

SPIELE FÜR DRINNEN UND WENIG PLATZ





Spiele für drinnen und wenig Platz

Draußen regnet oder stürmt's so richtig ungemütlich und wir können heute nicht draußen sein!

Dies ist aber kein Grund, dass wir drinnen nicht auch spielen können.

Denk einfach an deine Kindheit! Da gab es und gibt es immer noch viele Spiele, die ohne viele Hilfsmittel und Material auskommen. Und richtige Dauerbrenner sind eh oft die einfachsten Spiele, für die nicht viel Platz nötig ist und die jeder kennt.

Wir haben hier einige Spiele zusammengestellt, die du meist ohne große Vorbereitung und Material spielen kannst.

Außerdem haben wir darauf geachtet, dass die ausgewählten Spiele jederzeit verändert werden können, wenn z.B. nicht so viele Kinder da sind.

Spieleklassiker, die jeder kennt...

→ **Reise nach Jerusalem**

→ **Stadt-Land-Fluss:**

Mehrere Kategorien in Spalten aufschreiben. Jetzt muss immer mit einem Buchstaben des Alphabets alles ausgefüllt werden.

→ **Stille Post:**

Ihr sitzt im Kreis und es wird immer ein Wort dem Nachbarn ins Ohr geflüstert. Seid gespannt, was am Ende dabei rauskommt.

Unsere Spielmobil-Spieler:innen sind meist Kinder. Darum steht der Begriff „Kind“ in unseren Spielbeschreibungen. Angesprochen ist natürlich **jede Altersgruppe, die Spaß am Spielen hat!**



Spiele für drinnen und wenig Platz

→ **Montagsmaler:**

Ein Kind malt einen Gegenstand auf ein Papier und die anderen müssen raten, was es ist.

→ **Ich packe meinen Koffer:**

Das erste Kind beginnt mit dem Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Zahnbürste“. Das zweite Kind wiederholt das vorher Eingepackte und nimmt etwas Neues mit.

→ **Ribbeldippel**

Alle Kinder sitzen im Kreis. Jedes Kind ist zunächst ein "Ribbel-Dibbel ohne Tippel".

Von einem beliebigen Kind wird mit 1 beginnend durchgezählt, so dass nun alle auch noch eine "Rippel-Dippel-Nummer" haben.

Die Nummer 1 beginnt und ruft ein beliebiges Kind auf: „Ribbel-Dibbel Nr. 1 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 12 ohne Tippel“. Dieser fährt dann fort: „Ribbel-Dibbel Nr. 12 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 20 ohne Tippel“.

Wer sich verhaspelt, nicht merkt, dass er gemeint ist oder zu lange mit der Antwort zögert, bekommt zur Strafe den ersten von maximal 4 "Tippeln" (z.B. Schminke-Punkte ins Gesicht). Er ist jetzt Ribbel-Dibbel Nummer X mit einem Tippel. Beim vierten Fehler scheidet man aus.

→ **Münzen werfen**

Alle Spieler stellen sich mit einer gleichen Anzahl kleiner Münzen in gleichem Abstand (ca. 3 - 5 Meter) vor einer Wand auf. Nun wirft oder rollt jeder eine Münze an die Wand. Das Kind, dessen Münze am nächsten an der Wand liegen bleibt, gewinnt alle Münzen.



Kommando Pimperle

Vorbereitung:

Die Kinder sitzen um einen Tisch herum. Ein Kind wird bestimmt, das die Kommandos gibt.

Wird das Spiel in einem Sitzkreis gespielt, dann können auch die Oberschenkel zum Klopfen benutzt werden.

Spielbeschreibung:

Zu jedem Kommando macht das Kind entsprechende Handbewegungen.

Alle anderen Kinder machen ebenfalls die angesagte Handbewegung.

Um die anderen Mitspieler zu irritieren, macht es zwischendurch absichtlich falsche Handbewegungen.

Beispiele:

„Kommando klopfen!“

Alle klopfen mit den Zeigefingern auf einen Tisch.

„Kommando Bock!“

Die Hände werden zur Faust geballt und auf den Tisch gelegt.

„Kommando Doppelbock!“

Die geballten Fäuste werden aufeinandergelegt.

Material:

Tisch (wenn vorhanden)



Kommando Pimperle

„Kommando Kanten!“

Die Hände werden gestreckt, die Handkante liegt auf der Tischplatte.

„Kommando tief!“

Alle legen die Hände umgedreht auf den Tisch.

„Kommando Daumen!“

Die zu Fäusten geballten Hände stehen mit abgespreizten Daumen auf der Tischplatte.

„Kommando Zelt!“

Nur die Fingerspitzen berühren die Tischplatte.

Wertung:

Wer von den Kindern auf eine falsche Handbewegung hereinfällt, scheidet für diese Runde aus oder gibt ab jetzt die Kommandos.

Material:

Tisch (wenn vorhanden)



Tramper

Vorbereitung:

Es wird ein Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als Kinder gestellt.

Spielbeschreibung:

Wir sind als „Tramper“ mit dem Rucksack auf Kultururlaub mit der Bahn quer durch Europa unterwegs.

Oft kommen wir spät nachts in einer Stadt an und haben vergessen eine Unterkunft zu reservieren. Spontan versuchen wir bei billigen Hotels unterzukommen...

Alle Kinder sind Hotelinhaber und sitzen auf einem Stuhl.

Der „Tramper“ hat keinen Stuhl. Er steht in der Mitte und geht auf Zimmersuche. Er geht auf jemanden zu und fragt, ob ein Zimmer frei wäre.

Die Antwort ist entweder: „Nein, alles belegt“ oder „Ja, aber nur für Leute mit blauen Hosen, Sportschuhen etc.“.

In diesem Fall müssen alle aufstehen, die das genannte Merkmal besitzen und sich ein neues Hotel suchen. Auch der „Tramper“ sucht sich ein Hotel.

Wertung:

Wer übrig bleibt ist der neue „Tramper“.

Material:

Stühle,
alternativ: Teppichfliesen



Sitzfußball

Vorbereitung:

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Mannschaften sitzen mit dem Hintern auf einer Teppichfliese.

Zwei Tore aufbauen bzw. bereitstellen (z.B. zwei Tische, wobei hier der Ball unter den Tisch gelangen muss).

Spielbeschreibung:

Auf der Teppichfliese sitzend und rutschend muss ein Schaumstoffball oder Luftballon ins gegnerische Tor gespielt werden.

Jeder Spielzug gilt natürlich nur dann, wenn das Kind auch wirklich auf der Teppichfliese saß.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft mit den meist erzielten Toren.

Material:

Schaumstoffball oder
Luftballon, Teppichfliesen,
2 Tore (Tische o. ä.)



Schlurfen mit Riesenschuhen

Vorbereitung:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren. Wenn genügend Platz ist, kann auch ein kleiner Parcours aufgebaut werden.

Dann werden 2 Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an. Sie stellen sich an der Startlinie hintereinander auf.

Spielbeschreibung:

Das erste Kind aus jeder Mannschaft zieht sich seine Riesenschuhe (Taucherflossen) an.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten des Spiels.

- Wer schafft es, eine bestimmte Strecke zurückzulegen, ohne die Schuhe zu verlieren?
- Die Mannschaften laufen gegeneinander um die Wette oder gegen die Uhr.
- In welcher Zeit schaffen die Mannschaften es, eine vorgegebene Route zurückzulegen?

Wertung:

Je nach Variante des Spiels gewinnt die bessere Mannschaft einen Punkt pro Durchgang.

Wer die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.

Material:

Taucherflossen,
Markierungsmaterial,
evtl. Stoppuhr



Eisschollen- Rennen

Vorbereitung:

Eine Strecke mit Start- und Ziellinie markieren.

Es werden entweder 2 Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten oder es spielen 2 Kinder gegeneinander.

Spielbeschreibung:

Die Kinder stellen sich vor, sie seien Eisbären, die auf der Suche nach Nahrung von Eisscholle zu Eisscholle springen.

Jedem Eisbären stehen aber nur zwei Eisschollen (Zeitungen) zur Verfügung. Auf ein Startkommando laufen die Eisbären los.

Dabei müssen sie ihre Eisschollen nacheinander immer vor sich auflegen. Man darf dabei immer nur auf einer Eisscholle stehen.

Nur so gelangt man an sein Essen (Fisch). Dieses befindet sich hinter der Ziellinie.

Es darf immer nur ein Fisch mitgenommen und zurückgebracht werden.

Wertung:

Wer zuerst 5 Fische hat, hat gewonnen.

Material:

Zeitungen, Schüssel mit Fischen aus Alufolie (o.ä.),
Markierungsmaterial



Kotzendes Känguru

Vorbereitung:

Bei diesem Spiel geht es darum zu dritt möglichst schnell und fehlerlos eine Figur darzustellen.

Ein bis zwei Figuren sollten vor Spielbeginn erklärt werden, weitere können dann nach und nach ins Spiel gebracht werden.

Es gibt bei den Begriffen unendlich viele Möglichkeiten. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Allerdings sollten die Kinder durch zu viele Begriffe nicht überfordert werden.

Spielebeschreibung:

Alle Kinder bis auf eines, bilden einen Kreis. Das verbleibende Kind stellt sich in die Kreismitte.

Dann zeigt es auf ein Kind und sagt einen Begriff (siehe Beispiele unten).

Nun muss dieses Kind zusammen mit seinem linken und rechten Nachbarn die genannte Figur nachstellen.

Beispiele:

„Elefant“: Das mittlere Kind formt mit seinen Händen einen Rüssel vor seinem Gesicht.
Die beiden äußeren Kinder formen jeweils mit ihren Armen die Ohren des Elefanten.

Material:



Kotzendes Känguru

„Toaster“: Die beiden außenstehenden Kinder nehmen sich an den Händen.

Das mittlere Kind ist der Toast und hüpf zwischen ihren Armen in die Höhe und ruft dabei: „fertig, fertig, fertig“.

„Affe“: Das mittlere Kind spitzt die Lippen und macht affenartige Laute.

Die beiden äußeren kratzen ihn dabei von beiden Seiten.

„Döner“: Das mittlere Kind ist der Döner und dreht sich im Kreis. Das linke Kind hält den Finger auf den Kopf. Das rechte Kind schneidet Streifen aus dem Döner ab.

„Kotzendes Känguru“ Das mittlere Kind hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. Die Kinder links und rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.

Wertung:

Schaffen es die drei ausgewählten Kinder die Figur fehlerfrei und möglichst schnell zu Stande zu bringen, dann dürfen sie sich wieder normal hinstellen.

Das Kind in der Kreismitte deutet nun auf ein anderes Kind und nennt eine neue Figur.

Macht eines dieser drei Kinder einen Fehler oder zögert zu lange, dann tauscht es mit dem Kind in der Mitte des Kreises den Platz.

Material:



An- gewurzelt

Vorbereitung:

Keine Vorbereitung nötig.

Spielbeschreibung:

Jedes Kind sucht sich irgendwo im Zimmer einen Platz.

Jedes Kind muss sich die Positionen der anderen Kinder einprägen. Dann verlässt ein Kind den Raum.

Die anderen tauschen ihre Plätze. Nur ein einziges Kind bleibt wie angewurzelt auf seinem bisherigen Platz.

Dann wird das Kind, welches vor der Tür gewartet hat, hereingerufen. Es muss nun erraten, wer seinen Platz nicht verändert hat.

Wertung:

Das Kind, das seine Position nicht verändert hat, muss nun vor die Tür gehen und raten.

Material:



Der Schatz der Gräfin Ritana

Vorbereitung:

Es wird ein Stuhlkreis gestellt, wobei zwischen den Stühlen etwas Platz ist. Dies ist der „Runde Saal“ von Burg Schreckenstein.

Spielbeschreibung:

Im Schloss Schreckenstein befindet sich seit Ewigkeiten ein wertvoller Schatz.

Er ist im „Runden Saal“ des Schlosses versteckt, aber bisher gelang es noch niemandem ihn zu bergen, ohne der Gräfin Ritana in die Hände zu fallen. Ist von Euch jemand bereit dieses Risiko einzugehen?

Alle sitzen im Stuhlkreis. Während ein Kind (der tapfere Schatzsucher) draußen vor der Tür wartet, wird ein Kind zur Gräfin Ritana ernannt.

Jetzt darf der Schatzsucher ins Schloss kommen. Er kann sich den Eingang zum "Runden Saal" (zwischen 2 Stühlen) selbst wählen, muss den Saal dort aber auch wieder verlassen.

In der Mitte des Saales liegt der Schatz. Sobald der Schatzsucher den Schatz ergreift (aber wirklich erst dann!) darf Gräfin Ritana aufspringen und versuchen ihn abzuschlagen.

Wertung:

Gelingt es dem Schatzsucher samt Schatz ins Freie zu gelangen, ist er frei, schlägt ihn die Gräfin ab, muss der Schatz wieder auf seinen alten Platz zurück.

Schatzsucher und Gräfin dürfen sich neue Kinder aussuchen.

Material:
Stühle, „Schatz“



Wellenbrecher

Vorbereitung:

Es wird ein Stuhlkreis gestellt. Alle Stühle müssen sehr nah beieinanderstehen. Es muss ein Stuhl weniger sein, als Kinder mitspielen.

Spielbeschreibung:

Fühlt Ihr Euch fit genug, mal wieder Eure Schnelligkeit und Reaktion zu überprüfen? Ja, na dann aber rein in die Welle!

Wer meint heute schnell genug zu sein wird zum Wellenbrecher. Er stellt sich in die Mitte des Kreises.

Und nun geht die Post ab! Während der Wellenbrecher versucht, sich auf einen freien Stuhl zu setzen, verhindert Ihr dies, indem Ihr schnell im Kreis weiterrutscht.

So ist immer ein neuer Stuhl frei, der aber sofort von der nächsten Welle besetzt wird.

Wenn Ihr schon ein eingespieltes Team seid, kann der Wellenbrecher die Richtung bestimmen ("Rechts!" oder "Links!" rufen), in die Ihr weiterrutscht.

Wertung:

Gelingt es dem Wellenbrecher einen Platz zu bekommen, wird derjenige, der nicht schnell genug weitergerutscht ist, zum Wellenbrecher.

Material:
Stühle



Familie Maus

Vorbereitung:

Ihr nehmt die gleiche Anzahl an Zetteln wie Kinder mitspielen. Jemand schreibt bzw. malt (wenn kleinere Kinder dabei sind) auf die Zettel verschiedene Tiere (immer 4 Zettel pro Tierart).

Die Zettel werden dann gefaltet und gemischt.

Spielebeschreibung:

"Hühner, Enten, Schweine, Mäuse, Esel, Frösche, ...". Überlegt euch schon mal ein paar Tiere, die Ihr zu diesem Spiel gebrauchen könnt, denn: Tiere stehen hier im Mittelpunkt!

Jeder bekommt einen Zettel mit einem bestimmten Tier und macht sich auf die Suche nach den restlichen 3 Tieren seiner Tierfamilie.

Achtung!

- Ihr dürft dabei nicht sprechen und Euch auch nicht die Zettel zeigen, sondern sollt versuchen, Euer Tier so gut wie möglich darzustellen.
- Bellen, grunzen, brüllen, miauen, quaken, schnattern, wiehern usw. ist natürlich erlaubt!

Wertung:

Schluss ist, wenn alle Familien sich gefunden haben.

Material:

Papier, Stifte



Bierdeckel weiter- geben

Vorbereitung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.
Jedes Kind bekommt eine Wäscheklammer.

Spielbeschreibung:

Die Kinder jeder Mannschaft stellen sich hintereinander in einer Reihe auf.

Mit Hilfe der Wäscheklammer wird ein Bierdeckel vom ersten Kind aufgenommen und an das zweite Kind übergeben, von diesem mit seiner Wäscheklammer übernommen und wiederum an das nächste Kind weitergegeben.

Ist der Bierdeckel beim letzten Kind angekommen, legt ihn dieses am Boden ab.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die alle Bierdeckel am schnellsten durchreichen konnte.

Material:
Bierdeckel,
Wäscheklammern



Raupe

Vorbereitung:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe auf.

Spielbeschreibung:

Das erste Kind steht mit den Füßen auf einer umgedrehten Teppichfliese, mit beiden Händen auf der anderen Teppichfliese.

Die Vorwärtsbewegung geht wie folgt: die Hände schieben nach vorne, die Beine drücken von hinten.

Das Kind bewegt sich auf diese Art und Weise die Strecke entlang, um den Wendepunkt herum und wieder zurück zu den wartenden Kindern.

Dort übergibt es die Teppichfliesen dem nächsten Kind.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, deren Kinder als erste alle wieder an der Startlinie angekommen sind.

Material:

4 Teppichfliesen,
Markierungsmaterial



Decke ziehen

Vorbereitung:

Für die Variante als Wettkampfspiel wird eine Strecke mit Start- und Ziellinie markiert.

Spielbeschreibung:

Für dieses Spiel gibt es zwei Möglichkeiten.

Variante als Wettkampfspiel:

Die Kinder werden in 2 Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt einen Fallschirm. Es setzt sich immer ein Kind in den Fallschirm und wird von den anderen Kindern gezogen.

Welches Kind kommt als erstes ans Ziel?

Variante als Ratespiel:

Ein Kind setzt sich in einen Fallschirm. Dieser wird dann von den anderen Kindern geschlossen und zugehalten. Die Kinder ziehen nun das in dem Fallschirm sitzende Kind durch den Raum. Es muss erraten, wo es sich nun befindet.

Wertung:

Bei der Variante als Wettkampfspiel: Pro Durchgang gibt es einen Punkt für die Siegermannschaft. Die Mannschaft, die die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Material:

Fallschirm,
ggf. Markierungsmaterial



Mogeln

Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig auf die Kinder verteilt. Falls es nicht aufgeht, werden die übrigen Karten beiseitegelegt.

Spielbeschreibung:

Es beginnt das Kind links vom Geber, sofern es ein Ass hat.

Hat es dies nicht, darf das nächste anfangen. Es legt die Karte verdeckt in die Tischmitte und sagt laut: „Ass!“

Das Kind links von dem Kind muss nun eine Karte auf das verdeckte Ass legen und dazu laut „König“ sagen.

So geht es reihum weiter, wobei die Folge Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben eingehalten werden muss. Nach der Sieben muss das nächste Kind wieder mit einem (angeblichen) Ass beginnen.

Fein raus ist man, wenn man die benötigten Karten tatsächlich hat, ansonsten muss gemogelt werden.

Glaut dies jemand nicht, dass ein Kind die angesagte Karte hat, ruft er „gemogelt“ und schaut nach, ob es stimmt.

Wurde gemogelt, muss das Kind, das mogelt den Stapel Karten nehmen.

Wertung:

Gewonnen hat das Kind, das zuerst keine Karten mehr hat.

Material:

Kartenspiel



Mau Mau

Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt und jedes Kind bekommt fünf Karten.

Eine Karte wird aufgedeckt in die Mitte gelegt, der Rest kommt verdeckt als Stapel daneben.

Spielebeschreibung:

Reihum darf jedes Kind pro Runde eine Karte auf den Ablagestapel legen.

Die Karte muss den gleichen Rang oder die gleiche Farbe haben wie die oberste auf dem Stapel.

Also z.B. auf eine Herz Zehn darf eine beliebige Herz-Karte oder eine beliebige Zehn gelegt werden.

Hat ein Kind keine passende Karte muss es eine ziehen.

Bei der vorletzten Karte wird „Mau!“ gerufen, bei der letzten Karte „Mau, mau!“. Wird dies vergessen, muss man 2 Karten ziehen.

Wertung:

Wer als erstes seine Karten alle abgelegt hat, hat gewonnen.

Material:

Kartenspiel



Schlaf- mütze

Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt und jedes Kind bekommt sieben Karten. Ein Kind erhält acht Karten.

Die übrigen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt und werden nicht mehr benötigt.

Spielebeschreibung:

Ziel des Spiels besteht darin, wie beim Quartett vier gleichrangige Karten (z.B. vier Zehner, vier Buben) zu sammeln.

Das Kind mit den acht Karten fängt an, schaut seine Karten an und schiebt eine, die es nicht gebrauchen kann, verdeckt zu seinem linken Nachbarn. Dieser nimmt sie auf und schiebt seinerseits eine verdeckte Karte weiter.

Wer als Erstes vier gleichrangige Karten hat, legt sie möglichst unauffällig auf den Tisch und berührt mit dem rechten Zeigefinger seine Nasenspitze.

Er kann die Karten zu jedem beliebigen Zeitpunkt ablegen – auch wenn er nicht dran ist.

Die anderen Kinder müssen sich so schnell wie möglich ebenfalls mit dem rechten Zeigefinger an die Nase fassen.

Wertung:

Wer sich als letztes an die Nase fasst, ist die Schlafmütze und hat diese Runde verloren.

Material:
Kartenspiel



Alle gemeinsam

Vorbereitung:

Wenn das Spiel zu zweit oder zu dritt gespielt wird, erhält jedes Kind fünf Karten. Ab vier Kindern bekommt jeder drei Karten.

Der Rest wird in die Mitte des Tisches als Stapel gelegt.

Spielbeschreibung:

Das jüngste Kind beginnt. Es wählt eine beliebige Karte aus seinem Blatt aus und legt sie aufgedeckt neben dem Stapel auf den Tisch.

Jetzt legt immer ein Kind eine Karte ab.

Es werden alle abgelegten Karten aller Kinder zusammengezählt (Ass = 11 Punkte, König, Bube, Dame = 10 Punkte, 10 = 10 Punkte usw). Das Ziel ist es, genau die Zahl 100 zu erreichen. Sie darf nicht überschritten werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind genau 100 Punkte erreicht oder über die 100 kommt.

Wertung:

Wer genau 100 erreicht hat, darf sich 10 Punkte aufschreiben. Kommt ein Kind über die 100, erhält es für jeden Wert über 100 einen Minuspunkt.

Wer am Schluss die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.

Material:
Kartenspiel



Faltmal- spiel

Vorbereitung:

Alle Kinder sitzen um einen Tisch. Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier.

Die Blätter sind im besten Fall alle gleich groß. Nun wird das Papier in gleich große Teile gefaltet. Am Ende sollten so viele Falteile entstehen, wie Kinder mitmachen.

Spielbeschreibung:

Alle Kinder zeichnen nun auf den obersten Teil ihres Blattes einen Kopf. Dann Falten sie das Blatt nach hinten, sodass der Kopf nicht mehr zu sehen ist und geben das Papier nach rechts weiter.

Nun zeichnen alle Kinder auf dem neu erhaltenen Blatt das nächste Körperteil, falten es wieder nach hinten und geben das Papier anschließend erneut weiter.

Das geht so lange, bis die Füße gemalt wurden.

Was werden wohl für lustige Figuren zum Vorschein kommen?

Material:

Papier, Stifte



UNO-Lauf

Vorbereitung:

Gespielt wird mit einer Gruppe von mindestens 5 Kindern. Jedes bekommt je 3 – 5 Startkarten. Es gelten die „normalen“ UNO-Regeln.

In einiger Entfernung wird eine Aktionsstation mit einem Würfel aufgebaut.

Spielbeschreibung:

Es wird ganz normal Uno gespielt.

Kann ein Kind keine Karte legen, so läuft es ohne seine Handkarten (verbleiben verdeckt auf dem Spieltisch) zur Aktionsstation.

Dort angekommen würfelt es. Jede Würfelzahl ist mit einer bestimmten Aufgabe verbunden, die es erledigen muss.

Beispiele:

- 1= Gehe sofort wieder zurück!
- 2 = Mache 10 mal Hampelmann!
- 3 = Mache 5 Liegestütze!
- 4 = Laufe 2 mal um den Tisch!
- 5 = Mache 10 Kniebeugen!
- 6 = Hüpf 3 mal um den Tisch!

Material:

Uno-Karten, Würfel, Tisch



UNO-Lauf

In der Zwischenzeit spielen die anderen Kinder am Uno-Tisch weiter.

Das fehlende Kind an der Aktionsstation bekommt großzügiger Weise je Runde, in der es fehlt, eine Karte auf die verbleibenden Handkarten dazu gelegt oder muss die Aktionen „+ 2“ bzw. „+ 4“ ohne Gegenwehr „ertragen“.

So sind Spannung und Aktionen geboten!

Wertung:

Gewonnen hat das Kind, welches als erstes alle seine Karten abgelegt hat.

Das Spiel ist nun entweder zu Ende und die Karten werden zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, hat verloren.

Oder es wird weitergespielt, bis nur noch ein Kind Karten auf der Hand hat.

Material:

Uno-Karten, Würfel, Tisch



Dirigenten raten

Vorbereitung:

Es wird ein Detektiv bestimmt, der das Zimmer verlässt. Danach wird ein Dirigent ausgewählt.

Spielbeschreibung:

Wie kommt es, dass alle Musikanten plötzlich ein anderes Instrument spielen? Das geht doch nicht mit rechten Dingen zu! Aber was steckt bloß dahinter?

Kaum hat der Detektiv das Zimmer verlassen verteilt Ihr Euch so im ganzen Raum, dass jeder jeden sehen kann.

Ist der Dirigent bestimmt, tut er so, als ob er ein Instrument spielt (z.B. Klavier, Geige, Trommel, Gitarre, Akkordeon, Flöte). Wenn alle das Instrument spielen, darf der Detektiv wieder ins Zimmer. Der Dirigent versucht dann immer heimlich sein Instrument zu wechseln.

Er spielt beispielsweise erst Klavier, beginnt dann zu trommeln und bläst schließlich Trompete. Alle Musikanten folgen den Vorgaben des Dirigenten.

Der Detektiv muss herausfinden, wer der Dirigent ist, wer also die Musikinstrumente zuerst wechselt.

Wertung:

Hat der Detektiv den Dirigenten gefunden, wird dieser zum Detektiv.

Material:



**Nur
Geduld!**

Vorbereitung:

In mehrere Seile werden jeweils 10 Knoten gemacht.

Jedes Kind bekommt ein solches Seil.

Spielbeschreibung:

Auf ein Startzeichen hin beginnen alle Kinder die Knoten aufzumachen.

Wer zuerst alle Knoten in seinem Schnurstück gelöst hat, ruft "Stopp" und gewinnt die erste Spielrunde.

Der Spielleiter:in sammelt die Schnurstücke ein, ergänzt alle fehlenden Knoten und verteilt die Schnüre für die nächste Spielrunde erneut.

Wertung:

Die Kinder zählen, wie viele Knoten in ihren Schnurstücken noch übrig sind und erhalten jeweils entsprechend viele Minuspunkte.

Nach drei Knoten-löse-Runden werden die Punktestände verglichen und es gewinnt der, der die wenigsten Minuspunkte erhalten hat.

Material:

Seile



Braut- werbung

Vorbereitung:

Die Kinder werden in Ritter und Burgfräulein aufgeteilt. Dabei gibt es einen Ritter mehr als Burgfräulein.

Für jedes Burgfräulein gibt es einen Stuhl. Die Stühle werden im Kreis aufgestellt.

Spielbeschreibung:

Die Burgfräulein sitzen auf den Stühlen im Kreis, werden aber von je einem "Ritter" bewacht. Der Ritter steht mit den Händen auf dem Rücken hinter einem Stuhl und bewacht sein Burgfräulein.

Nur ein Ritter steht hinter einem leeren Stuhl und will natürlich auch ein Burgfräulein für sich gewinnen. Er gibt ihr Zeichen, indem er versucht ihr zuzublinzeln. Auf dieses Zeichen hin springt das Burgfräulein auf und versucht ihrem Ritter zu entweichen.

Dieser reagiert sofort und hält sie fest. Gelingt es ihm, bleibt ihm seine Braut erhalten, ansonsten geht er dann blinzeln auf Brautfang.

Wichtig: Die Ritter müssen die Arme auf dem Rücken verschränken bis ihr Burgfräulein angeblinzelt wird. Sonst hat der blinzelnde Ritter keine Chance.

Wertung:

Es kann solange gespielt werden bis alle dran waren oder bis die Kinder keine Lust mehr haben.

Material:
Stühle



Up - Down

Vorbereitung:

Ein oder zwei Tische der Länge nach zusammenstellen und Stühle an die Tischreihe stellen.

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Spielbeschreibung:

An den beiden Längsseiten eines Tisches sitzen sich die Mannschaften gegenüber. Die Kinder der einen Mannschaft haben ihre Hände unter dem Tisch. Sie geben ein Geldstück von Hand zu Hand weiter.

Sobald die gegnerische Mannschaft „Up!“ ruft, müssen alle ihre Hände in die Höhe heben. Sie haben die Hände zu Fäusten geballt, damit man nicht sieht, in welcher Hand sich das Geldstück befindet.

Nun ruft die gegnerische Mannschaft: „Down!“. Daraufhin müssen alle die flachen Hände auf den Tisch schlagen. Dabei spitzt die gegnerische Mannschaft die Ohren, um herauszuhören, in welcher Hand sich das Geldstück befindet.

Wertung:

Zweimal darf geraten werden. Danach wechselt das Geldstück auf die andere Mannschaft über.

Für jede erfolgreich erratene Runde gibt es einen Punkt für die Mannschaft. Wer die meisten Punkte nach 10 Runden hat, hat gewonnen.

Material:

Tische, Stühle, Münze



Die Reisegesellschaft

Vorbereitung:

Teppichfliesen oder Stühle zu einem Stuhlkreis stellen.

Spielbeschreibung:

Die „Reisegesellschaft“ befindet sich in einem Autobus. Man kennt sich untereinander noch nicht.

Einer nach dem anderen stellt sich vor. Er nennt Vornamen, Nachnamen, Wohnort, Beruf und Hobbys.

Alles beginnt mit demselben Buchstaben. Das erste Kind beginnt mit A: "Ich heiÙe Arnold Ackermann, komme aus Augsburg, mein Beruf ist Archäologe, meine Hobbys sind Angeln und Amateurfunk."

Beim Nächsten beginnt alles mit dem Buchstaben B.

So geht es weiter durch das ganze Alphabet, mit Ausnahme der Buchstaben Q, X und Y.

Die Reihenfolge wird durch einen Ball bestimmt, der rasch von einem zum anderen geworfen wird.

Wertung:

Wer nicht alle „Vorstellungsmerkmale“ nennen kann, scheidet aus.

Gewonnen hat das Kind, welches am Ende übrig bleibt.

Material:

Stühle oder Teppichfliesen,
Ball



**Heraus-
geber**

**Fragen, Wünsche, Anträge, Ergänzungen
bitte an:**

Landkreisjugendarbeit / Kreisjugendring Kulmbach
Konrad-Adenauer-Straße 5
95326 Kulmbach

Telefon: 09221/707-239

Email: spielmobil@landkreis-kulmbach.de

Webseite: www.kjr-ku.de

Facebook: [@kreisjugendring.kulmbach](https://www.facebook.com/kreisjugendring.kulmbach)

Instagram: [@kreisjugendring_kulmbach](https://www.instagram.com/kreisjugendring_kulmbach)

Diese Spielesammlung
kannst Du Dir auch
digital herunterladen:

[www.kjr-ku.de/
Jugendarbeit/
Spielesammlung](http://www.kjr-ku.de/Jugendarbeit/Spielesammlung)



**Viel Spaß
beim Spielen!**



Inhalts- verzeichnis

Spiele für drinnen und wenig Platz	1
Kommando Pimperle.....	3
Tramper.....	5
Sitzfußball.....	6
Schlurfen mit Riesen- schuhen	7
Eisschollenrennen	8
Kotzendes Känguru	9
Angewurzelt	11
Der Schatz der Gräfin Ritana	12
Wellenbrecher.....	13
Familie Maus	14
Bierdeckel weitergeben.....	15
Raupe	16
Decke ziehen	17

Mogeln.....	18
Mau Mau	19
Schlafmütze	20
Alle gemeinsam.....	21
Falt-Mal-Spiel.....	22
Uno-Lauf	23
Dirigentenraten.....	25
Nur Geduld!	26
Brautwerbung.....	27
Up-Down.....	28
Die Reisegesellschaft.....	29

**Viel Spaß
beim Spielen!**

