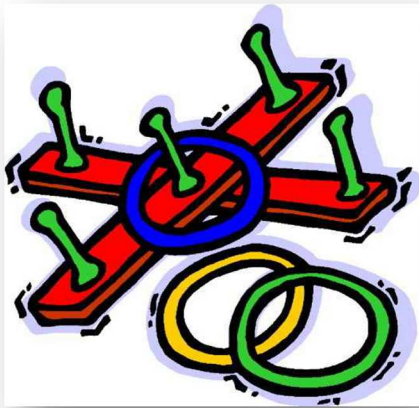




Spiele für drinnen und draußen



Denis Liedloff

Erstellt aus dem Internet

22.01.2014



Spiele für schlechtes Wetter

Alle Vögel fliegen hoch

Alle Kinder setzen sich um einen Tisch und legen beide Hände flach auf die Tischplatte. Ein Kind, daß vorher ausgewählt wird, fängt nun an und sagt Alle Vögel fliegen hoch, dabei hebt es beide Hände nach oben und legt sie wieder auf den Tisch zurück. Die anderen Kinder heben auch ihre Hände hoch und legen sie wieder auf den Tisch zurück. Jetzt zählt das Kind nacheinander verschiedene Tiere auf, und hebt dabei jedesmal seine Hände in die Luft. Die anderen Kinder müssen nun aufpassen, ob das genannte Tier auch wirklich fliegt. Das Kind das Spiel führend ist hebt immer seine Hände hoch. Sollte nun ein anderes Kind seine Hände heben obwohl das Tier nicht fliegt, muss es eine Runde aussetzen. Man kann auch Gegenstände nennen die fliegen, zum Beispiel Flugzeuge, Raketen oder Hubschrauber.

Stille Post

Die Kinder setzen sich in einem Halbkreis dicht beieinander auf den Boden. Das erste Kind flüstert leise dem zweiten Kind einen Satz oder ein schwieriges Wort ins Ohr. Das zweite Kind dreht sich zum dritten Kind um und flüstert diesen Satz weiter. Das muss schnell und ganz leise gehen. So geht es immer weiter, von Kind zu Kind. Das letzte Kind muss jetzt laut sagen, was es geflüstert bekommen hat. Es ist immer sehr lustig, wie der Satz oder das Wort noch heißt, das nun endlich beim letzten Kind angekommen ist.

Topf schlagen

Einem Kind werden die Augen verbunden, es bekommt einen Stock in die Hand. Jetzt wird in die Mitte des Raumes ein Eimer oder ein Topf verkehrt herum hingestellt. Jetzt muss das ``blinde`` Kind versuchen den Topf zu finden und einmal darauf schlagen. Hat es dieses geschafft, so ist ein anderes Kind an der Reihe. In der Zeit wo das ``blinde`` Kind nach dem Topf sucht, helfen die anderen Kinder, indem sie heiß rufen wenn das suchende Kind sich dem Topf nähert, oder kalt rufen, wenn sich das Kind vom Topf entfernt. Man kann das ganze auch noch spannender machen, indem man unter dem Topf ein kleines Geschenk versteckt.

Die Reise nach Jerusalem

Je nach Anzahl der mitspielenden Kinder werden Stühle benötigt. Und zwar ein Stuhl weniger als Kinder. Jetzt werden die Stühle in einer Reihe aufgestellt, immer zwei mit der Lehne aneinander. Nun gehen die Kinder hintereinander um die Stuhlreihe herum bis ein Kind, welches nicht mitspielt, Halt ruft. Jetzt versucht jeder einen Sitzplatz zu bekommen. Das Kind welches keinen Stuhl bekommt, scheidet aus und es wird ein weiterer Stuhl aus der Reihe entfernt. Gewonnen hat das Kind, welches den letzten Stuhl bekommt.

Der Feuerwehrsack

Bei Einzelspielern greift dieser in den Sack und muss einen Gegenstand nach dem anderen befühlen und erraten. Geratene Gegenstände werden aus dem Sack genommen. Für die richtige Antwort gibt es einen Punkt. Bei Gruppen müssen die Mitglieder nach einander jeweils einen Gegenstand erraten, bis keiner mehr im Sack ist.

Berufe Raten

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 man dem Ratemeister reihum Fragen stellt. 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.

Gegenstände Merken

Ein Tisch wird mit Gegenständen bestückt. Ein Kandidat hat 1 Minute Zeit, sich alles einzuprägen. Wie viel hat er sich gemerkt? So ist jeder reihum einmal Kandidat, und immer wird der Tisch neu „gedeckt“: Wer kann sich die meisten Dinge merken?

Pantomime

Bei der Pantomime-Kette stehen alle Kinder in einer Reihe. Der erste denkt sich einen alltäglichen Bewegungsablauf aus (Baby wiegen, staubsaugen usw.) und spielt ihn seinem Vordermann vor. Alle anderen drehen den beiden dabei den Rücken zu.

Hat der Zuschauer den Begriff erkannt, spielt er ihn wiederum seinem Vordermann vor usw. Das letzte Kind nennt den Begriff. Ist es der, den sich das erste Kind ausgedacht hatte?

Schneeball pusten

Hilfsmittel:

Wattebausch und Strohhalm, Stoppuhr

Vorbereitung:

Markiert eine Rennstrecke, und baut Hindernisse auf.

Spielanleitung:

Jeder Sportler bekommt einen Strohhalm und einen Wattebausch (als Schneebällersatz). An der Startlinie geht immer einer auf alle vier, 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.

Tipp:

Schwierige Hindernisse bauen: Zum Beispiel eine Treppe hinauf, oder ihr klebt mit Kreppband eine Linie, die der Wattebausch nicht verlassen darf. Wenn es doch passiert, muss der Sportler zurück zum Start oder bekommt Strafpunkte.



Spiele für schönes Wetter

Strahlrohrkegeln

Schläuche und Strahlrohre nebeneinander an den Startpunkt legen. Die Pylonen werden in einem Abstand von ca. 6m kegelförmig aufgestellt. Nun werden drei Gruppen gebildet. Die Mitglieder der Gruppe stehen alle hintereinander und halten den Schlauch, der vorderste versucht nun die Pylone um zu spritzen. Hat er das geschafft muss er vor rennen und die Pylone wieder aufbauen, sodass der nächste sie wieder umspritzen kann. Danach stellt er sich wieder hinten an, welche Gruppe als erstes durch ist, hat gewonnen.

Schlange

Zuerst werden die Schläuche an eine Startlinie gelegt. Jeder sollte einen haben. Abseits davon oder nach dem Ausrollen sollte ein kreisförmiger Parcours aufgebaut werden. Es werden zwei, drei oder maximal vier Gruppen gebildet, nach Möglichkeit nicht mehr als 5 Personen, sonst stehen sich die Kinder im Weg und der Schlauch wird zu lang. Zu Beginn werfen alle Kinder ihre Schläuche aus, geschickter weise hintereinander, das dürfen sie aber selber entscheiden. Dann werden alle Schläuche einer Gruppe zu einem langen Schlauch zusammengekuppelt und am Stück aufgewickelt. Wer als erstes eine einigermaßen aufgewickelte Schlauchrolle liegen hat, hat gewonnen. Anschließend sollten die Rollen zum Parcours gebracht werden, daher wäre es besser wenn der Parcours da aufgebaut wird, wo die Schläuche aufgewickelt worden sind. Die Rollen sollten am entgegnenfliegenden Enden des Parcours liegen. Sodann wird wiederum im Wettlauf der Schlauch durch den Parcours abgewickelt, wobei die Hindernisse nicht umgestürzt oder beiseite geschoben werden. Die Kinder müssen sich gegenseitig helfen, sodass die Hindernisse nicht umfallen. Wie die Schläuche abgewickelt werden liegt bei den Kindern, das darf jegliche Form sein, Hauptsache der Schlauch liegt im nachhinein im Parcours.

Strohalm Spiel

Dieses Spiel ist sehr gut für den Herbst geeignet. Jedes Kind bekommt eine Schüssel und einen Strohalm, dann geht es ab in den Garten oder zum Spielplatz. Ein Erwachsener spielt den Schiedsrichter. Er gibt den Startschuss, dann müssen alle Kinder versuchen mit dem Strohalm so viele Blätter wie möglich mit dem Strohalm festsaugen und in die Schüssel fallen lassen ohne mit den Händen nachzuhelfen. Wer dann nach abgemachter Zeit die meisten Blätter hat, ist der Gewinner. Das Spiel kann man auch in der Wohnung spielenentweder man sammelt vorher Blätter oder man benutzt Papierschnipsel.

Wäscheklammern raub

Jeder bekommt je 6 Wäscheklammern angesteckt. Alle laufen in einem Spielfeld (oder Wiese, Hof etc.) herum und versuchen bei den Mitspielern so viele Klammern wie möglich zu schnappen. Wegnehmen ist solange möglich, wie man selbst noch Klammern hat. Gewonnen hat der mit den meisten Klammern am Ende.

Sackhüpfen

Jedes Kind bekommt einen alten Sack oder einen großen Müllbeutel. Nun müssen die Kinder versuchen, ab einer Startmarkierung bis zu einem beliebig weit entfernten Ziel zu hüpfen. Wer als erster ins Ziel kommt, hat gewonnen. Eignet sich besonders auf Rasenflächen, da dort bei einem kleinen Stolperer nichts passieren kann.

Dosenlauf

Zum Dosenwettlauf braucht jedes Kind zwei stabile leere Dosen, die umgedreht werden, sodass die Öffnung nach unten zeigt. Oben, kurz unterhalb des Dosenbodens, werden zwei gegenüberliegende Löcher in die Dosenwand gebohrt. Durch die Löcher zieht man eine längere Schnur, die als Haltegriff für den Dosenläufer dient. Die Kinder steigen auf die Dosen und spannen die Schnur, und der Wettlauf auf Dosen kann beginnen. Wie beim Stelzenlauf.

Zielspritzen

Gruppenstärke:

5 je Mannschaft

Hilfsmittel: pro Mannschaft eine Kübelspritze, 3 normale Eimer, Spritzwand oder Auffangwanne

Bei Beginn ist die Kübelspritze leer. In einer vorher festgelegten Zeit muss mit der Kübelspritze möglichst viel Wasser in das Ziel gespritzt werden. Ein Teilnehmer spritzt, einer pumpt, drei holen Wasser. Statt der Eimer kann auch ein Helm oder sonstige Gegenstände zum Wasserholen verwendet werden.

Schwammspiel

Es werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält einen Schwamm, zwei Eimer von denen einer mit Wasser gefüllt ist. Die Kinder lassen ihre Schwämme vollsaugen und müssen ihn mit den Händen zum leeren Eimer transportieren. Dort wird der Schwamm ausgewrungen. Die Länge der Strecke ist frei wählbar, Hindernisse sind natürlich möglich.

Der Feuerwehrsack

Bei Einzelspielern greift dieser in den Sack und muss einen Gegenstand nach dem anderen befühlen und erraten. Geratene Gegenstände werden aus dem Sack genommen. Für die richtige Antwort gibt es einen Punkt. Bei Gruppen müssen die Mitglieder nacheinander jeweils einen Gegenstand erraten, bis keiner mehr im Sack ist.

Feuerwehr

Material: zwei Eimer mit Wasser, zwei Eimer ohne Wasser, zwei kleine Becher

Es werden zwei Mannschaften gegründet. Im Abstand von 2m werden die gefüllten Eimer aufgestellt. Dahinter stellen sich bei jedem Eimer die Spieler der jeweiligen Mannschaft auf. Im Abstand von ca. 5m (variabel) werden die leeren Eimer je Mannschaft aufgestellt. Nach dem Startsignal des Spielleiters füllen die Vordersten der Mannschaft ihren kleinen Becher am vollen Wassereimer mit Wasser und transportieren die Flüssigkeit zum leeren Eimer ihrer Gruppe. Ist der Erste Läufer wieder beim Team gelandet, übergibt er den Becher an den Nächsten, der nun ebenfalls Wasser transportiert. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst ihren leeren Eimer gefüllt hat.

Dinge ertasten

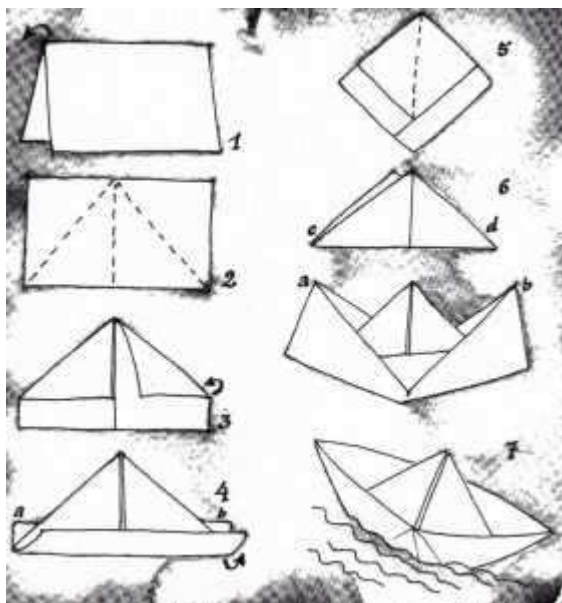
Legt unterschiedliche Dinge wie z.B. einen Stein, ein Spielzeugauto, einen Teelöffel, einen Schlüssel oder einen Unterteller in eine mit Wasser gefüllte Wanne, ins Planschbecken oder ähnliches. Ihr solltet mindestens zehn Dinge für dieses Tastspiel verwenden.

Nun ist der erste Spieler an der Reihe. Ihm werden die Augen verbunden oder er macht sie zu und hält sie geschlossen. Er hat die Aufgabe die Dinge im Wasser durch Ertasten zu erkennen, zu benennen und aus dem Wasser zu holen. Danach werden sie wieder zurück ins Wasser geworfen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ihr könnt das Spiel auch auf Zeit spielen. Wer hat am schnellsten alle Dinge erkannt und benannt.

Schiffe-Wettpusten

Jeder Mitspieler faltet sein eigenes Papierschiff oder erhält ein vorbereitetes Schiffchen. Zudem benötigt ihr ein mit Wasser gefülltes Gefäß z.B. eine Wäschewanne.

Zwei Spieler treten nun im Schiffe-Wettpusten gegeneinander an.



Sie setzen dazu ihre Papierschiffchen am Rand des Wassergefäßes ins Wasser ein.

Auf das Startkommando müssen sie ihr Papierschiff durch kräftiges Pusten blitzschnell zur gegenüberliegenden Seite der Wasserwanne hinüber segeln. Wer wird der Sieger dieser Segelregatta? Danach treten zwei weitere Segler im stürmischen Zweikampf gegeneinander an. Die Sieger können im Finale gegeneinander wettpusten und den König der Segler ermitteln.