

Das große Buch der

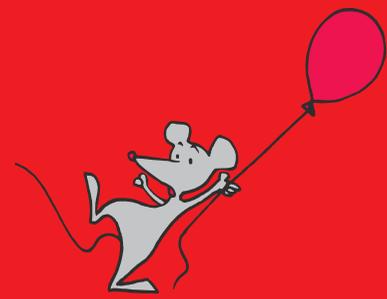
KINDER SPIELE

Michael Holtmann



mit Illustrationen
von Albert Kokai

W^ortSpiel



Tolle Spiele für drinnen und draußen

Klassische und neue Spiele für jede Gelegenheit und jede Altersgruppe:

- Spiele mit Papier und Stift
- Rate- und Gedächtnisspiele
- Fang- und Laufspiele
- Spiele mit dem Ball, mit Kreide und mit Kleinteilen
- Geburtstagsspiele
- Spiele für den Mut und für zu viel Kraft
- Entspannungsspiele
- Spiele für die Jüngsten und für Teenager
- Umweltspiele
- Detektivspiele

Alle Spiele mit praktischen Hinweisen auf einen Blick: Altersgruppe, Anzahl der Spieler, benötigte Materialien. Mit leicht verständlichen Anleitungen und zahlreichen bunten Illustrationen.



© 2010 WortSpiel-Verlag, Bayreuth
Alle Rechte vorbehalten

Konzept und Texte: Michael Holtmann

Pädagogische Co-Autorin: Heidi Flurschütz-Barth, staatlich
anerkannte Erzieherin, Leiterin einer Kindertagesstätte,
Mutter von zwei Kindern, mit denen sie die meisten Spiele getestet hat.

Illustrationen: Albert Kokai

Layout und DTP: Verlagsbüro Michael Holtmann

Die Inhalte dieses Titels sind sorgfältig recherchiert und erarbeitet
worden. Dennoch kann weder der Autor noch der Verlag für die Anga-
ben in diesem Titel eine Haftung übernehmen.

Es ist nicht gestattet, Kopien dieses Titels zu erstellen und auf digita-
len Medien zu speichern, es sei denn mit schriftlicher Genehmigung
des Verlages.

ISBN 978-3-932137-10-5

www.wortspiel.de



Das große Buch der

KINDER SPIELE

Michael Holtmann

mit Illustrationen
von Albert Kokai

W^ortSpiel

Vorwort

Warum ein Buch mit Kinderspielen? Kinder spielen gerne, benötigen aber oft eine Anleitung. Zudem sind viele schöne Spiele und ihre Regeln leider in Vergessenheit geraten. Oft stehen die Kinder da und langweilen sich. Dann ist es gut, wenn die Eltern in solch einer Situation das passende Spiel vorschlagen können.

Neben den Klassikern wie »Stille Post«, »Topf schlagen« und »Teekesselchen« finden sich hier auch viele neue Spiele, bei denen es um soziales Verhalten, Körpergefühl oder Umwelt-erleben geht – und nicht das Siegen im Vordergrund steht.

Dabei lernen die Kinder im wahrsten Sinne des Wortes »spielend« viele wichtige Fähigkeiten: Körperbeherrschung, Entwicklung eigener Ideen, Aufbau von Selbstvertrauen, Schulung der sinnlichen Wahrnehmung, Förderung der Konzentration, Konfliktlösung – und nicht zuletzt, dass es bestimmte Regeln gibt, an die man sich in der Gemeinschaft halten muss.

Spiele für drinnen und draußen, Geburtstagsspiele, New Games, Spiele ohne Verlierer, bunte Spielideen – dieses Buch bietet eine Fülle von Anregungen für vergnügliche Stunden.

Die Auswahl des passenden Spiels wird erleichtert durch die Angabe der Altersgruppe, der benötigten Materialien sowie der Anzahl der Spieler. Mit den lustigen Illustrationen können auch die Kleinsten ihr Lieblingsspiel selbst auswählen.

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Inhalt

Spiele für drinnen 12

Spiele mit Papier und Stift 14

Schiffe beladen	14
X und O	16
Stadt, Land, Fluss	17
Über-Kopf-Malwettbewerb	18
Figurenzeichnen	19
Ratequiz	20
Kreuzwortrallye	21
Kreatives Alphabet	22
Punkte oder Zahlen verbinden	22
Buchstabenbingo	23

Kreisspiele 24

Der Fuchs geht um	24
Stille Post	26
Blinde Kuh	27
Und wer im Januar geboren ist	28
Taler, Taler du musst wandern	29
Bello, Bello dein Knochen ist weg	30
Mäuschen, piep einmal	31
Ich bin in den Brunnen gefallen	32
Schlüsselkönig	34
Stühlerutschen	35
Armer schwarzer Kater	36
Mein rechter Platz ist leer	37



Einfach mit dem
Cursor auf das
gewünschte Spiel
fahren und klicken!



Rate- und Gedächtnisspiele 38

Teekesselchen	38
Kofferpacken	39
Ich sehe was, was du nicht siehst	40
Wörterketten	41
Tabuwörter	42
Schlapp hat seinen Hut verloren	43
Knobeln	44
Knobeln mit Streichhölzern	45
Schattenraten	46
Schinken klopfen	47
Wer rupft, wer zupft, wer war's?	47

Tischspiele 48

Angelspiel	48
Das eigene Tischspiel	49
Fühl- und Tastsäckchen	50
Bilder oder Wörter legen	51
Gegenstände durchreiben	52
Händeklatschen – Trommlerpost	53
Rückenmaler	54
Centwurf	54
Schnipp-Schnapp	55
Kugelversteck	56
Alle Vögel fliegen hoch	57

Spiele für draußen 58

Fang- und Laufspiele 60

Komm mit – lauf weg	60
Katz und Maus	61
Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?	62
Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?	63
1, 2, 3 um	64
Fangspiele mit »Frei«	65
Verstecken mit Anschlägen	66
Baum- oder Laternenslalom	67
Schattenfangen	68
Hase und Fuchs	69
Floh hüpfen	70
Tunnelkriechen	71



Spiele mit dem Ball 72

Völkerball	72
Halli-Hallo	73
Ball über die Schnur	74
Tunnelball	75
Sockenball	76
Fangschule	77
Hexentreiben	78
Rettungslauf	78
Der Ball des Königs	79
Der kreisende Ball	80
Balltreiben	81

Spiele mit Kreide 82

Himmel und Hölle	82
Parcours bewältigen	83
Schneckensprung	84
Wer bremst als Letzter?	84
Kreideraten	85
Einer malt weiter	86
Malwettbewerb	86
Geistergesicht	87
Musterband	87

Spiele mit Kleinteilen 88

Der Sandflötenspieler	88
Schwanzklau	89
Wellpappe-Labyrinth	90
Baumumwickeln	91
Kastanienzielwurf	92
Schatzsuche mit Steinchen	93
Ballonsammler	94
Murmelspiele	95
Hausschuhlauf	96
Vogelnestspiel	97
Seilspringen	98
Gummitwist	99



Geburtstagsspiele 100

Wickelwettbewerb	102
Luftballonrasieren	103
Topf schlagen	104
Spaghettiziehen	105



Erbsenlauf	106
Reise nach Jerusalem	107
Schatzsuche – Schnitzeljagd	108
Wäscheleinenwettbewerb	109



Herr Lehmann sagt	110
Weckersuche	111
Eierlauf	111
Mumienwickeln	112
Schokoladenessen	113



Luftballon-, Orangentanz	114
Luftballonzertreten	115
Wattepusten	116
Sackhüpfen	117



New Games und Spiele ohne Verlierer

118

Spiele für den Mut

120

Bärenspiel	120
Blindenspiel	121
Kletteraktion	122
Maschinenspiel	123
Zollstockmikado	124
Rettungsbrücke	125
Die Mühle im Wasser	126
Geisterbahnspiel	127
Rübenernte	128

Entspannungsspiele

130

Kätzchenstreicheln	130
Bierdeckelentspannung	131
Ballonentspannung	132
Wetterbericht	133
Alle Bellos schlafen	134
Wellenritt	135
Samenkorn	136
Sorgen abstreifen	137
Druckerei	138
Deckengeschichte	139



Spiele für zu viel Kraft

140

Giftalarm	140
Bierdeckelwurf/Ufoalarm	142
Zeitungskugel	143
Zauberrollenspiel	144
Das Rasselbandenspiel	145
Verkehrsspiel	146
Im Tierpark	147
Würfellauf	148
Tauziehen - mal anders	149
Schubkarrenrennen	150
Gordischer Knoten	151

Spiele mit allem, was es zu Hause gibt

152

Wäscheklammernspiel	152
Klammerversteck	153
Schlangentanz	154
Turmbau zu Babel	155
Wattebällchen-Wetttragen	156
Riesenschlangen- Reißwettbewerb	157
Wer hat den schönsten Freund?	158
Joghurtbecherpyramide	159
Tücherflug	159

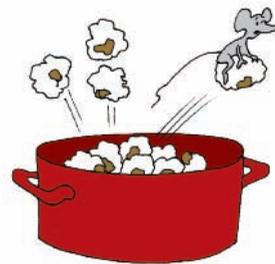
Bunte Spielideen 160

Spiele für die Jüngsten 162

Füßchen tu nicht gut	162
Das ist der Daumen	163
Zeichenspiel vom Mondgesicht	163
Wule, wule Gänschen	164
Fünf Männlein sind in den Wald gegangen	166
Krabbelspiel	168
Mit Fingerlein	168
Kniereiter	169
Zehn kleine Zappelmänner	170
Himpelchen und Pimpelchen	172

Umweltspiele 174

Müllsammel-Wettbewerb	174
Der schlafende Hirte	175
Spechthöhlensuche	176
Wer bin ich?	177
Baumerkennungsdienst	178
Rettungsinsel	179
Stöckchenwurf	180
Schiefer Turm	181
Storchennest	182
Eichelsammeln	183



Detektivbüro 184

Spurensuche	184
Schleichwettbewerb	185
Stillerekord	185
Blumenexperiment	186
Lupenversteck	186
Fadensuche	187
Popcornraten	187
Erbsenklopfen	188
Fußabdruckraten	189

Teenyparty 190

Flaschendreher	190
Sätze ergänzen	191
Zublinzeln	192
Fragebogenspiel	193
Rollenspiele	194
Kissenrutschen	195
Kannst du pfeifen, Johanna?	196
Fütterung der Raubtiere	198
Kontaktanz	200
Buchstabenbefreier	201



Spiele für drinnen

Das Wetter ist schlecht – keine Chance, nach draußen zu gehen! Was tun? Hier folgt die Antwort auf solche Fragen: viele schöne Spiele für drinnen.

Die Spiele mit Papier und Stift bieten eine bunte Palette an Malwettbewerben und Kombinationsspielen.

Bei den Kreisspielen gibt es lustige Abzählreime und kleine Kommunikationsspiele wie Stille Post.

Bei den Rate- und Gedächtnisspielen sind die Kombiniierer gefordert, ob das Teekesselchen pfeift oder der Koffer gepackt werden muss.

Und im Unterkapitel Tischspiele bekommen die Kinder die verschiedensten Anleitungen, mit wenigen Mitteln ganz spannende Spiele zu veranstalten, vom Angelspiel bis hin zu einem Tischspiel der ganz anderen Art.





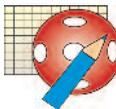
Ab 6 Jahren



2 Spieler

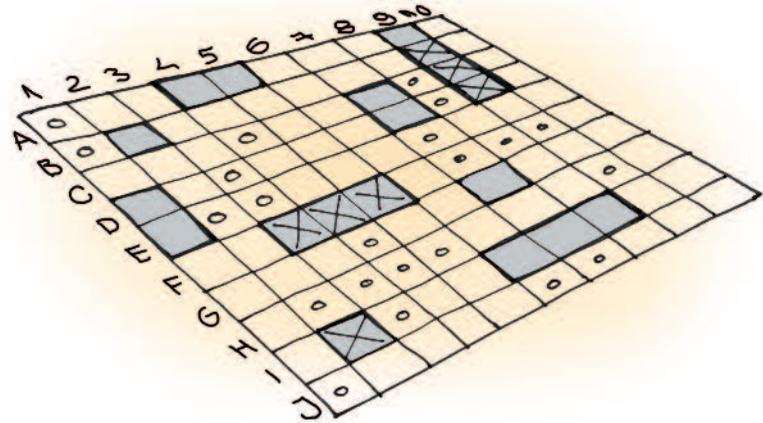


**Kariertes Papier,
Stifte, Buch oder
Karton zum
Abdecken**



*Eine sinnvolle Spiel-
feldgröße sind 10 auf
10 Kästchen. Hier gibt
es folgende Schiffe:
1 Vierer, 2 Dreier,
3 Zweier, 4 Einer.*

Schiffe beladen



Darum geht's

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst schnell alle Schiffe auf der Gegenseite mit Containern zu beladen. Dabei ist jedes Kästchen ein Containerteil.

Letzte Vorbereitungen

Beide Spieler formatieren nach gemeinsamer Absprache ihr

Papier (Größe, Zahlen- und Buchstabenreihe). Je größer das »Meer«, desto länger der Spielspaß.

Nun werden Schiffe eingesetzt. Selbstverständlich darf die Gegenseite die Schiffe nicht sehen, Stellt einen Karton oder ein geöffnetes Buch in die Mitte.

Die waagerechte Leiste enthält die Ziffern von 1–10, die senkrechte die Buchstaben A–J.

Nun wird beladen

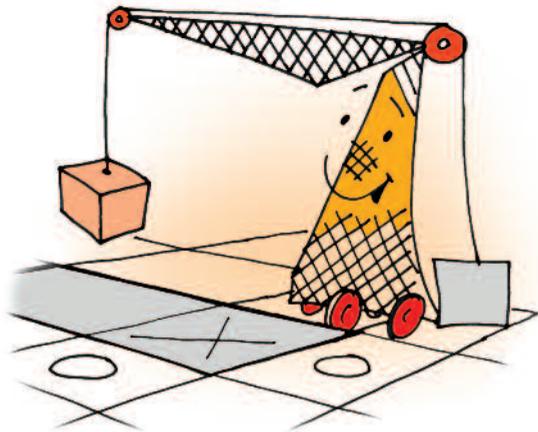
Abwechselnd werden nun mündlich die Schiffe auf der Gegenseite beladen, indem Koordinaten angegeben werden (Beispiel: A2 oder B4 usw.). Antwort: Beladen, nicht beladen oder Schiff voll, wenn das gesamte Schiff beladen ist.

Sieger ist, wer als Erster alle Schiffe der Gegenseite mit Containerteilen gefüllt hat.

Ziemlich heftig: Schiffe versenken

Dieses Spiel hat das gleiche Prinzip, nur dass hier abwechselnd mündlich »gefeuert« wird, indem man die Koordinaten angibt. Antwort: Treffer, kein Treffer oder Treffer versenkt, wenn das gesamte Schiff abgeschossen ist.

Sieger ist, wer als Erster alle Schiffe des Gegners versenkt hat.



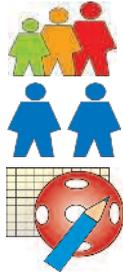
Jeder belädt die Schiffe auf der Gegenseite.



6-9 Jahre

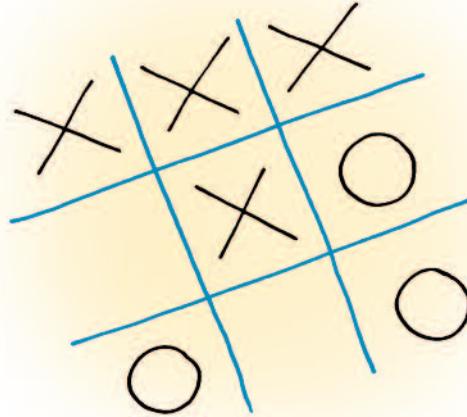
2 Spieler

Papier
und Stift



*Wer es schafft, drei
Symbole in eine Reihe
zu setzen, der hat
gewonnen.*

X und O



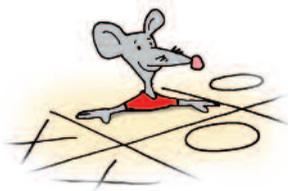
Linien und Symbole

Die Spieler zeichnen auf ihr Papier jeweils zwei senkrechte und zwei waagerechte Linien in gleichen Abständen. Mit kariertem Papier geht es leichter. Nun wird festgelegt, wer mit X und wer mit O spielt. Abwechselnd werden nun die Symbole in die Felder eingesetzt. Ziel ist es, drei gleiche Symbole in einer Linie zu postieren.

Es geht auch schwerer

Wer das Spiel mit diesen Feldern beherrscht, der kann es steigern.

Nämlich so: Es werden jeweils drei Linien aufs Blatt gezeichnet; dann müssen vier gleiche Symbole in eine Reihe gesetzt werden.

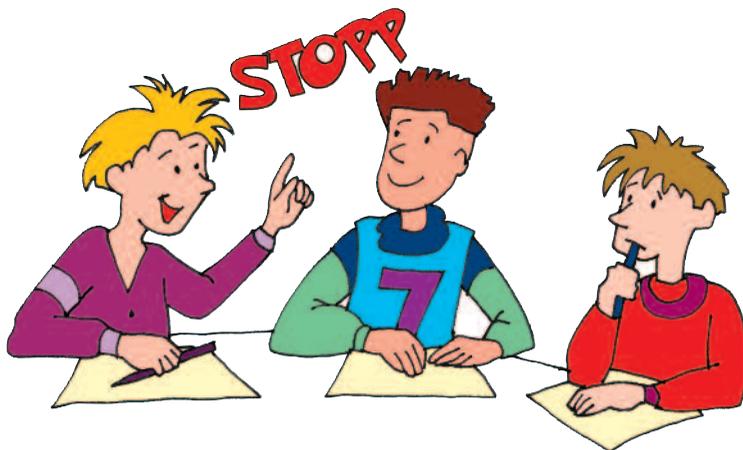


Stadt, Land, Fluss

Die Spieler legen ihr Blatt im Querformat vor sich. Nun einigen sie sich darauf, welche Kategorien gespielt werden sollen. Jeder Mitspieler schreibt dann die verschiedenen Kategorien wie Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Vornamen usw. auf sein Papier.

Bis zum Stopp

Ein Spieler sagt das Alphabet auf, indem er laut mit »A« beginnt und dann lautlos weiterzählt. Ein anderer Spieler sagt »Stopp«. Zum ausgewählten Buchstaben versuchen nun alle Mitspieler einen Begriff pro Kategorie zu finden. Wer zuerst fertig ist, sagt »Halt«. Nun werden Punkte verteilt: für jeden Begriff, den kein anderer hat, 10 Punkte, für alle anderen 5 Punkte, für falsche Begriffe kein Punkt. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.



Zuerst wird ein Buchstabe für die Kategorien ausgewählt.



**Alle Alters-
gruppen**

**Mindestens
2 Spieler**

**Papier, Stifte,
Unterlage (Buch
oder Pappe)**



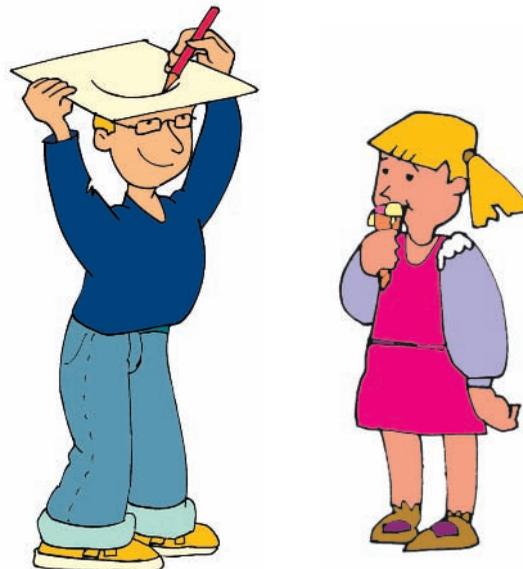
Über-Kopf-Malwettbewerb

Darum geht's

Jeder Spieler legt sich eine Unterlage auf den Kopf und malt nun nach verschiedenen Vorgaben sein »Überkopfbild«. Vorgaben können zum Beispiel sein: »Malt eure beste Freundin!«, oder: »Wer malt das wildeste Tier?«

Alle schauen

Ein Spielführer oder auch mehrere Kinder aus der Gruppe bewerten anschließend die Bilder. Das kann nach verschiedenen Kriterien erfolgen – ob sie zum Beispiel besonders lustig, originell oder gruselig sind. Viel Spaß beim Malen!



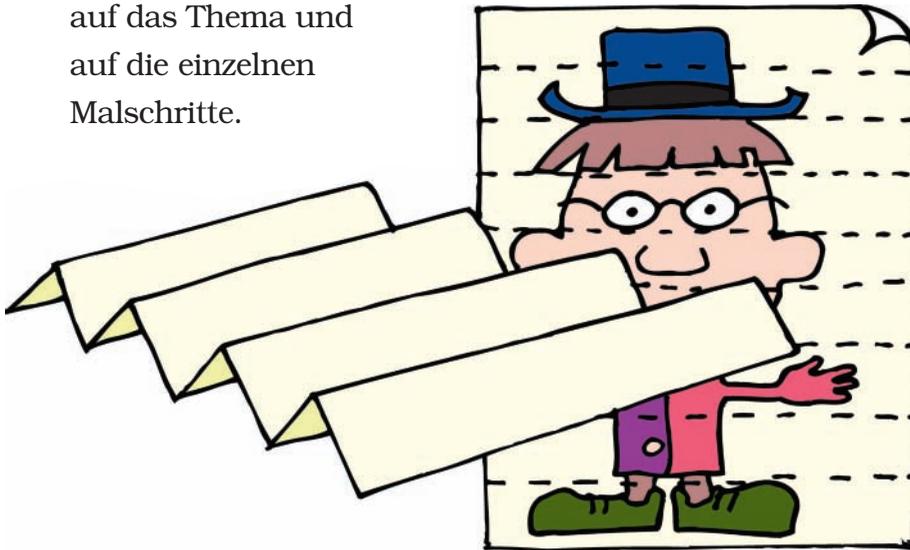
*Er malt seine
beste Freundin!*

Figurenzeichnen

Ein Spieler zeichnet oben auf ein Blatt Papier den Kopf einer Figur. Dann faltet er das Papier so um, dass nur der Anschluss zum Hals zu sehen ist, und reicht das Papier weiter. Der Nächste zeichnet den Rumpf mit Armen, faltet erneut um, so dass nur der Anschluss für die Beine zu sehen ist. Wieder wandert das Papier weiter, bis Beine und im letzten Schritt die Füße gezeichnet sind. Dann wird das Papier aufgefaltet und das so entstandene Kunstwerk bewundert.

Schöne Themen

Je nach Wunsch der Spielgruppe einigt man sich vorab auf das Thema und auf die einzelnen Malschritte.



6–9 Jahre

Mindestens
2 Spieler

Papier
und Stift

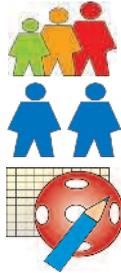
Ein paar Beispiele für schöne Themen: »Tiere«, »Blumenwiese«, »Menschen«, »Phantasiefiguren« und vieles mehr ...



6–12 Jahre

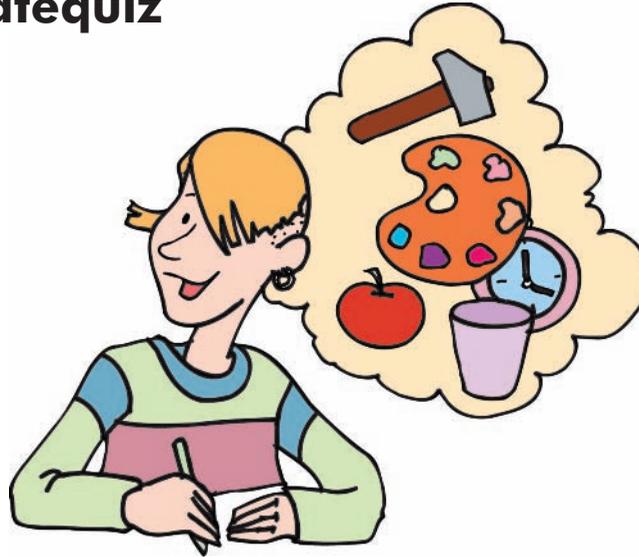
Mindestens
3 Spieler

Papier
und Stift



*Denkt euch möglichst
Gegenstände aus, die
man auch zu Hause
finden kann.*

Ratequiz

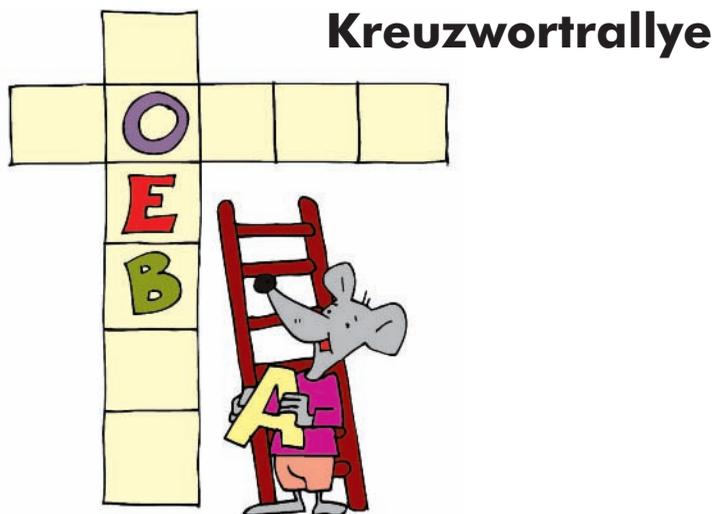


Gegenstände ausdenken ...

Ein Spieler (der Rateführer) schreibt eine vorher vereinbarte Anzahl von Gegenständen aufs Papier. Dabei verdeckt er das Blatt, so dass die Anderen es nicht einsehen können.

... und raten lassen

Dann lässt der Rateführer seine Mitspieler der Reihe nach erraten, was er aufs Papier geschrieben hat. Dabei umschreibt er die einzelnen Gegenstände und gibt so viele Hilfen wie nötig. Wer die meisten Gegenstände erraten hat, wird der neue Rateführer.



Der kleine Kreuzworträtselautor feilt an seinem Kreuzworträtsel.

Genau umgekehrt

Bei diesem Spiel läuft es genau umgekehrt wie beim herkömmlichen Kreuzworträtsel, denn hier ist gerade das Erstellen des Rätsels wichtig. Jeder Spieler ist also ein Kreuzworträtselautor, der versucht, sein eigenes Kreuzworträtsel zu entwerfen. Ist die vorher verabredete Zeit abgelaufen, reicht jeder Spieler sein Rätsel zum Kontrollieren an den Nachbarn weiter.

Lässt sich's lösen?

Wenn sich das neu entstandene Kreuzworträtsel lösen lässt, dann gibt es Punkte. Je mehr Buchstaben ein Autor verarbeitet hat, desto mehr Punkte erhält er.