

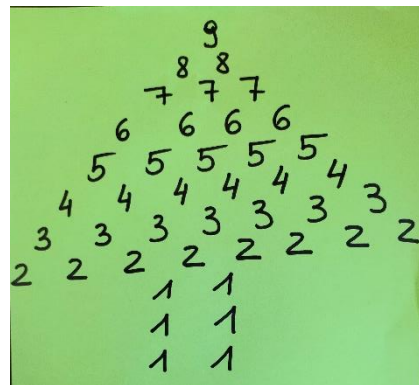
Spiele für Kinder

Tannenbaumkegeln

Material: 9 Kegeln (Trinkflaschen, leere Klopapierrollen, ...), 1 Kugel (Ball), 1 Zettel, 1 Stift

Worum geht es: Nicht immer kann man mit „Alle Neune“ punkten. Beim Tannenbaumkegeln wird dir genau vorgegeben, wie viele Kugeln du pro Wurf zu Fall bringen musst.

Vorbereitung: Ihr benötigt 9 Kegeln. (Trinkflaschen, leere Plastikflaschen, leere Klopapierrollen ...) Stellt die 9 Kegeln in Rautenform auf und zieht eine Wurflinie. Jeder Spieler zeichnet einen Tannenbaum, der aus Zahlen besteht. (siehe Abbildung).



So geht's: Gespielt wird wie beim Kegeln, die Mitspieler dürfen nacheinander auf die Kegeln werfen. Nach jedem Wurf wird gezählt, wie viele Kegel umgefallen sind. Der Werfer streicht die Zahl am Ziffernbaum (Tannenbaum) durch. Diesen Vorgang wiederholt ihr solange, bis alle Zahlen am Ziffernbaum durchgestrichen sind. Gewonnen hat der, der zuerst alle Ziffern durchgestrichen hat. (Dem Mitspieler muss es zB. 8mal gelingen nur 2 Kegeln umzuwerfen)

Tipp: Dieses Spiel kann auch in Teams oder alleine gespielt werden.

Schokoladenwettessen

Material: 1 Tafel Schokolade, 1 Messer, 1 Gabel, Wollhandschuhe, Mütze, Schal, 1 Holzbrett, 1 Würfel

Worum geht es: Bei diesem Spiel geht es nicht um die Wurst, sondern um die Schokolade. Wer ist schnell genug und sichert sich ein Stück?

So geht's: Alle Mitspieler nehmen am Tisch Platz. Die Schokolade liegt ausgepackt auf dem Holzbrett. Die höchste Augenzahl beim Würfeln entscheidet wer beginnen darf. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Sobald ein Mitspieler eine 6 würfelt, zieht er sich schnell Handschuhe, Schal und Haube an. Anschließend nimmt er das Besteck in die Hand. Nun darf er versuchen ein Stück von der Schokolade abzuschneiden. Die anderen Mitspieler würfeln in der Zwischenzeit weiter. Das Schleckermaul, darf solange Schokoladenstücke abschneiden, bis ein anderer eine 6 würfelt. Dann wechseln Handschuhe, Haube und Schal im Eiltempo den Besitzer. Es wird solange gewürfelt, bis das letzte Schokostück verschwunden ist.

Wurf – Champion

Material: mehrere Paar Socken, verschieden Felder in verschiedenen Größen (zB Papierkreise)

Worum geht es: Die Spieler versuchen, mit ihren Socken die Felder am Boden zu treffen und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Der Beste wird zum Wurf-Champion.

So geht`s: Lege die verschieden Felder (Papierkreise) auf den Boden und beschrifte diese mit Zahlen von 1 bis 10. Die Punktezahl 10 sollte die am schwerste zu treffende sein. Alle Mitspieler stellen sich hinter die Wurflinie. Die Spieler werfen nacheinander und versuchen Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen und ist Wurf-Champion.

Tipp: Statt werfen kann man die Socken auch Rollen. Auch werfen mit der linken Hand oder Rückwärts ist eine Variante.

Wettpusten

Material: 1 Tisch mit glatter Oberfläche, 2 Strohhalm (geht auch ohne), 1 Tischtennisball oder Papierkugelchen

Worum geht es: Beim Wettpusten liefern sich zwei Personen mit den Strohalmen (oder ohne) ein Duell. Es gewinnt, wer den längeren Atem hat.

So geht`s: Die beiden Spieler setzen sich am Tisch gegenüber. Jeder hält einen Strohhalm in der Hand. Beide Spieler nehmen den Strohhalm in den Mund und halten ihn mit einer Hand fest. Die andere Hand wird hinter dem Rücken versteckt. (Ohne Strohhalm kommen beide Arme hinter dem Rücken) Der Ball liegt zwischen den Spielern in der Mitte vom Tisch. Nun versucht jeder den Ball mit einem Luftstrom zubewegen. Ziel ist es den Ball auf über die gegnerische Tischkante zu blasen. Gewonnen hat, wer den Ball über die Tischkante des Gegners hinauspusht.

Tipp: Es kann auch am Boden gespielt werden. Auch können Tore aufgebaut werden und man versucht in diese zu treffen.

Seilziehen

Material: 1 Seil / Leintuch / Handtuch / oder ähnliches (sollte reißfest sein), 1 Mittellinie

Worum geht es: Beim Seilziehen ist es wichtige, dass der Wettkampf in einen Raum mit genügen Platz oder im Garten ausgetragen wird.

So geht`s: Bildet 2 Team, es können auch einfach zwei Personen gegeneinander ziehen. Jedes Team schnappt sich ein Ende des Seils. Auf „Los“ beginnen beide Seiten fest am Seil zuziehen. Jeder versucht den Gegner auf die eigene Seite zu ziehen. Gelingt es jemanden den Gegner auf die eigene Seite zu ziehen, gewinnt diese Person.

Treibball:

Material: 1 größeren Ball, mindestens 2 Tennisbälle pro Mitspieler (oder ähnliches), 1 Reifen pro Spieler (können auch kleine Handtücher sein)

Worum geht es: Der Ball soll ins Tor, ohne dass er berührt wird. Ist das möglich?

So geht's: Markiert ein Spielfeld das ca. 3m breit und 8m lang ist. (Größe kann gerne variiert werden). Jede Seite braucht am Ende des Spielfeldes (schmale Seite) ein Tor. Jeder Mitspieler sucht sich einen Platz am Spielfeld und legt dort seinen Reifen / sein Handtuch ab. (Zum Tor müssen 3 Schritte Abstand sein.) Legt den großen Ball in die Mitte des Feldes. Die Spieler zielen nun mit den 2 Tennisbällen auf den größeren Ball und versuchen diesen ins Tor zu bewegen. Geworfen werden darf nur, wenn man auf seinem Reifen/Handtuch steht. Wenn keiner mehr einen Ball hat, dürfen die Bälle wieder eingesammelt werden. Wer als Erstes ein Tor schießt, hat gewonnen.

Hahnenkampf

Material: 1 quadratische Spielfläche, etwas zum Markieren der Spielfläche (zB. Schnur)

Worum geht es: Zwei Spieler liefern sich ein lustiges Duell. Sie stehen auf einem Bein und müssen das Gleichgewicht halten.

So geht's: Markiert eine quadratische Spielfläche, deren Seiten ca. 10 Schritte lang sind. Dann gehen die Mitspieler in das Feld. Dort stellen sie sich auf ein Bein und verschränken die Arme vor der Brust. Sobald das alle in der richtigen Position stehen geht es los. Nun versucht man den Gegner mit leichten „Remplern“ aus dem Gleichgewicht zu bringen. (Nicht zu viel Kraft einsetzen, es geht allein um das Gleichgewicht.) Ziel ist es, dass der Gegner das zweite Bein auf den Boden stellen muss. Wer beide Beine benötigt um stehen zu bleiben, hat verloren.

Schiffe versenken

Material: 2 Zetteln, 2 Stifte

Vorbereitung: Bei zwei Mitspielern fertigt sich jeder zwei 10×10 Kästchen große Pläne an, die er an den Seiten mit Buchstaben (von A bis J) und an den oberen Rändern mit Zahlen (von 1 bis 10) versieht. (Bild) Diese stellen einmal das eigene und dann das gegnerische Meer dar. In das eigene Meer trägt man nun, ohne dass der Mitspieler dies sieht, seine Flotte ein. Dies geschieht, indem

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

man Gebilde von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnet. Über die Anzahl und Größe der Schiffe und über die Art der Platzierung sollten vor Spielbeginn Einigkeit herrschen.

Regeln: Die Schiffe dürfen nicht aneinanderstoßen. Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen. Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen. Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden. Jeder Spieler besitzt folgende Schiffe ein Schlachtschiff (5 Kästchen), zwei Kreuzer (je 4 Kästchen), drei Zerstörer (je 3 Kästchen), vier U-Boote (je 2 Kästchen)

So geht`s: Es wird ausgelost, wer zuerst schießen darf. Der Schießende gibt eine Koordinate an, auf die er feuert, zum Beispiel C3. Der Beschossene sieht auf seinen Plan und antwortet mit Wasser, Treffer oder versenkt. Ein Schiff gilt als versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden. Der Schießende notiert dies in seinem zweiten, zu Beginn des Spiels leeren, 10×10-Block. Der Beschossene markiert die Treffer ebenfalls, um zu sehen, wann ein Schiff versenkt ist.

Der weitere Fortgang folgt unterschiedlichen Regeln. Entweder wird abwechselnd geschossen oder so lange, bis ins Wasser getroffen wird. Es gibt auch Varianten, bei denen jeder nacheinander eine Salve von drei Schüssen abfeuern darf oder bei der jedes noch vorhandene Schiff jeweils einen Schuss pro Runde abfeuern darf. Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat, ist der Sieger.

Bewegungsgeschichten

Material: 1 Bewegungsgeschichte

Worum geht es: Ein Erwachsener liest die Bewegungsgeschichte vor und die Kinder versuchen die Geschichte darzustellen.

So geht`s: Man liest die Geschichte vor und macht währenddessen die Bewegungen mit den Kindern.

<u>Piraten:</u>	https://bit.ly/2xSriD4
<u>Dinosaurier:</u>	https://bit.ly/39HL0yx
<u>Hexen:</u>	https://bit.ly/2Rfa7m2
<u>Einsatz für die Feuerwehr:</u>	https://bit.ly/2ULRXdT
<u>Zirkus:</u>	https://bit.ly/39LiDQj
<u>Dschungel:</u>	https://bit.ly/3dUXeY2
<u>Sommer:</u>	https://bit.ly/2JJnFXC
<u>Frühling:</u>	https://bit.ly/2UJMFPX
<u>Besuch im Zoo:</u>	https://bit.ly/34d0UQB