



DIE GROSSE SPIELESAMMLUNG FÜR KINDER

50 originelle Spielideen
für unterwegs und zuhause

riva



INHALT

Ein Spiel für jede Lebenslage 6

IHR SEID MUTIG?

Der Boden ist Lava	10
Kerzentanz	13
Flaschenturm	15
Feuer, Wasser, Blitz	17
Galgenmännchen	21
Mogelpackung	25
Klammerjagd	28
Schiffe versenken	31
Der Fuchs geht um	35
Eierlauf	38

IHR MÖGT ES WITZIG?

Schokokusswettessen	42
Mir nach!	44
Lippenleser	46
Bello, Bello, dein Knochen ist weg!	49

Die Montagsmaler	52
Pizza backen	56
Familie Meier fährt in den Zoo	58
Reise nach Jerusalem	62
Schere, Stein, Papier	65
Kartenstaffel	68
Ochs am Berg	71
Schuhsalat	74
Rückenmalen	77
Geräusche raten	80
Schokoladenwettessen	83
Blinde Kuh	86
Wer steckt unter der Decke?	89

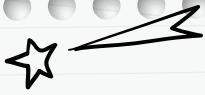
IHR SEID SPORTLICH?

Zehenfischen	94
Regenschirm-Minigolf	97
Kieselsteinwettlauf	99
Tunnelwettlauf	102
Das Seil des Todes	104
Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?	106
Salzstangen-Mikado	109
Tretzball	111
Schubkarrenrennen	113
Spiegel-Polonaise	116

Gymnastik-Würfeln	119
Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?	122
Baumfangen	125
Blasball	128
Schneckenrennen	131
Hilfe, ich bin in den Brunnen gefallen!	134

ETWAS MIT KÖPFCHEN?

Wörtermacher	138
Tierkette	141
Ich sehe was, was du nicht siehst	144
21.	147
Käsekästchen.	150
Tic-Tac-Toe	153
Wörterbauen	155
Alle Vögel fliegen hoch	158
Verkehrte Welt	161
Stadt, Land, Fluss	164
Berufe raten	168
Ich packe meinen Koffer.	171
Kennzeichengeschichten.	174



EIN SPIEL FÜR JEDE LEBENSLAGE



Kennt ihr das auch?

Ihr wacht morgens auf, seid voller Tatendrang und habt unglaublich viele Ideen, wie ihr den ganzen Tag spielend verbringen könnt – aber dann kommen eure Eltern und sagen: »Keine Zeit. Keine Zeit. Ihr müsst doch in die Schule, zur Nachhilfe, in den Kindergarten!«

Dann aber ist Wochenende oder Nachmittag, Freunde sind da, ihr habt Zeit, ihr habt Lust zu spielen – aber euch fällt einfach nichts ein, was ihr spielen könntet?

Wie gut, dass es dieses Buch gibt – mit über 50 spannenden, lustigen, kreativen, aufregenden Spielideen für mutige, witzige, sportliche, schlaue Kinder.

Ihr könnt euch nicht entscheiden, an welchem der großartigen Spiele ihr euch als Erstes versuchen wollt? Für diesen Fall findet ihr zu Beginn jedes Spiels eine kleine Tabelle, die euch ver-



rät, von welchen Fähigkeiten ihr für das jeweilige Spiel ganz viel benötigt (5) – und von welchen so gut wie nichts (0). Ihr erfahrt, für welche Spiele ein Spielleiter unverzichtbar ist und wie viele Spieler – und ab welchem Alter – ihr dafür benötigt.

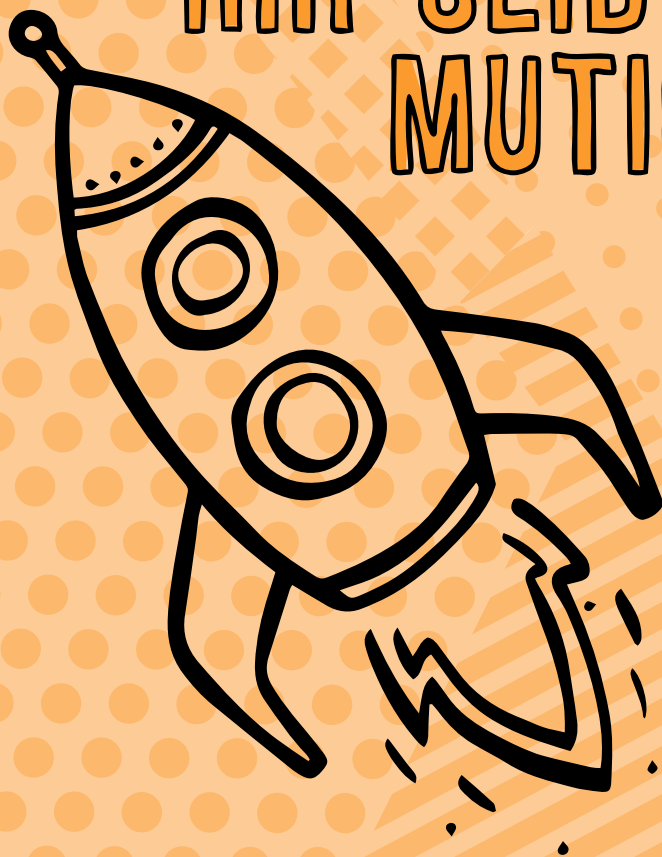
Seid ihr bereit, in die Welt des unbegrenzten Spielens einzutauchen?

LOS GEHT'S!





IHR SEID MUTIG?





DER BODEN IST LAVA

EIN HEISSES SPIEL

Habt ihr schon mal *Aladdin* gesehen? Also. Dann kennt ihr das Spiel im Prinzip schon aus der Höhle der Wunder, die sich plötzlich in Feuer und Magma auflöst und Aladdin von einem Stein auf den anderen springend daraus entkommen muss. Ganz schön spannend – und meeeggefährlich. Also im Spiel.




WAS IHR BRAUCHT:

»Steine« in der heißen Lava!
Das können Kissen, Kuschetiere,
aber auch Stühle
und Tische sein




ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



BEVOR ES LOSGEHT



Dieses Spiel könnt ihr sowohl drinnen also auch draußen spielen. Stellt euch vor, dass der Boden glühend heiße, alles verschlingende Lava ist. Das ist das feurige Zeug, das aus den Vulkanen herausfließt. Und ihr müsst diese Lavamasse überqueren. Dazu braucht es wie in einem reißenden Fluss ein paar Inseln, Trittsteine und ein rettendes Ufer. Legt also fest, wo das Ufer ist – und legt und stellt solche Inseln oder Trittsteine, also möglicherweise echte Steine oder Stühle oder aber (im Haus) Kissen und Kuschtiere und was ihr sonst noch so zur Hand habt, in die Lava.

LOS GEHT'S

Fertig? Dann kann es losgehen! Beginnt, euch wild von Ufer zu Ufer zu bewegen, auf den Steinen zu balancieren, hin und her zu hüpfen. Wer in die Lava tritt oder fällt, verglüht. Derjenige, der als Letzter übrig bleibt, gewinnt.

Gewinnt dann nicht der, der sich einfach still in eine Ecke stellt?

Richtig – aber weil das nicht der Sinn des Spieles ist, könnt ihr, falls solche Drückeberger unter euch sind, die Regel auf-





stellen: Wer sich mehr als fünf Sekunden lang nicht bewegt, ist verbrannt.

Es fällt trotzdem niemand in die Lava?

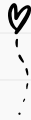


Ihr seid zu geschickt? Dann gibt es für euch zwei Varianten. Die erste: Spielt das Spiel im Kampfmodus. Dabei dürft ihr euch gegenseitig in die Lava schubsen. Allerdings gilt wie bei allen Raufspielen: Kämpfen, aber bitte mit Augenmaß. Kein Kratzen, Beißen, Haareziehen, nicht zu fest schubsen, auf Brillenträger besonders aufpassen. Die zweite Variante ist: Die Lava hat Arme. Das heißt: Wer in die Lava fällt, ist nicht tot, sondern muss jetzt versuchen, die anderen mit in die Lava zu ziehen ...

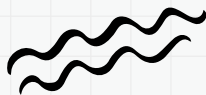


HÄLT DAS WIRKLICH?

Auch auf die Gefahr hin, dass sich das jetzt wie ein Spruch eurer Eltern anhört: Prüft erst, ob die Dinge, die ihr zum Einsatz bringen wollt, auch wirklich sicher stehen und euer Gewicht halten. Wenn so ein Bücherregal auf euch herabknallt, dann kann das ziemlich wehtun.



SPIELLEITER



KERZENTANZ



LICHT AUS!


Vielleicht kennt ihr den Spruch von eurer Oma: »Messer, Gabel, Schere, Licht (also Feuer), sind für kleine Kinder nicht.« Auch, wenn ihr nicht mehr ganz so klein seid, stimmt das trotzdem ein bisschen. Mit Feuer ist nicht zu spaßen. Spielt dieses Spiel also nur, wenn ein Erwachsener dabei ist. Warum es trotzdem in diesem Buch vorkommt, wenn es »ach so gefährlich« ist? – Man lernt nur mit Dingen umzugehen, wenn man sie auch ausprobiert.

WAS IHR
BRAUCHT:


1 Teelicht für jeden Mit-
spieler, etwas zum Musik-
abspielen

ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



GANZ EINFACH

Jeder Mitspieler erhält eine brennende Kerze – bis auf den Spielleiter, der passt auf. Dann wird Musik vom Spielleiter an- gestellt und alle Mitspieler müssen zur Musik mit der bren- nenden Kerze tanzen. Das Ziel des Spieles ist es, am Ende des Tanzes als Einziger mit einer brennenden Kerze übrig zu bleiben. Eure Aufgabe ist es nun, während ihr tanzt, die Ker- zen der anderen auszublasen und dabei, so gut es geht, auf eure eigene Kerze aufpassen. Verstanden? Dann Musik an, Herr Spielleiter – und losgetanzt!



AUFGEPASST!

Ihr habt lange Haare? Dann bindet sie am besten vor Beginn des Spieles zusammen, damit kein Missgeschick geschieht. Achtet außerdem darauf, dass ihr das Spiel nicht zu lange spielt, sonst bildet sich schnell heißes Wachs, das auf eure Finger oder den Boden tropfen kann. Oder aber ihr stellt die Teelichter auf Teller.



FLASCHEN- TURM

BIS IN DEN HIMMEL HINAUF


Wenn ihr ein ruhiges Händchen bewahrt,
kommt ihr bei diesem Spiel hoch hinaus.

WAS IHR
BRAUCHT:


1 leere Flasche,
viele Streichhölzer

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DER SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist es, reihum auf einem Flaschenhals so viele Streichhölzer wie möglich zu stapeln. Der älteste Spieler beginnt mit dem ersten Streichholz, dann legt jeder Spieler der Reihe nach ein Streichholz auf den Flaschenhals. Derjenige, bei dem der Streichholzturm umfällt, verliert.

EINFACH ODER SCHWER


In der einfachen Variante dürfen mehrere Streichhölzer in einer »Ebene« liegen, das heißt, es dürfen auch mal drei oder vier Streichhölzer nebeneinanderliegen, auf denen dann viel besser weitergestapelt werden kann. In der schweren Variante dagegen darf immer nur ein Streichholz in einer Ebene liegen ... Ganz schön wackelig!

STATT STREICHHÖLZER

Heutzutage hat ja kaum einer mehr Streichhölzer im Haus – daher dürft ihr hier gerne auch Dominosteine verwenden. Zahnstocher sind durch ihre runde Form nicht so gut geeignet.

SPIELLEITER

FEUER, WASSER, BLITZ



ACHTUNG! ES BLITZT!


Angst, wenn es blitzt? Das kennt ihr nicht, oder?

WAS IHR
BRAUCHT:


nichts

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

FEUER, WASSER, BLITZ

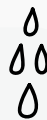
Bei diesem Spiel geht es darum, so schnell wie möglich richtig auf folgende Kommandos zu reagieren:



FEUER:

Alle Kinder drängen sich in eine Ecke, um dem »Feuer« zu entkommen. Falls ihr das Spiel im Freien spielt, solltet ihr im Vorfeld festlegen, was als »Ecke« gilt.

WASSER:



Alle Kinder klettern an irgendetwas hoch, damit sie nicht von der Flut mitgerissen werden.



BLITZ:

Alle Kinder legen sich flach auf den Boden, um nicht vom Blitz getroffen zu werden.



DAS SPIEL BEGINNT

Ein Spielleiter wird festgelegt, der nicht mitspielt. Alle anderen Kinder laufen wild durch den Raum. Ruft der Spielleiter ein Kommando, zum Beispiel »Feuer« oder »Wasser«, müssen sie so schnell wie möglich reagieren. Das langsamste Kind scheidet aus. Dann wird weitergespielt.

SCHLUSS!

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist – es ist der Gewinner.

DONNER, WIND UND SONNENSCHEN

Es gibt noch viele andere tolle Kommandos. Bei »Donner« könnt ihr zum Beispiel in die Hocke gehen und auf den Boden trommeln, bei »Wind« werdet ihr fest gegen eine Wand gepustet. Bei »Sonnenschein« legt ihr euch auf den Rücken und genießt die herrlichen Sonnenstrahlen.

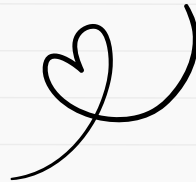


Oder ihr denkt euch völlig verrückte Aufgaben aus, die mit dem Wetter gar nichts zu tun haben: Zum Beispiel »Kaffeekränzchen« oder »Kaugummi«. Beim »Kaffeekränzchen« müssen immer mindestens zwei Spieler zusammen auf dem Boden sitzen und Kaffee trinken. Bei »Kaugummi« kleben alle Mitspieler an der Wand ...



NICHT SCHUMMELN!

Der Spielleiter achtet darauf, dass sich manche Kinder nicht nur an strategisch günstigen Stellen aufhalten (zum Beispiel in der Nähe der Ecke), sondern wirklich wild durch den Raum rennen.



o.

GALGEN- MÄNNCHEN

WEM GEHT ES HEUTE
AN DEN KRAGEN?

WAS IHR
BRAUCHT:

Papier und Stift



ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:

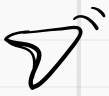


KREATIVITÄT UND FANTASIE:



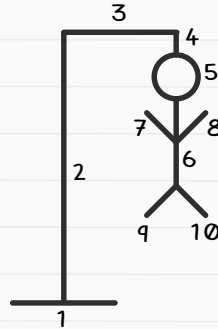
GLÜCK:





DIE VORBEREITUNG LÄUFT

Es wird ja gerne darum gestritten, wie so ein Galgenmännchen überhaupt aussieht. Mit Gesicht? Oder ohne? Und wie sieht es mit einem schrägen Balken aus, damit das Ganze besser hält? Hier eine Vorlage, damit ihr euch diese Streitigkeiten schon mal sparen könnt:



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Der erste Spieler denkt sich ein Wort oder einen Satz aus. Dann malt er so viele Unterstriche auf das Papier, wie das Wort oder der Satz Buchstaben hat. Bei einem Satz müssen Abstände zwischen den einzelnen »Wörtern« gelassen werden.

GALGENMÄNNCHEN »schreibt« man zum Beispiel so:





Der zweite Spieler beginnt. Er fragt den ersten Spieler, ob bestimmte Buchstaben in dessen Wort oder Satz vorkommen, zum Beispiel: »Kommt ein E vor?« Falls ja, trägt sein Gegenspieler das E auf dem passenden Unterstrich ein (wenn mehrere »E«s vorkommen, dann natürlich alle »E«s auf den passenden Unterstrichen) – falls nicht, wird mit dem Bau des Galgens begonnen, das heißt, für jeden falsch geratenen Buchstaben wird ein Strich gezogen, und zwar in der Reihenfolge, die auf der Zeichnung oben zu sehen ist.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der zweite Spieler es geschafft hat, das Wort zu erraten – oder aufgehängt wurde, weil er zehnmal falsch gelegen hat.

Jetzt darf er sich ein Wort ausdenken, das der erste Spieler erraten muss.



DAS SPIEL ZU MEHREREN

Bei mehreren Mitspielern denkt sich ein Spielleiter das Wort oder den Satz aus und die anderen Spieler müssen reihum Buchstaben raten. Der jüngste Spieler beginnt. Wer richtigliegt, bekommt einen Punkt (und zwar so viele, wie der Buchstabe vorkommt – zwei »E«s ergeben also 2 Punkte) und darf



noch einmal raten – andernfalls wird mit dem Errichten des Galgens begonnen (ein einziger für alle Mitspieler!) und der nächste Spieler ist dran.

Das Spiel ist zu Ende, wenn das Wort oder der Satz gelöst wird – dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten – oder wenn der Galgen mit dem Galgenmännchen vollständig errichtet wurde. Dann haben alle – auch der Spieler mit den meisten Punkten – verloren.

UND NOCH EIN TIPP, UM STREITIGKEITEN ZU VERMEIDEN:

Klärt im Vorfeld, ob Ü, Ö oder Ä, aber auch B eigene Buchstaben sind oder UE, OE, AE oder SS geschrieben werden müssen.



MOGEL- PACKUNG



LÜGEN IST AUSDRÜCKLICH ERLAUBT!

Eure Eltern haben euch beigebracht, dass ihr unter keinen Umständen lügen sollt? Keine Sorge! Dieses Spiel hier ist ein Sonderfall und damit eine absolute Ausnahme. Denn wer dabei gewinnen will, kommt am Lügen fast nicht vorbei ...

WAS IHR
BRAUCHT:

1 Kartendeck

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





DAS ZIEL DES SPIELS



Wer als Erster seine Karten loswird, gewinnt.

VORBEREITUNG

Die Spielkarten werden gemischt und gerecht unter allen Mitspielern aufgeteilt. Dabei kann es sein, dass ein oder zwei Mitspieler eine Karte mehr erhalten als die anderen. In diesem Fall darf der jüngere von diesen Spielern beginnen.

DAS SPIEL GEHT LOS

Fächert eure Karten so vor euch auf, dass euch niemand in die Karten schauen kann. Nacheinander müsst ihr nun im Uhrzeigersinn immer eine Karte verdeckt in die Mitte des Tisches legen und sagen, welchen Wert die Karte hat. Dabei muss eure Karte jeweils den gleichen Wert wie die eures Vorgängers haben oder einen höheren Wert. Zuerst kommen die Zahlenkarten, dann Bube, Dame, König und das Ass als höchste Karte.





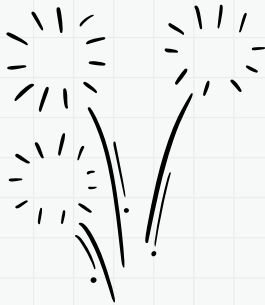
MOGELN!

Ihr habt keine gleich- oder höherwertige Karte? Dann müsst ihr mogeln: Legt einfach eine niedrigere Karte verdeckt auf den Stapel und behauptet einen anderen Wert. Der Spieler, der nun nach euch dran ist, kann euch entweder glauben und weiterspielen – oder sagen: »Mogelpackung!« Dann wird die gerade von euch abgelegte Karte aufgedeckt. Habt ihr die Wahrheit gesagt, muss der Zweifler sämtliche Karten vom Tisch auf die Hand nehmen – andernfalls gehört der Stapel euch.

Derjenige, der den Stapel nehmen musste, ist nun wieder dran.

SCHLUSS

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Mitspieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Er hat gewonnen.





KLAMMERJAGD

KLAMMER AB? DANN BIST DU RAUS!


Kein Spiel für sensible Gemüter, denn dabei wird geklaut, geschubst, gezogen und gerauft. Aber manchmal macht es doch auch richtig Spaß, total wild zu sein!




WAS IHR
BRAUCHT:


1 Wäscheklammer für
jeden Mitspieler

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Mitspieler erhält eine Wäscheklammer, die er gut sichtbar an seiner Kleidung befestigt – es empfiehlt sich der Saum seines T-Shirts. Zudem wird das Spielfeld festgelegt – zum Beispiel ein bestimmter Teil des Schulhofes oder ein Zimmer, das nicht verlassen werden darf.



DAS SPIEL BEGINNT

Alle Mitspieler begeben sich aufs Spielfeld. Der älteste Spieler gibt das Kommando: »Auf die Plätze! Fertig? Los!« Nun beginnt die wilde Klammerjagd. Jeder versucht, den anderen ihre Klammern abzunehmen.

TANZ STATT JAGD

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch Musik auflegen, zu der ihr beim Klammerklaun tanzen müsst. Das nimmt ein bisschen Wildheit aus dem Spiel.



0.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, so viele Klammern wie möglich zu klauen, ans eigene T-Shirt zu heften – und gut darauf aufzupassen. Denn wer keine Klammer mehr hat, ist raus!

SIEGER

Gewonnen hat, wer am Ende die Klammern sämtlicher Mitspieler eingesammelt hat.

VERBOTEN!

Oben war von »Raufen« die Rede – allerdings nur in seiner »spielerischen« Variante. Kratzen, Zwicken, Beißen, an den Haaren ziehen – all diese Sachen sind natürlich verboten.



0.



SCHIFFE VERSENKEN

OH NEIN!




Ja, es ist schrecklich, wenn der Gegner gleich mit dem ersten Schuss das Schlachtschiff erwischt und mit den nächsten drei Schüssen versenkt. Aber es ist doch nur ein Spiel. Arrrrrgggghh!

WAS IHR
BRAUCHT:


1 kariertes Blatt Papier
und 1 Stift für jeden
Mitspieler


ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DER SPIELPLAN



Um den Spielplan zu gestalten, nehmt ihr eure karierten Blätter quer und zeichnet nebeneinander zwei Quadrate mit jeweils zehn auf zehn Kästchen. Beschriftet diese Quadrate an den Seiten mit Buchstaben von A bis J und an der Ober- und Unterkante mit den Zahlen von 1 bis 10.

Das linke Quadrat ist euer eigenes Spielfeld, das rechte das des Gegners.

EURE FLOTTE



Jeder von euch verfügt über folgende Flotte:

- ein Schlachtschiff, das vier Kästchen lang ist,
- zwei Kreuzer, die jeweils drei Kästchen in einer Reihe umfassen,
- drei Zerstörer, die jeweils zwei Kästchen lang sind, und
- vier U-Boote, die jeweils nur ein Kästchen groß sind.





Diese Flotte dürft ihr nun auf eurem eigenen Spielfeld verteilen, das heißt, ihr malt sie dort auf. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Die Schiffe dürfen nicht aneinandergrenzen. Es muss also immer ein Kästchen oder eine Reihe Platz zwischen ihnen sein.
2. Die Schiffe dürfen nicht schräg, um die Ecke oder im Kreis platziert werden.



UND SCHUSS!

Bereit? Der jüngere Spieler gibt den ersten »Schuss« ab, indem er seinen Gegner nach einem durch die Buchstaben und Zahlen am Rand klar gekennzeichneten Kästchen in seinem Spielfeld fragt, zum Beispiel »C7«. Befindet sich beim Gegner dort kein Schiff, geht der Schuss fehl und der Gegner antwortet »Vorbei!« Dann ist der gegnerische Spieler dran. Hat der Spieler aber ein Kästchen, das heißt einen Teil eines Schiffes getroffen, antwortet der beschossene Spieler: »Getroffen« und der angreifende Spieler darf weiterfragen. Hat der angreifende Spieler alle Felder des jeweiligen Schiffes erwischt, antwortet der beschossene Spieler: »Versenkt« und ist dann selbst mit dem »Schießen« dran.





Gewonnen hat, wer als Erster die komplette Flotte des Gegners versenkt hat.

DEN ÜBERBLICK NICHT VERLIEREN

Das gegnerische Spielfeld auf eurem Papier, das ihr aufgemalt habt, ist dazu da, dass ihr für euch markieren könnt, welche Felder ihr schon beim Gegner abgefragt habt. Einen Fehlschuss könnt ihr zum Beispiel mit einem Kreuz markieren – einen Treffer mit einem Kreis.

SONDERFELDER

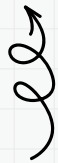
Euch ist das noch nicht genug Nervenkitzel? Dann dürft ihr euch gerne auch noch Sonderfelder ausdenken, bei denen der Gegner, wenn er sie erwischt, eine Aktion ausführen muss. Einen lustigen Tanz aufführen? Ein peinliches Lied singen? Was würdet ihr euren Gegner denn gerne mal tun sehen?





DER FUCHS GEHT UM

... MIT SEINEM LANGEN,
LANGEN SCHWANZE



Der Fuchs geht um. Und wer nicht aufpasst
und zu langsam reagiert, der wird ganz schnell
selbst zum Fuchs – oder zum faulen Ei.

WAS IHR BRAUCHT:


etwas, was man unauffällig
und lautlos fallen lassen kann,
zum Beispiel 1 Stoffball,
1 Socke, 1 Tuch ...


ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:  *

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

* AB 6 WIRD ES LUSTIG



DAS SPIEL BEGINNT

Vor Beginn des Spiels meldet sich ein Fuchs freiwillig oder wird per Los ausgewählt. Alle anderen Spieler setzen sich mit dem Gesicht nach innen in einen Kreis. Der Fuchs erhält nun das Teil, das er fallen lassen kann, also beispielsweise ein Stofftuch, und geht außen um den Kreis der Kinder herum. Dabei singen die Kinder: »Der Fuchs geht um, der Fuchs geht um, mit seinem langen, langen Schwanze. Drehet euch nicht um, drehet euch nicht um, sonst haut er euch den Buckel krumm.«

BLAU GEMACHT

Eine andere Liedvariante lautet: »Der Fuchs geht um, der Fuchs geht um, es geht ein böses Tier herum. Wer sich umschaugt oder lacht, dem wird der Buckel blau gemacht.«

In diesem Fall darf mal also nicht nur nicht schauen – sondern auch nicht lachen!



AUFGEPASST!

Während die anderen Kinder singen, versucht nun der Fuchs, das Stofftuch unauffällig hinter einem Kind fallen zu lassen. Wenn er es schafft, nun einmal um den Kreis herumzulaufen, ohne dass das Kind ihn erwischt, darf er sich auf dessen Platz setzen und das Kind ist der neue Fuchs. Bemerkt das Kind das Tuch und schafft es, den Fuchs einzuholen und abzuschlagen, bleibt dieser eine weitere Runde Fuchs.



DIE »FAULES EI«- VARIANTE

In diesem Fall gibt es unterschiedliche Arten, ein »faules Ei« zu werden. Zum Beispiel, wenn man gar nicht gemerkt hat, dass der Fuchs etwas hinter dem Rücken hat fallen lassen, und dieser einen nach seiner Runde erst darauf aufmerksam macht – oder wenn man als Fuchs abgeschlagen wird. In beiden Fällen muss man sich in die Mitte des Kreises setzen, bis das nächste faule Ei zur Ablösung kommt. Nicht sonderlich nett. In Fall eins bleibt der ursprüngliche Fuchs übrigens eine weitere Runde Fuchs – in Fall zwei wird das Kind, das ihn abgeschlagen hat, der neue Fuchs.





EIERLAUF

WENN DAS EURE ELTERN WÜSSTEN

Jaja, mit Essen spielt man nicht, und: Wer putzt die Sauerei danach auf? Erstens: Wenn ihr es richtig macht, gibt es gar keine Sauerei – und die Eier kann man danach immer noch essen. Zweitens: Plastikeier sind viel, viel schlimmer für die Umwelt! Drittens: Lustiger ist es eben doch mit rohen Eiern!



WAS IHR BRAUCHT:


für jeden Mitspieler 1 Esslöf-
fel und 1 rohes Ei – und ge-
gebenenfalls Material für
einen Hindernis-
parcours

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 




EIEIEI

Legt zunächst eine Laufstrecke fest. Die kann entweder aus einem Start- und einem Zielpunkt bestehen oder aber ihr legt fest, dass alle Mitspieler zum Beispiel einen bestimmten Punkt, also einen Baum oder Stuhl, umrunden und dann wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren müssen.



LOS GEHT'S

Alle Spieler erhalten einen Löffel und ein Ei, das Ei wird auf den Löffel gelegt, der Löffel wird am hinteren Ende des Griffs gehalten. Das Ei darf während des gesamten Laufs nicht festgehalten werden. Der jüngste Spieler gibt das Kommando: »An die Eier! Fertig? Los!« Derjenige Spieler, der als Erster die Zielinie überschreitet beziehungsweise an den Ausgangspunkt zurückkehrt und sein Ei nicht verloren, kaputt gemacht oder mit den Händen festgehalten hat, gewinnt.





NOCH ETWAS SCHWIERIGER?

Wenn ihr es gerne etwas anspruchsvoller wollt, dürft ihr euch auch einen Hindernisparcours aufbauen: Stühle, über die ihr steigen müsst, ein Seil, über das balanciert wird, eine nette Slalomstrecke ...

AN ALLE ELTERN,
GROSSELTERN, JUGEND-
GRUPPENLEITER

Jaaa, eine Kartoffel statt des Eis ist auch okay.
Oder gekochte Eier. Wenn's denn sein muss ...





SPIELLEITER

SCHOKOKUSS- WETTESSEN

EIN ECHT SÜSSES SPIEL


Spielt dieses Spiel nicht mehrmals hintereinander – ihr werdet es sonst sooo bereuen! Aber Spaß macht es schon ...

WAS IHR
BRAUCHT:

1 Schokokuss für jeden
Mitspieler, 1 Tisch


ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 





ZU TISCH

Der Tisch, an dem ihr dieses Spiel spielt, sollte in etwa hüft-hoch oder höher sein, damit ihr die Oberfläche gut mit eurem Mund erreichen könnt, wenn ihr euch nach vorne beugt. Falls ihr keinen Tisch zur Hand habt, könnt ihr euch notfalls auch vor eine Bank hinknien.

Die Spieler verteilen sich nun mit etwas Abstand um den Tisch und verschränken die Arme hinter dem Rücken. Vor jeden Spieler wird ein Schokokuss auf den Tisch gestellt.

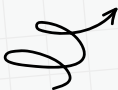
AUF DIE PLÄTZE! FERTIG? MAMPFEN!

Ein unabhängiger Schiedsrichter gibt das Kommando: »Auf die Plätze! Fertig? Mampfen!« Auf »Mampfen« beginnen alle zu ... mampfen. Und zwar ohne die Hände zu benutzen.

GEWONNEN!



Gewinner ist, wer als Erster seinen Schokokuss komplett aufgegessen hat und seinen Mitspielern einen leeren Mund präsentieren kann.





MIR NACH!

MACH MIR NICHT ALLES
NACH! ÄH ... DOCH!

Kein Kind ist gleich? Jedes ist etwas ganz Besonderes?
Egal – heute geht es darum, den anderen alles
so genau wie möglich nachzumachen ...



WAS IHR
BRAUCHT:

nichts – na ja, vielleicht
ein bisschen Musik

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





VARIANTE 1: DIE QUATSCH-POLONAISE

Bestimmt einen Spieler, der der Anführer ist. Er führt nun eine wilde Quatsch-Polonaise an, die durch die ganze Wohnung oder das ganze Haus und möglicherweise auch drum herum geht. Dabei macht er allerhand schräge Sachen: Er schlägt Purzelbäume, krabbelt unter Stühlen hindurch ... Wer nicht hinterherkommt (zum Beispiel größere Spieler, die mit ihrem Popo nicht durch kleine Lücken passen), scheidet aus. Die Quatsch-Polonaise endet, wenn dem Anführer nur noch eine Person folgen kann. Oder ihr lasst ein Musikstück laufen und die Polonaise endet, wenn das Lied vorbei ist. Gewinner ist, wer bis dahin mithalten konnte.

VARIANTE 2: NUR NICHT LACHEN!



Ein Vormacher-Spieler meldet sich freiwillig oder wird ausgelost und stellt sich den anderen Spielern gegenüber. Er macht ihnen nun allerhand Dummheiten vor, die diese ihm nachmachen müssen. Schafft ein Spieler das nicht – oder muss er angesichts der schrägen Hamepeleien und dummen Grimassen lachen, scheidet er aus. Der Spieler, der als Letzter übrig bleibt, gewinnt.



LIPPENLESER

AUGEN AUF!


Vielleicht lest ihr ja ab und zu Kinderkrimis, bei denen die jugendlichen Helden einen Bösewicht beschatten, um herauszufinden, wo er die Schmugglerware oder die geklauten Diamanten oder die entführte Freundin versteckt hat. Blöd ist nur, wenn man ihn nicht belauschen, sondern nur durch eine Glasscheibe beobachten kann. Wie gut, dass ihr bei diesem Spiel eure Lippenlesefähigkeit trainieren könnt ...

WAS IHR
BRAUCHT:


nichts


ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



UND SO FUNKTIONIERT'S ...

Setzt euch in einen Kreis und schließt die Augen. Der jüngste Spieler beginnt. Er denkt sich einen nicht zu kurzen, aber auch nicht zu langen Satz aus, zum Beispiel so einen wie »Oma Heidi hat ein Motorrad geklaut«, öffnet die Augen und tippt dann den Spieler rechts von sich an, der nun auch die Augen öffnet. Nun spricht er ihm den Satz, den er sich ausgedacht hat, lautlos vor. Es gibt keine Wiederholung. Der zweite Spieler muss nun seinerseits den rechts von ihm sitzenden Mitspieler antippen und ihm, wieder lautlos, den Satz vorsagen – oder das, was er glaubt, von den Lippen des ersten Spielers gelesen zu haben. Weiter geht das Ganze so lange, bis der letzte Spieler von den Lippen lesen durfte. Der spricht nun laut aus, was er gelesen hat. Stimmt sein Satz mit dem allerersten Satz überein?



STILLE POST

Ihr habt schon richtig erkannt: Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Variante des Spiels »Stille Post«, bei der man die Sätze nicht von den Lippen abliest, sondern einander ins Ohr flüstert. Ihr könnt aber dieses Stille-Post-Spiel auch in das





Lippenlesespiel einbauen. Wechselt zum Beispiel Flüstern und Lippenlesen ab – das heißt, der erste Spieler formt den Satz mit seinen Lippen, der zweite flüstert ihn dem dritten ins Ohr, der ihn wieder lautlos mit seinen Lippen für den vierten formen muss. Oder wie wäre es, wenn einer den Satz zwischendurch sogar malen muss? Probiert es einfach aus – und schaut, wie weit ihr kommt.

Für eure nächste Beschattungsaktion als Detektive seid ihr durch dieses Spiel auf jeden Fall bestens gerüstet ...





BELLO, BELLO, DEIN KNOCHEN IST WEG!

EIN SPIEL AUCH FÜR DIE GANZ KLEINEN


Der arme Bello hat einen Mittagsschlaf gemacht, und da ist doch tatsächlich irgend so ein freches Kind hingeschlichen und hat ihm seinen Knochen geklaut. Na, so was! Hoffentlich findet er den Dieb.

WAS IHR
BRAUCHT:


etwas, was als Knochen dienen
kann; dafür eignet sich zum
Beispiel hervorragend
1 Packung Taschentücher


ALTER: AB 2 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DER DIEBSTAHL

Der jüngste Spieler beginnt. Er ist Bello und kauert sich zum Schlafen mit geschlossenen Augen in der Hocke zusammen. Die Hände legt er dabei über die Augen, damit er nicht in Versuchung kommt zu spitzen. Seinen »Knochen« legt er vor sich. Die anderen Spieler sitzen um Bello herum. Lautlos, durch Deuten, Nicken und Kopfschütteln entscheiden sie nun, wer Bello den Knochen klauen soll. Bei sehr kleinen Kindern kann auch ein Spielleiter das entscheiden und auf ein Kind deuten. Der Dieb schleicht nun auf Zehenspitzen zu Bello, klaut den Knochen und kehrt lautlos auf seinen Platz zurück. Den Knochen versteckt er hinter sich. Scheinheilig ruft nun die ganze Gruppe: »Bello, Bello, dein Knochen ist weg!«



DIE AUFLÖSUNG

Bello wacht auf und macht sich auf die Suche nach dem Dieb. Wer lächelt verräterisch? Wer sitzt seltsam verkrampft? Bello läuft nun auf allen vieren zum ersten Verdächtigen und bellt ihn an. Liegt er richtig, rückt der Verdächtige den Knochen heraus und ist nun selbst Bello. Liegt er falsch, gibt es unterschiedliche Varianten: Seid ihr schon älter, könnt ihr – abhängig auch von der Gruppengröße – festlegen, dass Bello nur





zwei oder drei Versuche hat, um richtig zu raten. Tut er das nicht, bleibt er noch eine Runde Bello. Mit ganz kleinen Kindern könnt ihr spielen, dass Bello es so oft probieren darf, bis er den Dieb gefunden hat.



NIKOLAUS, DEINE GLOCKE IST WEG!

Dieses Spiel lässt sich auch ganz hervorragend im Winter spielen. In diesem Fall schläft Nikolaus und ihr müsst ihm die Glocke klauen. Ganz schön frech – und schwieriger, denn so eine Glocke bimmelt ziemlich leicht.

DAS IST JA EIN SPIEL FÜR BABYS?

Das liegt nur am »Bello, Bello«-Einstieg. Macht doch einfach »Noah, Noah, dein Handy ist weg!« daraus und schon könnt ihr das Spiel bis ins Teenageralter spielen.

DIE MONTAGS- MALER

DER KLASSIKER – IMMER WIEDER GUT!


Warum heißt dieses Spiel eigentlich »Montagsmaler«?
Der Name geht zurück auf eine Fernsehsendung aus
der Zeit, als eure Großeltern noch jung waren – und
die kam eben immer am Montag. Ganz schön lange
her, oder? Spaß macht das Spiel immer noch!

WAS IHR
BRAUCHT:

Stift und Papier,
1 Stoppuhr

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



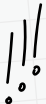
IHR SEID NUR ZU ZWEIT?

Dann gewinnt niemand – lustig ist das Ganze trotzdem. Das Spiel geht so: Einer von euch denkt an ein Wort und malt es als Bild auf ein Blatt Papier. Der andere muss erraten, was das sein soll. Fertig. So einfach wie lustig.

Errät der andere, was gemalt wurde, ist er mit Malen dran.

ZU LEICHT?

Versucht, zusammengesetzte Worte oder Sprichwörter darzustellen. Wie wäre es zum Beispiel mit: »Die Katze im Sacke kaufen«?





IHR SEID MEHRERE?

Vorschlag Nummer 1

Setzt euch in einen Kreis. Jeder ist reihum mit dem Malen dran. Der rechts vom Montagsmaler sitzende Spieler nimmt an der jeweiligen Runde nicht teil, sondern denkt sich einen Begriff (oder ein zusammengesetztes Wort oder Sprichwort) aus und flüstert ihn dem Maler ins Ohr. Der muss den Begriff nun malen. Wer von den anderen Spielern dann zuerst den Begriff errät, bekommt einen Punkt, und es geht im Uhrzeigersinn weiter, ein neuer Maler ist nun an der Reihe. Errät wirklich niemand den Begriff, bekommt der Maler einen neuen Begriff vorgesagt. Spielt beliebig lange – oder bis jeder einmal mit dem Malen dran war. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Vorschlag Nummer 2

Teilt euch – nach Freundschaftsgruppen oder per Los – in zwei gleich große Gruppen. Die Gruppen legen sich die Be-



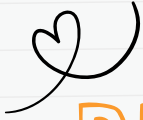


griffe, die gemalt werden müssen, immer gegenseitig vor. Das heißt, die eine Gruppe sagt dem Maler der anderen Gruppe den Begriff, den er malen soll, und die anderen Mitglieder seines Teams haben 30 Sekunden Zeit, um den Begriff zu erraten. Gelingt ihnen das, erhält das Team einen Punkt – falls nicht, gibt es keinen Punkt. Nun ist die andere Gruppe dran. Innerhalb der Gruppe wird der Maler im Uhrzeigersinn durchgewechselt. Spielt beliebig lange – oder so lange, bis jeder einmal mit dem Malen dran war. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

IHR KÖNNT ALLE VOLL GUT MALEN?

Dann verbindet euch beim Malen die Augen
– das macht es schwieriger ...





PIZZA BACKEN

ZUM RUNTERKOMMEN

Gibt es etwas Schöneres, als so richtig durchgeknetet,
mit Tomatensoße bestrichen, mit Käse bestreut
und in den Ofen geschoben zu werden?



WAS IHR
BRAUCHT:

nichts



ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:




GLÜCK:





BACKE, BACKE PIZZA



Der ältere Spieler ist der Pizzabäcker, der jüngere die Pizza. Aber wartet! Erst muss der Teig geknetet werden: Der jüngere Spieler legt sich also flach auf den Bauch, während der ältere Spieler seinen ganzen Körper richtig schön durchwinkt. Dann muss der Teig auf dem Backblech schön flach gedrückt werden. Und was jetzt? Richtig, die Tomatensoße. Die wird großflächig auf dem Teig mit den Händen verstrichen. Salami, Schinken? Die werden mit patschenden Bewegungen auf dem Körper der Pizza verteilt. Käse? Der wird mit kleinen, kitzelnden Bewegungen verstreut. Fehlt noch etwas? Pilze? Mais? Paprika? Überlegt euch passende Bewegungen, wie ihr diese Zutaten auf die Pizza legt. Dann wird die Pizza in den Ofen geschoben. Fertig!

Und hat die Pizza auch gut aufgepasst? Denn jetzt ist natürlich der ältere Spieler mit Pizzabacken dran.

LECKERSCHMECKER

Natürlich könnt ihr noch ganz andere Dinge zubereiten. Wie wäre es zum Beispiel mit Schnitzeln, die man ganz gründlich – aber nicht zu fest – durchklopfen muss?



SPIELLEITER

FAMILIE MEIER FÄHRT IN DEN ZOO

ODER MAIER? MEYER? MAYER?


Das ist so ein Spiel, das man am besten in einer richtig großen Gruppe spielt. Zum Beispiel in der Jugendgruppe, beim Kinderfasching oder auf Klassenfahrt. Oder aber ihr überredet eure Eltern, dass ihr dieses Jahr groß Geburtstag feiern dürft. Also so richtig groß!

WAS IHR
BRAUCHT:

falls vorhanden, 1 Stuhl für
jeden Mitspieler – ihr könnt
auch aber auch auf den
Boden setzen


ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 10

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



SO FUNKTIONIERT DAS SPIEL

Bei diesem Spiel erzählt ein Spielleiter eine selbst ausgedachte Geschichte mit verschiedenen Figuren. Immer wenn der Name einer Figur fällt, muss der Spieler, dem diese Rolle zugeteilt worden ist, eine Runde um die ganze Gruppe rennen. Das Ergebnis: Atemlosigkeit, ein wildes Tohuwabohu und unglaublicher Spaß!

DIE ROLLEN

Doch bevor es losgeht, müssen vom Spielleiter die Rollen verteilt werden. Diese sind:

- Mutter Meier
- Vater Meier
- Noah
- Emma
- Dackel Schnitzel
- Stinktiere (Anzahl anpassen, je nach Anzahl der Mitspieler)
- Kängurus (Anzahl anpassen, je nach Anzahl der Mitspieler)
- Pinguine (Anzahl anpassen, je nach Anzahl der Mitspieler)



KANN ES LOSGEHEN?



Alle Mitspieler setzen sich im Kreis auf den Boden oder auf ihre Stühle. Der Spielleiter beginnt mit der Geschichte, in der immer wieder die unterschiedlichen Rollen vorkommen, die dann entsprechend um den Kreis rennen müssen. Wichtig: Beim Wort »Zoo« müssen alle Tiere rennen. Bei »Familie Meier« rennt – richtig – die ganze Familie!

ES MUSS NICHT IMMER RENNEN SEIN

Wenn ihr wollt, könnt ihr die Pinguine auch watscheln, die Kängurus hüpfen und die Stinktiere krabbeln lassen ...





EINE BEISPIELGESCHICHTE?

Eine solche Geschichte kann zum Beispiel folgendermaßen beginnen:

Es ist Sonntagmorgen. Familie Meier sitzt am Frühstückstisch. Familie Meier? Ja, das sind Mutter Meier, Vater Meier, Tochter Emma und Sohn Noah. Und der Dackel Schnitzel. Dackel Schnitzel ist ein lieber Dackel, der am liebsten Schnitzel isst. Echt witzig, dieser Dackel Schnitzel. Im Augenblick unterhält sich Familie Meier darüber, wo sie den Sonntag verbringen will. Emma ist für den Zoo. Noah hat keine Lust, in den Zoo zu gehen. Mutter Meier findet Zoo auch toll. Ebenso Vater Meier. Also fährt die Familie Meier in den Zoo ...



DAS SPIEL IST ZU ENDE ...

... wenn dem Spielleiter nichts mehr einfällt. Oder ihr vor Erschöpfung und Lachen zusammenbrecht.



SPIELLEITER

REISE NACH JERUSALEM

WEGGEGANGEN – PLATZ GEFANGEN

Reise nach Jerusalem ist ein Spiel, das megawitzig sein kann – aber bei den ganz Kleinen gerne auch mal für Tränen sorgt. Das heißt für euch: Ihr könnt es ab vier Jahren spielen – aber hebt euch die ganz fiesen Rängeleien bitte für die Schulkinder auf.




WAS IHR BRAUCHT:


irgendwas zum Musikabspielen und
Stühle: die Anzahl der Stühle = die
Anzahl der Spieler weniger 1, also
einen Stuhl weniger, als Mit-
spieler dabei sind


ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

DER BUS

Die Gruppe macht sich auf die Reise nach Jerusalem. Und was braucht man dafür? Richtig! Einen schönen, bequemen Reisebus. Der wird gebildet durch die Stühle, die ihr zu Beginn des Spieles im Kreis mit der Sitzfläche nach außen aufstellt. Dann wird ein Spielleiter ausgewählt. Die restlichen Mitspieler stellen sich nun im Kreis außen um den Stuhlkreis auf. Das Problem: Es gibt nicht für jeden Mitspieler einen Platz – ein heißer Kampf um die verfügbaren Sitze beginnt.



LOS GEHT'S

Der Spielleiter macht die Musik an – oder beginnt zu singen. Dann stoppt er plötzlich die Musik. Wenn die Musik aufhört, muss sich jeder so schnell wie möglich einen Platz auf einem Stuhl suchen. Wer keinen findet, scheidet aus.

UND WEITER ...

Vor der nächsten Runde wird ein Stuhl weggenommen und die restlichen Stühle werden so zusammengeschoben, dass keine Lücke im Kreis entsteht. Die verbleibenden Spieler kämpfen





nun Runde für Runde um die immer weniger werdenden Sitzplätze. Gewonnen hat, wer am Ende den allerletzten freien Platz erobert.

SONDERREGELN

Ihr könnt auch zusätzliche Aufgaben für die Spieler festlegen, die ausscheiden. Der erste muss ein Lied singen, der zweite etwas vortanzen, der dritte einen Witz erzählen ... Euch fallen bestimmt schöne Sachen ein!



SCHERE, STEIN, PAPIER

SCHNICK, SCHNACK, SCHNUCK!

Ein Spiel, das perfekt dafür geeignet ist, um etwas auszuknobeln – zum Beispiel, wer bei einem anderen Spiel beginnen darf. Aber auch einfach so gespielt, macht Schere, Stein, Papier richtig Spaß!



WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



* MEHR SIND HIER LEIDER NICHT MÖGLICH

SCHERE, STEIN, PAPIER

Bei diesem Spiel gibt es drei Gesten:

- ☉ Schere: Sie wird dargestellt durch die auf und zu schnip-pelnden Zeige- und Mittelfinger.
- ☉ Stein: Er wird dargestellt durch die zur Faust geballte Hand.
- ☉ Papier: Es wird dargestellt durch eine flache Hand.

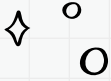
mm

LOS GEHT'S

Stellt euch gegenüber. Beide Mitspieler ballen eine Hand zur Faust und sagen gemeinsam: »Schnick, schnack, schnuck« – auf »Schnuck« müssen sich beide für eine Geste entscheiden. Entscheidet sich ein Mitspieler nicht rechtzeitig, wird wiederholt.

Haben beide ihre Gesten gemacht, wird geschaut: In welcher Beziehung stehen die Gesten zueinander? Der Spieler mit der »überlegenen« Geste gewinnt – der Spieler mit der »unterlegenen« verliert. Haben beide Spieler dieselbe Geste gemacht, wird der Durchgang wiederholt.

ll



GEWINNER

Wenn es darum geht, etwas auszuknobeln, reicht ein Durchgang. Wer den gewonnen hat, ist der Sieger. Andernfalls könnt ihr eine vorher festgelegte Anzahl von Runden spielen. Wer davon die meisten gewinnt, ist der Sieger.

WEITERE GESTEN

Zusätzliche Gesten sind zum Beispiel:



- Der Brunnen (die Hand rollt sich hier zusammen, als würdet ihr ein Fernrohr bilden): In den Brunnen fallen Stein und Schere, er wird jedoch vom Papier zugedeckt.
- Das Streichholz (ein ausgestreckter Zeigefinger): Das Streichholz schwimmt im Brunnen und verbrennt Papier, es wird aber von der Schere zerschnitten und vom Stein zerschlagen.





KARTEN-STAFFEL

KARTEN WEITERGEBEN –
ABER OHNE HÄNDE




Ein langer Atem und ein gutes Lippenspitzengefühl –
wer von den beiden Eigenschaften viel
hat, kommt bei diesem Spiel weit!

WAS IHR
BRAUCHT:


1 Spielkarte

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

WORUM GEHT'S IN DEM SPIEL?

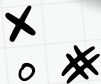
Ziel dieses Spiels ist, eine Karte so lange wie möglich im Kreis weiterzugeben – allerdings ohne dass ihr die Hände dazu benutzt. Wie soll das dann gehen? Mit dem Mund! Und zwar nicht etwa, indem ihr euch die Karten zwischen die Lippen klemmt, sondern indem ihr die Karte ansaugt und im richtigen Moment wieder loslasst.

LOS GEHT'S

Der erste Spieler beginnt, indem er – ohne seine Hände zu benutzen – die Karte vom Tisch aufhebt, also mit seinen Lippen ansaugt. Er wendet sich nun dem rechts von ihm sitzenden Mitspieler zu, der die Karte seinerseits mit dem Mund ansaugen muss. Weiter geht's im Kreis so lange, bis die Karte fällt ...

UND DANN?

Derjenige, der die Karte hat fallen lassen, scheidet aus. Oder aber ihr legt im Vorfeld eine witzige Aufgabe fest, die derje-





nige erledigen muss. Einen Scherzanruf machen? In der Nase bohren? Sich ein Gesicht auf den Bauch malen lassen?

EINFACH DER NASE NACH



Ihr habt keine Spielkarte zur Hand? Aber dafür die äußere Verpackung einer Streichholzschachtel? Die könnt ihr – natürlich auch ohne Einsatz der Hände – in einer Art Nasenstaffel (eingeklemmt von Nase zu Nase) weitergeben. Die sonstigen Regeln bleiben die gleichen.



OCHS AM BERG

1, 2, 3

»Ochs am Berg, 1, 2, 3« – und alles steht still. Aber wie still genau? Schafft ihr es wirklich, nicht den geringsten Mucks zu machen? Dann ist dieses Spiel genau das Richtige für euch. Und wer das am besten draufhat – und flinke Beine –, gewinnt.

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





DAS SPIELFELD

Als Spielfeld benötigt ihr eine freie Fläche – am besten draußen. Bei Regenwetter könnt ihr aber auch ein relativ großes Zimmer verwenden. Bestimmt als Erstes, wer der Ochs ist. Der steht dann am einen Ende des Spielfelds – wenn ihr eine kleine Anhöhe als Berg habt, noch besser. Die restlichen Spieler stehen am anderen Ende. Ihr könnt beim Ochsen auch eine deutlich sichtbare Ziellinie ziehen oder mit Steinen legen, damit es später keine Streitigkeiten gibt.

DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist, dass die Nichtochsen so schnell wie möglich über die Ziellinie gelangen. Aber das ist gar nicht so leicht. Denn die Spieler dürfen nur rennen, wenn der Ochs am Berg ihnen den Rücken zudreht und sein Sprüchlein ruft

»Ochs am Berg, 1, 2, 3«

Danach dreht er sich wieder um und derjenige, der dann noch rennt oder sich bewegt, muss wieder zurück auf Start. Ihr





könnt aber auch festlegen, dass er nur eine bestimmte Anzahl von Schritten zurückmuss. Wer als Erster die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

... SCHAU NICHT SO LANGE!

Ein Vorwurf zappeliger Mitspieler an den Ochs ist gerne: »Schau nicht so lange!« – Denn wer länger schaut, sieht natürlich mehr Gewackel. Andererseits kann gerade das das Witzige sein: lange zu schauen, ganz eng hinzugehen, Grimassen zu schneiden und so möglicherweise die anderen zum Lachen zu bringen. Legt vorher fest, ob das bei euch erlaubt ist.





SCHUHSALAT

HOFFENTLICH HAT KEINER
VON EUCH KÄSEFÜSSE ...



Wem gehören nur die pinken Glitzer-Hausschühchen? Hatte Anton wirklich die blauen Pantoffeln an? Und wem gehören denn eigentlich diese komischen senfgelben Schuhe? Habt ihr gut aufgepasst, welche Schuhe eure Mitspieler tragen?

WAS IHR
BRAUCHT:

die Schuhe aller Spieler

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



BEVOR ES LOSGEHT

Ein Mitspieler meldet sich freiwillig als großer Schuhsortierer oder wird per Los ausgewählt. Er verlässt den Raum. Die verbleibenden Mitspieler ziehen nun ihre Schuhe aus und werfen diese auf einen wilden Haufen. Einmal umrühren – fertig! Der Schuhsortierer darf nun wieder in den Raum kommen.

RICHTIG ZUGEORDNET?

Der Schuhsortierer muss nun entscheiden: Wem gehören welche Schuhe? Schafft er es, alle Schuhpaare richtig zuzuordnen?

SCHUHE SIND EUCH ZU ÖDE?

Keine Sorge – dann versucht es doch einfach mal mit einer dieser Varianten, die auch beim Spiel zu zweit funktionieren.

me



Variante 1



Wieder muss ein Spieler den Raum verlassen, aber in diesem Fall werden nicht etwa Schuhe vermischt, sondern es wird einfach nur eine vorher festgelegte Anzahl von Kleinigkeiten im Raum oder an den Spielern verändert. Der Spieler darf nun wieder in den Raum. Findet er alle Unterschiede?



Variante 2

Alternativ kann sich auch ein Spieler als Statue zur Verfügung stellen. Er stellt sich hin, dann geht ein Spieler vor die Tür. In der Zeit werden Kleinigkeiten an der Statue verändert. Der Spieler wird wieder hereingerufen und muss herausfinden, welche Dinge in seiner Abwesenheit an der Statue verändert wurden.



RÜCKEN- MALEN

EIN BAUM? EINE BLUME? EIN HERZ?

Gibt es etwas Schöneres, als gekraut werden? Ja –
wenn man gekraut wird und dabei gleichzeitig
noch ein Spiel spielen kann. Dieses Spiel!

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



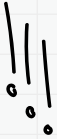
HINLEGEN, GENIESSSEN UND RATEN

Für Rückenmalen braucht ihr im Grunde gar nichts. Der Spieler, der am schnellsten »Ich!« schreit, darf beginnen. Er legt sich auf den Bauch – mit dem Gesicht nach unten – auf eine bequeme Unterlage und lässt sich vom jüngsten Mitspieler mit dem Finger etwas auf den Rücken zeichnen. Was, das könnt ihr entweder im Vorfeld eingrenzen (nur Tiere, Zahlen ...) oder ganz offenlassen. Sobald der Liegende richtig geraten hat, ist er als Zeichner dran und der nächste Spieler, der Lust auf eine kostenlose Massage hat, darf sich hinlegen.

UND WER GEWINNT?

Bei diesem Spiel gewinnen doch alle!

Aber ihr wollt unbedingt einen Gewinner küren? Dann teilt die anwesenden Personen in zwei gleich große Teams. Team 1 denkt sich einen Begriff aus, flüstert diesen einem Spieler aus



Team 2 ins Ohr, der ihn dann auf den Rücken eines Teamkollegen malt. Dieser muss nun den Begriff erraten. Gelingt es ihm, bekommt das Team einen Punkt. Kommt er auch nach drei Zeichenanläufen («Mal's noch mal, ich hab's nicht erkannt») nicht drauf – gibt es keinen Punkt. Dann ist das gegnerische Team dran.

Die Zeichner innerhalb der Teams wechseln reihum. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder einmal dran war. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

LAUFEN, LAUFEN, LAUFEN!

In einer witzigen Variante dieses Spiels wird nicht auf den Rücken gemalt, sondern es werden Zahlen – in der komplizierteren Variante sogar richtige Bilder – gelaufen. Weniger entspannend – genauso lustig!





GERÄUSCHE RATEN



OHREN GESPITZT!

Brüllt da etwa ein Löwe? Was quietscht denn da so unheimlich? Und hat da etwa jemand gerade laut gepupst? Bei diesem Spiel treibt eure Fantasie die wildesten Blüten ...

WAS IHR
BRAUCHT:

was ihr gerade zur Hand
habt, um die verrücktesten
Geräusche zu
produzieren

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



DAS SPIEL OHNE WETTKAMPF



Ihr habt keine Lust, beim Spielen immer miteinander zu wetteifern, sondern wollt einfach nur Spaß haben?

Bei diesem Spiel darf sich jemand als Geräuscherater zur Verfügung stellen. Der Rest der Gruppe setzt sich das Ziel, sich möglichst verrückte Geräusche auszudenken. Das machen die Spieler entweder spontan – oder der Geräuscherater verlässt kurz den Raum, um den anderen Zeit zum »Geräusche-Planen« zu geben. Anschließend darf er wieder ins Zimmer und muss mit geschlossenen – oder verbundenen – Augen erkennen, welche Geräusche ihm da ans Ohr dringen.

Ob er wohl errät, dass dieses komische quietschende Knarren das alte Schaukelpferd ist, das sich auf dem Teppich vor und zurück und vor und zurück bewegt?

iii

1 GEGEN 1 – MIT WETTKAMPF

Für diese Variante braucht man mindestens drei Spieler, zwei Augenbinden sowie Stift und Papier. Es werden zwei Spieler





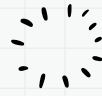
ausgewählt, die im Geräusche-Duell gegeneinander antreten. Sie verlassen kurz den Raum, damit sich der Rest der Gruppe Geräusche ausdenken kann. Die beiden Duellanten kehren dann in den Raum zurück, bekommen mit verbundenen Augen die Geräusche – ideal sind in diesem Fall fünf bis zehn – dargeboten und schreiben auf (dafür dürfen sie die Augen natürlich kurz öffnen oder die Augenbinde ablegen), was sie hinter dem Geräusch vermuten.



FERTIG?

Dann wird ausgewertet! Wer die meisten Geräusche richtig zugeordnet hat – gewinnt!





SCHOKOLADEN- WETTESSEN


SPANNUNG, SPIEL UND SCHOKOLADE –
GLEICH DREI DINGE AUF EINMAL?

Ehrlich gesagt ist das ein ziemlich gemeines Spiel. Gerade wenn man endlich einen Pasch gewürfelt, Schal, Handschuhe und Mütze angezogen und sich durch diese schreckliche Verpackung gekämpft hat, ist der Nächste dran und isst die ganze Schokolade allein auf. Ein schreckliches Spiel! Bitte spielt es nicht!

WAS IHR BRAUCHT:

1 Tafel Schokolade, Zeitungspapier, Klebefilm, Schnur, 1 Buttermesser, 1 Gabel, Mütze, Schal, Handschuhe, 2 Würfel

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



VORBEREITUNG



Bei diesem Spiel müsst ihr eine Kleinigkeit vorbereiten – ihr müsst nämlich die Tafel Schokolade einpacken. Hervorragend geeignet dazu sind dicke Schichten Zeitungspapier, die ihr mit Klebefilm oder fester Schnur um die Schokolade herum befestigt. Ihr wollt es ja nicht zu leicht machen ... Aber bedenkt auch: Bombenfest sollte das Ganze auch nicht sein – schließlich wollt ihr in diesem Jahr ja noch irgendwie an die Schokolade herankommen ...

MÖGE DAS SPIEL BEGINNEN

Setzt euch in einen Kreis. Die verpackte Schokolade liegt in eurer Mitte, außerdem Mütze, Schal und Handschuhe (im Idealfall herrlich unpraktische Fäustlinge) sowie Messer und Gabel.

Der jüngste Mitspieler würfelt mit beiden Würfeln. Erzielt er einen Pasch, also zwei gleiche Augenzahlen, darf er Mütze, Schal und Handschuhe anziehen und sich daranmachen, die Schokolade mit Messer und Gabel auszupacken.

In der Zwischenzeit geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die anderen Spieler würfeln jeweils einmal mit beiden Würfeln. Hat





einer von ihnen einen Pasch, muss der Spieler, der gerade mit der Schokoladentafel kämpft, Mütze, Schal und Handschuhe ausziehen und sein »Werkzeug« an den anderen Spieler weitergeben. Der kämpft nun weiter darum, die Schokolade auszuwickeln.

UND WENN DIE PACKUNG ENDLICH OFFEN IST?



Dann darf fleißig Schokolade gegessen werden. Wichtig: Gemeinsam wird nicht. Nur was in eurem Mund ist, gehört euch. Alles andere geht weiter an den Spieler mit dem nächsten Pasch.

AUS!

Das Spiel ist zu Ende, wenn nichts mehr von der Schokolade übrig ist.











BLINDE KUH

DER KLASSIKER, AN DEM
NIEMAND VORBEIKOMMT!

Dieses Spiel lässt sich in ganz vielen unterschiedlichen Varianten spielen – manche davon sind ein bisschen gemein, andere dafür umso lustiger. Entscheidet selbst, wie ihr dieses Spiel spielen möchtet.

WAS IHR
BRAUCHT:

1 Schal oder Tuch zum
Verbinden der Augen

ALTER: AB 5 JAHREN
MINDESTANZAHL DER SPIELER: 
SCHWIERIGKEITSGRAD: 
KÖPFCHEN: 
GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 
KREATIVITÄT UND FANTASIE: 
GLÜCK: 

x

VARIANTE 1: FANGEN



Die blinde Kuh stellt sich selbst zur Verfügung oder wird ausgelost. Ihr werden nun die Augen verbunden. Die restlichen Mitspieler verteilen sich auf einem vorher festgelegten Spielfeld, auf dem sich keine Gegenstände oder Möbel befinden, an denen die blinde Kuh sich verletzen oder stoßen könnte. Wenn ihr wollt, muss sich die blinde Kuh noch im Kreis drehen, damit sie vollends die Orientierung verliert, bevor es losgeht. Dann macht sich die blinde Kuh auf die Suche nach ihren Mitspielern. Hat die blinde Kuh einen Mitspieler berührt, scheidet dieser aus. Das Ziel der blinden Kuh ist es, all ihre Mitspieler so zu fangen.

GANZ SCHÖN SCHWER?

Um der Kuh die Suche zu erleichtern, könnt ihr festlegen, dass die anderen Mitspieler durch regelmäßige »Muh!«-Rufe auf sich aufmerksam machen müssen.





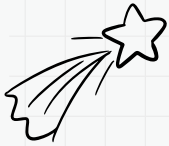
VARIANTE 2: ERRATEN

In diesem Fall geht es nicht darum, dass die Kuh alle Spieler fängt, sondern nur den nächstbesten. Hat sie ihn, muss sie durch Abtasten erraten, wer es ist. Gelingt ihr das, ist der gefangene Spieler die neue blinde Kuh. Ansonsten geht die Suche der blinden Kuh weiter.

VARIANTE 3: GIB MIR TIERNAMEN

In dieser Variante setzen sich alle Spieler außer der blinden Kuh in eine Stuhldreie. Dann setzt sich die blinde Kuh nacheinander bei jedem Mitspieler auf den Schoß. Der Spieler, auf dem sie sitzt, muss ein Tiergeräusch machen. Die blinde Kuh muss nun erraten, was für ein Tier das sein soll – und bei welchem Mitspieler sie gerade auf dem Schoß sitzt. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Kuh für alle Mitspieler – und ihre Tiere – einen Tipp abgegeben hat. Liegt sie damit richtig, hat sie gewonnen. Jetzt ist der nächste Spieler dran.





WER HAT SICH UNTER DER DECKE VERSTECKT?



WIE GUT NEHMT IHR EURE
MITMENSCHEN WAHR?

WAS IHR
BRAUCHT:

1 oder mehrere Decken

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:  *

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

* WENN IHR NOCH RELATIV JUNG SEID;
JE ÄLTER IHR SEID, DESTO GRÖßER
SOLLTE DIE GRUPPE SEIN

mm

LOS GEHT'S!

Entscheidet per Los, welcher Spieler herausfinden soll, wer sich unter der Decke versteckt hat. Dieser Spieler verlässt den Raum. In der Zwischenzeit entscheidet die Gruppe, wer sich unter der Decke verstecken soll. Bei einer kleinen Gruppe ist das in der Regel nur eine Person, bei größeren Gruppen können das gerne auch mehrere Kinder sein. Aber Vorsicht: Seid leise – eure Diskussionen kann man nämlich manchmal auch durch verschlossene Türen hindurch hören.

Alle sind unter der Decke? Dann darf der ratende Spieler wieder herein. Hat er sich gut gemerkt, wer vorher mit im Raum war, und errät er alle Versteckten?

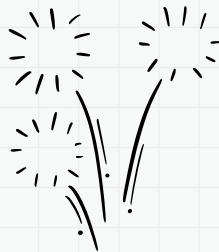
WENN IHR NOCH ZIEMLICH JUNG SEID ...

Um Streitigkeiten zu vermeiden, kann es in diesem Fall hilfreich sein, einen Erwachsenen als Spielleiter einzusetzen, um zu entscheiden, wer sich als Nächster unter der Decke verstecken darf.



DIE LAUTLOSE VARIANTE

In dieser Variante gilt es, so leise wie möglich zu sein – denn der Ratende bleibt im Raum. Er schließt die Augen und dreht sich mit dem Rücken zum Geschehen. Nun müsst ihr allein durch Deuten und Kopfbewegungen entscheiden, wer unter die Decke kommt. Schafft ihr es, auch wirklich mucksmäuschenstill zu sein?







IHR SEID SPORTLICH?



ZEHENFISCHEN

FISCHERS FRITZE FISCHT
FRISCHE STEINE



Bei diesem Spiel ist Gleichgewichtssinn
gefragt – denn es wird wackelig!

WAS IHR BRAUCHT:

Kieselsteine – etwa die fünf-
bis zehnfache Anzahl Steine,
wie ihr Mitspieler seid,
1 stabile Schüssel für
jeden Mitspieler

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



BEVOR ES LOSGEHT

Legt die Kieselsteine auf eine ebene Fläche. Die Steine müssen dabei nicht unbedingt nebeneinanderliegen, sie dürfen sich auch stapeln und übereinanderliegen. Stellt euch dann barfuß in einem Kreis um die Steine auf. Die Schüsseln stellt ihr so hinter oder neben euch, dass sie euch nicht stören, aber gut erreichbar sind.

LOS GEHT'S

Der jüngste Mitspieler gibt das Kommando. Bei »Auf die Plätze« steht ihr noch ruhig da. Bei »Fertig« stellt ihr euch auf ein Bein (auf welches, dürft ihr selbst entscheiden). Bei »Los!« beginnt ihr, mit euren Zehen nach Steinen zu greifen und sie in eure Schüssel zu legen. Falls ihr zwei Steine auf einmal erwischt, ist das nicht verboten.

NUR NICHT UMFALLEN

Ihr könnt selbst entscheiden, wie streng ihr sein wollt. Wenn ihr es schon voll draufhabt, scheidet derjenige, der zwischen durch seinen Fuß auf den Boden setzt, aus und darf keine weiteren Steine mehr sammeln – es wird also nur gewertet, was





er bereits eingesammelt hat. Falls ihr noch etwas wackelig unterwegs seid, könnt ihr festlegen, dass das fischende Bein zwischendurch kurz abgesetzt werden darf.

Ihr dürft auch auf einem Bein zu anderen Steinen hinhüpfen.

SCHLUSS!

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr alle Steine aufgesammelt habt. Gewinner ist, wer die meisten Steine erwischt hat.





REGENSCHIRM-MINIGOLF




BESSER ALS AUF DEM GOLFPLATZ

Natürlich kann man an nassen Novembertagen den Schirm nehmen und draußen spazieren gehen – oder aber ihr erspart dem Schirm den Regen und macht damit etwas viel Tolleres.

WAS IHR BRAUCHT:

1 Schirm mit gebogenem Griff, 1 Tischtennisball oder Flummi, Stift und Papier, allerhand Krimskrams

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DIE BAHN

Bevor es losgeht, müsst ihr zunächst die Minigolfbahn aufbauen. Für den Einstieg reichen sechs Stationen. Eine davon kann zum Beispiel sein, dass ihr den Ball durch die Tür eures Puppenhauses schlagen müsst. Oder über eine Rampe aus Schneidebrettchen in eine Schüssel? Oder durch ein wie ein Zelt aufgestelltes Buch hindurch? Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!



DAS SPIEL

Für das Spiel verwendet ihr den geschlossenen Regenschirm als Schläger. Den Ball trifft ihr beim Abschlag mit dem Griff. Für jede Station hat jeder Mitspieler fünf Schläge. Es wird mitgeschrieben, wie viele Schläge er pro Station braucht. Rollt der Ball nicht sofort ins »Ziel«, wird von der Stelle aus, an der er liegen geblieben ist, weitergespielt. Hat ein Spieler auch nach fünf Schlägen die Station nicht »geschafft«, werden bei ihm sechs Schläge eingetragen. Wer, nachdem alle Bahnen durchgespielt sind, die wenigsten Schläge gebraucht hat, gewinnt.



KIESELSTEIN- WETTLAUF



BITTE SCHÖN STRECKEN!

Natürlich sind hier die Hochgewachsenen unter euch klar im Vorteil – aber die Kleinen, Wuseligen können das auf jeden Fall durch Geschwindigkeit ausgleichen.

WAS IHR
BRAUCHT:

1 Kieselstein für
jeden Spieler

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





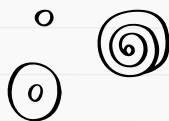
EIN WETTRENNEN ALSO ...

Wobei hier allerdings nicht gerannt wird, sondern gelegt – und zwar Kieselsteine. Aber fangen wir besser von vorne an. Bevor es losgeht, legt ihr zunächst eine Rennstrecke – etwa fünf bis zehn Meter lang – fest. Die Teilnehmer stellen sich an der Startlinie nebeneinander. Jeder von ihnen hält einen Kieselstein in der Hand. Der jüngste Spieler gibt das Kommando:

»An die Kieselsteine! Fertig? Los!«

UND DANN?

Eure Aufgabe ist es nun, die Rennstrecke so schnell wie möglich hinter euch zu bringen, aber eben nicht, indem ihr rennt, sondern indem ihr eure Kieselsteine so weit weg von euch auf dem Boden legt, wie nur möglich – und zwar ohne ihn zu werfen oder den Boden dabei mit der Hand oder einem





anderen Körperteil außer den Füßen zu berühren. Dann erst dürft ihr zu eurem Kieselstein weiterlaufen, diesen aufheben, ihn wieder so weit wie möglich von euch weglegen und, und, und ...

SIEGER

Gewonnen hat, wer als Erster seine Füße über die Ziellinie setzt.

DARF'S EIN BISSCHEN SPORTLICHER SEIN?

Dann dürft ihr sehr wohl eure Hände benutzen – aber (außer natürlich den Füßen) nur diese! Es schaut wirklich zum Schießen aus, wenn ihr versucht, in einer Art hohem Liegestütz so weit wie möglich nach vorne zu kommen. Wichtig: Wer dabei umfällt oder den Boden mit einem anderen Körperteil berührt, scheidet aus.





TUNNEL- WETTLAUF

ABGETAUCHT!

Ihr wollt so schnell wie möglich ans Ziel kommen? Dumm nur, dass auf eurem Weg dahin einige Tunnel vor euch liegen. Nur wer sie schnell überwindet, kann gewinnen ...




WAS IHR
BRAUCHT:


nichts


ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



BEVOR ES LOSGEHT

Legt zu Beginn des Spieles eine Rennstrecke fest. Das Ziel muss nicht durch eine Linie markiert sein, eher sollte es zum Beispiel ein Baum sein, der berührt werden muss oder Ähnliches.

Alle Mitspieler begeben sich nun zum Startpunkt und teilen sich dort in zwei gleich große Teams auf.

➤ ABER WAS SIND DIESE TUNNEL?

Ihr selbst! Denn ihr müsst diese Strecke nicht etwa krabbelnd, hüpfend oder rennend hinter euch bringen, sondern indem ihr einen gaaanz langen Tunnel baut – und das funktioniert, indem sich die jeweiligen Mitspieler eines Teams breitbeinig hintereinanderstellen. Dann krabbelt der hinterste Spieler durch die Beine seiner Vordermänner hindurch und stellt sich ebenso breitbeinig an die Spitze des Tunnels. Erst dann darf der neue hinterste Spieler loskrabbeln.

Das Team, das auf diese Art und Weise den Zielpunkt als Erstes erreicht hat (der Zielpunkt, zum Beispiel der Baum, muss von einem Spieler mit den Fingerspitzen berührt werden), gewinnt.





DAS SEIL DES TODES

BEINE HOCH – SONST SEID IHR TOT


Das ist so ein Spiel, das vermutlich schon die Großeltern eurer Großeltern gespielt haben. Aber keine Sorge, dieses Spiel ist nicht etwa verstaubt und langweilig, sondern megaspannend.

WAS IHR
BRAUCHT:


Ein 2 bis 3 Meter langes Seil
und reichlich Platz im
Freien


ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



UND SO FUNKTIONIERT'S

Der älteste Spieler ist der Dreher. Er steht in der Mitte, die restlichen Spieler stehen um ihn im Kreis herum verteilt. Das Seil hält er an einem Ende in der Nähe des Bodens und beginnt nun, sich mit dem Seil zu drehen, sodass es ausgestreckt um ihn im Kreis herumfliegt. Erst langsam, sodass sich alle Mitspieler auf das Spiel einstellen können – mit der Zeit immer schneller.

Die Aufgabe der Mitspieler ist es, über das Seil zu springen, wenn es auf sie zukommt. Wer nicht rechtzeitig hochspringt und das Seil gegen die Knöchel bekommt oder zu früh springt und auf dem Seil landet, scheidet aus. Gewonnen hat der Letzte, der übrig bleibt.

GANZ SCHÖN ÜBEL

Damit euch der Dreher nicht vor euren Augen umkippt, weil es ihm schwindelig ist, empfiehlt sich ab und zu ein Richtungswechsel – das macht es auch für die Springer herrlich schwierig. Außerdem ist es ziemlich witzig, immer wieder das Tempo zu ändern, um die Spieler aus dem Rhythmus zu bringen.





FISCHER, FISCHER, WELCHE FAHNE WEHT HEUTE?

IHR LIEBT BUNTE KLEIDUNG? NICHT GUT ...



WAS IHR
BRAUCHT:

1 große Fläche im
Freien

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



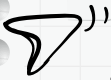
DAS SPIELFELD

Dieses Spiel spielt ihr am besten in einem autofreien Hof oder auf einer Wiese. An einem Ende der Wiese steht der Fischer (er meldet sich entweder freiwillig oder wird ausgelost), am anderen die restlichen Kinder – die Fischlein.

FISCHER, FISCHER

Die Fischlein rufen:

»Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?«



Der Fischer darf sich nun eine Farbe aussuchen. Zum Beispiel

»Rot!«



Die Fischlein versuchen nun auf die andere Seite des Spielfelds zu gelangen. Der Fischer darf unterwegs alle Kinder, die etwas





Rotes an sich haben (es reichen auch rote Schnürsenkel), fangen. Die Kinder ohne rote Kleidungsstücke können unbehelligt und ganz langsam auf die andere Seite laufen.

Wer vom Fischer gefangen wird, ist nun auch Fischer und geht mit ihm auf dessen neue Seite (die Fischlein stehen also jetzt auf der Seite, auf der Fischer vorher stand – und umgekehrt), um nun selbst Fischlein mit ihm zu fangen.

Das Spiel ist aus, wenn alle Kinder gefangen sind.



SALZSTANGEN- MIKADO



SO LECKER

Dieses Spiel hilft gegen Langeweile und
Hunger – ist das nicht genial?

WAS IHR
BRAUCHT:

1 Handvoll Salzstangen
pro Runde

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:

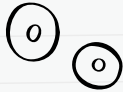


KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





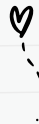
DER HAUFEN

Um einen schönen Mikadohaufen zusammenzubekommen, stellt ihr das Bündel Salzstangen mit der Hand senkrecht auf den Tisch und lasst es dann umfallen.

DAS ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, so viele Salzstangen wie möglich zu erobern. Das gelingt euch, indem ihr einzelne Salzstangen aus dem Haufen herauszieht, ohne dass andere Salzstangen sich bewegen oder wackeln. Geschieht das, müsst ihr die Salzstange liegen lassen und der nächste Spieler ist dran.

MÖGEN DIE SPIELE BEGINNEN!



Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gezogen. Um eine Salzstange aus dem Haufen herauszuziehen, dürfen auch andere, bereits eroberte Salzstangen eingesetzt werden. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Salzstangen erobert hat.



TRETZBALL

DAS ARME SCHWEINCHEN IN DER MITTE

Eigentlich ist das voll das Mobber-Spiel – ein Spieler muss in die Mitte und versuchen, den Ball zu fangen, während alle anderen versuchen, genau das zu verhindern. Aber dieses Spiel ist und bleibt ein Klassiker und ist irgendwie witzig – na ja, bis einer weint.

Spielt das Spiel also nicht mit den ganz Kleinen, auch wenn sie schon werfen können.



WAS IHR
BRAUCHT:

1 Ball

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

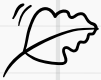
KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



WO?

Tretzball ist vor allem für den Hof oder Garten geeignet. Ja, auch wenn euer Wohnzimmer eigentlich groß genug wäre ... aber so mit Ball drinnen, das geht nicht lange gut. Und ihr habt sicherlich keine Lust auf Fernsehverbot heute Abend ... weil der Fernseher kaputt ist.



WIE?

Ein Schweinchen wird ausgelost. Beim Spiel zu dritt stellen sich die anderen zwei Spieler gegenüber, bei mehreren Spielern bilden die anderen Spieler einen Kreis. Das Schweinchen stellt sich – richtig geraten – in die Mitte. Die anderen Spieler beginnen nun, sich den Ball hin und her zu werfen. Das Schweinchen darf dann hochspringen, dazwischenhüpfen, einem nicht gefangenen Ball hinterherhasten, also sein Möglichstes tun, um den Ball abzufangen. Gelingt ihm das, muss der Spieler, der gerade geworfen hat, in die Mitte und ist nun das neue Schweinchen. Das Ganze geht so lange, bis ihr komplett ausgepowert seid.



SCHUBKARREN- RENNEN

DAS GIBT MUCKIS

Hier ist es mit der Altersangabe wirklich schwierig. Es gibt ja so Muskelkinder, die machen schon mit drei Jahren Liegestütze, gleichzeitig tun sich noch manche Siebenjährige mit diesem Spiel schwer. Also – einfach mal ausprobieren. Und wenn es nicht so gut klappt: Trainieren, trainieren, trainieren! Das macht starke Arme!


WAS IHR
BRAUCHT:

nichts


* ODER MEHR, ABER IMMER EINE
GERADE ANZAHL, DAMIT IHR GUT
PAARE BILDEN KÖNNT


ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:  *

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DIE STRECKE

Ihr könnt für die Strecke entweder eine Start- und Ziellinie festlegen oder aber ihr bestimmt einen festen Punkt (einen Baum? einen Eimer?), der umrundet werden muss. Danach gilt es, zum Startpunkt zurückzukehren. Wichtig: Der Boden der Strecke sollte ganz eben oder zumindest weich (Gras?) sein – und nicht zu steinig. Das tut sonst an den Händen weh.



DER LAUF

Bildet Zweierpaare und begeben euch an die Startlinie. Nehmt die Schubkarrenposition ein, in der die komplette Rennstrecke bewältigt werden muss: Ein Spieler ist dabei der Bauer, der andere die Schubkarre. Die Schubkarre geht auf alle viere, der Bauer fasst dann die Schubkarre an den Knöcheln und hebt die Beine hoch, sodass die Schubkarre nur noch auf den Händen laufen kann. Der jüngste Spieler gibt das Kommando:

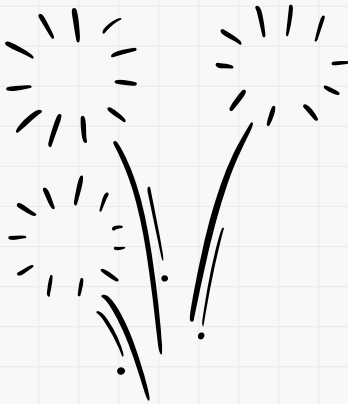
»An die Schubkarren! Fertig? Los!«





SIEGER

Gewonnen hat das Team, das die vorher festgelegte Strecke am schnellsten hinter sich gebracht hat. Wichtig: Wer zwischendurch die Beine der Schubkarre absetzt, scheidet aus.



SPIEGEL- POLONAISE

WENN ES MAL WIEDER LÄNGER DAUERT ...


Kennt ihr das auch? Eure Eltern haben euch zu einer schrecklich langweiligen Wanderung mitgenommen, auf dem Weg gibt es weder Eisdielen noch Baumstämme zum darauf Balancieren und auch keine Flüsse, in die man Steine werfen könnte! Keine Sorge – euch bleibt immer noch die Spiegel-Polonaise!

WAS IHR
BRAUCHT:

1 laaaangen Weg

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



UND SO FUNKTIONIERT'S

Stellt euch in einer Reihe hintereinander auf – wie bei einer normalen Polonaise. Die Hände braucht ihr einander jedoch nicht auf die Schultern zu legen. Der Mitspieler ganz vorne beginnt nun, sich auf ganz bestimmte Art und Weise vorwärts-zubewegen – zum Beispiel indem er wie ein Frosch springt, beim Marschieren die Beine hoch in den Himmel wirft oder wie eine Ballerina tänzelt. Die anderen in der Reihe müssen ihm das nachmachen.



UND DANN?

Wenn ihr das lange genug gemacht habt, lässt sich der Erste in der Reihe zurückfallen und die anderen Frösche an sich vorbeihüpfen. Er geht nun ans Ende der Schlange und macht gemeinsam mit den anderen nach, was nun der neue Anführer bestimmt.

UND DER SIEGER?

Sieger seid ihr alle – weil ihr den schrecklich langweiligen Sonntagsspaziergang viel schneller hinter euch habt.





DAS REICHT EUCH NICHT?

Ohne Gewinner kommt ihr nicht aus? Dann führt folgende Regel ein: Wer die Anweisungen des Anführers nicht ordentlich umsetzen will oder kann, fliegt raus – und muss nun, laaangweilig, ganz normal mit spaziergehen.



GYMNASTIK- WÜRFELN



FÜR DIE KLEINE SPORTLICHE
BETÄTIGUNG ZWISCHENDURCH

Draußen regnet es. Euch ist so richtig, richtig langweilig.
Auf dem Bett eurer Eltern seid ihr schon zwei Stunden lang
herumgehopt und euren Bewegungsdrang habt ihr immer noch
nicht gestillt? Wie wäre es mit einer Runde Gymnastik-Würfeln?



WAS IHR
BRAUCHT:

2 unterschiedliche
Würfel

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHWILICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



DIE VORBEREITUNG

Bei diesem Spiel müsst ihr euch ein bisschen Gedanken machen – ihr dürft euch nämlich »Übungen« ausdenken. Ihr kennt bestimmt so einige aus Kindergarten, Schule und vom Turnunterricht. Legt nun fest, welche Zahl des einen Würfels für welche Übung steht. Das kann zum Beispiel so aussehen:


1 = Hampelmann, 2 = Froschhüpfer, 3 = Luftsprünge,
4 = Purzelbäume ...

Ihr seid schon richtig groß? Wie wäre es mit Kopfstand oder Radschlagen? Wenn ihr Angst habt, dass ihr euch diese Einteilung nicht merken könnt, könnt ihr sie euch auch auf einem Zettel aufschreiben.

DAS SPIEL BEGINNT

Der älteste Spieler beginnt, indem er mit beiden Würfeln würfelt. Der erste Würfel gibt dabei an, welche Übung gemacht



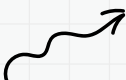
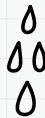


werden muss, der zweite zeigt an, wie oft sie gemacht werden muss – nämlich ein- bis sechsmal. Viel Spaß beim Turnen!

MIT DER ZEIT WIRD EUCH LANGWEILIG?

Dann denkt euch immer neue, vielleicht sogar peinlich-witzige Übungen aus, zum Beispiel wie ein Affe hüpfen und »Uhuhuh« schreien, wie ein Baby mit den Beinen in der Luft strampeln ...

Euch fallen bestimmt so einige Gemeinheiten ein – aber aufgepasst: Sie können auch euch selbst treffen!





FISCHER, FISCHER, WIE TIEF IST DAS WASSER? WASSER?

UND WIE SOLLEN WIR DA NUR
HERÜBERKOMMEN?

WAS IHR
BRAUCHT:

1 große Fläche
im Freien

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

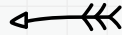
SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DAS SPIELFELD

Am besten spielt ihr dieses Spiel in einem autofreien Hof oder auf einer Wiese. An einem Ende der Wiese steht der Fischer (er meldet sich entweder freiwillig oder wird ausgelost) – am anderen Ende stehen die restlichen Kinder.

FISCHER, FISCHER, WIE TIEF IST DAS WASSER?

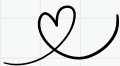
Die Kinder rufen nun dem Fischer zu:



»Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?«

Der nennt nun eine abgedrehte Fantasiazahl. Die Kinder entsetzt:

»So tief? Wie sollen wir da nur herüberkommen?«





Der Fischer: »Indem ihr ...« Und jetzt darf sich der Fischer irgendetwas Lustiges ausdenken. Die Kinder müssen dann zum Beispiel laufen wie Störche, hüpfen wie Frösche oder rückwärtstippeln – und so versuchen, die andere Seite des Spielfelds zu erreichen. Der Fischer – der sich übrigens genauso fortbewegen muss – versucht in der Zeit, so viele Kinder wie möglich zu fangen.

Wer vom Fischer gefangen wird, ist nun auch Fischer und geht mit ihm auf seine Seite, um sich dort neue witzige Arten der Fortbewegung zu überlegen und mit ihm Kinder zu fangen. Das Spiel ist aus, wenn alle Kinder gefangen sind.





BAUMFANGEN


BEI DIESEM SPIEL SCHLAGT IHR WURZELN


Ein Spiel, mit dem man sich problemlos die komplette große Pause beschäftigen kann. Denn gerade wenn man denkt, jetzt hat man fast alle gefangen, taucht von irgendwoher ein versteckter Spieler auf und befreit all die anderen ...

WAS IHR
BRAUCHT:


nichts


ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 





DIESES SPIEL

Der schnellste Spieler wird zum Fänger. Seine Aufgabe ist es, alle anderen Mitspieler abzuschlagen und auf diese Art und Weise in Bäume zu verwandeln. Diese Bäume bleiben dann mit gespreizten Beinen und in die Luft gestreckten Armen fest verwurzelt stehen. Gelingt es dem Fänger, alle Mitspieler in Bäume zu verwandeln, hat er gewonnen. Aber das ist leichter gesagt als getan.



DER TRICK

Denn die Bäume können sich wieder in Kinder zurückverwandeln. Und zwar indem ein anderer, noch nicht verwandelter Mitspieler zwischen den Wurzeln (also den Beinen) des Baumes hindurchkrabbelt und ihn so »erlöst«.

JE MEHR KINDER, DESTO MEHR FÄNGER

Wenn ihr sehr viele Kinder seid, bietet es sich an, statt einem Fänger möglicherweise zwei oder drei Fänger festzulegen.

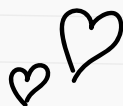


LOS GEHT'S

Zu Beginn des Spieles stellen sich alle Kinder in einem Kreis mit etwa zwei Meter Abstand vom Fänger auf. Der jüngste Spieler gibt das Kommando – und los geht das Baumfangen.

NICHT ZU VERWECHSELN MIT... BÄUMCHEN, WECHSLE DICH!

Vielleicht habt ihr von diesem Spiel schon einmal gehört. Dabei handelt es sich um ein Spiel, das man hervorragend im Wald oder im Park spielen kann. Jeder Mitspieler steht hier unter einem Baum – nur ein »Heimatloser« nicht. (Damit ihr auch wisst, welche der vielen Bäume im Wald zu eurem Spiel dazugehören, könnt ihr sie mit einem Band oder einem Kreidekreuz markieren.) Der Heimatlose ruft nun: »Bäumchen, wechsele dich!« und dann müssen sich alle einen neuen Baum suchen – auch der Heimatlose. Aber aufgepasst: Unter jeden Baum darf nur ein Kind. Daraus folgt: Ein Kind wird nun der neue Heimatlose, der jetzt »Bäumchen, wechsele dich!« rufen darf.



W

BLASBALL

PFFFFFFFFFFFFFF!

Das Spiel, bei dem ihr auch ohne Rennen aus der Puste kommt.




WAS IHR BRAUCHT:

1 Tisch, 1 Tischtennisball; etwas, um 2 Tore zu markieren, zum Beispiel 2 Schuhkartons; falls vorhanden: 1 Strohhalm für jeden Mitspieler

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 





DAS SPIELFELD

Der Tisch ist das Spielfeld. An dessen gegenüberliegenden schmalen Seiten werden die Tore aufgebaut. Das können zum Beispiel auf die Seite gestellte Schuhkartons sein. Ihr könnt die Tore aber auch einfach durch Steine oder Stifte markieren.

ZIEL DES SPIELES

Das Ziel des Spieles ist es, so viele Tore wie möglich zu schießen – entweder innerhalb eines bestimmten, vorher festgelegten Zeitraums oder ihr legt wie beim Tischkicker fest, nach wie vielen erzielten Toren man gewonnen hat.

ABER WIE?



Hier wird der Ball nicht geschnippt oder geschoben – hier wird er ins Tor gepustet. Der »Anstoß« ist in der Mitte des Tisches. Und hier wird auch nach jedem Tor wieder »angestoßen« – und zwar von der Mannschaft, die das Tor nicht geschossen hat. Fällt der Ball vom Tisch, gibt es »Einblasen« – und zwar durch die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Ball vom Feld gefallen ist.

Also: Tief Luft holen und – los geht's!



STROHHALM ODER NICHT?

Beim Spiel zu zweit braucht ihr keine Strohhalm – je mehr Mitspieler ihr seid, desto sinnvoller ist jedoch der Einsatz von Röhrchen, weil ihr sonst nicht mehr alle so gut den Ball erreichen könnt.





SCHNECKEN- RENNEN

DER LANGSAMSTE GEWINNT

Habt ihr auch die Nase voll davon, dass immer nur die Schnellsten gewinnen? Das ist doch voll ungerecht, oder? Genau! Deshalb geht es bei diesem Spiel darum, dass der Langsamste gewinnt! Ha!

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts



ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





BEVOR ES LOSGEHT

Bevor es losgeht, legt ihr eine Strecke fest – da es ein Schneckenrennen ist, sollte die Strecke nicht sooo lang sein. Sonst braucht ihr ewig.



DAS RENNEN SELBST

Ihr habt eine Strecke ausgewählt? Sehr gut. Stellt euch an der Startlinie auf – ein unbeteiligter Zuschauer oder der jüngste Mitspieler gibt das Kommando: »Alle Schnecken! Fertig? Los!« Ihr müsst euch nun so langsam wie möglich vorwärtsbewegen – komplett stehen bleiben dürft ihr jedoch nicht. Außerdem müsst ihr geradeaus laufen, Schlangenlinien sind verboten. Gewinner ist, wer als Letzter die Ziellinie überquert.

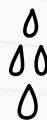


IHR WOLLT ES NOCH EIN BISSCHEN ANSTRENGENDER?

Dann flutscht tatsächlich wie echte Schnecken über den Boden, indem ihr euch auf den Bauch legt, eure Arme fest an den Körper presst und euch so vorwärtswindet. Ganz schön anstrengend, oder? Doch aufgepasst: In diesem Fall gewinnt die schnellste Schnecke!

WARUM NUR ZU FUSS?

Jaja, Schnecken können kein Fahrrad fahren, aber das lassen wir jetzt mal außer Acht. Holt eure Fahrräder raus und fahrt auf eurer Strecke so langsam ihr könnt. Wer vom Rad fällt, scheidet aus. Gewonnen hat, wer als Letzter die Ziellinie überquert.



mw

HILFE, ICH BIN IN DEN BRUNNEN GEFALLEN!

ABER WER KANN DIR DA NUR RAUSHELFEN?

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 





WER IST IN DEN BRUNNEN GEFALLEN?

Der jüngste Spieler. Er stellt pantomimisch dar, wie er in einen Brunnen fällt, und ruft dann:

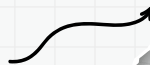
»Hilfe, Hilfe, ich bin in den Brunnen gefallen!«

Wie gut, dass seine Freunde in der Nähe sind, die antworten:

»Oh nein, wie tief denn?«

Der arme Tropf im Brunnen nennt eine beliebige Zahl, worauf die besorgten Freunde nachhaken:

»Aber wer kann dich denn da wieder herausholen?«





WER DENN NUN?

Hier darf sich der Spieler im Brunnen die verrücktesten Aufgaben ausdenken.

»Derjenige, der am besten krabbeln kann«, »Derjenige, der am besten wiehern kann«, »Derjenige, der am besten wie eine Ballerina tanzen kann«.

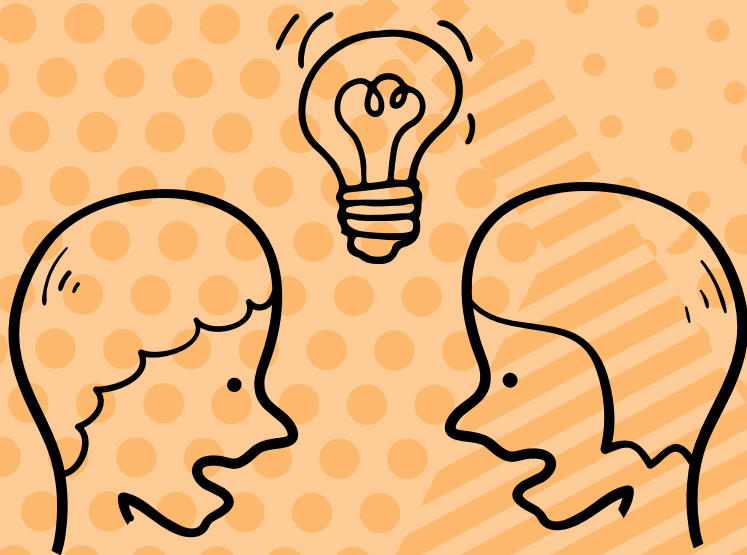
Die anderen Mitspieler geben sich nun die größte Mühe, um den Ärmsten im Brunnen zu überzeugen, dass jeweils sie die Besten sind. Der Spieler im Brunnen wählt dann seinen »Retter« aus – der nun als Nächster in den Brunnen fallen darf.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder einmal in den Brunnen gefallen ist.



ETWAS MIT KÖPFCHEN?





WÖRTER- MACHER

FÜR SCHNELLCHECKER

So viele Buchstaben – aber welches Wort ist das gesuchte? Wer es herausfindet, gewinnt!


WAS IHR
BRAUCHT:

Papier, Stift und Schere





ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

DER WÖRTERMACHER

Das Los entscheidet, wer der erste Wörtermacher ist. Die anderen Spieler verlassen den Raum. Der Wörtermacher überlegt sich nun ein möglichst langes Wort. Er schreibt die einzelnen Buchstaben dieses Wortes auf Zettel und verteilt sie im Raum. Dann ruft er seine Mitspieler herein.

→ FRÖHLICHE SUCHE!

Diese beginnen nun, das Zimmer zu durchsuchen, und sammeln die gefundenen Buchstaben auf einem Tisch oder einer anderen vorher festgelegten Stelle in der Mitte des Zimmers. Während der Suche dürfen sie raten: Ist es vielleicht dieses Wort? Oder jenes?

Der Spieler, der als Erster das Wort errät, erhält einen Punkt. Dann ist der nächste Spieler als Wörtermacher dran. Das Los entscheidet, wer das ist.



ZU SCHWIERIG?

Leichter wird dieses Spiel, wenn der Wörtermacher vor Beginn der Suche verrät: »Das Wort hat soundsovieler Buchstaben.«



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mitspieler mindestens einmal der Wörtermacher waren. Und der Gewinner ist dann der Spieler, der die meisten Wörter erraten hat. Wenn ihr möchtet, könnt ihr aber auch eine vorher festgelegte Anzahl von Runden spielen.



ee




TIERKETTE

ESEL – LEOPARD – DACHS – STINKTIER

Welches Tier fängt nur mit R an?



ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

WAS IHR
BRAUCHT:


nichts





UND SO FUNKTIONIERT'S

Setzt euch beim Spiel zu zweit gegenüber oder, wenn ihr mehrere seid, in einen Kreis. Der jüngste Spieler beginnt, indem er den Namen eines Tieres nennt. Der rechts von ihm sitzende Spieler muss nun ein Tier nennen, das mit dem letzten Buchstaben des vorher genannten Tieres beginnt. Nach dem Tiger kommt also? Richtig – zum Beispiel ein Regenwurm. Wiederholungen sind übrigens verboten. Das Spiel geht so lange im Kreis, bis euch keine passenden Tiere mehr einfallen.



Falls hier Kinder mitspielen wollen, die noch nicht lesen und schreiben können, könnt ihr die Regel aufstellen, dass der Buchstabe nicht identisch, sondern nur vom Laut ähnlich sein sollte. Was das heißt? Auf Leopard darf dann auch mal ein Tiger folgen ...



UND DANN?

Dann beginnt ihr entweder eine neue Runde – oder der Spieler, dem nichts mehr eingefallen ist, scheidet aus und ihr spielt so lange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Der ist dann der Gewinner.

ÜBRIGENS!

Obwohl sich innerhalb einer Runde die Wörter nicht wiederholen dürfen, dürfen sich aber zum Beispiel in der dritten Runde Tiernamen aus der ersten oder zweiten Runde wiederholen. Sonst wäre es zu schwer!

LUST AUF MEHR?

Wie wäre es statt Tieren mit Eissorten, Ländern oder Figuren aus Film und Fernsehen?





ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST ...

... UND DAS IST ORANGE UND GELB
MIT BUNT – UND TOTAL WITZIG!


Auf dieser Welt gibt es so einiges zu entdecken. Grüne Dinge. Rote Dinge. Blaue Dinge. Aber auch Dinge, die ticken, stinken oder »Muh!« machen. Ihr müsst nur mit offenen Augen durch die Welt gehen.

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

DIE FARBVARIANTE

Ihr könnt euch für dieses Spiel in einen Kreis setzen, es aber auch von euren Plätzen aus bei einer laaangen Autofahrt spielen. In letzterem Fall ist es jedoch wichtig, dass ihr nur auf Dinge Bezug nehmt, die auch dauerhaft sichtbar sind – ein rotes Auto aus dem Gegenverkehr, das schnell nicht mehr zu sehen ist, gilt in diesem Fall also nicht.



Der Spieler mit der buntesten Kleidung beginnt: Er sucht sich ein Ding aus, das sich irgendwo in seiner Umgebung befindet, und erklärt den anderen: »Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist blau!« (Oder die Farbe, die das Ding eben hat) Die anderen müssen nun erraten (entweder reihum oder völlig durcheinander), was wohl gemeint sein könnte.

Wer als Erster auf die Lösung kommt, darf sich nun seinerseits ein Ding aussuchen und die anderen müssen raten ...



DAS TICKT, DAS BRUMMT, DAS STINKT ...

Wenn ihr euch nicht nur auf Farben beschränken wollt, könnt ihr auch andere Hinweise verwenden. Lasst eurer Fantasie



eee

freien Lauf. Ihr könnt solche Hinweise auch verwenden, wenn die Ratenden nur mit der Farbe einfach nicht weiterkommen.

UND DIE ANTWORT
AUF DIE FRAGE IN DER
ÜBERSCHRIFT?

Richtig! Dieses Buch natürlich ...



21



DAS SPIEL FÜR FLINKE RECHNER


Fragt einmal eure Eltern, ob sie das Glücksspiel »Black Jack« kennen ... Dieses Spiel funktioniert ähnlich, wir haben die Regeln nur ein bisschen einfacher gemacht.




WAS IHR
BRAUCHT:

1 Würfel, eventuell Stift
und Papier

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



Bei diesem Spiel geht es darum, der Zahl 21 durch das Zusammenzählen von Würfelpunkten so nahe wie möglich zu kommen.

Regel 1: Wenn ihr über 21 kommt, habt ihr verloren.

Regel 2: Ab 17 Punkten darf nicht mehr weitergewürfelt werden.

DER SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum gewürfelt, die Punkte zählt ihr – im Kopf oder auf dem Papier – für jeden einzelnen Spieler mit. Wer der 21 mit seinen erwürfelten Punkten am nächsten kommt, gewinnt – wer weniger Punkte hat oder zu viel wagt, indem er weiterwürfelt, obwohl er schon nah an der 21 ist und dann über die 21 kommt, verliert.

EIN BEISPIEL?

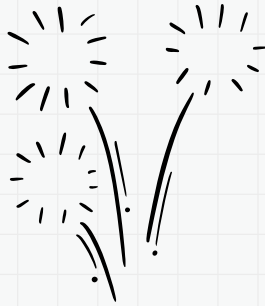


Spieler A hat nach vier Runden, in denen er eine Drei, zwei Fünfen und eine Zwei gewürfelt hat, 15 Punkte. Spieler B hat nach vier Runden, in denen er zwei Sechsen, eine Eins und





eine Fünf gewürfelt hat, 18 Punkte. Spieler B darf nun nicht mehr würfeln, weil er über 17 Punkte hat. Spieler A darf noch einmal würfeln. Würfelt er eine Eins, darf er sogar noch einmal würfeln, weil er dann 16 Punkte hat und noch unter 17 Punkten liegt. Würfelt Spieler A eine Zwei, geht das Spiel unentschieden aus. Mit allen anderen Würfelaugen gewinnt Spieler A.





KÄSE- KÄSTCHEN

MACH DAS KÄSTCHEN ZU –
UND ES GEHÖRT DIR!

Wir wollen hier niemanden dazu anstiften, sich im Unterricht anderweitig zu beschäftigen, aber so ein hübsch kariertes Matheheft lädt schon wirklich zu der ein oder anderen Runde Käsekästchen ein ...

WAS IHR
BRAUCHT:

2 unterschiedlich farbige
Stifte, 1 kariertes Blatt

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:

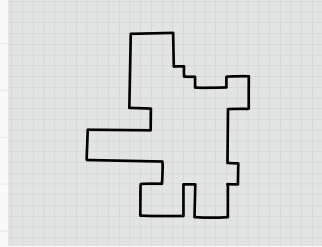


GLÜCK:



DAS SPIELFELD

Entweder könnt ihr einfach ein quadratisches Spielfeld mit zehn auf zehn Feldern zeichnen – oder ihr malt ein witzig verschachteltes Feld mit vielen Ecken und Kanten.

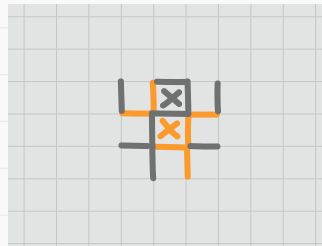


DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Kästchen wie möglich zu erobern. Das versuchen beide Spieler, indem sie abwechselnd Linien, also die Kanten der kleinen Kästchen auf dem karierten Papier, nachziehen. Dabei dürfen sie ihre Striche an beliebiger Stelle setzen, sie müssen nicht an andere Striche anschließen. Aber es besteht Zugzwang – die Spieler dürfen also nicht aussetzen.

Kann ein Mitspieler auf diese Art und Weise ein Kästchen »schließen« (die Ränder des Spielfelds gelten übrigens auch als gezogene Linien), darf er ein Kreuz in das Kästchen setzen und noch einmal ziehen.

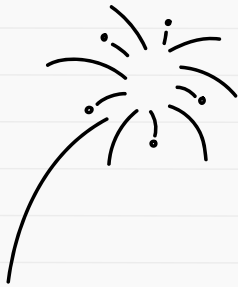
Das kann in etwa so aussehen:





GEWONNEN!

Das Spiel ist zu Ende, wenn das ganze Spielfeld mit ausgefüllten Kästchen bedeckt ist. Der Gewinner ist der Spieler, dessen Symbol am häufigsten auftaucht.





TIC-TAC-TOE

DREI IN EINER REIHE


Bei diesem Spiel gibt es 255.168 verschiedene Spielverläufe – mal sehen, wie viele davon ihr hinbekommt! Und auch wenn ihr so viele Runden nicht schafft: Dieses Spiel kann man wirklich ewig spielen.

WAS IHR BRAUCHT:


Stift und Papier – 1 beschlagenes Autofenster (im Notfall einfach anhauchen) tut es aber auch

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld ist drei auf drei Felder groß. Am einfachsten erhaltet ihr es, wenn ihr zwei Linien von oben nach unten zieht und zwei Linien von links nach rechts kreuzen lasst. So erhaltet ihr neun Felder.



DAS SPIEL BEGINNT

Der jüngste Spieler beginnt, indem er ein Symbol (üblich sind Kreis und Kreuz) in eines der Felder setzt. Der andere Spieler darf nun sein Symbol in ein anderes freies Feld setzen. Dann ist wieder der erste Spieler dran ...

AND THE WINNER IS ...

Das Spiel ist vorbei, wenn ein Spieler sein Symbol dreimal in einer Reihe platzieren konnte – und zwar entweder waage-recht, senkrecht oder auch diagonal. Dieser Spieler hat ge-wonnen. Sind alle neun Felder voll und niemand hat es ge-schafft, eine Reihe zu bilden, endet das Spiel unentschieden.

WEITER GEHT'S!

Diesmal darf der andere Spieler beginnen.



WÖRTERBAUEN

WAS IN EINEM WORT SO ALLES STECKT ... 


Ihr hattet noch nie ein Wörterbuch in der Hand, weil es alle wichtigen Dinge sowieso im Internet zu finden gibt? Ganz unrecht habt ihr damit nicht – allerdings kann man ein paar wirklich großartige Dinge mit Wörterbüchern anfangen, die mit Nachschlagewerken im Internet nicht funktionieren.

WAS IHR
BRAUCHT:

Stift und Papier für jeden
Mitspieler, 1 Wörterbuch,
1 Uhr, um die Zeit zu
messen


ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, aus den Buchstaben eines willkürlich aus einem Wörterbuch ausgewählten Wortes möglichst viele andere Wörter zu bilden.

DER SPIELABLAUF

Der älteste Mitspieler – bei Bedarf auch gern ein unbeteiligter Spielleiter – schlägt das Wörterbuch auf, schließt die Augen und tippt auf ein Wort. Alternativ kann er auch durch das Wörterbuch blättern und Ausschau nach einem besonders langen, herrlich komplizierten Wort halten.

Hat er eines gefunden? Dann verkündet er es laut und ab da läuft die Zeit – und zwar 60 Sekunden. Innerhalb dieser Zeit baut jeder für sich aus den Buchstaben des ausgewählten Wortes möglichst viele andere Wörter.





DARF MAN DENSELBEIN BUCHSTABEN FÜR MEHRERE WORTE VERWENDEN?

Leichter ist es, wenn ihr für jedes Wort, das ihr bildet, wieder den vollen Buchstabensatz verwenden dürft. Aus dem ausgesuchten Wort »lohnenswert« wird dann zum Beispiel »Lohn«, aber auch »Tonne«. Ob »low« erlaubt ist – ein englisches Wort –, legt ihr am besten vorher fest.

Schwieriger wird es, wenn die Buchstaben des ausgewählten Wortes nur einmal verwendet werden dürfen. Dann geht bei »Lohn« die »Tonne« nicht mehr – aber zum Beispiel noch »Ente«.



UND DIE BEWERTUNG?

Für jedes Wort gibt es einen Punkt. Nach der Auswertung wählt der Spielleiter oder der älteste Spieler ein neues Wort aus. Wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.





ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH

ALLE KÜHLSCHRÄNKE FLIEGEN ...

Natürlich fliegen Kühlschränke nicht hoch. Und wie sieht es mit
Amseln, Katzen, Kirchen und Klobürsten aus? Gut aufpassen –
sonst seid ihr schneller raus, als ihr »hoooch!« schreien könnt!

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 4 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



UND SO FUNKTIONIERT'S

Setzt euch um einen Tisch und legt die Hände auf den Tisch. Nun beginnt ihr, mit den Händen auf den Tisch zu trommeln. Der älteste Spieler gibt die Kommandos. »Alle Vögel fliegen ...« Fliegen Vögel? – Ja! Also: Hände in die Höhe und gemeinsam

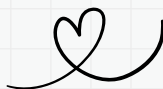


»hoooch«

rufen – auch der Ansager. Weiter geht es mit allem, was dem Ansager so einfällt. Wer bei einem Tier oder Gegenstand, das oder der nicht fliegen kann, die Hände hochreißt oder »hoooch« ruft, scheidet genauso aus wie der Spieler, der die Hände auf dem Tisch lässt bei einer Sache oder einem Tier, die oder das fliegen kann. Es gilt schon ein Sekundenbruchteil Verzögerung!

Ist jemand ausgeschieden, kommt der nächste Ansager im Uhrzeigersinn dran. Alternativ kann auch ein unabhängiger Spielleiter dauerhaft das Ansagen übernehmen.

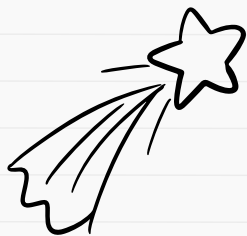
Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt.



MUSS MAN DENN IMMER AUSSCHEIDEN?

Nein! Ihr könnt auch vor jeder Runde eine lustige Aufgabe festlegen, die derjenige, der als Nächster einen Fehler macht, erfüllen muss. Danach spielt ihr in der vollen Besetzung weiter.

Das Spiel endet, wenn ihr euch alle totgelacht habt.





VERKEHRTE WELT

DUNKEL WAR'S, DER MOND SCHIEN HELLE ...

Was ist das Tolle an Pippi Langstrumpf, Harry Potter oder dem Herrn der Diebe? Richtig – dass bei ihnen alles ein bisschen anders ist. Und auch bei diesem Spiel dürft ihr die Welt ein bisschen auf den Kopf stellen.




WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 





BEVOR ES LOSGEHT

Wichtig bei diesem Spiel ist, dass ihr einander sehen könnt. Setzt oder stellt euch also in einem Kreis auf.

DAS IST MEIN FUSS

Der älteste Spieler beginnt. Er deutet auf einen Körperteil und stellt dazu eine völlig frei ausgedachte, verkehrte Behauptung auf. Ein Beispiel: Der Finger deutet auf den Fuß – dazu die Behauptung: »Das ist mein Kopf.« Es geht im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler muss nun diese Behauptung mit der richtigen Zeigebewegung wiederholen und um einen eigenen Satz und die entsprechende Geste ergänzen. Er zeigt also auf seinen Kopf und sagt beispielsweise: »Das ist mein Bauchnabel.« Der nächste Spieler zeigt dann auf seinen Bauchnabel und sagt zum Beispiel: »Das ist meine Hand.«

Das Ganze geht reihum so lange weiter, bis der erste Spieler einen Fehler bei seiner Aufzählung macht. Er scheidet aus. Gewonnen hat, wer als Letzter übrig bleibt.



FÜR FORTGESCHRITTENE

Es müssen nicht nur Körperteile sein. Ihr könnt auch alle möglichen Gegenstände und Tätigkeiten miteinbeziehen. Wenn ihr aufs Fenster zeigt, könntet ihr zum Beispiel sagen: »Das ist ein Kühlschrank.« Oder ihr sagt: »Ich mache einen Purzelbaum«, wenn ihr dabei auf einem Bein hüpf – wichtig ist, dass ihr immer eine Geste und einen Satz kombiniert. Auch hier gilt: Wer einen Fehler in der »Kette« macht, scheidet aus. Gewinner ist, wer als Letzter übrig bleibt.



STADT, LAND, FLUSS



WIE GUT KENNT IHR EUCH AUS?

Essen, England, Ems – oder doch Erfurt, Ecuador, Elbe?
Wie gut kennt ihr euch aus? Und wie außergewöhnlich
sind eure Lösungen? Denn je kreativer ihr seid,
desto mehr Punkte könnt ihr einfahren.

WAS IHR BRAUCHT:

1 DIN-A4-Papier und
1 Stift für jeden
Mitspieler

ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



lw

DER SPIELPLAN

Bevor es losgeht, gestaltet jeder von euch seinen Spielplan.

Nehmt dafür das Blatt quer und zeichnet fünf senkrechte Linien, sodass sechs Spalten entstehen. In der letzten Spalte werden die Punkte gezählt, für die anderen fünf Spalten legt ihr gemeinsam Kategorien fest. Diese sind normalerweise ganz klassisch:

Stadt, Land, Fluss, Tier, Beruf

Aber eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wie wäre es zum Beispiel mit Zeichentrickfigur, Eissorte oder Spielzeug?

DAS SPIEL BEGINNT

Der älteste Spieler beginnt, das ABC aufzusagen – er spricht dabei nur das A laut aus, den Rest sagt er leise in seinem Kopf.

Der rechts von ihm sitzende Spieler ruft irgendwann »Stopp«. Der älteste Spieler spricht aus, bei welchem Buchstaben er angekommen ist – und das Spiel beginnt sofort.





Nun muss jeder Spieler so schnell wie möglich für jede der Kategorien einen passenden Begriff finden, der mit ebendiesem Buchstaben beginnt. Sobald der erste Spieler alle Spalten ausgefüllt hat, ruft er »Stopp«. Alle müssen dann ihre Stifte weglegen, angefangene Worte dürfen noch fertig geschrieben werden. Nun tauscht euch untereinander aus, welche Begriffe ihr für die Spalten gefunden habt.

GROSS GEGEN KLEIN

Bei großen Altersunterschieden könnt ihr festlegen, dass die Jüngeren, die noch nicht so schnell schreiben können, noch ein paar Sekunden Extrazeit bekommen.





DIE PUNKTE

Nun geht's ans Punkte zählen:

Für ein leeres Feld, das heißt, wenn euch hier nichts eingefallen ist, gibt es 0 Punkte.

Für einen Begriff, den zwei oder mehrere Spieler haben, gibt es 5 Punkte.

Für einen Begriff, den nur ihr habt und sonst kein anderer Spieler, erhaltet ihr 10 Punkte.

Hat niemand sonst irgendetwas in der jeweiligen Spalte stehen, gibt es sogar 20 Punkte.



WIE LANGE DAUERT DAS GANZE?

So lange ihr wollt. Entweder könnt ihr im Vorfeld festlegen, dass ihr zum Beispiel fünf oder zehn Runden spielt, oder ihr entscheidet spontan nach Lust und Laune. Nach jeder Runde wird eine waagrechte Linie über alle Spalten hinweg gezogen. Wollt ihr mit dem Spiel aufhören, zählen alle Spieler ihre Punkte in der hintersten Spalte. Gewonnen hat, wer die höchste Gesamtpunktzahl hat.



BERUFE RATEN

WASSERRUTSCHEN-TESTER ODER DOCH TIERFUTTER-VORKOSTER?

Feuerwehrmann, Balletttänzerin, Maurer, Kranfahlerin,
Friseur, Ärztin – bei diesem Spiel dürft ihr sein, was
immer ihr mögt. Ob die anderen wohl darauf kommen?

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





MITEINANDER

Setzt euch in der Gruppe zusammen. Ein Spieler meldet sich freiwillig, um anzufangen, oder er wird ausgelost. Er darf nun seinen Mitspielern pantomimisch einen Beruf vormachen, den er sich selbst vorher überlegt hat. Erlaubt ist: voller Körpereinsatz. Verboten ist es, zu sprechen und so irgendwelche Hinweise zu geben.

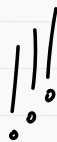
Derjenige, der den Beruf als Erster errät, ist als nächster Darsteller dran.

REIHUM!

Unter euch sind einige Mitspieler, die etwas langsamer beim Erraten sind? Dann geht beim Berufevorstellen reihum vor – auf diese Art und Weise kommt jeder einmal dran.



GEGENEINANDER



Teilt euch in zwei gleich große Gruppen ein. In dieser Spielvariante denkt ihr euch die Berufe, die ihr darstellen sollt, nicht selbst aus, sondern sie werden von einem Spielleiter vorgegeben.

Der Spielleiter sagt den Beruf jeweils einem Erklärer ins Ohr, den die Gruppe vorher bestimmt hat. Dieser Erklärer muss den Beruf nun seiner Gruppe pantomimisch vormachen. Gelingt es seinem Team, den Beruf innerhalb von 30 Sekunden zu erraten, gibt es einen Punkt – andernfalls nicht. Dann ist das andere Team dran. Innerhalb des Teams wechselt jedes Mal der Erklärer – so lange, bis jeder einmal mit Erklären dran war.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



ICH PACKE MEINEN KOFFER

UND IN DIESEN KOFFER GEHT
RICHTIG, RICHTIG VIEL REIN


Ich packe meinen Koffer und packe eine Tafel Schokolade,
eine Flasche Limo, eine Angel, meine Kuschelecke, eine
Taschenlampe, drei Unterhosen, zwei paar flauschige Socken,
eine grobe Leberwurst und diese Spielesammlung ein.

WAS IHR
BRAUCHT:

nichts



ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



DIESES SPIEL

Dieses Spiel ist ein Gedächtnisspiel, das heißt, alle Mitspieler »packen« reihum immer mehr Sachen in einen Koffer und müssen sich merken, was da alles drin ist. Ein Spieler fängt an und »legt« etwas in den Koffer. Die nachfolgenden Spieler müssen die Sachen, die schon im Koffer sind, immer noch einmal aufzählen und dann etwas Neues hinzufügen. Zum Beispiel so:



Spieler 1: »Ich packe meinen Koffer und packe eine Zahnbürste ein.«

Spieler 2: »Ich packe meinen Koffer und packe eine Zahnbürste und einen Schlafsack ein.«

Spieler 3: »Ich packe meinen Koffer und packe eine Zahnbürste, einen Schlafsack und eine Taschenlampe ein.«



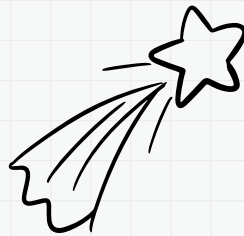


UND WAS DARF MAN SO EINPACKEN?

Alles, was euch einfällt. Das darf durchaus auch Quatsch sein. Ein Fisch zum Beispiel oder eine Tube Senf. Übrigens müsst ihr beim Aufzählen nicht die richtige Reihenfolge einhalten – Hauptsache, es ist wirklich alles im Koffer, was der Mitspieler vor euch auch erwähnt hat.

UND WENN NICHT?

Wer einen Fehler macht – also etwas vergisst oder etwas Falsches aufzählt –, scheidet aus. Die Runde geht weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Der hat gewonnen.





KENNZEICHEN- GESCHICHTEN

AUTOS HABEN GANZ SCHÖN
VIEL ZU ERZÄHLEN



Ihr seid mit dem Auto auf einer laaangen Fahrt unterwegs, habt schon so ziemlich alle Spiele in diesem Buch durchgespielt und seid noch immer nicht an eurem Ziel angekommen? Dann ist es höchste Zeit für ein paar Kennzeichengeschichten!

WAS IHR
BRAUCHT:

gaaaanz viele
Autokennzeichen

ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



KÖPFCHEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:





SO EINFACH WIE GENIAL

Bei diesem Spiel könnt ihr einfach weiter aus dem Autofenster schauen und müsst nichts anderes tun, als euer Gehirn arbeiten lassen – und zwar indem ihr aus den Kennzeichen der vorbeifahrenden Autos, die euch ins Auge fallen, kurze Sätze baut. Die Buchstaben der Kennzeichen bilden dabei die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter des Satzes.



EIN BEISPIEL GEFÄLLIG?

Ihr seht das Nummernschild BA-KK-123? Daraus wird schnell ein

»Baum aß kleines Kind.«

Doch damit nicht genug – das nächste Kennzeichen setzt die Geschichte fort: M-SD-321: »Mann, schmeckte das!«

F-NS-456: »Fehlte nur Salz.«

Bis ihr angekommen seid, habt ihr einander sicherlich schon die verrücktesten Geschichten erzählt.

Gute Fahrt!



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen

info@rivaverlag.de

Wichtiger Hinweis

Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine gender spezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

Originalausgabe

1. Auflage 2021

© 2021 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89, 80799 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Text: Emma Hegemann

Redaktion: Petra Holzmann

Umschlaggestaltung und Layout: Isabella Dorsch

Serenade, Devita ayu silvianingtyas, Vectorpocket, Aksenova Tatiana, notkoo, Shiffarigum, Svetlana Kutsyn,

SvetlanaKokorina, Regeh Sultan, seasoning_17, Gwens Graphic Studio, Pand P Studio, Nikolaeva, Polina

Tomtosova, Anna Frajtova

Satz: Mijde Puziferri, MP Medien, München

Florjancic Tisk d.o.o., Slowenien

Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-1666-0

ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-1400-7

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-1401-4



**Wir produzieren
nachhaltig**
www.m-vg.de

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de