



**Mehr
Generationen
Haus**

Miteinander – Füreinander

35 Spielideen für Dich

Unsere schönste Sammlung für
Jung & Alt



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



**Hufeland
Träger
Gesellschaft**



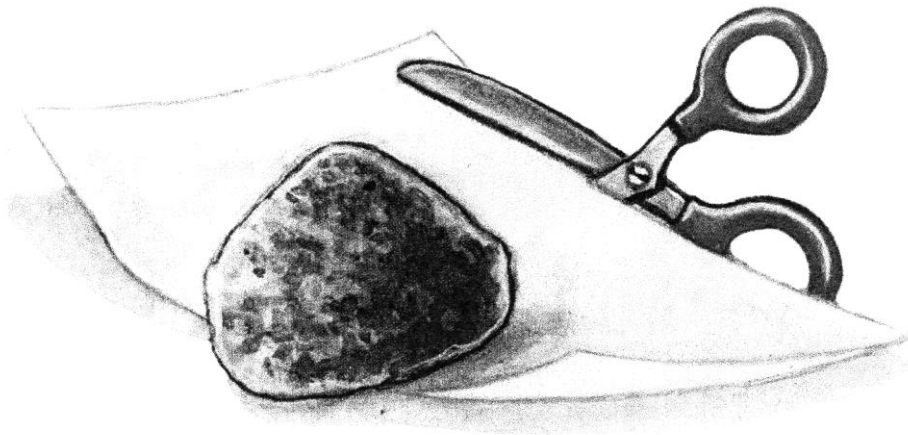
Schere, Stein, Papier

Das Spiel kann im Stehen oder im Sitzen gespielt werden.

Ein Kind beginnt und ruft: „Sching, Schang, Schong!“

Bei „Schong“ zeigt jedes der Kinder eine Hand, die entweder zur Schere (zwei vorgestreckte, gespreizte Finger), zum Stein (geschlossene Faust) oder zum Papierbogen (offene, ausgestreckte Hand) geformt sein kann.

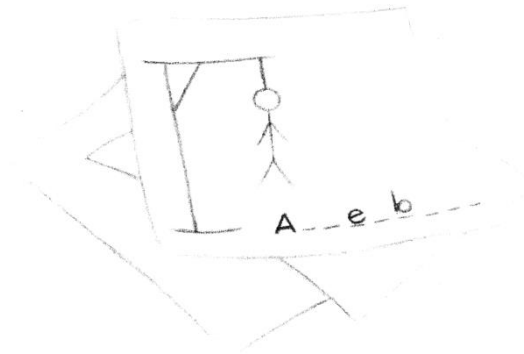
Gewertet wird so: Die Schere schneidet das Papier, das Papier wickelt den Stein ein, der Stein zerstört die Schere.



Alter: ab 4 Jahre

Anzahl der Mitspieler: 2

Galgenmännchen



Die Kinder sitzen an einem Tisch.

Eines der Kinder denkt sich ein Wort aus (zum Bsp. „Apfelbaum“) und schreibt den Anfangsbuchstaben auf ein Blatt Papier.

Die Übrigen Buchstaben werden je nach Anzahl in Form von Strichen als Platzhalter hinter den das andere Kind soll weitere Buchstaben erraten und nennt so z.B. den Buchstaben „E“, da dieser Buchstabe recht häufig vorkommt.

Kommt der genannte Buchstabe nicht vor, wird damit begonnen, einen Galgen zu zeichnen. Findet sich der Buchstabe im Wort, wird er an die entsprechende Stelle gesetzt: also A _ e _ _ _ _ .

Bei jedem falschen Buchstaben wächst der Galgen um einen weiteren Strich.

Sollte es dem ratenden Kind nicht gelingen, das gesuchte Wort zu finden, hängt es schließlich an dem nach und nach entstandenen Galgen und hat das Spiel verloren.

Alter: ab 7 Jahre

Anzahl der Mitspieler: 2

benötigt werden:

- » Stifte
- » Papier

Sudoku

In jedem Sudokublock sind immer in ein paar Zahlen gefüllt. Das Ziel des Spiels ist es, dass Sie in fehlenden Zahlen in der Tabelle zu füllen. In Sudoku 4×4 benötigen Sie den Nummern 1 bis 4 in der 6×6 Ziffern 1 bis 6 und schließlich die des 9×9 zu füllen, die Zahlen 1 bis 9. Jede dieser Zahlen sollten einmal in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem Block.

8	5		3	7			1	9
4		7	9	8		3		5
3	9			5	4	8		6
	7	4	8		5	6	3	
6	2			9	1		4	8
	8	5	6		3	2	9	
5	6		2	3		1	8	
7		1	4		8	9		2
2	4	8		1	9		6	3

Alter: ab 8 Jahre

Anzahl der Mitspieler: 1

benötigt wird:

» 1 Vorlage

Trage die Zahlen 1-9 in jedes einzelne Quadrat ein.

Doch aufgepasst: die Zahlen 1-9 dürfen im Sudokugitter in jeder Zeile (horizontal) und in jeder Spalte (vertikal) und in jedem dick umrandeten Block auch nur einmal vorkommen.

Beispiele findet ihr unter:

<https://www.malvorlagen-bilder.de/kinder-sudoku.html>

Mauerball

Die Kinder stellen sich in einer Schlange vor einer Mauer auf. Der Reihe nach werfen sie den Ball gegen die Mauer und müssen vor dem Wieder-auffangen in die Hände klatschen:

Beim 1. Wurf einmal, beim 2. Wurf zweimal, beim 3. Wurf dreimal und so weiter. Wenn keine weitere Steigerung mehr möglich ist, erhält das nächste Kind den Ball.

Anstatt in die Hände zu klatschen, kann sich der Ball-werfer auch um sich selbst drehen.

Alter: ab 4 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 4

benötigt wird:

» 1 Ball



Die Eierzeitung



Aus einer Zeitung (gut geeignet ist z. Bsp. auch ein Lexikon o. ähnliches) wird per Zufall ein Wort ausgewählt und auf ein Blatt Papier geschrieben.

Nun wird geschaut, welche weiteren Worte man daraus bilden kann: Im Wort „Zeitung“ finden sich die Worte „Zeit“ und „Ei“. Ebenso können aus den Buchstaben neue Worte gebildet werden, wie z. Bsp. „Geiz“.

Alter: ab 7 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » Stifte
- » Papier (je nach Anzahl der Mitspieler)

Im letzten Schritt können zusammengesetzte Worte gebildet werden, wie z. Bsp. „Eierzeitung“. Wer die meisten Worte findet, hat gewonnen.

Fange spielen

Ein Spieler ist der Fänger. Auf Kommando rennen alle Mitspieler los und der Fänger versucht die Mitspieler zu fangen.

Alter: ab 4 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

Gelingt dies, wird der Gefangene zum Fänger und der Fänger zum Teilnehmer. Die berührte Stelle ist nun das Handicap und muss mit der anderen Hand angefasst werden. Mit diesem Handicap versucht der Fänger nun die anderen zu fangen.



Lustige Geschenke

Die Kinder sitzen im Kreis. Auf das Zeichen des Spielleiters hin flüstert jedes Kind seinem rechten Nachbarn ins Ohr, was er ihm gerne schenken würde. Dem linken Nachbarn dagegen flüstert er ins Ohr, was er mit dem Geschenk tun soll.

Alter: ab 6 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 4

Dann gibt jedes Kind der Reihe nach bekannt, was es für ein Geschenk bekommen hat und was es damit tun soll.

Dabei können viele lustige Formulierungen entstehen wie zum Bsp.: „Ich bekomme eine leere Apfelsaftflasche geschenkt, mit der ich nachts hoch zum Mond fliegen soll.“



Sackhüpfen

Zuerst wird eine Strecke mit Start und Ziel festgelegt. Diese ist in der Regel zwischen 20 und 30 Metern lang und wird mit Hütchen, Seilen oder anderen Markierungen gekennzeichnet.

An der Startlinie steigen die Teilnehmer in die Säcke. Nach einem vorher ausgemachten Startruf hüpfen die Teilnehmer um die Wette bis zur Ziellinie.

Wer das Ziel zuerst erreicht hat, gewinnt das Spiel.



Wer möchte, kann auf der Strecke auch vereinzelte Hindernisse aufbauen. Das macht das Wetthüpfen etwas schwieriger und daher auch umso lustiger!

Alter: ab 3 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 3

benötigt werden:

- » Zweige, Hütchen oder Seile
- » Säcke (Jute- oder Plastesack)

Memory selber gestalten

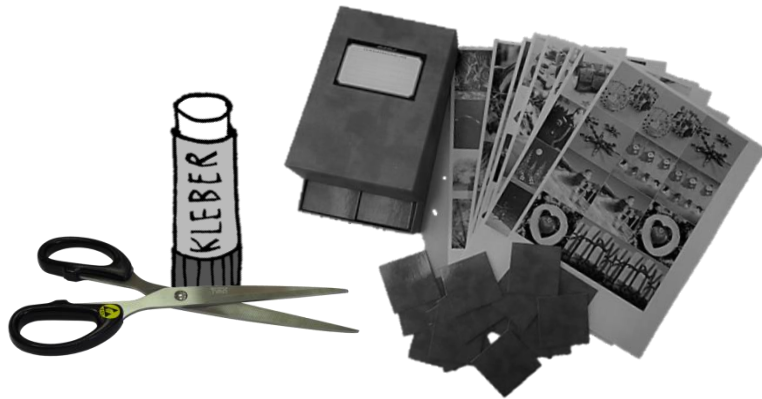
Alter: ab 2-3 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » Bastelkarton
- » Lineal
- » Bleistift
- » Schere
- » Kleber
- » doppelt ausgedruckte Fotos

Egal ob lustige Schnappschüsse, Naturfotografien oder Motive, die dir etwas bedeutet – drucke einfach jedes Motiv zwei Mal und am besten schon in der entsprechenden Größe aus.



Zeichne anschließend auf Bastelkarton ein Raster mit gleich großen Quadraten oder Rechtecken ein und schneide diese aus.

Schneide die Motive gegebenenfalls zurecht und klebe sie auf die Vorderseite der Kärtchen auf. Die Rückseite der Kärtchen sollte aber bei allen Teilen absolut identisch sein!

Himmel und Hölle

Für dieses Spiel gibt es viele verschiedene Variationen und Spielpläne. Die gängigste Form dürfte folgende sein:
Das abgebildete Spielschema wird mit Kreide auf den Asphalt oder das Straßenpflaster gemalt.

Das Kind hüpfet nun abwechselnd auf einem und auf zwei gespreizten Beinen in der Reihenfolge der Zahlen durch die Felder: auf die Eins, Zwei und Drei mit einem Bein, auf die Vier und die Fünf mit beiden Beinen, auf die Sechs und Sieben wieder nur mit einem Bein, auf die Acht und die Neun mit beiden Beinen und schließlich auf die Zehn mit einem Bein.

Vor dem Absprung stößt das Kind das Steinchen mit einem Fuß auf das entsprechende Feld. Bei Himmel (oben) und Hölle (unten) angekommen, darf es sich ausruhen.

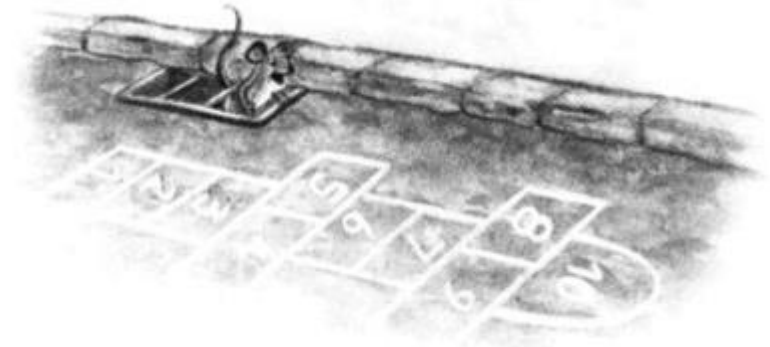
Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 1

benötigt werden:

- » Straßenkreide
- » 1 kleiner Stein oder ähnliches

Dann wird der Rückweg angetreten. Die Füße müssen beim Springen stets in den Zahlenfeldern bleiben und dürfen die Linien nicht berühren.



Pappteller-Spiel basteln

Drehe einen Pappteller um. Schneide irgendwo in der Mitte ein Loch hinein. Schneide dich dann weiter bis zum Innenkreis vor. Schneide den Innenkreis aus.

Male die Außenkreise an. Es kann sein, dass ein zweiter Anstrich nötig ist.

Wenn dir das Trocknen zu lange dauert, verwende einen Fön, das geht schön schnell.

Für den Ständer, drehe einen Pappteller um und schneide ihn in der Mitte sternenförmig ein. Biege die Zacken nach oben. Klemm die Papprolle zwischen die Zacken.

Jedes Kind wählt eine Farbe und malt seine Kreise selbst an. Der Ständer kann mit Krepp-Band am Boden festgeklebt werden, damit er nicht so leicht umfällt.

Und schon kann es losgehen: Wem gelingt es, die Papprolle mit seinem Kreis aus 1 Meter Entfernung einzufangen?



Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » Pappteller
- » 1 Papprolle aus Küchenpapier
- » Acrylfarbe
- » Pinsel
- » Schere

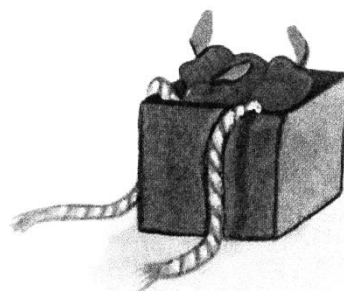
Apfel balancieren

Auf einer Wiese wird eine Strecke von 20-30 Metern mithilfe von Zweigen oder Seilen abgegrenzt. Jeder Mitspieler bekommt einen Apfel und begibt sich an die Startlinie.

Nun setzen sich die Mitspieler den Apfel auf den Kopf und beginnen mit dem Wettlauf, sobald ein Signal ertönt.

Wem der Apfel beim Laufen vom Kopf fällt, der muss noch einmal an die Startlinie zurück.

Es gewinnt der Mitspieler, der zuerst die Ziellinie erreicht. Der Wettlauf wird noch spannender, wenn in die Laufstrecke kleinere Hindernisse, wie z.B. Ast- oder Blätterhaufen, eingebaut werden.

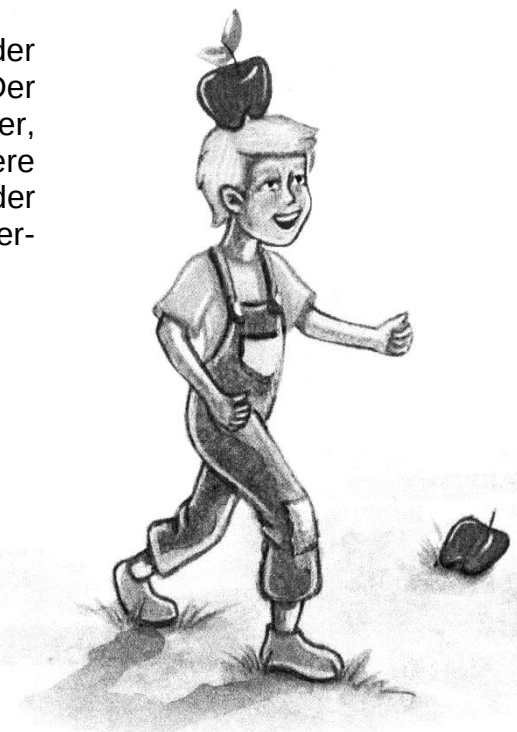


Alter: ab 4 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » Seile oder Zweige
- » Äpfel



Tier, Pflanze, Baum

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Jedes Kind bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt. Darauf steht der Name eines Tieres, einer Pflanze oder eines Baumes.



Die Kinder müssen reihum durch gezielte Fragen herausfinden, um welches Tier, welche Pflanze oder welchen Baum es sich handelt. Zum Beispiel können sie fragen: „Bin ich ein Tier?“ „Bin ich groß?“ „Bin ich klein?“ „Lebe ich im Wald?“ „Kann ich fliegen?“

Alter: ab 7 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 3

Es darf jeweils nur eine Frage gestellt werden, die mit ‚ja‘ oder ‚nein‘ beantwortet wird. Dann muss sich das Kind an den Nächsten in der Runde wenden. Wer richtig geraten hat, darf seinen Zettel vom Rücken entfernen und ihn auf die Brust kleben.

Watte blasen

Die Mitspieler setzen sich an einen Tisch. In die Mitte des Tisches wird ein Wattebausch gelegt. Auf das Zeichen des Spielleiters versuchen die Mitspieler, den Wattebausch von sich wegzublasen, so dass dieser einen der Gegner berührt oder auf den Boden fällt.

Alter: ab 4 Jahre

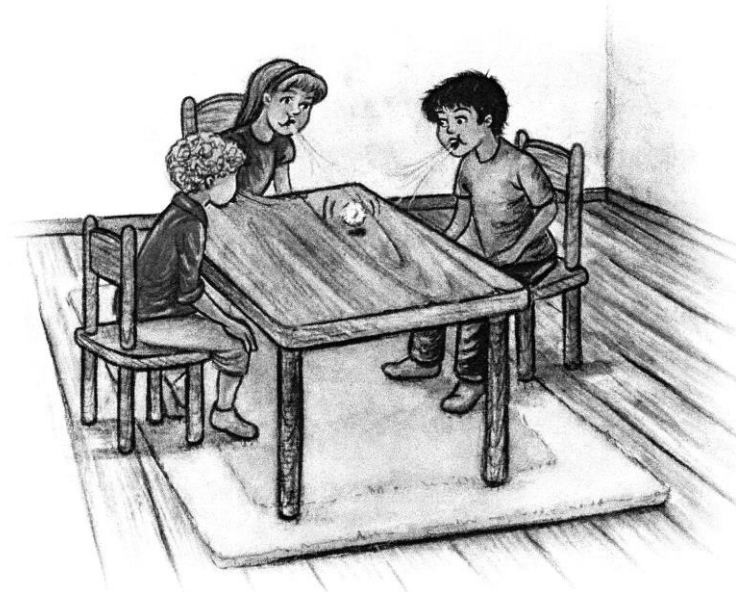
Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt wird:

» 1 Wattebausch

Wer es nicht schafft, den Wattebausch von sich fernzuhalten, hat die Spielrunde verloren und muss ein Pfand abgeben.

Der Einsatz der Hände ist bei diesem Spiel nicht erlaubt.



Steine ins Körbchen

Das Körbchen wird in passender Höhe an einem Wollfaden an einem Ast aufgehängt. Dann nimmt sich jeder Mitspieler 10 Steine.

Die Mitspieler stellen sich nebeneinander in einem festgelegten Abstand dem aufgehängten Körbchen auf. Nun müssen die Steine in das Körbchen geworfen werden. Wirft ein Mitspieler daneben, muss er sich einen neuen Stein vom Haufen nehmen.

Gewonnen hat derjenige, der alle Steine ins Körbchen geworfen hat, bevor der Wollfaden gerissen und das Körbchen zu Boden gefallen ist.

Bei diesem Spiel sollte auf einen größeren Sicherheitsabstand zwischen den einzelnen Mitspielern geachtet werden, damit niemand von einem Stein getroffen wird!

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » mindestens 10 kleinere Steine für jeden Mitspieler
- » 1 Körbchen
- » 1 Wollfaden



Stille Post



Die Kinder sitzen im Kreis. Der Spielleiter flüstert einem Kind ein Wort oder einen kurzen Satz ins Ohr, der an das nächste Kind weitergeflüstert wird.

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 5

Die Nachricht wird vom letzten Kind laut ausgesprochen. Meist wird diese bei der Weitergabe stark verfälscht, was sehr lustig sein kann.

Topfschlagen

Einem Kind werden die Augen verbunden und ein Kochtopf wird im Zimmer auf den Boden gestellt. Unter den Kochtopf kann eine kleine Überraschung gelegt werden.

Alter: ab 4 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 3

benötigt werden:

- » 1 Tuch oder 1 Augenbinde
- » 1 Topf
- » 1 Holzkochlöffel

Das Kind bekommt einen Holzkochlöffel in die Hand und wird ein paar Mal um sich selbst gedreht, damit es ein wenig die Orientierung verliert. Nun kriecht es über den Zimmerboden. Dabei schlägt es mit dem Holzkochlöffel vorsichtig auf den Boden und versucht so, den Kochtopf zu ertasten.



Fünferloch

Das Spiel wird am besten in einem großen Sandkasten, auf dem Spielplatz oder am Strand gespielt.

In den Sand wird ein großes Quadrat gemalt. In jeder Ecke des Quadrats sowie in der Mitte wird eine flache Mulde ausgehoben. Die Mitspieler lassen sich in ca. einem Meter Abstand nieder.

Nun gibt jeder Mitspieler eine Murmel in jede Ecke, in die mittlere Mulde werden jeweils zwei Murmeln gelegt. Die Mitspieler versuchen nun alle reihum mit jeweils einer Murmel eine Mulde zu treffen. Wem dies gelingt, der darf sich alle in der Mulde befindlichen Murmeln herausnehmen.

Trifft ein Mitspieler eine leere Mulde, muss er seine Murmel darin liegen lassen. Hat einer der Mitspieler alle seine Murmeln verbraucht, ist das Spiel beendet.

Gewonnen hat derjenige, der die meisten Murmeln hat.

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » mehrere Murmeln, ca. 5 Stück pro Mitspieler



Seilspringen

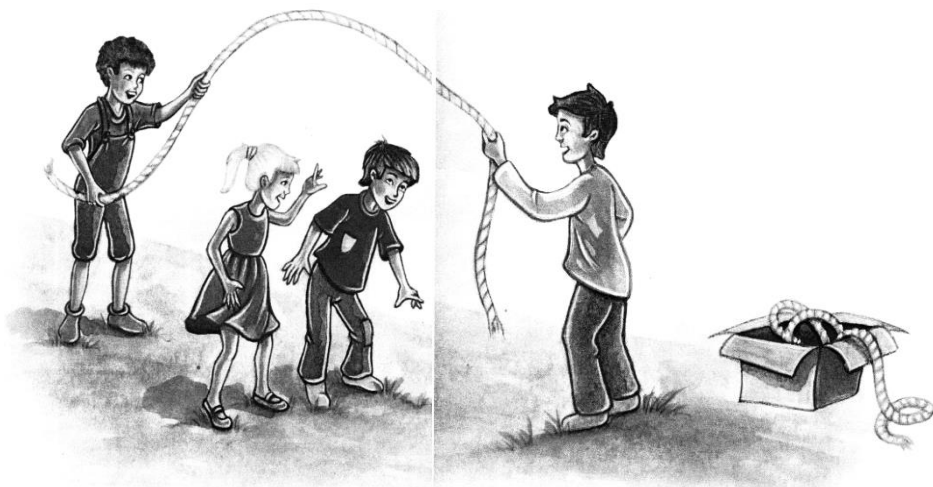
Zwei Kinder stellen sich in ausreichendem Abstand voneinander auf und halten das Schwungseil an beiden Enden fest. Es sollte in der Mitte ganz leicht den Boden

Nun wird das Seil geschwungen und die anderen Kinder, einzeln oder paarweise, können unter dem Seil hindurchlaufen.

Alter: ab 4 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 3

benötigt wird:
» 1 langes Seil



Stadt, Land, Fluss

Jedes Kind erhält einen Stift und ein Blatt Papier, das es im Querformat vor sich hinlegt. Jeder Mitspieler teilt sein Blatt in 7 Spalten auf: Stadt, Land, Fluss, Pflanze, Tier, Name und Punktzahl.

Ein Kind nennt den Buchstaben „A“ und geht im Stillen das Alphabet durch, bis ein anderes Kind „Stopp!“ ruft. Ist es z. Bsp. beim Buchstaben „R“ angelangt, müssen nun alle Mitspieler so schnell wie möglich eine Stadt, ein Land, einen Fluss usw. mit dem Anfangsbuchstaben „R“ finden und in die Spalten eintragen. Derjenige, der zuerst fertig ist, ruft „Stopp!“ und beendet so den ersten Durchlauf.

Nun werden die Punkte zusammengezählt. Jedes Wort, das nur einmal aufgeschrieben wurde, wird mit 10 Punkten bewertet.

Haben mehrere Kinder beispielsweise dieselbe Stadt oder dasselbe Tier gefunden, werden diese mit 5 Punkten

bewertet. Die Punkte werden eingetragen und der nächste Spieldurchlauf kann beginnen.

Wer am Ende die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Sieger. Je nach Alter der Mitspieler können noch weitere Kategorien, wie z. B. Sportarten oder Berufe, hinzugefügt werden.

Alter: ab 8 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:
» Stifte
» Papier
(je nach Anzahl der Mitspieler)



Kegeln mit Nüssen

Es werden acht Nüsse in einem zweifingerbreiten Abstand voneinander in einer Reihe auf den Boden gelegt. Jedes Kind erhält vier Nüsse, mit denen es aus einer Entfernung von 1-2 Metern auf die Nussreihe kegeln darf.

Es wird reihum gespielt. Die Nüsse sollten nicht geworfen, sondern gerollt werden. Die getroffenen Nüsse dürfen einkassiert werden, verfehlte Nüsse bleiben liegen und können von den nächsten Spielern getroffen und eingesammelt werden.

Sind alle Nüsse getroffen, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat, wer die meisten Nüsse erhalten hat.

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » 8 Nüsse (am besten Walnüsse)
- » zusätzlich 4 Nüsse pro Mitspieler zum Kegeln



Schokolade essen

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

- » Handschuhe, Schal, Mütze, Messer & Gabel, Schokolade

Alle Teilnehmer sitzen auf dem Boden oder an einen Tisch. In der Mitte liegen Mütze, Schal, Handschuhe, Schokolade, Messer und Gabel.

Es wird reihum gewürfelt. Wer eine Sechs würfelt, zieht sich so schnell wie nur

möglich Handschuhe, Mütze und Schal an und darf nun mit Messer und Gabel die Schokolade essen.



Währenddessen würfeln die anderen Spieler weiter. Bekommt einer eine Sechs, muss der Schokoladenesser Mütze, Schal und Handschuhe ausziehen und an ihn weitergeben.

Jetzt darf als neuer Schokoladenesser versuchen, mit Messer und Gabel so viel Schokolade wie möglich zu essen.

Um das Spiel noch spannender zu machen, könnt ihr die Schokolade auch vorher in Zeitungspapier oder Alufolie einwickeln.

Viel Freude und lasst es euch schmecken 😊

XXO

Alter: ab 4 Jahre

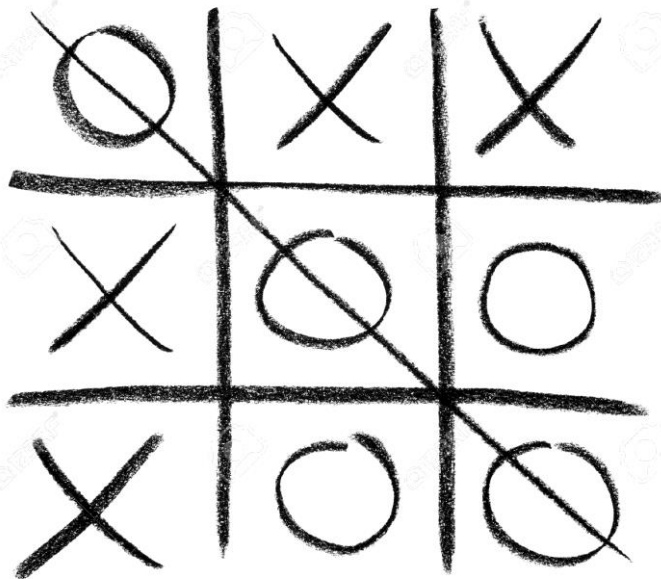
Anzahl der Mitspieler: 2

benötigt werden:

- » Papier
- » 2 Stifte

Auf einem quadratischen, 3×3 Felder großen Spielfeld setzen die beiden Spieler abwechselnd ihr Zeichen. Ein Spieler malt Kreise, der andere malt Kreuze - immer abwechselnd. Wer zuerst eine Reihe hat (waagrecht, senkrecht oder diagonal), hat gewonnen.

Wer bei XXO beginnen darf, könnt ihr mit einem Abzählreim herausfinden, z.B.: „Lala, lulu, lima - prima Ballerina - eke, keke, meck - und du bist weg.“



Ich sehe was, was du nicht siehst



Der erste Spieler (dies könnte zum Beispiel der/die Jüngste sein) schaut sich im Raum oder Umgebung um und sucht sich einen Gegenstand aus. Der Gegenstand wird mit seiner Farbe beschrieben: „Ich sehe was, was

du nicht siehst (oder ihr nicht seht) und das ist

Der erste Spieler (dies könnte zum Beispiel der/die Jüngste sein) schaut sich im Raum oder Umgebung um und sucht sich einen Gegenstand aus. Der Gegenstand wird mit seiner Farbe beschrieben: „Ich sehe was, was du nicht siehst (oder ihr nicht seht) und das ist...!“.

Jetzt dürfen die Mitspieler*innen erraten, was der Spieler wohl meinen könnte. Es darf immer nur mit ja oder nein geantwortet werden. Kommen die Mitspieler nach langer Zeit nicht auf die Lösung, dann kann der Spieler gerne noch weitere Tipps (z.B. eine zweite Farbe) geben.

Wurde der Gegenstand erraten, kommt der nächste Spieler an die Reihe und darf sich was aussuchen.

Alter: ab 3 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

Geschichten-Spinner

Bei diesem Spiel geht es darum, gemeinsam eine lustige Geschichte zu erfinden. Das geht entweder durch erzählen oder schreiben:

Erzählvariante:

Ihr seid abwechselnd oder reihum dran. Der erste Spieler leitet die Geschichte mit dem ersten Satz ein, z.B. „Ein kleiner Kobold geht durch den Wald.“, der nächste leitet sie fort, z.B. „Da traf er auf ein kleines Reh hinter einem Baum.“ Seid gespannt, wie die Geschichte ausgeht! Und spielt solange ihr möchtet oder legt zuvor eine Anzahl an Sätzen fest.

Schreibvariante:

Diese Spielvariante ist etwas für Kinder (und Erwachsene), die bereits Schreiben können, es noch besser können möchten oder große Freude daran haben. Schreibt einen Satz auf ein A4-Papier und gebt dann euren Zettel weiter..

Wenn ihr besonders viel Lachen wollt, knickt den Zettel sodass der/die Nächste nicht sehen kann, was ihr geschrieben habt.

Auf die Plätze, fertig, los...!



Domino-Spiel aus Steinen basteln

Als erstes wäschst du die Steine und lässt sie trocknen, damit die Farbe besser haftet.

Dann malst du auf jeden Stein eine Trennlinie in die Mitte. Anschließend malst du mit den Wasserfarben (die Farbe mit möglichst wenig Wasser anrühren) kleine Bilder, wie zum Beispiel Blätter, Schmetterlinge, Blumen links und rechts neben die Linie.



Auf jeden Stein kommen 2 verschiedene Bilder!

Denk dir viele unterschiedliche Dinge aus, aber du solltest jedes Zeichen mindestens 2-mal auf verschiedene Steine aufmalen.

Wenn du zufrieden bist, lässt du die Farbe noch etwas trocknen und schon ist dein Spiel fertig!

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: 2

benötigt werden:

- » mindestens 30 kleine Steine (möglichst flach)
- » Wasserfarbe oder Acrylfarbe (wenn's wasserfest sein soll)
- » feine Pinsel
- » Edding oder Filzstift

Schnipp Schnapp basteln

Alter: ab 6 Jahre

Anzahl der Mitspieler: 2

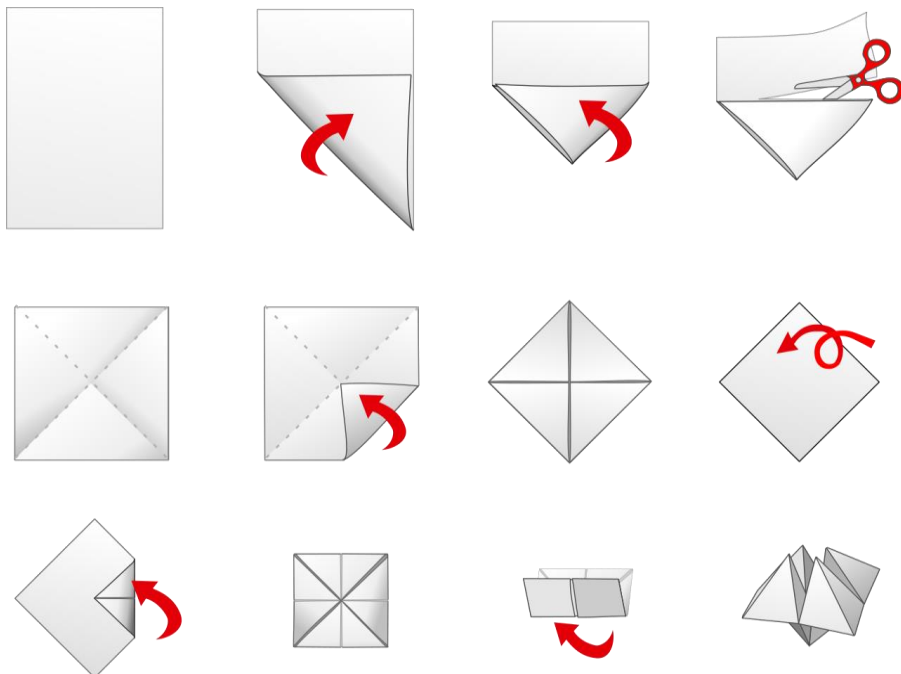
benötigt werden:

- « 1 Blatt Papier
- « 1 Schere

Die Innenseite kannst du nach Belieben bemalen und beschreiben, z.B. mit Fragen oder Aufgaben.

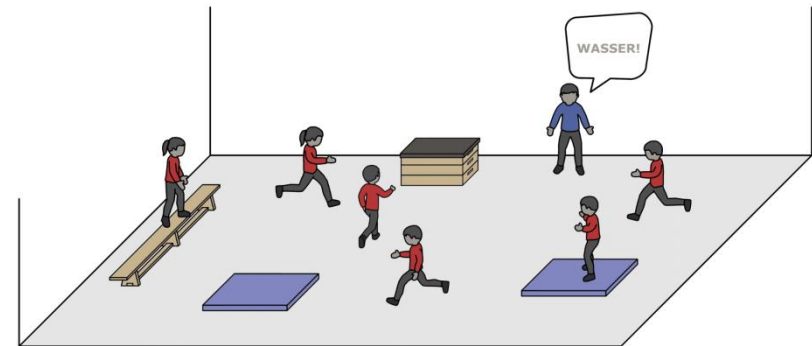
Allein oder mit anderen kann es nun losgehen: ein Mitspieler wählt eine Zahl.

So oft wird nun der „Schnipp Schnapp“ bewegt. Dein Mitspieler darf sich nun eine Seite auswählen und muss dann die Frage beantworten, die Aufgaben erfüllen...



Feuer, Wasser, Sturm

Vor Spielbeginn müssen die einzelnen Aufgaben erklärt und die dafür vorgesehenen Bereiche bestimmt oder vereinbart werden (zum Beispiel Wohin bei Feuer?). Alle Mitspieler laufen durch den Raum oder Garten oder über die Wiese.



Ruft der/die Spielleiter*in **STURM**, legen sich alle Mitspieler flach auf den Boden (damit ihnen der Sturm nichts anhaben kann).

Ruft er **WASSER**, müssen sich alle auf eine Hochebene begeben z.B. auf eine Bank klettern (damit sie das Wasser nicht erreicht).

Ruft er **FEUER**, laufen alle in eine zuvor vereinbarte Ecke oder einen Bereich (um sich vor dem Feuer zu retten).

Ruft er **EIS**, bleiben alle vom Eis erstarrt wie Statuen stehen.

Zwischen den einzelnen Aufgaben laufen die Mitspieler immer wieder im Raum oder Garten oder auf der Wiese umher.

Alter: ab 5 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 4

Hahnenkampf



Das Spiel findet auf einem größeren Teppich statt.

Es werden 2 Kinder bestimmt, die das Spiel beginnen. Sie stellen sich in der Mitte des abgegrenzten Feldes (z. Bsp. Ein Kreis oder Rechteck) gegenüberstehend auf.

Diese beiden verkörpern die Hähne. Sie stehen auf einem Bein und ihre verschränkten Arme stellen ihre Flügel dar.

Ist das Verschränken der Arme den Spielern zu schwierig, können beide auch durch aufstellen der Hände in den Hüften die Flügel darstellen.

Auf Kommando hüpfen die beiden (auf einem Bein) aufeinander zu und versuchen mit ihren Flügeln den Konkurrenten aus dem Feld zu drängen oder zu erreichen, dass der Andere das Gleichgewicht verliert oder das zweite Bein am Boden aufstellt.

Wer absetzt oder aus dem Feld tritt verliert die Runde.

Es ist spannend, wenn die Sieger der einzelnen Spielrunden im Finale gegeneinander antreten und ein Gesamtsieger ermittelt werden kann.

Alter: ab 7 Jahre

Anzahl der Mitspieler: ab 2

benötigt werden:

» Kreide oder Seil zum Abgrenzen eines Feldes

weitere Spiele als Ideensammlung

✚ Badminton/Federball

✚ Limbo

✚ Tischtennis

✚ Jonglieren

✚ Seifenblasen

✚ Weitwurf mit dem Fuß