



---

*Spaß und Spiel*

*Sammlung verschiedener Spiele für Kinder, die in der Familie  
gespielt werden können*

*(Kindergarten bis Grundschule)*

---

Für alle Spiele gilt:

Bitte alle Regelungen im Umgang mit Corona einhalten!

Die Altersangaben sind ungefähre Richtwerte, die individuell abweichen können.

Sammlung verschiedener Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele ab Kindergartenalter
Alle Vögel fliegen hoch
Hündchen, dein Knochen ist weg
Verstecken spielen
Blinde Eule
Mein rechter Platz ist leer
Büchsenwerfen
Kegelspiel
Balllauf
Wasserlauf
Korbball
Tanzender Luftballon
Balancieren
Schlafende Tiere
Stopptanz
Hol dir die Schnur
Parcours

Sammlung verschiedener  
Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele ab ca. Grundschulalter:

Steinhaufen

König, König, wie viele Schritte darf ich gehen?

Der Wächter an der Wand dreht sich um!

Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?

Feuer, Wasser, Blitz

Schatzsuche

Giftpilz

Seilspringen

Seilschwingen

Gummi hüpfen

Federballspiel

Wurfspiel

Stifte versenken

Finger- und Tischfußball

Bocciaspiel

Tiere oder Berufe raten

Malen und raten

Stadt, Land, Gewässer

Ich packe in meinen Koffer

Glücksbuchstaben

Wortsalat

## Alle Vögel fliegen hoch

### Das benötigt man dazu

Nur beide Hände der Teilnehmer, sonst nichts. 😊

### Vorbereitung

Die Teilnehmer können sitzen oder stehen.  
Zu Beginn wird ein Kommando-Geber bestimmt, der als erster das Kommando angibt.  
Alle übrigen Kinder legen ihre Hände auf den Tisch oder strecken diese einfach nach vorne aus.

Beschreibung	Variante
<p>Der Kommando-Geber beginnt mit dem Ausruf:</p> <p><i>„Alle, alle Vögel fliegen hoch!“</i></p> <p>Und streckt geschwind die Hände und Arme in die Höhe.</p> <p>Alle Teilnehmer sollen nun auch ihre Arme und Hände in die Höhe strecken, denn Vögel können bekanntlich fliegen. Nun soll sich der Ansager nach und nach Dinge ausdenken, die fliegen können und beispielsweise rufen:</p> <p><i>„Alle, alle Bienen fliegen hoch!“</i> oder <i>„alle, alle Flugzeuge fliegen hoch“,</i> oder <i>„alle, alle Libellen fliegen hoch“.</i></p> <p>Immer wenn es Gegenstände oder Lebewesen sind, die auch wirklich fliegen können, dann sollen die Teilnehmer die Arme und Hände in die Höhe strecken.</p> <p><i>Aber aufgepasst:</i></p> <p>Der Kommando-Geber darf und soll auch gemein sein und immer wieder Dinge einbauen, die nicht fliegen können. So kann beispielsweise der Ansager rufen:</p> <p><i>„Alle, alle Häuser fliegen hoch“</i> oder <i>„alle, alle Katzen fliegen hoch“.</i></p> <p>Dabei streckt der Ansager schnell seine Arme und Hände Richtung Himmel. Hier liegt es am Teilnehmer, aufmerksam zuzuhören und nur im</p>	<p>Wer es gerecht aufgeteilt haben möchte, wechselt den Kommando-Geber jeweils im Uhrzeigersinn bzw. gegen den Uhrzeiger.</p>

<p>richtigen Moment die Hände nach oben zu strecken, bzw. die Hände unten zu halten.</p>	
--	--

<p>Wer nicht aufpasst und die Arme nach oben streckt, obwohl der Gegenstand nicht fliegen kann, der scheidet aus. Dieser ist der nächste Kommando-Geber.</p>	
--	--

## Hündchen, dein Knochen ist weg

### Das benötigt man dazu

- Tuch zum Verbinden der Augen
- einen Stuhl
- einen rasselnden Gegenstand (wie z.B. Schlüsselbund oder kleine Brotzeitbox mit Nudel oder Reis gefüllt, oä.)

### Vorbereitung

Zu Beginn muss ein Teilnehmer (m/w) bestimmt werden, der mit einem Tuch die Augen verbunden bekommt und sich auf einen Stuhl setzt. Dieser Spieler ist in diesem Spiel das Hündchen. Unter diesem Stuhl wird der „Knochen des Hundes“ (rasselnder Gegenstand wie Schlüsselbund, Reisbox, Nudelbox oä.) platziert.

### Beschreibung

Der Teilnehmer, der mit verbundenen Augen auf dem Stuhl sitzt, ist das Hündchen, der seinen Knochen bewachen soll.

Einer der übrigen Teilnehmer soll versuchen, den Knochen des Hündchens leise zu stehlen. Dazu soll er sich vorsichtig an ihn heranschleichen, um möglichst geräuschlos den Knochen zu stehlen.

Hündchen, der seinen Knochen bewachen muss, soll laut los bellen, sobald er ein Geräusch hört:

*„Wau, wau!“ oder „Wuff, wuff!“*

Dann muss der Dieb sich wieder zurückziehen und ein anderer Teilnehmer soll nun versuchen, dem Hund den Knochen abzuluchsen.

Wer es schafft, den Knochen geräuschlos zu stehlen, der darf rufen:

*„Hündchen, dein Knochen ist weg!“*

Wer es geschafft hat, den Knochen unbemerkt zu nehmen, darf das nächste Hündchen sein.

## Verstecken spielen

### Das benötigt man dazu

Nichts 😊

*1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20!*

### Vorbereitung

Ein Teilnehmer wird zum Suchenden bestimmt.

### Beschreibung

Der Suchende muss sich dann die Augen zu halten und sich am besten umdrehen oder an eine Wand/Baum drehen und bis 20 zählen (oder auch weiter), während die übrigen Teilnehmer sich verstecken.

Er zählt laut:

*„1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, ich suche!“*

Dann sucht er die Spieler, bis er alle gefunden hat. Derjenige, der zuletzt gefunden wird, darf der neue Sucher sein.

## Blinde Eule

### Das benötigt man dazu

Tuch zum Verbinden der Augen

**Achtung:** Da der „blinden Eule“ die Augen verbunden werden, sind besondere Rücksicht und Vorsicht geboten! Nicht schubsen, drängeln oder sonstiges!

### Vorbereitung

Ein Teilnehmer (m/w) wird ausgesucht, der als erster die „Blinde Eule“ spielt. Diesem werden die Augen verbunden.

Beschreibung	Variante
<p>Die „Blinde Eule“ zählt laut bis zwanzig (oder auch nur bis zehn).</p> <p><i>„1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, ich suche!“</i></p> <p>Währenddessen verteilen sich die übrigen Teilnehmer im Raum. Sie bleiben an einem <u>festen Platz ihrer Wahl stehen</u>. Dann beginnt die „blinde Eule“ zu suchen. Dabei sollen sich alle möglichst geräuschlos verhalten, da die „Blinde Eule“ nichts sehen kann und sich nur auf ihr Gehör verlassen muss. Wer lacht oä, der verrät sich selbst. Wen die „blinde Eule“ zuerst gefunden hat, der wird die nächste „blinde Eule“.</p> <p>Sollte die blinde Eule keinen finden, so wird sie nach einigen Minuten erlöst und ein anderer übernimmt die Rolle.</p>	<p>Die Teilnehmer bleiben nicht fix auf einem Platz stehen, während die „blinde Eule“ sucht, sondern <u>bewegen sich frei</u> durch den Raum. Dabei sollen sie der „blinden Eule“ immer wieder Hinweise auf ihren Aufenthaltsort geben, indem sie rufen etc. Sie sollen auch versuchen, der „blinden Eule“ möglichst auszuweichen. Wer angehalten oder erwischt wird, der ist die nächste „blinde Eule“.</p> <p>Auch hier gilt: Die blinde Eule wird nach gewisser Zeit erlöst, wenn sie keinen fangen kann.</p>

## Mein rechter Platz ist leer

### Das braucht man dazu

Entsprechende Anzahl an Stühlen.

### Vorbereitung

Es werden so viele Stühle kreisförmig aufgestellt, wie Spieler teilnehmen. Zusätzlich wird ein leerer Stuhl dazugestellt.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2
<p>Die Teilnehmer (m/w) platzieren sich auf den Stühlen. Derjenige, der <u>rechts</u> neben sich den freien Stuhl hat, beginnt. Er klopft auf den leeren Stuhl und sagt dabei die folgenden Worte:</p> <p><i>„Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsche ich mir ... (Name des gewünschten Teilnehmers) her!“</i></p> <p><i>„Als was soll ich kommen?“</i> fragt der angeforderte Spieler.</p> <p>Als <i>„Katze!“</i> (Hund, Frosch, Löwe oä.) Dann macht sich der gewünschte Spieler mittels Katzenbewegung (bzw. Hund – oder Froschbewegung) zum freien Stuhl auf.</p> <p>Derjenige, der rechts neben sich den leeren Stuhl vorfindet, ist als nächster an der Reihe und darf sich mit den Worten:</p>	<p>Der <u>linke</u> Stuhl ist frei.</p> <p>Dann darf sich derjenige, dessen linker Stuhl unbesetzt ist, mit den Worten:</p> <p><i>„Mein linker, linker Platz ist leer, da wünsche ich mir...her!“</i></p> <p>seinen Wunschnachbar herbeiholen. Dieser fragt:</p> <p><i>„Als was soll ich kommen?“</i></p> <p>Als <i>„Vogel“</i>. Dieser bewegt sich als Vogel in Richtung leeren Stuhl.</p>	<p><u>abwechselnd der rechte und der linke</u> Stuhl (erfordert mehr Konzentration)</p> <p>Also zu Beginn:</p> <p><i>„Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsche ich mir ... her!“</i></p> <p>Dann sagt derjenige, dessen linker Platz nun frei wird:</p> <p><i>„Mein linker, linker Platz ist leer, da wünsche ich mir...“ her!“</i></p> <p>Anschließend darf sich derjenige, dessen rechter Stuhl nun frei geworden ist, wieder seinen Wunschnachbarn herbeiholen, usw....</p>



„mein rechter, rechter Platz  
ist leer, da wünsche ich mir  
... her!“

seinen Wunschnachbar  
herbeiholen.

## Büchsenwerfen



### Das braucht man dazu

- Becher, leere Dosen oä.
- Ball (z.B. Tennisball)

### Vorbereitung

Die Becher übereinander aufstellen. Die Spieler platzieren sich in ein paar Meter Entfernung. Je größer die Entfernung, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad. Auch die Größe des Balles entscheidet über den Grad der Schwierigkeit.

### Beschreibung

Der erste Spieler (m/w) kann beginnen. Jeder hat drei Würfe. Wer mit den wenigsten Würfeln die meisten Becher umwirft, hat gewonnen.

## Kegelspiel

### Das braucht man dazu

- 9 Kegel (oder auch Dosen, Becher oä.)
- 1 Kugel( oder auch Ball oä.

### Vorbereitung

Die neun Kegel werden quadratförmig aufgestellt. Dabei zeigt die Spitze des Quadrates zu den Spielern. Diese stehen in einer Entfernung von ungefähr 10 Meter (die Entfernung ist dem Alter der Spieler anzupassen, d.h. jüngere Spieler haben einen kleineren Abstand zu den Kegeln (z.B. 5 Meter oder auch nur 3 Meter oä).

### Beschreibung

Ziel des Spieles ist, so viele Kegel wie möglich umzuwerfen.

Der erste Spieler nimmt die Kugel oder den Ball und lässt diesen schwungvoll in Richtung Kegel rollen. Dabei darf der Ball nicht geworfen werden, sondern soll vielmehr am Boden entlang zu den Kegeln rollen.

Jeder Spieler hat drei Versuche, dann ist der nächste an der Reihe.

Gewonnen hat, wer am wenigsten Züge benötigt und dabei die meisten Kegel umwirft.

## Balllauf



### Das braucht man dazu

- Löffel
- Kleinen Ball (Tischtennisball, Tennisball, Golfball oä) oder größeren Softball oder Luftballon
- Einen Gegenstand als Markierung für den Wendepunkt (z.B. Stuhl, Eimer, oä.)

### Vorbereitung

Zu Beginn des Spieles müssen die Löffel und Bälle vorbereitet werden. Es soll ein Gegenstand aufgestellt werden, der den Spielern anzeigt, bis zu welchem Punkt sie laufen und wo sie wenden sollen, um zum Ausgangspunkt zurückzukehren.

Die Spieler platzieren sich, je nach Platzangebot, in ca. 5-10 Meter Entfernung vom Wendepunkt.

Mehrere Mitspieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf.

Vor dem ersten Spieler wird auf dem Boden ein Löffel und ein Ball niedergelegt.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2
<p>Das Spiel kann starten. Sobald es losgeht, hebt der erste Spieler den Ball sowie den Löffel auf. Er legt den Ball auf den Löffel und läuft vorsichtig bis zum markierten Wendepunkt, läuft herum und zurück zu seinem Ausgangspunkt. Dort angekommen, übergibt er den Löffel samt Ball dem zweiten Spieler, der auch um den Wendepunkt herum und zurück zu den anderen Spielern läuft. So geht es weiter, bis der letzte Spieler an der Reihe war.</p> <p>Wichtig ist dabei, so vorsichtig zu laufen, dass der Ball auf dem Löffel liegen</p>	<p>Wer einen Ball verliert, muss ihn aufheben und zurück zum Startpunkt. D.h. er darf den Ball nicht aufheben und den Lauf fortsetzen, sondern muss seine Runde noch einmal von vorne beginnen. Und dies so oft, so oft der Ball hinunter fällt.</p>	<p>Der Schwierigkeitsgrad kann durch Verwenden eines anderen Balles geändert werden:</p> <p>Das Spiel kann mit einem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ größeren Softball oder</li> <li>▪ Luftballon</li> </ul> <p>versucht werden.</p> <p>Da der Luftballon z.B. sehr leicht ist, ist es komplizierter, diesen auf dem Löffel halten zu können, ohne dass ein Luftzug diesen wegfliegen“ lässt.</p>

<p>bleibt. Sollte der Ball herunterfallen, darf er jederzeit aufgehoben und danach weitergelaufen werden (auch mehrfach).</p> <p>Wenn mehrere Spieler teilnehmen, ist es auch möglich zwei Gruppen zu bilden, die gegeneinander antreten.</p>		
---	--	--

### Tipp

Die Spieler können vorab auch vereinbaren, die Zeit zu stoppen und schauen, ob sie sich gegebenenfalls verbessern.

## Wasserlauf



### Das braucht man dazu

- Eimer, Töpfe, Schale, oä.
- Becher
- Wasser
- Gegebenenfalls Tennisschläger, Badmintonschläger oä.

### Vorbereitung

Vorab wird ein Eimer mit einer bestimmten Menge Wasser befüllt, z.B. 1 Liter und im Garten platziert. Daneben wird ein leerer Becher gestellt (Im Fall der Variante wird der Tennisschläger auch dazu gelegt).

Der leere Eimer wird gegenüber in ca. 10 Meter Entfernung aufgestellt.

Der Spieler platziert sich hinter dem mit Wasser befüllten Eimer.

Mehrere Mitspieler stellen sich hintereinander auf.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2
<p>Ziel des Spieles ist, die Wassermenge des einen Eimers mit Hilfe des Bechers, möglichst schnell und soweit möglich ohne Verlust in den gegenüberliegenden Eimer zu bringen.</p> <p>Ist es nur ein Spieler, so läuft dieser so oft, bis das Wasser komplett in den anderen Eimer befördert wurde.</p> <p>Sind es mehrere Spieler, so wechseln die Spieler der Gruppe sich während des Laufes ab: Einer nach dem anderen schöpft mit dem Becher Wasser aus dem Eimer, läuft vorsichtig, ohne dabei etwas zu verschütten, auf die andere Seite und kippt den Becher in den (zu Beginn leeren) Eimer. Danach läuft er zurück und übergibt den (nun leeren) Becher an den nächsten aus seiner Gruppe. Dieser verfährt genauso wie der Erste.</p> <p>Je weniger Spieler teilnehmen, desto häufiger läuft der Einzelne. Ebenso ist die Anzahl der Läufe abhängig von der Wassermenge und der Größe der Becher.</p>	<p>Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem der Becher nicht mit der bloßen Hand getragen wird, sondern auf einen Tennisschläger (Badmintonschläger oä.) gestellt wird. Auf diese Weise muss der Becher noch ausbalanciert werden.</p>	<p>Es können auch zwei Gruppen (mit mindestens jeweils einem Spieler) gebildet werden, die gegeneinander antreten.</p> <p>Gewonnen hat dann die Gruppe, die in der kürzesten Zeit die größere Wassermenge befördert hat.</p>

## Korbball



### Das benötigt man dazu

- 1 Eimer/Korb/Kiste oä
- 1 Ball (Softball/Tennisball oä.)

### Vorbereitung

Es wird ein Eimer aufgestellt. Alle Spieler platzieren sich -je nach Alter- in einer bestimmten Entfernung des Eimers (je älter, desto größer die Entfernung/z.B. 3 Meter, 5 Meter).

Beschreibung	Variante 1	Variante 2	Variante 3
Ziel des Spieles ist, den Ball in den Eimer zu werfen. Je weniger Würfe jeweils dafür erforderlich sind, umso besser ist es für den Spieler.	Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl von Versuchen (z.B. drei). Jeder Treffer zählt. Es können mehrere Durchgänge absolviert werden. Gewonnen hat, wer die meisten Treffer erzielt	Sind es mehrere Teilnehmer, so können auch zwei Gruppen gebildet werden.	Statt eine bestimmte Anzahl von Versuchen vorzugeben, kann auch die Zeit gestoppt werden. Z.B. eine Minute: wer/bzw. welche Gruppe in dieser Zeit die meisten Treffer erzielt, ist der Gewinner.

## Tanzender Luftballon



### Das benötigt man dazu

- Einen Luftballon

### Vorbereitung

Zu Beginn muss der Luftballon aufgepumpt oder aufgepustet werden.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2	Variante 3
<p>Ziel des Spieles ist, den Luftballon immer in der Luft zu halten, ohne dass dieser den Boden berührt. Dabei sollen die Spieler mit den Händen den Luftballon immer in der Luft halten, ihn quasi in der Luft tanzen lassen.</p>	<p>Die Spieler können vereinbaren, dass immer nur eine Hand, die rechte oder die linke, benutzt werden darf.</p>	<p>Die Spieler können auch Fuß-Luftballon spielen. Dafür darf der Luftballon nur mit dem Fuß berührt werden. Aber Achtung: dabei darf der Ballon nicht den Boden berühren.</p>	<p>Anstatt Hände oder Füße zu benutzen, können die Spieler den Luftballon auch mit dem Knie weiter in der Luft tanzen lassen.</p>

## Balancieren



### Das benötigt man dazu

- Seil/Baumstamm oä
- Bzw. eine Slackline

## Vorbereitung

Zu Beginn muss das Seil auf den Boden der Länge nach ausgelegt werden. Es kann im Wald auch beispielsweise ein Baumstamm genutzt werden.

Wer die Variante ausprobieren möchte, muss dafür den -Angaben des Herstellers entsprechend- eine Slackline aufbauen.

Beschreibung	Variante
<p>Auf diesem Baumstamm/Seil oä. kann dann begonnen werden, zu balancieren, vorwärts- und rückwärts zu gehen. Wer möchte, kann Pferdchensprünge etc. ausprobieren.</p>	<p>Die etwas älteren und mutigen Turner können sich eine Slackline aufbauen (entsprechend den Angaben des Herstellers) und darauf versuchen, das Gleichgewicht zu halten. Vorsichtig kann begonnen werden, sich darauf fortzubewegen.</p> <p>Beim Balancieren ist darauf zu achten, dass die Knie leicht gebeugt bleiben und der Oberkörper stabil ist.</p> <p>Es sollte unterhalb der Slackline ein weicher Untergrund bestehen, so dass man sich beim Sturz möglichst nicht verletzt.</p>



## Schlafende Tiere

### Das benötigt man dazu

Nichts 😊

### Vorbereitung

Zu Beginn wird ein Spieler festgelegt, der beobachtet (idR. Ein Elternteil, größere Geschwister, Nanny oä).

### Beschreibung

Alle Spieler legen sich flach auf den Boden und verhalten sich ganz ruhig und möglichst regungslos (gleichmäßig weiter atmen😊).  
Keiner sollte sich bewegen. Wer sich zuerst bewegt (mit den Zehen wackelt, den Kopf dreht oä.), der scheidet aus.  
Gewonnen hat, wer es schafft, bis zum Schluss durchzuhalten, ohne sich zu bewegen. Der Letzte ist der Gewinner.

## Stopptanz

### Das benötigt man dazu

Radio; Musikanlage, Handy oä. zum Abspielen von Musik

### Vorbereitung

Zu Beginn muss eine Musikanlage/Radio, Handy oä. bereit gestellt werden. Es wird ein Teilnehmer festgelegt, der die Musikanlage bedient (idR. ein Elternteil, größere Geschwister oä).

### Beschreibung

Sobald die Musik startet, bewegen sich alle Spieler frei im Raum umher. Die Teilnehmer können tanzen, laufen, hüpfen usw.  
Sobald die Musik jedoch stoppt, muss jeder in der Position verharren, in der er sich gerade befindet. Keiner darf sich mehr bewegen (selbstverständlich aber weiter atmen☺).  
Wer sich bewegt, scheidet aus.  
Das Spiel geht solange, bis nur noch eine Person übrig ist. Dies ist der Gewinner dieser Runde.  
Dann kann erneut gestartet werden.

## Hol dir die Schnur

### Das benötigt man dazu:

Schnüre, Seile oder Tücher oä.

### Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Schnur, ein Seil bzw. ein Tuch oä. und befestigt es locker und leicht hinten am Hosenbund, so dass der Großteil hinten hinunter hängt. Wichtig ist dabei, dieses Tuch nicht zu fest anzubringen. Es soll vielmehr so locker sitzen, dass es jederzeit leicht herausgezogen werden kann.

### Beschreibung

Die Spieler sollen sich nun im Raum/Garten frei umher bewegen und dabei versuchen, möglichst viele Tücher/Seile der anderen Spieler einzusammeln und zusätzlich zum eigenen Tuch/Seil hinten anbringen. Dabei sollen sie aber auch ihr eigenes Tuch/Seil bewachen und möglichst keines an einen anderen Spieler verlieren.

Wer nach einem vorgegebenen Zeitrahmen (z.B. 10 Minuten) die meisten Tücher/Seile hat, hat gewonnen.

## Parcours





### Das benötigt man dazu

Je nach Auswahl der einzelnen Stationen. Vgl. jeweils bei den entsprechenden Spielen.

### Vorbereitung

Es können mehrere der zuvor beschriebenen Spiele miteinander kombiniert werden. Dazu muss man dann verschiedene Stationen aufbauen.

### Beschreibung

*Beispiel:*

In eine Ecke kommt die Station Balancieren, in eine andere Ecke Büchsenwerfen, daneben die Station mit dem Balllauf, daneben die Wasserlauf-Station, etc.

Die einzelnen Stationen können nach Belieben miteinander kombiniert werden. Dann gibt es verschiedene Möglichkeiten den Parcours zu durchlaufen:

Variante 1	Variante 2	Variante 3
Ohne Zeitlimit und ohne sonstige Vorgaben. Jeder macht einfach einmal den gesamten Parcours durch.	Es werden die einzelnen Treffer/Gewinne gewertet. Am Ende des Parcours erfolgt eine Gesamtbewertung	Weitere Möglichkeiten sind denkbar.

Sammlung verschiedener  
Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele ab ca. Grundschulalter

## Steinhaufen



### Das benötigt man dazu

- Einige Steine
- Ggf. Metermaß zum Messen der Höhe

### Vorbereitung

Es müssen ausreichend Steine gesammelt oder sonst vorbereitet werden, die die Spieler zum Erbauen des Steinhaufens benutzen können. Diese Steine dürfen weder zu klein sein, noch zu groß. Sie sollen möglichst handlich sein (ca. Faustgroß).

### Beschreibung

Jeder Teilnehmer erhält Steine und muss es in einer fest vorgegeben Zeit (z.B. 5 Minuten) schaffen, einen Steinhaufen zu erstellen, der möglichst hoch ist. Dabei kann es (auch mehrfach) passieren, dass der Haufen einstürzt. Das ist nicht schlimm, denn es kann immer wieder von vorne begonnen werden. Erst nach Ablauf der Zeit ist der Steinhaufen zu belassen und dessen Höhe wird gemessen.

Bei mehreren Spielern können diese gegeneinander antreten. Jeder baut einen eigenen, möglichst hohen Steinhaufen. Nach Zeitablauf wird gemessen, wer den höchsten Steinhaufen gebaut hat.

### Variante

Es kann auch jeweils eine gleiche Anzahl von Steinen ausgegeben werden. Ziel des Spieles ist dann, alle Steine möglichst zügig und standhaft zu verbauen. Gewonnen hat, wer als erster alle Steine zu einem Haufen angesammelt hat, der in sich mindestens 30 Sekunden stehen bleibt.

## König, König, wie viele Schritte darf ich gehen?



### Das benötigt man dazu

Nichts 😊

### Vorbereitung

Zu Beginn wird ein Teilnehmer (m/w) ausgelost, der König ist.  
Alle übrigen Spieler stellen sich in ca. 10 Meter Entfernung nebeneinander auf.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2
<p>Der erste Spieler fragt:</p> <p><i>„König, König, wie viele Schritte darf ich gehen?“</i></p> <p>Der König antwortet z.B.:</p> <p><i>„zwei Katzensprünge.“</i></p> <p>Daraufhin darf der Spieler sich mittels zwei Katzensprüngen dem König nähern. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und fragt:</p> <p><i>„König, König, wie viele Schritte darf ich gehen?“</i></p> <p>Der König antwortet beispielsweise:</p> <p><i>„fünf Hamsterschritte“.</i></p> <p>Daraufhin darf sich dieser Spieler um fünf Hamsterschritte dem König nähern. So geht es weiter, bis ein Spieler den König erreicht hat und ihm die Hand schütteln kann. Dieser wird dann der neue König und das Spiel beginnt von vorne.</p>	<p>Der König steht mit dem Rücken zu allen übrigen Teilnehmern, so dass er keinen sehen kann.</p>	<p>Der König darf den Spielern die Schritte auch verweigern und sagen, sie dürften sich dieses Mal mit keinem Schritt nähern.</p>

## Der Wächter an der Wand dreht sich um!

*Der Wächter an der Wand dreht sich um!*

### Das benötigt man dazu

Nichts 😊

### Vorbereitung

Zu Beginn wird ein Spieler (m/w) bestimmt, der sich mit dem Gesicht zu einer Wand oder einem Baum oä. aufstellt. Die übrigen Spieler platzieren sich alle in einer Reihe in ca. 15 Meter Entfernung.

### Beschreibung

Dann fängt der einzelne Spieler mit Blick zur Wand an zu rufen:

*„Der Wächter an der Wand dreht sich um!“*

Während dieser ruft, versuchen alle Teilnehmer, sich so schnell wie möglich der Wand/dem Baum beim Wächter zu nähern. Sobald er seinen Ausruf beendet hat, dreht er sich schnell um.

Sobald er sich umdreht, müssen alle auf der Stelle still stehen bleiben. Wer sich dennoch bewegt und der Wächter dies bemerkt, muss zum Anfangspunkt zurück.

Gewonnen hat derjenige, der als erster die Wand berührt, ohne vorab ertappt zu werden. Dieser nimmt dann den Platz an der Wand ein, während die übrigen Spieler sich an die Startlinie begeben. Das Spiel kann nun wiederum beginnen.



## Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?



### Das benötigt man dazu

Nichts 😊

### Vorbereitung

Zu Beginn wird ein Spieler (m/w) als „Fischer“ bestimmt. Alle Übrigen platzieren sich in einer Reihe in ca. 10 Meter Entfernung.

### Beschreibung

Die übrigen Spieler rufen:

*„Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“*

Der Fischer darf sich eine Farbe aussuchen. Er ruft beispielsweise:

*„blau!“*

Die Spieler müssen nun die Seiten wechseln, d.h. der Fischer läuft in Richtung Startlinie zu den Mitspielern und die müssen zum Fischer übersetzen. Dabei muss der Fischer versuchen, einen der Mitspieler, der etwas **Blaues** trägt, zu fangen. Der Fischer darf nur Personen mit blauer Kleidung fangen.

Gelingt es dem Fischer, einen Mitspieler mit blauer Kleidung zu „fischen“, ist dieser der nächste „Fischer“. Gelingt es ihm nicht, so rufen alle wiederum:

*„Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“*

Der Fischer ruft beispielsweise:

*„grün“*

und muss versuchen, einen Spieler, der etwas **Grünes** trägt, zu erwischen. Usw.

## Feuer, Wasser, Blitz

Feuer

Wasser

Blitz

Feuer

Wasser

### Das benötigt man dazu

- Eine Ecke bzw. fiktive Ecke, in die sich die Spieler beim Ausruf von **Feuer** stellen können
- Eine Matratze, Luftmatratze, Steine oä. als Erhöhung, auf die man sich auf der Flucht vor **Wasser** retten kann
- Beim Element **Blitz** können sich die Spieler flach auf den Boden legen

### Vorbereitung

Zu Beginn müssen die einzelnen Stationen vorbereitet werden:

- 1) Eine Station, an der sich die Spieler vor **Wasser** schützen können. Hier kann eine Matratze bzw. Luftmatratze größere Steine, Baumstämme oä. als Erhöhung dienen.
- 2) Eine (zumindest fiktive) Ecke, wenn **Feuer** ausgerufen wird.
- 3) Für das Element **Blitz** benötigt man keine weitere Vorbereitung: Die Spieler können sich einfach flach auf den Boden legen.

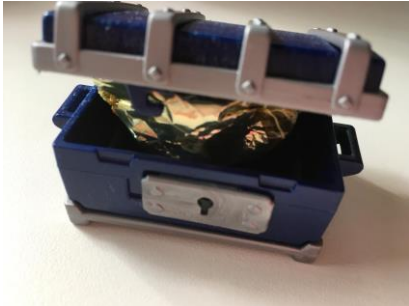
Zu Dann wird eine Spieler festgelegt, der jeweils eines der folgenden Kommandos willkürlich angibt: Feuer, Wasser oder Blitz.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2	Variante 3
<p>Alle übrigen Spieler bewegen sich nun frei im Garten/Raum umher, bis der Kommandant plötzlich eines der Elemente <b>Feuer/Wasser/Blitz</b> ruft. Nun müssen sich die Spieler schnell zu den entsprechenden Stationen bewegen.</p> <p><i>Beispiel:</i></p> <p>Wenn der Kommandant „<b>Feuer</b>“ ruft, dann müssen alle Spieler schnell die Ecke.</p> <p>Ruft er „<b>Wasser</b>“, dann müssen die Spieler versuchen, sich so schnell wie möglich auf der Matratze/dem Baumstamm oä vor dem Hochwasser zu schützen.</p> <p>Wird „<b>Blitz</b>“ angekündigt, dann sollen sich</p>	<p>Das Spiel geht eine Weile so, bis der Kommandant nach ein paar Minuten gewechselt wird.</p>	<p>Derjenige, der als letzter die jeweilige Station erreicht, scheidet aus.</p>	<p>Derjenige, der als letzter die Station erreicht, wird der nächste Kommandant.</p>

die Spieler schnell flach auf den Boden  
legen, um vor dem Blitz geschützt zu sein.



## Schatzsuche



### Das benötigt man dazu

- Stoffstückchen, bunte Schnüre oä.
- einen „Schatz“ (z.B. Süßigkeiten, Luftballons, Stifte oä.)

### Vorbereitung

Einer (beispielsweise ein Elternteil, Nanny oä.) versteckt vorab einen kleinen Schatz der von den Teilnehmern gefunden werden soll. Um die Spieler auf den richtigen Weg zum Schatz zu führen, wird von demjenigen, der den Schatz versteckt, der Weg markiert. Hierzu werden immer wieder kleine Stoffschnitzel oder Fäden oä, an Ästen, Sträuchern, auf der Wiese oä. verteilt.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2
Wenn die Schatzsuche fertig vorbereitet ist, dann sollen sich der Spieler bzw. alle Spieler gemeinsam auf die Suche nach dem Schatz begeben. Jeder kann seinen Beitrag dazu leisten. Alle arbeiten zusammen.	Anstatt den Weg zum Schatz durch Stoff oä. zu markieren, können dort auch immer wieder Rätselkarten hinterlegt werden, die nach und nach gelöst werden müssen, um zum Schatz zu gelangen.	Anstatt den Weg zum Schatz stellenweise zu markieren, kann im Vorfeld auch eine Schatzkarte angefertigt werden. Diese kann als Landkarte oder auch als Rätsel verfasst sein.

## Giftpilz



### Das benötigt man dazu:

Nichts 😊

### Vorbereitung

Zu Beginn wird ein „Erzähler“ (m/w) ausgewählt. Alle übrigen Spieler platzieren sich in ca. 2 Meter Abstand zum Erzähler.

### Beschreibung

Der Erzähler denkt sich eine Geschichte aus und trägt diese laut vor. In diese Erzählung baut er irgendwann das Wort „Gift“ mit ein. Sobald der Erzähler das Wort „Gift“ erwähnt, müssen alle Spieler schnell davonlaufen, während der Erzähler versuchen muss, einen der Spieler zu fangen.

Derjenige, der gefangen wird, wird der nächste „Erzähler“.

## Seilspringen



### Das benötigt man dazu:

- Ein Seil (Länge des Seils: ca. Fußsohle bis Achselhöhle)
- Turnschuhe (zum Abfedern der Sprünge)

### Vorbereitung

Seilhüpfen kann auch alleine ausgeübt werden. Seilspringen fördert die Ausdauer.

Zu Beginn auf die richtige Körperhaltung achten:

Grundsätzlich sollte darauf geachtet werden, dass die Knie leicht gebeugt sind, die Schultern tief sind, der Blick geradeaus gerichtet ist und der Rumpf stabil bleibt.

Beschreibung	Gestartet werden kann mit geschlossenen Füßen. Das Seil ist in leichtem Schwung vorwärts zu bewegen. Nach und nach können verschiedene Variationen eingebaut werden.
Variante 1	Nun kann versucht werden, das Seil rückwärts zu schwingen.
Variante 2	Als Variante kann man versuchen, mit dem linken oder rechten Bein/Fuß bzw. abwechselnd links und rechts zu springen.
Variante 3	Die Geschwindigkeit kann langsam gesteigert werden.
Variante 4	Die Arme können vor dem Körper überkreuzt werden und so durch das Seil gesprungen werden.
Variante 5	Hüftdrehung: Bei jedem Sprung die Hüfte abwechselnd nach links bzw. rechts drehen.
Variante 6	Hampelmann: Gleichzeitig linkes und rechtes Bein nach außen geöffnet springen, anschließend die Beine nach innen beide wieder geschlossen springen.
Variante 7	Knie haben: Beim Sprung beide Knie anheben.

## Seilschwingen



### Das benötigt man dazu:

- Ein Seil (Länge des Seils mind. 3 m)
- Turnschuhe oder gutes Schuhwerk

## Vorbereitung

Zwei Teilnehmer nehmen je ein Ende des Seiles in die Hand. Ein Dritter stellt sich in die Mitte.

Beschreibung	<p>Das Seil locker halten. Es soll in der Mitte den Boden berühren. Nun langsam beginnen, das Seil zu schwingen. Dabei soll die Person in der Mitte über das Seil hüpfen können.</p> <p>Wenn Schwung und Sprung gut gelingen, kann die Geschwindigkeit, mit der das Seil geschwungen wird, langsam erhöht werden. Dabei ist immer auf die Leistungsfähigkeit des Springers zu achten.</p> <p>Nach und nach können verschiedene Variationen eingebaut werden.</p>
Variante 1	Nun kann versucht werden, das Seil in die andere Richtung zu schwingen.
Variante 2	Als Variante kann man versuchen, mit dem linken oder rechten Bein/Fuß bzw. abwechselnd zu springen.
Variante 3	Man kann versuchen, bei jedem Sprung eine Rotation (Drehung um 180 Grad) einzubauen.
Variante 4	<p>Die Spieler können dabei auch folgenden Text singen:</p> <p><i>„Kleine Maus, kleine Maus, dreh dich um, kleine Maus, kleine Maus, mach dich krumm.“</i></p> <p>Dabei wird das Seil bei „<i>kleine Maus</i>“ locker geschwungen, während der Springer lediglich hoch hüpfet.</p> <p>Bei „<i>dreh dich um</i>“, macht der Springer eine 180 Grad-Drehung</p>

Und bei „*mach dich krumm*“, soll er den Oberkörper nach links oder rechts bewegen.



## Gummi hüpfen



### Das benötigt man dazu:

- Ein Gummiband
- Turnschuhe oder gutes Schuhwerk

### Vorbereitung

Das Gummiband muss an den Enden verknotet werden, damit es ein in sich geschlossenes Band ergibt.

Zwei Spieler stehen innerhalb des Gummibandes, um dieses unter Spannung zu halten.  
Ein Dritter ist der Springer.

### Beschreibung

Zu Beginn sollte das Gummiband auf Höhe der Sprunggelenke der beiden Spieler sein. Diese stehen ca. hüftbreit mit beiden Füßen auf dem Boden. Der Springer (m/w) (=Dritter) kann nun verschiedene Sprünge ausprobieren.

Der Springer hüpfert mit beiden Beinen in das Gummiband, so dass er eine Seite des Gummis zwischen seinen Füßen hat. Anschließend springt er auf die andere Seite des Gummis, dann in die Mitte, zum Schluss mit beiden Beinen geschlossen raus.

Beispiel:

„Seite, Seite; Mitte raus.“

### Variante 1

Im nächsten Schritt kann das Gummiband auf **Kniehöhe** sein.

### Variante 2

Wer es schafft, kann das Gummiband auf **Hüfthöhe** legen.

### Variante 3

**Tailenhöhe** ist dann schon etwas für gute Springer.

## Federballspiel

### Das benötigt man dazu:

- Zwei Federballschläger
- Federbälle
- Ggf. ein Netz

### Vorbereitung

Nur wenn die Spieler über ein Netz spielen wollen, ist es erforderlich, dieses vorab aufzubauen. Ansonsten können sie sich den Federball auch einfach so zuwerfen.

Beschreibung	Variante
Die Spieler stellen sich gegenüber auf. Die Entfernung richtet sich nach dem Leistungsstand der Teilnehmer.	Es kann auch ein Netz (falls nicht vorhanden, genügt auch eine Schnur) aufgespannt werden, über das gespielt werden soll.

## Wurfspiel



### Das benötigt man dazu:

- Eine leere Flasche
- Einige Haushaltsgummis: Die kleiner diese sind, desto schwieriger ist es, zu treffen. Daher können zu Beginn auch größere Haushaltsgummis verwendet werden.

### Vorbereitung

Die leere Flasche aufstellen und die Haushaltsgummis in etwa ein Meter Entfernung davon platzieren.

### Beschreibung

Ziel des Spieles ist, die Haushaltsgummis über den Flaschenhals zu zielen, dass diese dort hängen bleiben.

Die Spieler platzieren sich in ca. ein Meter Entfernung von der Flasche und versuchen, den Haushaltsgummi gezielt über den Flaschenhals zu werfen. Jeder Spieler erhält eine andere Farbe.

Gewonnen hat, wer es schafft, bzw. wer die meisten Treffer erreicht.

## Stifte versenken



### Das benötigt man dazu

- Stift(e)
- Schnur/Schnüre
- Eimer/Becher/Küchenpapierrolle/leere Flaschen oä

### Vorbereitung

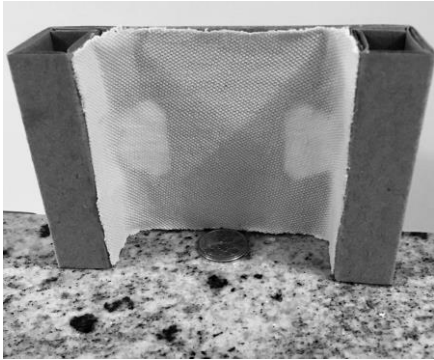
Jeder Spieler erhält einen an einer Schnur befestigten Stift. Diese Schnur binden sie locker um die Hüfte und das Ende, an welchem der Stift befestigt ist, soll bis etwa Mitte Oberschenkel reichen. Dabei soll der Stift senkrecht nach unten hängen. Dazu bekommt jeder Spieler einen Eimer/Becher/leere Flasche oä. Wichtig ist nur, dass jeder Spieler ein vergleichbares Gefäß mit vergleichbar großer/kleiner Öffnung hat.

### Beschreibung

Nun sollen die Spieler sich über dem Eimer, Becher, Flasche oä. platzieren und versuchen, den Stift in der Öffnung zu versenken. Dies sollte durch gezielte Auf- und Abwärts-Bewegung, d.h. Kniebeugen geschehen. Dabei soll der Rumpf möglichst stabil und ruhig bleiben, damit gezielt versenkt werden kann.

Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich, je kleiner die Öffnung des bereit gestellten Gegenstandes ist. Beispiel Eimer im Vergleich zur Flaschenöffnung.

## Finger- und Tischfußball



### Das braucht man dazu

Eine Cent-Münze (1 Cent, 2 Cent, 5 Cent oder 10 bzw. 50 Cent)

### Vorbereitung

Jeweils ein Spieler (m/w) platziert sich an jedem Ende eines Tisches. Der eine Spieler stellt mit Hilfe seiner Finger folgendermaßen ein Tor dar: Er legt Zeigefinger und den kleinen Finger einer Hand auf die Tischplatte, während die übrigen Finger nach unten Richtung Boden zeigen.

Der andere Spieler platziert an der Tischkante der gegenüberliegenden Seite die Münze. Wer alleine spielt, kann sich ein Tor aufstellen, in das er zu zielen versucht.

Beschreibung	Variante
<p>Ziel des Spieles ist, die Münze mit einer möglichst geringen Anzahl von Zügen in das gegnerische Tor zu schießen.</p> <p>Der Spieler darf die Münze nur mit Hilfe seines Zeigefingers entlang der Tischplatte in das gegnerische Tor schnipsen bzw. schieben.</p> <p>Je weniger Stöße er benötigt, umso besser.</p> <p>Ist ein Tor erzielt, wechseln die Spieler ihre Positionen.</p> <p>Gewonnen hat, wer die geringste Anzahl von Zügen für einen Torstoß benötigt.</p>	<p>Ebenso möglich ist, anstatt der Anzahl der benötigten Züge zum Torschuss zu zählen, die Zeit zu erfassen. Es kann ab Beginn des Spielzuges die Zeit gezählt werden, die bis zum Tor benötigt wird.</p> <p>Gewonnen hat dann derjenige Spieler, der es schafft, die Münze in der kürzesten Zeit (auf die beschriebene Art und Weise ins gegnerische Tor zu befördern), unabhängig von der Anzahl der benötigten Züge.</p>

### Tipp

Wer Tisch- und Fingerfußball alleine spielen möchte, kann sich einfach ein kleines Tor basteln (beispielsweise aus Pappe, wie auf dem Foto oben) und dieses an der Tischkante gegenüber platzieren.

## Bocciaspiel

### Das benötigt man dazu:

- Ein Boccia-Spiel bestehend aus:
- 8 Kugeln
- 1 kleinere Zielkugel
- Alternativ können auch andere kleine Bälle, wie Tennisbälle oä. und als Zielkugel beispielsweise ein Tischtennisball verwendet werden. Dabei sollte berücksichtigt werden, dass die Bälle den einzelnen Spielern zugeordnet werden können (z.B. andere Farben, Markierung oä.).

### Vorbereitung

Die kleinere Zielkugel soll platziert werden. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder legt man diese an einen bestimmten Platz oder eine Teilnehmer wird bestimmt, der diese wirft. Dort wo die Zielkugel landet, bleibt sie für diese Runde liegen.

### Beschreibung

Ziel des Spieles ist, die eigenen (zwei) Kugeln möglichst nah an die Zielkugel heran zu bringen.

Dazu werfen die Spieler ihre Kugeln nacheinander in Richtung Ziel. Dabei dürfen sie auch mit Hilfe ihrer Kugeln die Kugeln der gegnerischen Spieler auf die Seite stoßen, um so selbst näher an der Zielkugel zu sein.

Gewonnen hat, wer seine Kugel am nächsten an der Zielkugel hat.

Die nächste Runde startet mit dem erneuten Wurf der Zielkugel. Danach ist ein anderer Spieler an der Reihe, der seine Kugel möglichst nah ans Ziel werfen kann. Usw.

## Tiere oder Berufe raten

### Das benötigt man dazu:

Nichts 😊

### Vorbereitung

Ein Spieler (m/w) wird ausgewählt, der sich ein Tier überlegt, um dieses anschließend in Pantomime vorzuführen.

Alle übrigen Spieler platzieren sich so, dass sie den Darsteller gut sehen können.

Beschreibung	Variante
<p>Der Darsteller beginnt nun mit der Vorführung. Die übrigen Spieler müssen das dargestellte Tier erraten. Wer zuerst richtig rät, ist der nächste darstellende Künstler.</p> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Elefant</li><li>▪ Schlange</li></ul>	<p>Statt Tiere darzustellen, können die etwas älteren Kinder sich auch Berufe überlegen, die sie durch Pantomime darstellen wollen.</p> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Busfahrer</li><li>▪ Lehrer</li></ul>

## Malen und Raten



### Das benötigt man dazu:

- Stift
- Papier oder Tafel oä

### Vorbereitung

Zu Beginn sind Stifte und Papier vorzubereiten.  
Dann wird ein Teilnehmer bestimmt, der als erster mit dem Zeichnen startet.

Beschreibung	Variante 1	Variante 2
<p>Der erste Spieler startet zu zeichnen. Alle übrigen Spieler sollen möglichst zügig erraten, was der Zeichner darstellen möchte. Derjenige, der es zuerst richtig rät, darf der nächste Künstler sein.</p>	<p><b>Zusammengesetzte Namenwörter:</b></p> <p>Der Zeichner muss sich jeweils ein zusammengesetztes Namenwort überlegen, das er bildlich darstellen soll.</p> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Puppenbett</li></ul> <p>Der Zeichner malt eine Puppe und ein Bett</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Blumenvase</li></ul> <p>Der Zeichner malt Blumen und eine Vase</p>	<p>Ums einfacher zu gestalten:</p> <p>Es dürfen nur Wörter aus einer bestimmten Gruppe verwendet werden.</p> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tiere</li><li>▪ Fortbewegungsmittel</li></ul>



## Stadt, Land, Gewässer

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

STADT	LAND	GEWÄSSER	PLANZE	NAME M.	NAMEN F.	TIER	SPORTART	PUNKTE
NÜRNBERG	NAMIBIA	NIL	NELKE	NORMAN	NADINE	NILPFERD	NORDIC WALKING	

### Das benötigt man dazu:

- Stifte
- Papier

### Vorbereitung

Zu Beginn fertigt jeder Spieler eine Tabelle auf einem Blatt Papier an, auf der er in die oberste Zeile beispielsweise folgende Begriffe einträgt:

*Beispiel Tabelle:*

Stadt	Land	Gewässer	Pflanze	Name männlich	Name weiblich	Tier	Sportart	Wert
Nürnberg	Namibia	Nil	Nelke	Norman	Nadine	Nilpferd	Nordic Walking	

Diese Tabelle ist beliebig abänderbar und/oder erweiterbar.

### Beschreibung

Ein Teilnehmer wird bestimmt, der als erster das Alphabet folgendermaßen durchgeht: Er sagt laut das „A“ und geht anschließend im Kopf leise das Alphabet weiter durch, also B; C; D; E; F etc. bis sein rechter Nachbar stopp sagt. Der Buchstabe, bei dem der Zähler angelangt ist, wird nun laut ausgesprochen, z.B. „N“. Dieser Buchstabe muss dann der Anfangsbuchstabe für alle gesuchten Begriffe der Tabelle sein.

Der Spieler, der als erster mit dem Ausfüllen der Tabelle mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben fertig ist, ruft: „stopp!“ Dann müssen alle Spieler das Schreiben einstellen und es geht an die Auswertung.

### Auswertung:

Für gleiche Ergebnisse gibt es 5 Punkte; für unterschiedliche Ergebnisse 10 Punkte und 20 Punkte erhält ein Spieler, wenn außer ihm keiner in dieser Spalte einen richtigen Eintrag hat. Null Punkte gibt es bei falschen oder fehlenden Einträgen. Die Wertung wird in der Tabelle jeweils am Ende der entsprechenden Zeile notiert.

### Beispiel:

Alle Spieler. Die bei Stadt Nürnberg geschrieben haben, erhalten 5 Punkte. Hat ein Spieler Nördlingen geschrieben, so erhält dieser 10 Punkte. Hat aber nur ein einziger „Nürnberg“ als Stadt, während alle übrigen das Feld frei gelassen haben, so erhält dieser 20 Punkte, während alle anderen Null Punkte erhalten.

Dieses Spiel kann beliebig lange gespielt werden oder es wird vorab eine bestimmte Anzahl von Durchgängen abgestimmt.

Am Ende des Spieles werden alle Einzeldurchgänge in ihren Wertungen addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## Ich packe in meinen Koffer



### Das braucht man dazu

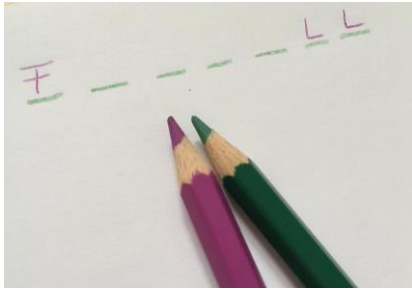
Nichts

### Vorbereitung

Ein Teilnehmer wird ausgelost, der beginnen darf.

Beschreibung	Variante
<p>Sinn des Spieles ist, sich möglichst viele Dinge in der richtigen Reihenfolge zu merken.</p> <p>Ein Teilnehmer beginnt mit den Worten:</p> <p><i>„Ich packe in meinen Koffer...“</i></p> <p>Nun darf er sich etwas ausdenken, das er gerne in seinen Koffer packen möchte, wie zum Beispiel einen Badeanzug, einen Sonnenhut, eine Hose, einen Rock, einen Lippenstift etc. Dann ist der nächste Teilnehmer an der Reihe. Auch dieser sagt:</p> <p><i>„Ich packe in meinen Koffer“</i></p> <p>und nennt zuerst den Gegenstand, den sein Vorgänger schon eingepackt hat. Dann darf er sich selbst noch einen Gegenstand ausdenken und hinzufügen. So geht es immer weiter, bis sich eine Menge Gegenstände ansammeln.</p> <p><i>Beispiel:</i> <i>„Ich packe in meinen Koffer: einen Badeanzug, einen Sonnenhut, eine Hose, einen Rock, einen Lippenstift, Sonnencreme, eine Sonnenbrille, ein Buch, ein Handy, Sandalen...“</i></p> <p>Wichtig ist dabei, sich alle Gegenstände in der richtigen Reihenfolge zu merken.</p> <p>Wenn sich einer nicht die richtige Reihenfolge gemerkt hat oder einen Gegenstand nicht mehr weiß, dann beginnt dieser das Spiel von vorne.</p>	<p>Es dürfen auch witzige Gegenstände eingepackt werden, die eigentlich nicht in den Koffer passen, wie beispielsweise ein Auto, ein Fahrrad, eine Katze, eine Kuh etc.</p> <p>Das kann den Spaßfaktor erhöhen 😊.</p>

## Glücksbuchstaben



### Das benötigt man dazu:

- Papier
- Stift

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

### Vorbereitung

Ein Teilnehmer überlegt sich ein Wort und notiert die Anzahl der Buchstaben mittels Unterstrich auf das Papier.

Beispiel:

----- (gedachtes Wort: Fußball)

### Beschreibung

Ziel des Spieles ist, das gesuchte Wort mit möglichst zügig herauszufinden.

Die Spieler dürfen nun Buchstaben nennen, von denen sie denken, dass diese im gesuchten Wort vorkommen könnten. Dazu dürfen alle Buchstaben des Alphabetes genannt werden. Aber immer nur ein Buchstabe nach dem anderen.

Wenn man mit diesem Buchstaben Glück hatte und ein Treffer gelandet wird, dann schreibt der derjenige, der sich das Wort ausgedacht hat, diesen Glücks-Buchstaben auf die entsprechende(n) Stelle(n) am Platzhalter.

Beispiel (gesuchtes Wort: Fußball):

„U“  
\_ U \_ \_ \_ \_

„L“  
\_ U \_ \_ L L

### Variante

Das Spiel kann einfacher oder schwieriger gestaltet werden, je nach Alter der Teilnehmer.

Die einfachere Variante (Beispiel 1) ist, den Anfangsbuchstaben des Wortes (und gegebenenfalls auch noch den letzten Buchstaben) auf dem entsprechenden Platzhalter zu Beginn mit zu notieren.

Die schwierigere Variante ist, mehrere Wörter oder einen ganzen Satz (Beispiel 2) erraten zu lassen. Hier kann dann auch die Anzahl der Striche erhöht werden, beispielsweise auf 20.

1. Beispiel einfacher Variante:

Gesuchtes Wort: Fußball  
Notiert wird: F \_ \_ \_ \_ \_  
Oder ggf: F \_ \_ \_ \_ L

2. Beispiel schwierigere Variante:

Wenn aber ein Buchstabe genannt wird, der nicht im gesuchten Wort vorkommt, dann wird ein Strich in der Strichliste aufgenommen.

Beispiel:

||||| ||||| |||||

Bei 15 Strichen ist diese Runde zu Ende. Die Spieler müssen daher sorgfältig nachdenken und ihre Wahl überdacht treffen, um das Wort herauszufinden, ehe 15 Striche erreicht sind.

Konnte das gesuchte Wort nicht gefunden werden, so startet eine neue Runde mit neuem Glück.

Gesuchter Satz:

SPORT MACHT SPAß

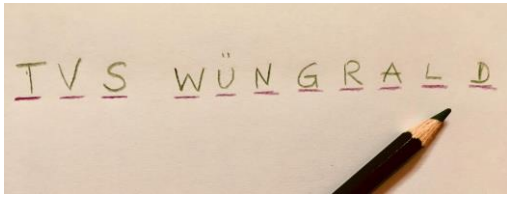
Notiert wird:

-----

Oder auch:

S \_ \_ \_ \_ M \_ \_ \_ \_ S \_ \_ \_ \_ .

## Wortsalat



### Das benötigt man dazu:

- Papier
- Stift

## Vorbereitung

Ein Teilnehmer überlegt sich ein Wort (oder in der Variante einen Satz). Dieses Wort schreibt er auf ein Papier, allerdings nicht in der richtigen Reihenfolge der Buchstaben. Die einzelnen Buchstaben des Wortes sollen willkürlich durcheinander gewürfelt sein.

Beschreibung	Variante
<p>Die Spieler sollen die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge ordnen, so dass das gesuchte Wort herauskommt.</p> <p>Bei mehreren Spielern dürfen alle mit raten. Derjenige, der als erster den Wortsalat aufgelöst und das gesuchte Wort herausgefunden hat, darf sich als nächster ein Wort ausdenken und es in den Wortsalat zerwürfeln. Nun sind die Spieler wieder an der Reihe, den Salat aufzulösen.</p> <p>Beispiele:</p> <p>BANNEMTAUN → TANNENBAUM</p> <p>EULESCH → SCHULE</p>	<p>Das Spiel kann je nach Alter der Teilnehmer einfacher oder schwieriger gestaltet werden.</p> <p>Für die <u>einfachere Variante (Beispiel 1)</u> werden lediglich wenig Buchstaben vertauscht.</p> <p>Für die <u>schwierigere Variante (Beispiel 2)</u> wird ein kurzer Satz im Wortsalat dargestellt. Dabei ist jeweils der Wortsalat immer nur im einzelnen Wort.</p> <p>1. Beispiel (einfacher):</p> <p>BANNENTAUM → TANNENBAUM</p> <p>SCHELU → SCHULE</p> <p>2. Beispiel (schwieriger):</p> <p>EID SCHELU TIS ASU. → DIE SCHULE IST AUS.</p>