

GUMMITWIST STATT GAMEBOY

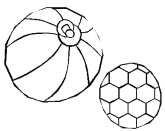
Alte Kinderspiele neu entdeckt!

SPIELEKARTEI

Eine Initiative von



unterstützt vom



Inhaltsverzeichnis



Einführung

- Warum Kinder spielen müssen – 10 Argumente für bewegtes Spielen
- Spiele spielen ist nicht schwer, Spiele leiten manchmal sehr

Gliederung der Spiele

- Ballspiele
- Blindekuhspiele
- Geschicklichkeits- und Hüpfspiele
- Kreisspiele
- Lauf- und Fangspiele
- Marmor- und Wurfspiele

Literatur und Links

Einführung

Durch die veränderte Lebensumwelt ist auch das kindliche Spiel und die Bewegung vielfach eingeschränkt worden. Das freie Spielen miteinander draußen ist für viele Kinder zum Luxus geworden. Fernseher, Computer, Handy und Spielkonsole sind aus Mangel an Alternativen stets verfügbare „Freunde“ in der knappen Freizeit.

Es ist erwiesen, dass freies, selbstorganisiertes Spielen wesentlich zum gesunden Aufwachsen beiträgt! Deswegen stellen wir die alten Kinderspiele in den Mittelpunkt unserer Kampagne „Alte Kinderspiele neu entdeckt“. Über Jahrzehnte und oft Jahrhunderte haben sich die alten Spiele steter Beliebtheit erfreut. Sie sind weder verstaubt noch altmodisch, sondern hochaktuell.

Mit der Verbreitung der Spielesammlung möchten wir die zeitlosen Spiele bei Kindern von 5 bis 11 Jahren (wieder) bekannt machen. Wir wünschen uns, dass sich Kinder nach und nach den öffentlichen Freiraum zurück erobern können, der ihnen zusteht.

Wie war das noch mal mit dem Gummitwist und wie spielt man mit Murmeln?
Lesen Sie es nach und probieren Sie es mit Ihren Kindern aus ...!

Warum Kinder spielen müssen – 10 Argumente für das Spielen

1. Kinder haben ein Recht auf Spielen!
2. Kinder brauchen Freiräume!
3. Manche Dinge lernen Kinder nur ohne Erwachsene!
4. Fallen lernt man nur durch fallen!
5. Kinder, die rückwärts balancieren, können auch rückwärts rechnen!
6. Spielen überwindet Grenzen!
7. Spielen bildet!
8. Kein gesundes Aufwachsen ohne Lärmen, Toben, Lachen!
9. In Deutschland gibt es viermal so viele Autos wie Kinder!
10. Kinder wollen ihre Spuren hinterlassen







Spiele spielen ist nicht schwer, Spiele leiten manchmal sehr

(aber wirklich nur manchmal)

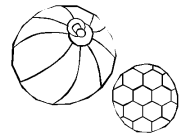
- Beachte beim Aussuchen der Spiele den zur Verfügung stehenden Raum und seine Möblierung.
- Verwende nach Möglichkeit Spiele, die du schon selber mitgespielt und ausprobiert hast.
- Blamier-, Verlier- und Ausscheidungsspiele demotivieren, sie sollten nur ganz gezielt eingesetzt werden.
- Die eigene Spielfreude überträgt sich auf die Gruppe.
- Alles benötigte Material muss bereit liegen.
- Sage nicht, dass ihr jetzt spielen wollt. Mach es einfach.
- Nenne nicht den Namen des Spiels. Fang einfach an.
- Gib kurze und deutliche Anweisungen.
- Gib sie Schritt für Schritt und lass der Gruppe Zeit, sie zu befolgen.
- Die Gruppenleitung sollte soweit wie möglich mitspielen.
- Beende das Spiel, bevor keiner mehr Lust hat.
- Beachte die Reihenfolge der Anleitung, dann kann nichts mehr schief gehen.

aus: Auf die Plätze, fertig los... Materialien für die Arbeit mit Kindern, Haus kirchlicher Dienste der ev.-luth. Landeskirche Hannovers, Landesjugendpfarramt, 1. Aufl. 2009, verändert

Gruppierung der Spiele

- **Ballspiele > Symbol:**  **Farbe: grün**
- **Blindekuhspele > Symbol:**  **Farbe: gelb**
- **Geschicklichkeits- und Hüpfspiele > Symbol**  **Farbe: blau**
- **Kreisspiele > Symbol:**  **Farbe: orange**
- **Lauf- und Fangspiele > Symbol:**  **Farbe: lila**
- **Murmespiele > Symbol:**  **Farbe: dunkelgelb**

Äffchen

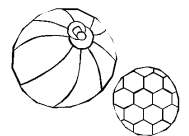


Dauer: nach Spaß
Spieleranzahl: mind. 3
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: Ball

So geht es:

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und werfen sich einen Ball zu. Ein Kind steht in der Mitte und versucht, den Ball zu fangen. Gelingt dies, so muss nun derjenige in die Mitte, dessen Ball gefangen wurde.

Ball an die Wand



Dauer: nach Spaß
Spieleranzahl: einer oder mehrere
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: Ball, der gut hüpf

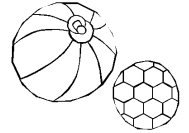
So geht es:

Ein Ball wird von den Spielern in bestimmter Weise gegen eine Wand oder eine nicht zu niedrige Mauer geworfen und wieder aufgefangen. Spielen mehrere Kinder, so wechseln sie sich ab. Der Ball kann auf unterschiedliche Weise geworfen werden, wie z.B.:

- Den Ball mit beiden Händen gegen die Wand werfen, auf den Boden aufprallen lassen und mit beiden Händen wieder auffangen.
- Den Ball gegen die Wand werfen, in die Hände klatschen und den Ball wieder auffangen.
- Den Ball gegen die Wand werfen, und während der Ball auf den Boden prallt, dreht man sich schnell um die eigene Achse und fängt den Ball wieder.
- Den Ball gegen die Wand werfen, mit dem Knie oder dem Fuß annehmen und dann hoch in die Hände befördern, ohne dass der Ball hinunterfällt.

Wer die meisten Wiederholungen schafft, ohne dass ihm ein Fehler unterläuft, hat gewonnen.

Ball über die Schnur

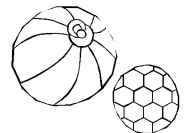


- Dauer:** 10 bis 20 Min.
Spieleranzahl: mind. 6
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: Ball, dicke Schnur oder Wäscheseil, zwei ca. 1,5 m lange Stäbe, evtl. zwei Sonnenschirmständer
Anmerkung: Spielleitung

So geht es:

Die Kinder teilen sich in zwei Mannschaften auf. Jede Mannschaft geht in ein Feld beiderseits der gespannten Schnur. Der Spielleiter wirft mit dem Rücken zur Schnur den Ball hoch. Die Mannschaft, in deren Feld der Ball fällt beginnt das Spiel. Die Spieler werfen den Ball über die Schnur ins andere Spielfeld. Fällt der Ball dort zu Boden, erhält die werfende Mannschaft einen Punkt. Nach 20 Min. beendet der Spielleiter das Spiel. Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Sieger.

Klatschball

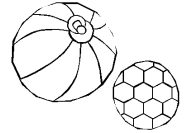


- Dauer:** 5 bis 10 Min.
Spieleranzahl: mind. 4
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: kleiner Ball
Anmerkung: Spielleitung

So geht es:

In der Mitte eines von den Kindern gebildeten Kreises steht der Spielleiter mit einem Ball. Diesen wirft er einem Kind zu, das zuvor in die Hände klatschen muss. Wer das Klatschen vergisst oder den Ball fallen lässt, muss sich niedersetzen. Klatscht ein Kind, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wird, weil es sich vom Spielführer hat foppen lassen, so muss es sich ebenfalls setzen. Das letzte Kind, das steht, ist Sieger und wird der nächste Spielleiter.

Mützenball



Dauer:	10 Min.
Spieleranzahl:	mind. 6
Ort:	draußen
Alter:	ab 6 Jahre
benötigtes Material:	eine Mütze oder Schale je Kind, Tennis- oder Tischtennisball
Anmerkung:	Spielleitung

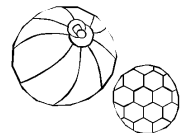
So geht es:

Die Kinder legen ihre Mützen (behelfsweise kleine Schalen) vor einer Wand in eine Reihe auf die Erde. Ein Kind, das vorher durch das Los dazu bestimmt wurde, legt seine Mütze an die erste Stelle, tritt dann vor das unterste Ende der Mützenreihe und wirft aus einiger Entfernung den Ball in eine beliebige Mütze.

Der Eigentümer muss den Ball aufnehmen, während die Übrigen das Weite suchen. Sobald er den Ball in der Hand hat, ruft er "Stopp!" und augenblicklich müssen alle stehen bleiben. Der Besitzer des Balles hat nun die Aufgabe, ein Kind mit dem Ball abzuwerfen. Trifft er, so bekommt der Getroffene ein Ei (Steinchen) in sein Nest (Mütze) gelegt. geht aber der Wurf fehl, so muss der Werfer sich gefallen lassen, dass ihm ein Ei ins Nest gelegt wird und das Spiel beginnt von neuem.

Wer drei Eier im Nest hat, muss mit seiner Mütze vom Spiel abtreten. Wer zuletzt übrig bleibt und kein Ei hat, ist König. Er hat das Recht, bei Wiederholung des Spiels seine Mütze als letzte in der Reihe auszustellen und den Ball zu werfen.

Völkerball



Dauer:	20 Min.
Spieleranzahl:	8 bis 60
Ort:	draußen
Alter:	ab 5 Jahre
benötigtes Material:	Ball, Kreide oder Bänder zum Abgrenzen des Spielfelds
Anmerkung:	Spielleitung

So geht es:

Die Kinder werden in zwei gleichstarke "Völker" aufgeteilt. Das Spielfeld besteht aus zwei, durch eine Mittellinie getrennte Felder eines Spielfeldes von ca. 7-10 mal 20-30 m Größe (je kleiner desto schwieriger!). Die Völker stellen sich in je ein Feld und wählen ein Kind, das auf der gegenüberliegenden Außenseite Aufstellung nimmt. Der Ball wird von diesem Spieler über das gegnerische Feld zum eigenen Volk geworfen.

Wird ein Ball gefangen, darf er zum Abwerfen der Gegner benutzt werden. Wenn der gegnerische Spieler den Ball fängt, gilt er nicht als getroffen und darf nun seinerseits abwerfen. Wer getroffen ist, muss zur Außenseite und hilft dem eigenen einzelnen Spieler beim Abwerfen. Das Spiel wird eröffnet, indem die Spielleitung den Ball an der Mittellinie hoch wirft. Wird der aufgefangen, darf sofort abgeworfen werden.

Wer die Grenzen des Spielfeldes überschreitet oder den Ball außerhalb seines Feldes berührt, gilt als Gefangener. Begeht ein Gefangener einen solchen Fehler, so erhält das gegnerische Volk den Ball. Niemand darf mit dem Ball in der Hand laufen. Bei einem solchen Fehler erhält sofort das gegnerische Volk den Ball.

Blindekuh



Dauer:	5 bis 10 Min.
Spieleranzahl:	ab 4
Ort:	draußen oder drinnen
Alter:	ab 6
benötigtes Material:	Tuch als Augenbinde
Anmerkung:	Spielleitung

So geht es:

Es wird ausgezählt, wer Blindekuh sein soll. Mit einem Tuch werden ihr die Augen verbunden, sie wird im Kreis herumgeführt, damit sie die Orientierung verliert. Nun muss sie versuchen, ein anderes Kind zu erhaschen. Die Kinder necken dabei die Blindekuh und rufen von allen Seiten:

" Blindekuh, fang mich doch, dann hast du Ruh!"

Wen sie erwischt, der muss sie ablösen. Wer sich immer zu weit von der Blinden Kuh fernhält, wird von der Spielleitung zur nächsten blinden Kuh erklärt.

Jakob, wo bist du?



Dauer:	3 bis 5 Min.
Spieleranzahl:	ab 5
Ort:	drinnen
Alter:	ab 4
benötigtes Material:	2 Augenbinden
Anmerkung:	Spielleiter

So geht es:

Zwei Spielern werden die Augen verbunden. Der eine ist " Jakob", der andere sein "Herr". Die übrigen Spieler bilden einen Kreis und nehmen Jakob und seinen Herrn in die Mitte. Der Herr sucht nun Jakob und ruft:

" Jakob, wo bist du?" Dieser antwortet: " Hier!",

geht ihm dabei aber wieder aus dem Weg. Beide tappeln umher, um einander zu finden. Schließlich laufen sich die beiden doch in die Arme. Ein anderes Spielpaar ist nun an der Reihe.

Motte und Fledermaus



Dauer:	10 bis 15 Min.
Spieleranzahl:	an 6
Ort:	draußen
Alter:	ab 6 Jahre
benötigtes Material:	1 Augenbinde, 1 Wasserspritze
Anmerkung:	Spielleitung

So geht es:

Ein Kind wird zur Fledermaus und bekommt die Augen verbunden. 2-3 Kinder werden zu Motten, der Rest wird zu Bäumen, bildet einen nicht zu großen Kreis um die beiden und fasst sich an den Händen. Es sollen sich im Kreis keine Hindernisse befinden. Die Fledermaus ruft: „Fledermaus“. Die Motten antworten: „Motte“ (jeweils nur 1x rufen). Die Waffe der Fledermaus ist die Wasserspritze. Wird eine Motte getroffen, stellt sie sich mit in den Baumkreis. Die Fledermaus darf nach jedem Rufen 3 x spritzen (entsprechend der Anzahl an Motten). Die Motten dürfen nicht aus dem Baumkreis herausfliegen! Ziel ist, dass die „Fledermaus“ die „Motten“ durch genaue „Schallortung“ zu fassen bekommt. Die Zahl der „Motten“ kann auch erhöht werden.

Topf schlagen



Dauer:	5 Min. je Kind
Spieleranzahl:	ab 2
Ort:	draußen oder drinnen
Alter:	ab 3 Jahre
benötigtes Material:	1 Stock oder Kochlöffel, 1 kleiner Blechtopf oder Eimer, kleines Geschenk für jedes Kind
Anmerkung:	Spielleitung

So geht es:

Einem der Kinder werden die Augen verbunden. Es bekommt einen Stock in die Hand. Ein alter Blechtopf oder Eimer wird umgekehrt auf den Boden gestellt. Ein anderer Spieler klopft auf diesen Topf und weist so dem Spieler mit den verbundenen Augen die richtige Richtung. Der "blinde" Spieler muss nun mit dem Stock diesen Topf finden und ihn durch Aufschlagen treffen. Wenn er den Topf getroffen hat, kommt ein anderer Spieler an die Reihe.

Bei Kinderfesten oder Geburtstagsfeiern legt man den Kindern ein kleines Geschenk unter den Topf. Dieses Spiel war ursprünglich eine Kirmesunterhaltung der Erwachsenen und wurde auf recht rohe Art ausgeführt: Unter einem irdenen Topf befand sich ein lebender Hahn. Wer mit verbundenen Augen den Topf zerschlagen konnte, hatte gewonnen und bekam den Hahn.

Bocksprung



Dauer: 5 Min.
Spieleranzahl: an 2
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: keines

So geht es:

Ein Kind stellt sich mit vorgeneigtem Oberkörper hin, zieht die Arme ein und drückt die Hände fest auf die Knie. Das nächste Kind springt nun über den „Bock“, indem es sich mit beiden Händen auf dessen Schultern abstützt und mit Schwung über den Rücken setzt. Wer zuerst gesprungen ist, stellt sich einige Schritte weiter selbst als Bock hin. Der nächste Springer muss nun schon über zwei Böcke hinwegsetzen usw. Dies geht so lange, bis alle über den ersten Bock gesprungen sind, welcher nun über alle vor ihm stehenden Böcke springt. Dann beginnt das Spiel von vorne. Ein wenig schwieriger ist der Hammelsprung. Hierbei springt man nicht von hinten nach vorne über den Rücken des Gebeugten, sondern mit gegrätschten Beinen seitwärts.

Gummitwist



Dauer: nach Spaß
Spieleranzahl: mind. 3
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: 3-4 m langes Gummiband (Hosengummi), am Ende verknotet

So geht es:

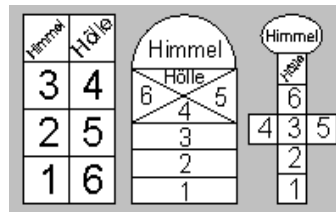
Etwa 2 Meter voneinander entfernt stellen sich zwei Kinder auf und spannen das Gummi in Fußknöchelhöhe so um ihre Beine, dass eine Gasse entsteht. Je höher das Seil im weiteren Spielverlauf gespannt wird, z. B. auf Knie- oder Hüfthöhe, umso schwieriger wird es. Das dritte Kind muss verschiedene Sprungfolgen bewältigen, beispielsweise:

- Aus dem Lauf heraus über die Gasse springen.
- Mit beiden Füßen auf das erste Seil springen und dann über das zweite hinweg.
- Mit beiden Füßen auf das zweite Seil springen und rückwärts wieder hinaus.
- Mit einem Bein in die Gasse springen und auf dem anderen Bein landen.

Erfahrene Spieler bauen Schwierigkeiten ein, indem die Gummibandhalter ihre Beinstellung verändern: Während das eine Kind die Beine grätscht, stellt das andere sie zusammen und umgekehrt.

Himmel und Hölle

Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: mind. 2
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: Malkreide, 1 flachen Stein



So geht es:

Jeder Spieler sucht sich einen flachen Stein. Es wird ein Spieler abgezählt der anfangen darf und der wirft seinen Stein in das erste Feld 1. Hüpfend befördert er das Steinchen mit der Fußspitze weiter in Feld 2, 3 und so fort, bis er in das Himmel-Feld kommt. Dort darf er sich ausruhen und dann wieder auf die gleiche Weise zurückhüpfen. Wenn ein Spieler mit dem Stein oder dem Fuß eine Linie berührt, der Stein ins falsche Feld gestoßen wird, der Stein über die Figur hinausgestoßen wird oder ein Spieler die Hölle betritt, muss er abbrechen, und er wird vom nächsten Spieler abgelöst.

Eine andere Spielart:

Der erste Spieler wirft den Stein auf Feld 1. Dieses Feld muss nun übersprungen werden, das heißt, der Spieler gelangt gleich auf Feld 2, von wo er alle weiteren Felder durchhüpft. Auf dem Rückweg nimmt er den in Feld 1 liegenden Stein, immer noch auf einem Bein hüpfend, auf. Von der Ausgangsstelle wird nun der Stein in Feld 2 geworfen, welches nun ausgelassen werden muss. Abgebrochen werden muss das Spiel bei den gleichen Fehlern wie oben.

Sackhüpfen

Dauer: 5. Min.
Spieleranzahl: mind. 2
Ort: draußen
Alter: ab 4 Jahre
benötigtes Material: Kartoffelsäcke oder Mülltüten je nach Größe der Kinder
Anmerkung: Spielleitung



So geht es:

Jeder Spieler klettert in solch einen Sack hinein und hält ihn vor der Brust mit beiden Händen fest. Nun kann das Wetthüpfen mit anderen Spielern beginnen.

Stelzenlauf



Dauer: 5 Min.

Spieleranzahl: je nach Anzahl der Stelzenpaare

Ort: draußen

Alter: ab 6 Jahre

benötigtes Material: 1 Paar Stelzen, z.B. aus Holz für jeden Spieler

Anmerkung: Stelzen bestehen aus zwei langen Stöcken (für jedes Bein eines), an denen Trittbretter (Fußrasten) befestigt sind. Je höher diese sind, umso größer wird das Kind. Stelzen sind relativ einfach herzustellen. Sie sollten aber unbedingt stabil und in der Höhe verstellbar sein. Für Anfänger werden die Trittbretter auf die unterste Stufe gestellt. An einer Hauswand angelehnt, versucht man zunächst, auf den Stelzen das Gleichgewicht zu halten, bevor man die ersten Gehversuche macht. Nach und nach können die Trittbretter höher gestellt werden.

So geht es:

"Alles mir nach!" lautet der Ruf bei einem einfachen Stelzenspiel. Dabei ist ein Kind der Anführer, die anderen müssen alle seine Schritte und Bewegungen nachmachen. Ein lustiges Spiel eignet sich für Feste: In entsprechender Höhe wird eine Leine gespannt, an der Süßigkeiten hängen. Die Kinder müssen sie ohne die Balance zu verlieren, mit dem Mund herunterholen.

Seilspringen - alleine



Dauer: nach Spaß

Spieleranzahl: 1 Kind

Ort: draußen

Alter: ab 6 Jahre

benötigtes Material: kurze Springseile

So geht es:

Mit einem kurzen Seil spielt ein Kind für sich allein. Es schwingt das Seil über den Kopf nach vorne und hüpft im gleichmäßigen Rhythmus darüber in den verschiedenen Schritten:

- Mit geschlossenen Beinen auf der Stelle
- Auf einem Bein, links und Rechts im Wechsel
- Mit "Zwischenhüpfer"
- Im Laufschrift vorwärts

Geschickte Kinder können die verschiedenen Hüpfen auch mit gekreuzten Armen oder mit dem nach rückwärts geschwungenem Seil ausführen.

Seilspringen – langes Seil



Dauer: nach Spaß
Spieleranzahl: mind. 3
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: langes Seil (3-4 m)
Anmerkung:

So geht es:

Das wird von zwei Kindern oder Erwachsenen an den beiden Enden gefasst und in weitem Bogen in Schwung gebracht. Die Kinder können dann nacheinander springen. Während das Seil oben ist, wird eingelaufen, mehrere Seilsprünge lang gesprungen und nach der anderen Seite weggelaufen. Die Kinder können

- mit geschlossenen Beinen auf der Stelle hüpfen,
- auf einem Bein, links und rechts im Wechsel,
- mit Zwischenhüpfer
- oder im Laufschrift vorwärts.
- Sie können auch zu zweit sich an den Händen fassen und gemeinsam hüpfen.

Teddybär-Seilspringen



Dauer: nach Spaß
Spieleranzahl: mind. 3
Ort: draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: langes Seil (3-4 m)
Anmerkung:

So geht es:

Eine hübsche Spielart ist auch die, zu der nachstehender Text gesprochen wird:

Teddybär, Teddybär, dreh' dich um.
Teddybär, Teddybär, mach' dich krumm.
Teddybär, Teddybär, Zeig' den Fuß
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?
1, 2, 3, 4, . . .

Die in dem Text angesprochenen Bewegungen werden beim Springen ausgeführt. Danach wird so lange gezählt, bis ein Fehler gemacht wird.

Armer schwarzer Kater



Dauer: 5 Min.
Spieleranzahl: mind. 5
Ort: drinnen und außen
Alter: ab 4 Jahre
benötigtes Material: keines
Anmerkung: Spielleiter

So geht es:

Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden oder auf Stühlen. Ein Kind ist der „schwarze Kater“ und macht vor einem anderen Kind ein bemitleidenswertes Gesicht. Das Kind streichelt dem Kater den Kopf und ruft drei Mal ohne dabei zu lachen: „Ach, du armer schwarzer Kater“. Der Schwarze Kater zieht weiter, wenn das Kind dabei nicht lachen muss. Wenn ein Kind lacht, ist der Kater erlöst und das lachende Kind ist jetzt der Schwarze Kater.

Die Reise nach Jerusalem



Dauer: 5 Min.
Spieleranzahl: mind. 8
Ort: drinnen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: Kassetten- oder CD-Spieler, Musik, Stühle
Anmerkung: Spielleiter

So geht es:

Es wird alles aus dem Weg geräumt, was stören könnte. Für jedes Kind wird ein Stuhl in einer Reihe aufgestellt, und zwar so, dass die Stuhllehnen einmal nach rechts und einmal nach links zeigen.

Der Spielleiter oder ein Mitspieler stellen die Musik an und die Kinder gehen oder laufen um die Stühle herum. Plötzlich stoppt der Spielleiter die Musik und jedes Kind setzt sich schnell auf einen Stuhl.

Die Kinder stehen wieder auf und ein Stuhl wird beiseite gestellt. Zur Musik laufen die Kinder wieder um die Stühle. Die Musik wird gestoppt. Ein Kind findet keinen Platz und muss ausscheiden. Nach und nach werden die Stühle weg genommen. Ein Kind bleibt übrig und bekommt als Sieger von den Anderen Applaus.

Es geht ein Bi-Ba-Butzemann



Dauer: 5 Min.
Spieleranzahl: mind. 5
Ort: drinnen und außen
Alter: ab 4 Jahre
benötigtes Material: ein kleines Kissen

So geht es:

Die Kinder stellen sich zum Kreis, in dessen Innerem ein Kind umhergeht, wobei es die Hände über dem Kopf wie zu einem Dach formt. Die übrigen Kinder singen:

*„Es geht ein Bi-Ba-Butzemann in unserm Kreis herum, widebum.
Es geht ein Bi-Ba-Butzemann in unserm Kreis herum.
Drei mal drei ist neune, du weißt ja, wie ich's meine.
Zwanzig ist ja zweimal zehn. Butzemann bleib' steh'n, bleib' steh'n. „*

Der Butzemann kommt vor einem der Kinder zum Stehen. Die Kinder singen weiter, und der Butzemann und sein Gegenüber machen die geschilderten Bewegungen mit.

*„Er rüttelt sich, er schüttelt sich, er wirft die Beine hinter sich,
er klatscht in die Hand: Wir beide sind verwandt.“*

Beide Kinder fassen sich an den Händen und drehen sich einige Male im Kreis. Das gewählte Kind ist der neue Butzemann.

Hast du einen Platz frei?



Dauer: 5 Min.
Spieleranzahl: 10
Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: keines

So geht es:

Es wird ein Stuhlkreis aufgestellt. Es gibt einen Stuhl weniger als Kinder mitmachen. Ein Kind wird ausgezählt und stellt sich in die Mitte des Kreises. Es geht auf einen Mitspieler zu und fragt:

„Hast du einen Platz frei“. Das Kind antwortet: *„Ja, aber nur für alle, die eine Brille aufhaben“.*

Alle Kinder, die eine Brille tragen springen auf und suchen sich einen neuen Platz. Das Kind in der Mitte versucht auch einen Platz zu ergattern. Einer ist übrig und geht in die Stuhlkreismitte und stellt einem anderen Mitspieler die Frage nach dem freien Platz.

Andere Antworten könnten sein: Ja, aber nur für alle, die

- einen Rock anhaben, - die Ohrringe tragen, - die ein Haustier haben, - die gerne Pizza essen, - die einen Bruder haben, - die schon mal einen Elefanten gesehen haben,'

Katz und Maus



Dauer: 3 bis 10 Min.
Spieleranzahl: ab 8
Ort: draußen
Alter: ab 4 Jahre
benötigtes Material: keines

So geht es:

Es wird eine Katze und eine Maus bestimmt (z.B. mit einem Abzählreim). Die anderen Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Die Katze, außerhalb des Kreises, versucht die Maus zu fangen. Wenn zwei Kinder die Arme zum Tor heben, darf die Maus hindurchschlüpfen und das Tor schließt sich wieder. Die Katze möchte hinterher, muss aber miauend bitten, um durchgelassen zu werden. Die Kinder können, müssen sie aber nicht hindurch lassen. So öffnen und schließen sich die Tore, bis die Katze die Maus gefangen hat. Die Spielrunde ist zu Ende und es werden neue Katz- und Mausspieler ausgezählt.

Taler, du musst wandern



Dauer: 5 Min.
Spieleranzahl: ab 5
Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 4 Jahre
benötigtes Material: 1 Münze
Anmerkung: Spielleitung

So geht es:

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. In der Mitte steht ein Kind mit verbundenen Augen. Die anderen Kinder legen ihre Handinnenflächen aneinander und lassen einen kleinen Spalt frei. So strecken sie Hände nach vorne. Ein Kind bekommt die Münze und klemmt sie in seinen Händen fest. Das Kind mit der Münze streicht mit seinen Händen über die der anderen. Alle Kinder singen dabei mehrmals

*„Taler, Taler, du musst wandern, von dem einen Ort zum andern.
Oh, wie herrlich, oh wie schön, kann der Taler wandern geh'n.“*

Heimlich lässt das Kind die Münze in die Hände eines anderen Kindes gleiten. Wenn das Lied beendet ist, wird dem Kind in der Mitte die Augenbinde abgenommen und es muss raten, in wessen Hand die Münze liegt. Rät es richtig, ist das Spiel beendet. Einem neuen Kind werden die Augen verbunden und die Münze geht erneut auf Wanderschaft. Wer dreimal falsch rät, muss noch einmal in die Mitte.

Anticken



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 3
Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 6 Jahre
benötigtes Material: Baum, Zaun, Laternenpfahl oder Wand als Freimal

So geht es:

Ein Kind verfolgt andere Kinder und versucht sie anzuticken. Die Kinder können sich an ein Freimal retten, wo sie nicht angetickt werden dürfen. Wer zu langsam ist und angetickt wird, ist als Fänger an der Reihe.

Bäumchen, wechsel dich



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 6
Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: Bäume oder Markierungen auf dem Boden, z. B. durch Kleidungsstücke

So geht es:

Für dieses Spiel muss ein Baum weniger vorhanden sein als Kinder mitspielen: Bei fünf Spielern benötigt man also vier Bäume. Anstelle der Bäume taugen auch andere Markierungen. An jedem Baum steht ein Spieler. Ein Mitspieler stellt sich in die Mitte und ruft: „Bäumchen, Bäumchen, wechsel' dich!“ Jeder - also auch das Kind in der Mitte, muss nun zu einem anderen Baum laufen. Wer dies nicht schafft oder erst gar nicht losläuft, muss in der nächsten Runde selbst in die Mitte.

Bruthenne



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 4
Ort: drinnen oder draußen
Alter: ab 4 Jahre
benötigtes Material: Malkreide, 1 Stein (Größe eines Vogeleis) je Kind
Anmerkung:

So geht es:

Ein Spieler mimt eine Henne, die auf ihrem Nest hockt. Das Nest wird aufgemalt und sollte – je nach Größe der Kinder – einen Durchmesser von ca. 2 Meter haben. Die anderen Spieler legen einen Stein o. ä. in das Nest der Henne und müssen dann versuchen, dieses „Ei“ zu stehlen, was die Henne verhindern möchte. Wer sein Ei ergattert, setzt sich auf die Seite. Jedoch darf das Nest nicht betreten werden, und man darf von der Henne nicht berührt werden. Wer einen Fehler macht, muss als Henne in den Kreis und das Nest bewachen.

Der Pott is fott



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 8
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: eine mit kleinen Steinen gefüllte und verschlossene Dose (es geht auch ein anderer Gegenstand – nur passt dann der Name des Spiels nicht mehr).
Anmerkung: das Gelände sollte schön unübersichtlich sein.

So geht es:

Zwei bis drei Spieler werden als Fänger ausgewählt. Ein Mitspieler wirft die Dose möglichst weit weg und ruft: „Der Pott is fott!“ Während die Fänger nach dem Pott suchen, um ihn wieder an die Abwurfstelle zu legen, haben die Mitspieler Zeit, sich zu verstecken. Der Ort, an dem der Pott liegt, ist das Gefängnis. Die Fänger suchen und fangen die übrigen Spieler und bringen sie in das Gefängnis. Daraus können sie befreit werden, wenn ein anderer Spieler unbemerkt zum Pott gelangt und diesen mit dem Ruf: „Der Pott is fott“ wiederum wegwirft. Alle Gefangenen sind dann auf freiem Fuß und das Fangen beginnt von neuem.

Der schwarze Mann



Dauer:	20 Min.
Spieleranzahl:	ab 8
Ort:	draußen
Alter:	ab 5 Jahre
benötigtes Material:	Markierungen für das Spielfeld
Anmerkung:	Man steckt ein langes Rechteck ab. Die vier Ecken können mit Stäben versehen werden und die Seitenlinien mit ein paar Steinen zu markieren. An beiden Enden ist je eine Freifläche vorhanden, im Bild mit A und B kennzeichnet.



So geht es:

Eines der Kinder wird zum schwarzen Mann bestimmt. Dieser stellt sich auf die Freifläche A, die anderen Kinder auf die Freifläche B. Dann gibt es den Wortwechsel:

Schwarzer Mann: „*Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?*“ - Mitspieler: „*Niemand!*“

Schwarzer Mann: „*Und wenn er kommt?*“ - Mitspieler: „*Dann laufen wir!*“

Dann laufen die Mitspieler vorwärts, um auf den Freiplatz A zu kommen. Der schwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemüht sich, sie zu fangen. Jeder ist gefangen, dem er unter dem Ausruf: "Eins, zwei, drei!" drei Klaps gibt. Dieser muss ihm nun mit fangen helfen. Wer über die seitliche Begrenzung hinaus läuft, gilt auch als gefangen und gehört dem schwarzen Mann. Wer auf dem Freiplatz angelangt ist, darf nicht mehr gefangen werden. Wenn alle Kinder auf dem Freiplatz A angelangt sind, stellt sich der schwarze Mann mit seinen bis dahin gefangenen Helfern auf den Freiplatz B und der Wortwechsel wiederholt sich. Die nicht gefangenen Kinder laufen von A nach B. So dauert das Auffordern und Hin- und Herlaufen und Fangen fort, bis endlich alle gefangen sind. Der, der als Letzter gefangen wurde, wird der nächste schwarze Mann.

Fangen



Dauer:	10 Min.
Spieleranzahl:	ab 6
Ort:	draußen
Alter:	ab 5 Jahre
benötigtes Material:	keines

Anmerkung: Beim Fangen, Kriegen, Haschen, Zeck muss der durch Abzählreim bestimmte Fänger einem der anderen Kinder einen leichten Schlag auf den Rücken geben, dadurch wird dieses Kind zum Fänger.

So geht es (Varianten):

Schatten-Fangen: Statt dem Kind einen Schlag zu geben, muss der Fänger auf den Kopfschatten eines Kindes treten.

Hocke-Fangen: Wenn ein Kind sich hingekauert hat, darf es nicht abgeschlagen werden.

Hilfs-Fangen: Wenn sich zwei Kinder zum Paar anfassen, dürfen sie nicht abgeschlagen werden.

Ketten-Fangen:

Wird ein Kind abgeschlagen, so fasst es den Abschlager an und sie beide fangen gemeinsam die anderen Kinder. Auch diese hängen sich an, wenn sie gefangen wurden und bilden somit eine Kette.

Fischer welche Fahne weht heute



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: 10 bis 20
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: Markierungen als Spielfeldbegrenzung

So geht es:

Ein Kind ist der Fischer, die anderen stehen ihm im Abstand von ca. 10 m gegenüber. Die Kinder fragen: „Fischer, Fischer welche Fahne weht heute?“ Der Fischer darf sich eine Farbe aussuchen. Alle Kinder die diese Farbe haben dürfen ungehindert auf die andere Seite. Die anderen versucht der Fischer zu fangen. Der erste gefangene ist jetzt der Fischer.

Gehetztes Kaninchen



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 10
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: keines

So geht es:

Zwei Kinder bilden einen Kaninchenbau, indem sie sich einander gegenüber stellen und an den Händen fassen. Ein anderes Kind spielt den Fuchs, weitere Spieler sind die Kaninchen. Der Fuchs muss die Kaninchen fangen, die in den Kaninchenbau flüchten dürfen. Dieser allerdings ist nur so groß, dass gerade ein Kaninchen hineinpasst. Erwischt der Fuchs ein Kaninchen, so werden die Rollen getauscht. Ebenso wechselt das Kaninchen aus dem Bau mit einem der Spieler, die den Bau gebildet haben.

Grimassen-Fangen



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 6
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: keines

So geht es:

Die Spieler können sich vor dem Fänger retten, indem sie ihm eine Grimasse schneiden. Mit der Grimasse müssen sie dann aber so lange stehen bleiben, bis ein weiterer Spieler den „Gelähmten“ erlöst.

Dazu stellt er sich vor den Gelähmten und schneidet die gleiche Grimasse wie dieser. Wer trotzdem gefangen wird, ist neuer Fänger.

Hinkebock



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 6
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: keines

So geht es:

Durch Abzählen wird ein Kind zum Hinkebock ernannt. Auf einem Bein hüpfend, muss es die anderen Kinder anticken, die bei Berührung selbst zum Hinkebock werden. Der Hinkebock darf sich jederzeit ausruhen – aber er muss auf einem Bein stehen bleiben. Berührt sein zweites Bein den Boden, so dürfen ihn die anderen Spieler mit leichten Schlägen zum Mal zurücktreiben, das vor Spielbeginn ausgemacht wurde.

Der Plumpsack geht um



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 8
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: "Plumpsack" aus einem großen geknoteten Taschentuch oder Kopftuch

So geht es:

Die Kinder stehen im Kreis, die Gesichter der Kreismitte zugewendet und die Hände auf den Rücken gelegt. Sie dürfen sich nicht umsehen. Eines der Kinder ist das Plumpsack-Kind und läuft mit dem Plumpsack um den Kreis herum und spricht:

"Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht rum.

Er geht um den Kreis, dass niemand es weiß.

Und wer sich umsieht, der kriegt einen Hieb."

Wer sich von den anderen Kindern umschaute, dem schlägt er mit dem Plumpsack auf den Rücken. Unauffällig lässt er dann den Plumpsack hinter einem Mitspieler fallen und geht weiter um den Kreis. Der Mitspieler, der den Plumpsack hinter sich entdeckt, hebt diesen auf und läuft dem Plumpsack-Kind nach, um ihm damit einen Schlag auf den Rücken zu geben, bevor dieses seine Runde beendet hat und in die Lücke des Kreises tritt.

Gelingt ihm das nicht, ist dies Kind jetzt das Plumpsack-Kind, und das Spiel geht von vorne los. Wird der Plumpsack nach einer Runde vom Betroffenen nicht entdeckt, wird es neues Plumpsack-Kind.

Teppichfangen



Dauer: 10 Min.
Spieleranzahl: ab 6
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: 2 Teppichfliesen oder ersatzweise Kartonstreifen, Zeitungsseiten o.ä. je Spieler

So geht es:

Alle Spieler bewegen sich, ohne den Boden zu berühren, auf den Teppichfliesen fort. Sie stehen dazu auf der einen Fliese und legen die andere vor sich hin, wechseln hinüber, heben die freigewordene Unterlage auf, usw. Der Fänger muss einen Mitspieler abschlagen, der dann fängt. Damit es nicht zu einfach ist, darf der vorherige Fänger nicht abgeschlagen werden.

Eckstein



- Spieleranzahl:** ab 6
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: Wand, Baum o.ä. als Freimal (Ort an dem angeschlagen wird)
Anmerkung: Das Gelände sollte schön unübersichtlich sein.

So geht es:

Der Fänger steht mit geschlossenen Augen mit dem Gesicht zum Freimal und zählt laut bis 10, 20 oder 50. Währenddessen suchen sich die anderen Spieler ein Versteck. Ist der Fänger mit dem Zählen fertig, dreht er sich um und ruft:

*Eins, zwei, drei, vier, Eckstein, alles muss versteckt sein.
Hinter mir da gilt es nicht. Eins, zwei, drei – ich komme!*

Anschließend beginnt er die Kinder zu suchen. Hat er eines gefunden, rennt er zum Freimal, schlägt an und ruft laut:
„Eins, zwei, drei für ...“ (Name des Kindes) und wo er es entdeckt hat. Sind alle Kinder entdeckt, beginnt das Spiel von vorne. Das zuletzt entdeckte Kind darf suchen.

Alle für Eine



- Dauer:** 2-3 Min.
Spieleranzahl: mind. 2
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahre
benötigtes Material: 1 Stab oder 1 spitzer Stein, je Kind mind. 3 Murmeln
Anmerkung: Gespielt wird auf glattem, ebenen Erdboden. Mit dem Stab oder Stein wird eine kleine Mulde gemacht, das Murreloch. 2-3 m entfernt wird die Startlinie in den Boden geritzt.

So geht es:

Die Kinder zählen aus, wer beginnt. Das erste Kind schnippt eine Murmel in Richtung Loch. Sie bleibt liegen, wohin sie gerollt ist. Dann ist das nächste Kind dran. In jeder Spielrunde wird die Murmel weiter gestoßen. Wer seine Murmel zuerst im Loch hat, wird Rundensieger und bekommt alle Murmeln, die gerade auf dem Spielfeld liegen. Das Spiel ist zu Ende, bis ein Kind keine Murmeln mehr hat. Sieger ist, wer die meisten Murmeln ergattern konnte.

Murmelschlösschen



Dauer:	2-3 Min.
Spieleranzahl:	mind. 3
Ort:	draußen
Alter:	ab 5 Jahre
benötigtes Material:	Murmeln, Kreide oder Stab
Anmerkung:	Drei Murmeln zusammenschieben und die vierte Murmel oben drauf legen. Die Ziellinie wird 2-3m entfernt mit Kreide oder dem Stab aufgemalt.

So geht es:

Das älteste Kind beginnt und baut das Schlösschen. Von der Wurflinie aus versuchen die anderen Kinder das Schloss zu treffen. Gespielt wird der Reihe nach. Wer getroffen hat, bekommt alle vier Schloss-Murmeln und darf das neue Schlösschen aufbauen. Die anderen Mitspieler müssen dem Erbauer des vorigen Schlösschens eine Murmel abgeben. Eine Runde ist zu Ende, wenn das Schloss getroffen wurde. Wer nach mehreren Spielen die meisten Murmeln besitzt, ist Sieger.

Tore schießen



Dauer:	3-5 Min.
Spieleranzahl:	2 Kinder
Ort:	draußen
Alter:	ab 6 Jahren
benötigtes Material:	3 Murmeln

So geht es:

Der erste Spieler platziert zwei Murmeln im Abstand von ca. 30cm auf dem Boden. Diese bilden das „Murmeltor“. Dann geht er drei Schritte zurück und versucht, mit der dritten Murmel ein Tor zu schießen. Das heißt, er schnippt seine Murmel mit einem Schuss zwischen den beiden Murmeln hindurch. Nun bleiben alle Murmeln an Ort und Stelle liegen.

Hat der erste Spieler auf diese Weise ein Tor geschossen, spielt er weiter. Jetzt entscheidet er neu, welche zwei Murmeln das Tor bilden und mit welcher Murmel er schießen möchte. Alle Tore werden gezählt. So geht das Spiel immer weiter, bis der Spieler eine Murmel daneben schießt. Nun übernimmt der zweite Spieler das Spiel, entscheidet, welche zwei Murmeln das Tor sind, und spielt weiter. Sieger ist, wer nach zweimaligem Wechsel die meisten Tore geschossen hat.

Münzen werfen



- Dauer:** 2-3 Min.
Spieleranzahl: mind. 2 Kinder
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahren
benötigtes Material: 3 kleine Münzen für jedes Kind

So geht es:

Die Kinder suchen sich eine Wand. Dann gehen sie 2-3m zurück, markieren dort die Startlinie und stellen sich dahinter nebeneinander auf. Der Reihe nach wirft jedes Kind seine drei Münzen möglichst nah an die Wand, ohne die jedoch die Wand zu treffen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder ihre Münzen geworfen haben.

Wer seine Münzen am dichtesten vor die Wand geworfen hat, hat gewonnen. Die Kinder müssen sich vorher darüber einigen, ob der Sieger die Münzen der Mitspieler bekommt.

Wurfkreise



- Dauer:** 3-5 Min.
Spieleranzahl: mind. 2 Kinder
Ort: draußen
Alter: ab 5 Jahren
benötigtes Material: kleine Steine oder Muscheln, Kreide oder Stab, evtl. Block und Stift um Punkte zu notieren

Anmerkung: Mit Kreide oder dem Stab drei ineinander liegende Kreise, ähnlich einer Zielscheibe, malen. Der Durchmesser des Innenkreises beträgt 50cm, der des Mittelkreises ca. 1m und der des Außenkreises etwa 1,5m. Die Kinder gehen fünf Schritte zurück und ziehen eine Wurflinie.

So geht es:

Der Reihe nach wirft jedes Kind seine drei Steine in die Kreise. Danach werden die erreichten Punkte zusammengezählt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder an der Reihe waren. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

Literatur

- Alte Kinderspiele neu entdecken. Stadt Neuss, Jugendamt/Kinderbüro. 1. Aufl. 2008
- „Auf die Plätze, fertig, los!“ - Materialordner für die Arbeit mit Kindern. Haus kirchlicher Dienste der Ev.-luth. Landeskirche Hannover. 1. Aufl. 2009
- „Spiele für Kopf & Herz. A. Szillat. Edition Zweihorn. 1. Aufl. 2008
- Die schönsten Spiele für drinnen und draußen. G. Walter. GU-Verlag. 2. Aufl. 2007
- „Bewegungsspiele für eine gesunde Entwicklung“. C. Grüger. Ökotopia-Verlag
- „Das große Buch der Spiele und Freizeitideen“. H. Hirling/S. Ruser. Verlag Herder

Links

www.kinderspiele-welt.de

www.geburtstags-spiele.de

www.zzzebra.de

www.kidweb.de

Kreis Herford – Der Landrat - Gesundheit -

Kids Vital im Kreis Herford

Amtshausstraße 2

32051 Herford

Tel. 05221-13-2109

E-Mail: Kids-Vital@Kreis-Herford.de

Internet: kidsvital.de