

Spielideen für drinnen und draußen

■ Draußen

Tempelhüpfen

Spielvorbereitung: Am Asphalt zeichnet man mit Kreide das Spielfeld auf (siehe Skizze). Für das Spiel selbst braucht man nur einen kleinen, flachen Stein.

Der Spieler wirft den Stein in das Feld 1. Dann hüpfert er abwechselnd auf einem Bein die Felder entlang. Das Feld mit dem Wurfstein wird übersprungen.

Erst im Ziel darf er mit beiden Beinen zugleich aufkommen und kurz rasten, dann wird wieder zurückgehüpft und der Wurfstein mitgenommen. Bei einem Fehler kommt der nächste an die Reihe. Wer als erster den Stein von Feld 9 aufsammelt, hat gewonnen.



Fehler sind:

- Wenn mit dem Fuß eine Linie berührt wird
- Wenn der Stein nicht im vorgesehenen Feld landet
- Wenn der Spieler außerhalb der Felder tritt

Versteinern

Ein Spiel für 5 oder mehr Spieler.

Ein Kind ist der „Versteinerer“. Auf einer festgelegten Fläche versucht er die Mitspieler durch berühren zu versteinern. Wer erwischt wird, muss starr stehen bleiben. Die Mitspieler können jedoch durch Handschlag und den Spruch: „Ich erlöse dich!“ die Versteinerten befreien. Sind alle versteinert, hat der Versteinerer gewonnen und ein anderes Kind übernimmt die Rolle.

Schneider, Schneider, leich ma d'Scher

Ein Spiel für 5 oder mehr Spieler.

Die Kinder stellen sich auf einer Baumwiese an einzelne Bäume oder Sträucher. Sind nicht so viele Bäume vorhanden, gelten auch andere Stellen im Garten. Ein ausgewähltes Kind geht nun von einem zum anderen und sagt: „Schneider, Schneider, leich ma d'Scher!“ Das angesprochene Kind antwortet: „Geh zum Nachbarn, der hot's a!“ In der Zwischenzeit wechseln die Kinder hinter dem Rücken des Fragenden ihre Plätze. Gelingt es dem fragenden Kind, einen vorübergehend leeren Platz zu erwischen, ist er befreit. Und derjenige, der seinen Platz verloren hat, muss nun um die Schere bitten.





Gummi hüpfen

Regeln und Mitspieler: Man benötigt ein etwa 3 Meter langes Gummiband, bspw. Durchzugsgummi für Kleidungsstücke. Das Spiel ist für mindestens 3 Teilnehmer

gedacht. Spielt man alleine oder zu zweit, benötigt man für das Gummiband Befestigungsmöglichkeiten (Stuhl, Mülltonne oder Hakenschrauben an denen man den Gummi einspannen kann). Die Regeln variieren von Stadt zu Stadt, ja sogar von Schule zu Schule und sind meist nur mündlich überliefert, das Grundprinzip jedoch bleibt gleich.

Der Gummi wird um die Füße zweier Teilnehmer gespannt und gedehnt. Diese stehen sich, die Gesichter zugewandt, gegenüber. Ein dritter Mitspieler hüpfet nun in, auf oder zwischen dem Gummiband in der vorher verabredeten Abfolge. Begeht er einen Fehler, so ist der Nächste an der Reihe. Gelingt ihm der fehlerfreie Ablauf, so wird der Schwierigkeitsgrad erhöht. Wenn man wieder drankommt, muss man dort weitermachen, wo der Fehler passiert ist.

Als Fehler gelten:

- Den Gummi berühren, falls das nicht gestattet ist
- Mit den Füßen auf einem falschen Gummi landen
- An einem Gummi hängen bleiben oder sich verheddern
- Einen Sprung auslassen
- Die vordefinierte Reihenfolge von Sprüngen nicht einhalten
- Im falschen Feld landen

Schwierigkeitsgrade: Der Gummi wird immer höher gespannt (Knöchel – Wade – Knie – Unterpo und Hüfte). Auch eine Verengung der Beinstellung trägt zur Erschwernis bei.

Sprungvarianten: Es existiert eine Vielzahl von Sprüngen, von denen die gebräuchlichsten hier aufgezählt werden:

- Mitte - die Füße landen in der Mitte des Feldes
- Grätsche - beide Füße landen außerhalb des Gummis
- Drauf - Ein oder beide Füße landen auf dem Gummi
- Raus - man landet bei diesem Schlusssprung auf einer Seite außerhalb des Bandes

Sprüche: Dienen dem Rhythmus aber auch als Erinnerungshilfe für die jeweilige Variante

- Seite, Seite, Mitte, Breite, – Seite, Seite, Mitte, Raus; wobei man bei „Seite, Seite“ so springen muss, dass man jeweils links und rechts das Gummiseil zwischen den Beinen hat. Bei „Mitte“ springt man mit beiden Füßen in das gespannte „Rechteck“, bei „Breite“ muss man die Beine so grätschen, dass der Gummi sich zwischen den Beinen befindet und bei „Raus“ wird es wiederum springend verlassen
- „Trick - Track - Donald Duck - Micky Maus - Rein und Raus“ oder „Die Wis-sen-schaft hat fest-ge-stellt, dass Co-ca Co-la Gift ent-hält“ folgen dem gleichen Sprungmuster
- Viele eigene Sprüche und Kreationen sind gefragt, Bsp. Auf den Gummi draufhüpfen oder den Gummi mit dem Fuß mitnehmen

Blinde Kuh

Ein Fangspiel, bei welchem der Fänger die Augen verbunden werden. Die anderen Kinder laufen umher und zeigen durch Zurufen der „Blinden Kuh“ an, wo sie zu fangen sind. Der Spielraum sollte eingegrenzt werden, damit die Blinde Kuh auch eine Chance hat, jemanden zu erwischen. Wer gefangen ist, ist die nächste Blinde Kuh.

Bitte darauf achten, dass der Spielbereich keine Stolperfallen aufweist.

Räuber und Gendarm

Zwei Gruppen werden gebildet, es wird ausgelost, wer Räuber und wer Gendarm ist. Die Räuber verstecken sich, die Gendarmen suchen. Verstecken ist über vorher vereinbarte Strecken erlaubt. Wer gefunden wird, ist gefangen. Die Gendarmen machen einen Platz aus, wo die Räuber gefangen gehalten werden. Geschicklichkeit ist beim Befreien gefragt, wenn ein Räuber die Gendarmen ablenkt und ein anderer dem Gefangenen 3-mal auf die ausgestreckte Hand schlägt. Wenn alle Kinder gefunden wurden, wird getauscht.

„1,2,3, angeschlagen“

Ein Spieler „schaut ein“, zählt bis 50 und ruft dann: „Hinter meiner, vorder meiner, links, rechts gilt nicht!“ und sucht sogleich die anderen Kinder. Sie verstecken sich inzwischen in der Umgebung. Entdeckt der „Einschauer“ eines, muss er mit ihm um die Wette zum „Einschauplatz“ laufen. Wer den Platz schneller erreicht und ihn mit der Hand berührt, ruft: „Eins, zwei, drei, (Bsp. Karin) angeschlagen!“

Sind alle erwischt worden, so ist das Kind, das als erstes erwischt wurde, der nächste „Einschauer“. Kann ein Kind unbemerkt zum Einschauplatz schleichen, so kann es mit dem Ruf: „Eins, zwei, drei, ich bin frei!“ sich selbst anschlagen und ist vom „einschauen“ befreit.

ZehnerIn

Für beliebig viele Mitspieler, kann aber auch alleine gespielt werden.

Das Kind stellt sich mit einem Ball vor eine fensterlose Mauer. Dann wird der Ball in verschiedenen Varianten jeweils 10-mal an die Wand geworfen und gleich wieder aufgefangen.

Dabei gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen: Ball normal werfen, 1-mal klatschen, 2-mal klatschen, unter dem Fuß durch, verkehrt zur Wand stellen und werfen, dann sofort umdrehen und fangen, werfen und eine Umdrehung machen, ...

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, nur der Ball muss gefangen werden, ohne dass er den Boden berührt. Wird der Ball nicht gefangen, kommt der nächste Spieler dran. In der nächsten Runde muss das Kind bei der Version weitermachen, wo es den Ball nicht erwischt hat.



„Kaiser wie viel Schritte darf ich gehen?“

Ein Spiel ab 4 Mitspieler, auch für kleinere Kinder geeignet.

Ein Kind ist der Kaiser, es steht auf einem markierten Platz, die anderen Kinder stehen in ca. 10 m Entfernung in einer Reihe. Nun fragen die Kinder nach der Reihe: „Kaiser wie viel Schritte darf ich gehen?“ Der Kaiser antwortet dann jeweils: (Bsp.) 5 kleine Schritte, 2 Riesenschritte, 3 Elefantenschritte, 2 Häschenschritte, ... Zahl und Variante frei kombinierbar, eigene Erfindungen machen den Kindern Spaß und regen die Fantasie an. Jenes Kind, das als erstes den Kaiser berührt, ist der nächste Kaiser.

Der Hase läuft über das Feld

Ein Kind schaut ein, dabei sagt es das Sprüchlein (in beliebiger Kürze oder Länge): „Der Hase läuft über das Feld!“ Die anderen Kinder stehen anfangs in ca. 15 m Entfernung in einer Reihe. Während des Aufsayens des Sprüchleins, bewegen sie sich nun auf das einschauende Kind zu. Sobald dieses fertig ist, dreht es sich ruckartig um, die anderen Kinder müssen augenblicklich stehen bleiben, das ergibt oft lustige Figuren. Wer noch in Bewegung erwischt wird, muss an den Start zurück. Jenes Kind, das als erstes den „Einschauer“ berührt, darf als nächstes das Sprüchlein aufsagen.

Katz und Maus

Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. In der Kreismitte steht ein Spieler, der ist die Maus. Außerhalb des Kreises schleicht die Katze umher. Sie fragt nun die Spieler: „Ist die Maus im Haus?“ Die Maus schlüpft nun, an einer Stelle wo die Spieler die Hände hochheben – ein Tor machen – aus dem Kreis heraus und die Spieler antworten: „Sie ist gerade zum Tor hinaus!“ Die Katze versucht nun die Maus zu fangen, diese kann aber zurück in den Kreis schlüpfen, wo sie in Sicherheit ist. Erneut stellt die Katze ihre Frage, die Maus schlüpft wieder hinaus. Das geht 3-mal so, dann darf die Katze auch in den Kreis hinein und es beginnt eine turbulente Verfolgungsjagd. Der Kreis darf nur an jenen Stellen betreten oder verlassen werden wo die Spieler ein Tor machen, also die Hände hochheben. Hat die Katze die Maus endlich erwischt, werden (z.B. durch Auszählreim, siehe Seite 44) eine neue Katze und eine neue Maus bestimmt.

Fuchs und Hase

Die Spielgruppe lost einen Fuchs aus, alle anderen Spieler sind die Hasen. Der Fuchs versucht nun einen Hasen zu fangen, indem er ihn berührt. Der Fuchs wird so zum Hasen und er flüchtet. Aus dem Hasen wurde der Fuchs, der nun auf die Jagd geht. Kann beliebig lange fortgesetzt werden.

■ Drinnen

Alles was Flügel hat fliegt!

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

Stille Post

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind flüstert dem Kind neben sich einen Satz oder schwierige/lustige Begriffe ins Ohr. Dieses Kind gibt den Satz/Begriff auf die gleiche Weise an seinen Nachbarn weiter usw.

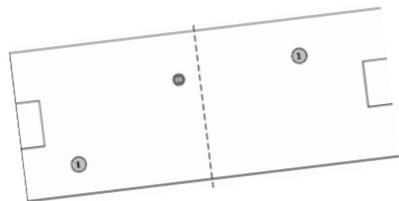
Das letzte Kind in der Runde sagt den Begriff/Satz laut. Das führt zu heiterem Gelächter, da sich die Sätze oder Begriffe manchmal sehr grundlegend verändern.

Pfitschi-Goggerln

Das ist wie Tischfußball ohne viel Aufwand, jedoch mit viel Spaß.

Auf einem Tisch werden zwei Tore gekennzeichnet (Kreide-

strich). Mit einem Lineal versuchen nun die beiden Gegner ein 10-Cent-Stück in das gegnerische Tor zu schießen.



Diejenige mit den meisten Toren gewinnt.

Ich packe meinen Koffer

Ein Spiel für lange Zug- oder Autofahrten.

Das erste Kind sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme einen Apfel mit.“ Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt einen neuen Gegenstand hinzu: „Ich packe meinen Koffer und nehme einen Apfel und ein Brot mit.“ Und so geht es weiter. Ziel dabei ist, das ganze Alphabet zu schaffen. Wer sich einen Versprecher leistet, muss die ganze Litanei wieder von vorne aufsagen. Lustige Versprecher und seltsame Wortkreationen sorgen für viel Heiterkeit.



Ich sehe was, was du nicht siehst!

Sehr einfaches Spiel für 2 oder mehrere Kinder.

Ein Kind ruft: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist (Bsp.) rot!“ Dabei hat es einen bestimmten Gegenstand aus der Umgebung mit genau dieser Farbe ausgesucht. Die anderen Kinder müssen solange raten, bis sie den richtigen Gegenstand gefunden haben. Kleine Hinweise sind erlaubt. Wer richtig geraten hat, darf als Nächster einen Gegenstand aussuchen.

Ich bin in den Brunnen gefallen!

Ein Spiel für drinnen und draußen. Dieses Spiel ist sehr einfach und daher auch für kleinere Kinder geeignet. Außerdem kann es schon mit wenigen Kindern gespielt werden.

Ein Kind sitzt auf einer Decke, die Anderen bilden einen Kreis um die Decke. Das Kind in der Mitte sagt: „Ich bin in den Brunnen gefallen!“ Die Kinder ringsum antworten: „Oh! Wie viel Meter tief?“ Das Kind in der Mitte antwortet (Bsp.): „100 Meter tief, 10 Meter, ...“ Die Anderen antworten: „So tief! Wer kann dich herausholen?“ Das Kind in der Mitte antwortet: „Wer am besten singen, tanzen, Trompete spielen, am höchsten hüpfen, ... kann.“ Alle Kinder zeigen nun die verlangte Fähigkeit vor und das Kind in der Mitte entscheidet, wer ihm nun aus dem Brunnen heraushilft. Beim Heraus Helfen geben sich die Kinder die Hände und ziehen aneinander, dabei fällt der Retter in den Brunnen und das ganze Frage-Antwort-Spiel beginnt wieder von vorne.

Faden abheben oder auch **Fadenspiel zu zweit**

Das Fadenspiel beschäftigt sich mit Figuren, die mit Hilfe eines geschlossenen Fadens auf den Fingern eines Spielers gelegt werden. Es ist ein Partnerspiel, bei dem die Figuren abwechselnd so übergeben werden, dass jedes Mal eine neue Figur entsteht.

Spielablauf: Man wickelt die Kordel einmal um jedes Handgelenk, wobei die langen Schnüre parallel bleiben müssen. Dann steckt man den Mittelfinger der einen Hand unter die Schnur, die vor der Handfläche der anderen verläuft, und zieht die Hände auseinander. Mit der anderen Hand verfährt man gegengleich.



Figuren:

Matratze, auch Karo-As genannt:

- Man steckt Daumen und Zeigefinger beider Hände von außen durch die sich kreuzenden Schnüre (wobei der Daumen auf der einen und der Zeigefinger auf der anderen Seite sein muss)
- Man zieht die gekreuzten Schnüre nach außen, unter den parallelen Schnüren vorbei wieder nach oben, wobei diese mit abgehoben werden, und zieht die Hände auseinander
- Jetzt sollte man ein doppeltes, eingerahmtes X sehen

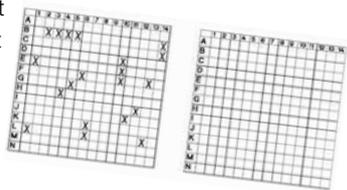


Straße, auch Bahnschienen genannt:

- Jeweils mit Daumen und Zeigefinger in die beiden X greifen
- Die gegriffenen Fäden dann nach außen ziehen und

Schiffert versenken

Für 2 Spieler. Wer kennt es nicht aus langweiligen Schulstunden: Ein Strategiespiel, bei dem man mit minimalem Aufwand ein Maximum an Unterhaltung erzielen kann. Man nimmt einen karierten Block und zeichnet die waagrechten Koordinaten mit Zahlen und die senkrechten mit Buchstaben. Bsp.: von 1–12 und von A–L. Nun werden die Schiffe mit Kreuzerln in die Koordinaten eingetragen (siehe Skizze), Bsp. 10 Schifferl: ein 4er, zwei 3er, drei 2er und vier 1er. Die Schiffe dürfen sich nicht berühren. Nun raten die Spieler abwechselnd die Koordinaten auf denen ein gegnerisches Schiff vermutet wird. Geantwortet wird mit Treffer, kein Treffer oder Treffer versenkt, wenn das ganze Schiff erraten wurde. Bei einem Treffer darf man nochmals. Fehlversuche werden mit einem Punkt am eigenen Zettel markiert, damit man einen guten Überblick über das Feld des Gegners bekommt. Wer als erstes alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist Sieger.



Schere, Stein, Papier

Für 2 Spieler. Die Spieler zählen nun „Eins, zwei, drei!“. Dabei bewegen sie die Hand als Faust auf und ab. Bei „Drei“ bilden sie mit der Hand eine der folgenden drei Figuren: Stein – Faust, flache Hand – Papier, Zeigefinger und Mittelfinger ausgestreckt – Schere. Nun schaut die Gruppe nach wer gewonnen hat. Dabei gelten folgende Anleitungen, in aufsteigender Reihenfolge: Das **Papier** wickelt den Stein ein. Die **Schere** schneidet das Papier. Der **Stein** schleift die Schere.

Zum Schluss noch einige Auszählreime

- Ich und du, Müllers Kuh, Müllers Esel, draus bist du!
- Ene mene muh und draus bist du. Draus bist du noch lange nicht, musst erst sagen wie alt du bist. (Das angetippte Kind nennt sein Alter Bsp. 7). 7 ist kein Wort und du musst fort!
- Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, eine alte Frau kocht Rüben, eine alte Frau kocht Speck, und du musst weg.
- Eins, zwei, drei, vier, auf dem Klavier, sitzt eine Maus und du bist draus.

Lustige Zungenbrecher können als Wettbewerb gespielt werden

- Zwischen zwei Zwetschkenbäumen zwitschern zwei Schwalben.
- Zehn zahme Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo. Zehn Zentner Zucker zogen zehn zahme Ziegen zum Zoo.
- Kleine Kinder können keine kleinen Kirschenkerne knacken. Keine kleinen Kirschenkerne können kleine Kinder knacken.
- Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Esel essen keine Nesseln nicht, Nesseln essen Esel nicht.
- Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

