

# Pausenspiele aus dem Hosensack

**Mach mal Pause! - Aktive Pause, kurze Spiele und kleine sogenannte Hosensackspiele beleben und aktivieren die Pausen sinnvoll.**

## Knopfversteck

Wir haben diesmal beliebig viele Knöpfe in «unserer» Farbe zur Verfügung. Der Zielknopf liegt in der Mitte des Raumes. Er soll versteckt werden, aber durch geworfene Knöpfe. Also verteilen wir uns so um das Ziel, dass wir alle den gleichen Abstand haben. Jetzt wird entweder reihum oder auf ein Kommando gleichzeitig geworfen. Wer es schafft, mit einem seiner Knöpfe das Ziel zu verstecken, der darf das nächste Spiel vorschlagen.

Material: Knöpfe



## Stopp bei 21

Nach einem Wurf mit drei Würfeln darf man nach Belieben mit drei, zwei oder einem Würfel weiterwürfeln, allerdings nur noch einmal. Wer genau 21 erreicht, der gewinnt. Wer darüber hinauswürfelt, scheidet aus. Wenn zwei Spieler gleich nahe an 21 heranwürfeln, gewinnt der, welcher am wenigsten Würfel eingesetzt hat. Wer gewinnt, beginnt neu.

Material: 3 Würfel

## Spiele ohne Materialien Computerpanne

Der Computer ist gestört. Rundum wird fortlaufend gezählt. Siebnerzahlen dürfen nicht ausgesprochen werden. Stattdessen macht es jetzt «Click», dann wird in der gleichen Richtung weitergezählt. Bei «Clack» aber ändert die Umlaufrichtung im Kreis. Welcher Computer erreicht die Zahl 100?

## Brr - Täg

Ein Hauptsender macht «brr» und vibriert mit seinen erhobenen Handflächen neben den Ohren. Die beiden Nebensender links und rechts tönen auch, solange er sendet, bewegen aber nur die nähere Hand als Antenne oben. Dann gibt der Hauptsender mit der Hand einem anderen Spieler das Zeichen zu senden: «Täg» und verstummt selber.

## Atomspiel

Die Atome schwirren durch den Raum. Ruft der Spielleiter «3», so vereinigen sie sich zu Dreiermolekülen. Einzelne werden übrig bleiben.

Aber schon heisst es weiter, und die Moleküle lösen sich auf, damit später in raschem Wechsel 5er, 4er... Einheiten gebildet werden können.

## Spiele mit wenig Material Zeichenpartner

Wir setzen uns paarweise vor ein grosses Zeichenpapier und halten gemeinsam einen Filzstift. Ohne miteinander sprechen zu dürfen, zeichnen wir jetzt, was der Spielleiter vorschlägt:

- ein Haus und einen Hund
- Oma beim Einkaufen ...

Material:

- Zeichenpapier gross, Filzstifte
- Gekaufte Pausenspiele oder Hosensackspiele
- Taschenquiz
- Twister, Ravensburg
- Knobelspiele wie Pyramide...

## Fadenspiele

Allein oder zu zweit, sie machen einfach Spass. Die schönsten Fadenspiele, Klassiker und solche, die du bestimmt noch nicht kennst, findest du im Buch von Günter Frorath, moses Verlag.

## Klarer Fall, spiel mit Ball Stehball

Wir teilen die Gruppe in zwei Teams auf und benutzen die Stühle als Tore. Gespielt wird eine Variante von Handball, nämlich Stehball. Das bedeutet: Man darf jederzeit über den Platz laufen. Werfen darf man den Ball nur stehend. Es wird körperlos gespielt, es darf also niemand einen anderen Spieler berühren. Um den Stuhl herum gibt es eine Zone von 1 m, die niemand betreten darf. ●



## Federn lassen

Jeder Spieler erhält eine Handvoll Wäscheklammern, die er sich irgendwo an seinen Kleidern festklemmen kann. Auf «los» bewegen sich alle so im Raum, dass sie möglichst viele fremde Klammern erwischen und selber möglichst wenig gerupft werden.

Material: Wäscheklammern

## INFO-BOX

### Stichwort:

- Geschenk
- Kosmetik
- Papier, Karton
- Draht
- Lebensmittel

### Autorin:

Tina Büchi ist Lehrerin für Werken textil und nichttextil. Sie lebt in Chur und ist verheiratet.