



Spielebuch

Alte Spiele - Neu entdeckt





Impressum:

Medieninhaber und Herausgeber: Amt der Oö. Landesregierung,
Direktion Kultur und Gesellschaft, Abteilung Gesellschaft, Familienreferat,
Bahnhofplatz 1, 4021 Linz

Ausführung und Konzeption: SPES Familien-Akademie, Schlierbach,
www.familienakademie.at

Grafik: Abteilung Presse, DTP-Center [2023700]

Designkonzept: upart Werbung & Kommunikation GmbH, www.upart.at

Fotos: Studio Romantic - [adobe.stock.com](https://www.adobe.com/stock.com), Doris Meixner & Gerhard
Holzinger, Hermann Wakolbinger, [istock.com/Bubert](https://www.istock.com/Bubert), Land OÖ

Druck: Friedrich Druck & Medien GmbH

Erscheinungsjahr: 2023, 3. Auflage

Informationen zum Datenschutz finden Sie unter:

<https://www.land-oberoesterreich.gv.at/datenschutz>



Liebe Familien!

Unsere Kinder wachsen in einer Zeit auf, in der digitale Medien mehr und mehr zum Alltag gehören. Handy, iPad und Fernseher sind im Tagesablauf der meisten Kinder ein fester Bestandteil. Viele Eltern wünschen sich, dass sich ihre Kinder mehr mit analogen Spielen beschäftigen würden. Um dies zu fördern, haben wir das Spielbuch „Alte Spiele - Neu entdeckt“ initiiert.

Durch Spielen entdecken die Kinder die Welt. Mit diesen alten, neu entdeckten Spielen möchten wir bei unseren Kleinen die Lust am Toben wecken und sie wieder vermehrt ins Freie locken. Denn Spielen an der frischen Luft stärkt das Immunsystem, fördert die Kreativität und ganz nebenbei wird auch das Sozialverhalten trainiert. Sie lernen auch, dass Spiele nach Regeln ablaufen und nicht jeder Wunsch erfüllt werden kann.

Dieses Buch enthält eine Reihe von spannenden Spielvorschlägen für draußen und drinnen sowie Basteltipps und Auszählreime. Viele weitere Spiel- und Bastelvorschläge sind auch auf der Homepage der OÖ Familienkarte zu finden.

In diesem Sinne wünschen wir allen Familien viel Spaß und Freude beim Spielen!

Mag. Thomas Stelzer
Landeshauptmann

Dr. Manfred Haimbuchner
LH-Stv. und Familienreferent

Inhaltsverzeichnis

Spiele für draußen

Wassermann, Wassermann mit welcher Farbe dürfen wir hinüberfahren?	6
Schneider, Schneider, leih ma d'Scha (= leihe mir die Schere)	7
Gummihüpfen	8
Tempelhüpfen	9
1,2,3 angeschlagen	10
Räuber und Gendarm	11
Feuer, Wasser, Sturm	12
Sackhüpfen	13
Zehnerl'n	14
Fuchs und Hase	15
Versteinern	16
Scheibtruhen fahren	16
Merkball	17
Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?	18
Ein Hase läuft über das Feld	19
Der Kaiser schickt Soldaten aus	20
Der Plumpsack geht um	21
Völkerball	22
Es tanzt der Bi-Ba-Butzemann	23
Erde, Wasser, Luft und Feuer	24
Blinde Kuh	25
Katz und Maus	26
Komm mit, lauf weg!	27
Bockspringen	28
Seilziehen	29
Hahn oder Henne	29
Ich bin in den Brunnen gefallen	30

Spiele für drinnen

Drei in einer Reihe	31
Mehl schneiden	32
Watte blasen	33

Schokolade schneiden	34
Stadt, Land, Fluss	35
Schifferl versenken	36
Schere, Stein, Papier	37
Stille Post	38
Ich packe meinen Koffer	39
Es fliegt, es fliegt, ...	40
Mein rechter / linker Platz ist leer	41
Armer schwarzer Kater	42
Ich sehe was, was du nicht siehst	43
Wortketten bilden	43
Topf schlagen	44
Reise nach Jerusalem	45
Blinzeln	45
Mein Hut, der hat drei Ecken	46
Pfitschi GoggerIn	47
Der wandernde Taler	48
Fadenspiele	49

Reime + Fingerspiele

Auszählreime	50
Zungenbrecher	52
Fingerspiele	54

Basteln

Himmel und Hölle	56
Blumentattoos	57
Blumenketten	58
Kastanienmännchen und -tiere	59
Kartoffelstempel	60
Schifferl falten	61
Fang den Hut	62
Nussschalentiere	63



Wassermann, Wassermann mit welcher Farbe dürfen wir hinüberfahren?

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 6

Materialien: keine



Es wird ein Feld abgegrenzt, ein Wassermann gewählt und los geht's! Der Wassermann steht auf der einen Seite des Feldes, die restlichen Kinder auf der anderen Seite und rufen: „Wassermann, Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir hinüberfahren, übern blauen Ozean, du lieber, lieber Wassermann?!“ Der Wassermann nennt eine Farbe, die möglichst wenige Kinder in ihrer Kleidung etc. haben. Alle Kinder, die die genannte Farbe vorweisen können, dürfen auf die andere Seite und sind für diese Runde gerettet. Die anderen Kinder kann der Wassermann fangen. Wer erwischt wird, hilft ab dem Zeitpunkt zum Wassermann.



TIPP:

Die Spielregeln sollten im Vorfeld mit den Kindern besprochen und gemeinsam festgelegt werden.

Schneider, Schneider, leih ma d'Scha (= leihe mir die Schere)

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 6

Materialien: keine



Die Kinder stellen sich auf einer Baumwiese an einzelne Bäume oder Sträucher. Sind nicht so viele Bäume vorhanden, gelten auch andere Stellen im Garten. Ein ausgewähltes Kind geht nun von einem zum anderen und sagt: „Schneider, Schneider, leih ma d'Scha!“. Das angesprochene Kind antwortet: „I hob koane, geh zum Nachbarn, der hot´s a!“ In der Zwischenzeit wechseln die anderen Kinder möglichst unauffällig ihre Plätze. Gelingt es dem fragenden Kind, einen vorübergehend leeren Platz zu erwischen, ist es befreit. Das Kind, das seinen Platz verloren hat, muss nun um die Schere bitten.



Gummihüpfen

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 3

Materialien: Gummiband



Ein Gummiband in der Länge von ca. 3 Meter wird um vier Beine, zur Not auch Stuhlbeine, gespannt und in einer bestimmten Formation behüpft z.B. Seite - Seite - Mitte - Außen - Drehen - Raus. Die Schwierigkeitsstufen werden von der Höhe sowie der Breite der Beinstellung bestimmt. So beginnt man in Knöchelhöhe und wandert mit dem Gummi bis in Hüfthöhe. Die normale Breite ist etwa 50 cm und kann von ganz schmal (ein Bein breit) bis weit gegrätscht sein. Ein Fehler ist es natürlich, daneben zu hüpfen oder draufzusteigen - dann kommt das nächste Kind dran und man muss bei der nächsten Runde wieder bei der fehlerhaften Formation beginnen.



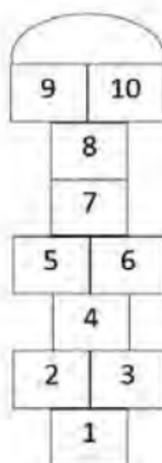
Tempelhüpfen

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: ab 1

Materialien: Straßenkreiden, Steine



Der Tempel wird mit Straßenkreiden aufgezeichnet. Die Kinder hüpfen in einem vor Spielbeginn vereinbarten Muster (bei einem Feld mit einem Fuß, bei zwei Feldern mit beiden Füßen reinspringen). Bei der ersten Hüpfrunde wird der Tempel laut Muster überquert, bei der zweiten Runde wird auf das erste Feld ein Stein geschossen, bei der dritten Runde auf das zweite Feld usw. Das Feld mit dem Stein muss übersprungen werden. Springt jemand daneben, gibt bei nur einem Feld den zweiten Fuß runter oder trifft mit dem Stein das vorgesehene Feld nicht, muss er wieder von vorne beginnen.



1,2,3 angeschlagen

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 3

Materialien: keine

Ein Kind sucht sich einen Einschauplatz (z.B. einen Baum) und „schaut ein“ indem es bis fünfzig zählt und danach schreit: „Es gilt, ich komme!“ Die anderen Kinder verstecken sich einstweilen in der Umgebung. Der „Einschauer“ versucht nun, die anderen Kinder zu finden. Entdeckt er eines, so muss er mit ihm um die Wette zum „Einschauplatz“ laufen. Wer den Platz schneller erreicht, berührt diesen mit der Hand und ruft: „Eins, zwei, drei, z.B. Lukas angeschlagen!“ Erwischt der „Einschauer“ alle, muss das Kind, das als erstes erwischt wurde, einschauen, ansonsten wieder dasselbe Kind. Schleicht aber ein Kind unbemerkt zum Einschauplatz, so kann dieses mit dem Ruf: „Eins, zwei, drei, ich bin frei!“ sich selbst erlösen oder mit dem Spruch „Eins, zwei, drei, alle frei“ alle Kinder erlösen, und das Spiel geht mit demselben „Einschauer“ von vorn los.



Räuber und Gendarm

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 6

Materialien: keine



Vor Beginn des Spieles wird die Begrenzung des Spielbereichs sowie der Sammelplatz abgesprochen und bei Bedarf mit Straßenkreiden markiert. Es werden zwei gleiche Gruppen ausgelost. Die eine Gruppe sind die Räuber, die andere die Gendarmen. Die Räuber verstecken sich, die Gendarmen suchen. Verstecken ist nur über das vorher vereinbarte Gebiet erlaubt. Wer gefunden und gefangen wird, geht ins Gefängnis. Die Gendarmen machen einen Platz aus, wo die Räuber gefangen gehalten werden. Geschicklichkeit ist beim Befreien gefragt. Wenn ein Räuber die Gendarmen ablenkt und ein anderer Räuber dem Gefangenen dreimal auf die ausgestreckte Hand schlägt, so ist er mit dem Spruch „Eins, zwei, drei, du bist frei!“ wieder befreit. Wenn alle Kinder gefunden wurden, wird getauscht.



TIPP:

Die Gendarmen können z.B. mit Schärpen oder Stirnbändern sichtbar gemacht werden.

Feuer, Wasser, Sturm

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 3

Materialien: keine



Für dieses Spiel braucht es einen Spielleiter (z.B. ein älteres Kind). Vor Spielbeginn müssen die einzelnen Aufgaben erklärt und die dafür vorgesehenen Bereiche vereinbart werden. Alle Kinder laufen durch den Garten oder über die Wiese. Ruft der Spielleiter „STURM“, legen sich alle Kinder 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). Wer die gerufene Bewegung nicht oder als letzter ausführt, scheidet aus.



Sackhüpfen

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Säcke (z.B. Jutesack)



Wie bei einem Wettlauf gibt es einen Startbereich und ein Ziel. Diese Bereiche kann man z.B. mit Seilen markieren. Jeder Mitspieler schlüpft in einen Sack aus Jute oder Stoff, den er gut mit seinen Händen festhält. Nun stellen sich alle in einer Reihe auf und hüpfen auf Kommando los. Wer die vorgegebene Strecke von 10 - 15 Metern als erster ohne Umfallen zurücklegt, hat gewonnen.

TIPP:

Kinder, lasst auch mal eure Eltern, Omas und Opas, Tanten und Onkel mithüpfen und macht eine Sackhüpf-Staffel: Auf Kommando los hüpfen, am Ziel aussteigen, zum Start zurücklaufen und dem nächsten Mitspieler helfen, in den Sack zu steigen - und weiter geht's.



Zehnerl'n

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Ball



Ein Ball wird an eine Hausmauer geworfen. Beim Werfen gelten folgende Regeln: Der Ball wird zuerst zehn Mal, dann neun Mal, dann acht Mal, und so weiter, schließlich einmal an die Wand geworfen. Vor oder während der Würfe sind Zusatzaufgaben zu erledigen. Ein Kind fängt an, die anderen Kinder schauen zu und sind dann an der Reihe, wenn das spielende Kind einen Fehler macht (z.B. der Ball fällt zu Boden) oder alle Aufgaben erfolgreich durchgeführt hat.

Eine mögliche Spielvariante:

- 10 Würfe: keine Aufgabe, ganz normale Würfe
- 9 Würfe: während der Ball in der Luft ist, einmal in die Hände klatschen
- 8 Würfe: während der Ball in der Luft ist, zweimal in die Hände klatschen
- 7 Würfe: während der Ball in der Luft ist, dreimal in die Hände klatschen
- 6 Würfe: mit der rechten Hand hinter dem Körper vorbei gegen die Wand werfen
- 5 Würfe: mit der linken Hand hinter dem Körper vorbei gegen die Wand werfen
- 4 Würfe: den Ball unter dem rechten Fuß durch gegen die Wand werfen
- 3 Würfe: den Ball unter dem linken Fuß durch gegen die Wand werfen
- 2 Würfe: während der Ball in der Luft ist, einmal in die Höhe springen
- 1 Wurf: während der Ball in der Luft ist, einmal um die eigene Achse drehen

Fuchs und Hase

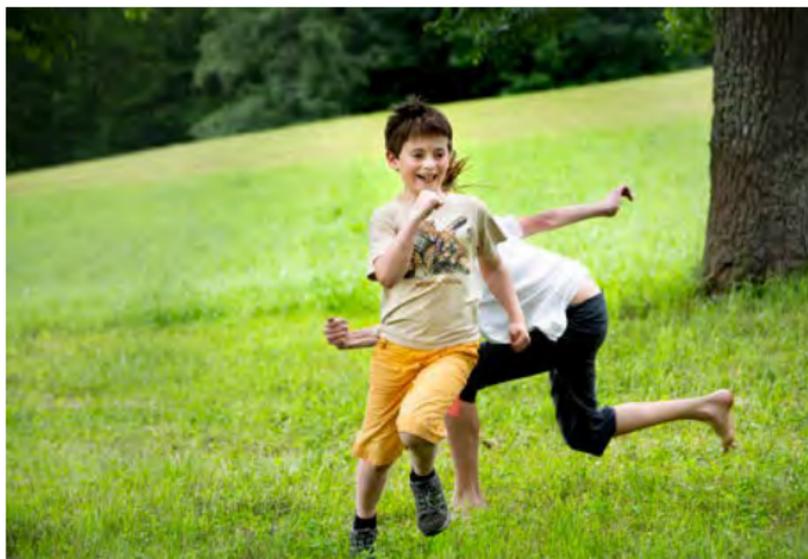
Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 4

Materialien: keine

Ein Kind ist der Fuchs, ein anderes Kind ist der Hase. Die anderen Mitspieler sind die Hasenbauten und verteilen sich liegend im Feld. Der Fuchs versucht, den Hasen im Spielfeld zu fangen. Der Hase versucht, in einen Hasenbau zu flüchten, indem er sich neben ein anderes Kind, welches einen Hasenbau verkörpert, hinlegt. Dieses Kind wird nun zum neuen Fuchs, der alte Fuchs wird zum Hasen und muss nun selbst flüchten. Gelingt es dem Fuchs, den Hasen zu erwischen, dann werden die Rollen getauscht. Es verlangt genaues Beobachten und eine blitzschnelle Reaktion, wenn der Hase zum Fuchs wird. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.



Versteinern



Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler:

mind. 5

Materialien:

keine

Ein Kind wird ausgewählt und ist der Fänger, auch „Versteinerer“ genannt. Die anderen Kinder bewegen sich frei auf einem abgegrenzten Spielfeld. Der Fänger versucht nun, am Spielfeld die Kinder zu fangen und durch das Berühren zu „versteinern“. Wurde ein Kind versteinert, so bleibt es in der Position stehen, in der es gefangen wurde und bewegt sich nicht mehr. Jeder andere, noch nicht versteinerte Spieler kann ein „versteinertes Kind“ durch einen Handschlag befreien. Danach darf der bisher versteinerte Spieler wieder ganz normal mitspielen. Ziel des „Versteinerers“ ist es, alle Kinder zu versteinern. Sind alle versteinert, übernimmt ein anderes Kind die Rolle des Fängers.

Scheibtruhentfahren

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler:

mind. 4

Materialien:

keine

Dieses Spiel wird in Zweier-Teams gespielt. Start und Ziellinie sollten vor Spielbeginn definiert und bestenfalls mit Seilen oder Ähnlichem markiert werden. Alle Kinder kommen hinter die Startlinie und dann geht's auch schon los. Ein Kind legt sich auf den Bauch und stützt sich mit den Armen ab. Der zweite Mitspieler nimmt die Beine des anderen in die Hände wie Scheibtruhengriffe und die beiden laufen los. Für ein Rennen stellen sich alle Teams in einer Reihe nebeneinander auf und laufen eine bestimmte Strecke so schnell wie möglich. Im Ziel werden die Rollen gewechselt und die Strecke wird wieder zurückgelaufen.

Merkball

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 6

Materialien: weicher Ball

Alle Kinder laufen im vorher bestimmten Spielfeld herum, während ein Kind einen weichen Ball (z.B. Schaumstoffball) in der Hand hat und versucht, die herumlaufenden Kinder mit dem Ball zu treffen. Derjenige, der den Ball in der Hand hat, darf aber nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball gehen. Wird ein Kind direkt aus der Luft getroffen, muss es sich am Spielfeldrand hinsetzen. Ganz wichtig ist nun für das getroffene Kind, dass es sich genau merkt, von welchem Mitspieler es getroffen wurde. Sollte dieser Spieler nämlich im Laufe des Spiels getroffen werden, dürfen alle Kinder, die von ihm getroffen wurden, wieder am Spiel teilnehmen. Sieger des Spiels ist derjenige, der alle anderen Kinder mit dem Ball getroffen hat.

TIPP:

Bei manchen Spielen ist es auch gut, eine Spielzeit festzulegen.



Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 4

Materialien: keine



Aus allen mitspielenden Kindern wird der „Kaiser“ ausgewählt. Die Kinder stellen sich entlang einer Linie auf und der „Kaiser“ platziert sich in ca. 10 Metern Entfernung mit dem Rücken zu den Kindern. Ein Kind nach dem anderen fragt nun: „Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?“ Darauf antwortet der Kaiser z.B.: zwei Riesenschritte, einen Häschenhüpfer, 3 Elefantenschritte, 1 Purzelbaum, ...! Die Varianten können vom Kaiser frei ausgewählt werden. Dem Kaiser ist es auch gestattet zu bestimmen, dass die erlaubten Schritte rückwärts gemacht werden müssen, denn er möchte ja schließlich lange Kaiser bleiben. Wer zuerst beim Kaiser eintrifft, tritt an seine Stelle.



Ein Hase läuft über das Feld

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 4

Materialien: keine



Ein Kind (der Jäger) stellt sich an das Ende des Spielfeldes, die übrigen Spieler (die Hasen) stellen sich in ca. 15 Metern Abstand an das gegenüberliegende Ende der Laufstrecke. Der Jäger „schaut ein“ und dreht sich dabei mit dem Rücken zu den anderen Spielern. Beim Einschauen spricht er folgenden Satz „Ein Hase läuft über das Feld“. Während dieser Worte laufen ihm die Hasen „über das Feld“ entgegen. Sobald der Jäger das letzte Wort gesprochen hat, darf er sich so schnell wie möglich zu den Kindern umdrehen und diese müssen augenblicklich wie versteinert stehen bleiben. Alle Hasen, die das nicht schaffen und die der Jäger sich noch bewegen sieht, müssen zurück an den Start. Sie dürfen aber in der nächsten Runde wieder weiterspielen, haben allerdings noch die gesamte Strecke vor sich. Anschließend dreht sich der Jäger wieder um, und eine neue Runde beginnt. Das Kind, welches als erstes den Jäger berührt, hat gewonnen und wird zum neuen Jäger.



In manchen Gegenden ruft der Jäger auch „Ochs am Berg“.

Der Kaiser schickt Soldaten aus

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 8

Materialien: keine



Zwei gleich starke Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe im Abstand von ca. 10 Metern auf. Jede Gruppe wählt einen Kaiser der nun ruft: „Der Kaiser schickt seine Soldaten aus, er schickt den (z.B. Max) hinaus.“ Die Kinder jeder Reihe fassen sich fest an den Händen und das genannte Kind muss nun versuchen, mit Schwung die gegenüberstehende Reihe zu durchbrechen. Wenn ihm das gelingt, darf er ein Kind aus der gegnerischen Gruppe in seine eigene Reihe mitnehmen. Hört man vom Kaiser: „Der Kaiser schickt sich selbst hinaus!“, darf dieser selbst laufen. Der Kaiser selbst hat zwei Leben, was bedeutet, dass er erst beim zweiten gescheiterten Versuch, die Kette zu durchbrechen, verloren hat. Verspielt er sein zweites Leben, muss er einen neuen Kaiser bestimmen. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn bei einer Gruppe kein Spieler mehr übrig ist.



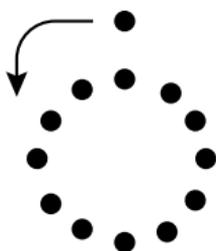
Der Plumpsack geht um

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 10

Materialien: Tuch



Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis und blicken in die Kreismitte. Ein Kind - der sogenannte Plumpsack - geht außen um den Kreis. Es hält z.B. ein Tuch in der Hand. Diesen Gegenstand lässt er hinter einem der Spieler auf den Boden fallen. Gleich danach läuft er so schnell wie möglich um den Kreis. Merkt es das Kind, hinter dem der Gegenstand hingelegt worden ist, dann darf es den Plumpsack verfolgen. Je nachdem, welcher der beiden Spieler schneller die entstandene Lücke als erster erreicht, darf dort stehen bleiben und der andere Spieler ohne Platz wird zum Plumpsack.

Während der Plumpsack rund um den Kreis geht, singt oder spricht er folgenden Spruch:

Dreht euch nicht um,
denn der Plumpsack geht um!
Wer sich umdreht oder lacht,
wird zum Fänger gemacht!



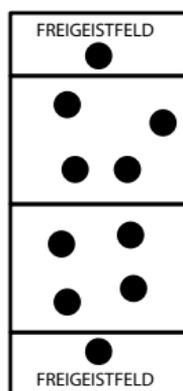
Völkerball

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 10

Materialien: weicher Ball



Zwei gegnerische Gruppen haben die Aufgabe, sich in benachbarten abgegrenzten Feldern gegenseitig mit dem Ball abzuschließen. Ein sogenannter „Freigeist“ sorgt dafür, dass der Ball für die eigene Mannschaft wieder zurückkommt. Wird ein Kind vom Ball getroffen, geht es in das Feld des „Freigeistes“. Durch Abwerfen eines Gegners kann sich der Spieler aus dem Freigeistfeld wieder freischießen und darf zurück ins Spielfeld. Sind alle Spieler einer Mannschaft getroffen, darf der Freigeist ins Spielfeld. Dieser hat drei Leben, das heißt, er muss insgesamt dreimal vom Ball getroffen werden. Die Mannschaft, die zum Schluss noch ihren Freigeist oder Spieler im Spielfeld hat, hat gewonnen.

TIPP:

Manchmal eine kleine Pause einlegen und nicht aufs Trinken vergessen.



Es tanzt der Bi-Ba-Butzemann

Spielinfos

ab 2 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 7

Materialien: keine



Die Kinder bilden einen Kreis und wählen einen „Butzemann“ aus. Dieser stellt sich in die Kreismitte. Alle Kinder singen das Lied und der „Butzemann“ macht die Bewegungen dazu: Säcklein tragen, rütteln, schütteln, Säcklein hinter sich werfen. Am Ende des Liedes nimmt der Butzemann das Kind an der Hand, bei dem er stehen geblieben ist und tanzt mit ihm im Kreis. Dieses Kind darf in der nächsten Runde der „Butzemann“ sein!

TIPP: Dieses Spiel wie auch „Ringelreihler“ ist ein guter Einstieg für ganz kleine Kinder.

1. Es tanzt ein Bi - Ba - But - ze - mann in
un - serm Haus her - um, fi - de - dum,
um. Er rüt - telt sich, er schüt - telt sich, er
wirft sein Säck - lein hin - ter sich. Es tanzt ein Bi - Ba -
But - ze - mann in un - serm Haus her - um.

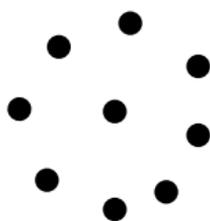
Erde, Wasser, Luft und Feuer

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 7

Materialien: Ball



Die Kinder bilden einen Kreis. Mitten im Kreis steht ein Spieler, der eines der Kinder ansieht und ihm den Ball zuwirft. Dabei ruft er laut eines der vier Elemente, entweder: Erde, Wasser, Luft oder Feuer. Der Spieler, der den Ball fangen muss, nennt sofort ein Tier, das auf dem Land lebt, wie z.B. eine Kuh oder ein Elefant. Bei Wasser ein Tier aus dem Wasser wie z.B. Kaulquappe, Wal. Bei Luft einen Vogel oder ein Insekt.

Kann der Ball nicht gefangen werden oder nennt der Spieler zu spät ein Tier, dann bekommt er einen sogenannten „Punkt“. Beim Element Feuer darf der Spieler den Ball nicht fangen. Fängt ein Spieler den Ball trotzdem, bekommt dieser ebenfalls einen Punkt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat gewonnen und darf im nächsten Spiel in der Mitte stehen.



TIPP:

Das Spiel ist sehr lustig, wenn es sehr schnell gespielt wird.

Blinde Kuh

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 8

Materialien: Tuch

Blinde Kuh wird auf die verschiedenste Art und Weise gespielt. Die Grundidee aber ist bei allen gleich: Einem Spieler werden mit einem Schal oder Tuch die Augen verbunden, die Mitspieler laufen umher und ärgern die „blinde Kuh“. Das kann in Form von Zupfen, Rufen oder leichtem Kneifen geschehen. Wenn die „blinde Kuh“ allerdings zu greifen bekommt, der muss sich als nächstes die Augen verbinden. Um es für die „blinde Kuh“ einfach zu gestalten, ist es hilfreich, wenn das Spielfeld abgesteckt oder aufgemalt wird. Die Spielregeln können auch variieren: So kann zum Beispiel das Kind, das von der „blinden Kuh“ gefangen wird, ausscheiden, bis nur noch eines übrig bleibt und die Rolle der „blinden Kuh“ bekommt.

TIPP:

Eine Variante für jüngere Kinder: Alle Kinder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind wird zur „blinden Kuh“ gewählt und wird in der Kreismitte einige Male um sich selbst gedreht. Dann muss die „blinde Kuh“ versuchen, ein Kind durch Abtasten zu erkennen. Gelingt dies, wird das erkannte Kind zur „blinden Kuh“.



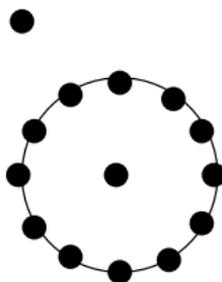
Katz und Maus

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 8

Materialien: keine



Alle Kinder stehen im Kreis und fassen sich nicht zu eng an den Händen. Zwei Kinder werden vorher ausgewählt und stellen Katz und Maus dar. Die Maus steht im Kreis, die Katze außerhalb vom Kreis. Die Katze fragt: „Ist das Mäuslein nicht zuhaus?“ Die im Kreis stehenden Kinder antworten darauf: „Eben ist´s zum Tor hinaus!“ Nun darf die Katze versuchen, die Maus zu fangen. Dafür öffnen die Kinder den Kreis für die Maus und schließen ihn aber dann wieder und lassen die Katze nicht hinein. Sobald die Katze die Maus gefangen hat, werden neue Kinder für die Katze und für die Maus ausgewählt.



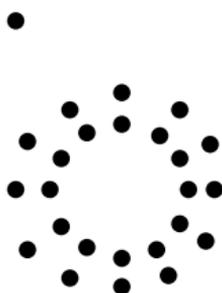
Komm mit, lauf weg!

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 10

Materialien: keine



Die Kinder stehen paarweise hintereinander in einem weitgezogenen Kreis. Ein Kind läuft außerhalb des Kreises herum und berührt den Hintermann des Paares auf dem Rücken und ruft entweder „komm mit“ oder „lauf weg“. Je nachdem, muss das ausgewählte Paar bei „komm mit“ hinter dem Kind herlaufen oder bei „lauf weg“ in die entgegengesetzte Richtung laufen. Alle drei Kinder versuchen nun, den freigewordenen Platz als Erster zu erreichen. Wer als Letzter am Platz ankommt, darf nun eine Runde laufen und wieder ein Paar auswählen.



Bockspringen

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: keine



Ein Kind stellt sich als Bock auf, indem es den Rumpf vorbeugt, in die Knie geht, die Hände darauf abstützt und den Kopf leicht einzieht. Ein anderes Kind nimmt kurzen Anlauf, springt vor dem Hindernis mit beiden Beinen ab und hüpfert mit gegrätschten Beinen über den Bock. Mit den Händen stößt es sich dabei auf dessen Rücken ab. Wenn mehrere Kinder mitspielen, stellt sich das Kind, welches über den Bock gesprungen ist, ein paar Meter weiter selbst als Bock auf. Das nächste Kind springt dann über beide Böcke und platziert sich dann auch selbst als Bock. Dies geht so lange weiter, bis alle Kinder als Böcke stehen und dann kann das erste Kind wieder von vorne anfangen.

TIPP:

Bei diesem Spiel am besten eine Hose tragen.



Seilziehen

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler:

mind. 6

Materialien:

dickes, reißfestes

Seil

Zwei gleichgroße und ungefähr gleichstarke Gruppen stehen sich gegenüber und halten ein Seil. In der Mitte wird am Boden eine Mittellinie deutlich sichtbar gezogen (z.B. mit einer Kreide). Am Seil kann die Mitte mit einem farbigen Tuch sichtbar gemacht werden. Auf Kommando ziehen beide Gruppen am Seil. Ziel ist es, den vordersten Spieler der gegnerischen Mannschaft über die Mittellinie zu ziehen. Sobald dies gelingt, hat die Mannschaft gewonnen.

TIPP:

Kinder lieben es, wenn manchmal Erwachsene mit-spielen.



Hahn oder Henne

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler:

mind. 2

Materialien:

Grashalm

Ein Rispengrashalm wird gepflückt und der Mitspieler gefragt: „Willst du Hahn oder Henne?“ Das gefragte Kind äußert seinen Wunsch. Nun streift der Fragende mit Daumen und Zeigefinger über die Rispen und zieht diese ab. Sind die Rispen zwischen den Fingern lang und geformt wie die Schwanzfeder eines Hahnes, ist es ein Hahn. Sind die Rispen jedoch kurz, ist es die Henne. Dies wird mehrmals wiederholt. Wer am meisten dem Wunsch gerecht wird, hat gewonnen.

Ich bin in den Brunnen gefallen

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Decke

Ein Kind sitzt auf einer Decke, die anderen Kinder machen einen Kreis rundherum. Das Kind in der Mitte sagt: „Ich bin in den Brunnen gefallen!“ Die Kinder ringsum antworten: „Oh! Wie viele Meter tief?“ Dann sagt das Kind in der Mitte z.B.: „100 Meter tief/10 Meter tief/...“ Die anderen antworten: „So tief! Wer kann dich herausholen?“ Das Kind in der Mitte antwortet: „Wer am besten singen/tanzen/Purzelbaum schlagen/am höchsten hüpfen/... kann.“ Alle Kinder zeigen nun die verlangte Fähigkeit vor, und das Kind in der Mitte entscheidet, wer ihm nun aus dem Brunnen heraushilft. Beim Heraushelfen geben sich die Kinder die Hände und ziehen aneinander, dabei fällt der Retter in den Brunnen und das ganze Frage- und Antwortspiel beginnt wieder von vorne.



Drei in einer Reihe

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Zettel (kariert), Stift

Zwei Kinder tragen in einem Raster abwechselnd ihre gewählten Symbole ein (z.B. O und X). Ziel ist es, drei gleiche Symbole senkrecht, waagrecht oder diagonal in einer Reihe zu zeichnen. Gewonnen hat also das Kind, welches als erstes drei Symbole in einer Reihe hat. Bei diesem Spiel kommt es aber auch manchmal vor, dass es keinen Gewinner gibt - dann wird einfach noch eine Runde gespielt.



Mehl schneiden

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Mehl, Zahnstocher



Bei diesem Spiel ist die Geschicklichkeit gefragt. Es geht darum, dass ein Berg Mehl von den Mitspielern verkleinert werden muss, ohne dass sich der auf der Bergspitze befindliche Zahnstocher bewegt. Für das Spiel wird entsprechend auf einer sauberen Tischplatte oder einem flachen Teller ein Berg aus Mehl aufgebaut, in dessen Spitze ein Zahnstocher gesteckt wird. Alle Kinder erhalten reihum ein stumpfes Streichmesser (alternativ einen Löffel), mit dem sie jeweils einen Teil des Mehls entfernen müssen. Verrutscht der Zahnstocher oder fällt er um, scheidet das Kind aus, bei dem dies passiert ist.

TIPP:

Im Mehlberg kann eine Belohnung versteckt werden (z.B. ein Stück Schokolade oder ein Gummibärchen), die von dem Verlierer oder dem nach ihm folgenden Spieler gegessen oder mit dem Mund aus dem Mehl aufgenommen werden muss, ohne dabei die Hände zu verwenden.

Watte blasen

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Wattebausch



Alle Teilnehmer sitzen eng aneinander um den Tisch. Auf der Tischmitte liegt ein kleiner Wattebausch, der aus der Kreismitte hinausgeblasen werden soll. Ein Kind beginnt, auf die Watte zu blasen und die Nächstsitzenden helfen. Ziel soll es sein, die Watte aus dem Kreis zu bringen. Dagegen wehren sich aber die anderen Umsitzenden, wo die Watte den Kreis zu „überfliegen“ droht. Gelingt es nun doch, den Wattebausch aus dem Kreis zu bringen, so muss der Rechtsitzende ausscheiden oder ein Pfand hergeben. Die Watte kommt wieder in die Tischmitte und das Spiel kann erneut beginnen.



Schokolade schneiden

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Schokoladetafel, Kleidung (Schal, Handschuhe, Haube, Weste, ...), Brett, Messer und Gabel, Würfel

Die Spieler sitzen im Kreis rund um einen Tisch. In der Mitte liegt ein Schneidebrett mit Schokolade sowie ein Messer und eine Gabel. Die Kinder beginnen reihum zu würfeln und zwar so lange, bis jemand eine 6 würfelt. Dieses Kind zieht sich so schnell wie möglich die Kleidungsstücke an und beginnt die Schokolade mit Messer und Gabel mühevoll auseinanderzuschneiden. Die Schokolade darf stückchenweise gegessen werden. Währenddessen würfeln die anderen Kinder weiter. Sobald eine 6 gewürfelt wurde, muss der Spieler zu essen aufhören und das Material inklusive Kleidung sofort dem neuen 6er-Würfler übergeben. Dabei hat allerdings schon der Nächste den Würfel und versucht ebenfalls, eine 6 zu würfeln und so weiter.



TIPP:

Wichtig ist, darauf zu achten, dass die Kleidung ordentlich angezogen ist, bevor die Kinder mit dem Schneiden der Schokolade beginnen.

Stadt, Land, Fluss

Spielinfos

ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Zettel (liniert), Stift



Jeder Mitspieler zeichnet auf einem Zettel mindestens 6 Spalten (je nach Kategorien) und beliebig viele Zeilen. In die Spalten werden die Kategorien Stadt, Land, Fluss, Beruf, Name, Tier usw. eingetragen. Die Kategorien können beliebig ausgesucht werden. Danach sagt ein Kind laut A und setzt das Alphabet unhörbar fort. Das nächste Kind in der Reihe schreit laut Stopp. Der Buchstabe, der beim zählenden Kind gerade an der Reihe war, wird laut ausgesprochen und ist der Anfangsbuchstabe für die Kategorien. Es sollten so schnell wie möglich alle Kategorien ausgefüllt werden. Sobald der erste fertig ist, ruft er Stopp. Dies ist auch gleichzeitig das Stoppzeichen für die anderen Mitspieler.

Nun geht es darum, die Kategorien zu vergleichen und Punkte zu sammeln:

- 20 Punkte - man hat als einziger einen Begriff in dieser Kategorie
- 10 Punkte - man hat als einziger den Begriff aus einer Kategorie
- 5 Punkte - mehrere haben den gleichen Begriff
- falscher Begriff - keine Punkte

Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt und der Spieler mit der höchsten Punktezahl hat gewonnen.

Schifferl versenken

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Zettel (kariert), Stift

Jedes Kind nimmt sich ein kariertes Blatt Papier und zeichnet die waagrechten Koordinaten von 1-10 und die senkrechten Koordinaten von A-J ein. Die Schiffe werden nun mit Kreuzen in die Koordinaten eingetragen. So werden z.B. insgesamt 10 Schiffe eingezeichnet. Die Schiffe haben verschiedene Größen. Das erste besteht z.B. aus vier, das zweite aus drei, das dritte aus zwei Karos, usw. Wichtig ist, dass sich die Schiffe nicht berühren. Nun geht es darum, die gegnerischen Schiffe zu erraten und zwar in folgender Weise: Ein Kind nennt eine Koordinate (z.B. 8 E) und der Gegner muss diese Koordinate auf seinem Feld markieren. Fällt dieses Quadrat auf eines der eingezeichneten Schiffe, so darf das Kind noch einmal raten. Trifft es aber kein Schiff, so kommt der Spielpartner an die Reihe. Wer als erster alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist der Gewinner.



Schere, Stein, Papier

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: keine



Stein, Schere und Papier sind drei Symbole für verschiedene Handstellungen. Eine flach ausgestreckte Hand bedeutet Papier, eine geballte Faust bedeutet Stein und ein ausgestreckter Zeige- und Mittelfinger symbolisiert die Schere. Zwei Kinder stehen sich gegenüber und rufen gemeinsam „Schere, Stein, Papier“ oder „1,2,3“ und bewegen dabei die Faust auf und ab. Beim dritten Mal zeigen sie eines der drei Symbole: Schere, Stein oder Papier.

Eines der beiden unterliegt immer nach folgendem Grundsatz:

Das Papier wickelt den Stein ein.

Die Schere schneidet das Papier.

Der Stein schleift die Schere.

Wenn beide das gleiche Symbol haben, ist es unentschieden. Sieger ist immer der, der das überlegene Symbol zeigt. Das Spiel kann auch in einer größeren Runde gespielt werden. So kann zum Beispiel der Gewinner der ersten Runde wieder gegen jemanden antreten usw. Es kann so lange gespielt werden, bis ein Gewinner übrig bleibt.



Stille Post

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: keine

Die Kinder stellen oder setzen sich im Kreis auf. Ein Spieler wird bestimmt und darf sich einen Begriff (oder einen einfachen Satz) überlegen. Diesen flüstert er seinem Nachbarn ganz leise ins Ohr. Dieses Kind gibt den Begriff auf die gleiche Weise an seinen Nachbarn weiter usw. Im Normalfall darf nicht nachgefragt werden, wenn man einen Begriff nicht beim ersten Versuch versteht. Man muss dann einfach etwas weitersagen, was halbwegs so ähnlich klingt wie das gehörte. Das letzte Kind in der Runde sagt den Satz laut. Dann wird der Anfangssatz mit dem Endsatz verglichen. Meist hat sich der Satz im Umlauf mehrfach verändert, und dies führt oft zu heiterem Gelächter, da die Sätze sich manchmal grundlegend verändert haben.

Die Spielregel kann aber auf zwei oder noch mehr Versuche geändert werden, vor allem bei komplizierteren Begriffen.



TIPP:

Das Spiel kann auch etwas erleichtert werden, indem der Satz durch ein Wort ersetzt wird.

Ich packe meinen Koffer

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: keine

Das erste Kind beginnt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: (z.B.) einen Apfel“. Nächster Spieler: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: einen Apfel und eine Badehose“. Nächster Spieler: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: einen Apfel, eine Badehose und einen Computer“. Ziel ist es, das ganze Alphabet zu schaffen. Wer sich verspricht, muss die ganze Zeile wiederholen oder scheidet aus (je nach Spielvariante).

TIPP:

Dieses Spiel eignet sich für weite Auto- und Zugreisen, lange Wartezeiten und beliebig viele Mitspieler. Es ist ein gutes Gedächtnistraining für Jung und Alt.



Es fliegt, es fliegt, ...

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: keine

Dieses Spiel braucht einen Spielleiter. Die Kinder sitzen um einen Tisch herum und klopfen mit dem Zeigefinger auf die Tischkante. Der Spielleiter ruft: „Es fliegt, es fliegt ...“ und nennt dabei ein fliegendes Tier z.B. „eine Amsel, Fledermaus, Biene, ...!“ Dabei hebt er die Hände über den Kopf, die Mitspieler machen es ihm nach. Die Hände gehen auf und nieder. Zwischendurch darf er auch ein Tier nennen, das nicht fliegen kann. Zum Beispiel: „Es fliegt, es fliegt, eine Schildkröte!“ Hier müssen die Hände unten bleiben. Der Spielleiter selbst darf die Hände heben, um die anderen zu täuschen. Wer trotzdem die Arme hoch hält, scheidet aus oder muss ein Pfand hergeben.



Mein rechter / linker Platz ist leer

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 6

Materialien: keine



Alle Kinder stehen oder sitzen eng im Kreis. Nur zwischen zweien ist noch ein Platz frei. Jenes Kind, welches die Lücke rechts von sich hat, spricht nun: „Mein rechter Platz ist leer, darum wünsch ich mir die z.B. Luisa her.“ Das angesprochene Kind wechselt seinen Platz auf den leeren Platz. Bei der entstandenen Lücke kommt das Kind an die Reihe, welches die Hand als erstes auf den leeren Platz gelegt hat, und wünscht sich wieder jemanden herbei.



Armer schwarzer Kater

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 4

Materialien: keine

Mehrere Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind spielt den „Kater“ und geht oder kriecht zu einem der anderen Kinder. Dieses Kind muss den „Kater“ streicheln, ganz ernst bleiben und dabei dreimal sagen: „Armer schwarzer Kater“. Dabei miaut der „Kater“ und schneidet komische Gesichter, um das Kind zum Lachen zu bringen. Wer lacht, muss die Rolle des Katers übernehmen. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.



Ich sehe was, was du nicht siehst

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler:

mind. 2

Materialien:

keine

Ein simples Spiel für zwei oder mehrere Spieler. Ein Kind ruft „Ich seh´, ich seh´, was du nicht siehst, und das ist (z.B.) grün“ Dabei hat sich das rufende Kind im Geheimen einen bestimmten Gegenstand aus der Umgebung ausgesucht. Die anderen Kinder müssen nun so lange raten, bis sie den richtigen Gegenstand gefunden haben. Das Kind, welches den Gegenstand als erstes nennt, darf sich als nächstes einen geheimen Gegenstand aussuchen.

Wortketten bilden

Spielinfos

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler:

mind. 2

Materialien:

keine

Dieses Spiel kann mit beliebig vielen Kindern gespielt werden. Zudem gibt es auch verschiedenste Varianten:

Variante 1: Von einem zusammengesetzten Wort wird aus der zweiten Worthälfte ein neuer Begriff gebildet: Blaulicht - Lichtspiel - Spielkasten - ...

Variante 2: Die Wortkette muss zu einem bestimmten Thema passen: z.B. „Essen“: Wurstsemmel - Semmelbrösel - Bröseltopfen - ...

Variante 3: Das nächste Wort ergibt sich aus dem letzten Buchstaben des genannten Wortes. Auch hier kann man sich auf ein Thema z.B. Namen beschränken: z.B. Anna - Albert - Thomas - Susi - Ida - ...

Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis einem Kind kein Folgewort mehr einfällt.



Topf schlagen

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Kochtopf, Kochlöffel, Tuch

Die Kinder bilden einen großen Kreis. Ein Topf wird, mit dem Boden nach oben, an eine beliebige Stelle im Kreis platziert. Ein ausgewähltes Kind bekommt die Augen verbunden und einen Kochlöffel in die Hand. Bevor es losgeht, wird das Kind noch dreimal um sich selbst gedreht. Das Kind mit den verbundenen Augen muss nun im Krabbelgang den Topf finden, indem es mit dem Kochlöffel wiederholt vor sich auf den Boden schlägt. Dabei geben die anderen Kinder durch Rufen von „warm“ und „kalt“ Hinweise, ob sich das suchende Kind dem Topf nähert (warm) oder sich von ihm entfernt (kalt). Sobald das Kind den Topf gefunden hat und darauf klopft, darf es das Tuch abnehmen und ein anderes Kind darf suchen. Als Belohnung können kleine Süßigkeiten unter dem Topf versteckt werden.



TIPP:

Statt Süßigkeiten kann auch Obst unter dem Topf versteckt werden (z.B. Erdbeeren).

Reise nach Jerusalem

Spielinfos

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler:
mind. 6
Materialien:
Stühle, Besen-
stiel/Stock



Im Zimmer wird eine lange Reihe von Stühlen so aufgestellt, dass immer abwechselnd ein Stuhl mit dem Sitz nach vorne und einer mit dem Sitz nach hinten zeigt (Stuhlanzahl richtet sich nach Kinderanzahl, Startposition ein Stuhl weniger als mitspielende Kinder). Alle Kinder marschieren um die Stühle herum. Zur Auflockerung kann auch gemeinsam ein Lied gesungen werden. Ganz vorne geht ein Kind mit einem Besenstiel. Sobald dieses Kind mit dem Besenstiel auf den Boden klopft, müssen sich alle Kinder so schnell wie möglich einen Platz suchen. Ein Kind bleibt übrig, nimmt sich einen Stuhl und darf als Zuschauer abseits Platz nehmen. So werden die Stuhlreihe und die Spieleranzahl immer geringer, bis es einen Gewinner gibt.

Blinzeln

Spielinfos

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler:
6 Kinder
Materialien:
Stühle

Die Kinder sitzen im Sesselkreis, ein Stuhl bleibt unbesetzt. Hinter jedem sitzenden Kind steht ein Wächter und hat die Hände am Rücken verschränkt. Das Kind hinter dem leeren Stuhl blinzelt einem der sitzenden Kinder zu und dieses versucht, den leeren Stuhl zu erreichen. Der Wächter hinter dem Stuhl versucht, das fliehende Kind zurück zu halten. Gelingt dies nicht, ist nun der Wächter mit dem leeren Sessel an der Reihe und versucht, jemanden herbeizublinzeln.

Mein Hut, der hat drei Ecken

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 3

Materialien: keine

Das Lied „Mein Hut, der hat drei Ecken“ kann als bewegtes Singspiel ausgeführt werden, bei dem wie bei einem Lückentextlied mit jeder Strophe ein weiteres Schlüsselwort ausgelassen und nur noch gestisch dargestellt wird. Dazu sitzen alle Kinder im Kreis. Wer versehentlich in eine Lücke hinein singt, muss in der Regel ausscheiden oder ein Pfand abgeben. Idealerweise wird das Lied von einem Spielleiter musikalisch begleitet (z.B. Gitarre).

Das Lied wird bei dieser Ausführung durch folgende Gesten untermalt:

mein mit dem Zeigefinger auf sich selbst zeigen

Hut sich an den Kopf oder die imaginäre Hutkrempe fassen

drei drei Finger ausstrecken

Ecken den Ellenbogen mit der Hand berühren

nicht Kopfschütteln

1. Mein Hut, der hat drei E-cken, drei
E - ecken hat mein Hut, und
hätt' er nicht drei E - ecken, so
wär' es nicht mein Hut.

Pfitschi GoggerIn

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Münzen (2x 1 Euro, 1x 10 Cent), Kreiden

Auf einem Tisch oder einer flachen Oberfläche werden zwei Tore und das Spielfeld gekennzeichnet (z.B. mit Fäden oder Kreide). Jedes Kind nimmt sich ein 1-Euro-Geldstück und als Ball wird eine 10-Cent-Münze genommen. Nun versucht jedes Kind, mit dem 1-Euro-Geldstück die Cent-Münze in das gegnerische Tor zu schnippen. Gewinner ist das Kind mit den meisten Toren.



Der wandernde Taler

Spielinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 5

Materialien: Münze



Die Kinder stehen eng aneinander im Kreis und geben verdeckt entweder vorne oder hinter dem Rücken (je nach Alter der Kinder) eine Münze weiter. Ein Kind steht in der Kreismitte und versucht zu erkunden, wo die Münze weitergegeben wird. Um das Kind zu täuschen, tun alle so, als ob sie die Münze hätten. Dabei singen sie das Lied vom wandernden Taler. Ist es zu Ende, darf das Kind, das in der Mitte steht, raten, wo sich der Taler befindet. Wurde der Taler gefunden bzw. richtig erraten, muss das Kind in die Mitte, das den Taler in der Hand hatte. Wurde der Taler aber nicht gefunden, muss das gleiche Kind noch einmal in die Mitte, und das Lied beginnt neu.

1. Ta - ler, Ta - ler, du mußt wan - dern
von der ei - nen Hand zur an - dern.
Das ist schön, das ist schön,
Ta - ler, laß dich nur nicht seh'n!

Fadenspiele

Spielinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: verschiedenste Fäden

Fadenspiele sind Fingerspiele, mit denen sich vor allem größere Kinder gerne unterhalten. Ausgeführt wird dieses Spiel mit einem dicken Wollfaden oder einer dünneren Schnur von ca. 1,50 Meter. Die beiden Enden werden miteinander verknötet.

Der Ausgangspunkt für zwei Spieler ist wie folgt: Der Faden wird über beide Handrücken gelegt. Die Finger (ohne Daumen) beider Hände umschlingen einmal den vorderen Faden. Der Mittelfinger der rechten Hand nimmt den Faden, der über die linke Hand verläuft, von unten auf und führt ihn mit dem Finger wieder nach rechts. Dasselbe passiert mit dem linken Mittelfinger. Die Fäden dazwischen immer wieder straffen. Der Mitspieler fasst nun die Fäden von oben mit Daumen und Zeigefinger und dreht diese über die Außenfäden nach oben. So gelingt es ihm, den Faden von der Hand seines Mitspielers abzuheben. Es ist eine neue Form entstanden. Umfasst der Mitspieler die Fäden allerdings wieder an den Kreuzpunkten und verfährt auf umgekehrter Art und Weise, hebt er wieder das gesamte Fadenspiel ab und erhält eine andere Form. Es können beliebig viele neue Formen entdeckt werden.



Auszählreime

Ich und du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel,
draus bist du!



Eichen, Buchen, Tannen,
und du musst fangen.
Eichen, Tannen, Buchen,
und du musst suchen.

Eins, zwei, drei,
Butter ist im Brei,
Salz ist im Speck,
und du musst weg!

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,
eine alte Frau kocht Rüben,
eine alte Frau kocht Speck,
und du bist weg!

Ene, mene, Rätsel,
wer bäckt die Brezel,
wer bäckt den Kuchen,
der muss suchen.

Ene mene muh, und draus bist du.
Draus bist du noch lange nicht,
musst erst sagen wie alt du bist (z.B. 7).
1,2,3,4,5,6,7 - sieben ist kein Wort und du bist fort.

Auf einem Gummi-Gummi-Berg
da wohnt ein Gummi-Gummi-Zwerg.
Der Gummi-Gummi-Zwerg
hat eine Gummi-Gummi-Frau.
Die Gummi-Gummi-Frau
hat ein Gummi-Gummi-Kind.
Das Gummi-Gummi-Kind
hat ein Gummi-Gummi-Kleid
Das Gummi-Gummi-Kleid
hat ein Gummi-Gummi-Loch.
Und du bist es doch!



Zungenbrecher

In Ulm, um Ulm, um Ulm herum.

Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach.

Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.

Zwischen zwei Zwetschkenbäumen zwitschern zwei Schwalben.

Zehn zahme Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo.
Zehn Zentner Zucker zogen zehn zahme Ziegen zum Zoo.



Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

Chinesisches Schüsselchen, chinesisches Schüsselchen, chinesisches Schüsselchen.

Wer nichts weiß und weiß, dass er nichts weiß, weiß mehr als der, der nichts weiß und nicht weiß, dass er nichts weiß.

Der Zweck hat den Zweck, den Zweck zu bezwecken; wenn der Zweck seinen Zweck nicht bezweckt, hat der Zweck keinen Zweck!

Donaudampfschiffahrtsgesellschaftskapitänstellvertretersgattin



Fingerspiele

Zehn kleine Zappelmänner
zappeln hin und her,
zehn kleine Zappelmänner
finden's gar nicht schwer.
Zehn kleine Zappelmänner
zappeln auf und nieder,
zehn kleine Zappelmänner
tun das immer wieder.
Zehn kleine Zappelmänner
zappeln ringsherum,
zehn kleinen Zappelmännern
scheint das gar nicht dumm.
Zehn kleine Zappelmänner
spielen gern Versteck,
zehn kleine Zappelmänner
sind auf einmal weg.



Das ist der Daumen, (*Daumen wackelt*)
der schüttelt die Pflaumen, (*Zeigefinger wackelt*)
der hebt sie auf, (*Mittelfinger wackelt*)
der trägt sie nach Haus (*Ringfinger wackelt*)
und der kleine isst sie alle, alle auf. (*kleiner Finger wackelt*)



Der ist ins Wasser gefallen, (*Daumen wackelt*)
der hat ihn rausgezogen, (*Zeigefinger wackelt*)
der hat ihn ins Bett gelegt, (*Mittelfinger wackelt*)
der hat ihn zugedeckt, (*Ringfinger wackelt*)
und der Kleine hat ihn wieder aufgeweckt!
(*kleiner Finger wackelt*)

Dies ist der Daumen Knuddeldick,
das sieht man auf den ersten Blick.
Und macht das Kind ein Fäustchen,
kriecht Knuddeldick ins Häuschen.
(*Mit dem Daumen wackeln, dann eine Faust
machen und den Daumen hineinstecken*)

Fünf Finger sitzen dicht an dicht.
Sie wärmen sich und frieren nicht.
Der Erste sagt: „Auf Wiederseh'n!“
Der Zweite sagt: „Ich will jetzt geh'n!“
Der Dritte sagt: „Ich halt's nicht aus.“
Der Vierte geht zur Tür hinaus.
Der Fünfte ruft: „Hey, ihr vier, ich frier'!“
Da wärmen ihn die andern vier!
(*Finger schließen sich zur Faust -
beginnend beim kleinen Finger*)



Himmel und Hölle

Bastelinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 2

Materialien: Papier (20 x 20 cm), Stifte



Für diese Faltfigur wird ein quadratisches weißes oder farbiges Stück Papier (ca. 20 x 20 cm) benötigt. Zuerst wird die senkrechte und die waagerechte Mittellinie gefaltet und schön glatt gestrichen. Danach werden auch die beiden Diagonalen gefaltet. Das Blatt wird wieder geöffnet und alle Ecken zum Mittelpunkt gefaltet. Nun wird es umgedreht und alle Ecken noch einmal zur Mitte gefaltet. Jetzt kann man mit der Hand unter das abstehende Papier greifen und die Form bewegen. Die inneren Flächen können auch unterschiedlich bemalt werden, damit man Himmel und Hölle unterscheiden kann. Die Kinder fragen sich abwechselnd: „Himmel oder Hölle?“ Worauf der Befragte z.B. „Himmel“ auswählt und mit dem Finger über die Spalte fährt, wo der „Himmel“ vermutet wird. Die Spalte wird geöffnet. Wenn richtig geraten wird, ist der andere Spieler an der Reihe.



Blumentattoos

Bastelinfos

ab 3 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: Vaseline (Creme), Blumen, Blätter

Es ist ganz simpel und doch eine wunderschöne Idee. Zuerst können auf der Blumenwiese die unterschiedlichsten Blumen und Blätter gesammelt werden. Nun suchen sich die Kinder eine Körperstelle aus, wo das Blumentattoo geklebt werden soll (z.B. Oberarm, Unterarm, ...). Auf die ausgewählte Körperstelle wird nun etwas Vaseline oder Fettcreme aufgetragen und die gesammelten Blumen und Blätter darauf gedrückt. Der bunte Blumenschmuck hält ein paar Stunden, bevor er wieder abfällt. Die Tattoos sehen super aus und die Freude ist groß!

Bitte beachtet:
Keine Blumen pflücken, die geschützt sind.



Blumenketten

Bastelinfos

ab 3 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: verschiedenste Blumen

Wiesenschaumkraut, Gänseblümchen, Löwenzahn, Margeriten, aber auch viele andere Blumen lassen sich gut zu Kränzchen oder Ketten verarbeiten. Es gibt viele verschiedene Varianten, zwei davon werden hier vorgestellt:

Variante 1: Kranz flechten aus Löwenzahn oder Margeriten
Zum Flechten eignen sich am besten Margeriten oder Löwenzahn, weil sie große Blütenköpfe und elastische Stängel haben. Die Kränzchen werden wie ein Zopf geflochten. Es ist nur darauf zu achten, dass gleichmäßig verteilt immer wieder neue Blüten hinzugenommen werden. Sobald der Zopf lange genug ist, wird er mit einem Blütenstängel zum Kranz geschlossen.

Variante 2: Ketten aus Gänseblümchen
Für die Ketten eignen sich am besten möglichst langstielige Gänseblümchen. Am Stängel möglichst nahe bei der Blüte wird entweder mit einem dünnen Ästchen oder mit dem Fingernagel ein kleines Loch gestochen und der Stängel durchgeführt. So ergibt sich das erste Kettenglied, in dem die nächste Gänseblume nach demselben Prinzip eingefädelt wird. Die Kette kann beliebig weitergeführt werden.



Kastanienmännchen und -tiere

Bastelinfos

ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: frische Kastanien, Zahnstocher, Handbohrer

Für die Kastanienmännchen benötigt man frische Kastanien in verschiedenen Größen. In eine große Kastanie werden für Arme, Beine und Hals Löcher gebohrt. Für den Kopf verwendet man eine eher kleine Kastanie, die Füße bestehen aus halbierten Kastanien. Die Teile werden mit Zahnstochern zusammengehalten. Mit einem aufgemalten Gesicht sieht das Männchen dann besonders lebendig aus. Auf diese Art und Weise lassen sich auch verschiedenste Kastanientiere herstellen.



Kartoffelstempel

Bastelinfos

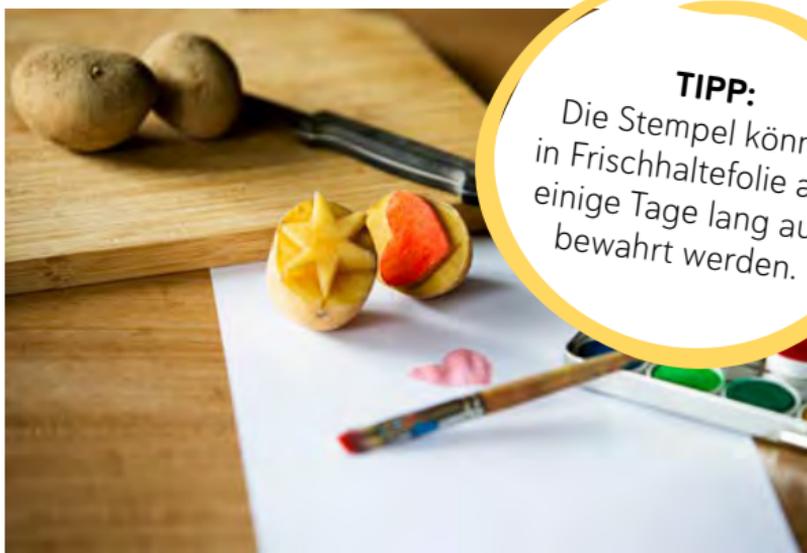
ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: Messer, Pinsel, Wasserfarben, Papier, Kartoffeln, Schneidebrett

Die Kartoffeln werden der Länge nach in der Mitte durchgeschnitten. In die Fläche der Kartoffel können nun unterschiedliche Motive (Tiere, Muster, Formen, Buchstaben,...) eingestochen werden. Für die Form sollte mindestens zu drei Viertel in die Kartoffelfläche eingestochen werden. Nun kann die Kartoffel rund um die Form vorsichtig weggeschnitten werden. Die Kinder hantieren dabei mit einem Messer - eine erwachsene Person sollte ein Auge darauf haben! Für einfache Formen eignen sich Ausstechförmchen vom Keksebacken sehr gut.

Nun kann das Stempeln schon losgehen. Mit Wasserfarben und Pinsel kann die Form bemalt und direkt auf ein Blatt Papier gestempelt werden. Möchte man eine andere Farbe, so kann man die Kartoffel ganz einfach mit Wasser abspülen.



TIPP:

Die Stempel können in Frischhaltefolie auch einige Tage lang aufbewahrt werden.

Schifferl falten

Bastelinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: Papier (rechteckig)

Ein rechteckiges Stück Papier wird in der Mitte zusammengefasst (auf der schmalen Seite). Die Öffnung liegt nach unten und das Papier wird nochmal zur Hälfte von links nach rechts gefaltet, aber wieder geöffnet. So erhält ihr die Mittellinie, an der nun die rechte und linke Ecke hinuntergefasst werden. Die überstehende untere Seite gehört nun nach oben auf die gefalteten Dreiecke. Dasselbe auf der Rückseite. Das entstandene Dreieck wird nun von unten her geöffnet und gedreht, so dass ein Quadrat entsteht. Nun wird die untere Spitze nach oben gefaltet und der Schritt auf der Rückseite wiederholt. Das Dreieck wird erneut von unten geöffnet und gedreht, so dass es wieder ein Quadrat ergibt. Danach werden die oberen Spitzen auseinandergezogen und es entsteht das Papierschiff.

TIPP:

Sollten die Kinder still am Tisch sitzen, weil sie z.B. auf das Essen warten, ist Schiffchen falten mit Serviette eine gute Überbrückung der Zeit.



Fang den Hut

Bastelinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: Papier (rechteckig), Faden, Knopf, Schere

Bevor das Spiel beginnen kann, muss ein Hut aus Papier gebastelt werden.

Ein rechteckiges Stück Papier wird in der Mitte zusammengefaltet (auf der schmalen Seite). Die Öffnung liegt nach unten und das Papier wird nochmal zur Hälfte von links nach rechts gefaltet, aber wieder geöffnet. So erhält ihr die Mittellinie, an der nun die rechte und linke Ecke hinuntergefaltet werden. Die überstehende untere Seite gehört nun nach oben auf die gefalteten Dreiecke. Dasselbe auf der Rückseite. Nun erhaltet ihr einen Hut. Durch die Hutspitze wird ein längerer Faden gezogen und gut verknotet. Am anderen Fadenende wird ein großer Knopf befestigt. Nun ist es die Aufgabe der Kinder, den Knopf an der Schnur in den Hut zu schwingen. Das ist gar nicht so einfach.



Nussschalentiere

Bastelinfos

ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: mind. 1

Materialien: Nussschalen, Papier, Schere, Wolle, Stift

Mit Nussschalen kann man unterschiedliche Tiere basteln. Zwei Varianten werden hier vorgestellt.

Variante 1 - Maus: Für die Maus wird eine halbe Nussschale benötigt. Am Ende der Schale wird ein dicker Wollfaden als Mäuseschwänzchen angebracht. An der Spitze der Schale können kurze Wollfäden als Schnauzhaare angebracht werden. Jetzt fehlen nur noch die Augen und Ohren. Die Augen können ganz einfach mit einem Stift aufgemalt werden. Die Ohren werden aus Papierresten ausgeschnitten und aufgeklebt. Fertig ist das Nussschalenmäuschen.

Variante 2 - Käfer: Auf einem Stück Karton (färbig) werden Beine, Fühler und Kopf vorgezeichnet und ausgeschnitten. Der Karton wird dann auf die Unterseite der Nussschale geklebt. Je nach Käferart, ob Maikäfer, Marienkäfer oder Kartoffelkäfer, kann die Schale noch bemalt oder bepunktet werden.

Wir danken allen Kindern, die unermüdlich und mit großer Begeisterung die Spiele aus diesem Buch gespielt haben und sich dabei fotografieren lassen haben.



**Weitere Spielideen sind auf
www.familienkarte.at zu finden.**