



Familienland  
Burgenland

# ALTE SPIELE NEU ENTDECKT

## BURGENLÄNDISCHES SPIELEBUCH







Alte Spiele neu entdeckt

# BURGENLÄNDISCHES SPIELEBUCH





### **Impressum:**

Herausgeber: Amt der Burgenländischen Landesregierung,

Abt. 9 - Familienreferat, Europaplatz 1, 7000 Eisenstadt

Redaktion: Johanna Schremser

Fotos: zur Verfügung gestellt

Zeichnungen: Janine Mühler

Lektorat: Wolfgang Millendorfer

Umschlaggestaltung: Kommunikation Burgenland GmbH

Layout und Gestaltung: Carina Stritzl | GröbnerDruck,

Oberwart Druck: Erstes Burgenländisches Rechenzentrum

Ges. m. b. H.

Vierte Auflage 2023

Eigenverlag

**Eine Initiative vom  
Familienreferat beim  
Amt der Burgenländischen Landesregierung.**



# DANK

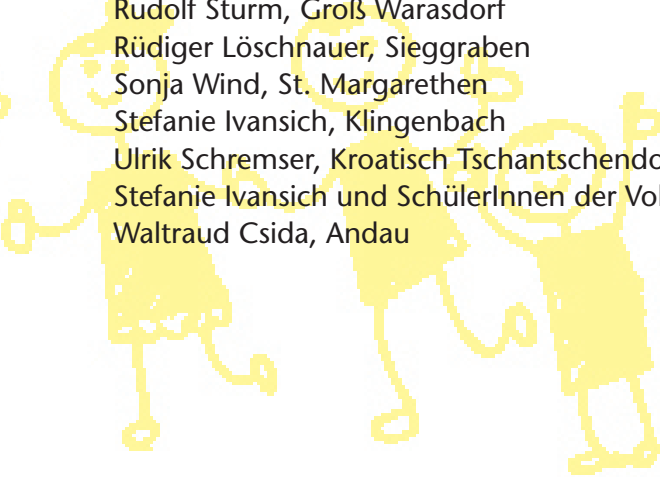
MIT HERZLICHEM DANK AN ALLE, DIE DURCH IHRE BEITRÄGE  
DIE ENTSTEHUNG DIESES BUCHES ERMÖGLICHT HABEN:

Adolf Horvath, Stegersbach  
Agnes Trimmel, Schattendorf  
Altenclub St. Margarethen  
Anastasia Schöckler, Kemetzen  
Andrea Rusza, Rotenturm, Kindergarten  
Anna Maria Hagemann, Mattersburg  
Anna Unger, St. Margarethen  
Barbara Bruckschwaiger, Sigleß  
Brigitta Horvath, Pensionistenverband Burgenland  
Brigitta Nyul, Eisenstadt  
Corinna Tanzer, Breitenbrunn  
Doris Huszar, Gols  
Dorothea Marth, Gamischdorf  
Franziska Kugler, St. Margarethen  
Friederike Keindl, Mönchmeierhof  
Gabriele Payer, Strebersdorf  
Gabriela Unger und Kinder der Volksschule Wallern  
Gabriele Szabo, Unterwart  
Gabriele Unger, Wallern  
Gerlinde Granitz, Mogersdorf  
Gertrude Berger, Oberwart  
Gertrude Horvath, Unterwart  
Grete Artner, St. Margarethen  
Grete Stadelmann, St. Margarethen  
Heidrun Holzkorn, Loipersbach  
Helene Unger, St. Margarethen  
Herbert Thiesz, Markt St. Martin  
Herbert Tschürtz, Loipersbach  
Hilda Klein, Illmitz





Hilde Spaltl, St. Margarethen  
Iris Faulhammer, Rotenturm  
Irmgard Berger  
Johann Grillenberger, Pensionistenverband Burgenland, Eisenstadt  
Johanna Delacher, Unterwart  
Karin Ritter, Burgenländisches Volksliedwerk  
Leonie Schenker, Kemeten  
Lisa Schindler-Wellanschitz & Elisabeth Wellanschitz, Neckenmarkt  
Ludwig Horvath, Oberwart  
Margarethe Horvath, Oberwart  
Margarethe Kugler, St. Margarethen  
Maria Katter, St. Margarethen,  
Maria Kummer, St. Margarethen  
Martin Halwax  
Melanie Kroboth und die „Rasselbande“, Neustift bei Güssing  
Monika Trötzlmüller, Neudörfel  
Niklas Jambrits, Kroatisch Minihof  
Otilie Szabo, Oberwart  
Rosa Kremsner, St. Margarethen  
Rudolf Krauscher, Stotzing  
Rudolf Sturm, Groß Warasdorf  
Rüdiger Löschnauer, Siegraben  
Sonja Wind, St. Margarethen  
Stefanie Ivansch, Klingenbach  
Ulrik Schremser, Kroatisch Tschantschendorf  
Stefanie Ivansch und SchülerInnen der Volksschule Klingenbach  
Waltraud Csida, Andau





# INHALTSVERZEICHNIS

VORWORTE .....	13
----------------	----

## SPIELE IM FREIEN .....21

Abpassen .....	22
Affenroaz'n .....	23
Alle meine Entlein .....	23
Anmäuerln .....	24
Aufgabenrallye .....	25
Ausrufen.....	26
Awerl-Spiel .....	26
Blinde Kuh .....	27
Boxg'schachtel-Rennen .....	28
Der Kaiser schickt Soldaten aus .....	28
Donner, Wetter, Blitz .....	29
Dreibeinlauf .....	30
Drittabschlagen.....	30
Einlochen .....	31
Eisbär und Pinguin .....	32
Figurenaufladern .....	32
Flohhupe .....	33
Fritz, steh auf! .....	33
Fünfterstein oder Stollenspiel .....	34
Gummitwist .....	35
Hol talált el a vadász? .....	36
Holzflöte hüpfen .....	37

Hullahopp .....	38
Im Eimer nach Jerusalem .....	38
In den Kreis ziehen .....	39
Jonglieren .....	40
Katze und Maus .....	40
Kehinat / Schnurspringen .....	41
Kettenfangen .....	42
Kieselstein-Rennen .....	42
Klatschball .....	43
Komm mit, lauf weg .....	43
Kroutenstehlen .....	44
Kugelgitschen .....	44
Luftballonhandball .....	45
Mausball .....	46
Mutter, wie weit darf ich reisen?.....	46
Nodl fadln .....	47
Pärchenfangen .....	48
Paradieshüpfen .....	48
Räuber und Gendarm .....	49
Reifentreiben .....	51
Rufball .....	51
Sackhüpfen .....	52
Schattenfangen .....	53
Schlangenschwanzfangen .....	53
Schneckenhüpfen .....	54
Schneida, Schneida, leich ma'd Scha! .....	54
Schnitzeljagd .....	55
Schnurdrehen .....	56
Steine werfen .....	56
Stiefelwerfen .....	57
Tempelhüpfen .....	58
U jamku / Ins Grübchen .....	59
Versteinere dich .....	60



Wassermann .....	60
Zehnerl und Neunerl .....	61
Zwirnspulenlauf .....	64

## SPIELE IM HAUS / BELIEBTE PARTYSPIELE ... 67

Alles, was Flügel hat, fliegt .....	68
Armer schwarzer Kater .....	69
Becherstaffel .....	69
Bist du Goofy? .....	70
Eierlauf / Erdäpfellauf .....	70
Flamingokampf .....	71
Jakob, wo bist du? .....	72
Karottenziehen .....	73
Kleider-Balance .....	74
Kleiderrennen .....	74
Kokettieren .....	75
Luftballonjagd .....	75
Luftballontanz .....	76
Meine Tante ist krank .....	77
Mein rechter Platz ist leer .....	77
Obstsalat .....	78
Obstsalat Variante 2 .....	78
Pfänder auslösen .....	79
Plumpsack .....	81
Reise nach Jerusalem / Sesselkönig .....	82
Rippel-Dippel .....	82
Sachen verstecken .....	83
Schokoladenessen .....	84

Schuhmemory .....	84
Teekesselchen .....	85
Topfschlagen .....	85
Vöglein, wie piepst du? .....	86
Wie viele sind es? .....	86
Wir fahren nach Amerika .....	87
Zahlenreihe .....	88
Zeitungstango .....	88

## SPIELE FÜR UNTERWEGS ..... 91

Alles oder nichts .....	92
Autojagd .....	92
Autokennzeichen raten .....	93
Dreieckbauen .....	93
Entenbaden .....	94
Fadenabnehmen .....	94
In meinen Koffer packe ich .....	96
I siach, i siach, wos du ned siachst .....	97
I woaß Leit' .....	98
Käsekästchen .....	98
Knopfdrehen .....	99
Mühle .....	99
Na straf / Zur Linie .....	100
Pfitschigogaln .....	101
Punkte abschießen .....	101
Radlmocha .....	102
Reimen .....	103
Sachen suchen .....	103
Schere-Stein-Papier / Schnick-Schnack-Schnuck .....	104
Schifferl versenken .....	105

Stadt-Land .....	106
Stille Post .....	108
Wer tat was wann .....	108
Wörterschlangen .....	109
Zahlen verbinden .....	110
Zuckerwürfeln .....	111
Zündholztürme .....	112
Zwirnspulendrehen .....	112

## GEMEINSCHAFTSFÖRDERNDE SPIELE UND VERTRAUENSSPIELE ..... 115

Alarmanlage .....	116
Aufstand .....	116
Aufstellen .....	117
Autofahren .....	117
Besentanz .....	118
Brückenspiel .....	118
Cliquenwirtschaft .....	119
Denkmal bauen .....	119
Drachenfangen .....	120
Fallenlassen .....	120
Feuer, Wasser, Erde .....	121
Geschichte erzählen .....	121
Gordischer Knoten 1 .....	122
Gordischer Knoten 2 .....	122
Gruppensofa .....	123
Leuchtturmspiel .....	123
Luftballonwurschtelei .....	125
Maschine bauen .....	126

Menschenmühle .....	126
Moleküle .....	127
Namensalphabet .....	128
Namensbesenstiel .....	128
Nestflüchter .....	129
Palatschinkenrollen .....	130
Pantomime .....	130
Sesselkönig ohne Sieger .....	131
Silbenchaos .....	133
Sternenkreis .....	133
Stille-Stille Post .....	134
Tatzelwurm .....	135
Vertauschte Rollen .....	135
Vertrauenskreis .....	136
Was ist anders? .....	136
Was ist die Wahrheit? .....	137
Wenn Blicke töten könnten .....	137
Wer bin ich .....	137
Zeitungstango ohne Sieger .....	138

## AUSZÄHLREIME / REIMSPIELE / KLATSCH- UND FINGERSPIELE / ZUNGENBRECHER ..... 139

Reimsprüche für kleinere Kinder .....	140
Reime für kleinere Kinder .....	146
Reim- und Klatschspiele für ältere Kinder .....	150
Auszählreime .....	156
Zungenbrecher .....	161







LIEBE ELTERN!  
LIEBE GROSSELTERN!

Wenn wir uns an unsere Kindheit zurückerinnern, so sehen wir, dass sich seither naturgemäß sehr viel verändert hat. Waren früher die Natur, die Straße oder der Platz vorm Haus begehrte Spielstätten, so hat deren Platz zu einem großen Teil das Internet und der Computer, das Tablet oder das Handy eingenommen. Das bringt in vielen Lebensbereichen viele Vorteile mit sich, hat aber auch Einfluss auf das soziale Gefüge einer Gesellschaft und die soziale Kompetenz. Besonders die persönliche Entwicklung der Kinder läuft Gefahr, davon beeinflusst zu werden. Um diesem Trend entgegenzuwirken, setzen wir darauf, die Gemeinschaft, das gesellige Beisammensein, das Spiel miteinander wieder stärker in den Vordergrund zu rücken. Miteinander spielen soll Spaß machen und Freude bereiten, der Entspannung dienen und zugleich Kommunikation und den gesunden Wettbewerb fördern.

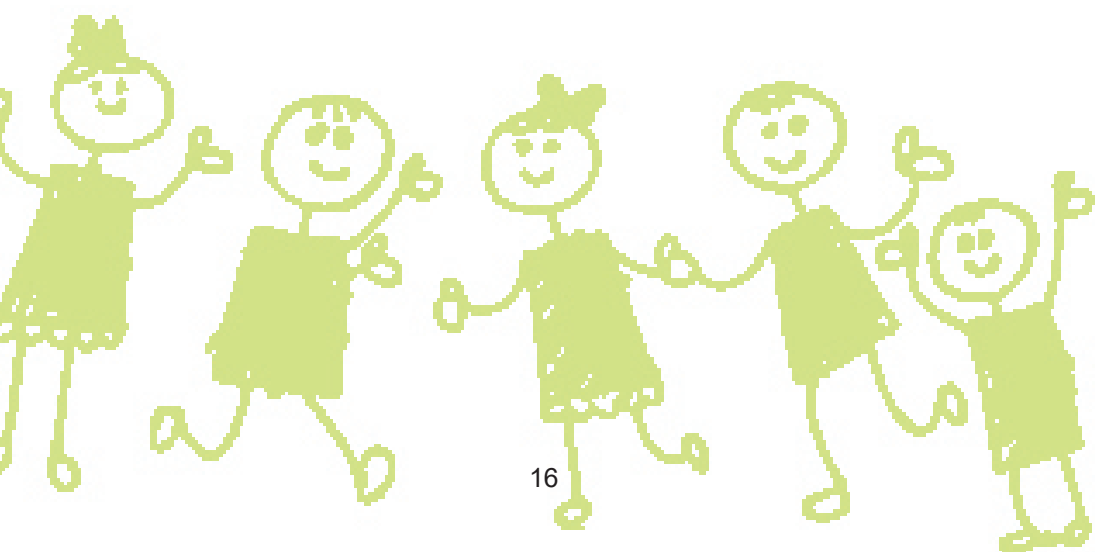
Das Spielebuch soll Eltern und Kindern ein Anreiz sein, die positiven Vorzüge dieser Art der Freizeitgestaltung zu entdecken oder zu stärken. Für die Spiele aus diesem Buch braucht es keinen großen Aufwand oder kostspielige Hilfsmittel. Teilweise wurden sie von älteren Generationen überliefert, wofür wir sehr dankbar sind.

Ich wünsche viel Spaß und gute Unterhaltung beim Entdecken dieser Spielesammlung.

Herzlichst, Ihre

*Daniela Winkler*

Landesrätin Daniela Winkler





## LASST DIE KINDER SPIELEN!

von Mag. Irina Posteiner-Schuller, MA

*„Die Woche beginnt montags mit Flötenunterricht, am Dienstag steht Fußball auf dem Programm, mittwochs ist Judostunde, donnerstags Nachmittagsunterricht, und freitags steht Nachhilfe an der Tagesordnung“, berichtet eine gestresste Mutter und holt dabei immer wieder tief Luft.*

So begrüßenswert die Förderung unserer Kinder heute auch ist, so sollte es doch auch ein Gleichgewicht zwischen dem Durchstrukturieren der Tage unserer Kinder und jenen Zeiten, wo sie sich frei fühlen können, geben. Frei fühlen sich Kinder vor allem dann, wenn ihnen Zeit gegeben wird, zu spielen, mit anderen draußen herumzutollen und gemeinsam etwas zu gestalten. Und dabei darf man nicht glauben, dass das „nur“ eine unterhaltsame Zeit wäre und dem Geigen- oder Flötenunterricht in irgendeiner Weise nachsteht! Im Gegenteil, wenn Kinder spielen, lernen sie Fertigkeiten fürs Leben. Sie entwickeln Problemlösungsstrategien und Kreativität, lernen Risiken einzuschätzen und trainieren ihre Konfliktfähigkeit und ihr Einfühlungsvermögen – das alles ganz spielerisch! Auch können sie im Spiel lernen, aktiv zu sein und etwas zu leisten. Sie bauen die eigentliche Lernmotivation, die sie für das spätere Leben brauchen, beim Spielen auf.

### - Spielerisch lernen!

Egal ob Gemeinschafts- oder Bewegungsspiele, Rollenspiele, Konkurrenz- oder kreative Spiele, jede einzelne Minute, in der sich das Kind spielerisch betätigt, stellt einen wichtigen Baustein in seiner Entwicklung dar. Beim

Spiele machen Kinder unzählige Erfahrungen und bekommen eine Vielzahl von Anregungen. Und je vielschichtiger und häufiger diese Anregungen sind, desto besser unterstützen sie auch die Gehirnentwicklung!

### - Spielen für die psychische Entwicklung

Und da gibt es noch etwas beim Spielen, das uns gar nicht so sehr bewusst ist, dem Kind aber hilft, sich auch auf emotionaler Ebene zu einer starken Persönlichkeit zu entwickeln. Bei Babys können wir schon im ersten Lebensjahr beobachten, wie sie beim Spielen die Eindrücke und Erlebnisse des Tages verarbeiten. Auch bei kleinen Kindern sehen wir, welch großen Spaß sie haben, wenn sie Dinge aus ihrem Wagerl schmeißen und sich diese von den Eltern wieder zurück bringen lassen. Wie gerne sie „Guck-Guck“ und „Verstecken“ spielen und lustig aufschreien, wenn sie von ihren Eltern wieder gefunden werden. Was lernen die Kinder dabei? Sie lernen auf symbolische Weise, mit Trennungsgefühlen umzugehen. Sie lernen, dass nach dem Weggehen wieder eine Rückkehr folgt, dass das „Sich-trennen-müssen“ keinen endgültigen Verlust bedeutet, und belastende Gefühle, wie Ängste, von ihnen bewältigt werden können. Beobachten Sie beispielsweise auch Kinder, die gerade eben in die Krippe oder den Kindergarten gekommen sind, oder die belastende Zeiten, wie die Scheidung ihrer Eltern, zu verarbeiten haben. Diese Kinder beginnen meist von selbst mit einem Spiel, das ihre Emotionen ausdrückt. Sie spielen dann jene Erlebnisse und Gefühle durch, die sie im Moment gerade beschäftigen oder belasten. Dies manchmal auch mit therapeutischem Effekt! Das Spiel ermöglicht dem Kind also, seine Konflikte „auszuspielen“ und Aggressionen abzubauen. Nimmt man den Kindern diese Räume, indem sie zu oft oder zu lange vor dem Fernseher oder dem Computer sitzen, oder ihre Tage zu sehr durchstrukturiert werden, können sie viel weniger ihre Gefühle kontrollieren.

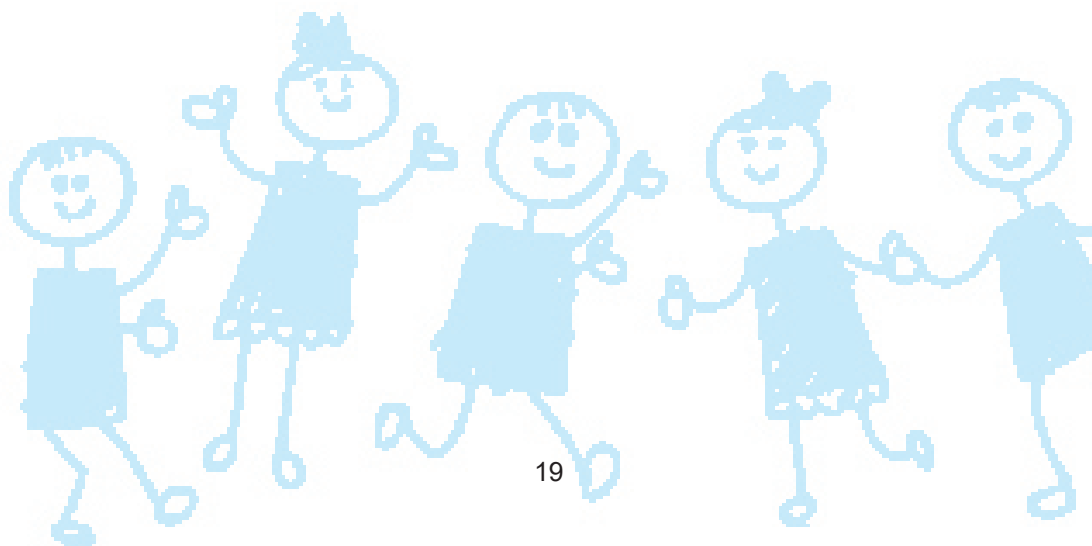
### - Spielen - und sonst nichts!

Wichtig ist auch, dass Kinder genügend Zeit bekommen, ihre Beschäftigung frei von äußeren Zwängen auszuüben. Dabei sollen sie von den Eltern nicht allzu oft mit pädagogischen Erwartungen wie „Mal das doch

schöner aus“ oder „Kennst du schon die Farben?“ – konfrontiert werden. Spiele sollten so gewählt werden, dass sie die Kreativität und Fantasie der Kinder anregen und nicht einengen.

Vor allem aber sollte das Spielen, und hier vor allem auch das gemeinsame Spielen, für Eltern und Kinder jeden Alters immer wieder eine Quelle von Spaß und Freude sein.

In diesem Sinne kann man allen Eltern und Kindern nur dazu raten, das vorliegende Spielebuch als eine Möglichkeit zu sehen, viele kreative, fröhliche und auch gemeinsame Stunden mit dieser überaus sinnvollen Freizeitbeschäftigung zu verbringen!



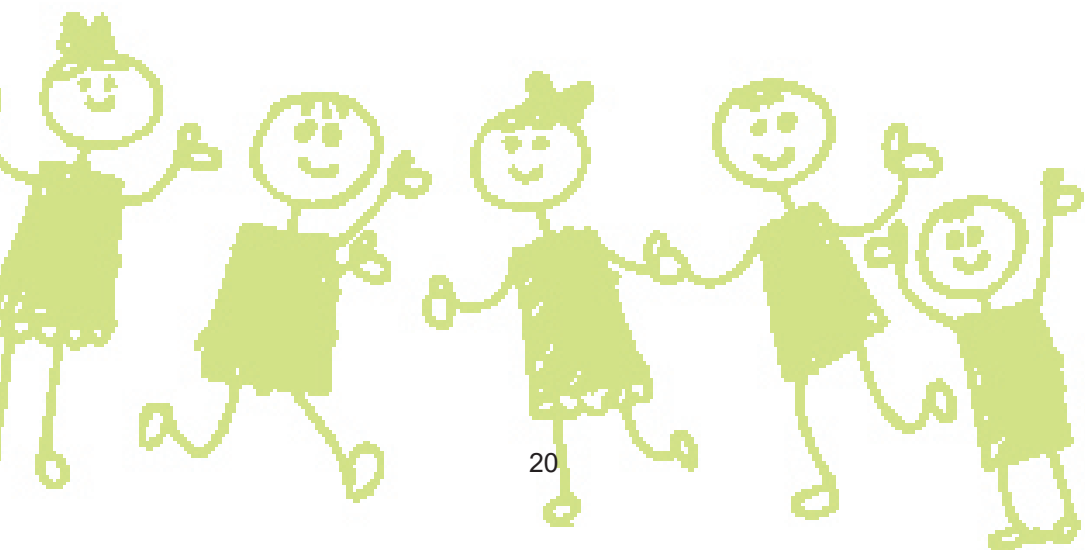
## ZUR EINLEITUNG:

Früher hatten die Kinder nicht das Spielmaterial zur Verfügung, das sie heute haben. – Es gab nur wenige Spielsachen und schon gar keine Handys und Spielkonsolen. Dafür gab es etwas Anderes: Die Natur mit ihren fast unerschöpflichen Ressourcen an Material – und – die Fantasie!

Ein Beispiel dafür, wie Kinder früher gespielt haben, gibt uns die folgende Einsendung:

„Als kleine Kinder freuten wir (meine Schwester und ich) uns, wenn den Erwachsenen Griffe und Henkel von diverssem Geschirr zu Bruch gingen, und wir diese zum Spielen bekamen, wie zum Beispiel Griffe von Wein- und Wasserkrügen aus Ton, abgebrochene Henkel von Emailgeschirr, Griffe von Frühstückshäferln oder anderem Kochgeschirr. Wichtig für uns Kinder war, dass wir verschiedenste Größen und Farben hatten.

Nun bauten wir uns aus Steinen, Ziegeln, Stroh, Heu oder Laub verschieden große Ställe und Scheunen. Dort verwendeten wir unsere Griffe und Henkel als Tiere. Wir hatten größere für Kühe und Stiere, mittlere für Schweine und Schafe, etwas kleinere für Katzen und Hunde.“



# SPIELE



## SPIELE IM FREIEN

Bei fast allen Spielen, an denen mehrere Kinder beteiligt sind, bedarf es eines/einer Spielleiters/In, der/die das Spiel erklärt und nachher „SchiedsrichterIn“ spielt bzw. aufpasst, dass das Spiel fair und problemlos abläuft. Natürlich können einige der Spiele nach einiger Zeit auch von den Kindern allein weitergespielt werden, sofern die Voraussetzungen passen.

# ABPASSEN

## Mehrere MitspielerInnen

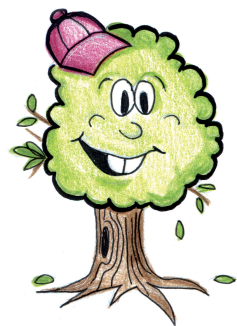
**Material:** Keines

**Spielort:** Wiese mit Bäumen

Ein Kind stellt sich mit dem Gesicht zu einem Baum und verdeckt mit den Händen seine Augen, um nichts sehen zu können. Dann zählt es laut oder leise bis zwanzig. Inzwischen verstecken sich die anderen MitspielerInnen. Wenn es mit dem Zählen fertig ist, ruft das Kind: „Hinter meiner, vorder meiner, links, rechts gilt's nicht. Ich komme!“ Nach diesem Signal versucht es, die versteckten MitspielerInnen zu finden. Hat die/der SucherIn eine/n MitspielerIn entdeckt, ruft sie/er laut deren/dessen Namen. Nun versuchen SucherIn und Gefundene/r, um die Wette zum Baum zurück zu laufen. Wer von den beiden zuerst den Baum berührt, ruft:

*„Eins, zwei, drei, abgepasst!“*

Gelingt es der/dem SucherIn, zuerst die Hand auf den Baum zu schlagen und zu rufen, beginnt ein neues Spiel, bei dem die/der Gefundene die/der SucherIn ist. Ist jedoch die/der Gefundene zuerst am Baum, muss die/der SucherIn weiterhin versuchen, die anderen versteckten MitspielerInnen zu finden. Während die/der SucherIn noch die anderen SpielerInnen aufzuspüren versucht, können diese aber auch heimlich ihr Versteck verlassen und schnell zum Baum zurücklaufen. Falls die/der SucherIn von jeder/m MitspielerIn „abgepasst“ werden sollte, bleibt sie/er auch im nächsten Spiel die/der SucherIn.





# AFFENROAZ'N

**3 bis 15 MitspielerInnen**

**Material:** 1 Ball

**Spielort:** Wiese oder Asphalt, im Wasser

Die Kinder bilden einen Kreis, zwei oder mehrere Kinder gehen als „Affen“ in die Mitte. Die Spieler-Innen im Kreis spielen einander den Ball kreuz und quer zu. Die „Affen“ in der Mitte müssen versuchen, den Ball abzufangen. Wird der Ball von einem „Affen“ erwischt, tauscht diese/r mit jener/m SpielerIn, die/der den Ball geworfen hat.

Spiele nur wenige Kinder mit, können sich zwei WerferInnen einander gegenüber stellen; die „Affen“ stehen wie beim „Abschießen“ in der Mitte.



# ALLE MEINE ENTLEIN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Schnur, Seil oder Kreide (je nach Platzbeschaffenheit) zum Markieren einer Linie

**Spielort:** Überall

Ein Kind spielt den Wolf, eines die Entenmutter, die anderen sind Entlein.

Der Wolf steht hinter der Linie, die Entlein auf der anderen Seite.

Nun ruft die Entenmutter:

*„Alle meine Entlein, geht's spazieren!“*

Nun überschreiten die Entlein die Linie, hinter der der Wolf steht. Nun ruft die Entenmutter:

*„Alle meine Entlein, kommt nach Haus'!“*

Die Entlein antworten:

*„Wir können nicht!“*

Die Mutter fragt:

*„Warum denn nicht?“*

Nun rufen die Entlein:

*„Der Wolf ist da, der Wolf ist da, er hat uns schon, er hat uns schon!“*

Nun laufen die Entlein los, der Wolf versucht sie zu fangen. Hat er ein Entlein erwischt (mit der Hand berührt), stellt er es hinter die Linie auf seine Seite. Wenn der Wolf alle Entenkinder gefangen hat, ist das Spiel zu Ende und die Kinder wechseln die Rollen.

## ANMÄUERLN

### Zwei bis mehrere MitspielerInnen

**Material:** 5 Knöpfe oder Münzen pro MitspielerIn

1 Stück Kreide oder Wollfaden

**Spielort:** Hausmauer oder Wand

Die MitspielerInnen ziehen im Abstand von etwa 3 bis 5 Metern vor der Hauswand eine Abschusslinie. Nun muss ein Knopf/eine Münze flach über den Boden gegen die Hauswand geprellt werden. Ziel ist es, dass der Knopf/die Münze möglichst nahe an der Hauswand liegen bleibt. Jede/r MitspielerIn hat 5 Versuche. SiegerIn ist, wessen Knopf/Münze der Hauswand am nächsten liegt.



# AUFGABENRALLYE



## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Zettel mit Aufgaben und Schreibstifte für alle Gruppen **Spielort:** Überall

Die Mitspielenden werden in etwa gleich starke Gruppen aufgeteilt; pro Gruppe sollten es 3 bis 5 TeilnehmerInnen sein. Dann bekommen alle Mannschaften einen Laufzettel mit gleich vielen Aufgaben, wobei es spannender ist, wenn jede Gruppe andere Aufgaben erhält. Spielt man beispielsweise in einer Schule, könnten mögliche Aufgaben sein:

Wie heißt der Hund des Schulwartes?

Welches Autokennzeichen hat Frau Fachlehrerin XY?

Welche Augenfarbe hat der Direktor?

...

Spielt man in einer Gemeinde, könnte man beispielsweise Fragen stellen, wie:

Wie viele Ärzte gibt es in unserer Gemeinde?

Wie lautet der genaue Name des/der BürgermeisterIn (mit allen Vorna-men)?

In welchem Jahr wurde das Gemeindehaus erbaut?

...

Wichtig ist, dass die Aufgaben etwa gleich schwer sind, und dass es auch ein oder zwei lustige Aufgaben darunter gibt. Die Aufgaben sollten so gestaltet sein, dass die Mitspielenden dazu unterwegs sein und auch Leute befragen müssen.

Gewonnen hat die Gruppe, der es gelingt, ihre Aufgaben am schnellsten zu lösen.

# AUSRUFEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Ball

**Spielort:** Neben einer Mauer

Die Kinder stellen sich vor der Mauer auf. Ein Kind hat den Ball, wirft ihn an die Mauer und ruft dabei den Namen einer/s MitspielerIn/s. Das Kind, das aufgerufen wurde, muss jetzt versuchen, den Ball zu fangen. Gelingt es ihm, darf es als Nächstes den Ball werfen und einen Namen rufen. Kann es den Ball nicht fangen, muss es ausscheiden und das Kind, das den Ball geworfen hat, kommt noch einmal zum Werfen und zum Rufen an die Reihe. Das Kind, das zum Schluss übrig bleibt, ist SiegerIn.

# AWERL-SPIEL

**Beliebig viele Kinder**

**Material:** 5 möglichst gleich große, runde Steinchen, ersatzweise Glaskugeln

**Spielort:** Überall

Das Kind, das an der Reihe ist, formt mit Daumen und Zeigefinger einer Hand einen Ring. Mit der anderen Hand werden nun die Steinchen (Glaskugeln) der Reihe nach hochgeworfen und sollen beim Herunterkommen durch den Daumen-Zeigefingerring fallen. Wem es gelingt, von seinen fünf Steinchen (Glaskugeln) die meisten durch den Ring zu bekommen, hat gewonnen.



# BLINDE KUH

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Tuch zum Verbinden der Augen

**Spielort:** Wiese oder Turnsaal



Einem Kind werden mit einem Tuch die Augen verbunden, es ist die „blinde Kuh“. Das Kind wird von den anderen an den Händen genommen und geführt.

Die Kinder singen dabei:

„Blinde Kuh, wir führen dich!“

Kuh:

„Wohin?“

Kinder:

„In den Stall!“

Kuh:

„Was tun?“

Kinder:

„Fressen!“

Kuh:

„Ich hab ja keinen Löffel!“

Kinder:

„Dann such Dir einen!“



Die Kinder laufen nun zuerst weg, dann schleichen sie sich an, berühren die „Kuh“ und ärgern sie. Die „blinde Kuh“ muss versuchen, ein Kind zu fangen. Das Kind, das die „Kuh“ erwischte hat, ist die neue „blinde Kuh“.

# BOXG'SCHACHTEL-RENNEN

**Zwei bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 „Boxg'schachtel“ (leere Schuhcremedose) pro MitspielerIn

**Anmerkung:** Wenn keine „Boxg'schachtel“ zur Verfügung stehen, können diese auch durch andere flache Metall- oder Plastikdosen oder durch selbst gebastelte Rindenschifferl ersetzt werden.

**Spielort:** Bach

Bestimmte, gut zugängliche Stellen des Baches werden als Start und Ziel vereinbart. Die Kinder gehen nun mit ihren „Boxg'schachterln“ an den Start und lassen diese möglichst gleichzeitig starten. Während die „Box'gschachteln“ auf dem Wasser dahintreiben, gehen die Kinder neben dem Bach bis zum Ziel. SiegerIn ist, wessen „Box'gschachterl“ als erstes im Ziel anlangt.

# DER KAISER SCHICKT SOLDATEN AUS

**Mehrere MitspielerInnen**

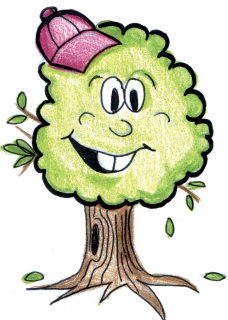
**Material:** Keines

**Spielort:** Idealerweise Wiese, ev. auch Hartplatz

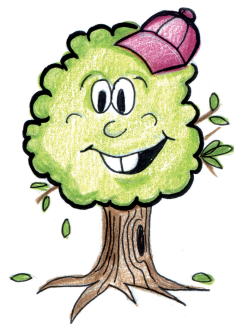
Zwei Mannschaften stehen einander in einem Abstand von 10 bis 20 Metern gegenüber. Die MitspielerInnen bilden je eine Kette, indem sie einander fest an den Händen halten. Ein/e MitspielerIn jeder Gruppe ist der „Kaiser“. Abwechselnd können die Kaiser nun je eine/n ihrer MitspielerInnen ausschicken, indem sie rufen:

*„Der Kaiser schickt Soldaten aus und schickt dabei den ... (Namen) aus!“*

Die/der Gerufene versucht nun, die Kette der anderen Mannschaft mit Gewalt oder durch List zu durchbrechen. Gelingt ihr/ihm das, so darf sie/er jene zwei MitspielerIn-



nen, zwischen denen sie/er die Kette durchbrechen konnte, zu seiner eigenen Mannschaft mitnehmen und dort in die Kette einreihen. Misslingt der Versuch, bleibt sie/er selbst als „Gefangene/r“ in der Kette der gegnerischen Mannschaft. Gespielt wird so lange, bis der Kaiser allein übrig geblieben ist und sich selbst ausschicken muss. („Der Kaiser schickt Soldaten aus und schickt dabei sich selber aus!“) Wird auch er „gefangen genommen“, ist das Spiel beendet.



### Variante:

Wenn es einer/m SpielerIn gelungen ist, die gegnerische Kette zu durchbrechen, darf sie/er nur eine/n MitspielerIn zur eigenen Mannschaft mitnehmen.

## DONNER, WETTER, BLITZ

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Kreide oder längerer Wollfaden

**Spielort:** Wiese, Hartplatz, großer Raum



Mit Kreide oder einem Wollfaden wird zunächst eine Linie markiert, an der sich alle MitspielerInnen nebeneinander aufstellen. Ein Kind, das vorher bestimmt oder ausgezählt wird, stellt sich ininigem Abstand zu den anderen Kindern auf. Wenn alle Aufstellung genommen haben, dreht es sich kurz um, sodass es die anderen Kinder nicht sehen kann. Die anderen MitspielerInnen versuchen nun, sich so weit wie möglich nach vorne, also auf das Kind, das verkehrt steht, zuzubewegen. Dieses ruft nach ein paar Sekunden: „Donner, Wetter, Blitz!“ Bei dem Wort „Blitz“ dreht sich das Kind nun rasch um. In diesem Moment müssen alle anderen Kinder wieder still stehen. Entdeckt das Kind nun eine/n MitspielerIn, die/der sich noch bewegt oder nicht ganz ruhig steht, so muss dieses Kind an die Grundlinie zurückgehen. Das Kind dreht sich wieder um, die anderen bewegen sich, bis wieder „Donner, Wetter, Blitz!“ gerufen wird. Das geht so lange, bis es einer/einem MitspielerIn gelingt, sich so weit an das verkehrt stehende Kind heranzuschleichen, dass er/sie es antippen kann.



Nun darf es mit diesem die Position tauschen und das Spiel beginnt von vorne.

## DREIBEINLAUF

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** 1 dickere Schnur oder 1 dünnes Seil, 2 Dosen oder Flaschen

**Spielort:** Überall

Die mitspielenden Kinder stellen sich paarweise zusammen. Es treten jeweils 2 Paare gegeneinander an. Die Kinder eines Paares stellen sich in leichter Grätsche nebeneinander auf. Nun werden das rechte Bein des/der linken Mitspielers/In und das linke Bein des/der rechten Mitspieler/In zusammengebunden. Auf quasi „3 Beinen“ müssen die beiden Paare nun einen Lauf – beispielsweise rund um eine aufgestellte Flasche – absolvieren. Das Paar, dem das schneller gelingt, hat gewonnen.

## DRITTABSCHLAGEN

### Mehrere MitspielerInnen, (mindestens 12) / gerade Anzahl

**Material:** Keines

**Spielort:** Wiese, Hartplatz, Turnsaal

Alle Kinder bis auf zwei stellen sich paarweise hintereinander in einem Kreis auf. Eines der Kinder, die nicht im Kreis stehen, ist die/der FängerIn, das andere muss davonlaufen. Gelaufen werden darf nur rund um den Kreis, die Richtung kann gewechselt werden. Das Kind, das davonläuft, kann sich nun „retten“, indem es in den Kreis schlüpft und sich als Drittes vor ein Pärchen hinstellt. Nun muss das Kind, das gerade hinten (im äußeren Kreis) steht, vor der/dem FängerIn davonlaufen. Auf diese Art kann die/der Davonlaufende beliebig oft wechseln, bis es der/dem FängerIn gelingt, ein Kind zu erwischen. Es ge-





nügt dabei, dass das davonlaufende Kind leicht berührt wird. Ist die/der FängerIn erfolgreich, werden die Rollen getauscht.



## EINLOCHEN

### Heftschakero khelipe

#### Dujn waj buter tschene le schej khelen

**Kora:** 1 tinki lapata tej tikne bara tuke pekan

**Khelipe:** upri tschar waj andi poschi

Andi poschi wej andi tschar hef hanes. Sako iste peske bara rodel, so pumenge anglo khelipe ar kerde, atschel bara iste peske sako rodel. O zile fatschuwtscha ar pumenge keren kaj usari hef bejk o strich ziden. O erschti fatschu tertschol usi strich, tej o dhothar andi hef le bareha ande tschidel. Te andi hef resto, schej peske o bar papal lel. Tena andi hef le bareha resto, akor odoj atschhel o bar. Akan o zile fatschuwtscha ima le barenza efkar tschhidine. Tej akan papal kesdinel ek fatschu andi hef o bar ande te tschhidel. Te andi hef resto o zile bara schej peske lel. So kola fatschuwtscha odttscha tschhidine. Kas buter bara nan, iste udscharel tschimeg o kola fatschuwtscha fertig hi. Ada aria schej kehlel dschimeg ek fatschu iber adschhel. Waj schej khelen buter fatschuwtscha tej kaste o buteder bara hi oda nerindscha.

### Zwei oder mehrere MitspielerInnen

**Material:** Ev. 1 kleine Schaufel, kleine Steine

**Spielort:** Wiese oder Sand

In den Sand oder die Wiese wird ein kleines Loch gegraben. Dann sucht sich jede/r MitspielerIn eine vorher vereinbarte Anzahl von Steinen. Gemeinsam wird eine Abwurfline bestimmt. Das erste Kind versucht nun, mit einem seiner Steine in die Grube zu treffen. Gelingt es ihm, darf es sich den Stein wieder zurückholen. Gelingt es ihm nicht, bleibt der Stein liegen. Nun haben alle Kinder reihum einen Wurfversuch. Die/Derjenige,

der/dem es gelingt, mit ihrem/seinem Stein in die Grube zu treffen, darf sich alle Steine, die rund um das Loch liegen, nehmen. Wer keine Steine mehr hat, muss bis zur nächsten Runde aussetzen.

Spielen mehrere Kinder mit, kann man entweder so lange spielen, bis nur noch ein Kind mit Steinen übrig ist oder eine bestimmte Anzahl von Spielrunden ausmachen. Wer am Ende der letzten Runde die meisten Steine hat, hat gewonnen.

## EISBÄR UND PINGUIN

**Mehrere Mitspielende**

**Material:** Keines

**Spielort:** Im Freien oder im Turnsaal

Es gibt einen Eisbären und mehrere Pinguine. Zwei Kinder bilden eine Eisscholle, indem sie sich an den Ellbogen einhaken. Nun versucht der Eisbär, einen Pinguin zu fangen und muss dabei laut brüllen (je lauter, desto lustiger). Die Pinguine flüchten unter „Pipp-Pipp“-Lauten. Wenn ein Pinguin sich bei der Eisscholle einhakt, (die Eisscholle besteht nun kurz aus 3 Personen), wird das Kind, das sich am anderen Ende der Eisscholle befindet, zum Eisbären. Der bisherige Eisbär wird zum Pinguin. Der neue Eisbär versucht nun – wieder unter lautem Gebrüll – die Pinguine zu fangen.

## FIGURENAUSFLADERN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

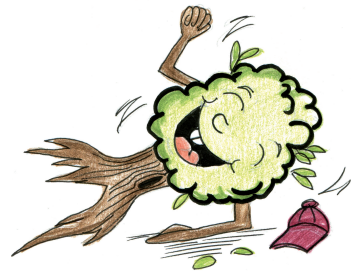
**Spielort:** Wiese

Die MitspielerInnen wählen einen Spieler zum „Fladerer“. Dieser nimmt nun ein Kind nach dem anderen an der Hand und „fladert“ (wirft, schleu-



dert) dieses mit Schwung von sich weg. Das so „weggefladerte“ Kind muss, wenn es dann stehen oder liegen bleibt, eine möglichst originelle, zum Lachen reizende Figur (Verrenkungen, Grimassen-schneiden) darstellen und in dieser Position verharren, bis alle anderen Kinder ausgefladert sind. Je grotesker und origineller die dargestellten Figuren sind, desto lustiger wird das Spiel.

Der „Fladerer“ sieht sich am Ende alle Figuren an. Das Kind, dessen Darstellung ihm am originellsten erscheint, wird der nächste „Fladerer“.



## FLOHHUPFEN

**2 bis 4 MitspielerInnen**

**Material:** 4 alte Knöpfe pro MitspielerIn als „Flöhe“, 1 Stück Kreide

**Spielort:** Hartplatz

Mit der Kreide wird ein Quadrat (ca. 1x1 Meter) sowie ein Ziel im Zentrum des Quadrats aufgezeichnet. Jede/r MitspielerIn legt nun seine drei Flöhe an seiner Startlinie auf. Abwechselnd versuchen die Kinder nun, einen ihrer Flöhe mit dem 4. Knopf auf das Ziel zuzubewegen, indem sie mit dem vierten Knopf den Rand des Flohknopfes so drücken, dass dieser vorwärts springt oder rutscht. Wer seine drei Flöhe zuerst ins Ziel bringt, hat gewonnen.

## FRITZ, STEH AUF!

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall, wo genügend Platz ist

Die MitspielerInnen stellen sich in einer Reihe auf. Ein Kind stellt sich – in einigen Metern Abstand – gegenüber und ruft:

„Fritz, steh auf!“

Das erste Kind in der Reihe antwortet mit der Frage:

„Um wie viel Uhr?“

Nun kann sich das Kind verschiedene Anweisungen ausdenken, wie z.B.:

„Um drei Schritte vor!“, „Um einen Schritt zurück!“, etc.

Wer von den Mitspielenden das Kind, das gegenüber steht, als Erste/r erreicht, darf dieses ablösen, und das Spiel beginnt von vorne.

## FÜNFTERSTEIN ODER STOLLENSPIEL

Das Spiel wurde ursprünglich mit Stollen – kleinen Eisenzapfen, die in die Hufeisen geschraubt wurden – gespielt. Ersatzweise kann man auch mit großen Bohnen oder kleinen Steinen spielen.

**Zwei bis mehrere MitspielerInnen:** Da das Spiel sehr viel Geschicklichkeit erfordert, sollte es eher von älteren Kindern gespielt werden.

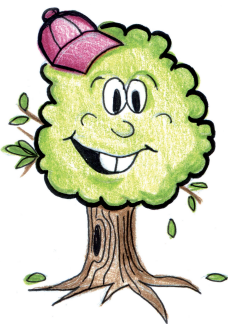
**Material:** 5 Steine oder Bohnen pro MitspielerIn, ev. 1 Tisch

**Spielort:** Idealerweise auf Stiegen oder stehend an einem Tisch

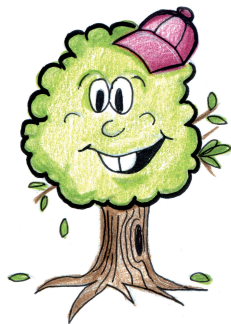
Das erste Kind nimmt seine 5 Stollen in die Hand und wirft sie aus ( wie beim Würfeln).

**1. Runde:** Ein Stollen wird hochgeworfen, währenddessen muss ein zweiter Stollen in die Hand genommen und dann der erste mit derselben Hand gefangen werden. Der gefangene Stollen kommt in die andere Hand. Nun wird wieder der erste Stollen hochgeworfen, der nächste in die Wurfhand genommen, der erste mit derselben Hand gefangen. Hat das Kind vier Stollen in der anderen Hand, beginnt die

**2. Runde:** Nun wird wieder ein Stollen hochgeworfen, aber es müssen nun zwei der liegenden Stollen mit der Wurfhand aufgenommen, danach der erste Stollen gefangen werden. Gelingt es, den Stollen zu fangen, kommen



die beiden aufgenommenen wieder in die andere Hand. Wieder wird ein Stollen hochgeworfen, die verbleibenden beiden Stollen aufgenommen, der geworfene Stollen gefangen.



**3. Runde:** Ein Stollen wird hochgeworfen, nun müssen zuerst drei Stollen aufgenommen und der erste gefangen, dann ein Stollen hochgeworfen und der letzte aufgenommen werden.

Kann der hochgeworfene Stollen nicht gefangen werden oder erwischt das Kind die vorgegebene Anzahl an Stollen nicht bis zum Fangen, kommt das nächste Kind an die Reihe. Jede/r MitspielerIn muss immer dort fortsetzen, wo ihr/ihm zuletzt ein Fehler passiert ist, wenn sie/er wieder an der Reihe ist. Wer zuerst alle drei Runden geschafft hat, hat gewonnen.

## GUMMITWIST

### **Drei oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Ca. 4 m Einziehgummi

**Spielort:** Wiese oder Asphalt

Das Gummiband wird zu einer Schlinge verknotet. Zwei MitspielerInnen steigen nun in die Schlinge hinein, legen sie um ihre Knöchel und spannen den Gummi so an, dass zwischen den beiden Schnüren etwa ein halber Meter Platz bleibt. Das dritte Kind steht seitlich außerhalb der Gummischlinge und muss nun

1. mit geschlossenen Beinen zwischen die beiden Gummischnüre springen,
2. durch Grätschen der Beine die Gummibänder auseinander spannen,
3. auf beide Gummischnüre springen und diese zu Boden drücken,
4. wieder seitlich hinausspringen,
5. von außen mit den Zehenspitzen ein Gummiband anheben und damit das andere überspringen,

6. sich umdrehen und wieder zurückhüpfen,
7. nochmals zwischen die beiden Gummischnüre hineinspringen,
8. im Hüpfen die Beine grätschen und beide Gummischnüre zwischen die Beine nehmen,
9. mit einem Drehsprung (180 Grad = halbe Drehung) die Gummischnüre mit den Beinen eindrehen,
10. aus dieser eingedrehten Stellung hochspringen und wieder zwischen beide Gummischnüre hineinhüpfen.

Sowohl nach einem Fehler als auch nach einem fehlerfrei gehüpften Durchgang kommt das nächste Kind an die Reihe.

Wenn einem Kind beim Springen ein Fehler passiert, muss es dann, wenn es wieder an die Reihe kommt, den Durchgang wiederholen.

Beim nächsten Durchgang werden die Gummibänder etwa 10 bis 15 cm höher gespannt, beim dritten etwa in Kniehöhe. SiegerIn ist, wer zuerst alle drei Durchgänge fehlerfrei geschafft hat.

Da der Gummitwist von Generationen von Kindern gehüpft wurde, gibt es viele Varianten der Hüpfkombinationen. Die Kinder können diese im Wesentlichen selbst festlegen.

## HOL TALÁLT EL A VADÁSZ? (WO TRIFFT DER JÄGER?)

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Wiese, Hartplatz, Turnhalle



Kiolvassuk az elz vadást, aki mélyen lehajol, háromig számol, a többiek szétfutnak. „Három” – ra a vadász elindul, és igyekszik elkapni valamelyik játékost, mégpedig úgy, hogy valamelyik testrészén megérinti. (Pl. A fején, bal karján, fenekén, mellén, lábszárán, vállán stb.) Akit megérint, az lesz az új vadász, de már csak úgy vadászhat, hogy egyik kezét ráteszi arra a helyre, ahol eltalálták.

De hogy ne legyen túl nehéz az üldözés, és vidámabb legyen a játék, mindenki oda teszi a kezét, ahová az új vadász, és úgy futnak. Aki leveszi a kezét futás közben vagy nem jó helyre teszi, kiáll egy játékból.



Ein Kind bückt sich und zählt bis drei, während die anderen Kinder davonlaufen. Der Jäger versucht nun, ein Kind zu fangen, indem er es irgendwo berührt. Nun wird das gefangene Kind selbst zum Jäger. Allerdings muss es dabei eine Hand auf den Körperteil legen, den der Jäger beim Fangen berührt hat. Damit es für die „Gejagten“ lustiger wird, ahmen sie das Kind, das zuletzt zum Jäger geworden ist, nach. Wer dabei nicht mitmacht, muss eine Runde aussetzen. Wenn alle gefangen sind, beginnt das Spiel von vorne. Das Kind, das als Letztes gefangen wurde, darf der Jäger sein.

## HOLZFLOH HÜPFEN

**Zwei oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Ein kurzer und ein langer Stock

**Spielort:** Freies Gelände

Der kurze Stock, der Holzfloh, wird auf eine Kante oder einen Stein gelegt, sodass ein Ende oder ein Stück ins Freie ragt. Nun schlägt das erste Kind mit dem langen Stock auf das freie Ende des Holzflohs, sodass dieser möglichst weit davonspringt. Die Distanz wird mit Schritten oder Stocklängen ausgemessen. Das Kind, bei dem der Holzfloh am weitesten gehüpft ist, ist SiegerIn.





## HULLAHOPP

**Ein/e oder mehrere MitspielerInnen.**

**Material:** 1 Reifen pro Kind

**Spielort:** Wiese oder Asphalt

Hullahopp kann von einem Kind allein, aber auch von mehreren gespielt werden.

Das Kind steigt in den Reifen, legt diesen an einer Stelle um seine Mitte, gibt ihm einen entsprechenden Schwung, sodass sich der Reifen zu drehen beginnt und versucht anschließend durch Bewegungen mit den Hüften, den Reifen in einer Drehbewegung um seine Körpermitte zu halten.

Gibt es mehrere Reifen, können mehrere Kinder zugleich mit dem Hullahopp beginnen. Ziel ist es, den Reifen am längsten in Bewegung zu halten.

## IM EIMER NACH JERUSALEM

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Kübel oder andere größere Wassergefäße zum Hineinsteigen (einer/s weniger als Kinder mitspielen)

**Spielort:** Überall – aber Achtung: Wasserspiel!

Bei diesem Spiel wird der Klassiker „Reise nach Jerusalem“ mit dem kühlen Nass verbunden.

Alle Eimer und Schüsseln werden mit Wasser gefüllt und aufgestellt. Nun braucht man noch Musik. Wenn diese beginnt, fangen alle Kinder an, um die Eimer herum zu tanzen. Wenn das Lied stoppt, muss jedes Kind versuchen, mindestens einen Fuß in einen Eimer





zu stellen. Wer von den Kindern keinen Kübel mehr erwischt, muss einen davon wegtragen, und die nächste Runde startet. Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

Das Kind, das keinen Kübel erwischt hat, muss ausscheiden, oder:

Es darf weiter mitspielen und schauen, ob es bei der nächsten Runde mehr Glück hat. Wenn alle Kinder bis zum Schluss mitspielen dürfen, es aber bei jeder Runde um einen Kübel weniger gibt, muss man natürlich aufpassen, dass die Kinder beim Kampf um die verbleibenden Wasserkübel nicht zu wild werden und einander vor lauter Eifer verletzen!

Gewonnen hat, wem es gelingt, in der letzten Runde, wenn nur noch ein Eimer vorhanden ist, als Erste/r seinen Fuß in diesen zu stellen!



## IN DEN KREIS ZIEHEN

**Zwei bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Kreide

**Spielort:** Hartplatz

Auf dem Boden wird mit Kreide ein Kreis aufgezeichnet. Je mehr Kinder mitspielen, desto größer sollte der Kreis sein.



Die Mitspielenden stellen sich nun entlang der Kreislinie auf und geben einander die Hände. Wichtig ist, dass alle Kinder außerhalb der Kreislinie stehen und diese von niemandem betreten wird. Auf ein Signal, z.B. „Los!“, beginnen die Mitspielenden nun durch Ziehen, Zurückgehen etc. zu erreichen, dass andere MitspielerInnen auf die Kreislinie oder in den Kreis steigen. Die Hände dürfen dabei nicht ausgelassen werden. Wer die Kreislinie mit dem Fuß berührt oder den Kreis betritt, muss ausscheiden. Wenn es nach dem Ausscheiden der ersten SpielerInnen nicht mehr möglich ist, den Kreis zu schließen, bleiben die weiter Mitspielenden in einer Kette entlang der Kreislinie stehen. Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein Kind übrig ist.



## JONGLIEREN

**Zwei oder mehrere MitspielerInnen,  
1 SpielleiterIn**

**Material:** 2 bis 6 Luftballons pro MitspielerIn  
(je nach Alter der Kinder)

**Spielort:** Wiese oder Asphalt

Jede/r MitspielerIn muss versuchen, seine Ballons durch Antippen mit der flachen Hand möglichst lange in der Luft zu halten. Wem dies am längsten gelingt, der hat gewonnen.

## KATZE UND MAUS

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die SpielerInnen fassen einander an den Händen. Die Maus steht in der Mitte des Kreises, die Katze außerhalb. Die Katze fragt nun beliebige SpielerInnen:

*"Was macht die Maus?"*

Die Antwort kann verschieden lauten, z.B.:

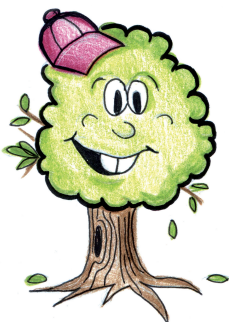
*"Sie putzt sich die Zähne!"*

Die Maus muss nun das Gesagte tun.

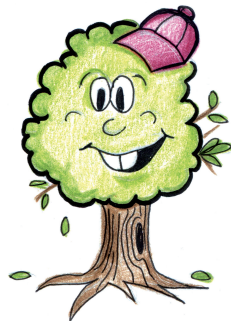
Lautet die Antwort:

*"Sie kommt aus dem Haus heraus!"*,

muss die Maus den Kreis verlassen und darf von der Katze gejagt werden. Katze und Maus dürfen auch unter den Händen der anderen SpielerInnen durch, wobei diese der Maus helfen können, indem sie der Katze den Weg versperren. Hat die Katze die Maus schließlich erwischt, werden die Rollen getauscht und zwei andere Kinder spielen Katze und Maus.



# KEHINAT / SCHNURSPRINGEN



Ein bis mehrere MitspielerInnen

**Material:** 1 Springschnur

**Spielort:** Wiese, Hartplatz, Turnhalle

Dvi divi ice obra aju jednu vrcu. Druge divi ice ska u tako dugo dokle na inu falingu. Govoru pjesmicu:

*„Kechin, Kechin, kumm herein.“*

*„Wos winscht die gnädige Frau?“*

*„Zucker, Kaffee, Tee, Rum!“*

*„Bum, das haben wir nicht,*

*bum, bum, ade, ade, ade!“*

Ein Kind nimmt die Enden der Schnur in seine Hände und dreht diese mit Schwung. Immer wenn die Schnur den Boden berührt, springt das Kind entweder beidbeinig, auf einem Bein oder mit beiden Beinen hintereinander (in einer Art Laufschrift) über die Schnur. Dabei wird mitgezählt, wie viele Sprünge jedes Kind schafft. Wer die meisten Sprünge fehlerfrei schafft, hat gewonnen.

**Variante:** Im Rhythmus des Springens kann ein Spruch aufgesagt werden: siehe oben oder z.B.:

*„Kaiser, König, Edelman, Bürger, Bauer, Bettelmann,*

*Schuster, Schneider, Leinenweber, Kaufmannstochter, Totengräber.“*

*„Doktor Bär schickt mich her,  
ob der Kaffee schon fertig wär‘.“*

*„Nein, mein Kind, morgen um sieben  
wird er gerieben,*

*morgen um acht wird er gemacht,*

*morgen um neun, schau herein,*

*wird der Kaffee schon fertig sein.“*

# KETTENFANGEN

**Mindestens 5 Kinder**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Zwei Kinder halten einander an den Händen und versuchen, ihre MitspielerInnen zu fangen. Wer von einem/r FängerIn berührt wird, hängt sich außen an die Kette an und wird ebenfalls zum/r FängerIn. So wird die Fängerkette immer länger, bis schließlich alle Kinder zur Kette gehören.

# KIESELSTEIN-RENNEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 2 kleine Schachteln, zwei kleine Haufen Kieselsteine

Gespielt wird barfuß!

**Spielort:** Überall

Zunächst müssen alle Kinder aus Kieselsteinen zwei Haufen bilden. Einige Meter von den Steinen entfernt stehen – in einigem Abstand voneinander, aber gleich weit von den Steinhäufchen entfernt – die beiden Schachteln. Nun werden zwei Gruppen ausgelost, und alle Kinder stellen sich in zwei Reihen hinter die Kieselhaufen.

Wenn der Startruf ertönt, nehmen die ersten Kinder aus jeder Gruppe so viele Kiesel wie möglich mit den Zehen auf und transportieren sie, ohne Hilfe der Hände, bis zur Schachtel. Dann laufen sie schnell zurück, geben dem/der Nächsten in der Reihe einen Schlag auf die Handfläche, und diese/r versucht sein/ihr Glück. Die Gruppe, die nach einem Durchgang die meisten Steine in ihrer Schachtel sammeln konnte, hat gewonnen.

Also Achtung - hier geht es nicht um Zeit, sondern um „Qualitätsarbeit“!



# KLATSCHBALL

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Ball

**Spielort:** Überall



Zum Klatschballspielen stellen sich alle Kinder im Kreis auf. Eines steht in der Mitte und hat einen Ball. Es muss nun einem Kind aus dem Kreis den Ball zuwerfen. Vorher ruft es „Dreimal klatschen!“ und den Namen des Kindes, das den Ball fangen soll.

Dieses muss nun ganz schnell dreimal in die Hände klatschen und dann den Ball fangen. Gar nicht so einfach! Das Kind, das den Ball wirft, darf sich natürlich auch andere Aufgaben für den/die FängerIn ausdenken, zum Beispiel: Sich einmal um sich selbst drehen oder in die Hocke gehen. Wer den Ball fängt, darf in die Mitte, wer den Ball nicht fängt, muss sich hinsetzen.

# KOMM MIT, LAUF WEG

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die Mitspielenden stellen sich im Kreis auf. Ein/e SpielerIn wird bestimmt; sie/er läuft außen um den Kreis herum, tippt jemandem auf den Rücken und ruft:

„Komm mit“ oder „Lauf weg“.

Bei „Komm mit“ läuft der/die angetippte SpielerIn in die gleiche Richtung, bei „Lauf weg“ in die andere. Beide SpielerInnen müssen nun versuchen, als Erste/r wieder an dem leeren Platz anzukommen und sich in die Lücke im Kreis zu stellen. Der/Die andere muss nun wieder um den Kreis laufen, ein Kind antippen und ihr/sein Glück versuchen.

# KROUTNSTEHLN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Grube oder Graben

Eines der Kinder (kann durch Auszählen oder Abmachung ermittelt werden) spielt die „KROUT“ (Kröte). Die „KROUT“ hockt in der Grube oder im Graben. Die anderen Kinder rufen nun: „I tui KROUTNSTEHLN!“ und hüpfen durch die Grube oder den Graben. Die „KROUT“ versucht, ein Kind zu fangen. Sie darf dabei aus dem Graben bzw. der Grube nicht heraus.

**Variante 1:** Erwischt die „KROUT“ ein Kind, werden die Rollen getauscht und das gefangene Kind wird zur „KROUT“.

**Variante 2:** Wird ein Kind von der „KROUT“ erwischt, muss es mithelfen, die anderen zu fangen, bis kein „KROUTNSTEHLER“ mehr übrig ist. Das zuletzt gefangene Kind wird nun zur „KROUT“.

# KUGELGITSCHEN

**2 MitspielerInnen**

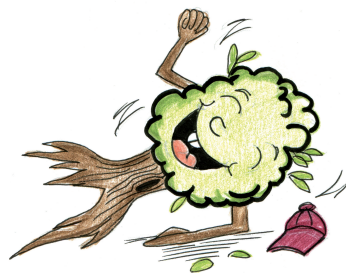
**Material:** Ca. 20 Murmeln / Kugeln, 1 Stück Kreide

**Spielort:** glatter Boden

Die beiden SpielerInnen sitzen einander gegenüber und ziehen mit der Kreide 2 Abspiellinien am Boden (Entfernung variabel). Jede/r SpielerIn hat zu Beginn die gleiche Anzahl an Murmeln, etwa 10 Stück. Nun beginnt eine/r der SpielerInnen, indem sie/er eine Murmel ins Spielfeld rollt. Der/Die andere SpielerIn versucht nun, mit einer ihrer/seiner Murmeln die im Feld liegende Kugel zu treffen – „anzugitschen“. Gelingt ihr/ihm das, darf sie/er sich beide Kugeln



nehmen. Gelingt es ihr/ihm nicht, bleibt auch diese Kugel im Spielfeld liegen. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein/e SpielerIn keine Kugeln mehr hat. Danach werden die Murmeln neu aufgeteilt und das Spiel beginnt von vorne.



## LUFTBALLONHANDBALL

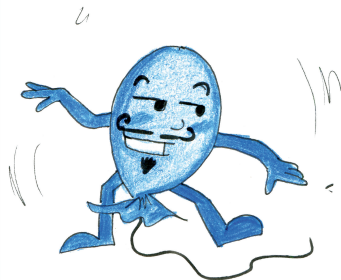
**Zwei Mannschaften zu je 2 bis 5 Kindern +  
1 SchiedsrichterIn**

**Material:** 1 Luftballon

2 x 5 Meter Wollseil oder 4 Stöcke oder 4 alte Dosen  
oder 1 Stück Kreide

ev. Fingerfarbe (um die MitspielerInnen, die zu derselben Mannschaft gehören, mit einem Farbpunkt auf Nase oder Stirn zu kennzeichnen.)

**Spielort:** Wiese oder Asphalt



Nachdem die Tore (Wiese: mit Wollfaden, Stecken oder Dosen / Asphalt mit Kreide oder Dosen) festgelegt wurden, wirft die/der SchiedsrichterIn den Luftballon in der Mitte des Spielfeldes in die Höhe. Die beiden Mannschaften müssen nun versuchen, den Luftballon durch leichte Schläge mit der flachen Hand ins gegnerische Tor zu bringen. Der Ballon darf dabei immer nur kurz angetippt, aber nicht gefangen oder gehalten werden. Bei Regelverstoß wird der Ballon an die gegnerische Mannschaft abgegeben. Wer mehr Tore schafft, hat gewonnen.



# MAUSBALL

**8 – 15 MitspielerInnen**

**Material:** 1 Ball

**Spielort:** Wiese oder Hartplatz

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und grätschen die Beine, sodass die Füße der NachbarInnen jeweils aneinander stoßen. Die „Maus“ steht in der Mitte und muss versuchen, den Ball durch eines der „Grätschentore“ durchzuwerfen. Die SpielerInnen im Kreis dürfen mit den Händen abwehren. Gelingt es der Maus, den Ball bei einem/r MitspielerIn durchzuwerfen, werden die Plätze getauscht und das andere Kind wird zur Maus.

# MUTTER, WIE WEIT DARF ICH REISEN?

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Kreide oder längere Wollschnur

**Spielort:** Wiese, Hartplatz oder größerer Raum

Zunächst wird mit Kreide oder einem Wollfaden eine Linie markiert. Eines der Kinder spielt die „Mutter“. Während sich alle übrigen MitspielerInnen nebeneinander entlang der gezogenen Linie aufstellen, steht die „Mutter“ einige Meter entfernt an einem Baum, einer Hauswand oder einem mit Kreide markierten Punkt.

Das erste Kind fragt nun:

*„Mutter, wie weit darf ich reisen?“*

Die „Mutter“ kann nun antworten:

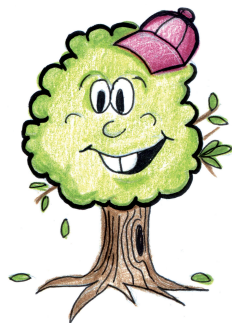
*„Einen Zwergenschritt“, „einen halben Schritt“, „einen ganzen Schritt“, oder „einen Riesenschritt“.*

Je nach Antwort der Mutter darf das Kind sich nun auf sie zubewegen.





Abwechselnd dürfen die Kinder nun die Mutter fragen. Wer zuerst bei der „Mutter“ angekommen ist, darf in der nächsten Runde die „Mutter“ spielen.



### **Variante:**

Auf die Frage: „Mutter, wie weit darf ich reisen“, nennt die „Mutter“ einen Länder-, Orts- oder Städtenamen. Sie sagt zum Beispiel:

„Bis nach AMERIKA“.

Das betreffende Kind spricht nun den genannten Ort noch einmal laut aus:

A – ME – RI – KA: - Bei jeder Silbe darf es einen Schritt machen. Um möglichst weit voran zu kommen, versuchen die Kinder natürlich, so große Schritte wie möglich zu machen.

Wer zuerst bei der „Mutter“ angekommen ist, darf in der nächsten Runde die „Mutter“ spielen.

## **NODL FADLN**

### **Mehrere MitspielerInnen / ungerade Anzahl**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die Kinder stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf. Die beiden Kinder, die sich nun gegenüberstehen, reichen einander beide Hände und heben diese in die Höhe. So entsteht eine „Brücke“ bzw. ein „Nadelöhr“. Ein Kind steht nun am Ende des „Nadelöhrs“, nimmt ein Kind des vor ihm stehenden Pärchens bei der Hand und schlüpft mit ihm unter den hoch gehobenen Armpaaren durch. Wenn die beiden durch das Nadelöhr durch sind, stellen sie sich – wie die anderen – paarweise einander gegenüber. Das Kind, das am Ende des Nadelöhrs allein stehen geblieben ist, nimmt nun ebenfalls wieder ein Kind des vor ihm stehenden Paares bei der Hand und schlüpft mit ihm durch das Nadelöhr. Dieses Spiel kann beliebig lang fortgesetzt werden.

# PÄRCHENFANGEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die Kinder bilden Paare und hocken sich nebeneinander hin. Nur ein Pärchen bleibt stehen: Eine/r von ihnen ist der/die FängerIn, der/die andere muss weglaufen. Wenn sich der/die Weglaufende neben einem Pärchen hin hockt, muss der/diejenige, der/die auf der anderen Seite hockt, aufstehen und nun versuchen, den bisherigen Fänger zu fangen. Das Spiel kann beliebig lang fortgesetzt werden.

# PARADIESHÜPFEN

Paradieshüpfen ist eine Form des „Tempelhüpfens“

**Ein bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Ein Stück Kreide, ein mittelgroßer Stein pro MitspielerIn

**Spielort:** Straßenpflaster

Der Weg zum Paradies wird mit seinen 8 Stationen / Feldern auf das Straßenpflaster aufgezeichnet.

Das erste Kind wirft sein Steinchen in das erste Feld. Dann springt es – auf einem Bein hüpfend – nach und versucht, das Steinchen mit der Spitze des anderen Fußes in Feld 2 zu stoßen. Gelingt der Wurf, darf das Kind, wieder auf einem Bein, nachhüpfen. Auf diese Art hüpfet das Kind bis zum Feld 4. Von diesem Feld aus wird das Steinchen direkt ins Feld 7 bewegt (Hölle). Bevor das Steinchen von da ins Feld 8 (Paradies) befördert werden darf, muss das Kind noch 5 Kreuzsprünge machen:



1. Sprung: rechter Fuß in Feld 5, linker in Feld 6
2. Sprung: rechter Fuß in Feld 7, linker in Feld 4
3. Sprung: rechter Fuß in Feld 6, linker in Feld 5
4. Sprung: rechter Fuß in Feld 4, linker in Feld 7
5. Sprung: rechter Fuß in Feld 5, linker in Feld 6



Dann geht es wieder auf einem Bein weiter: Mit dem anderen Fuß wird das Steinchen aus dem Feld 7 ins Paradies gekickt. Dann wird das Steinchen ebenso – mitsamt den dazwischenliegenden Kreuzsprüngen – wieder zum Ausgang zurückbefördert.

Beim Springen darf der Fuß keine Linie berühren, das Steinchen muss immer genau im angepeilten Feld landen und darf nicht über die Randlinie hinausfliegen.

Wenn das Kind, das gerade hüpfte, einen Fehler macht, schreien die anderen:

„Es brennt!“

Danach kommt das nächste Kind an die Reihe. Hüpfte nur ein Kind, so muss es von vorne beginnen, wenn es einen Fehler gemacht hat.

## RÄUBER UND GENDARM

**O tschora tej o schandartscha**  
**Buter tschene schej mit khelen**  
**Mere: Witschig**

Tschimek na khelen, ar pumenge  
 keren of fatschuwtscha sar le kamna  
 te khelel. Akor o fatschuwtscha ando dujn gruppen bumen  
 tschhin. O epasch o tschorahi, tej o epasch o schandartscha hi. Tschimeg  
 pumen o tschora garun. O schandartscha gondolinen kej len ande te  
 tschapinen. Te pumen o tschora garude, akor wischtanen wej schojasi-



nen. Akor kesdinen o schandartscha le tschoren te rodel. O tschora ande pumaro garuschago te bejk schej naschen, ham te len o schandartscha astarde, sej len ande tschapinen. Anglo khelipe ar pumenge schej keren o fatschuwtscha, hot o schandartscha te le tschoren dhikla iste lenza mindschar mitdschal. Na pekalente astarel. Tej o tschora na troman naschi te tschal. Ni te wakerel na troman, tschimeg le kole tschoren na astarde. Ham dujn schandaren odscha iste dschin uso tschora sawen astarde, mar sunst naschi dschan papal. Te o schandartscha le zile tschoren astarde, akor tekerinelpe o khelipe. O schandartscha o tschora hi, tej o tschora schandartschi. Akor frischne gesdinen papal te khelel. O khelipe mindig angloda bumenge ar keren.

## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Keines

**Spielort:** Freies Gelände, Wald

Vor dem Spiel müssen die Regeln, nach denen gespielt wird, unter den Mitspielenden ausgemacht werden. Nun teilen sich die Kinder in zwei Gruppen auf: Die einen sind die Räuber, die anderen die Gendarmen. Während sich die Räuber im Gelände verstecken, bestimmen die Gendarmen ihr „Hauptquartier“, in das sie die Gefangenen später bringen werden. Wenn alle Räuber versteckt sind, pfeifen oder rufen sie, und die Gendarmen beginnen nun, die Räuber zu suchen. Die Räuber dürfen ihre Verstecke auch verlassen. Gelingt es den Gendarmen, einen Räuber aufzuspüren und zu erwischen, müssen sie ihn ins Hauptquartier bringen. Es kann vor Beginn des Spieles ausgemacht werden, ob ein Räuber sich „ergeben“, d.h. freiwillig mitgehen muss, wenn er einmal gefangen wurde, oder ob sie/er sich gegen die Verhaftung „wehren“ bzw. versuchen darf zu fliehen. **Wenn der Räuber im Hauptquartier abgeliefert wurde, gibt es wieder zwei Spielvarianten:** Entweder muss der Räuber nun ruhig verharren, bis auch die anderen Räuber gefunden sind, oder er darf versuchen, aus dem „Gefängnis“ wieder auszubrechen und zu fliehen. Wenn die Räuber fliehen dürfen, müssen Gendarmen zu ihrer Bewachung beim Hauptquartier bleiben.



Die Art, wie gespielt wird, ist Vereinbarungssache zwischen den Kindern und hängt auch von der Anzahl der Mitspielenden ab.

Wenn es den Gendarmen gelungen ist, alle Räuber gefangen zu nehmen, werden die Rollen getauscht.



## REIFENTREIBEN

**Zwei oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** alte Fahrradfelge, Fassreifen, Holz- oder Plastikreifen, 1 Stock

**Spielort:** Wiese oder Hartplatz

Die Kinder vereinbaren eine Abspiegelstelle und ein Ziel. Nun versucht das erste Kind, den Reifen mittels Stock zum Rollen zu bringen und so ins Ziel und wieder zurück zu treiben. Damit der Reifen in Bewegung bleibt, muss das Kind mitlaufen und den Reifen immer wieder mit dem Stock antreiben. Kippt der Reifen unterwegs um, ist das nächste Kind an der Reihe.

Besonders lustig wird das Spiel in einem unebenen Gelände.

## RUFBALL

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Ball

**Spielort:** Schuppen, Hütte, niedriges Haus oder Stall mit Giebeldach

**Variante 1:**

Alle SpielerInnen suchen sich einen Blumenamen (kann auch ein Tier-, Vogel-, Länder- oder Städtenamen sein). Ein Kind wirft den Ball auf das Giebeldach des Hauses (Schuppens) und ruft z.B. „Tulpe“. Das Kind, das sich diesen Namen ausgesucht hat, versucht nun, den Ball zu fangen.

Wenn es den Ball gefangen hat, darf es den Ball werfen und den nächsten Namen rufen. Kann das angesprochene Kind den Ball nicht fangen, muss es – je nach Abmachung – entweder ausscheiden und bis zur nächsten Runde warten oder darf weiter mitspielen. Das erste Kind darf den Ball noch einmal werfen und einen anderen Namen rufen. Spielt man mit Ausscheiden der Kinder, die den Ball nicht fangen können, bleibt das letzte Kind als Sieger übrig. Spielt man ohne Ausscheiden, gibt es keinen Sieger und das Spiel kann beliebig lang fortgesetzt werden.

### **Variante 2:**

Alle SpielerInnen suchen sich einen Namen aus (wie bei Variante 1). Dann legen sie den Ball auf den Boden und stellen sich rundherum auf. Sie halten die Hände über dem Ball ausgestreckt. Ein/e SpielerIn beginnt, indem er einen Namen, z. B. „Nelke“ ruft. Das gerufene Kind läuft in die Mitte und schnappt sich den Ball. Sobald es den Ball hat, schreit es „Stopp“. Die anderen MitspielerInnen laufen inzwischen so weit wie möglich weg. Wenn „Stopp!“ gerufen wird, müssen alle sofort stehen bleiben. Das Kind mit dem Ball versucht nun, ein anderes Kind zu treffen, wobei Fangen erlaubt ist und – je nach Abmachung – als Treffer gilt oder nicht. Gelingt ein Treffer, wird die/der Getroffene in der nächsten Runde zur/m AusruferIn. Gelingt dem Kind mit dem Ball kein Treffer, spielt es selbst in der nächsten Runde die/den AusruferIn.

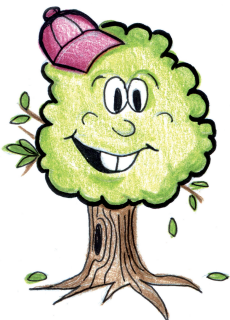
## SACKHÜPFEN

### **Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 2 alte Erdäpfelsäcke oder Ähnliches, 2 Flaschen oder Dosen als Markierung

**Spielort:** Überall

Jeweils 2 Kinder schlüpfen mit den Beinen in einen Erdäpfelsack und treten gegeneinander an. Auf ein Startzeichen hin müssen sie nun versuchen, eine bestimmte Strecke – beispielsweise um eine Flasche herum – zu hüpfen. Gewonnen hat, wem dies als Erste/r gelingt.



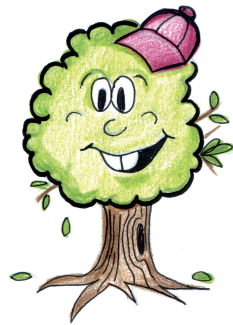


# SCHATTENFANGEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Im Freien; Voraussetzung: Die Sonne scheint!



Das Spiel ist eine Variante des normalen „Fangenspiels“.

Gefangen wird hier aber, indem der/die FängerIn auf den Schatten des/der „Gejagten“ tritt. Hat er/sie einen Schatten „erwischt“, wird das Kind, zu dem der Schatten gehört, zum/zur FängerIn.

# SCHLANGENSCHWANZFANGEN

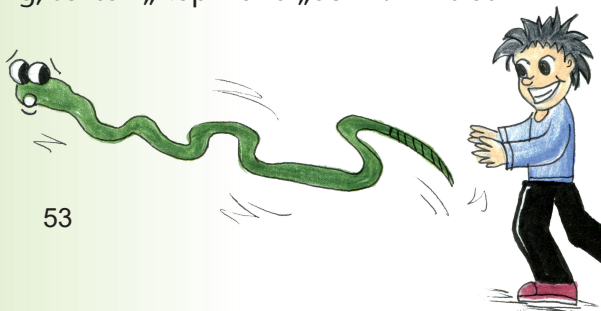
**Mehrere MitspielerInnen, mindestens 12 bis 15**

**Material:** Keines

**Spielort:** Wiese oder Turnhalle

Alle Kinder stellen sich in einer Kette hintereinander auf und legen dabei der/dem Vorderfrau/mann die Hände auf die Schultern. Das vorderste Kind ist der Schlangenkopf und muss nun versuchen, das letzte Kind, also den Schwanz, zu fangen. Die anderen Kinder, die am Schlangenkopf hängen, müssen alle dessen Bewegungen mitmachen und danach trachten, dass die Schlange nirgends auseinander reißt. Gleichzeitig haben sie die Aufgabe, den „Schwanz“ vor dem „Kopf“ zu schützen, indem sie versuchen, sich so zu bewegen, dass der Kopf den Schwanz nicht erwischt.

Gelingt es dem „Kopf“, den „Schwanz“ zu fangen, werden die Positionen gewechselt. Gelingt kein Fang, sollten „Kopf“ und „Schwanz“ trotzdem nach einiger Zeit gewechselt werden, damit das Spiel nicht langweilig wird.





## SCHNECKENHÜPFEN

**Zwei oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Kreide oder Stock

**Spielort:** Asphaltplatz oder Sand

Auf dem Boden wird mit Kreide oder einem Stecken eine Schnecke aufgezeichnet. Je nach Alter der spielenden Kinder kann diese kleiner oder größer gestaltet werden. In jedes dritte bis achte Feld (richtet sich auch nach dem Alter der Kinder) und im innersten Feld wird ein Kreuz oder Stern eingezeichnet. In diesen Feldern darf gerastet werden.

Das erste Kind muss nun auf einem Bein von Feld zu Feld hüpfen. Es darf dabei keine Linie berühren. In den gekennzeichneten Feldern darf auf zwei Füßen gerastet bzw. das Bein gewechselt werden. Hat das Kind das innerste Feld erreicht, muss es den Weg wieder zurückhüpfen. Macht das hüpfende Kind einen Fehler, kommt das nächste an die Reihe.

## SCHNEIDA, SCHNEIDA, LEICH MA'D SCHA!

(Auch bekannt unter: „Voda, Voda, leich ma'd Scha!“)

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Eventuell ein Stück Kreide

**Spielort:** Wiese mit Bäumen

Jede/r MitspielerIn bis auf eine/n stellt sich vor einen Baum (die ausgewählten Bäume können eventuell mit einem Stück Kreide gekennzeichnet werden). Jene/r MitspielerIn, die/der frei steht, geht auf eine/n MitspielerIn zu und fragt sie/ihn:

„Schneida, Schneida, leich ma d' Scha, wo is laa?“

(„Schneider, Schneider, leih mir die Scher', wo ist es leer?“).

Inzwischen tauschen die anderen SpielerInnen schnell ihre Plätze, sodass für kurze Zeit einige Bäume unbesetzt





sind. Das angesprochene Kind antwortet: „Dort is' laa!“ („Dort ist es leer!“). Das Kind, das gefragt hat, versucht nun, so schnell wie möglich einen leeren Baum zu erreichen. Gelingt es ihm, ist die/der SpielerIn, die/der als letzte/r ohne Platz bei einem Baum übrig bleibt, die/der neue FragerIn. Ansonsten muss die/der bisherige FragerIn noch einmal ihr/sein Glück versuchen und das nächste Kind fragen.



## SCHNITZELJAGD

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Zettel mit Aufgaben

**Spielort:** Überall

Das Spiel wird am besten im Wald, einem großen Garten oder in einem großen Gelände gespielt und muss vorbereitet werden.

Die Kinder spielen in Gruppen, die etwa gleich stark sein sollen.

Jeder Gruppe werden die gleichen Aufgaben gestellt; die Gruppen werden in Zeitabständen von etwa 10 Minuten losgeschickt.

Jede Gruppe bekommt einen Zettel mit einer Aufgabe oder einem Rätsel. Die Aufgaben müssen dem entsprechenden Gelände angepasst sein. So könnte die erste Aufgabe beispielsweise lauten: *„Geht den Weg 200 Schritte geradeaus. Beim kleinen Felsen geht Ihr 30 Schritte in die Richtung, in die der Pfeil zeigt. Dort wartet die nächste Aufgabe auf euch.“*

An der besagten Stelle ist dann die nächste Aufgabe z.B. in einem Astloch versteckt. Die zweite Aufgabe könnte beispielsweise eine Nachricht in Geheimschrift sein, die die Kinder erst enträtseln müssen. Haben sie die Aufgabe gelöst, wissen sie, wo sie als Nächstes hingehen sollen. Es können auch Aufgaben sein wie: *„Bringt eine Feder / ein Stück Moos / ein Blatt von einer Eiche etc. mit. Mit der letzten Aufgabe werden die Kinder wieder zum Ausgangspunkt zurückgelotst.“*

Die Start- und Ankunftszeit jeder Gruppe wird notiert. Die Gruppe, die die Schnitzeljagd am schnellsten geschafft hat, hat gewonnen.

# SCHNURDREHEN

**Drei oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 langes Seil

**Spielort:** Wiese oder Hartplatz

Zwei Kinder halten die Seilenden in ihren Händen und drehen das Seil gleichmäßig rundum, sodass die Mitte des Seiles bei jeder Runde den Boden streift. In der Mitte stehen nun die anderen Kinder und müssen versuchen, beidbeinig über das Seil zu springen, ohne darin hängen zu bleiben. Wem dies am längsten gelingt, hat gewonnen. Wer hängen bleibt, muss für diese Runde ausscheiden.

**Variante:**

Es steht immer nur ein Kind in der Mitte. Die Anzahl der Sprünge, die es fehlerfrei schafft, werden mitgezählt. Wer die meisten Sprünge ohne Fehler gemacht hat, ist SiegerIn.

# STEINE WERFEN

**Zwei oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 großer Stein, pro Mitspieler 2 kleinere Steine

**Spielort:** Hartplatz oder Sand

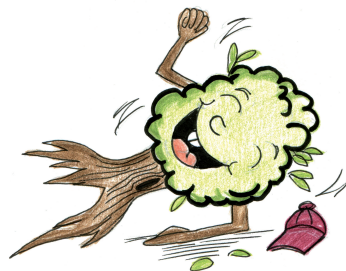
Dieses Spiel ist dem italienischen Bocciaspiel sehr ähnlich.

Zu Beginn des Spieles wirft eines der Kinder den großen Stein aus. Nun kommen die MitspielerInnen abwechselnd zum Werfen an die Reihe und versuchen, ihren Stein möglichst nahe an den großen Stein heranzubringen. Dabei dürfen auch die Steine anderer MitspielerInnen durch den eigenen Stein verdrängt werden. Die/Derjenige, deren/ dessen Stein am Ende des zweiten Durchgangs dem großen Stein am nächsten liegt, hat gewon-



nen. Sie/Er darf in der nächsten Runde den großen Stein auswerfen.

## STIEFELWERFEN



### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Mehrere alte Gummistiefelpaare, eine Schnur zum Markieren der Abspiellinie, ev. Stöckchen oder Dosen zum Markieren / 1 großer Korb o.Ä. für Variante 2

**Spielort:** Wiese oder Hartplatz

Gespielt wird auf einer Wiese oder einem Platz, wo genügend Raum zum Werfen gegeben ist. Die mitspielenden Kinder stellen sich an die Abwurflinie. Der Reihe nach dürfen nun alle Mitspielenden die Stiefel werfen, wobei der weiteste Wurf jedes Kindes markiert wird. Bei gleichaltrigen Kindern kann man eventuell dem Kind, das den weitesten Wurf zustande gebracht hat, einen kleinen Preis geben.



### Variante 1:

Das Spiel wird in der Mannschaft gespielt. Die Kinder werden dabei in zwei Gruppen aufgeteilt, wobei man darauf achten sollte, dass die beiden Mannschaften einigermaßen gleich stark sind (Alter, Größe der Kinder etc.). Auch die Stiefel werden so aufgeteilt, dass jede Mannschaft jeweils einen Stiefel eines Paares erhält. Nun wird abwechselnd geworfen. Die Mannschaft, der der weiteste Wurf gelingt, hat gewonnen.

### Variante 2:

Bei dieser Spielvariante muss mit den Stiefeln auf einen Korb gezielt werden, der in einiger Entfernung von der Abspiellinie aufgestellt wird.

# TEMPELHÜPFEN

**Ein bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Kreide, ein kleiner Stein pro Kind

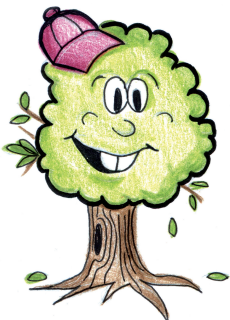
**Spielort:** Hartplatz

Zuerst wird der „Tempel“ auf dem Straßenpflaster aufgezeichnet:

Dieser besteht aus 8 nummerierten Feldern, wobei die Kästchen 1, 2 und 3 wie bei einem Turm übereinander gezeichnet werden. Die Felder 4 und 5 werden nebeneinander auf das dritte Kästchen gezeichnet (sie ragen mit je einer Hälfte links und rechts über das 3. Feld hinaus). Das 6. Kästchen wird über der Mitte der Felder 4 und 5 gezeichnet (es liegt also wieder in einer Linie mit den Feldern 1, 2 und 3). Die Felder 7 und 8 werden wie die Felder 4 und 5 nebeneinander auf das sechste Feld gesetzt.

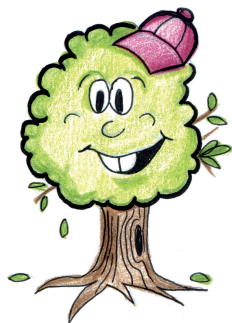
Nun stellt sich das erste Kind vor das Feld 1 und versucht, seinen Stein in dieses Feld zu werfen. Trifft das Kind nicht oder rollt der Stein zu weit, kommt das nächste Kind an die Reihe. Gelingt der Wurf, darf das erste Kind zu hüpfen beginnen:

Es muss nun auf einem Bein über das Feld 1 in das Feld 2 springen, ohne das Feld 1 oder die Begrenzungslinien zu berühren. Danach muss es weiter auf einem Bein in das Feld 3 springen, anschließend mit je einem Bein in Feld 4 und 5, auf einem Bein ins 6. Feld und mit je einem Fuß in Feld 7 und 8. Hier muss es sich mit einem 180-Grad-Sprung so drehen, dass es wieder mit einem Bein in Feld 7, mit dem anderen in Feld 8 landet und in Richtung des 1. Feldes schaut. Die Linien der Felder dürfen dabei nicht mit dem Fuß/den Füßen berührt werden. Nun hüpfte das Kind auf die gleiche Art zurück bis zum Feld 2, wo es auf einem Bein zu stehen kommt. Jetzt hat es die zusätzliche Aufgabe, das Steinchen in Feld 1 aufzuklauben, ohne mit den Händen oder dem zweiten Bein den Boden zu berühren. Gelingt es dem Kind, den Stein fehlerfrei auf-



zuheben, hüpft es auf einem Bein weiter in Feld 1 und dann zurück zum Start.

Wenn das Kind die erste Runde erfolgreich absolviert hat, darf es mit der nächsten Runde beginnen: Nun muss es den Stein ins Feld 2 treffen. Gehüpft wird wie in der ersten Runde. In der nächsten Runde muss der Stein dann ins Feld 3 geworfen werden, in der letzten Runde liegt der Stein in Feld 8.



Passiert beim Werfen, Hüpfen oder Aufheben des Steines ein Fehler, darf das nächste Kind sein Glück versuchen. Wenn ein Kind einen Fehler gemacht hat, darf es dann, wenn es wieder an der Reihe ist, bei der Runde fortsetzen, in der es ausgeschieden ist. (Also z.B. mit dem Stein in Kästchen 3). SiegerIn ist, wer zuerst alle Kästchen fehlerfrei durchgehüpft ist.

## U JAMKU / INS GRÜBCHEN

**Zwei bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Walnüsse, Kreide oder Wollfaden, ev. kleine Schaufel

**Spielort:** Überall

Svaki igra triba par orihov. U zemlju se na ini jamka. Igra i se postavu kraj dalje. Sada svaki po redu rulja svoj orih prstom u jamku. Ki prvi trefi u jamku, si smi sve orihe zeti.

Jede/r MitspielerIn bekommt einige Nüsse. Nun wird ein Grübchen in die Erde gegraben. (Falls das Spiel auf einem Hartplatz oder in einem Raum gespielt wird, wird statt der Grube ein Kreis mit einem Wollfaden gelegt oder mit Kreide gezogen.) Die SpielerInnen stellen sich in einiger Entfernung davon auf. Nun versucht die/der erste SpielerIn, mit einem Finger ihre/seine Nuss in das Grübchen (den Kreis) zu rollen. Wer als Erste/r einen Treffer ins Grübchen erzielt, darf sich die am Boden liegenden Nüsse der anderen MitspielerInnen nehmen.

# VERSTEINERE DICH

## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Keines

**Spielort:** Wiese oder Hartplatz; es sollte aber ausgemacht werden, bis wohin sich die SpielerInnen bewegen dürfen.

Ein Kind spielt die „Hexe“. Diese muss versuchen, die davonlaufenden MitspielerInnen zu erwischen, indem sie sie mit der Hand berührt. Dabei ruft die „Hexe“:

*„Versteinere dich!“*

Das Kind, das berührt wurde, muss nun in der Position verharren, in der es die „Hexe“ berührt hat. Während die „Hexe“ nun versucht, weitere MitspielerInnen zu „versteinern“, können diese die bereits „Versteinerten“ durch einen leichten Schlag und die Worte:

*„Ich erlöse dich!“* wieder aus ihrer Position befreien. Das Spiel dauert so lange, bis alle Mitspielenden von der „Hexe“ versteinert sind. Das Kind, das als letztes von der „Hexe“ erwischt wird, darf die nächste „Hexe“ sein.“

# WASSERMANN

## 6 bis 20 MitspielerInnen

**Material:** 1 Stück Kreide oder zwei 5 bis 10 Meter lange Wollschnüre

**Spielort:** Wiese oder Hartplatz

Zuerst werden die beiden Begrenzungslinien des Spielfeldes aufgezeichnet oder ausgelegt: Sie stellen zwei Flussufer dar. In der Mitte des Flusses steht der Wassermann. Die Kinder stellen sich an einem Ufer nebeneinander auf und rufen im Chor:

*„Wassermann, Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir über den blauen Ozean?“*





Der Wassermann sucht eine Farbe aus und sagt  
z.B.:

„Mit Rot!“

Alle Kinder, die etwas Rotes an ihrer Kleidung haben,  
dürfen nun ungehindert zum anderen Ufer laufen.

Die anderen Kinder, die ebenfalls versuchen, an  
das andere Ufer zu kommen, dürfen vom  
Wassermann durch Berührung mit der Hand  
gefangen werden. Das Kind, das erwischt

wurde, muss nun in der nächsten Runde dem Wassermann beim Fangen  
helfen. Es wird so lange gespielt, bis alle Kinder gefangen sind. Das Kind,  
das als Letztes erwischt wird, darf der nächste Wassermann sein.



## ZEHNER UND NEUNERL

**Ein/e bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Ball

**Spielort:** Wand

Die MitspielerInnen müssen folgende  
Aufgaben erfüllen:

- 10 x    den Ball gegen die Wand werfen und  
wieder fangen
- 9 x    den Ball mit der rechten Hand an die Wand  
werfen und mit der rechten Hand fangen
- 8 x    den Ball mit der linken Hand an die Wand  
werfen und mit der linken Hand fangen
- 7 x    den Ball gegen die Wand werfen, zweimal  
klatschen und wieder fangen
- 6 x    den Ball unter dem rechten Knie durch an  
die Wand werfen und fangen

- 5 x den Ball unter dem linken Knie durch an die Wand werfen und fangen
- 4 x den Ball gegen die Wand werfen, in die Hocke gehen und mit beiden Händen den Boden berühren, aufstehen und den Ball fangen
- 3 x den Ball gegen die Wand werfen, sich einmal um sich selbst drehen und den Ball fangen
- 2 x mit dem Rücken zur Wand stehend den Ball über den Kopf an die Wand werfen, sich umdrehen und den Ball fangen
- 1 x mit dem Rücken zur Wand stehend den Ball durch die gegrätschten Beine durch an die Wand werfen, sich umdrehen und den Ball fangen

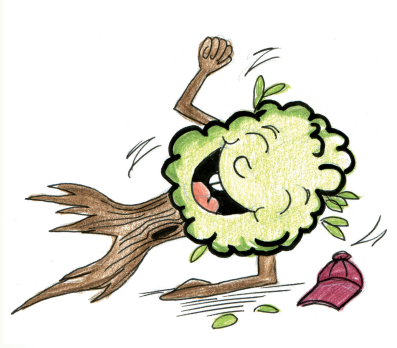
Jedes Kind darf so lange spielen, bis ihm ein Fehler unterläuft. Wenn es wieder an die Reihe kommt, darf es in der Runde, in der ihm zuvor der Fehler passiert ist, fortsetzen. Wer zuerst das Einserl erfolgreich absolviert hat, ist SiegerIn.

Die Kinder können selbst auch den Schwierigkeitsgrad der Übungen steigern, indem sie z.B. ausmachen, dass bei jedem Wurf zusätzlich geklatscht werden muss.

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden, nämlich dass man mit dem „Einserl“ beginnt (auch als „Einserl und Zweierl“ bekannt).

Vor Beginn des Spieles vereinbaren die Kinder 10 verschiedene Varianten, wie der Ball an die Mauer geworfen werden muss, zum Beispiel:

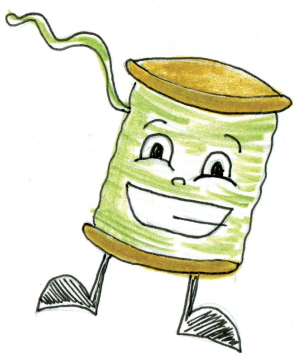




1. Ball mit beiden Händen an die Mauer werfen und wieder fangen
2. Ball zweimal hintereinander mit der rechten Hand an die Mauer prellen, danach fangen
3. Ball dreimal hintereinander mit der linken Hand an die Mauer prellen, danach Fangen
4. Ball an die Mauer werfen, sich um die eigene Achse drehen und wieder fangen
5. Ball mit rechter Hand durch hochgezogenes rechtes Bein an die Mauer werfen und wieder fangen
6. bis 10: Der Kreativität beim Erfinden der Würfe sind keine Grenzen gesetzt

Übung 1 wird einmal ausgeführt, Übung 2 zweimal, ...  
Übung 10 zehnmal

Wenn ein Kind einen Fehler macht, kommt das nächste Kind an die Reihe. Wer einen Fehler gemacht hat, muss, wenn sie/er wieder an der Reihe ist, ganz von vorne beginnen. SiegerIn ist also, wem es gelingt, alle Übungen fehlerfrei durchzuspielen.



## ZWIRNSPULENLAUF

### **Buter tschene schej mit Kehlen**

**Kowa:** 1 Schutscho thafeskero kereko, dujn kopaja, tej 1m dorik

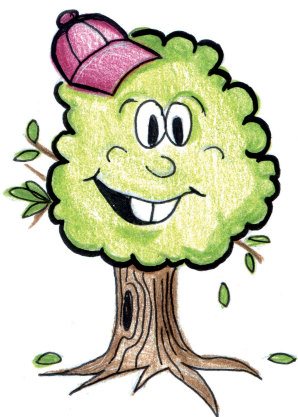
**Kai le schej kheles:** Witschig

I dorik upre le kopajengero end iste phandes. Akan dujn tschene, sako ek kopall ando wa lel, tej o thafeskero kereko upri dorik tschhin loke kesdinen o kaschtuno kereko te tradel. I dorik le kopajenza schej upri phuf tschhis tej telal schej kesdines o kereko akor upre le schej asdes. Thafeskero kereko iste upro thaf mukes upral ek krik upri hia rik te naschel. To doj akor schej dikes ko le dureder tschane upro thaf de likerel. Hot na perel o thafeskero kereke tel.

### **Ein/e bis mehrere MitspielerInnen**

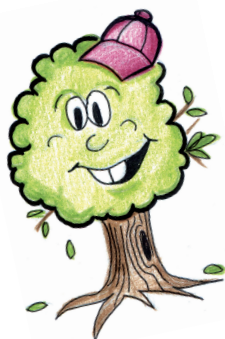
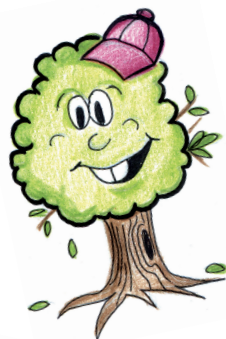
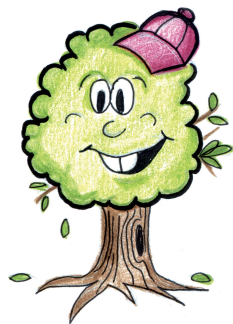
**Material:** 1 leere Zwirnspule aus Holz, 2 Stöcke, ca. 1 Meter fester Zwirn oder Garn

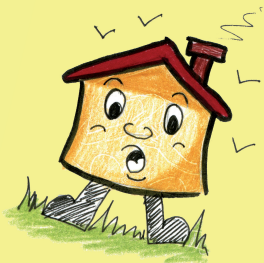
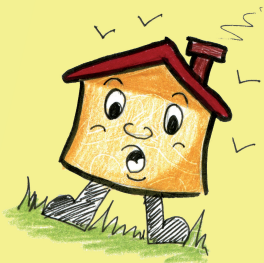
**Spielort:** Überall



Ein Zwirnsfaden oder Garn wird an den Enden der beiden Stecken befestigt. Nun wird je ein Stecken in eine Hand genommen und die Zwirnspule auf die Schnur gelegt. Durch vorsichtiges Hin- und Herbewegen versucht man

nun, die Zwirrspule zum Rollen zu bringen. Man kann damit zunächst auf dem Boden beginnen und später, wenn die Spule gut rollt, in der Luft weiter spielen. Ziel ist es, die Zwirrspule über den Faden immer wieder von einem Steckenende zum anderen rollen zu lassen. Spielen mehrere Kinder, kann man stoppen, wem das länger gelingt, ohne dass die Spule herunterfällt.





# SPIELE



## SPIELE IM HAUS BELIEBTE PARTYSPIELE

Immer öfter werden Kinderpartys – vor allem Geburtstagspartys – in Lokalen gefeiert, wo den Kindern Spiele- und Beschäftigungsmöglichkeiten geboten werden. Viel persönlicher und lustiger wird die Party aber, wenn man zu Hause selbst ein paar Spiele vorbereitet. In diesem Kapitel wurden Spiele gesammelt, die bei Kindern beliebt und einfach umzusetzen sind. Natürlich sind nicht alle Spiele für alle Altersgruppen geeignet. Die meisten der hier angeführten Spiele eignen sich besonders für Kinder im Volksschulalter.

# ALLES, WAS FLÜGEL HAT, FLIEGT

## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Tisch und Sessel

**Spielort:** Überall, wo es einen Tisch und Sitzgelegenheiten gibt.

Die Kinder sitzen im Kreis um einen Tisch und klopfen mit den Handflächen auf die Tischoberfläche. Ein Kind wird als „SpielleiterIn“ ausgewählt. Die/Der SpielleiterIn sagt nun:

*„Alles, was Flügel hat, fliegt: Der Vogel fliegt!“*

Beim zweiten „fliegt“ heben alle Kinder – auch die/der SpielleiterIn – ihre Hände in die Höhe. Die/Der SpielleiterIn muss sich nun in rascher Folge einige Sachen ausdenken, die fliegen können, und sagt zum Beispiel:

*„Das Flugzeug fliegt, der Storch fliegt, der Luftballon fliegt, ...“* und so weiter.

Bei jedem „fliegt“ müssen SpielleiterIn und MitspielerInnen die Hände in die Höhe geben. Nach einigen Dingen, die fliegen können, nennt die/der SpielleiterIn nun etwas, das nicht fliegen kann, und sagt zum Beispiel:

*„Die Schule fliegt.“*

Sie/Er selbst muss dabei die Hände heben, um die anderen MitspielerInnen zu irritieren. Denn bei einem Gegenstand, der nicht fliegen kann, dürfen die MitspielerInnen die Hände nicht in die Höhe geben, sondern müssen weiter auf den Tisch klopfen. Wer sich irrt und die Hände trotzdem hoch streckt, scheidet aus. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist. Es darf in der nächsten Runde die/der SpielleiterIn sein.

## Variante:

Kinder, die sich irren, müssen nicht ausscheiden, sondern ein Pfand hergeben, das sie später beim Pfänderauslösen (Spiel siehe Seite 77) wieder zurückbekommen.



# ARMER SCHWARZER KATER



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden. Eines der Kinder spielt den „Schwarzen Kater“. Der „Kater“ sitzt im Kreis und muss nun versuchen, eine/n der MitspielerInnen zum Lachen zu bringen, indem er sich vor sie/ihn hinstellt, Grimassen schneidet und miaut. Das angesprochene Kind muss den „Kater“ streicheln und dreimal

„Armer schwarzer Kater!“

sagen, ohne zu lachen. Gelingt es dem „Kater“ nicht, das ausgewählte Kind zum Lachen zu bringen, muss es sich die/den nächste/n MitspielerIn aussuchen, um sein Glück zu probieren. Die/Denjenige/n, die/den der „Kater“ zum Lachen bringt, muss nun mit ihm die Rolle tauschen.



## BECHERSTAFFEL

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 12 gleiche Plastik- oder Papierbecher, wobei 2 der Becher entweder eine andere Farbe haben sollten oder mit einer Markierung (Pickerl) versehen werden.

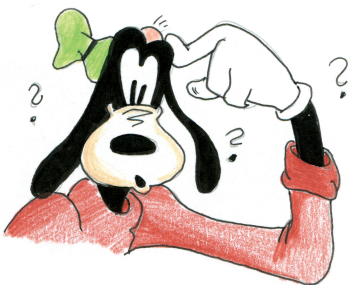
**Spielort:** Überall

Die SpielerInnen teilen sich in zwei Gruppen und stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf. Die beiden Reihen stehen einander gegenüber. Der/Die erste SpielerIn jeder Mannschaft bekommt nun 6 ineinander gesteckte Plastikbecher in die Hand, wobei sich der andersfärbige oder markierte Becher ganz oben befindet. Nach dem Startsignal müssen nun die Becher einzeln unten vom Stapel weggenommen und oben wieder auf die Bechersäule gesteckt werden, bis wieder der bunte oder markierte



Becher ganz oben ist. Nun wird die Bechersäule an die/den nächste/n SpielerIn weitergegeben.

Die Mannschaft, deren MitspielerInnen zuerst alle die Aufgabe absolviert haben, hat gewonnen.



## BIST DU GOOFY?

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Tücher zum Augenverbinden, eines weniger als MitspielerInnen

**Spielort:** Überall

Alle SpielerInnen haben die Augen verbunden und laufen umher – außer jenem/jener SpielerIn, der/die „Goofy“ ist. Trifft man auf eine/n andere/n SpielerIn, fragt man:

„Bist du Goofy?“

Ist er/sie es nicht, so sagt er/sie:

„Nein!“

Ist er/sie Goofy, gibt er/sie keine Antwort. Wer Goofy gefunden hat, nimmt selbst die Augenbinde ab, und stellt sich auch als Goofy zu dem/der anderen. Er/Sie darf jetzt auch keine Antwort mehr geben. Das geht so lange, bis (fast) alle Goofys sind.

## EIERLAUF / ERDÄPFELLAUF

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 2 Suppenlöffel, zwei Eier (oder 2 Kochlöffel und 2 Erdäpfel), 1 Schnur, 2 Flaschen oder Dosen

**Spielort:** Überall



Wird das Spiel im Haus und mit eher jüngeren Kindern gespielt, empfiehlt es sich, mit den unzerbrechlichen Erdäpfeln zu spielen!



Die Kinder teilen sich in zwei Mannschaften auf und stellen sich – wie bei einem Staffellauf – hintereinander an. Die Schnur wird als Startlinie aufgelegt, die beiden Flaschen (Dosen) werden in 5 bis 6 Metern Entfernung von der Startlinie – für jede Mannschaft eine – aufgestellt.



Die beiden ersten SpielerInnen jeder Mannschaft bekommen nun jeweils einen Löffel mit einem Ei darauf in die Hand. Nach dem Startsignal müssen die beiden nun versuchen, mit ihrem Ei so schnell wie möglich die Flasche zu umrunden, zur Mannschaft zurückzukehren und dem/der nächsten SpielerIn den Löffel mit dem Ei in die Hand zu drücken. Fällt das Ei vom Löffel herunter, muss der/die Spielerin an den Start zurück und noch einmal von vorne anfangen. Die Mannschaft, deren SpielerInnen als Erste alle ihren Lauf beendet haben, hat gewonnen.

## FLAMINGOKAMPF

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die SpielerInnen stehen einander paarweise auf einem Bein gegenüber und verschränken die Arme. Nun hüpfen die PartnerInnen aufeinander zu und jeder versucht, den anderen umzustoßen. In der nächsten Runde treten die SiegerInnen der ersten Runde gegeneinander an. Das geht so weiter, bis es eine/n SiegerIn gibt.

# JAKOB, WO BIST DU?

## Mehrere MitspielerInnen, SpielleiterIn

**Material:** 2 Tücher oder Schals zum Verbinden der Augen, 2 Zeitungsrollen

**Spielort:** Überall

Die MitspielerInnen stellen sich im Kreis auf. Nun werden zwei Kindern die Augen verbunden. Sie werden in die Mitte des Kreises gebracht und ein bisschen gedreht, damit sie ihren Standort nicht

genau kennen. Die beiden Kinder in der Mitte bekommen nun eine Zeitungsrolle in die Hand. Nun soll jeder der beiden versuchen, die/den anderen zu finden; die beiden Zeitungsrollen dienen dabei als Tastinstrumente. Als weitere Hilfestellung können die beiden einander fragen:

*„Jakob, wo bist du?“*

Auf diese Frage meldet sich die/der jeweils andere MitspielerIn, indem sie/er „*Hier*“ sagt oder ein Geräusch von sich gibt (z.B. bellt). Jeder der beiden versucht nun, einerseits die/den andere/n zu finden, andererseits dieser/m auszuweichen. Wem es nämlich gelingt, die/den andere/n zuerst mit der Zeitungsrolle zu berühren, hat gewonnen.

Das Spiel wird besonders lustig, weil die beiden Kinder in der Mitte mit ihren Zeitungsrollen beim Tasten auch immer wieder die Mitspielenden im Kreis erwischen.

In der nächsten Runde kommen zwei andere Kinder in die Mitte.



# KAROTTENZIEHEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall



Karottenziehen ist ein kurzes Spiel, für das keine Vorbereitung und kein Material benötigt wird. Wirklich lustig wird es ab etwa 10 Spielern. Benötigt wird ein halbwegs sauberer und trockener Boden, auf den man sich legen kann.

Die SpielerInnen legen sich mit dem Bauch auf den Boden. Dabei sollten sie einen Kreis bilden und den Kopf zur Kreismitte haben. Anschließend hängen sich die SpielerInnen bei ihren beiden NachbarInnen in den Armen ein, so dass eine möglichst stabile Verbindung entsteht. Diese SpielerInnen sind die „Karotten“, die nun im Boden feststecken.

Ein/e SpielerIn ist der „Hase“. Er/Sie darf sich nun eine besonders leckere „Karotte“ aussuchen und versuchen, diese aus der Erde zu ziehen. Dazu packt er/sie an den Beinen und zerrt und rüttelt daran so lange, bis sich das „Gemüse“ aus dem Boden herausgelöst hat. Die geerntete „Karotte“ wird nun ebenfalls zum „Hasen“ und hilft bei der Ernte. Die übrigen „Karotten“ hingegen schließen den Kreis und versuchen, die weitere Ernte so schwer wie möglich zu gestalten.

# KLEIDER-BALANCE

## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** 1 Luftballon pro Kind

**Spielort:** Überall

Wer gewinnen will, muss sich beeilen – und gerät wahrscheinlich ins Schwitzen.

Für jede/n TeilnehmerIn wird ein Luftballon aufgeblasen. Alle MitspielerInnen brauchen außerdem ein Paar Handschuhe, einen Schal, eine Mütze und Schuhe. Auf ein Startzeichen hin geht es los. Jetzt müssen alle TeilnehmerInnen die Kleidungsstücke anziehen. Die Schwierigkeit: Ihren Ballon müssen sie dabei die ganze Zeit in der Luft halten. Wer ihn auf den Boden fallen lässt, scheidet aus. Gewonnen hat der/diejenige, der/die am schnellsten angezogen ist.

# KLEIDERRENNEN

## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** 2 Schnüre oder Seile, um Start- und Ziellinie zu markieren; bei kleineren Kindern ev. 1 Mütze und einen Schal pro Kind

**Spielort:** Überall

Für dieses Wettrennen braucht es zur Vorbereitung nur eine Start- und eine Ziellinie. Alle Kinder stellen sich, noch vollständig bekleidet, an der Startlinie auf. Wenn der Startruf ertönt, müssen alle so schnell wie möglich Schuhe und Socken ausziehen.

Wer barfuß ist, darf losrennen, bis zur Ziellinie und wieder zurück laufen. Dann muss er/sie so schnell wie möglich wieder seine Schuhe und Strümpfe anziehen. Wem dies als Erste/r gelungen ist, hat gewonnen.

**Variante für kleinere Kinder, die sich die Schuhe noch nicht selbstständig an- und ausziehen können:** Statt der Schuhe und Socken werden Hauben/Mützen/Kappen und Schals aus- und nach dem Lauf wieder angezogen.



# KOKETTIEREN



**Mehrere MitspielerInnen (ungerade Anzahl)**

**Material:** Sessel

**Spielort:** Überall

Halb so viele Sessel wie MitspielerInnen werden im Kreis aufgestellt. Hinter jedem Sessel steht ein/e MitspielerIn. Die restlichen MitspielerInnen setzen sich auf die Sessel, wobei ein Sessel frei bleiben muss. Die Kinder, die hinter den Sesseln stehen, müssen die Hände auf den Rücken legen. Das Kind, das hinter dem freien Sessel steht, muss nun versuchen, einer/m der Sitzenden zuzublinzeln oder zuzuzwinkern. Hat das betreffende Kind die Botschaft verstanden, versucht es aufzuspringen und sich auf den leeren Sessel zu setzen. Das Kind, das hinter ihm steht, sollte nun rasch reagieren: Gelingt es diesem nämlich, dem weglaufenden Kind die Hände auf die Schultern zu legen und es damit zurückzuhalten, muss sich das Kind auf seinen alten Sessel zurücksetzen. Die/Der „Kokettierende“ muss ihr/sein Glück von neuem versuchen. Gelingt es der/dem MitspielerIn, seiner/m Hinterfrau/mann zu entkommen, muss nun diese/r versuchen, durch Blinzeln und Kokettieren ein anderes Kind aus der Kreismitte auf den freien Sessel vor sich zu locken. Das Spiel kann beliebig lang weitergespielt werden.

# LUFTBALLONJAGD

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Mehrere Luftballons in zwei Farben, Schnüre

**Spielort:** Überall

Die SpielerInnen werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede/r SpielerIn bekommt nun einen Luftballon seiner Mannschaftsfarbe ans Bein (Knöchelhöhe) gebunden.

Wenn das Spiel beginnt, versuchen alle Mitspielenden, die Luftballons der anderen Mannschaft zu erwischen und kaputt zu treten. Wer seinen Ballon verloren hat, scheidet aus. Die Mannschaft, die am längsten einen oder mehrere Luftballons unversehrt bewahren kann, hat gewonnen.

**Alternative:**

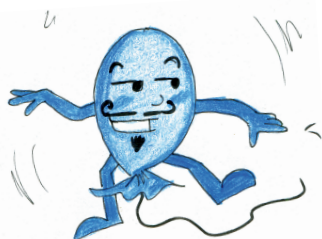
## FORELLENJAGD

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Papierfische in zwei (bei sehr vielen Kindern mehreren) Farben, Schnüre.

**Spielort:** Überall

Anstatt der Luftballons werden die Papierfische an die Beine (Knöchelhöhe) der Mitspielenden gebunden. Nun muss jede/r versuchen, möglichst viele Papierfischchen der anderen Mannschaft/en zu ergattern. Wem sein/ihr Papierfisch geraubt wurde, muss ausscheiden. Die Mannschaft, die am Ende des Spiels die meisten Fische „gefangen“ hat, hat gewonnen.



## LUFTBALLONTANZ

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Luftballons, Musikquelle

**Spielort:** Überall

Die Kinder stellen sich paarweise auf. Jedes Paar bekommt einen Luftballon: Die PartnerInnen klemmen nun den Ballon zwischen ihre Stirnen; während des Spiels darf der Ballon nicht mit den Händen angegriffen werden. Wenn die Musik beginnt, sollen die Paare beginnen zu tanzen, ohne dabei den Ballon zu verlieren. Das Paar, das seinen Ballon verliert, muss sich bis zur nächsten Runde zur Seite setzen. Gewonnen hat das Paar, dem es gelingt, den Ballon am längsten zwischen den Köpfen zu behalten.

### Varianten:

Der Ballon wird nicht zwischen den Köpfen der PartnerInnen eingeklemmt, sondern zwischen den Oberkörpern oder Bäuchen!



# MEINE TANTE IST KRANK



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Sessel für alle, Salzstangen

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden sitzen im Kreis. Jede/r SpielerIn denkt sich eine Krankheit aus und flüstert sie seiner/m rechten Nachbarn/in ins Ohr. Diese/r muss sich die genannte Krankheit merken. Dann bekommt jede/r eine Salzstange (kleine oder gedrittelt). Ein/e SpielerIn fängt an (mit der Salzstange aufrecht zwischen den Schneidezähnen) und sagt zu seinem/ihrer rechten Nachbarn/in:

*"Meine Tante ist krank."*

Der fragt (auch mit Salzstange):

*"Was hat sie denn?"*

Der/Die erste SpielerIn antwortet jetzt – mit Salzstange zwischen den Zähnen. Der/Die andere muss die Krankheit erkennen und nachsprechen, eventuell noch einmal nachfragen, wenn er die Krankheit nicht gleich versteht. Hat er/sie sie herausgefunden, ist er/sie nun an der Reihe, seinem/r rechten NachbarIn von seiner/ ihrer kranken Tante zu erzählen.

# MEIN RECHTER PLATZ IST LEER

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Sessel

**Spielort:** Überall

Die Sessel werden im Kreis aufgestellt; es gibt einen Sessel mehr als MitspielerInnen. Das Kind, das nun links neben dem freien Sessel sitzt, sagt: *„Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir den/die z.B. Johannes her!“*

Das Kind, das genannt wurde, muss sich nun auf den freien Platz setzen. Nun darf das Kind, das links neben dem leer gewordenen Sessel sitzt,



mit dem Spiel fortfahren und sich seinerseits eine/n neue/n NachbarIn her wünschen. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis alle MitspielerInnen einmal an der Reihe waren.

## OBSTSALAT

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Sessel, einer weniger als MitspielerInnen **Spielort:** Überall

Die Sessel werden im Kreis aufgestellt, alle Kinder denken sich einen Obstnamen aus. Nun setzen sich alle in den Kreis, ein Kind bleibt in der Mitte stehen. Es nennt nun zwei Obstsorten, z.B. „Birne“ und „Orange“. Die Kinder, die sich jene Obstnamen ausgedacht haben, müssen nun die Plätze tauschen. Das Kind in der Mitte muss versuchen, sich schnell auf einen der nun freigewordenen Sessel zu setzen. Das Kind, das keinen Platz im Sesselkreis bekommt, darf als Nächstes die Obstnamen ausrufen.

## OBSTSALAT / VARIANTE 2

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Sessel, einer weniger als MitspielerInnen

**Spielort:** Überall

Diese Variante ist besonders für größere Gruppen geeignet.





Die Kinder bilden einen Sesselkreis, ein Platz ist zu wenig, ein Kind steht in der Mitte. Nun sucht sich nicht jedes Kind extra einen Obstnamen aus, sondern jeweils 3 bis 6 Kinder (je nach Gruppengröße) gehören derselben Obstsorte an. So gibt es beispielsweise vier Kirschen, vier Birnen, vier Äpfel, usw.



Das Kind in der Mitte ruft nun den Namen einer Obstsorte. Wenn beispielsweise „Kirsche“ gerufen wird, müssen alle „Kirschen“ Platz tauschen, das Kind in der Mitte versucht, einen Platz zu erhaschen. Wer keinen Sitzplatz findet, darf in der Mitte stehen und die nächste Obstsorte ausrufen. Statt einer bestimmten Obstsorte kann das Kind in der Mitte auch „Obstsalat“ sagen; dann tauschen alle „Früchte“ untereinander den Platz.

## PFÄNDER AUSLÖSEN

### **Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 großes Tuch oder eine Decke Spielort: Überall

Zuerst wird ein Spiel gespielt, bei dem die Mitspielenden Fehler machen können, wie beispielsweise bei „Alles, was Flügel hat, fliegt“. Macht ein/e SpielerIn einen Fehler, muss er/sie ein Pfand hergeben. Als Pfand eignen sich Hausschuhe, Socken, Armbänder, Ketten etc. Das Pfand wird unter die Decke oder das Tuch gelegt. Es sollten möglichst Pfänder von allen MitspielerInnen unter dem Tuch sein, da das Spiel sonst nicht lustig ist.

Haben alle genügend Pfänder abgegeben, können diese wieder ausgelöst werden.

Der/Die SpielleiterIn greift nun unter die Decke und sagt zu den Mitspielenden:

*„Wem gehört das Pfand in meiner Hand,  
was soll damit gescheh'n?“*

Die Kinder machen nun Vorschläge, was der/die BesitzerIn des Gegenstandes tun muss, um diesen wieder zurückzubekommen. Wichtig ist, dass niemand weiß, wessen Eigentum der/die SpielleiterIn unter der Decke gerade in der Hand hält.

Die Kinder machen nun Vorschläge, wie das Pfand auszulösen sein könnte. Dazu kann man sich allerhand einfallen lassen. Anbei sollen ein paar Möglichkeiten angeführt werden. Man kann aber beim Spielen auch die eigene Kreativität walten lassen.

Der/Diejenige, der sein/ihr Pfand zurückwill, muss:

- .) einen Handstand machen,
- .) ein Rad schlagen,
- .) allen die Hand schütteln,
- .) vor jedem Mädchen (Buben) eine Verbeugung machen,
- .) brüllen wie ein Stier,
- .) eine Runde auf einem Bein hüpfen,
- .) bellen wie ein Hund,
- .) wiehern wie ein Pferd,
- .) sich bei jemandem ganz überschwänglich entschuldigen,
- .) eine/n LehrerIn imitieren,
- .) ein Lied singen,
- .) ein Gedicht aufsagen,
- .) eine Szene / Pantomime vorspielen,



- .) einen Purzelbaum schlagen,
- .) eine lustige Rede halten,
- .) Ecken begrüßen (\*)



(\*) Beim Eckenbegrüßen wird das Kind, das sein Pfand auslösen will, kurz aus dem Raum geschickt. Die anderen Mitspielenden machen sich nun aus, „wer in welcher Ecke steht“: In einer Ecke steht z.B. die Lehrerin, in der zweiten die Mutter des Kindes, in der dritten der Hund, in der vierten ein Freund oder eine Freundin. Nun wird das Kind wieder in den Raum geholt und muss jede Ecke begrüßen. Dabei sollen natürlich möglichst ausgefallene und originelle Grußworte benutzt werden, wie z.B. „Hallo, Kasper!“, oder „Meine Verehrung!“, oder „Du schon wieder!“ etc. - Erst nachdem es alle vier Ecken begrüßt hat, erfährt das Kind, wer wo gestanden ist.

## PLUMPSACK

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** 1 Taschentuch, Papierknäuel oder Ähnliches

**Spielort:** Überall

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind spielt den „Plumpsack“. Es nimmt ein Taschentuch (oder Papierknäuel) in die Hand und geht außen um den Kreis herum. Dabei spricht es:

*„Schaut euch nicht um, schaut euch nicht um, es geht ein Plumpsack herum!“*

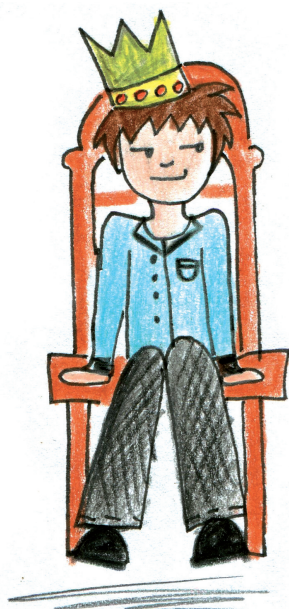
Nachdem es den Spruch ein oder mehrere Male wiederholt hat, lässt es das Taschentuch während des Gehens unauffällig hinter dem Rücken eines Kindes, das im Kreis steht, fallen. Wenn das Kind das Taschentuch hinter sich bemerkt, muss es dieses sofort aufheben und um den Kreis herumlaufen. Auch der „Plumpsack“ darf nun loslaufen. Beide versuchen nun, als Erste/r den leer gewordenen Platz im Kreis zu erreichen. Das Kind, das später ankommt, wird nun zum „Plumpsack“, das Spiel beginnt von neuem.

Sollte das Kind, hinter dessen Rücken das Taschentuch fallen gelassen wurde, dies nicht bemerken, klopft ihm der „Plumpsack“ bei der nächsten Runde auf die Schulter und sagt:

„Faules Ei!“

Das betroffene Kind muss sich nun (für eine oder zwei Spielrunden – je nach Abmachung) in die Mitte des Kreises stellen oder setzen.

Das Spiel kann beliebig lang fortgesetzt werden.



## REISE NACH JERUSALEM / SESSELKÖNIG

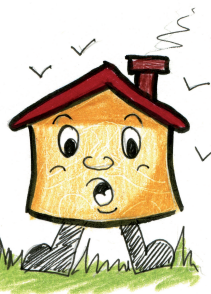
**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Sessel; einer weniger als MitspielerInnen,  
1 Musikquelle (Radio, CD-Player, o. Ä.)

**Spielort:** Überall

Die Sessel werden – mit der Sitzfläche nach außen – im Kreis aufgestellt, es gibt einen Sessel weniger als Mitspielende. Wenn die Musik einsetzt, beginnen alle, um den Sesselkreis herum zu gehen oder zu tanzen. Sobald die Musik stoppt, versucht jede/r, einen Platz/Sessel zu ergattern. Wer keinen Platz findet, scheidet aus. Nach jeder Runde wird ein Sessel weggenommen. Gewonnen hat, wem es gelingt, den letzten Sessel zu erwischen.

## RIPPEL-DIPPEL

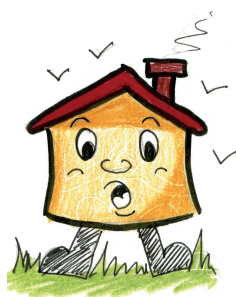


**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Kajalstift, abwaschbarer Filzstift, o. Ä.  
(Original: ein mit Russ geschwärzter Korken)

**Spielort:** Überall

Alle SpielerInnen sitzen im Kreis. Jede/r ist zunächst ein „Rippel-Dippel ohne Tippel“. Von einem/r beliebigen SpielerIn aus wird – mit 1 beginnend – durchgezählt, sodass nun jede/r auch noch eine Nummer hat.



Und dann beginnt das eigentliche Spiel:

„Rippel-Dippel Nr. 1“ beginnt, indem er eine/n beliebige/n MitspielerIn aufruft: *„Rippel-Dippel Nr. 1 ohne Tippel ruft Rippel-Dippel Nr. 5 ohne Tippel.“* Diese/r fährt dann fort: *„Rippel-Dippel Nr. 5 ohne Tippel ruft Ribbel-Dippel Nr. 13 ohne Tippel.“*

Verpasst nun SpielerIn Nr. 13 aus Unaufmerksamkeit seinen/ihren Einsatz, bekommt er/sie – mit einem Stift – einen Punkt (Tippel) auf die Stirn: Er/Sie ist nun „Ribbel-Dippel Nr. 13“ mit einem Tippel und darf weitermachen: *„Ribbel-Dippel Nr. 13 mit einem Tippel ruft Ribbel-Dippel Nr. 11 ohne Tippel.“* usw.

Für jeden Fehler oder Versprecher bekommt der/die SpielerIn einen weiteren Tippel aufgemalt, sodass es im Laufe des Spiels viele verschiedene „Rippel-Dippel“ geben wird: Solche ohne Punkt, mit einem Punkt, mit zwei, drei und mehr Punkten. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger – und lustiger. Beides wird durch ein hohes Spieltempo noch gesteigert.

## SACHEN VERSTECKEN

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** 1 Gegenstand zum Verstecken

**Spielort:** Überall

Eine/r der Mitspielenden geht aus dem Raum. Nun wird ein Gegenstand im Zimmer versteckt. Wenn das Kind in den Raum zurückkommt, wird ihm mitgeteilt, was versteckt wurde. Alle Mitspielenden zeigen durch leises oder lautes Klatschen, ob das Kind, das sucht, sich dem Gegenstand nähert, oder ob es sich entfernt.

### **Variante:**

Eine/r der Mitspielenden begleitet das Kind bei der Suche , indem es die Nähe zum gesuchten Gegenstand mit „heiß“ oder „kalt“ bezeichnet. Wendet sich das suchende Kind in die falsche Richtung, sagt man z.B. „Es wird kälter“, wendet es sich in die richtige Richtung, sagt man: „Es wird wärmer.“ Wenn das Kind den versteckten Gegenstand findet, sagt man: „Es brennt!“

## SCHOKOLADENESSEN

### **Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Ein oder zwei Tafeln Schokolade, Zeitungspapier, Würfel, Mütze, Handschuhe, Messer und Gabel

**Spielort:** Überall

Eine Tafel Schokolade wird in Zeitungspapier eingepackt. Es wird reihum gewürfelt. Wer einen Sechser würfelt, darf sich Mütze und Handschuhe anziehen und dann mit Messer und Gabel versuchen, die Schokolade zu öffnen und zu essen, solange, bis ein anderes Kind einen Sechser würfelt.

## SCHUHMEMORY

### **Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Tücher zum Verbinden der Augen für alle Mitspielenden

**Spielort:** Überall

Jede/r Mitspielende zieht seine Schuhe aus und wirft sie auf einen Haufen in der Mitte des Raumes. Nun werden allen Kindern die Augen verbunden. Sie stellen sich im Kreis um den Schuhhaufen auf und müssen versuchen, mit verbundenen Augen ihr Schuhpaar im Haufen zu finden. Wer sein Paar als Erste/r wieder angezogen hat, hat gewonnen.



# TEEKESSELCHEN



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Zwei SpielerInnen denken sich gemeinsam einen Begriff aus, der unterschiedliche Bedeutungen haben kann, z.B. Birne (Frucht und Glühbirne). Sie beschreiben jetzt den anderen den Begriff, indem sie abwechselnd von ihrem Teekesselchen reden.

Sie sagen z.B.: „*Mein Teekesselchen kann man essen.*“

Der andere sagt: „*Mein Teekesselchen ist aus Glas.*“

Die anderen müssen raten.

Ideen für „Teekesselchen“:

Blatt, Auflauf, Bauer, Bremse, Futter, Gericht, Pflaster, Stoff, Läufer, Fingerhut.

# TOPF SCHLAGEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Topf, 1 Kochlöffel, 1 Tuch zum Augen verbinden, Süßigkeiten oder kleine Geschenke

**Spielort:** Überall

Einem Kind werden die Augen verbunden. Danach wird der Topf – mit der offenen Seite nach unten – irgendwo im Raum hingestellt, eine Süßigkeit oder ein kleines Geschenk wird darunter gelegt. Das Kind, dem die Augen verbunden wurden, muss sich nun auf allen Vieren durch den Raum bewegen und die Umgebung ständig mit dem Kochlöffel abklopfen. Hat es den Topf mit dem Kochlöffel erwischt, darf es die Augenbinde abnehmen und sich das Geschenk / die Süßigkeit unter dem Topf nehmen. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Der Topf wird bei jeder Runde an einem anderen Platz aufgestellt.



# VÖGLEIN, WIE PIEPST DU?

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Ein Kind setzt sich auf den Boden oder lehnt sich gegen eine Wand und schaut ein. Die anderen Kinder stellen sich nun in einer Reihe hinter ihm auf. Das erste Kind, das in der Reihe steht, geht nun auf das einschauende Kind zu und tippt ihm dabei dreimal leicht auf den Rücken. Das einschauende Kind fragt nun: „Vöglein, wie piepst du?“ Das angesprochene Kind muss nun – möglichst mit verstellter Stimme – drei Piepstöne von sich geben. Das einschauende Kind versucht nun zu erraten, wer da gepiepst hat. Errät es den Namen des Kindes, darf dieses nun einschauen. Errät es nicht, wer gepiepst hat, kommt das nächste Kind zum Antippen an die Reihe.

# WIE VIELE SIND ES?

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 2 kleine Steine für jede/n MitspielerIn

**Spielort:** Überall

Jede/r SpielerIn erhält 2 Spielsteine. Dann nimmt jede/r davon verdeckt keinen, einen oder beide Steine in die Hand. Nun geben alle Tipps ab, wie viele Steine sich insgesamt in den Händen befinden. Wer es errät, bekommt einen Punkt.





# WIR FAHREN NACH AMERIKA



**Drei bis acht MitspielerInnen**

**Material:** Tisch (oder Ähnliches) und Sitzgelegenheiten

**Spielort:** Überall

Die Kinder setzen sich rund um den Tisch. Die Hände sollen bis zur Tischmitte reichen. Das erste Kind macht mit vier Fingern einer Hand eine Faust, der Daumen wird dabei nach oben gehalten. Die Faust wird nun nach rechts im Kreis bewegt und das Kind spricht:

*„Wir fahren nach Amerika, wer steigt ein? –  
Die Katze mit dem langen Schwanz, die steigt ein!“*

Das Kind, bei dem die Faust beim letzten Wort des Spruches gerade stehen bleibt, umfasst mit seiner Hand den Daumen der/des ersten Spielers/in, indem es auch eine Faust macht und streckt ebenfalls seinen Daumen hoch. Nun bewegen sich die beiden übereinander getürmten Fäuste gemeinsam im Kreis; die Kinder wiederholen den Spruch. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle mitspielenden Kinder eine Faust auf dem Turm haben. Je mehr Kinder an dem Spiel teilnehmen, desto schwieriger wird das Kreisen mit dem Fäusteturm. Wenn die MitspielerInnen Lust haben, kann in einer nächsten Runde auch die zweite Hand auf den Turm gesteckt werden. Das Kreisen wird dadurch umso schwieriger.

Stecken die Fäuste aller MitspielerInnen übereinander, beginnt der Turm in die andere Richtung (nach links zu kreisen) und die Kinder sprechen dazu:

*„Wir kommen von Amerika, wer steigt aus? – Die Katze mit dem langen Schwanz, die steigt aus!“*

So wird der Turm nun langsam wieder abgebaut.

# ZAHLENREIHE

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Vor Beginn des Spieles wird eine bestimmte Einmaleinsreihe ausgemacht; bei älteren Kindern kann man auch zwei Einmaleinsreihen vereinbaren. Nun wird reihum – mit 1 beginnend – gezählt. Hat man beispielsweise die 6er-Reihe ausgemacht, muss jede Zahl der 6er-Reihe mit „ups“ (oder einem anderen lustigen Wort) ersetzt werden; hat man beispielsweise die 4er- und die 6er-Reihe vereinbart, muss man bei einer Zahl der 4er-Reihe beispielsweise „ping“, bei einer Zahl der 6er-Reihe „pong“ sagen. Kommt eine Zahl – wie in diesem Fall 12 – in beiden Einmaleinsreihen vor, müsste das Kind, das an der Reihe ist, dann „ping-pong“ sagen.

Man kann das Spiel z.B. so spielen, dass jede/r, der/die sich verspricht oder irrt, ein Pfand (siehe „Pfänder auslösen“) hergeben muss.

# ZEITUNGSTANGO

**Mehrere MitspielerInnen**

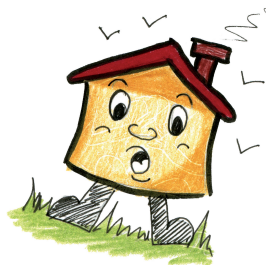
**Material:** Ein paar Blätter Zeitungspapier (ein Blatt weniger als Mitspielende), Musikquelle

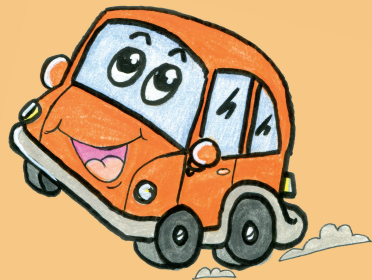
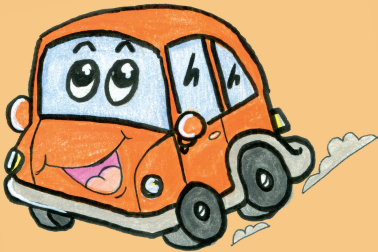
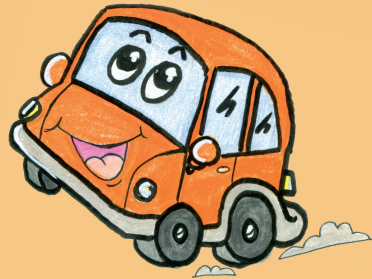
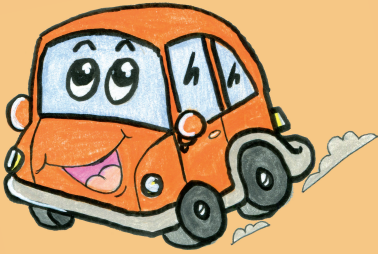
**Spielort:** Überall

Die Zeitungsblätter werden am Boden aufgelegt. Wenn die Musik beginnt, gehen die Mitspielenden im Kreis oder bewegen sich frei durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, muss jedes Kind versuchen, schnell auf ein Zeitungsblatt zu kommen. Das Kind, das kein Zeitungsblatt mehr erwischt, muss bis zur nächsten Runde aussetzen. Nach jeder Runde wird ein Zeitungsblatt entfernt, bis in der letzten



Runde nur noch zwei Kinder und ein Zeitungsblatt übrig sind. Wem es gelingt, das letzte Zeitungsblatt zu ergattern, hat gewonnen.





# SPIELE



## SPIELE FÜR UNTERWEGS

Oft wird es Kindern auf langen Autofahrten oder während der Wartezeiten in Lokalen, in Wartezimmern usw. schnell langweilig. In diesem Kapitel werden Spiele beschrieben, die man – ohne großen Aufwand – in solchen Situationen mit Kindern spielen kann, manche davon sogar wortlos.

Für die meisten Spiele benötigt man entweder gar nichts oder lediglich Zettel und Schreibstift, eventuell einen oder zwei Würfel. Wer also viel mit Kindern unterwegs ist, könnte diese Utensilien immer mitnehmen, sodass lästige Wartezeiten gut zu überbrücken sind.

# ALLES ODER NICHTS

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Zettel, Schreibstift, Würfel

**Spielort:** Überall

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Würfelpunkte zu sammeln. Dabei werden Würfe mit den Augenzahlen 2 bis 6 addiert; ein 1er löscht alle in dieser Runde erreichten Punkte.

Reihum darf jede/r würfeln, solange er/sie will. Wenn ihm/ihr das Risiko, beim nächsten Wurf einen 1er zu würfeln, zu groß ist, darf er/sie aufhören und die bisher erreichten Würfelpunkte zu jenen der vorigen Spielrunden addieren.

Die Würfe werden so lange addiert, bis er/sie einen 1er würfelt. Ein 1er löscht alle in dieser Runde bereits erreichten Punkte, und der/die nächste SpielerIn darf sein/ihr Glück versuchen!

Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Man kann zu Beginn des Spieles auch eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbaren.

# AUTOJAGD

**Mehrere MitspielerInnen**

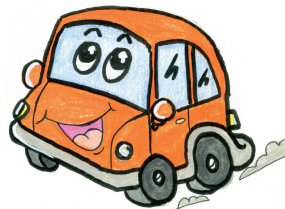
**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Jede/r SpielerIn wählt ein Automodell oder eine Automarke. Dann zählt jede/r MitspielerIn, wie viele Autos des gewählten Modells, der gewählten Marke er bei den vorbeifahrenden Fahrzeugen sieht. Da es manche Automarken häufiger gibt als andere, kann man vorher eine Punktezahl für jedes Modell festlegen (seltene Automodelle oder Automarken zählen mehr als gängige). Gewonnen hat, wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Autos/Punkten gezählt/erreicht hat.



# AUTOKENNZEICHEN RATEN



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Wer als Erstes den Herkunftsort eines vorbeifahrenden Autos nennen kann, bekommt einen Punkt. Allen bekannte Kennzeichen spielen nicht mit.

# DREIECKBAUEN

**Zwei bis vier MitspielerInnen**

**Material:** 1 Blatt Papier, 1 Bleistift oder Buntstift pro MitspielerIn, Unterlage

**Spielort:** Überall

Jede/r MitspielerIn darf irgendwo auf dem Papier – je nach Anzahl der SpielerInnen – 10 bis 20 deutlich sichtbare Punkte machen. Insgesamt sollten etwa 40 Punkte auf dem Papier sein. Ein/e SpielerIn beginnt nun, indem sie zwei Punkte mit einem Strich verbindet. Das nächste Kind macht wieder eine Verbindung zwischen zwei Punkten. So geht es immer weiter reihum, bis es irgendwo möglich ist, ein Dreieck zu bilden. Die/Der SpielerIn, die/der mit seinem letzten Strich das Dreieck geschlossen hat, darf den Anfangsbuchstaben seines Namens in das Dreieck setzen. Es wird so lange weitergespielt, bis alle Punkte verbunden sind und es keine Möglichkeit mehr gibt, ein neues Dreieck zu zeichnen. GewinnerIn ist, wer die meisten Dreiecke bilden konnte.

# ENTENBADEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines, ev. 1 Kajalstift o.Ä.

**Spielort:** Überall

Reihum sagt jeder einen Teil des folgenden Satzes. Der/Die erste MitspielerIn beginnt mit:

*„Eine Ente – mit zwei Füßen – geht baden – platsch“,*

der/die nächste MitspielerIn setzt fort mit:

*„Zwei Enten – mit vier Füßen v gehen baden – platsch – platsch“,*

dann geht es weiter mit:

drei Enten / mit sechs Füßen / platsch, platsch, platsch,

vier Enten / mit acht Füßen / platsch, platsch, platsch, platsch usw.

Wer sich irrt oder verspricht, muss entweder ausscheiden, ein Pfand (s. „Pfänder auslösen“ Seite 77) hergeben, oder bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase.

# FADENABNEHMEN

**2 MitspielerInnen**

**Material:** Ca. 1 ½ Meter Schnur oder Wolle

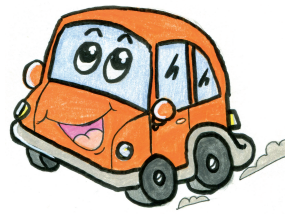
**Spielort:** Überall

Die Enden des Fadens werden verknotet. Ein Kind schlüpft mit beiden Händen in die Schleife und spannt den Faden an. Nun wird zuerst mit einer Hand, dann mit der anderen unter dem Faden durchgefahren, so dass über beiden Handflächen Schlingen entstehen.

Nun schlüpft man mit dem rechten Mittelfinger unter die Schlinge der linken Handfläche; danach mit dem linken Mittelfinger unter die Schlinge der rechten Hand und zieht jeweils den Faden heraus.







Die/der andere MitspielerIn greift nun mit Daumen und Zeigefinger beider Hände in die beiden Fadenkreuze, zieht diese nach außen und schlüpft dann mit beiden Händen von unten durch die Schlinge durch. Das erste Kind muss den Faden nun loslassen.

Nun nimmt das erste Kind wieder mit Daumen und Zeigefinger die beiden Fadenkreuze, hebt sie über die äußeren Fäden und schlüpft von unten wieder durch die gespannten Fäden durch.

Um diese Figur abzunehmen, kreuzt man die Hände und schlüpft jeweils mit den kleinen Fingern unter die einzelnen Fäden. Nun kreuzt man diese, hebt sie wieder über die äußeren und schlüpft mit Daumen und Zeigefinger von unten durch die gespannten Fäden. Die Figur, die nun entstanden ist, nennt sich „Wiege“.

Nun zieht man die seitlich gekreuzten Fäden mit Daumen und Zeigefinger nach außen und dann um die gespannten Außenfäden von oben durch das Mittelloch.

So entsteht wieder eine neue Figur.

Nun können die Fäden auf die beschriebenen oder ähnliche Arten immer wieder abgenommen werden. Es entstehen immer wieder neue Figuren, denen man auch Namen geben kann. Rutscht der Faden von den Fingern oder sind die Fäden so verschlungen, dass man sie nicht mehr abnehmen kann, beginnt das Spiel von vorne.



# IN MEINEN KOFFER PACKE ICH

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Das Spiel kann überall – auch im Auto oder im Autobus – mit beliebig vielen MitspielerInnen gespielt werden.

Die Kinder sollen symbolisch einen Koffer packen und sich die eingepackten Gegenstände merken. Diese Gegenstände können – wenn die Möglichkeit dazu besteht – auch noch pantomimisch dargestellt werden. Jedes Kind soll sich alle Gegenstände, die seine VorgängerInnen genannt haben, merken und in der richtigen Reihenfolge wiedergeben. Am Ende der aufgezählten Gegenstände nennt es selbst noch einen dazu, u.s.w.

## **Beispiel:**

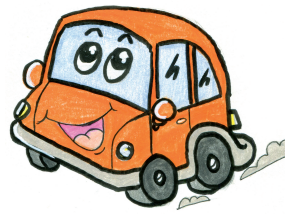
Das erste Kind sagt: „*In meinen Koffer packe ich einen Apfel!*“

Das zweite Kind sagt: „*In meinen Koffer packe ich einen Apfel und eine Hose!*“

Das dritte Kind sagt: „*In meinen Koffer packe ich einen Apfel, eine Hose und ein Buch!*“

Wer einen Gegenstand vergisst oder verwechselt, muss von vorne anfangen. Das Spiel kann – je nach Alter der Kinder – beliebig fortgesetzt werden. Spielt man mit mehreren Kindern, kann man bei einem Fehler auch ein Pfand verlangen und später Pfänder auslösen spielen.





# I SIACH, I SIACH, WOS DU NED SIACHST

**Zwei oder mehrere SpielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Eine/r der SpielerInnen fasst einen Gegenstand in der näheren Umgebung ins Auge und sagt zur/m anderen:

*„I siach, I siach, wos du ned siachst und deis is ... z.B. rot!“*

Nun muss die/der andere MitspielerIn erraten, welchen roten Gegenstand in der näheren Umgebung die/der FragerIn gemeint haben könnte. Sie/Er geht dabei zu mehreren Dingen, die rot sind oder etwas Rotes an sich haben. Die/Der erste MitspielerIn deutet ihr/ihm dabei durch eine Art „Temperaturanzeige“ an (kalt: für weit weg, lauwarm – warm – heiß – es brandelt: für ganz nahe dran), ob sie/er sich dem gesuchten Gegenstand nähert oder sich von ihm wieder entfernt.

Wenn es schließlich „brandelt“, die/der Ratende dem gesuchten Gegenstand also schon ganz nahe ist, muss diese/r sich für ein rotes Ding in unmittelbarer Nähe des „Brandlortes“ entscheiden. Wenn sie/er den Gegenstand erraten hat, sagt die/der erste MitspielerIn „Feuer“ (oder „Es brennt!“) und es wird gewechselt. Tippt die/der SucherIn auf etwas Falsches, muss sie/er auch in der nächsten Runde raten.

**Alternative:** Spielt man das Spiel z.B. in einem Wartezimmer, im Bus oder Auto, werden die Gegenstände nur **benannt**, bis der richtige erraten wurde.

# I WOASS LEIT'

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Dieses Spiel ist ein Familienspiel oder ein Spiel für Kinder aus demselben Ort.

Eine/r der SpielerInnen denkt sich eine Familie aus dem Ort aus. Dann sagt er/sie: „I woäß Leit', i woäß Leit', die hom, die hom ... z.B. eine Mutter, einen Vater, zwei Buben, ein Mädchen, eine Oma und einen Hund!“

Die anderen müssen nun raten, um welche Familie aus dem Ort es sich handelt. Wer die Familie errät, darf sich als Nächste/r eine „I-woäß-Familie“ ausdenken, und die anderen müssen raten.

# KÄSEKÄSTCHEN

**Mehrere MitspielerInnen**

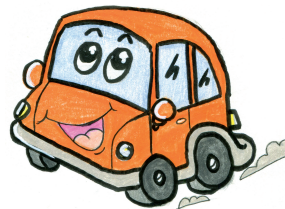
**Material:** 1 Bogen kariertes Papier, Schreibstifte (pro SpielerIn je eine andere Farbe)

**Spielort:** Überall

Zwei oder mehr SpielerInnen spielen mit unterschiedlichen Farben auf einem karierten Blatt Papier, auf dem die Grenzen eines Feldes eingezeichnet sind. Abwechselnd zeichnet jede/r einen beliebigen Kästchenstrich nach. Kann er/sie dabei ein Kästchen einrahmen, dann macht er/sie ein Zeichen hinein: beispielsweise den ersten Buchstaben des Vornamens und somit gehört das Kästchen ihm/ihr) und er/sie darf noch einmal einen Strich ziehen. Wer am Ende die meisten Kästchen hat, ist SiegerIn.



# KNOPFDREHEN



**Jek wej butere tschene schej mit khelen**

**Kova:** 1 Holewakero gombo tej 1 ½ m thaff

**Kaj le schej kheles:** Witschig

O thaff prike le gomboskeri hef iste zides. Akor so dujn thaweskere end les, tej zam len phandes. Akor sole dujn wastenza kesdi nes othaff le gomboha te tradel. Aria tradesle tschimeg be na tekerinel. Te be teke-rinscha akor kesdines o thaff donde te zidel le vastenza.

Te buter tschene mit khelde akor schej dikes kaskerope sikeder tej dure-der tradel/ oda nerintscha.

**Ein oder mehrere SpielerInnen**

**Material:** 1 Hosenkopf, ca. 1 bis 1 ½ Meter Zwirn

**Spielort:** Überall

Der Zwirn wird durch ein Loch des Knopfes gefädelt. Dann nimmt man je ein Ende des Zwirnsfadens in die rechte und linke Hand und dreht die Fadenenden so, dass der Knopf schließlich zu rotieren beginnt.

Spielen mehrere Kinder, kann man schauen, wem dies schneller / länger gelingt.

# MÜHLE

**Zwei SpielerInnen**

**Material:** Kreide, je 9 Spielsteine pro SpielerIn: Steine, Knöpfe, Muscheln oder Bohnen. Wichtig ist, dass sich die Spielsteine der beiden SpielerInnen in Farbe oder Form unterscheiden.

**Spielort:** Straßenpflaster, Sand

Nachdem die beiden SpielerInnen das Spielfeld mit Kreide gezeichnet oder in den Sand geritzt und ihre Spielsteine vorbereitet haben, setzen

sie ihre Spielsteine abwechselnd auf die Felder. Ziel ist es, drei eigene Spielsteine in eine Linie zu bringen. (Es zählen dabei nur je drei Felder entlang der vorgezeichneten Linien.) Gelingt das einer/m SpielerIn, sagt sie/er „Mühle“ und darf einen Stein der/des MitspielerIn/s wegnehmen. Nachdem alle Spielsteine gesetzt sind, darf nun jede/r SpielerIn, wenn sie/er an der Reihe ist, einen Zug von einem Spielfeld zu einem benachbarten entlang der vorgezeichneten Linien durchführen. Ziel ist es, möglichst viele Mühlen zu bilden, um dem/r MitspielerIn möglichst viele Spielsteine abzunehmen.

Nicht erlaubt ist es, eine Mühle am gleichen Ort mehrmals hintereinander zu bauen (Mühle auf – Mühle zu).

## NA STRAF / ZUR LINIE

### Zwei bis mehrere MitspielerInnen

**Material:** Wollfaden oder Kreide, gleich viele kleine Münzen pro MitspielerIn

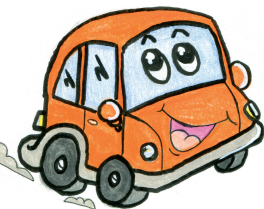
**Spielort:** Überall

Pinezi se hitaju pod riz ili an štraf. Ki dojde najbliže k rizu (štrafu) smi zamišati sve pineze u šaki, pak se hiti na tla ( broj ili orao). Sve broje smi zeti. Zatim dojde drugi na red.

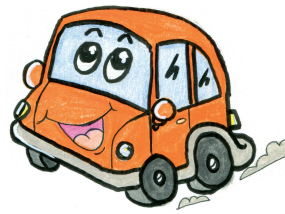
Vor dem Spiel wird eine Linie mit Kreide gezogen oder einem Wollfaden gelegt und ein Abspielpunkt ausgemacht. Der Reihe nach zielen die MitspielerInnen nun mit ihrer Münze auf die Linie. Das Kind, dessen Münze der Linie am nächsten liegt, darf alle Geldstücke einsammeln. Die Münzen werden dann in beide Hände genommen, durchgeschüttelt und auf den Boden geworfen. Alle Münzen, die eine Ziffer zeigen, darf die/der SpielerIn behalten. Dann beginnt die nächste Runde.

### Variante:

Die Münzen, die eine Ziffer zeigen, zählen als Gutpunkte. Nach dem Werfen werden die Münzen wieder



an die MitspielerInnen verteilt. So braucht man nur eine Münze pro MitspielerIn und das Spiel kann beliebig lang weiter gespielt werden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.



## PFITSCHIGOGALN

### Zwei MitspielerInnen

**Material:** 2 große, 1 kleiner Hosenknopf oder Münzen, 4 Gegenstände, um die Tore zu markieren

**Spielort:** Glatte Fläche

Besonders gerne wurde Pfitschigogaln schon immer auf Schulbänken gespielt.

Die beiden MitspielerInnen grenzen die Spielfläche ein und markieren jeweils ihre Tore. Der kleine Knopf/die kleine Münze dient als Ball, die beiden großen Knöpfe/Münzen sind die „Spieler“. Nun wird der „Ball“ in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Die SpielerInnen haben jeweils einen Zeigefinger auf ihrem „Spieler“. Nun versuchen sie abwechselnd, mit ihren „Spielern“ den „Ball“ in das Tor des Gegners zu schießen. Wie beim Fußball werden die Tore gezählt. Wer am Ende mehr Tore bekommen hat, hat die Runde verloren.

## PUNKTE ABSCHIESSEN

### Zwei MitspielerInnen

**Material:** 1 Blatt Papier, 2 Bleistifte, Unterlage

**Spielort:** Überall

Das Blatt Papier wird durch einen Strich quer in zwei Hälften geteilt. Jedes Kind zeichnet nun in seiner Hälfte 20 Punkte ein. Das Kind, das beginnt, stellt seinen Bleistift an die Mittellinie. Mit einem schnellen Strich versucht es nun, einen Punkt des Gegners zu treffen. So wird abwechselnd



„gezielt“. Der Bleistift darf dabei nicht „geführt“ werden. Wer zuerst alle Punkte der/des anderen erwischt hat, hat gewonnen.

### **Variante:**

Anstatt den Bleistift beim Strichziehen in der Hand zu halten, kann man den Bleistift mit der Spitze an die Mittellinie halten und nur mit dem Finger daran schnippen, sodass ein ganz willkürlicher Strich entsteht.

## **RADLMOCHA**

### **Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Tisch und Sitzgelegenheiten

**Spielort:** Überall

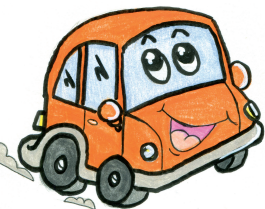
Die Kinder legen je eine Hand oder beide Hände mit gespreizten Fingern auf dem Tisch aus, sodass die Hände miteinander ein „Wagenrad“ bilden, die Finger sollen die Speichen darstellen. Ein Kind ist die/der „AuszählerIn“. Es beginnt nun mit dem Auszählen, indem es spricht:

*„Mei Vata wor a Radlmocha,  
wüvü Radln mocht er in an Tog,  
sog, rot!“*

*(„Mein Vater war ein Radlmacher, wie viele Räder macht er an einem Tag, sag, rat?“)*

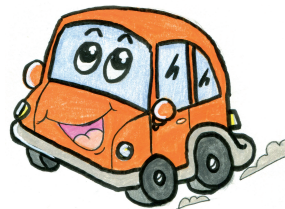
Dabei tippt es im Uhrzeigersinn einen Finger nach dem anderen an (im Rhythmus des Auszählreims). Das Kind, bei dessen Finger es nach dem Spruch angelangt ist, darf nun eine Zahl zwischen 1 und 10 sagen. Sagt es z.B. acht, so zählt die/der SprecherIn nun bis acht und tippt dabei acht der am Tisch liegenden Finger an. Der Finger, bei dem es nun stehen bleibt, wird eingezogen und spielt nicht mehr mit.

Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Finger bis auf einen eingezogen sind. Das Kind, das als letztes übrig bleibt, wird die/der nächste „AuszählerIn“.





# REIMEN



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Mit Kindern, die gerne reimen, kann dieses Spiel sehr lustig werden. Es geht nicht darum, dass die Reime Sinn ergeben, sondern nur, dass die Fantasie angeregt und ein passender Reim gefunden wird. Das Spiel eignet sich gut für lange Autofahrten.

Der Spielleiter oder eines der Kinder sagt zum Beispiel:

*„Da drüben steht ein Haus“ ...*

Die anderen Mitspielenden sollen nun versuchen, einen passenden Reim auf diese Zeile zu finden, wie z.B.

*„im Garten läuft 'ne Maus“, oder*

*„dort schaut ein Affe raus“, oder*

*da geht grad eine/r raus“, oder, oder, oder ...*

Nun kann gereimt werden, bis niemandem mehr etwas einfällt. Beim Reimen entstehen oft sehr lustige Satzfolgen, die alle zum Lachen bringen und langweilige Autofahrten zum Vergnügen werden lassen.

Natürlich können immer wieder neue „Erstreime“ als Anreißer ausgesprochen werden.

# SACHEN SUCHEN

**Mindestens 2 SpielerInnen, 1 SpielleiterIn**

**Oder: Mindestens 3 Personen, die sich in der Rolle des/der Spielleiters/in abwechseln**

**Material:** Keines, ev. Zettel und Bleistift

**Spielort:** Fahrendes Auto

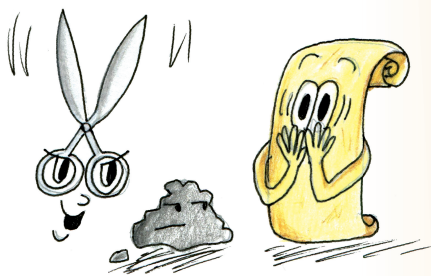
Der/Die SpielleiterIn denkt sich einen Gegenstand aus, z.B. „rotes Auto“, oder „grünes Haus“. Wer von den mitspielenden Kindern das genannte

Objekt zuerst entdeckt, hat gewonnen und bekommt einen Punkt. Das Spiel kann beliebig lange weitergespielt werden.

Ältere Kinder können sich in der Funktion des/der SpielleiterIn abwechseln. Anstatt Punkte zu vergeben, darf derjenige, der den letzten Gegenstand zuerst entdeckt hat, sich den nächsten ausdenken.

Bei älteren Kindern kann sich der/die SpielleiterIn auch mehrere Gegenstände zugleich ausdenken, also z.B. „rotes Auto“, „grünes Haus“ und „weißes Pferd“. Wird eines der Objekte von einem/einer MitspielerIn gesichtet, kann vom Spielleiter/der Spielleiterin auch gleich wieder ein dritter Gegenstand zum Suchen ergänzt werden. Dies erfordert allerdings hohe Konzentration; notfalls kann sich der SpielleiterIn mit Zettel und Bleistift behelfen.

Ist man als FahrerIn allein mit Kindern unterwegs, können sich diese auch selbst und abwechselnd zu suchende Gegenstände ausdenken.



## SCHERE-STEIN-PAPIER

ODER: SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK

**MitspielerInnen:** zwei

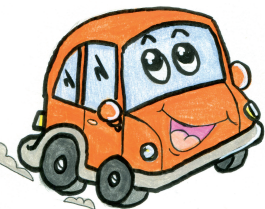
**Material:** keines

**Spielort:** Überall

Die beiden Kinder stehen einander gegenüber. Es gibt vier Begriffe, die die Kinder jeweils zugleich und spontan nennen können:

STEIN – SCHERE – PAPIER – BRUNNEN

Bei „Stein“ wird eine Faust gemacht, bei „Papier“ die flache Hand gezeigt, bei „Brunnen“ wird ein Kreis zwischen Daumen und den anderen Fingern geformt, die „Schere“ wird mit gestrecktem Zeige- und Mittelfinger dargestellt.

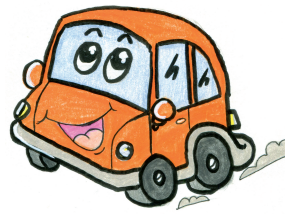


### Spielablauf:

Die Kinder sagen z.B. gemeinsam 1-2-3, danach nennt jedes Kind einen der vier oben beschriebenen Begriffe. Wer die Runde gewonnen hat, entscheidet sich nach folgenden Regeln:

Brunnen gewinnt über Stein und Schere,  
Papier gewinnt über Brunnen und Stein,  
Schere gewinnt über Papier,  
Stein gewinnt über Schere.

Nun können die Kinder pro gewonnener Runde einen Punkt zählen, oder einfach nur zum Spaß spielen.



## SCHIFFERL VERSENKEN

### Zwei MitspielerInnen

**Material:** 2 Blätter kariertes Papier, 2 Bleistifte, eine „Trennwand“  
(z.B. ein Buch, das man aufstellen kann.)

**Spielort:** Überall



Die MitspielerInnen sitzen nebeneinander oder einander gegenüber und stellen die „Trennwand“ so auf, dass keine/r das Blatt der/des anderen sehen kann. Nun zeichnet jede/r auf sein Blatt Papier zwei Quadrate mit je 10 Kästchen Seitenlänge. Danach zeichnet jede/r in sein linkes Quadrat seine Schiffe ein:

- 1 x über vier Felder (in einer Linie)
- 2 x über drei Felder (in einer Linie)
- 3 x über zwei Felder
- 4 x ein Feld

Die Schiffe können waagrecht oder senkrecht stehen. Zwischen den einzelnen Schiffen muss mindestens 1 Kästchen Abstand sein; auch die Ecken dürfen nicht aneinander stoßen. Links neben beiden Kästchen werden nun senkrecht die Zahlen von 1 bis 10, über den Kästchen waag-

recht die Buchstaben A bis J eingetragen. So entsteht ein Raster, mittels dem jedes Kästchen des Spielfeldes genau bezeichnet werden kann. Das rechte Kästchen dient jedem/r SpielerIn zur Kontrolle.

Der/Die andere MitspielerIn darf nicht sehen, wo die/der andere ihre/seine Schiffe platziert hat. Wenn beide Kinder mit den Vorbereitungen fertig sind, beginnt eines zu raten, indem es ein Feld nennt. Es sagt z.B. „B 7“. Hat das andere Kind im Feld „B 7“ ein Boot eingezeichnet, muss es folgendermaßen antworten:

Wenn es sich um ein 1-Kästchenboot gehandelt hat, mit „Versenkt!“, wenn es sich um ein größeres Boot gehandelt hat, mit „Getroffen!“ (Beim letzten Kästchen eines größeren Bootes, das von der/vom GegenspielerIn erraten wird, muss wieder mit „Versenkt“ geantwortet werden, damit die/der andere weiß, dass sie/er das Schiff vollständig erraten hat.) Ist an jener Stelle in ihrem/seinem Spielfeld nichts eingezeichnet, so antwortet die/der SpielerIn mit „Wasser!“ Nun kommt das andere Kind zum Raten dran. Im rechten Kästchen wird immer eingetragen, welche Felder man bei der/dem SpielpartnerIn schon abgefragt hat. So gewinnt man eine bessere Übersicht, wo die Schiffe der/des anderen versteckt sein könnten und erspart es sich, zweimal nach dem gleichen Feld zu fragen. Wem es gelingt, zuerst alle Schiffspositionen der/des anderen ausfindig zu machen, hat gewonnen.

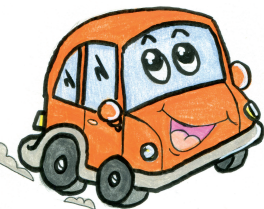
## STADT-LAND

**Zwei bis mehrere MitspielerInnen**  
(müssen lesen und schreiben können)

**Material:** 1 Blatt Papier und 1 Bleistift  
pro MitspielerIn

**Spielort:** Überall

Vor Beginn des Spieles machen sich die Kinder aus, welche Überbegriffe ins Spiel einbezogen werden. Im Allgemeinen sind das:  
STADT – LAND – TIER – DING – NAME – PFLANZE



Geübtere SpielerInnen können sich mehr Kategorien ausdenken, z.B. Blume, Baum, Fluss, Berg, Fortbewegungsmittel, Spiel, FilmschauspielerIn, SängerIn, ErfinderIn etc.



Nun macht sich jedes Kind auf seinem Blatt Papier eine Einteilung, indem es waagrecht alle ausgemachten Begriffe nebeneinander schreibt und nach jedem Begriff einen senkrechten Strich zieht. Danach werden mehrere Zeilen gezogen.

Jetzt werden zwei Kinder bestimmt: Das erste Kind sagt laut „A“, und dann still, nur gedanklich, das Alphabet weiter. Ein zweites Kind darf irgendwann „Stopp!“ sagen.

Nun nennt das erste Kind den Buchstaben, bei dem es im Alphabet gerade angekommen ist, und sagt z.B. „M“. Alle MitspielerInnen müssen jetzt versuchen, so schnell wie möglich Namen zu den Begriffen zu finden, die mit „M“ beginnen, also z.B.:

Stadt	Land	Tier	Ding	Name	Pflanze	Punkte
Mailand	Mexiko	Marder	Mauer	Maria	Margarite	

Wer zuerst alle Begriffe hat, sagt: „Stopp!“ Die anderen SpielerInnen müssen nun zu schreiben aufhören. Das Kind, das „Stopp“ gesagt hat, muss nun seine Begriffe vorlesen, damit die anderen überprüfen können, ob es sich nicht Fantasienamen ausgedacht hat. Das Kind, das als Erstes fertig ist, darf den nächsten Buchstaben nennen. Wer die meisten Runden gewinnt, ist SiegerIn.

Es gibt aber auch die Möglichkeit, am Ende der Spielrunde Punkte zu vergeben.

**Variante 1:** Wer alle Felder voll hat, bekommt 20 Punkte, die anderen 10.

**Variante 2:** Für jeden Begriff, den ein/e MitspielerIn gefunden hat, werden z. B. 5 oder 10 Punkte vergeben.



## STILLE POST

**Zwei bis mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Tisch und Sitzgelegenheiten

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden sitzen nebeneinander, sodass sie einander etwas ins Ohr flüstern können. Ein Kind darf sich ein Wort oder einen Satz ausdenken und flüstert es dem nächsten Kind ins Ohr. Der/Die darf nicht nachfragen, sondern muss das Wort/den Satz genauso weitergeben, wie er/sie es verstanden hat. So geht es reihum, bis das Wort /der Satz beim Letzten angelangt ist. Der/Die Letzte sagt das Wort oder den Satz dann laut. Es ist immer spannend zu hören, welches Wort/welcher Satz aus dem ursprünglichen geworden ist. Dieses Spiel endet oft mit großem Gelächter!

Abgesehen vom Spaß, den die Kinder bei diesem Spiel meist haben, kann man es auch dazu einsetzen, um Kindern klarzumachen, wie „Tratsch“ funktioniert, nämlich dass auch dabei meist die ursprünglichen Tatsachen/Botschaften verdreht werden, und es für die Betroffenen manchmal sehr unangenehm werden kann. Die Botschaft an die Kinder und Jugendlichen ist also: Finger weg von Tratschereien und der „Gerüchtebörse“!

## WER TAT WAS WANN

**Mehrere MitspielerInnen**

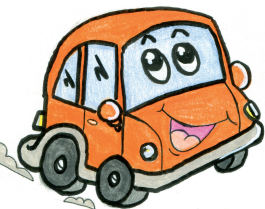
**Material:** Zettel und Schreibstifte für alle Mitspielenden

**Spielort:** Überall

Auf einem Zettel wird oben in einer Reihe geschrieben:

Wer? / tut was? / wann? / wo? / wie? / warum?

(es können noch andere Aussagen genommen werden).

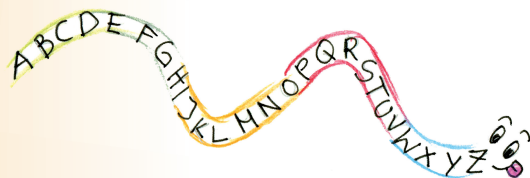




Der Zettel wird nun so geknickt, dass immer nur eine Spalte (also die Wer-Spalte, oder die Wie-Spalte, etc.) zu sehen ist. Der/Die erste SpielerIn schreibt nun etwas in die erste Spalte, knickt sie nach hinten, so dass der/die Nächste nicht sieht, was er/sie geschrieben hat, und gibt den Zettel weiter. Die weiteren SpielerInnen schreiben je in die nächste Spalte eine Aussage, ohne zu wissen, was die anderen geschrieben haben. So entsteht ein lustiger Satz. Nachdem in die letzte Spalte eingetragen wurde, wird der Satz vorgelesen.



## WÖRTERSCHLANGEN



### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Das Spiel „Wörterschlangen bilden“ kann – je nach Alter und sprachlicher Gewandtheit der Kinder – in unterschiedlichen Varianten gespielt werden.

### Variante 1: mit Endbuchstaben

Vor Beginn des Spieles wählt man eine bestimmte Gruppe von Begriffen aus: Am einfachsten ist es, in den Kategorien „Namen“ oder „Tiere“ zu spielen.

### Spielablauf:

Der/Die erste SpielerIn sagt einen Namen, z.B. Gerda. Nun muss der/die nächste SpielerIn mit dem Endbuchstaben dieses Namens, also „A“, einen weiteren Namen finden, wie z.B. Angelo. Der/Die nächste SpielerIn sagt nun beispielsweise Otfried u.s.w. Das Spiel kann unendlich lang gespielt werden, so lange es den Kindern Spaß macht.

Wenn die Kategorie „Namen“ erschöpft ist, kann man es mit Tieren, Pflanzen, Flüssen, Bergen, Städten, Ländern etc. weiterspielen.

### Variante 2: mit Endsilben

In dieser Variante ist das Spiel wesentlich schwieriger und kann daher

eher mit älteren Kindern gespielt werden. Es gelten alle Worte und Begriffe, da eine Einschränkung auf eine bestimmte Kategorie wie Namen oder Tiere nicht zielführend ist.

### **Spielablauf:**

Der/Die erste SpielerIn sagt ein Wort, z.B. Eisen**bahn**. Der/Die nächste SpielerIn muss nun mit der Endsilbe des vorhergehenden Wortes ein neues Wort finden. Er/Sie sagt nun z.B. Bahn**hof**. Das nächste Kind sagt z.B. **Hof**narr, und so geht es immer weiter, bis man in einer „Sackgasse“ angekommen ist, weil keine/r der Mitspielenden mit der zuletzt genannten Silbe ein sinnvolles Wort bilden kann. Nun kann man das Spiel mit einem neuen Ausgangswort von neuem beginnen.

## **ZAHLN VERBINDEN**

### **Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Bogen Papier, ein Stift pro MitspielerIn

**Spielort:** Überall

Auf einem großen Blatt Papier (unterwegs kann es auch ein normales A4-Blatt sein) werden die Zahlen von 1-20 – möglichst durcheinander auf dem Blatt verteilt – aufgeschrieben. Zwei oder drei Kinder treten gegeneinander an. Jedes Kind hat einen Stift mit einer anderen Farbe. Nun werden die Zahlen von 1 bis 20 der Reihe nach und abwechselnd verbunden. SpielerIn 1 verbindet die Zahlen 1 und 2 mit dem Stift in ihrer Farbe, der/die zweite SpielerIn verbindet die Zahlen 2 und 3 in ihrer Farbe usw. Aber Achtung: Man darf nur die Linien der eigenen Farbe kreuzen, nicht aber die anderen Farblinien. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, eine andersfärbige Linie zu kreuzen, um zur nächsten Zahl zu kommen, wird der Kreuzungspunkt markiert. Wer am Ende des Spiels die wenigsten Kreuzungspunkte hat, hat gewonnen.





# ZUCKERLWÜRFELN

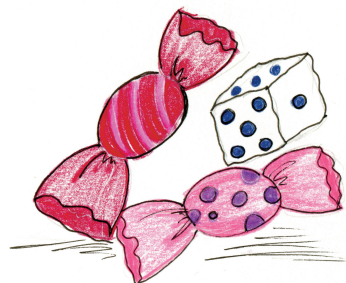


## Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Ein Blatt Papier, 2 Würfel, ein paar Zuckerl (ev. auch Knöpfe, Steinchen, Zahnstocherstücke etc.) für alle Mitspielenden

**Spielort:** Überall

Als Spielvorbereitung wird ein Spielfeld mit 11 Feldern (bei kleinen Gruppen ev. nur mit 6; in diesem Fall wird nur mit einem Würfel gespielt) aufgemalt. Dabei kann man einfach ein rechteckiges Feld oder – was bei Kindern beliebter ist – eine Figur, z.B. einen Kasperl oder einen Schneemann, aufzeichnen. Nun wird in jedes Feld/jeden Körperteil eine Zahl von 2 bis 12 (1 bis 6) eingetragen.



Jede/r Mitspielende bekommt nun eine bestimmte Anzahl Zuckerl (Steinchen, Zahnstocherteile). Nun wird reihum gewürfelt. Wenn mit zwei Würfeln gespielt wird, werden die Augenzahlen zusammengezählt. Würfelt der/die SpielerIn beispielsweise die Zahlen 5 + 2, muss er/sie in das Feld 7 eines seiner/ihrer Zuckerl (Steinchen, Zahnstocherstücke) legen, sofern das Feld frei ist. Liegt im Feld 7 bereits ein Zuckerl, darf der/die MitspielerIn sich dieses nehmen. Feld 10 (beim Spiel in der anderen Variante Feld 5) ist der Kerker, dort werden nur Bonbons hineingelegt, nicht aber herausgenommen. Würfelt jemand 12 (beim Spiel in der anderen Variante 6), darf er/sie alle Felder abräumen, außer den Kerker. Würfelt jemand zweimal die 1 (beim anderen Spiel 1), also 2, dürfen alle Felder, auch der Kerker, ausgeräumt werden.

Das Spiel kann beliebig fortgesetzt werden, auch wenn ein/e Mitspielende/r keine Zuckerl (Steinchen, Zahnstocherstücke) mehr hat, weil er/sie ja bei jedem Wurf die Chance hat, wieder Zuckerl zu „ergattern“.

# ZÜNDHOLZTÜRME

**1 oder mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 10 – 20 Schachteln Zündhölzer

**Spielort:** Ebene Fläche

Die Kinder versuchen, aus den Zündhölzern eine möglichst hohe Pagode (Turm) zu bauen.

Das kann entweder jedes Kind für sich versuchen oder man spielt in zwei Mannschaften. In der Mannschaft darf jedes Kind abwechselnd ein Zündholz aufschichten, bis einer der Türme umfällt oder zusammenbricht.

# ZWIRNSPULENDREHEN



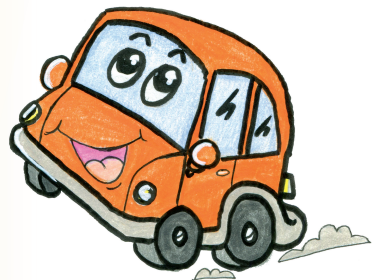
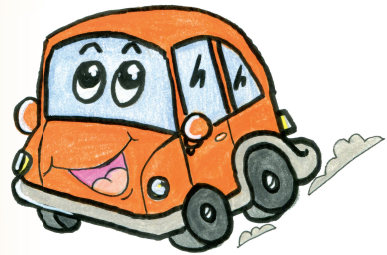
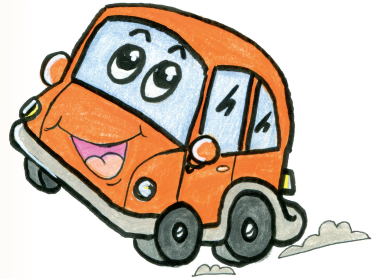
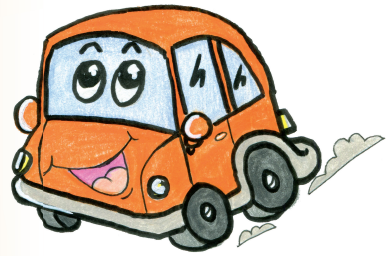
**Ein oder mehrere SpielerInnen**

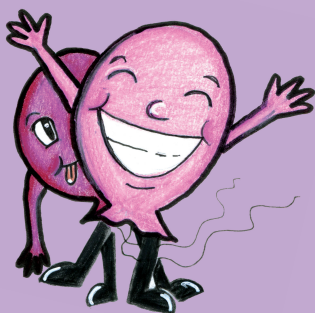
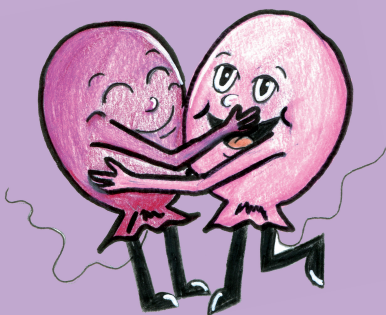
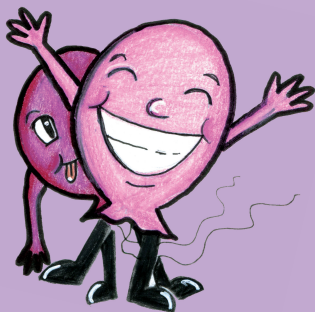
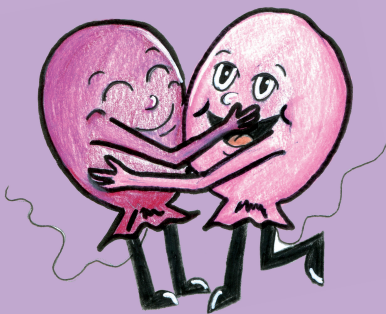
**Material:** 1 leere Zwirnspeule aus Holz, ca. 1 bis 1 ½ Meter Zwirnfaden oder Garn

**Spielort:** Überall

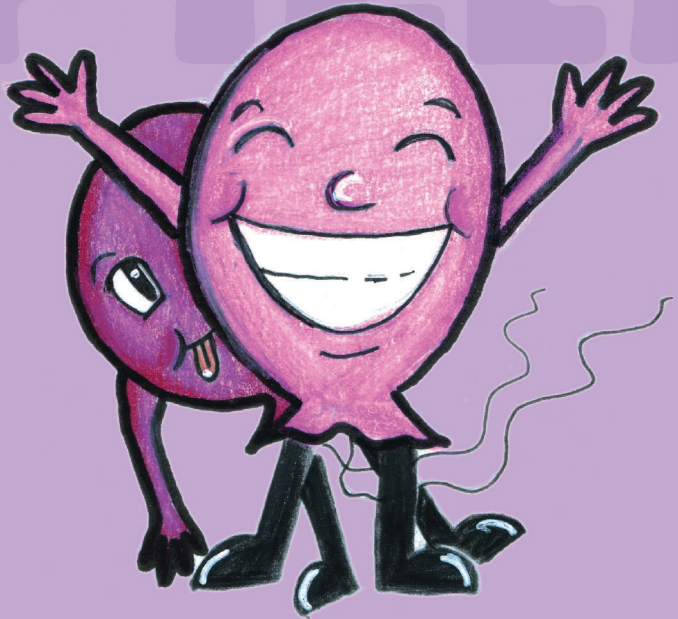
Der Faden wird durch die Mittellöcher in der Zwirnspeule gefädelt. Die Fadenenden werden in beide Hände genommen. Durch rasches Drehen der Fadenenden versucht man nun, die Zwirnspeule zum Rotieren zu bringen.







# SPIELE



## GEMEINSCHAFTSFÖRDERNDE SPIELE / VERTRAUENSSPIELE

In diesem Kapitel sind in erster Linie Spiele zusammengefasst, die entweder direkt auf den Gruppenzusammenhalt abzielen oder diesen fördern, indem es keinen Sieger gibt oder das Spiel mit viel Körperkontakt verbunden ist, was oft mehr Sensibilität erfordert als andere Spiele.

Die Spiele bedürfen daher unbedingt der Anleitung und Kontrolle durch eine/n SpielleiterIn!

Besonders bei den Vertrauensspielen ist es sehr wichtig, dass der/die SpielleiterIn darauf achtet, dass das Spiel nicht außer Kontrolle gerät und die Mitspielenden behutsam an die Aufgaben herangehen.

# ALARMANLAGE

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Ein/e MitspielerIn geht aus dem Raum. Die anderen bestimmen eine Körperstelle, die der Ausknopf sein soll (Nase drücken, Ohr ziehen), sowie eine/n SpielerIn als „Generalschalter“. Dann beginnen alle, Alarmanlage zu spielen, indem sie Lärm machen.

Der/Die SpielerIn von draußen kommt zurück in den Raum und versucht nun, den richtigen Ausknopf zu finden bzw. die Alarmanlage auszuschalten. Hat er/sie die richtige Stelle gefunden, ist der/die jeweilige SpielerIn ruhig. Erwischt er/sie den „Generalschalter“, sind alle ruhig. Nun werden die Rollen gewechselt und eine neue Körperstelle als Abschaltknopf sowie ein neuer „Generalschalter“ bestimmt.

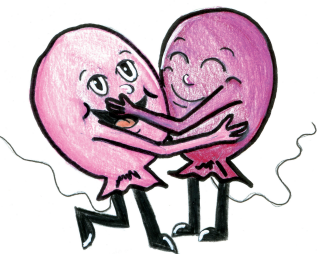
# AUFSTAND

**Mehrere MitspielerInnen**

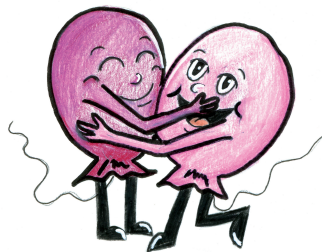
**Spielort:** Überall

**Material:** Keines

Die SpielerInnen teilen sich in zwei Gruppen. Beide Gruppen stellen sich in einer Reihe, mit dem Rücken zueinander, auf. Die SpielerInnen einer Reihe haken sich jeweils an den Ellbogen ineinander. Die beiden Gruppen lehnen sich nun vorsichtig mit den Rücken aneinander. Auf Kommando setzen sich alle gleichzeitig hin. Das geht nur, wenn alle gleichmäßig und langsam in die Hocke gehen und sich dabei mit den Rücken an das jeweilige Gegenüber anlehnen. Es wird so lange probiert, bis es gelingt, dass alle – ohne umzufallen – in der Hocke sind. Danach stehen alle langsam und vorsichtig wieder gemeinsam auf.



# AUFSTELLEN



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden gehen durch den Raum. Der/Die SpielleiterIn gibt nun die Anweisung, dass die Gruppe sich nach einem bestimmten Kriterium in einer Reihe aufstellen soll. Mögliche Aufgabenstellungen können beispielsweise sein:

- .) der Größe nach
- .) dem Geburtsdatum nach
- .) in alphabetischer Reihenfolge dem Vornamen / Nachnamen / Herkunftsort nach
- .) dem Alter nach etc.

Bei den schwierigeren Aufgaben müssen die Gruppenmitglieder viel miteinander kommunizieren, um die Anforderung zu bewältigen. Wenn die Gruppe in einer Reihe Aufstellung genommen hat, wird vom/von der SpielleiterIn noch einmal überprüft, ob die Reihenfolge tatsächlich stimmt.

# AUTOFAHREN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Je zwei SpielerInnen spielen zusammen. Eine/r der beiden schließt die Augen. Der andere steht hinter ihm/ihr und „lenkt“ ihn/sie durch leichte Berührung an der Schulter. Alle SpielerInnen bewegen sich gleichzeitig im Raum, sodass man einander ausweichen muss. Ziel ist es, dass es keine Zusammenstöße gibt und der/die blind Geführte sich nirgends verletzt.





## BESENTANZ

**1 SpielleiterIn, mindestens 6 Kinder**

**Material:** 1 Besen, eine Musikquelle (Radio, CD-Player)

**Spielort:** Überall

Der Besentanz ist ein beliebtes Partyspiel und kann daher bei Geburtstagsfesten, Faschingsfesten etc. gespielt werden. Bei geeignetem Gelände kann der Besentanz auch im Freien gespielt werden.

### Spielablauf:

Voraussetzung: Die Anzahl der mitspielenden Kinder muss ungerade sein. (Bei einer geraden Kinderanzahl kann ein Erwachsener oder der/die SpielleiterIn einspringen).

Wenn die Musik einsetzt, beginnen die Kinder paarweise zu tanzen, ein Kind tanzt mit dem Besen. Wenn die Musik gestoppt wird, lässt das Kind, das mit dem Besen tanzt, diesen fallen, die anderen Paare trennen sich, jeder muss sich eine/n neue/n PartnerIn suchen. Wer keine/n findet, muss die nächste Runde mit dem Besen tanzen!

Wichtig: Der/Die SpielleiterIn sollte darauf achten, dass die Paare sich wirklich bei jeder Runde trennen, denn nur dann kommt Bewegung in das Spiel und es wird lustig!

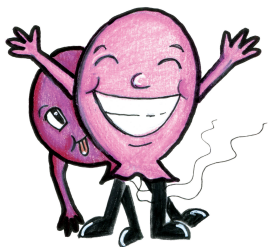
## BRÜCKENSPIEL

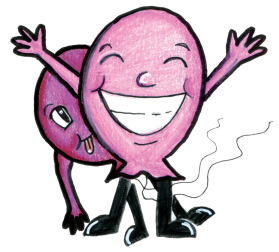
**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die SpielerInnen stehen einander in zwei Reihen gegenüber und fassen sich fest – am besten im „Turnergriff“ (die Hände des/der Einen umfassen die Handgelenke des/der Anderen) – an den Händen und bilden so eine Brücke aus Armen und Händen.





Ein/e SpielerIn wird nun an einer Seite auf die Arme gelegt und durch entsprechende Schaukelbewegungen (auf und ab) ans Ende der Brücke geschupft. Am Ende der Brücke wird dem/der SpielerIn vorsichtig heruntergeholfen. Nun darf sich der/die Nächste in der Reihe über die Brücke schupfen lassen.

## CLIQENWIRTSCHAFT

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden gehen im Raum umher. Dann nennt der/die SpielleiterIn Kriterien, nach denen sich die Mitspielenden zu Gruppen zusammenstellen sollen.

**Mögliche Aufgaben könnten sein:**

- .) alle mit gleicher Augenfarbe
- .) alle, die im selben Monat Geburtstag haben
- .) alle mit gleicher Geschwisterzahl
- .) alle mit gleicher T-Shirtfarbe
- .) alle mit gleicher Haarfarbe
- .) Brillenträger und Nichtbrillenträger
- .) alle mit gleicher Schuhgröße, etc.

Auch hier sollten die Aufgaben so gestellt sein, dass die Gruppenmitglieder möglichst viel miteinander kommunizieren müssen.

## DENKMAL BAUEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Je nach Gruppengröße werden ein oder zwei ArchitektInnen gewählt, die nun aus den anderen Gruppenmitgliedern ein Denkmal bauen sollen.

Sie können den einzelnen Mitspielenden dabei eine bestimmte Position (beispielsweise auf dem rechten Knie knien, das linke Bein nach hinten strecken, den linken Arm heben) und einen bestimmten Platz am Denkmal zuweisen. Natürlich sollte das Denkmal möglichst originell und lustig ausfallen, allerdings sollte darauf geachtet werden, dass niemandem eine so unbequeme Position zugewiesen wird, dass es für diese/n unangenehm wird.

Ist das Denkmal fertig, kann beispielsweise ein Foto davon gemacht werden. Danach werden die Rollen gewechselt.

## DRACHENFANGEN

**Mindestens 12 MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Im Freien oder in einem Raum, möglichst ohne Hindernisse

Die Mitspielenden teilen sich in zwei Gruppen auf und bilden zwei „Drachen“, indem jedes Kind sich mit beiden Armen am/an der jeweiligen Vordermann/frau festhält. Die Arme können dabei - je nach Abmachung - um die Taille oder auf die Schultern gelegt werden. Der/Die Erste jeder Kette ist nun der „Drachenkopf“, der/die Letzte der „Drachenschwanz“. Nun versuchen die beiden „Drachenköpfe“ gleichzeitig, den Schwanz des anderen Drachen zu fangen. Gelingt dies einem der beiden Drachen, hängen sich beide „Drachenköpfe“ ans Ende des „gegnerischen“ „Drachenschwanzes“; die jeweils nächsten Kinder in der Reihe werden zu „Drachenköpfen“, und das Spiel beginnt von vorne.

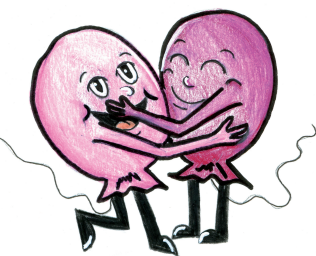
## FALLENLASSEN

**Mehrere MitspielerInnen**

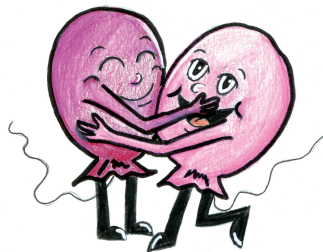
**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Zwei SpielerInnen stehen einander gegenüber, in ihrer Mitte steht ein/e dritte/r SpielerIn. Diese/r macht sich steif und lässt sich zu einem der beiden



Außenstehenden fallen. Die Füße des/der in der Mitte Stehenden bleiben dabei fest auf einem Punkt stehen. Der/Die außen stehende MitspielerIn fängt ihn/sie auf und schubst ihn/sie sanft zurück in die Mitte bzw. zum/zur anderen SpielerIn.



Am Anfang empfiehlt es sich, dass der Abstand zwischen den beiden Außenstehenden eher gering ist, sodass der/die SpielerIn in der Mitte nicht zu weit „fällt“. Im Laufe des Spiels kann der Abstand zwischen den beiden Außenstehenden dann langsam und vorsichtig erweitert werden.

## FEUER, WASSER, ERDE

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Ein Kind darf den/die SpielleiterIn spielen. Er/Sie schließt die Augen und ruft entweder „Feuer“, „Wasser“ oder „Erde“. Bei „Feuer“ müssen alle schnell in eine Ecke laufen, bei „Erde“ auf den Boden legen, bei „Wasser“ auf irgendetwas steigen. Wem es als Letzte/r gelingt, die gewünschte Position einzunehmen, scheidet aus.

Eine zweite Variante ist es, niemanden ausscheiden zu lassen. Die „Ausrufer“ sollten jeweils nach ein paar Spielgängen gewechselt werden.

## GESCHICHTE ERZÄHLEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Ball

**Spielort:** Überall

Ein Kind bekommt den Ball und fängt an, eine Geschichte zu erzählen. Dann wirft es den Ball einem/r anderen MitspielerIn zu: Diese/r muss die

Geschichte ein Stück fortsetzen, dann darf er/sie den Ball einem anderen Kind zuwerfen. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle an der Reihe waren oder die Geschichte ein Ende gefunden hat. Dann kann mit einer neuen Geschichte begonnen werden.



## GORDISCHER KNOTEN VARIANTE 1

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle SpielerInnen stehen in einem sehr engen Kreis zusammen, schließen die Augen und strecken die Hände in die Mitte nach oben. Dann fassen sie blind mit jeder Hand eine andere Hand. Nachdem alle die Augen wieder geöffnet haben, müssen die Mitspielenden jetzt versuchen, den Knoten aufzulösen, ohne die Hände loszulassen.

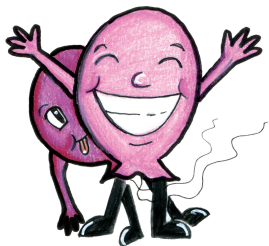
## GORDISCHER KNOTEN VARIANTE 2

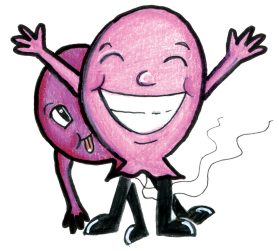
**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden stellen sich in einer Schlange nebeneinander auf und reichen einander die Hände. Der/Die erste SpielerIn beginnt nun zu gehen, der Rest der Kette muss ihr/ihm folgen. Nun schlüpft der/die AnführerIn der Kette unter Händeverbindungen durch oder steigt über diese darüber: Das alles sollte eher in langsamem Tempo passieren, damit die Kette dahinter nicht abreißt. So wird aus der Kette allmählich ein „Menschenkuddelmuddel“. Sobald die Kette so verknotet ist, dass der Kopf der Kette nicht mehr weitergehen kann, ist der Gordische Knoten fertig. Wie in Variante 1 des Spieles





müssen die Mitspielenden nun versuchen, den Knoten aufzulösen, ohne die Hände zu lösen. Sobald der Knoten wieder aufgelöst ist und alle Mitspielenden wieder in einer Reihe stehen, werden die Plätze getauscht und das Spiel kann von neuem begonnen werden.

## GRUPPENSOFA

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden stellen sich in einem engen Kreis hintereinander auf, das linke Bein soll dabei innen im Kreis sein. Langsam gehen nun alle in die Hocke, bis sie auf den Knien des Hintermannes/der Hinterfrau sitzen.

## LEUCHTTURMSPIEL

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** 1 Tuch zum Verbinden der Augen

**Spielort:** Überall

Das Spiel kann im Freien oder im Haus gespielt werden. Wenn es im Freien gespielt wird, sollte der Raum dafür aber begrenzt werden. Für mindestens 8 Kinder oder Jugendliche ab 8 Jahren.

**Ziel des Spieles:** Gruppenzusammenhalt

Den Kindern soll bewusst gemacht werden, dass es in einer Gruppe auf die Mitwirkung und Zusammenarbeit **aller** Gruppenmitglieder ankommt. Wenn auch nur ein einziges Gruppenmitglied „auslässt“ (nicht bereit ist, Mitverantwortung zu übernehmen), kann das die Gruppe sehr schwächen und manchmal auch ein gemeinsames Vorhaben zum Scheitern bringen.

Ein Kind spielt den Leuchtturm, ein anderes Kind das Schiff, alle anderen Kinder spielen Bojen. Der/Die SpielleiterIn erklärt, dass das Schiff in einen Hafen kommt, wo der Leuchtturm ihm anzeigt, wo es genau hin muss. Im Hafen gibt es viele Klippen, seichte Stellen und andere Hindernisse, die durch Bojen gesichert sind. Aufgabe des Leuchtturms ist es, das Schiff durch fortlaufende und immer gleich bleibende Geräusche (z.B. „tut-tut-tut“ oder „krah-krah-krah“) zu sich zu lotsen. Die Bojen haben die Aufgabe zu verhindern, dass das Schiff an einem Hindernis (in einem Raum z.B. ein Sessel, ein Tisch) anfährt. Sie tun dies, indem sie laut „Piep-piep“ sagen, wenn das Schiff sich dem Hindernis nähert, das sie sichern. Durch leises oder lauterer Piepen können sie dem Schiff anzeigen, wie nahe es dem Hindernis schon ist bzw. wie groß die Gefahr bereits ist, an ein Hindernis anzustoßen. Der Leuchtturm muss die Geräusche ununterbrochen machen, damit das Schiff sich orientieren kann; die Bojen piepen nur, wenn Gefahr droht.

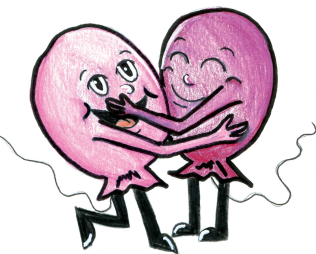
### **Spielablauf:**

Der/Die SpielleiterIn geht mit dem Schiff aus dem Raum/von der Gruppe weg und verbindet ihm die Augen.

Die Gruppe bestimmt in der Zwischenzeit, wo der Leuchtturm stehen soll; die anderen Kinder sichern als Bojen die Hindernisse, an die das Schiff auf dem Weg zum Leuchtturm auflaufen könnte. Manchmal ist es notwendig, dass ein/e SpielteilnehmerIn mehrere gefährliche Stellen sichert.

Wenn jede/r seine/ihre Position gefunden hat, wird das Schiff (herein-) geholt, und vor dem Start ein paarmal gedreht. Nun beginnt der Leuchtturm, seine Geräusche von sich zu geben, das Schiff „fährt“ langsam und vorsichtig los.

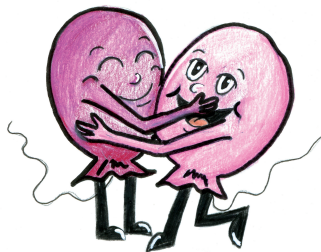
Gelingt es der Gruppe, das Schiff sicher zum Leuchtturm zu lotsen, hat die ganze Gruppe gewonnen; stößt das Schiff unterwegs an ein Hindernis, hat die ganze Gruppe „verloren“.



Wenn das passiert, ist es wichtig, mit der Gruppe zu besprechen, warum das Schiff gescheitert ist. Die



Gruppenmitglieder sollten sich überlegen, wie sie das Schiff beim nächsten Mal besser lotsen/schützen könnte. Dann wird das Spiel mit dem gleichen Schiff ein zweites Mal probiert.



## LUFTBALLONWURSCHELEI

### Mehrere MitspielerInnen

**Material:** Mehrere Luftballons in 4 verschiedenen Farben

**Spielort:** Überall

Die Mitspielenden werden in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe geht in eine Ecke des Raumes. Nun bekommt jede Gruppe Luftballons einer bestimmten Farbe – und zwar um 2 bis 3 Ballons mehr, als es Gruppenmitglieder gibt. Die Gruppen haben die Aufgabe, die Ballons ständig in der Luft zu halten. Fällt ein Ballon herunter oder zerplatzt, muss er liegen gelassen werden bzw. wird nicht ersetzt. Auf ein Kommando des/der Spielleiters/in hin, muss nun jede Gruppe versuchen, mit ihren Ballons in die diagonal gegenüberliegende Ecke des Raumes zu kommen. Wenn alle Gruppen ziemlich gleichzeitig die Mitte durchqueren, kommt es meist zu einem lustigen Tumult. Gewonnen hat jene Gruppe, der es gelingt, die meisten Ballons ins Ziel zu bringen.

Da der erste Durchgang des Spiels oft ziemlich chaotisch abläuft, sollte man die Gruppen anregen, über den Verlauf des ersten Spiels zu reden, Verbesserungsvorschläge zu machen und sich Strategien zu überlegen, wie sie den nächsten Durchgang besser bewältigen könnten. Bei jedem Durchgang wird die Anzahl der Luftballons wieder auf die ursprüngliche Zahl aufgestockt.

# MASCHINE BAUEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Je nach Gruppengröße werden ein bis zwei Ingenieure/innen ausgewählt, die nun aus den anderen Gruppenmitgliedern eine Maschine bauen sollen. Ähnlich wie beim Denkmalbauen können die Ingenieure/innen den Mitspielenden nun eine bestimmte Position, einen bestimmten Platz, zusätzlich aber auch eine bestimmte Bewegung und ein bestimmtes Geräusch zuweisen (beispielsweise in der Grätsche stehen, den linken Arm ständig heben und senken und dabei „tsch-tsch“ sagen). So werden nun der Reihe nach alle Mitspielenden zu einer Maschine verbunden. Die Ingenieure/innen dürfen auch sagen, welche Maschine sie gebaut haben. Auch bei diesem Spiel soll natürlich darauf geachtet werden, dass niemand eine Position einnehmen muss, die ihm/ihr auf längere Sicht unangenehm oder zu anstrengend wird.

Die fertige Maschine kann dann fotografiert oder kurz gefilmt werden. Danach werden die Positionen gewechselt.

# MENSCHENMÜHLE

**Material:** 9 Sessel, 3 gleiche Tücher, Aufkleber , Anstecker o.Ä.

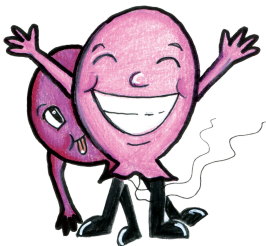
**Für Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren, mindestens 6 SpielerInnen**

**Spielort:** Überall

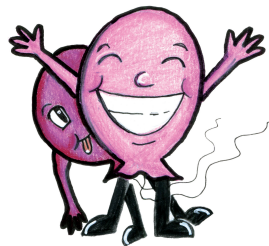
**Übung:** Nonverbale Kommunikation. Während des Spieles darf nicht gesprochen werden. Die SpielerInnen müssen sich mit Gesten und Blicken verständigen.

Die Sessel werden im Quadrat aufgestellt, je drei in einer Reihe, in drei Reihen hintereinander.

Dann werden die Mannschaften ausgesucht: Je drei Kinder/Jugendliche spielen zusammen. Da die Mit-



spielerInnen bei größeren Gruppen öfter wechseln, wird es für alle leichter, wenn die SpielerInnen einer Mannschaft sich Tücher in der gleichen Farbe umhängen oder ihre Zusammengehörigkeit durch Anbringen anderer Symbole anzeigen.



Ziel des Spieles ist, dass es einer Mannschaft gelingt, ihre drei Spieler in einer Reihe zu platzieren, also eine Mühle zu bilden: Dies kann längs, quer oder diagonal sein.

Ein/e SpielerIn der Mannschaft A eröffnet das Spiel, indem er/sie sich auf irgendeinen Sessel setzt. Dann darf der/die SpielerIn der Mannschaft B sich einen Platz aussuchen. Wenn alle 6 SpielerInnen sitzen, ohne dass es einer Mannschaft gelungen ist, eine Mühle zu bilden, darf zunächst der/die erste SpielerIn der Mannschaft A aufstehen und einen anderen Platz, den er/sie für strategisch günstig hält, einnehmen. Dann kommt der/die erste SpielerIn der Mannschaft B, danach der/die zweite SpielerIn der Mannschaft A, der/die zweite der Mannschaft B u.s.w.

Das Spiel ist zu Ende, wenn es einer Mannschaft gelungen ist, eine Mühle zu bilden.

## MOLEKÜLE

**Material:** Keines

**Besonders für größere Gruppen geeignet**

**Spielort:** Überall

Die Mitspielenden laufen/gehen alle durcheinander im Raum umher. Alle sind quasi „einzelne Atome“. Dann ruft der/die SpielleiterIn eine Zahl. Nun sollen sich die Atome zu Molekülen zusammenfinden: Ruft der/die SpielleiterIn also beispielsweise: „Fünf!“, so müssen sich immer 5 MitspielerInnen zu einem 5er-Molekül zusammenfinden. Die Kinder, die übrig bleiben, müssen entweder ausscheiden, oder sie dürfen in der nächsten Runde wieder mitspielen und ihr Glück versuchen.

Möchte man, dass niemand übrigbleibt, kann der/die SpielleiterIn bei einer Gruppengröße von beispielsweise 33 Mitspielenden auch rufen: „sechs 5er-Moleküle, ein 3er-Molekül“. Dadurch bleibt keine/r der Mitspielenden übrig und man vermeidet somit Gefühle des Nicht-angenommen-werdens oder Ausgeschlossen-seins.

## NAMENSALPHABET

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Das Spiel ist besonders als Kennenlernspiel geeignet. Allerdings sollte die Gruppe nicht zu groß sein, da ansonsten das Spiel nicht funktioniert.

In der ersten Runde sagen alle Gruppenmitglieder ihre Namen. Dann darf nicht mehr gesprochen werden, und die Gruppe versucht, sich alphabetisch aufzustellen. Dabei müssen sich die MitspielerInnen durch Gesten und Zeichen verständigen.

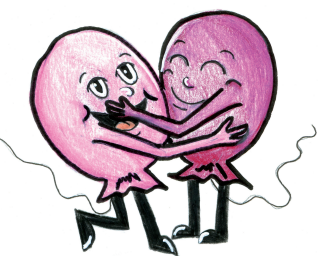
## NAMENSBESENSTIEL

**Mehrere MitspielerInnen**

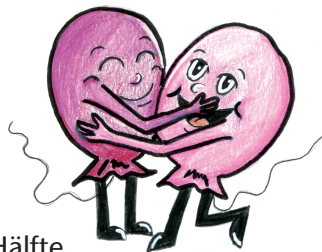
**Material:** 1 Besen

**Spielort:** Überall

Die Mitspielenden stellen sich im Kreis auf; ein Kind steht in der Mitte und hält den Besenstiel. Nun ruft es den Namen einer/s MitspielerIn und lässt den Besen los. Das aufgerufene Kind muss nun versuchen, den Besen zu fangen, bevor dieser zu Boden fällt. Schafft es das Kind, den Besen zu fangen, muss jene/r MitspielerIn, der/die den Besen gehalten hat, sein/ihr Glück noch einmal versuchen. Fängt das betroffene Kind den Besen nicht, darf es selbst mit dem Besen in die Mitte.



# NESTFLÜCHTER



**Mindestens 12 MitspielerInnen**

**Material:** Tücher zum Verbinden der Augen für die Hälfte der Mitspielenden

**Spielort:** Überall

Die MitspielerInnen teilen sich in zwei Gruppen auf. Die SpielerInnen der einen Gruppe bilden einen Kreis, wobei alle mit den Gesichtern nach innen schauen. Zwischen den Mitspielenden soll ein Abstand von etwa einem Meter sein. Den Kindern der anderen Gruppe werden die Augen verbunden. Sie sind junge Vögel, die noch nichts sehen können, und sitzen im Inneren des Kreises, im Nest. Weil sie aber so neugierig sind, wollen sie leise, still und heimlich das Nest verlassen. Auf ein Signal hin versuchen die „Jungvögel“ nun langsam und vorsichtig, durch eine der Lücken des Außenkreises „aus dem Nest“ zu kommen.

Wichtig ist, dass es während des Spiels ganz leise ist und die „Jungvögel“ bei ihrem Versuch, den Kreis zu verlassen, ganz behutsam und vorsichtig vorgehen und versuchen, nicht an andere MitspielerInnen anzustoßen oder diese anzurempeln. Kommt ein Nestflüchter auf zwei SpielerInnen zu, um zwischen ihnen aus dem Kreis zu gelangen, geben diese entsprechende Signale, indem sie die Handflächen gegeneinander reiben. Dadurch können sich die kleinen Nestflüchter nach Gehör orientieren. Haben alle Jungvögel es geschafft, unversehrt aus dem Nest zu kommen, werden die Rollen getauscht.

# PALATSCHINKENROLLEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden legen sich eng nebeneinander auf den Boden. Der/Die Letzte in der Reihe rollt nun vorsichtig über alle anderen, bis am anderen Ende der Reihe ankommt und sich dort wieder an die Reihe anschließt. Nun ist der/die Nächste zum Drüberrollen an der Reihe.

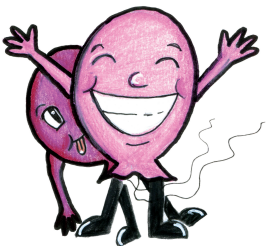
# PANTOMIME

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Zettel und Schreibgerät für den/die SpielleiterIn, ev. vorbereitete Zettel mit Begriffen darauf

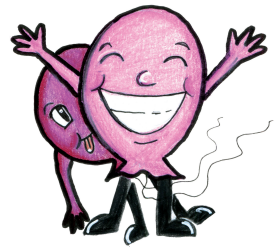
**Spielort:** Überall

Die Mitspielenden teilen sich in Gruppen zu je 3 bis 6 Personen auf: jede Gruppe gibt sich einen Namen oder eine Nummer. Nun kommt ein/e SpielerIn aus einer beliebigen Gruppe nach vorne: Ihm/Ihr wird ein Zettel gezeigt, auf dem ein Begriff steht, den er/sie nun pantomimisch – also ohne Worte – darstellen muss. Alle Gruppen dürfen raten, was dargestellt wird. Die Gruppe, die den Begriff zuerst errät, bekommt einen Punkt. Nun darf ein/e SpielerIn der nächsten Gruppe den nächsten Begriff darstellen. So geht es immer weiter, bis alle Gruppen gleich oft zum Darstellen an der Reihe waren. Die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte ergattert konnte, hat gewonnen.



## Variante 2:

Aus jeder Gruppe kommt ein/e MitspielerIn nach vorne. Alle Gruppen bekommen den Begriff gezeigt und müssen nun versuchen, diesen pantomimisch darzustellen. Jene/r der vorne stehenden SpielerInnen, der/die den Begriff zuerst errät, holt einen Punkt für seine / ihre Gruppe. Danach sind die nächsten SpielerInnen – wieder jeweils eine/r aus jeder Gruppe – an der Reihe. Gewonnen hat wieder jene Gruppe, die die meisten Begriffe erraten konnte und damit die meisten Punkte bekommen hat.



## SESSELKÖNIG OHNE SIEGER

**Mehrere MitspielerInnen, im Idealfall 6 bis 8**

**Das Spiel ist eher für ältere Kinder geeignet.**

**Material:** Stabile Sessel (einer weniger als MitspielerInnen),  
1 Musikquelle (Radio, CD-Player, o.Ä.)

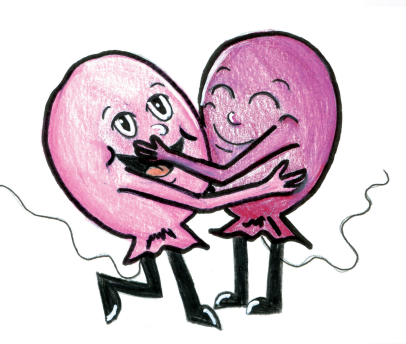
**Spielort:** Überall

Die Sessel werden, mit den Sitzflächen nach außen, im Kreis oder in 2 Reihen – mit den Sessellehnen gegeneinander – aufgestellt, es gibt einen Stuhl weniger als Mitspielende. Wenn die Musik einsetzt, beginnen alle, um den Sesselkreis herum zu gehen oder zu tanzen. Sobald die Musik stoppt, versucht jede/r, einen Platz/Sessel zu ergattern. Wer keinen eigenen Sessel erwischt, muss sich – vorsichtig! – auf den Schoß eines anderen

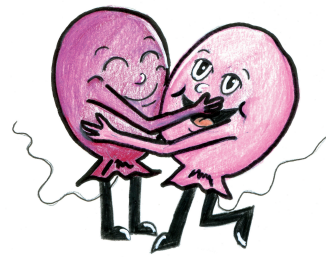


Kindes setzen. Bei dieser Variante des Spiels wird ebenfalls nach jeder Runde ein Sessel weggenommen, aber es muss niemand ausscheiden. Bei der nächsten Runde müssen sich daher schon zwei Kinder auf den Schoß eines anderen setzen usw. In der letzten Runde müssen dann alle mitspielenden Kinder versuchen, auf dem einen, noch verbleibenden Sessel Platz zu finden!

Diese Variante des Spieles macht den Kindern meist mehr Spaß als die ursprüngliche, weil es keine/n VerliererIn gibt. Der/Die SpielleiterIn muss aber besonders darauf achten, dass die Kinder nicht zu wild werden und einander nicht weh tun. Besonders in der letzten Runde – wenn alle auf einem Sessel sitzen müssen – muss man aufpassen, dass der Sessel nicht kippt. (Man kann diesen beispielsweise vorsichtshalber an die Wand lehnen.)



# SILBENCHAOS



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Eine/r der Mitspielenden geht aus dem Raum. In der Zwischenzeit denken sich die anderen SpielerInnen ein mehrsilbiges Wort aus. Hat das Wort beispielsweise 4 Silben (z.B. Kindergarten), übernehmen nun 4 SpielerInnen/4 kleine Gruppen von SpielerInnen je eine Silbe (1-Kin-2-der-3-gar-4-ten) des Wortes. Wenn das Kind wieder in den Raum zurückgeholt wird, rufen alle zugleich die ihnen zugeordnete Silbe des Wortes. Das Kind, das draußen war, muss nun erraten, um welches Wort es sich handelt. Wurde das Wort herausgefunden, werden die Rollen getauscht.

# STERNENKREIS

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden stellen sich in einem Kreis auf und reichen einander die Hände. Es sollte eine gerade Anzahl an Mitspielenden sein; wenn nicht anders möglich, sollte der/die SpielleiterIn mitspielen. Im Kreis wird nun mit 1 – 2 durchgezählt. Nun gibt der/die SpielleiterIn die Anweisung, dass sich alle 1-er nach vorne, alle 2-er nach hinten lehnen sollen. Wichtig ist, dass alle Mitspielenden dabei ihre Muskeln ordentlich anspannen. Dadurch entsteht ein Stern. Meist dauert es eine Weile, bis alle das Gleichgewicht gefunden haben und wirklich mit gestreckten Armen und Beinen im Sternenkreis stehen.

Anschließend werden die Rollen getauscht, sodass die 2-er sich nach innen, die 1-er sich nach außen lehnen.

# STILLE-STILLE POST

## Mehrere MitspielerInnen

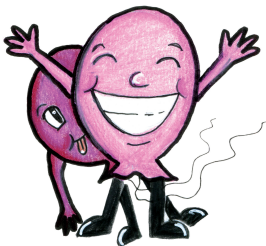
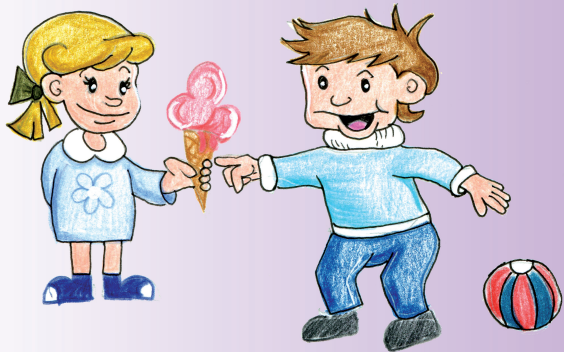
**Material:** Zettel und Papier für den/die SpielleiterIn,  
ev. vorbereitete Zettel mit Aufgaben

**Spielort:** Überall

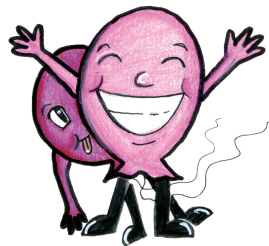
Die Mitspielenden stehen in einem Kreis oder einer Schlange nebeneinander. Dem/Der ersten Mitspielenden wird nun vom/von der SpielleiterIn ein Zettel mit einer Aufgabe gezeigt, ohne dass die anderen Kinder diese sehen. Er bekommt als Aufgabe z.B. „Elefanten waschen“ und muss dies nun dem/der Zweiten in der Reihe/im Kreis pantomimisch darstellen. Der/Die zweite MitspielerIn muss die Szene dem nächsten vorspielen u.s.w.. Der/Die vorletzte SpielerIn spielt die Szene nun dem Letzten vor: Dieser muss nun raten, was dargestellt werden sollte. Sobald die Aufgabe erraten wurde, werden die Positionen im Kreis/in der Schlange gewechselt, und der/die Nächste bekommt vom/von der SpielleiterIn den Zettel mit der nächsten Aufgabe gezeigt. Wichtig ist, dass während des ganzen Spiels nicht geredet wird. Laut geraten werden darf erst vom/von der Letzten in der Reihe!

## Ideen für Aufgaben:

- Elefanten waschen
- Fliegen fangen
- Auto schieben
- Baum hochklettern
- Haare schneiden
- Blumen pflücken
- Unkraut jäten
- Hecken schneiden
- Pferd satteln
- Giraffe füttern etc.



# TATZELWURM



**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Die Mitspielenden stellen sich in einer Schlange hintereinander auf und grätschen die Beine. Nun krabbelt der/die Letzte in der Reihe unter den gegrätschten Beinen der anderen durch, stellt sich vorne hin und grätscht ebenfalls die Beine. Bei längeren Schlangen muss man nicht warten, bis der/die Erste vorne angekommen ist, sondern kann den/die nächste SpielerIn mit einigem Abstand nach dem/der Ersten gleich nachschicken. Das Spiel wird erst durch die Dynamik, die entsteht, lustig. Allerdings muss man darauf achten, dass es nicht zu wild wird und einzelne Mitspielende z.B. umgeworfen werden.

# VERTAUSCHTE ROLLEN

**Nur für Gruppen geeignet, deren Mitglieder  
einander gut kennen (z.B. Schulklasse)**

**Material:** Zettel und Schreibstifte

**Spielort:** Überall

Jede/r SpielerIn schreibt seinen Namen auf einen Zettel. Die Zettel werden gemischt und jede/r zieht einen anderen Namen. Dann muss jeder in der Ich-Form die Person auf dem Zettel vorstellen. Es soll dabei möglichst viel über den/die andere/n (Charakter, Eigenheiten, Pläne etc.) gesagt werden.

# VERTRAUENSKREIS

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

5 bis 10 SpielerInnen stellen sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf. Ein/e SpielerIn steht mit geschlossenen Augen in der Mitte und lässt sich gestreckt in verschiedene Richtungen fallen. Die Füße sollen dabei wieder fest an einem Punkt fixiert bleiben. Die anderen SpielerInnen fangen sie/ihn auf und schubsen sie/ihn vorsichtig wieder in die Mitte zurück. Nun kann die Person in der Mitte sich in andere Richtungen fallen lassen. Im Idealfall entsteht eine harmonische Art Pendelbewegung zwischen dem/der SpielerIn in der Mitte und der Gruppe.

Auch bei diesem Spiel empfiehlt es sich, den Kreis zu Beginn der Vertrauensübung sehr eng zu halten. Wenn das „Pendeln“ gut funktioniert, kann der Kreis im Laufe des Spiels langsam und vorsichtig vergrößert werden.

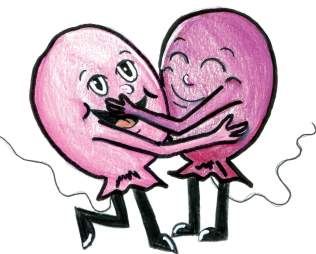
# WAS IST ANDERS?

**Mehrere MitspielerInnen**

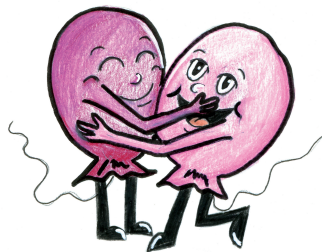
**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Ein/e SpielerIn geht vor die Tür, während die anderen etwas verändern, z.B. Plätze, Schuhe, Pullis etc. tauschen. Der/Die SpielerIn muss anschließend erraten, was verändert wurde.



# WAS IST DIE WAHRHEIT?



**Für Gruppen mit 6 bis 10 Mitspielenden, die sich kennen sollten**

**Material:** Zettel und Schreibgerät für alle MitspielerInnen

**Spielort:** Überall

Jede/r SpielerIn schreibt drei Behauptungen von sich auf einen Zettel, von denen eine falsch ist. Die Zettel werden vom/von der SpielleiterIn eingesammelt. Die Zettel kommen in einen Behälter, dann wird einer nach dem anderen gezogen. Danach wird geraten, von wem die einzelnen Zettel stammen könnten, und welches die falsche Aussage ist.

# WENN BLICKE TÖTEN KÖNNTEN

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Keines

**Spielort:** Überall

Alle Mitspielenden stehen im Kreis und senken die Köpfe. Auf ein Kommando des/der SpielleiterIn heben alle den Kopf; jede/r schaut irgendeine/n andere/n SpielerIn an. Wenn zwei sich gegenseitig anschauen, müssen sie ausscheiden.

# WER BIN ICH?

**Mehrere MitspielerInnen**

**Material:** Tuch zum Verbinden der Augen

**Spielort:** Überall

Ein/e SpielerIn bekommt die Augen verbunden, die anderen wechseln die Plätze. Der/Die SpielerIn muss nun durch Ertasten eine/n andere/n

MitspielerIn erkennen. Hat ein/e MitspielerIn eine/n andere/n MitspielerIn ertastet und richtig erkannt, ist ein anderes Kind an der Reihe. Wichtig ist, dass die Mitspielenden nach jeder Runde die Plätze wechseln.

## ZEITUNGSTANGO OHNE SIEGER

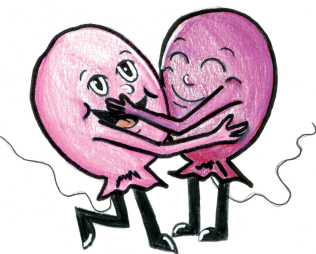
**Geeignet für 6 bis 12 Mitspielende**

**Material:** Ein paar große Bögen Zeitungspapier, Musikquelle

**Spielort:** Überall

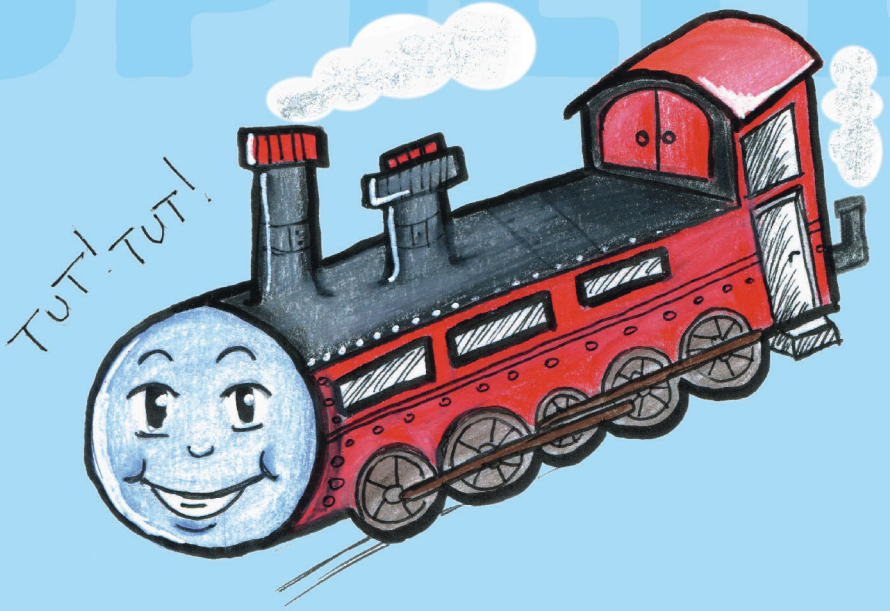
Die Bögen mit dem Zeitungspapier werden auf dem Boden aufgelegt, einer weniger als es Mitspielende gibt. Die SpielerInnen bewegen sich nun zur Musik im Raum. Wenn die Musik gestoppt wird, muss jede/r versuchen, auf einen Zeitungsbogen zu steigen. Der/Die Spielerin, der/die keinen mehr ergattert, muss sich nun vorsichtig zu einem/r anderen SpielerIn dazustellen. Bei jeder Runde kommt ein Zeitungspapierbogen weg, sodass sich Runde für Runde immer mehr Mitspielende Zeitungsbögen teilen müssen. Bei der letzten Runde müssen nun alle auf einem Bogen Zeitungspapier Platz finden. Um das zu schaffen, muss die Gruppe oft zu Tricks greifen. So können z.B. kleine/leichte Gruppenmitglieder auf die Schultern/auf den Rücken genommen werden usw.

Gewonnen hat jene Gruppe, der es gelingt, die Aufgabe der letzten Runde gemeinschaftlich zu lösen.





# SPIELE



## AUSZÄHLREIME / REIMSPIELE / KLATSCH- UND FINGERSPIELE / ZUNGENBRECHER

Vor allem kleinere Kinder lieben Reime und Reimspiele: Sie sind ein wichtiger Beitrag, Kindern Gefühl für Sprache und Freude am Spielen mit Sprache zu vermitteln. Aber auch ältere Kinder erfreuen sich an altersentsprechenden Klatsch-und Reimspielen.

## Reimspiele für kleinere Kinder:

### AUF DER DONAU

Auf der Donau bin i g'fahren,  
hab' ein Schifflein geseh'n,  
und das Schifflein heißt ... (Name des Kindes),  
und ... darf sich dreh'n.

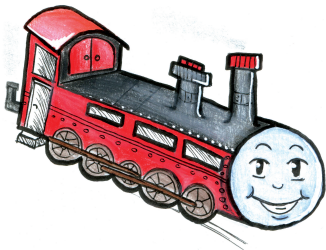
*Das Kind, auf das die Wahl fällt, darf sich im Kreis drehen.*

### DAUMENSPIEL

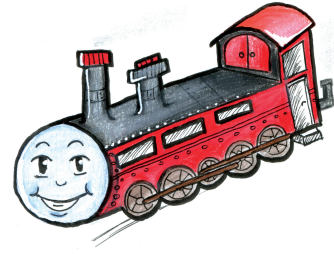
Das ist der Daumen (*Daumen zeigen*),  
der schüttelt die Pflaumen (*Zeigefinger hoch halten*).  
Der hebt sie auf (*Mittelfinger*),  
der trägt sie nach Haus (*Ringfinger hoch halten*),  
und der kleine „Wutziwutzi“ (*kleiner Finger*) isst sie alle auf.

### DAS EI DER HENNE

Liebe Henne,  
leg ein Ei! (*dabei einen Finger hochzeigen*)  
Wenn es sein kann,  
bitte zwei. (*zwei Finger hoch halten*)



# DIE KLUGE PUPPE



Meine Puppe ist gescheit,  
wie keine Puppe weit und breit.

Sie kann sprechen: „Papa, Mama“. *(nach einigen Wiederholungen soll das Kind „Papa, Mama“ sagen)*

Sie kann lachen: „Ha, ha, ha“. *(nach einigen Wiederholungen soll das Kind „Ha, ha, ha“ lachen)*

Sie kann zeigen: „Da, da, da“. *(das Kind macht „Da, da, da“)*

Sie kann singen: „La, la, la“. *(das Kind macht „La, la, la“)*

Sie tanzt so schön, wenn ich sie führ',  
d'rum tanz ich auch so gern mit ihr.  
*(Das Kind tanzt mit der Puppe).*

# FRAUENKÄFERL (=MARIENKÄFER)

*Das Sprücherl wird in einer Art Sprechgesang aufgesagt, wenn ein Kind einen Marienkäfer auf dem Finger auf der Hand sitzen hat. Dabei wird die Hand ausgestreckt. Das Sprücherl wird so lange gesagt, bis der Marienkäfer fortgeflogen ist.*

Frauenkäferl, Frauenkäferl,  
flieg nach Mariabrunn,  
bring uns heit' oder morg'n  
a schene Sun!



# HIMPELCHEN UND PIMPELCHEN

## Fingerspiel

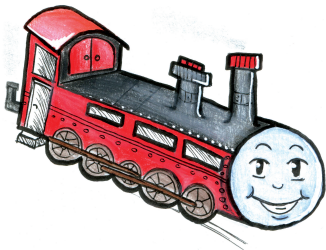
**Material:** keines

**Für Kinder von 0 bis 4 Jahre**

*Parallel zu den gesprochenen Worten werden mit den Fingern passende Bewegungen gemacht. So werden beispielsweise an der Stelle „stiegen auf einen Berg“ mit Zeige- und Mittelfinger Bewegungen gemacht, als würde man einen Berg hochsteigen; bei der Stelle „wackelten mit den Zipfelmützen“ werden mit Zeige- und Mittelfinger Wackelbewegungen gemacht.*

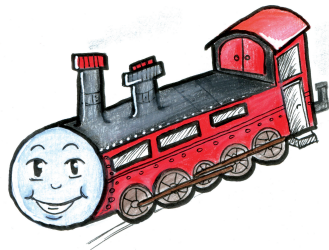
Himpelchen und Pimpelchen,  
die stiegen auf einen Berg.  
Himpelchen war ein Wichtelmann,  
und Pimpelchen war ein Zwerg.  
Sie blieben lange oben sitzen  
und wackelten mit den Zipfelmützen.  
Erst nach vielen, vielen Wochen  
sind sie in den Berg gekrochen,  
dort schlafen sie jetzt –  
in sanfter Ruh:  
Sei/d fein still,  
und hör/t gut zu:  
„Chhchch-chhchch!“

*Zu „chhchch“ werden Schnarchgeräusche gemacht.*



# HOPP, HOPP, HOPP

Hopp, hopp, hopp,  
Pferdchen, lauf Galopp.  
Über Stock und über Steine,  
aber brich dir nicht die Beine.  
Hopp, hopp, hopp,  
Pferdchen, lauf Galopp.



# HOPPE, HOPPE REITER

Hoppe, hoppe, Reiter,  
wenn er fällt, dann schreit er,  
fällt er in den Graben, trifft er dort die Raben,  
fällt er in die Hecken, trifft er dort die Schnecken,  
fällt er in den Sumpf,  
macht der Reiter „PLUMPS“.

*Während man diesen Reim sagt, lässt man das Kind am Schoß hüpfen. Bei „Plumps“ beugt man sich mit dem Kind nach vor und simuliert ein Hinunterfallen, das Kind wird natürlich nicht losgelassen!*

# KRIBBELSPIEL

Rennt a Maus al,  
suacht a Haus al,  
wo wird's rasten?  
In ... (Name des Kindes einsetzen) Kasten.

*Während man die letzte Zeile sagt, kitzelt man das Kind hinter dem Ohr.*

# MÜLLER, MÜLLER SACKERL

Müller, Müller Sackerl,  
ist der Müller nicht zu Haus?  
Schloss vor, Riegel vor,  
schmeiß ma's Sackerl hinters Tor!

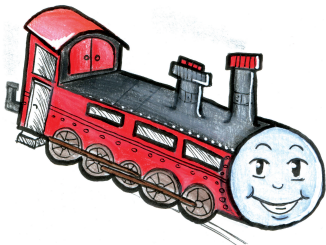
*Bei diesem Reim wird das Kind hin und her gewogen – am besten von zwei Personen – eine Person greift das Kind an den Armen, eine Person greift das Kind an den Beinen – dann schaukelt man das Kind hin und her. Beim letzten Satz „schmeiß ma's Sackerl hinters Tor“ lässt man das Kind sanft auf dem Sofa oder im Bett landen.*

# NICK-NICK-REIMSPIEL

Mit dem Köpfchen nick-nick-nick *(mit dem Kopf „JA“ nicken)*.  
Mit dem Finger tick-tack-tick *(mit dem Zeigefinger hin und her ticken-wie eine Uhr)*.  
Mit den Händen klatsch-klatsch-klatsch *(in die Hände klatschen)*.  
Mit den Füßen trab-trab-trab *(mit den Beinen auf den Boden stampfen)*.

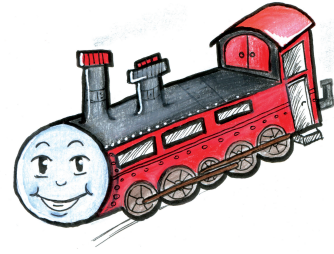
# PAPAREIM

Posch Handi z'samm, *(mit dem Kind gemeinsam klatschen)*  
posch Handi z'samm, *(mit dem Kind gemeinsam klatschen)*  
was wird der Papa bringen?  
Rote Schuh und Strümpf dazu,  
da wird der/die ... *(Name des Kindes einsetzen) springen.*  
*(mit dem Kind gemeinsam springen)*



# SCHMETTERLINGSREIM

*„Anwendung“ bei Schlechtwetter, um gutes Wetter herbei zu wünschen*



Fliege, fliege Schmetterling (mit den Händen flattern),  
gutes, gutes Wetter bring!

# SCHNECKENSPIEL

Schneck im Haus,  
komm heraus,  
strecke deine Fühler aus.



*Zu den Worten wird geklatscht, bei der letzten Zeile werden die Zeigefinger als Fühler vor der Stirn oder über dem Kopf ausgestreckt.*

# WIR FAHREN MIT DER EISENBAHN UND WER FÄHRT MIT?

*Die Kinder sitzen im Kreis. Der/Die Spielleitende ist die Eisenbahn. Er/sie geht im Raum/im Kreis herum und sagt/singt:*

„Wir fahren mit der Eisenbahn und wer fährt mit?  
Ja, du mein/e kleine/r ... (Name des Kindes einsetzen), ja du fährst mit.“  
Das Kind hängt sich an den Lokführer an.

„Wir fahren mit der Eisenbahn und wer fährt mit?  
Ja, du meine liebe Mama, ja du fährst mit.“  
Mama hängt sich ebenfalls an und so entsteht ein Zug.



„Wir fahren mit der Eisenbahn und wer fährt mit?  
Ja du mein/e liebe/r ... (Name des Kindes einsetzen), ja, du fährst mit.“

*So entsteht ein Zug, der sich durch den Raum bewegt und alle singen mit.*

## Reime für kleinere Kinder:

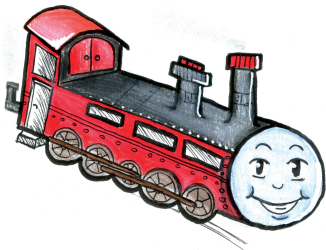
### BACKE, BACKE KUCHEN



Backe, backe Kuchen,  
der Bäcker hat gerufen.  
Wer will guten Kuchen backen,  
der muss haben sieben Sachen:  
Eier und Schmalz,  
Butter und Salz,  
Milch und Mehl,  
Safran macht den Kuchen gel (gelb).  
Schieb ihn in das Rohr hinein,  
bald wird der Kuchen fertig sein.

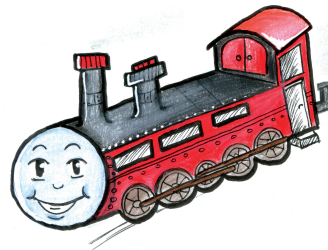
### FRAU MEIER UND DIE EIER

Bim, bam, beier,  
was kosten denn die Eier?  
Frau Meier, Frau Meier,  
die sind mir viel zu teuer!



## JAUSENREIM

Was essen wir zu Hause?  
Eine gute Jause.



## KATZENREIM

Bim, bam, beier,  
die Katz' mag keine Eier.  
Was mag sie dann?  
Speck in der Pfann'!  
Ei, wie heikel ist uns're Madam!

## REGEN, REGEN

Regen, Regen, Tröpfchen,  
fall mir auf mein Köpfchen.  
Fall mir nicht daneben,  
dass ich lang soll leben.

## REGENREIM

Es regnet, es regnet,  
es regnet seinen Lauf.  
Und wenn's genug geregnet hat,  
dann hört es wieder auf.

## RI, RA, RUTSCH

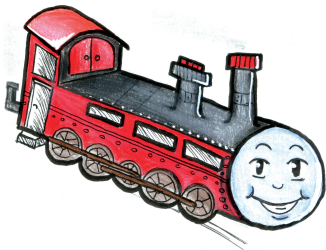
Ri, ra, rutsch,  
wir fahren mit der Kutsch!  
Mit der Kutsche fahren wir,  
auf dem Esel reiten wir.  
Ri, ra, rutsch,  
wir fahren mit der Kutsch.

## RI, RA, SCHNECKENPOST

Ri, ra, rost,  
wir fahren mit der Schneckenpost,  
die uns keinen Euro kost'.

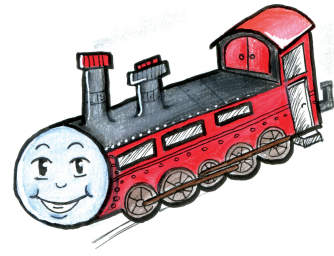
## RI, RA, RUTSCH / ALTE VARIANTE

Ri, ra, rutsch,  
wir fahr'n mit der Kutsch,  
fahr'n mit der Schneckenpost,  
die uns kan Kreuzer kost',  
ri ,ra, rutsch,  
wir fahren mit der Kutsch!



# SCHLAF, KINDLEIN SCHLAF

Schlaf, Kindlein schlaf.  
Der Papa hüt' die Schaf.  
Die Mama schüttelt's Bäumelein,  
fällt herab ein Träumelein,  
schlaf, Kindlein schlaf.



*Zu diesem Reim gibt es auch eine sehr bekannte Melodie.*

# SEGENSSPRUCH

Heile, heile, Segen.  
3 Tage Regen,  
3 Tage Schnee,  
dann tut nix mehr weh.

# STORCH, STORCH

Storch, Storch, guter,  
bring mir einen Bruder.  
Storch, Storch, bester,  
bringt mir eine Schwester.



## Reim- und Klatschspiele für ältere Kinder:

### BEIM BÄCKER HAT'S GEBRANNT

X Y X Z X M M M

Beim Bäcker hat's gebrannt, -brannt, -brannt,  
da bin ich schnell gerannt, -rannt, -rannt,  
da kam ein Polizist, -zist, -zist,  
der schrieb mich auf die List, List', List',  
die List' fiel in den Dreck, Dreck, Dreck,  
da war mein Name weg, weg, weg,  
da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus,  
und die Geschichte ist aus, aus, aus.

*Das Spiel wird zu zweit gespielt,  
dazu wird geklatscht:*

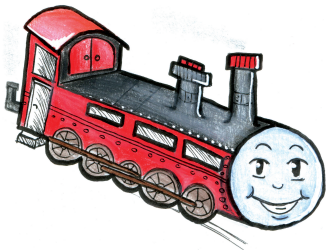
*X: Jedes Kind klatscht in die Hände.*

*Y: Die rechten Hände der Partner werden  
ineinander geklatscht.*

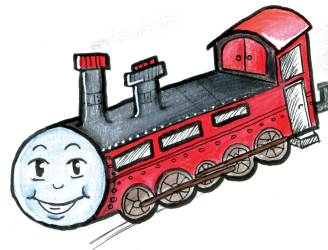
*Z: Die linken Hände der Partner werden ineinander  
geklatscht.*

*M: Die Arme werden gekreuzt, die Spieler klopfen sich  
mit der rechten Hand auf den linken Oberarm und  
zugleich mit der linken Hand auf den rechten  
Oberarm.*

So geht es in jeder Zeile weiter.



# DIE KASTANIEN HÄNGEN AM BAUM



Die Kastanien hängen am Baum, Baum, Baum,  
da geh'n wir alle schau'n, schau'n, schau'n.

Wir nehmen Tüten mit, mit, mit  
und sammeln sie auf zu dritt, dritt, dritt.

Dann gehen wir nach Haus, Haus, Haus und  
basteln daraus 'ne Maus, Maus, Maus.

*Zwei Kinder stellen sich einander gegenüber auf  
und klatschen dann pro Zeile nach dem folgenden  
Schema in die Hände:*

*1x in die eigenen Hände*

*1x in die rechten Hände gegeneinander*

*1x in die eigenen Hände*

*1x in die linken Hände gegeneinander*

*1x in die eigenen Hände*

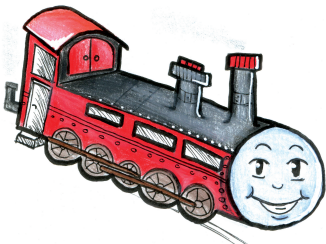
*3x beide Hände gegeneinander*

# EIN HUT, EIN STOCK, EIN REGENSCHIRM

Es müssen mindestens 2 Kinder mitspielen, je mehr es sind, desto lustiger wird das Spiel. Es eignet sich besonders für Situationen, in denen Kinder schon ein bisschen „gehmüde“ sind (z.B. auf Schulausflügen etc.)

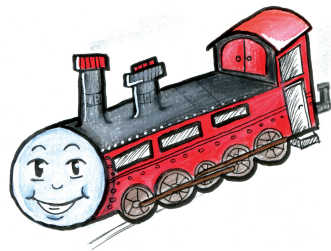
Die Kinder stellen sich nebeneinander und hängen sich mit den Armen ineinander ein. Auf ein Startzeichen hin beginnen alle – mit dem rechten Bein zuerst – zu gehen und sagen dabei im Chor:

R  
Und eins,  
L R  
und zwei,  
L R  
und drei,  
L R  
und vier,  
L R  
und fünf,  
L R  
und sechs,  
L R L R  
und sie - - ben,  
L R  
ein Hut,  
L R  
ein Stock,  
L R L R  
ein Regenschirm,  
und vor, und rück, und seit und Schluss,  
und eins, ...





Die Schritte des rechten Beins werden gestampft und damit mehr betont als die des linken. Bei „vor“ bleibt die ganze Kette stehen und streckt das rechte Bein nur vor, bei „rück“ stellt man den rechten Fuß neben den linken zurück, bei „seit“ wird das rechte Bein nach rechts gestreckt, sodass es mit der Zehenspitze den Boden berührt, bei „und Schluss“ wird der rechte Fuß wieder zurückgestellt. Dann beginnt alles von vorne und die Menschenkette bewegt sich wieder weiter.



## EIN LUTSCHBONBON

X Y X Z X Y X Z  
 Ein Lutschbonbon, balleri, ballera,  
 X Y X Z X  
 alle Affen und Giraffen sagen  
 „Ssstata!“

*Bei „Sss“ werden die Daumen beider Hände an die Schläfen gelegt, die restlichen Finger wackeln dazu; bei „tata“ zeigen die Hände mit den gestreckten Zeigefingern nach unten,*

X Y X Z X  
 alle Hühner im Stall sagen  
 „Go-go-go“

*„Go-go-go“ soll das Gackern der Hühner darstellen, dazu werden die Hände unter die Achseln gegeben und Flatterbewegungen gemacht.*

Sie sagen:  
 „Ja, ja, ja“

*Bei „Ja, ja, ja“ werden die Finger der Hände ineinander verschränkt und vor dem Bauch – mit den Handflächen nach innen – vor den Bauch gehalten und bei jeder Silbe nach innen gedrückt.*

Sie sagen:  
„Nein, nein, nein“

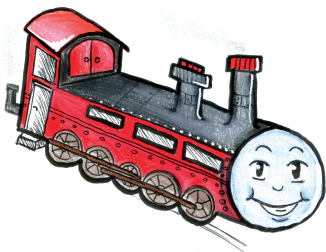
*Bei „Nein, nein, nein“ werden die verschränkten Hände nach außen gedreht und bei jeder Silbe nach außen gedrückt.*

Sie sagen:  
„Ja“ *(Dabei die verschränkten Hände wieder nach innen drehen),*  
sie sagen:  
„Nein“ *(nun werden die verschränkten Hände wieder nach außen gedrückt),*  
sie sagen:  
„Frankenstein!“  
*(bei „Frankenstein“ werden wilde Grimassen geschnitten und dazu gestikuliert).*

X: *Jedes Kind klatscht in die Hände.*

Y: *Die rechten Hände der Partner werden ineinander geklatscht.*

Z: *Die linken Hände der Partner werden ineinander geklatscht.*



# NAMENSREIM

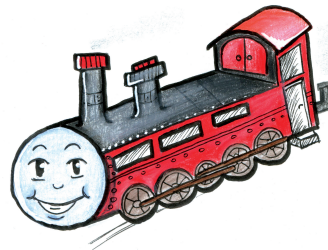
Gretchen, widiwetchen,  
widiwumperskatetchen,  
widiwumperskatutz,  
das Gretchen ist viel nutz.

Jonas, widiwonas,  
widiwumperskatonas,  
widiwumperskatutz,  
der Jonas ist viel nutz .

Lisi, widiwisi,  
widiwumperskatisi,  
widiwumperskatutz,  
die Lisi ist viel nutz.

Franz, widiwanz,  
widiwumperskatanz,  
widiwumperskatutz,  
der Franz ist viel nutz'.

*Der Reim kann mit jedem beliebigen Namen abgewandelt und durchgespielt werden!*



# AUSZÄHLREIME

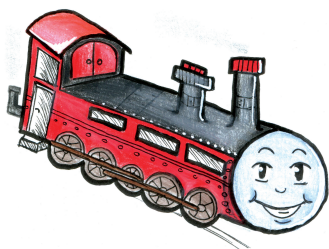
Ich und du, Müllers Kuh,  
Müllers Esel, der bist du!

Eins, zwei, drei,  
Zucker in den Brei,  
Salz auf den Speck,  
und du musst weg.

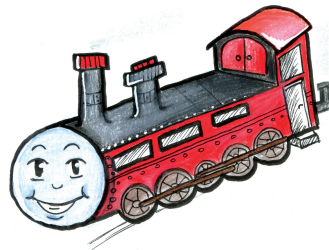
Eins, zwei, drei, vier,  
auf dem Klavier,  
sitzt eine Maus,  
und du musst raus.

Eins, zwei, drei, vier,  
auf dem Klavier  
steht ein Glas Bier.  
Wer davon trinkt,  
der stinkt.

Eins, zwei, drei, vier, fünf,  
strick mir ein paar Strümpf'.  
Nicht zu groß und nicht zu klein,  
sonst musst du der Fänger sein.



Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,  
auf der Straße Nummer 7,  
steht ein kleines Bauernhaus,  
gigerl, gagerl, du bist raus.



Eins, zwei, drei, vier, fünf,  
ich suche meine Strümpf'!  
Rechtes Bein und linkes Bein,  
marsch, in euren Strumpf hinein.

## Verstecken spielen:

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 ...  
Hinter mir,  
vorder mir,  
links,  
rechts,  
güt's nix (gilt nicht).  
Ich komme!

A, be, bu, raus bist du.  
Raus bist du noch lange nicht,  
musst erst sagen, wie alt du bist.

*Das Kind, auf welches der Finger zeigt, sagt sein Alter. Ist das Kind z.B. 8 Jahre alt, so zählt man bis 8. Auf wen der Finger fällt, der ist Fänger oder raus, je nachdem wofür man den Auszählreim verwendet.*

Auf einem See, See, See,  
da schwamm ein Reh, Reh, Reh,  
widiwidiwatsch, wie heißt dein heißgeliebter  
Schatz? ... (z.B. Peter)

Peter hat sich küssen lassen,  
mitten auf der Kaiserstraßen,  
Mutti hats geseh'n,  
und du kannst geh'n,  
geh'n kannst du noch lange nicht,  
musst erst sagen, wie alt du bist!

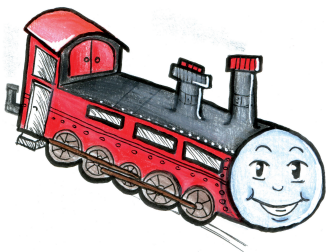
z.B. 8 Jahre

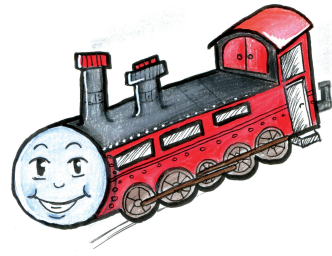
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8  
– bei 8, da bleibt die Uhr nicht steh'n,  
und du musst jetzt für immer geh'n!

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

Eins, zwei, drei,  
und du bist frei!

Eine kleine Micky-Maus,  
zieht sich ihre Hosen aus,  
zieht sie wieder an,  
und du bist dran!





Eine kleine Micky-Maus  
lief übers Rathaus,  
wollte sich was kaufen,  
hatte sich verlaufen,  
setzte sich ins grüne Gras,  
machte sich die Hose nass.

A, B, Buh,  
wie heißest du?  
(Kind sagt seinen Namen, z.B. Anna)  
Anna hat sich küssen lassen, mitten  
auf der Kaiserstraßen, Mama hats  
geseh'n  
und du musst geh'n!

Eins, zwei, drei,  
picke, pocka, nei,  
picke, pocka, Håbernsack,  
und du bist frei!  
Ringel, rangel, Rose,  
Butter in die Dose,  
Butter in den Speck,  
und du bist weg!

Eins, zwei, Polizei,  
drei, vier, Offizier,  
fünf, sechs, alte Hex,  
sieben, acht, gute Nacht,  
neun, zehn, du musst geh'n.

# GUMMIBERG

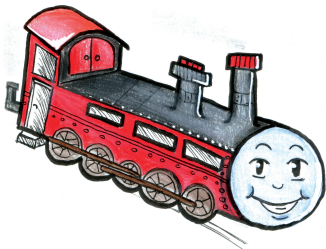
## Mehrere MitspielerInnen

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und sagt:

*„Auf einem Gummi-Gummiberg,  
da saß ein Gummi-Gummi-Zwerg,  
wie sah er aus?“*

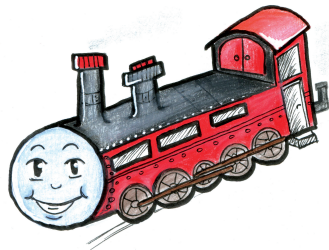
Dabei zählt das Kind aus und zeigt dabei im Rhythmus des Auszählreims reihum von einem Kind zum anderen. Das Kind, bei dem es beim letzten Wort des Reims gerade angelangt ist, nennt eine Farbe, z.B. „Grün“. Die/der SpielerIn in der Mitte zählt nun weiter aus, indem sie/er spricht: *„Hast du diese Farbe „Grün“ an dir, so zeig sie mir!“*

Das Kind, bei dem es beim letzten Wort des Auszählreimes angelangt ist, muss nun schauen, ob es etwas Grünes an sich hat (Augen, Bekleidung, Schmuck, etwas im Hosensack etc.). Hat die/der betreffende MitspielerIn tatsächlich etwas in der genannten Farbe an sich, so darf sie/er in die Mitte und die nächste Runde auszählen. Hat sie/er diese Farbe nicht an sich, muss das Kind in der Mitte noch eine Runde auszählen.





# ZUNGENBRECHER



Zehn Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo.

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

Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.

In Ulm und um Ulm und rund um Ulm herum.

Zwischen zwei Zwetschgenzweig'n  
zwitchern zwei Zeiserl.

Wenn Fliegen hinter fliegen fliegen,  
fliegen Fliegen Fliegen nach.







