

Stille Post

- Anzahl Spieler: 4 - 20
- Spieldauer: bis 10 Minuten
- Kategorie: Indoorspiel, Spiele für den Kindergeburtstag

Spielanleitung für "Stille Post (4-10 Jahre)"

Die Kinder (und Erwachsenen) sitzen im Kreis oder in einer Reihe; das erste Kind flüstert seinem Nachbarn ein Wort ins Ohr. Diese Mitspieler flüstert den Begriff - oder das, was er davon verstanden hat - dem anderen Nachbarn weiter, usw. Wenn die stille Post beim Letzten in der Runde angelangt ist, sagt dieses Kind laut, was es verstanden hat. Mit Spannung erwartet wird dann auch das ursprüngliche Wort (das erste Kind darf es auflösen). Bei kleineren Kindern sollte mit einfachen Wörtern begonnen werden, z.B. mit einem Tiernamen oder einem Gegenstand aus der Küche etc. Bei älteren Spielern wird der Reiz gesteigert mit zusammengesetzten Wörtern oder ganzen Sätzen, etwa: "Auf deinen Haaren krabbelt eine kleine runde Spinne."

Schneeballpusten

- Anzahl Spieler: 2 - 12
- Spiel-Zubehör: Wattebausch, Strohhalm, Stoppuhr
- Spieldauer: bis 20 Minuten
- Kategorie: Indoorspiel, Bewegungsspiel, Geschicklichkeitsspiel, Spiele für den Kindergeburtstag

Spielanleitung für "Schneeballpusten (4-10 Jahre)"

Schneebälle werfen kann jeder, aber pustet mal einen Schneeballersatz durch einen Hindernisparcours!

Spielanleitung:

Markiert eine Rennstrecke, und baut Hindernisse auf. Jeder Sportler bekommt einen Strohhalm und einen Wattebausch (als Schneeballersatz). An der Startlinie geht immer einer auf alle viere, steckt

den Strohhalm in den Mund und legt den Wattebausch vor sich. Nach dem Startsignal bewegt der Sportler den Wattebausch durch den Parcours, indem er durch den Strohhalm pustet. An der Ziellinie die Zeit stoppen. Der schnellste Puster gewinnt.

Schnitzeljagd als Schatzsuche

Das ist ein absoluter Klassiker für Kindergeburtstage: eine spannende Schnitzeljagd! Die kann durch die Wohnung, den Garten oder gar den ganzen Wohnort führen. Alles was es dafür braucht, sind Zettel, Stift und ein bisschen Vorbereitung. Und natürlich einen Schatz zum Finden!

- Anzahl Spieler: 4 - 15
- Spiel-Zubehör: Zettel, Stifte, einen Schatz
- Spieldauer: bis 60 Minuten
- Kategorie: Outdoorspiel, Indoorspiel, Bewegungsspiel, Spiele für den Kindergeburtstag

Spielanleitung für "Schnitzeljagd als Schatzsuche (4-14 Jahre)"

Ein "Verstecker" legt Botschaften in Form kleiner Papierschnipsel an verborgenen Stellen der Wohnung oder im Freien aus. Die erste Nachricht verweist auf das Versteck der zweiten - und so weiter. Am Ende der Schnitzeljagd findet das Suchteam den Schatz. Ein wunderbares Kinderspiel. Für kleinere Kinder reicht es, das nächste Versteck direkt vorzugeben. Bei größeren Kindern kann man den Hinweis auch in einem Rätsel verpacken. Der Schatz kann eine Kiste mit Süßigkeiten oder - zum Kindergeburtstag - den Gastgeschenken sein.

Beruferraten

- Anzahl Spieler: 3 - 15
- Spieldauer: bis 10 Minuten
- Kategorie: Indoorspiel, Spiele für den Kindergeburtstag, Spiele für unterwegs

Spielanleitung für "Beruferraten (5-14

Jahren)"

Aus der Runde wird ein Spieler bestimmt, der "Ratemeister" ist. Dieser denkt sich einen Beruf aus, den er nicht verrät. Das Rateteam muss diesen Beruf erraten, in dem dem Ratemeister reihum Fragen gestellt werden. Beantworten darf der Ratemeister diese immer ausschließlich mit "Ja" oder "Nein". Wird der Beruf erraten, so hat das Team gewonnen. Nach dem zehnten "Nein" hat dagegen der Ratemeister gewonnen.

Alles anders machen

- Anzahl Spieler: 4 - 20
- Spieldauer: bis 30 Minuten
- Kategorie: Outdoorspiel, Indoorspiel, Bewegungsspiel, Geschicklichkeitsspiel, Spiele für den Kindergeburtstag

Spielanleitung für "Alles anders machen (5-8 Jahre)"

Ein Kind ist der "Vorturner", die anderen müssen kräftig aufpassen. Weil sie nämlich nichts nachmachen dürfen, sondern genau das Gegenteil tun müssen. Also: Reißt der "Vorturner" die Arme hoch, müssen die anderen ihre Arme zum Boden strecken, lacht er, müssen die anderen schluchzen. Wer etwas falsch macht, scheidet aus.

Lebende Leinwand

- Anzahl Spieler: ab 2
- Spieldauer: bis 10 Minuten
- Kategorie: Indoorspiel, Spiele für den Kindergeburtstag

Spielanleitung für "Lebende Leinwand (6-9 Jahre)"

Ein Spieler malt mit dem Finger auf den Rücken des anderen ein Motiv, einen Buchstaben oder ein Wort. Errät es der Rücken-Spieler, darf er als Nächster

malen. Fördert Konzentration und Vorstellungsvermögen

Hmm, das schmeckt

- Anzahl Spieler: 4-12
- Spiel-Zubehör: verschiedene Getränke und Speisen
- Spieldauer: bis 10 Minuten
- Kategorie: Indoorspiel, Spiele für den Kindergeburtstag

Spielanleitung für "Hmm, das schmeckt (6-9 Jahre)"

Bei dem "Schmeck was!"-Spiel werden den Kindern nacheinander die Augen verbunden. Dann dürfen sie verschiedene Getränke und Speisen kosten und müssen raten, was es ist. Die umstehenden Kinder können durch "Hmmm!" oder "Igitt!" den Verkoster auf die falsche Fährte führen.

Ich packe meinen Koffer

- Anzahl Spieler: 3-10
- Spieldauer: bis 10 Minuten
- Kategorie: Indoorspiel, Spiele für den Kindergeburtstag, Spiele für unterwegs

Spielanleitung für "Ich packe meinen Koffer (6-12 Jahre)"

Der Erste fängt an: "Ich packe in meinen Koffer: ein Quietscheentchen." Dann kommt der Nächste: "Ich packe in meinen Koffer: ein Quietscheentchen und ein T-Shirt." Dann der Nächste: "Ich packe in meinen Koffer: ein Quietscheentchen, ein T-Shirt und eine Zahnbürste." Und so weiter. Wer einen Begriff bei seiner Aufzählung vergisst, scheidet aus. Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

Armer schwarzer Kater

Ruhiges Kreisspiel zum Thema Gefühle

Spielbeschreibung

Alle Spieler sitzen im Kreis, ein Spieler übernimmt die Rolle des armen schwarzen Katers. Um sich trösten zu lassen, krabbelt der "Kater" auf allen Vieren im Kreis herum, sucht sich einen Spieler aus und fängt an zu miauen. Dieser Spieler muss den "Kater" streicheln und dabei sagen: "Armer schwarzer Kater!" Aufgabe des "Katers" ist es, den Spieler zum Lachen zu bringen. Er kann z.B. sehr laut miauen, fauchen, Männchen machen usw. Fängt der Spieler an zu lachen, ist er der neue Kater. Bleibt er ernst, kann der "Kater" zum nächsten Mitspieler wandern!

Bauchglucksen

Körperwahrnehmungsspiel für Paare

Spielbeschreibung

Die Teilnehmer bilden Paare. Ein Partner legt sich entspannt auf den Boden, der andere kauert daneben. Auf Aufforderung des Spielleiters beugt er sich über den Liegenden und hält sein Ohr an dessen Bauch, um seine Bauchgeräusche zu hören. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht.

Hinweis, Material

Mit Spielleiter. Das Spiel erfordert eine ernste und vertrauensvolle Gruppensituation.

Bewegen und versteinern

Gruppen-Reaktionsspiel mit Musik und Tanz

Spielbeschreibung

Die Gruppe verteilt sich im Raum; sobald jeder seinen Platz gefunden hat, bleibt er ruhig stehen. Der Spielleiter spielt rhythmische Musik. Das Spiel beginnt, wenn der Spielleiter ein Körperteil nennt, z.B. "rechter Fuß". Diese

Anweisung besagt, dass jeder seinen rechten Fuß im Rhythmus der Musik bewegen soll. Nach und nach nennt der Spielleiter weitere Körperteile. Auf das Kommando "ganzer Körper" kann jeder nach Lust und Laune tanzen. In der zweiten Runde, d.h. nach dem Kommando "ganzer Körper", gilt es, jedes Körperteil, das der Spielleiter nennt, versteinern zu lassen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler wieder ruhig dastehen.

Hinweis, Material

Rhythmische Musik. Mit Spielleiter. Großer Raum.

Alle mit der Farbe...

Lebhaftes Farb-Reaktionsspiel für Gruppen

Spielbeschreibung

Zu Beginn stellt der Spielleiter den Teilnehmern die verschiedenen (Grund-) Farben vor. Aufgabe aller Spieler ist es, ihre Kleidung genau zu betrachten und sich ihrer Farben bewusst zu werden. Dann setzen sich die Teilnehmer im Kreis zusammen. Der Spielleiter steht in der Mitte und nennt eine Farbe, z.B. "Rot". Alle Teilnehmer, die ein rotes Kleidungsstück tragen oder bei deren Kleidung irgendwo ein Roter Fleck oder ein roter Streifen zu sehen ist, müssen so schnell wie möglich aufstehen und in die Luft springen.

Hinweis, Material

Mit Spielleiter

Alle Vögel fliegen hoch

Lustiges Sprech- und Reaktionsspiel

Spielbeschreibung

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt und sagt: "Alle Vögel fliegen hooch!" Dazu hebt er die Arme hoch und deutet mit den Fingern Flatterbewegungen an. Die übrigen Teilnehmer heben mit ihm die Arme. Beim nächsten Mal nennt er eine Tierart, z.B. Mücken. Dann heißt es: "Alle Mücken fliegen hooch!" Wieder heben alle die Arme. Im Verlauf des Spiels

nennt er jedoch nicht nur Tiere, die fliegen können, sondern auch flugunfähige Tiere, z.B. Affen, Würmer etc. Wer dann dennoch die Arme hochhebt, scheidet aus.

Hinweis, Material

Im Restaurant ist heute viel los

Bei diesem schmackhaften Spiel geht es um konzentriertes Zuhören und schnelle Reaktion, gemischt mit jeder Menge Gaudi.

Material:

die Geschichte vom Restaurant

Spielanleitung:

Alle Spieler sitzen am Boden oder auf Stühlen.

Der Spielleiter liest langsam die folgende Geschichte vor.

Immer wenn er etwas Essbares (z.B. Schnitzel, Spaghetti) vorliest, müssen die Spieler blitzschnell reagieren. Sie müssen aufstehen, „Guten Appetit“ rufen, sich einmal um die eigene Achse drehen und sich danach wieder hinsetzen.

So läuft es die gesamte Geschichte hindurch.

Ein Tipp: Ihr könnt auch selber Geschichten erfinden in den Essbares vorkommt.

Restaurantgeschichte als PDF-Datei

Bärenjagd

Das beliebte Mitmachspiel „Wir gehen heute auf Bärenjagd“, das in der Schule, dem Kindergarten und in Jugendgruppen total gern gespielt wird und

bei den Kindern der Renner ist.

Text und Spielbeschreibung:

Erzieher(in): „Gehn wir heute auf Bärenjagd?“

(Auf den Oberschenkeln Laufbewegung mit den Handflächen machen)

alle: „Ja, wir gehn auf Bärenjagd!“

(Auf den Oberschenkeln Laufbewegung mit den Handflächen machen)

Erzieher(in): „Horcht! Ist das vielleicht ein Bär?“

alle: „Nein, das ist ...“

- eine schwere Tür (quietschen oder knarren)
- eine alte Holzbrücke (auf den Brustkorb trommeln und dabei monoton einen Laut von sich geben)
- ein Sumpf („pfft, pfft“ machen und mit den Handflächen auf den Oberschenkeln Laufbewegung mimen)
- ein See (Schwimmbewegungen)
- ein Schild, auf dem steht... (z.B. 10 Schritte schleichen oder ein Lied singen)

als letztes: eine Höhle (Streichholz pantomimisch anzünden und hineinschleichen; bei vorbeifliegenden Fledermäusen ducken und zum Schluss leuchtende Augen sehen oder etwas weiches befühlen)

Erzieher(in) schreiend: „Oh nein, der Bär!!!“

Alle rennen (auf den Oberschenkeln klatschend) aus der Höhle und den Weg zurück.

Dabei werden die einzelnen Stationen in umgekehrter Reihenfolge und im Schnellgang durchlaufen.

Zum Schluss erreicht man die Tür und alle bringen sich vor dem hinterherlaufenden Bären in Sicherheit.