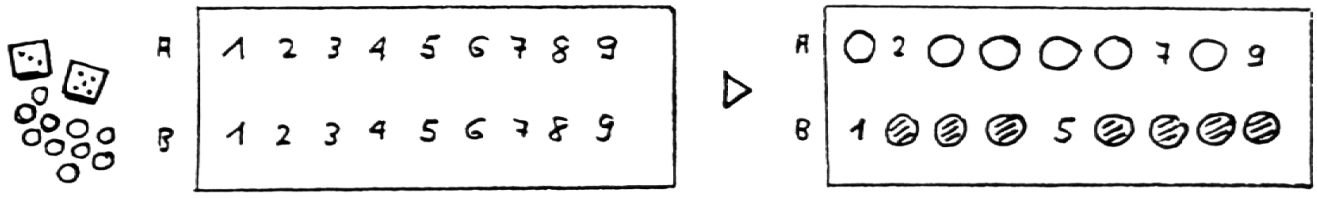
Ziel

Wer die kleinere Zahl erreicht (Ziffernfolge der leergebliebenen Felder), hat gewonnen. (Im Beispiel gewinnt B mit 15 gegenüber A mit 279).

Anmerkungen

1. Die Schüler lernen, Zahlen auf verschiedene Arten in Summanden zu zerlegen und mit mehrstelligen Zahlen umzugehen. Sie erkennen, dass jede Ziffer einen Stellenwert (Einer, Zehner, Hunderter, Tausender) und einen Eigenwert (3 Hunderter, 4 Zehner, 9 Einer) besitzt, indem beides über den Ausgang jeder Spielrunde entscheidet.
2. Einige Schüler werden bald merken, dass dieses Spiel nicht allein vom Glück abhängig ist, sondern dass geschicktes Streichen viel bringt. Wirft man eine grosse Summe, z. B. 11, so ist es günstiger, 5/6 oder 7/4 zu streichen als 9/2. Bei 10 ist 6/4 oder 7/3 besser als 9/1, 8/2 oder 7/2/1. Auf jeden Fall sollen die kleinen Ziffern 1 und 2 möglichst lange gespart werden, weil sie in den meisten Summandenkombinationen gebraucht werden können. Hat man die gewürfelte Augenzahlsumme noch als Ziffer auf dem Blatt, so soll sie unbedingt gestrichen und nicht aufgeteilt werden.
3. Reizvoll ist das Spiel mit einem selbst gebastelten Brett mit Zahlen und Klappen zum Zudecken.





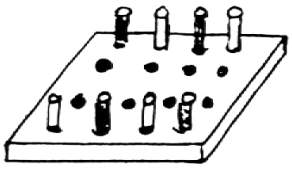
Tac-Tickle

Spieler: 2
Alter: ab 1. Klasse
Material: Spielplan mit 4×4-Feldern: vier Spielmarken in einer Farbe, vier in einer andern Farbe

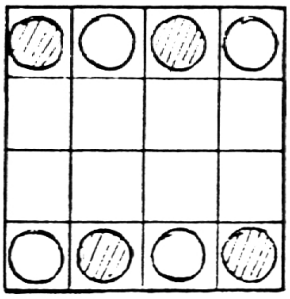
Regeln
1. Jeder Spieler erhält vier Spielmarken einer Farbe.
2. Die Spieler ziehen abwechselnd.
3. Bei jedem Zug darf eine Spielmarke horizontal oder vertikal in ein leeres Feld verschoben werden.

Ziel
Wer hat als erster drei seiner Spielmarken in einer Spalte, Zeile, Diagonale nebeneinander?
Varianten
Durch Veränderung der Regel: Etwa, wenn man auch schräg schieben darf.

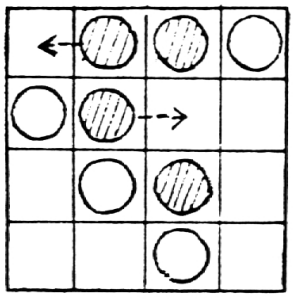
Anregung
Im Werkunterricht für *Tac-Tickle* mit Brettchen und Steckstäben das abgebildete Spiel herstellen.



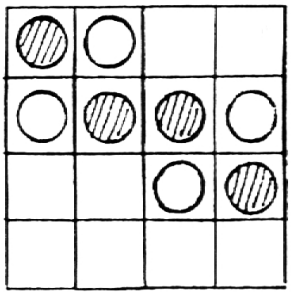
Quelle: Verschiedene.



Ausgangsstellung



Beispiel: Weiss hat gewonnen; Schwarz hätte im nächsten Zug auch gewinnen können (s. Pfeile).



Beispiel: Weiss ist am Zug. Mit jedem nur möglichen Zug macht Weiss ein Feld so frei, dass Schwarz sofort gewinnen kann.

Bericht eines Lehrers (2. Klasse)
Die Schüler zeichneten die Pläne auf Karton und schnitten sie anschliessend aus. An einem Tisch erklärte ich kurz die Spielregeln und spielte mit einem Schüler an. Als Spielmarken verwendeten wir zweifarbige Rechenknöpfe. Die Schüler begannen begeistert zu spielen. Tac-Tickle wurde nach kurzer Zeit zu einem richtigen Hit.
Die Knaben wollten das Spiel unbedingt den Mädchen zeigen, die bei der Einführung nicht dabei waren. In der Folge entwickelten sich in einzelnen Gruppen richtige Wettkämpfe in Turnierform. Einzelne Schüler übernahmen günstige Strategien voneinander. Besondere Freude bereitete es ihnen, den Gegner in Zugzwang zu bringen.
Mitunter vergassen einzelne Schüler, dass man die Spielmarken nach der vorgegebenen Regel *nicht diagonal* verschieben darf. Wenn allerdings beide Spieler das tun wollten, ergab sich eine reizvolle Variante.

Peter – Paul – Bettler

Spieler: 10 bis ca. 25
Alter: ab 3. Klasse
Material: –

Beschreibung:
Die Spieler sitzen im Halbkreis wie abgebildet. Dabei gilt folgende Rangordnung: Bettler ist der niedrigste Rangplatz; dann folgen 1, 2, 3, 4 ... Paul, und schliesslich ist Peter der ranghöchste.
Zu Beginn wird ausgelost, wer wo sitzt. Peter beginnt jeweils und sagt z. B.: Peter ruft 5. Alle Mitspieler bewegen dabei die Arme und Hände im Rhythmus.

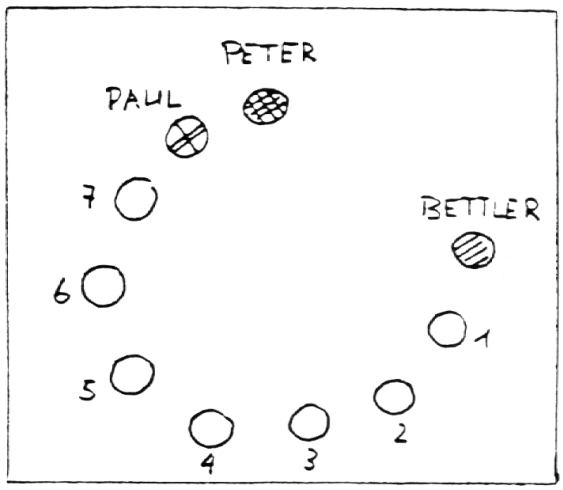
Peter – Hände auf Oberschenkel schlagen
ruft – in die Hände klatschen
5 – Hände in Autostophaltung am Kopf vorbei nach hinten bewegen.

Die angerufene Nr. 5 muss im Rhythmus reagieren und den Anruf weitergeben, etwa: 5 ruft 3! Jetzt muss Nr. 3 reagieren und auf die gleiche Art den Anruf weitergeben, ohne dabei aus dem Rhythmus zu kommen. Wer angerufen wird und aus dem Bewegungsrhythmus kommt, muss sich auf den Stuhl des Bettlers setzen, und die ihm nachgeordneten Spieler können nachrücken. Wenn also Nr. 5 auf dem Platz des Bettlers landet, dann wird so nachgerückt: Bettler auf 1, 1 auf 2, 2 auf 3, 3 auf 4 und 4 auf 5.

Ziel
ist, den Platz von «Peter» zu erreichen.

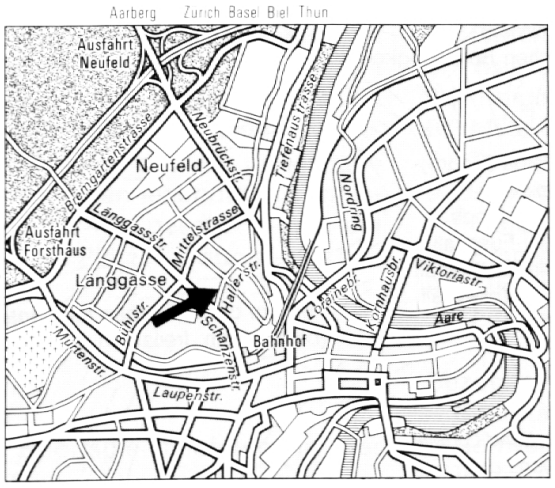
Anmerkung
Das Spiel erfordert Konzentration und rasches Reagieren auf Anruf und auf Rangwechsel. Je schneller der Rhythmus, desto schwieriger ist das.

Variante
Für den Anfang kann man sich darauf einigen, dass nach dem Anrufen (Peter ruft 5!) erst einmal alle Mitspieler ohne Kommentar den Bewegungsablauf wiederholen, bevor der Angerufene (5) seinerseits einen Anruf weitergibt (5 ruft 8!). Das lässt Zeit, um sich besser einzugewöhnen.



Kümmerly + Frey

Ihr Partner für Lehrmittel · Hallerstrasse 6 · 3001 Bern



Ständige Ausstellung von Demonstrations- und Experimentiermitteln für jeden Fachbereich und alle Stufen.

☎ 031-24 06 66/67