

Kinderspiele  
Tolle Ideen für drinnen und draußen





Ulrich Steen

# KINDER SPIELE



Tolle Ideen für  
drinnen und draußen

 Bassermann

## Impressum

ISBN 978-3-8094-2946-3

© 2012 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH, 81673 München

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne die Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Projektleitung: Herta Winkler  
Konzeption, Illustration und Realisation: Medienprojekte München  
Umschlaggestaltung: Atelier Versen, Bad Aibling  
Herstellung: Sonja Storz

Die Informationen in diesem Buch sind vom Autor und dem Verlag sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung des Autors bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögenswerte ist ausgeschlossen.



Verlagsgruppe Random House FSC®-DEU-0100

Das für dieses Buch verwendete FSC®-zertifizierte Papier *Profimatt* liefert Sappi, Ehingen

Druck und Bindung: Neografia, a.s., Martin  
Printed in Slovakia

9817 2635 4453 6271

# Inhalt



Einleitung	8	Ringewerfen	27
		Tratzball	27
		Auf allen Vieren	28
		Brennball	28
		Ballspione	29
		Ball durch den Tunnel	29
<b>Abzählen und auswählen</b>	10	<b>Geländespiele</b>	30
Abzählreime	11	Schnitzeljagd	30
<b>Laufen und fangen</b>	12	Auf drei Beinen laufen	31
Die Katze jagt die Maus	12	Bäumchen wechsel dich!	32
Einer bleibt über	13	Staffellauf	32
Fang den		Bilderrätsel	33
Schlangenschwanz	14	Ameisen erraten	33
Fang mich,		Das, was ich sehe, hat ...	34
wenn du kannst	14	Der General schickt	
Häschen in der Grube	15	seine Soldaten	34
Jagen und sammeln	16	Die blinde Kuhherde	35
Räuber und Prinzessin	16	Die blinden Hüpfen	36
Ringlein auf Wanderschaft	17	Fechten wie ein Musketier	36
Schwarzer Peter	18	Himmel und Hölle	37
Umzugsrennen	19	Hüpfen und schubsen	38
Wer hat den Plumpsack?	20	Hüpfspaß für Könner	38
Zweimal erwischt –		Kaiser, welche Fahne	
und du bist raus	21	weht heute?	39
Hühnerjagd	22	Bäume wiederfinden	39
Das Bärenspiel	22	Kopf an Kopf balancieren	40
Fang das letzte Paar	23	Räuber und Gendarm	41
Piratengold	23	Taudrücken	42
<b>Ball- und Wurfspiele</b>	24	Kirschkerne spucken	42
Abwerfen	24	Krieg der Indianer	43
Das Torwächter-Spiel	24	Geheime Jagd	44
Freiluftkegeln	25	Wettlauf gegen die Uhr	44
Jäger und Hasen	26	Seilziehen	45
Müde, matt, marode	26	Lichtersperre	45





**Lustige Spiele**

Eichen und Ochsen	46
Kunos Kröten	47
Luftballons fangen	48
Mein linker Platz ist frei	48
Reise nach Rom	49
Stille Post	50
Schubkarren-Rennen	51
Such, Waldi, such!	52
Den König fangen	52
Wattepusten	53
Wer lacht, verliert	53
Die wilde 6	54
Wildes Durcheinander	54
Tierpantomime	55
Wer weckt die Kleinen?	55
Freihändig essen	56
Mehlmikado	56
Mumien wickeln	57

**Geschicklichkeits-  
spiele**

Berühren verboten!	58
Blinde Ganovenjagd	59
Bloß nicht wackeln!	60
Das Überlauf-Spiel	61
Der blinde Räuber	61
Der Boden ist heiß	62
Die Meisterschwinger	62
Erzähl' mir was!	63
Finde die Murmel!	64
Blinzeln	65
Wer rollt am besten?	65
Knie, Nase, Ohr	66
Dosenwerfen	66
Fadentennis	67
Kickern	67



**Rollenspiele**

Besucher vom fremden Stern	68
Im Museum	69

Leute raten	69
Mit Speck fängt man Mäuse	70
Scharade	71
Wahrheit oder Pflicht?	72
Was bin ich?	73
Was mag der Schatten meinen?	74
Sag mir, was wir spielen	75

**Ratespiele**

Bauer, Ziege, Wolf und Kohl	76
Denkmäler raten	77
Eins, zwei, drei ... wer steht hinter mir?	78
Ich sehe was, was du nicht siehst	78
Kinderraten	79
Das verbotene Gummibärchen	79
Märchenraten	80
Mein Teekesselchen	81
Wie viele Finger halte ich hoch?	81
Welcher Mann hat Angst vor der Sonne?	82
Wer bin ich?	83
Wo bin ich?	84
Hütchenspiel mit Bonbon	85
Knobeln	86
Pinkepank, der Schmied ist krank	86
Was brauchen Handwerker	87
Märchenrätsel	88
Was ist das, was ich esse?	89
Wer fehlt?	89

**Wort- und  
Rechenspiele**

Aufpassen beim Zählen!	90
Wer rechnet am schnellsten?	91

Alle Vöglein fliegen hoch	91
Zahlen werfen	92
Galgenmännchen	92
Auf Safari	93
Das schnelle Gegenteil	94
Ein Interview mit Tücken	94
Feuer, Wasser, Erde, Luft	95
Kofferpacken	95
Wortketten	96
Silbenwirbel	96
Silbenkönig	97
Verbotene Buchstaben	98
Was liebt der Kaiser?	98
Welche Worte stecken in meinem Namen?	99
Reim dich, oder ...	99
Wer kennt das Gegenteil?	100
Wer reimt am längsten?	100
Wörter bauen	101
Wortsalat	102
Wortschlange	102
Wortversteck	103
Drei Chinesen...	104
Rechenmemory	106
Ich zähle was, und das ergibt	106
Rechenbingo	107
Rechnen mit Tieren	108
Vier in einer Reihe	109
Kistchenrechnen	109

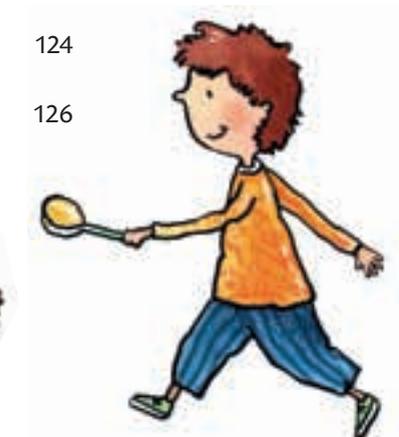
<b>Wett- und Würfelspiele</b>	110
Black Jack	110
Wer teilt, gewinnt!	110
Glaube und Zweifel	111
Hoch und runter	112
Stein, Schere, Papier	112

Volles Risiko	114
Vorsagen verboten!	115
Bei einer Eins – aus	115
Würfelpiekser	116
Würfelbingo	116

<b>Kleine Spiele für zwischendurch</b>	118
Fantasietiere	118
Fünf in einer Reihe	119
Schnippsen	119
Schweinchen malen	120
Ratemaler	121
Ein sicheres Plätzchen für den König	122
Eins, zwei, drei, vier Eckstein!	123

<b>Pfänderspiele</b>	124
Was soll dies Pfand in meiner Hand?	124

<b>Register</b>	126
-----------------	-----

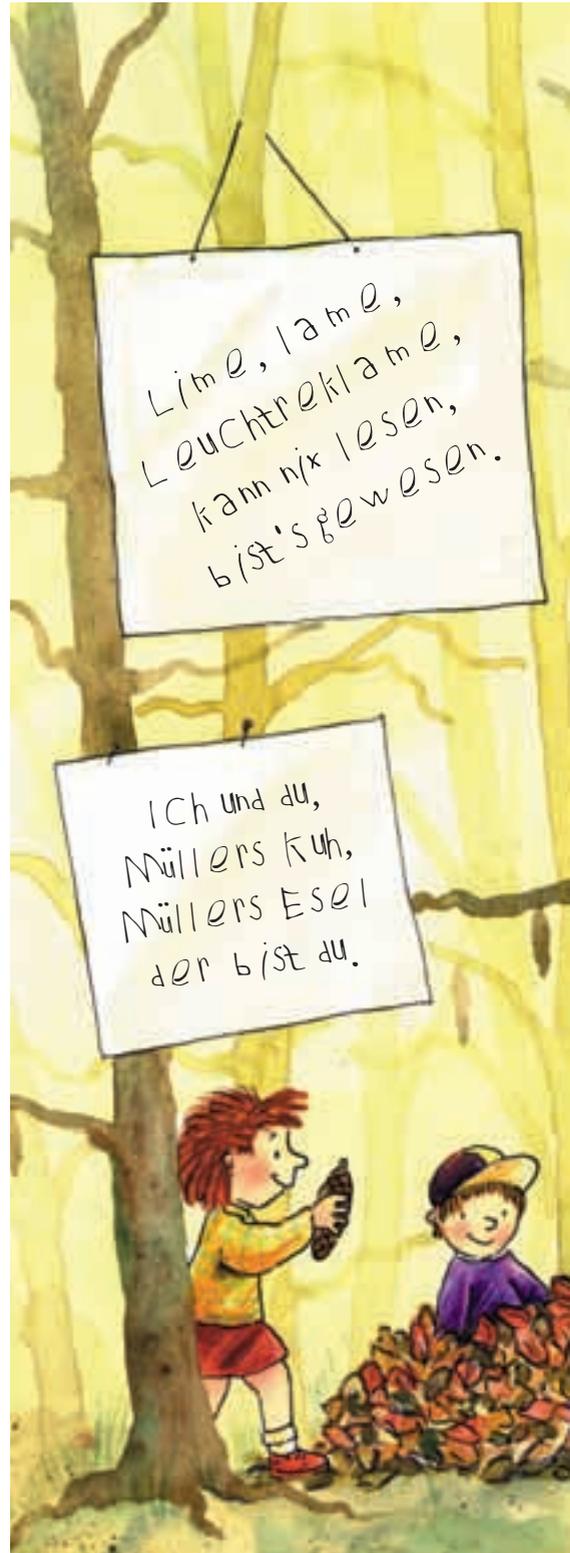


# Einleitung

„Lass uns spielen!“ Nichts tun Kinder lieber. Selbstvergessen und mit Hingabe sind sie dabei, wenn es darum geht, die Welt zu entdecken, Dinge zu verstehen. Die eigenen Fähigkeiten abzuwägen, das eigene Können auszuprobieren.

Viele Eltern genießen es, ihren Kindern beim Spielen zuzuschauen, wenn die Kleinen mit ihren Freunden toben, konzentriert Aufgaben lösen oder selbstvergessen die Wunder der Natur entdecken.

Spielen ist eine Reise ins Wunderland, in dem die Kinder ihre überschäumende Kreativität ausleben und lernen, sich an Regeln zu halten, ihre Mitspieler zu respektieren und dieses glückliche Gefühl zu genießen, mit anderen zusammen herrliche Stunden zu verbringen.





Mit diesem Buch möchten wir Ihnen, liebe Eltern, Anregungen bieten, wenn, was sicherlich nur selten vorkommt, die Kinder nicht wissen, was sie spielen sollen – oder ihre Neugierde befriedigen wollen, indem sie etwas spielen möchten, was sie noch nicht kennen. Unsere Spielvorschläge haben wir in viele Kategorien geordnet, so fällt die Übersicht leichter und Sie finden schnell, was Sie suchen. Die Spiele sind für Kinder ab vier Jahren geeignet. Manche eignen sich auch erst für die älteren – oder erfordern sogar einen Erwachsenen, der das Spiel leitet. Für viele Mütter und Väter doch eigentlich die ideale Gelegenheit, selbst mal wieder zu spielen.

# Abzählen und auswählen

Oft ist es so, dass die Kinder, die sich gut verstehen, in einer Gruppe zusammenspielen wollen. Um mal etwas Abwechslung hineinzubringen, können die Spielgruppen vorher auch ausgelost und so bunt durcheinander gemischt werden.

Hier ein paar Vorschläge, wie ihr die Gruppen auslosen könnt.

## Hinkelstein

Die Gruppenführer stellen sich ein paar Schritte auseinander und gehen dann so aufeinander zu, dass abwechselnd jeder einen Fuß vor den anderen setzt.

Wer am Ende dem anderen auf den Fuß „tritt“ hat gewonnen und darf als Erster ein Gruppenmitglied wählen.

## Ziehen

Pro mitspielendem Kind brauchen Sie einen Bindfaden, eine Schnur oder etwas Ähnliches. Die werden auf einen Haufen in die Mitte gelegt und etwas durcheinandergebracht.

Jedes Kind darf nun das Ende eines Bindfadens, einer Schnur oder etwas Ähnlichem in die Hand nehmen. Das Kind, das das andere Ende in der Hand hält, mit dem spielt man dann zusammen.

## Losen

Je nachdem, wie viele Kinder mitspielen, werden entsprechend Zettel vorbereitet. Für jede Gruppe wird dann ein Symbol festgelegt, z.B. ein Auto, eine Katze oder ein Ball. Je nachdem, wie viele Kinder in einer Gruppe sind, werden dann die Zettel bemalt.

Sind zum Beispiel drei Kinder in der Gruppe „Auto“, werden drei Zettel mit einem „Auto“ bemalt. Anschließend darf jedes Kind einen Zettel ziehen und sucht sich dann die Kinder, die das gleiche Symbol gezogen haben.

## Puzzeln

Um mehrere Gruppen zu bilden, kann zum Auslosen auch ein „Puzzle“ benutzt werden. Dazu schneidet man ein altes Bild, z.B. aus einer Illustrierten oder einer Zeitung, in so viele Teile, wie Kinder in der Gruppe sein sollen. Pro Gruppe wird dafür ein Bild genommen. Anschließend darf jedes Kind ein Puzzleteil ziehen, dann versuchen alle, ihre Puzzles zusammenzusetzen. Die Kinder, die ein Puzzle zusammensetzen können, sind dann in einer Gruppe.



## Die schönsten Abzählreime

### Ene mene muh

Ene mene muh – und raus bist du.  
Raus bist du noch lange nicht,  
Sag mir erst, wie alt du bist.  
*(Das ausgewählte Kind nennt sein Alter,  
dann wird weitergezählt.  
Der Letzte ist dann draußen!)*

### Eine kleine Dickmadam

Eine kleine Dickmadam  
Fuhr mal mit der Eisenbahn.  
Eisenbahn, die krachte,  
Dickmadam, die lachte,  
Eins, zwei, drei und du bist frei!

### Ene mene Rätsel

Ene mene Rätsel,  
Wer bäckt die Brezel,  
Wer bäckt den Kuchen,  
Der muss suchen!

### Meine Güte, in der Tüte

Meine Güte, in der Tüte  
Sitzt ein Kater, macht Theater,  
Kam der Bär, macht noch mehr,  
Kam die Maus – und du bist raus!

### Amtmanns Bär

Amtmanns Bär,  
Schickt mich her:  
Ich soll holen zwei Pistolen,  
Eine für dich, eine für mich.  
Ich bin ab und du noch nicht!

### Ene mene Tintenfass

Ene mene Tintenfass,  
Geh zur Schul und lerne was.  
Wenn du was gelernt hast,  
Komm nach Haus und sag mir was.  
Eins, zwei, drei und du bist frei!

### Lirum, larum, Löffelstiel

Lirum, larum, Löffelstiel,  
Alte Weiber essen viel.  
Die jungen müssen fasten,  
Das Brot, das liegt im Kasten.  
Das Mehl, das liegt im Taubenhaus,  
Kommt ne Maus und trägt es raus,  
Du bleibst hier und du musst raus!



*Kinderspiele ohne Abzählreime,  
das ist irgendwie nicht wirklich  
vorstellbar.*



# Laufen und fangen

Es ist immer wieder faszinierend zu beobachten, wie vor allem jüngere Kinder den ganzen Tag unermüdlich auf den Beinen sein können, mit ihren Freunden rennen, laufen, jagen, toben – und abends immer noch nicht müde sind!

## Die Katze jagt die Maus



*Gelingt es den Kindern, das kleine Mäuschen geschickt vor der hungrigen Katze zu schützen?*

### Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  ab sechs Kinder
-  fünf Minuten
-  draußen
-  keines

Der Kreis sollte aber immer in etwa gleich groß bleiben. Lassen sich zwei Kinder los, dürfen sie sich nicht wieder anfassen, die Katze kann also leichter hindurchschlüpfen. Ach ja: Um die Maus zu fangen, reicht es, sie an der Schulter oder am Arm abzuklat-schen. Wenn das geschehen ist und ihr weiterspielen wollt, darf die Katze zwei neue Spieler bestimmen.

### So wird gespielt:

Das kleinste Kind darf die Maus sein und die Katze wird ausgelost. Dann bilden alle Kinder einen möglichst großen Kreis, während die Katze außerhalb und die Maus innerhalb des Kreises sind. Dann ruft die Katze nach der Maus, aber die ist natürlich nicht dumm und bleibt lieber in Sicherheit im Inneren des Kreises. Klar, dass die Katze deshalb versucht, in den Kreis einzugelangen. Die anderen Kinder, die den Kreis bilden, dürfen dies verhindern, indem sie ihre Arme tief halten, damit die Katze nicht hindurchkommt, oder sie rücken näher zusammen.



# Einer bleibt über

## Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  ab sechs Kinder
-  fünf Minuten
-  draußen
-  Kreide oder Zweige zum Markieren

## So wird gespielt:

Als Erstes sucht ihr ein Spielfeld aus und legt die Grenzen fest, z.B. die vier Ecken, indem ihr in jede einen Schulranzen oder eine Tasche legt. Auf Asphalt könnt ihr auch die Grenzen mit Kreide aufzeichnen.

Dann wird ein Kind als Fänger bestimmt. Dieses Kind stellt sich auf der einen Seite des Spielfelds auf, die anderen Kinder stehen auf der anderen Seite.

Dann zählt der „Fänger“ bis „Drei“ und läuft los, um eines der anderen Kinder zu fangen. Die versuchen natürlich, auszuwei-

chen. Hat der „Fänger“ ein Kind erhascht, müssen sich das Kind und der Fänger an den Händen halten und zu zweit weiter „fangen“. Das geht immer so weiter, bis die gefangenen Kinder eine lange Kette bilden und nur noch ein Kind übrig geblieben ist.

Dieses Kind hat dann gewonnen und darf in der nächsten Runde als „Fänger“ anfangen. Denkt daran: Je mehr Kinder mitspielen, um so größer sollte die Fläche sein.

## Eine Variante:

Sobald vier Kinder eine Kette bilden, teilt sich diese und beide Ketten gehen dann auf die Jagd nach weiteren „Gliedern“.

## Die Symbole

-  = Alter
-  = Mitspieler
-  = Dauer
-  = Ort
-  = Material

*Ein beliebtes Fangspiel, das mit der Zeit immer schwieriger wird.*



## Fang den Schlangenschwanz



Bei diesem Spiel können auch die Kleineren schön mitspielen.

### Das Spiel:

-  ab vier Jahren
-  ab acht Kinder
-  vier bis fünf Minuten
-  draußen oder drinnen
-  zwei Schals

### So wird gespielt:

Benötigt werden längere Schals. Die beiden größten Kinder binden sich den Schal um den Bauch oder, wenn der Schal nicht so lang ist, an eine Schlaufe hinten an der Hose.

Dann müssen zwei Gruppen gebildet werden. Dazu stellen sich alle Kinder, beginnend mit dem kleinsten, in einer Reihe nebeneinander auf. Dann zählt das größte Kind ab. Das erste, dritte, fünfte, siebte usw. Kind treten

zwei Schritte vor, das zweite, vierte, sechste, achte usw. zwei Schritte zurück. Je nachdem, wo ein Kind zu wenig ist, stellt sich das abzählende Kind ans Ende. Jedes Kind macht nun eine Vierteldrehung nach rechts und legt seinem Vordermann die Hände auf die Schultern. Jetzt geht es los. Beide Schlangen müssen nun versuchen, den Schwanz der anderen Schlange zu erwischen. Das ist aber gar nicht so einfach, denn: Nur das kleinste Kind, also die Spitze der Schlange, darf nach dem Schwanz der anderen schnappen, und: Keines der Kinder darf seinen Vordermann loslassen. Passiert es doch einmal, muss das Kind, das seinen Vordermann losgelassen hat, ausscheiden.

## Fang mich, wenn du kannst

### Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  ab sechs Kinder
-  vier bis fünf Minuten
-  drinnen
-  Taschentuch oder kleines Handtuch

### So wird gespielt:

Ein Kind wird als „Häslein“ bestimmt und bekommt das Stück Stoff. Dann setzen sich alle anderen Kinder in einen Kreis und

schließen die Augen. Dann rufen sie gemeinsam: „Das Häslein hüpf im Kreis herum, hüpf, hüpf, hüpf. Das Häslein hüpf im Kreis herum – und plötzlich bleibt es stehen.“ Beim Wort „stehen“ bleibt das Häslein stehen



Wer gut aufpasst und schnell reagiert, hat die besten Chancen, das schnelle Häslein rechtzeitig zu erwischen.

und lässt unauffällig sein Stoffstück hinter einem der Kinder fallen. Alle Kinder dürfen jetzt ihre Augen öffnen und schnell hinter sich greifen. Das Kind, das den Stoff hat, muss aufspringen und versuchen, das Häslein zu fangen,

indem es hinter ihm herläuft und es jagt. Wird es von dem anderen Kind nicht gefangen, darf es sich auf den freien Platz im Kreis setzen. Das andere Kind ist jetzt das „Häslein“ – und das Spiel geht wieder von vorne los.

### Die Symbole

-  = Alter
-  = Mitspieler
-  = Dauer
-  = Ort
-  = Material

## Häschen in der Grube



### Das Spiel:

-  ab vier Jahren
-  ab fünf Kinder
-  etwa fünf Minuten pro Häschen
-  drinnen und draußen
-  für das Häschen werden aus Pappe und Gummiband ein Paar Häschenohren gebastelt; eine kleine Decke

Häschen aus seiner „Grube“ kommt. Wird ein Kind gefangen, ist es das neue Häschen, bekommt die Ohren und setzt sich in die „Grube“.

Für alle, die den Liedtext noch nicht kennen:

*Häschen in der Grube,  
saß und schlief, saß und schlief.  
Armes Häschen, bist du krank,  
dass du nicht mehr hüpfen kannst?  
Häschen, hüpf! Häschen, hüpf!  
Häschen, hüpf!*

*Lockt das Häschen aus  
seiner Grube – aber aufgepasst,  
dass es euch nicht fängt!*

### So wird gespielt:

Ein Kind wird als Häschen ausgewählt, stülpt sich die Hasenohren über und setzt sich in die Mitte auf eine kleine Decke. Das ist seine „Grube“. Die anderen Kinder sitzen im Kreis um das Häschen herum. Die Kinder fangen an, das Lied „Häschen in der Grube“ zu singen, und das Häschen macht mit. Es sitzt, legt den Kopf in die Arme und schläft. Bei der Frage, ob das Häschen krank ist, hebt es den Kopf und schaut ganz traurig. Sobald die Kinder singen „Häschen, hüpf ...“, springt das Häschen schnell auf, hüpfert los und versucht, eines der anderen Kinder zu erhaschen. Die dürfen erst aufspringen, wenn das



## Jagen und sammeln

*Sammelt möglichst viele Wäscheklammern, ohne dabei die eigenen zu verlieren.*



### Das Spiel:

-  ab sechs Jahren
-  drei bis 15
-  je nach Anzahl der Mitspieler etwa zehn Minuten, bei mehreren Kindern sollte die Spielzeit begrenzt werden
-  draußen
-  zwei Wäscheklammern für jedes Kind

### So wird gespielt:

Bevor das Spiel beginnt, befestigt jedes Kind seine beiden Wäscheklammern an der Kleidung. Am besten eines am Oberkörper, z.B. am Ärmel, die andere an der Hose. Dann werden kleine Gruppen zu jeweils drei bis vier Kindern gebildet. Diese Gruppen verteilen sich

über die Spielfläche, die Gruppenmitglieder setzen sich mit den Rücken zueinander hin. Ein Kind gibt dann das Kommando „Auf geht’s zur fröhlichen Jagd“ und alle Kinder springen auf. Jedes versucht nun, bei den anderen Kindern eine Wäscheklammer zu erhaschen. Dabei müssen die erbeuteten Klammern an der Kleidung befestigt werden. Verboten ist, einem Kind hintereinander beide Klammern abzunehmen. Gleichzeitig muss man aber auch darauf achten, seine eigenen Klammern zu beschützen. Das Kind, das keine Wäscheklammern mehr an der Kleidung hat, scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das nach Ablauf der Zeit die meisten Klammern gesammelt hat.

## Räuber und Prinzessin

### Das Spiel:

-  ab sechs Jahren
-  sechs bis zehn Kinder
-  fünf bis zehn Minuten
-  draußen
-  keines



*Wer es als Prinzessin schafft, den Räubern zu entkommen, wird zur neuen Königin gekrönt.*

### So wird gespielt:

Zuerst wird ein Bereich, z.B. eine auf den Boden gelegte Decke oder ein kleiner Kreis um einen Baum herum, als „Freizone“ bestimmt. Warum das so sein soll,

darauf kommen wir gleich noch. Die Gruppe wird zunächst in Räuber und Prinzessinnen aufgeteilt. Achtet aber darauf, dass es mehr Prinzessinnen als Räuber sind. Bei sechs Kindern also zum Beispiel vier Prinzessinnen und zwei Räuber. Oder bei zehn Kindern sieben Prinzessinnen und drei Räuber. Das Spiel beginnt damit, dass die Räuber die Prinzessinnen jagen und „abschlagen“, also z.B. an der Schulter oder am Arm berühren

müssen. Die so abgeschlagenen Prinzessinnen scheiden aus – oder schließen sich den Räufern an. Eine Prinzessin, die sich in die „Freizone“ rettet, darf von den Räufern nicht „abgeschlagen“ werden. Allerdings darf die Prinzessin nicht beliebig lange in der „Freizone“ bleiben, höchstens 10 oder 15 Sekunden. Die Räuber dürfen sich der Prinzessin in der

„Freizone“ aber nur bis auf drei, vier Meter nähern. Hat sich die Prinzessin etwas erholt, muss sie die „Freizone“ wieder verlassen und die Jagd geht weiter. Ist nur noch eine Prinzessin übrig, wird sie zur neuen „Königin“ gekrönt. Sie darf sich in der nächsten Runde zweimal abschlagen lassen – bevor sie dann ausscheidet oder zum Räuber wird.

### Die Symbole

-  = Alter
-  = Mitspieler
-  = Dauer
-  = Ort
-  = Material

## Ringlein auf Wanderschaft

### Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  ab fünf Kinder
-  etwa zehn Minuten
-  drinnen
-  ein kleiner Gegenstand, der sich gut in einer Kinderhand verbergen lässt

Dabei singen die Kinder oder sagen den Vers auf, wenn die Melodie nicht bekannt ist:

*Ringlein, Ringlein,  
Du musst wandern,  
Von dem einen Kind zum andern.  
Das ist fein,  
Das ist schön,  
Lasst das Ringlein nur  
Nicht seh'n.*

Am Ende des Verses muss das ausgewählte Kind dann sagen, bei wem es das wandernde Ringlein vermutet.

*Hier ist Geschicklichkeit gefragt, denn still und heimlich muss das „Ringlein“ weitergegeben werden.*

### So wird gespielt:

Die Kinder sitzen im Kreis, eines wird ausgewählt und steht in der Mitte. Die Kinder haben einen Ring, ein Geldstück oder einen anderen kleinen Gegenstand, den sie möglichst unauffällig von einem Kind zum anderen weitergehen lassen. Wenn das Kind in der Mitte herausfindet, welches Kind den Gegenstand gerade hat, darf es in den Kreis und das andere Kind kommt in die Mitte.





## Schwarzer Peter

### Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  zehn und mehr Kinder
-  drei Minuten
-  draußen
-  keines

Vorsicht, der Schwarze Peter kommt  
und versucht, euch zu fangen.  
Passt gut auf, was er vorhat.  
Dann könnt ihr ihm entkommen!

### So wird gespielt:

Ein Spielfeld wird abgesteckt, anschließend das älteste Kind zum Schwarzen Peter bestimmt. Der Schwarze Peter stellt sich nun an das eine Ende des Spielfeldes, alle anderen Kinder versammeln sich am anderen Ende. Der Schwarze Peter breitet seine Arme zur Seite aus und ruft: „Eins, zwei, drei! Ich

komme!“ Dann läuft er los, den Kindern entgegen und versucht, eines der Kinder abzuklatschen, z.B. indem er es an der Schulter berührt. Die anderen Kinder müssen versuchen, dem Schwarzen Peter auszuweichen. Dabei dürfen sie aber nur nach vorne laufen und zur Seite ausweichen. Für den Schwarzen Peter gilt: Er darf ebenfalls nur nach vorne und auf die Seite laufen. Ein flüchtendes Kind verfolgen darf er nicht. Das erste Kind, das der Schwarze Peter gefangen hat, ist der neue Schwarze Peter. Der stellt sich nun wieder auf eine Seite des Spielfeldes und das Spiel beginnt von neuem.

# Umzugsrennen

## Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  ab sechs Kinder
-  etwa zehn Minuten
-  draußen
-  alte Kleider und Gummistiefel von Erwachsenen

## So wird gespielt:

Als Erstes bilden die Kinder zwei Mannschaften. Jede Mannschaft erhält ein paar Stiefel für Erwachsene (am besten geeignet sind Gummistiefel). Pro Mannschaft gibt es eine Jacke und eine Hose für Erwachsene. Danach wird die Laufstrecke festgelegt, am besten mit einem Umkehrpunkt, um den jedes Kind herumlaufen und dann zur Start-/Ziellinie zurückkehrt. Dann überlegt sich jede Mannschaft, in welcher Reihenfolge gelaufen werden soll. Das Kind, das anfängt, zieht dann die Sachen an und stellt sich an die Startlinie.

Dann geht es los und beide Kinder versuchen, so schnell wie möglich die Strecke zu laufen. Zurück im Ziel, müssen sie schnell alle Erwachsenensachen wieder ausziehen. Das nächste Kind ist jetzt dran. Es zieht die Sachen wieder an und läuft. Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, bei der das letzte Kind zuerst durchs Ziel geht.

Wer mag, kann auch noch kleine Hindernisse einbauen. Zum Beispiel unter einer Bank durchkriechen, über einen kleinen Eimer springen, einmal um einen Baum herumlaufen.

## Die Symbole

-  = Alter
-  = Mitspieler
-  = Dauer
-  = Ort
-  = Material

*Flink laufen und sich schnell umziehen. Klingt ganz einfach, wenn die Kleider nicht viel zu groß wären.*



## Wer hat den Plumpsack?

### Das Spiel:

-  ab fünf Jahren
-  sechs bis zwölf Kinder
-  etwa zehn Minuten
-  draußen oder drinnen
-  Legt bei einem Taschentuch alle vier Ecken zusammen und verknötet die Spitzen locker miteinander; das ist euer „Plumpsack“.  
Um ihn etwas schwerer zu machen, könnt ihr zwei oder drei Walnüsse hineinlegen.

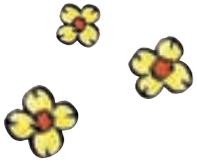
Wird der „Plumpsack“ aber von seinem Verfolger gefangen, bekommt dieser das Taschentuch zurück, das andere Kind darf sich wieder auf seinen Platz setzen und der „Plumpsack“ muss sein Glück bei einem der anderen Kinder versuchen.

### Variante bei wenig Platz:

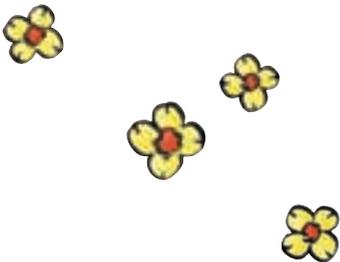
Ist das Wetter draußen schlecht und ihr müsst in der Wohnung spielen, kniet sich ein Kind zunächst in die Mitte. Eines der anderen Kinder bekommt das Taschentuch und bildet zusammen mit den anderen einen Kreis. Die Kinder sollten möglichst dicht beieinander sitzen, denn hinter ihren Rücken geben sie den „Plumpsack“ herum. Das Kind in der Mitte muss dabei versuchen herauszufinden, wo der „Plumpsack“ gerade ist. Wenn es meint, dies zu wissen, ruft es schnell „Stopp“ und das Kind, das den „Plumpsack“ gerade hat, darf ihn nicht mehr weitergeben. Dann zeigt das Kind in der Mitte auf das Kind, von dem es glaubt, dass es den „Plumpsack“ hat. Dieses muss nun beide Hände nach vorne in die Mitte strecken. Hat es den „Plumpsack“, darf das Kind aus der Mitte in den Kreis. Hat das Kind falsch geraten, muss es noch einmal versuchen herauszufinden, wo der „Plumpsack“ steckt.

### So wird gespielt:

Bei diesem Spiel gibt es viele Varianten. Hier eine klassische und eine, wenn man drinnen spielen muss und nicht viel Platz hat. Die Kinder sitzen im Kreis, legen ihre Hände auf den Rücken und drehen die Handflächen nach oben. Ein Kind bekommt den Plumpsack, also das vorher zusammengeknötete Taschentuch und geht außen im Kreis herum. Dabei sagt das Kind den Vers „Dreh dich nicht um, denn der Plumpsack geht um. Wer sich umdreht oder lacht ...“ auf. Dann lässt es das Taschentuch einem der Kinder in die Hände fallen. Dies muss nun schnell aufspringen und hinter dem Kind herlaufen. Dies versucht inzwischen, indem es den Kinderkreis umrundet, auf den freien Platz seines Verfolgers zu kommen. Gelingt ihm dies, ist das Kind mit dem Taschentuch der neue „Plumpsack“.



*Dieser alte Kinderspieleklassiker hat bis heute nichts von seiner Faszination verloren und schenkt allen Mitspielenden Kindern viel Spaß und gute Laune.*



# Zweimal erwischt – und du bist raus

## Das Spiel:

-  ab sechs Jahren
-  vier bis 15 Kinder
-  nach Lust und Laune
-  draußen
-  keines

## So wird gespielt:

Bevor das Spiel beginnt, wird ein Spielfeld festgelegt. Entweder wird es mit Kreidestrichen auf den Asphalt gezeichnet, oder größere Gegenstände wie Schulranzen, in die Erde gesteckte Stöcke, Kissen oder Ähnliches markieren die Ecken des Feldes. Danach bestimmt das jüngste Kind den Jäger. Der stellt sich außerhalb des Spielfeldes auf, während die anderen Kinder sich innerhalb des Feldes sammeln. Dann umkreist der Jäger das Spielfeld und versucht, die Kinder zusammenzutreiben. In einem günstigen Moment rennt dann der Jäger aufs Spielfeld und versucht, eines der Kinder abzuklatschen. Dort, wo der Jäger das

Kind berührt, also z.B. am Arm, am Bein oder auf dem Rücken, auf diese Stelle muss das Kind eine Hand legen. Nun ist es „krank“. Ist der Jäger geschickt, versucht er, das Kind am Unterschenkel oder am Fuß zu berühren. Dadurch kann das getroffene Kind dann nur noch langsam laufen, die Flucht vor dem Jäger wird also schwieriger. Nachdem der Jäger ein Kind erwischt hat, geht er wieder aus der Spielfläche heraus und das Spiel beginnt von neuem. Dabei darf der Jäger aber das Kind, das er gerade berührt hat, nicht noch einmal jagen, sondern muss erst ein anderes abklatschen. Wird ein Kind, das bereits einmal vom Jäger berührt wurde, ein weiteres Mal berührt, scheidet es aus. Das letzte Kind, das schließlich übrig bleibt, hat gewonnen – und darf in der nächsten Runde den Jäger spielen.

## Die Symbole

-  = Alter
-  = Mitspieler
-  = Dauer
-  = Ort
-  = Material



*Mit Geschick dem Jäger ausweichen und sich bloß nicht zum zweiten Mal berühren lassen!*



## Hühnerjagd

Wie schnell gelingt es den Falken,  
die Hühner zu erwischen?



### Das Spiel:

-  ab vier Jahren
-  ab sechs Kinder
-  etwa drei Minuten pro Runde
-  draußen
-  keines

### So wird gespielt:

Zuerst wird eine Spielfläche von etwa zehn mal zehn Metern abgesteckt. Dann werden zwei Falken bestimmt. Sie stellen sich außerhalb der Spielfläche auf. Die restlichen Kinder sind die „Hühner“ und sie verteilen sich auf der Spielfläche. Die beiden Falken dürfen nun von außen durch die Spielfläche laufen, im-

mer von einer Seite auf die andere. Dabei breiten sie ihre Arme aus und versuchen, die Hühner zu berühren. Jedes berührte Huhn muss sich dann sofort hinsetzen und ist in dieser Runde ausgeschieden.

Das Spiel kann nun so lange gespielt werden, bis die Falken alle Hühner erwischt haben.

Weil das aber unter Umständen zu lange dauern kann, sollte die Zeit gestoppt werden, in der die beiden Falken zum Beispiel drei oder fünf Hühner fangen können. Dann ist ein neues Falken-Paar dran. Gewonnen hat dann zum Schluss das Paar, das in der kürzesten Zeit die vorgegebene Zahl an Hühner gefangen hat.

## Das Bärenspiel

### Das Spiel:

-  ab vier Jahren
-  ab vier Kinder
-  drei bis fünf Minuten
-  draußen
-  ein niedriger Stuhl,  
flacher Schemel

Wer kann den schlecht gelaunten  
Bären in der Mitte so ärgern, dass  
er nicht gefangen wird?

### So wird gespielt:

Ein Kind wird als „Bär“ ausgewählt. Es geht in die Mitte und setzt sich auf den Stuhl. Dort darf es jetzt so tun, als sei es ein schlecht gelaunter Bär. Die anderen Kinder stehen außer Reich-

weite um den Bären herum und versuchen, an den Bären heranzukommen und ihn zu berühren, ohne dass der Bär sie erwischt. Wenn der Bär geschickt ist, lässt er sich die Neckereien erst einmal gefallen, bis die Kinder immer mutiger – und unvorsichtiger werden. Dann schnappt der Bär schnell zu und greift sich eines der Kinder. Jetzt ist der Bär „frei“ und darf zu den anderen Kindern. Das gefangene Kind jedoch muss nun den Part des Bären übernehmen und auf dem Stuhl in der Mitte Platz nehmen.

## Fang das letzte Paar

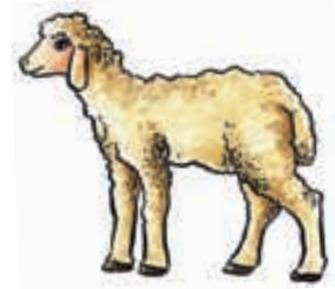
### Das Spiel:

-  ab vier Jahren
-  ab acht Kinder
-  zwei bis drei Minuten
-  draußen
-  keines

### So wird gespielt:

Alle Kinder stellen sich paarweise nebeneinander auf und halten sich an den Händen. Vorne, an die Spitze, stellt sich das „Böckchen“. Dieses ruft nun „Eins, zwei drei, das letzte Paar vorbei.“ Daraufhin muss das letzte Kinderpaar sich loslassen und an den anderen Kindern vorbei nach vorne laufen.

Das „Böckchen“ versucht nun, eines der Kinder zu erwischen, wobei es jedoch nicht zurücklaufen oder sich umdrehen darf. Gelingt es den beiden Kindern, am „Böckchen“ vorbeizukommen und sich wieder einander an den Händen zu fassen, muss es das „Böckchen“ noch einmal versuchen. Gelingt es ihm jedoch, eines der Kinder zu erhaschen, ist das „Böckchen“ frei. Das gefangene Kind ist nun das „Böckchen“ und sein Vorgänger darf mit dem freien Kind ein neues Paar bilden – und sich vor dem „Böckchen“ aufstellen. Dann beginnt das Spiel wieder von vorne.



*Lasst euch nicht vom „Böckchen“ erhaschen!*

### Die Symbole

-  = Alter
-  = Mitspieler
-  = Dauer
-  = Ort
-  = Material

## Piratengold

### Das Spiel:

-  ab sechs Jahren
-  ab zehn Kinder
-  fünf bis zehn Minuten
-  draußen
-  ein großes Tuch, kleine Gegenstände wie Tücher, größere Bauklötze, kleine Bälle

### So wird gespielt:

Sucht euch als Erstes eine etwas größere, freie Fläche. In die Mitte legt ihr das große Tuch, darauf kommen alle Gegenstände. Dies ist der Piratenschatz. Anschließend wird ein Kind als Pirat ausgewählt. Seine Aufgabe

ist es, den Schatz gegen die Kinder zu verteidigen. Die Kinder bilden nun zwei Gruppen und stellen sich auf zwei gegenüberliegenden Seiten auf. Abwechselnd darf nun aus jeder Gruppe ein Kind versuchen, etwas von dem Schatz zu erbeuten. Dabei darf es jedoch nicht vom Piraten erwischt werden. Passiert dies, scheidet das Kind für den Rest der Runde aus. Hat ein Kind etwas ergattert, läuft es zu seiner Gruppe zurück und ein Kind aus der anderen Gruppe ist dran. Gewonnen hat am Ende die Gruppe, die mehr Schätze erbeutet hat.

*Wer ist geschickt genug, dem Piraten etwas von seinem Schatz zu stehlen?*

