

Onkel Fritz

Olli schreibt in der Stadt und trüpfelt im Kreis.
Der Elefant fährt auf dem Skateboard und weint.
Ein Junge gähnt im Regen und reißt das Auge.
Eine Tänzerin fürchtet sich auf dem Baumstumpf und turnt.

„Onkel Fritz sitzt in der Badewanne und singt.“
Nach diesem Muster bastelt man Sätze. Jeder Mitschüler schreibt einen Teil und knickt ihn dann nach hinten weg. Der letzte liest das Ergebnis vor.
Vorsicht bei dem Gebrauch von Lehrerrnamen!

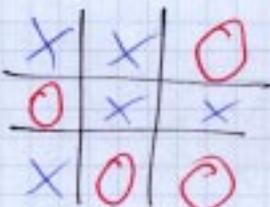
Käsekästchen

Zwei Spieler zeichnen auf Rechenpapier Kästchen, und zwar so: Beide machen abwechselnd einen Strich. Einer rot, der andere blau. Wer das Kästchen zumacht, markiert es mit einem Kreuz in seiner Farbe. Wer die meisten Kreuze hat, gewinnt. Unterricht kann spannender sein!

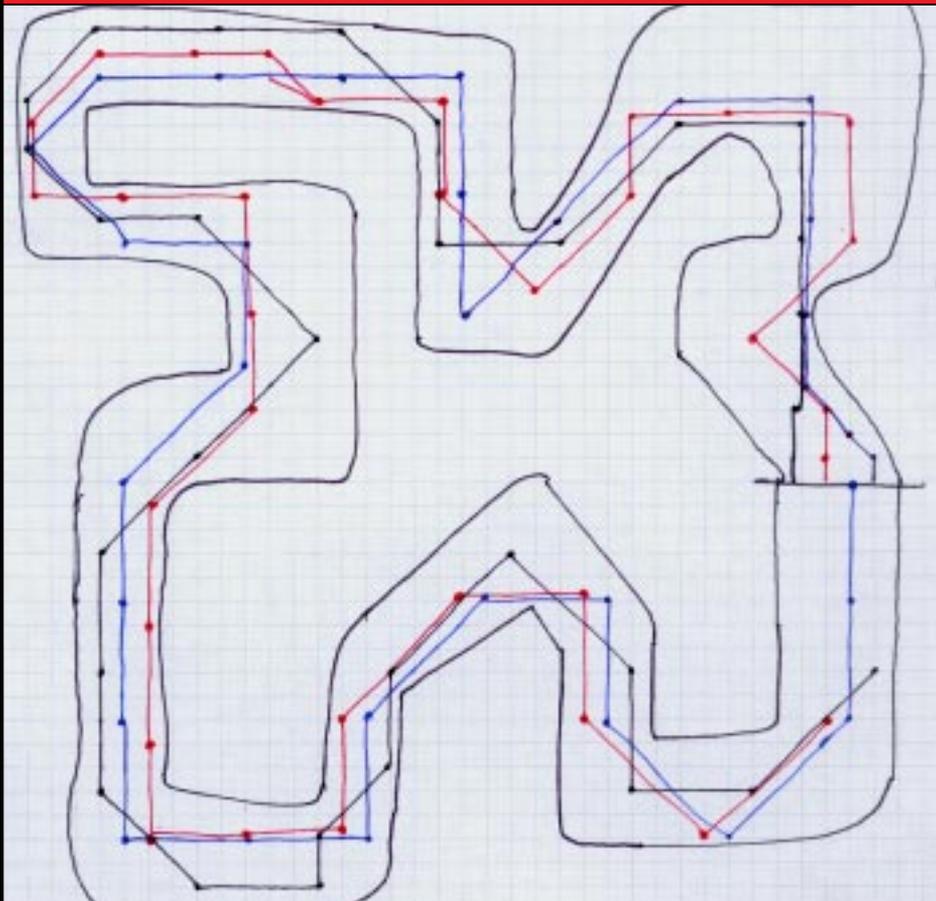


Tic Tac Toe

Ein praktisches Spiel. Notfalls kann man es auf die Hand malen. Viel Intelligenz ist nicht nötig. Einer macht je Zug ein Kreuz, der andere einen Kreis. Drei Kreuze oder drei Kreise in einer Reihe, auch diagonal – das ist das Ziel.



Schüler-Spiele



Autorennen

Man zeichnet eine kurvige Strecke auf ein Blatt kariertes Papier. Jeder Mitspieler bekommt einen andersfarbigen Stift. Man startet im ersten Gang (= 1 Kästchen). Bei jedem Zug kann man einen Gang hoch- oder runterschalten (2. Gang = 2 Kästchen usw.). Man darf senkrecht, waagrecht und diagonal fahren, allerdings pro Zug nur in eine Richtung. Das Verlassen der Rennstrecke ist verboten! Wer nicht ziehen kann, setzt aus.

Stadt, Land, Fluss

Stadt	Land	Fluss	Name	Tier	Beruf	Punkte
Hamburg 5	Honduras 5	Kavel 5	Hans 5	Hase 5	Kaltpresser 10	35
Edinburgh 10	Ecuador 5	Elbe 10	Elvira 10	Ente 10	Elektriker 10	55

Ziel dieses Spiels: Für jeden Oberbegriff ein Wort finden, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt. Neben den Rubriken Stadt, Land, Fluss, Name, Tier und Beruf kann man sich auch andere ausdenken. 10 Punkte, wenn man ein Wort als Einziger hat, sonst 5. Nachteil: Wer als erster fertig wird, muss laut „Stopp!“ rufen.

Generationen von Schülern kennen sie: die kleinen Spiele, die man ganz einfach spielen kann – man braucht nur ein Stück Papier und Stifte. Und etwas Glück: wenn einen der Lehrer während des Unterrichts dabei erwischt ...

Lieder raten



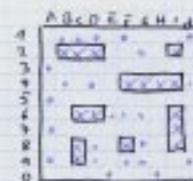
Man nimmt einen Stift und malt den Titel eines Liedes. Die anderen müssen es raten. Vielleicht könnte man das ja mal dem Musiklehrer für eine Vertretungsstunde empfehlen!

G = gelb R = rot P = pink x = leer
 B = blau S = schwarz W = weiß
 0 = Farbe • = Position

1	R	B	G	W	00
2	R	B	S	P	0
3	B	x	W	B	00
4	G	S	B	W	0
5	W	R	x	R	•••
6	W	R	x	x	••0
7	W	W	x	R	

Schiffe versenken

Zwei Spieler zeichnen je zwei Felder auf kariertes Papier, 10 x 10 Kästchen groß. Senkrecht notiert man die Zahlen 1 bis 10, waagrecht die Buchstaben A bis J. Auf dem eigenen Plan versteckt man seine Schiffe (= Kästchen): 1 Vierer, 2 Dreier, 2 Zweier und 1 Einer. Auf dem zweiten Plan zeichnet man seine Schüsse ein: C3, F9 usw. Bei Treffern darf man noch mal schießen. Wer zuerst alle Schiffe versenkt, gewinnt. Nachteil: Das Spiel ist wegen seines kriegerischen Charakters überhaupt nicht beliebt bei Lehrern.



Master Mind

Ein Spiel für intelligente Schüler (spielen die überhaupt im Unterricht?). Einer überlegt sich eine vierstellige Kombination aus sechs Farben. Leerstellen sind erlaubt. Der andere muss die Kombination mit höchstens zehn Versuchen erraten. Für jede richtig erratene Farbe gibt es einen Kreis. Stimmen Farbe und Position, gibt es einen Punkt.