



Spielideen



1. Topf schlagen

Material:

ein Kochtopf ein Kochlöffel
eine Augenbinde oder ein Tuch/ Schal
ein Preis (Süßes oder kleine Geschenke)

Spielanleitung:

Dem ersten Spieler werden die Augen verbunden und er erhält einen Kochlöffel in die Hand. Er wird um die eigene Achse gedreht, damit er etwas die Orientierung im Raum verliert. In der Zwischenzeit stellen die anderen Mitspieler mit Abstand einen umgedrehten Kochtopf, unter dem sich ein Preis befindet, auf.

Nun geht der Spieler mit den verbundenen Augen auf alle Viere runter auf den Boden.

Er beginnt sich mit dem Kochlöffel klopfend im Raum umherzutasten.

Die anderen Mitspieler helfen ihm durch Hinweise wie

„kalt“ = weit weg

„noch kälter“ = noch weiter weg

„ganz kalt“ = sehr weit weg

„wärmer“ = näher dran

„noch wärmer“ = noch näher dran

„heiß“ = ganz nah dran oder du hast es fast gefunden.

Das Kind muss also nur den Anweisungen der anderen Kinder folgen.

Hat es den Topf gefunden und mit dem Kochlöffel daraufgeklopft, darf es die Augenbinde entfernen, den Topf umdrehen und den Preis/ das Geschenk an sich nehmen.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe und begibt sich auf die Suche.

2. Ich packe meinen Koffer

Spielanleitung:

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Einer beginnt mit dem Satz: „Ich packe in meinen Koffer... eine Zahnbürste“. (Seinen Gegenstand sucht jeder Spieler selbst aus).

Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt etwas hinzu: „Ich packe in meinen Koffer... eine Zahnbürste und einen Badeanzug“.

Der darauffolgende Mitspieler wiederholt erneut den kompletten Satz und ergänzt ihn:

„Ich packe in meinen Koffer... eine Zahnbürste, einen Badeanzug und eine Tüte Gummibärchen“.

So geht das Spiel immer weiter. Jeder Mitspieler wiederholt die Gegenstände aus dem Koffer und die anderen Mitspieler passen auf, ob er alles richtig macht.

Vereinbart vor Beginn des Spiels, ob ihr auch jeweils auf die genaue Reihenfolge der Dinge Wert legt oder ob ihr lediglich auf die Richtigkeit des Inhaltes (richtige Bezeichnungen) achtet.

Sagt ein Spieler etwas Falsches oder kommt nicht weiter, muss er ein Pfand abgeben.

3. Ich sehe was, was du nicht siehst

Spielanleitung:

Alle Mitspieler sitzen zusammen (evtl. in einem Kreis).

Ein Spieler beginnt, sucht einen bestimmten Gegenstand im Raum (nur mit den Augen) unauffällig aus und benennt nur die Farbe dieses Gegenstandes, indem er z.B. sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün.“ Die anderen raten nun, was um sie herum grün ist z.B. der Stift, das Kissen, die Mineralwasserflasche, die Blätter der Pflanze,... . Wer den richtigen Gegenstand erraten hat, ist als nächster an der Reihe.

4. Wörter bilden

Ein Spiel für ältere Kinder. Ab 3 Personen

Material: ein Tuch mit einem Knoten

Spielanleitung: Die Mitspieler sitzen im Kreis.

Ein Mitspieler beginnt und wirft ein geknotetes Tuch einem anderen Mitspieler zu.

Er sagt hierbei ein Wort, welches aus zwei zusammengesetzten Hauptwörtern besteht z.B. Zimmer-Tür.

Der Spieler, dem das Tuch zugeworfen wird, fängt es und muss blitzschnell ein neues Wort nennen, das wiederum mit der Endung des ersten Wortes beginnt z.B. Tür – Schloss. So wird also vom ersten Spieler das Tuch dem zweiten Spieler zugeworfen, vom zweiten Spieler dem dritten... .

Bsp. für eine Wörterkette: Spieler 1: Zimmer – Tür ; Spieler 2: Tür – Schloss;

Spieler 3: Schloss – Turm; Spieler 4: Turm – Uhr usw.

Weiß einer kein passendes Wort muss er ein Pfand abgeben.

5. Schere, Stein, Papier

Spielanleitung:

Es gibt drei Symbole in diesem Spiel:

die SCHERE (sie wird durch zwei ausgestreckte Finger dargestellt)

den STEIN (er wird durch eine geballte Faust dargestellt) und

das PAPIER (es wird durch eine flache Hand dargestellt).

Nun beginnt das Spiel. Es können jeweils zwei Spieler gleichzeitig spielen.

Die beiden Mitspieler schließen ihre Hand und schlenkern mit ihr etwas vor ihrem Körper hin und her bzw. machen eine liegende Acht. Dies stellt eine Art Mischeln dar.

Dabei sagen sie „Schere, Stein, Papier“ oder „Schnick, Schnack, Schnuck“.

Ist der Vers gesagt, zeigt jeder sofort ein Symbol mit seiner Hand.

Folgende Varianten können sich ergeben und bestimmen somit den Sieger der Runde: SCHERE und STEIN = der Stein zerstört die Schere. Der Stein siegt.

STEIN und PAPIER = das Papier umhüllt den Stein. Das Papier gewinnt.

SCHERE und PAPIER = die Schere zerschneidet das Papier. Die Schere hat also gewonnen. Ergeben sich zwei gleiche Symbole, wird nochmals gemischt bzw. der Vers erneut gesagt und neue Symbole gezeigt.

6. Im Restaurant ist heute viel los

Spielanleitung:

Alle Spieler sitzen am Boden oder auf Stühlen.

Der Spielleiter liest langsam die folgende Geschichte vor.

Immer wenn er etwas Essbares (z.B. Schnitzel, Spaghetti) vorliest, müssen die Spieler blitzschnell reagieren. Sie müssen aufstehen, „Guten Appetit“ rufen, sich einmal um die eigene Achse drehen und sich danach wieder hinsetzen.

So läuft es die gesamte Geschichte hindurch.

Ein Tipp: Ihr könnt auch selber Geschichten erfinden in den Essbares vorkommt.

Die Geschichte: Im Restaurant ist heut viel los

Oh, was knurrt mir der Magen! Ich habe fürchterlichen Hunger. Naja, ich geh einfach ins Restaurant gegenüber und esse ein Schnitzel, oder doch vielleicht ein paar Spaghetti?

Dort angekommen setze ich mich an einen Tisch. Neben mir wird gerade jemandem eine dampfende Suppe serviert. Oh, sieht die lecker aus und wie die riecht, nach Erbsen.

Der Mann an dem Tisch in der Ecke verspeist gerade ein großes Schnitzel mit Pommes.

Die Frau an seinem Tisch stochert lustlos in ihrem Salat. Der scheint ihr wohl nicht zu schmecken.

Hoppla, der schönen Dame mit dem Hut sind gerade die Knödel davongerollt. Direkt unter den Tisch.

Mitten auf den Kopf ihres Hundes, der gerade an einem Würstchen nagt.

Doch da höre ich schon wie ein Mann aufgebracht schimpft.

Die Kellnerin ist mit einem Tablett voll Pizza ausgerutscht und jetzt hängen auf der Jacke des Mannes Tomaten und Käse. Schade um die leckere Pizza.

Naja, ich schau wenigstens schon mal in die Speisekarte.

Was lese ich denn da, hier gibt's Sauerkraut mit Würstchen. Mmh.

Und dort steht was von Maultaschensuppe.

Eins steht auf jeden Fall fest: Als Nachtisch möchte ich ein Vanilleeis mit Himbeeren.

Aber ob ich bei dem Trubel heute noch etwas bestellen kann?

7. Alle Vögel fliegen hoch

Spielanleitung:

Alle Mitspieler sitzen an einem Tisch. Der Spielleiter beginnt indem er ruft. „Alle Vögel fliegen hoch!“

Die Kinder trommeln während er dies sagt leicht mit beiden Handflächen oder den Fingerspitzen auf die Tischplatte bzw. Tischkante.

Bei „...fliegen hoch!“ heben alle Mitspieler die Hände mit aus gestreckten Armen in die Luft.

Danach ruft der Spielleiter ein weiteres Tier z.B. „Alle Pferde fliegen hoch!“

Die Mitspieler müssen nun blitzschnell überlegen, ob das Tier fliegen kann. Kann es dies nicht, dürfen sie auch nicht die Hände hochstrecken. Hält jemand fälschlicherweise doch die Hände in die Luft, muss er ein Pfand abgeben.

Nennt der Spielleiter wieder ein Tier, das fliegen kann, schnellen die Hände wieder nach oben. Vergisst dies ein Mitspieler, muss er ebenfalls ein Pfand abgeben.

Ein spaßiges Spiel bei dem man blitzschnell überlegen und reagieren muss.

8. Spiele mit Papier und Stift: Käsekästchen

Altersempfehlung: Ab sechs Jahre

Mitspieler: Zwei

Materialien: Papier und Stifte in 2 Farben

Anleitung:

Als erstes wird das Spielfeld aufgemalt: Für den Anfang genügen fünf auf fünf Kästchen, die Größe und Form kann dann nach Lust und Laune variiert werden. Kind 1 beginnt mit einer Linie auf der Kante eines Karos. Jetzt ist Kind 2 dran und malt ebenfalls eine Linie. Wenn ein Kind ein Karo einschließt, gehört ihm dieses, es darf es mit einem Zeichen (X, bzw. O) markieren. In diesem Fall ist der Spieler nochmals dran. Der Spieler mit den meisten eroberten Feldern gewinnt.

Gefunden auf: <https://www.familie.de/kleinkind/spiele-mit-papier-und-stift/>

9. Himmel und Hölle falten

<https://www.kinderspiele-welt.de/basteln-und-werkeln/himmel-und-hoelle-falten.html>

10. Stadt – Land - Fluss

Die Spielregeln

Jeder Mitspieler erhält so eine Vorlage (siehe unten) und einen Stift. Zu Beginn sagt ein Spieler laut A und spricht in Gedanken das Alphabet weiter. Kommt er bis zum Buchstaben Z, beginnt er wieder von vorne. Ruft der rechte Mitspieler STOPP, sagt er den Buchstaben, bei dem er gerade gedanklich angekommen ist. Dies ist nun der Buchstabe für diese Spielrunde. Mit dem ausgesprochenen Buchstaben müssen nun, so schnell wie möglich, alle Felder ausgefüllt werden. Jedes eingetragene Wort muss mit dem ausgesprochenen Buchstaben beginnen. Wenn einer der Mitspieler alle Kategorien ausgefüllt hat, sagt er laut STOPP und die Runde ist beendet. Kommt es nicht dazu, sollte eine maximale Zeit von zum Beispiel 5 Minuten, die Runde beenden.

Einfache Punktevergabe je Spielrunde

20 Punkte gibt es für eine Lösung, die kein anderer Spieler in einer Runde hingeschrieben hat. Für Antworten, die mehrere Spiel hingeschrieben haben, erhält jeder Spieler 10 Punkte. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte erkämpft hat.

