LAND KÄRNTEN

Familienreferat

Alte Spiele, neu entdeckt

Spielebuch des Landes Kärnten

ktn.gv.at/familie

IMPRESSUM

Herausgeber
Amt der Kärntner Landesregierung,
Abteilung 13 – Gesellschaft und Integration,
Familienreferat, Hasnerstraße 8, 9020 Klagenfurt am Wörthersee

Gestaltung
Zacharias Maurer – Studio für Markenbildung und visuelle Kommunikation

Illustrationen
© Verena Schellander, www.very.co.at

Druckmanagement
Patricia Deisl, Amt der Kärntner Landesregierung

Druck
Kreiner Druck GmbH & Co KG, Chromstraße 8, 9500 Villach

Foto S. 3
© Gernot Gleiss

Quelle
Amt der Oö. Landesregierung, Direktion für Kultur und Gesellschaft;
Abteilung Gesellschaft, Familienreferat, Bahnhofplatz 1, 4021 Linz

Das Spielebuch wurde nach den Richtlinien der PEFC-Zertifizierung,
des Österreichischen Umweltzeichens und des Drucklandes Kärnten produziert.

DRUCKLAND KÄRNTEN
PERFECTPRINT

LIEBE FAMILIEN!

Kennt ihr noch Spiele wie „Räuber und Gendarm", „Gummihüpfen" oder „Stadt, Land Fluss"? Viele von uns denken jetzt sicher an die eigene Kindheit zurück, in der man gemeinsam mit Nachbarskindern und Freunden erlebnisreiche, kurzweilige Stunden verbracht hat. Einige dieser Spiele von früher sind heute nicht mehr so geläufig. Den „Großen" fällt oft nur noch der Name ein, aber nicht mehr, wie sie „gegangen" sind.

Um diese „alten" Spiele vor dem Vergessen zu bewahren, hat das Familienreferat des Landes Kärnten das vorliegende Spielebuch gestaltet. Es enthält Spiele für drinnen und draußen, aber auch Reime, Fingerspiele, Bastelideen und Liedertexte. Auch Spielideen von NewsletterAbonnentInnen der Kärntner Familienkarte wurden in das Büchlein mit aufgenommen. Vielleicht finden Sie ja sogar Ihren eingereichten Spieletipp darin wieder!

Die gesammelten Vorschläge sollen Ihnen und Ihrer Familie als Anregung für das gemeinsame Spielen dienen. Denn: Spielen wirkt sich in vielfacher Hinsicht positiv auf die Entwicklung von Kindern aus und fördert den Austausch und Zusammenhalt innerhalb der Familie. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Spielen!

Ihre Landesrätin
Mag.ª Sara Schaar

INHALT

Spiele für draußen

Wassermann, Wassermann ... 5
Schneider, Schneider, ... 6
Gummihüpfen 7
Tempelhüpfen 8
Verstecken spielen 9
Räuber und Gendarm 10
Feuer, Wasser, Sturm 11
Sackhüpfen 12
Zehnerl 13
Fuchs und Hase 14
Versteinern 15
Scheibtruhen fahren 16
Merkball 17
Kaiser, wie viele Schritte ... 18
Ein Hase läuft über das Feld 19
Der Kaiser schickt Soldaten aus 20
Der Plumpsack geht um 21
Völkerball 22
Es tanzt der Bi-Ba-Butzemann 23
Erde, Wasser, Luft und Feuer 24
Blinde Kuh 25
Katz und Maus 26
Komm mit, lauf weg! 27
Bockspringen 28
Seilziehen 29
Hahn oder Henne 30
Ich bin in den Brunnen gefallen 31
Dosenwerfen 32

Spiele für drinnen

Drei in einer Reihe 33
Mehl schneiden 34
Watte blasen 35
Schokolade schneiden 36
Stadt, Land, Fluss 37
Schifferl versenken 38
Schere, Stein, Papier 39
Stille Post 40
Ich packe meinen Koffer 41
Es fliegt, es fliegt, ... 42
Mein rechter (linker) Platz ist leer 43
Armer schwarzer Kater 44
Ich sehe was, was du nicht siehst 45
Wortketten bilden 46
Topfschlagen 47
Reise nach Jerusalem 48
Blinzeln 49
Mein Hut, der hat drei Ecken 50
Pfitschi Goggerln 51
Der wandernde Taler 52
Fadenspiele 53
Kastl ziagn 54

Reime, Zungenbrecher & Fingerspiele

Auszählreime 55
Zungenbrecher 57
Fingerspiele 58

Basteln

Himmel und Hölle 60
Blumentattoos 61
Blumenketten 62
Kastanientiere 63
Kartoffelstempel 64
Schifferl falten 65
Fang den Hut 66
Nussschalentiere 67

Spiele zu Ostern

Eierlauf 68
Eierpecken 68
Münzenwerfen 69
Tierische Pantomime 69

Spiele zu Weihnachten

Duftspiel 70
Keksmassage 71
Nusskegeln 72
Weihnachtspantomime 73

Wassermann, Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir hinüberfahren?

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: keine

Spiel für draußen

Es wird ein Feld abgegrenzt, ein Wassermann gewählt und los geht´s!
Der Wassermann steht auf der einen Seite des Feldes, die restlichen Kinder auf der anderen Seite und rufen: „Wassermann, Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir hinüberfahren, übern blauen Ozean, du lieber, lieber Wassermann?!"
Der Wassermann nennt eine Farbe, die möglichst wenige Kinder in ihrer Kleidung etc. haben. Alle Kinder, die die genannte Farbe vorweisen können, dürfen auf die andere Seite und sind für diese Runde gerettet. Die anderen Kinder kann der Wassermann fangen. Wer erwischt wird, hilft ab dem Zeitpunkt dem Wassermann.

Tipp: Die Spielregeln sollten im Vorfeld mit den Kindern besprochen und gemeinsam festgelegt werden.

Schneider, Schneider, leih ma de Scher

Spiel für draußen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: keine

Die Kinder stellen sich auf einer Wiese an einzelne Bäume oder Sträucher. Sind nicht so viele Bäume oder Sträucher vorhanden, gelten auch andere Stellen im Garten. Ein ausgewähltes Kind geht nun von einem zum anderen und sagt: „Schneider, Schneider, leih ma de Scher!". Das angesprochene Kind antwortet: „I hob kane, geh zum Nachbarn, der leiht´s her!" In der Zwischenzeit wechseln die anderen Kinder möglichst unauffällig ihre Plätze. Gelingt es dem fragenden Kind, einen vorübergehend leeren Platz zu erwischen, ist es befreit. Das Kind, das seinen Platz verloren hat, muss nun um die Schere bitten.

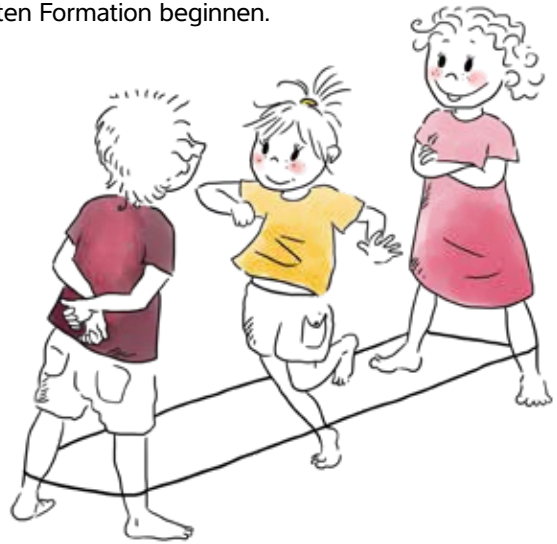
Gummihüpfen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 3
Materialien: Gummiband

Spiel für draußen

Ein Gummiband mit der Länge von ca. drei Metern wird um vier Beine, zur Not auch Stuhlbeine, gespannt und in einer bestimmten Formation behüpft, z. B. Seite – Seite – Mitte – Außen – Seite – Seite – Mitte – Raus. Die Schwierigkeitsstufen werden von der Höhe sowie der Breite der Beinstellung bestimmt. So beginnt man in Knöchelhöhe und wandert mit dem Gummi bis in Hüfthöhe.

Die normale Breite ist etwa 50 cm und kann von ganz schmal (ein Bein breit) bis weit gegrätscht sein. Ein Fehler ist es natürlich, daneben zu hüpfen oder draufzusteigen – dann kommt das nächste Kind dran und man muss bei der nächsten Runde wieder bei der fehlerhaften Formation beginnen.



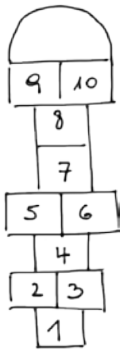
Tempelhüpfen

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: ab 1
Materialien: Straßenkreiden, Steine

Der Tempel wird mit Straßenkreiden aufgezeichnet. Die Kinder hüpfen in einem vor Spielbeginn vereinbarten Muster (bei einem Feld mit einem Fuß, bei zwei Feldern mit beiden Füßen). Bei der ersten Hüpfrunde wird der Tempel laut Muster überquert, bei der zweiten Runde wird auf das erste Feld ein Stein geschossen, bei der dritten Runde auf das zweite Feld usw. Das Feld mit dem Stein muss übersprungen werden. Springt jemand daneben, gibt bei nur einem Feld den zweiten Fuß runter oder trifft mit dem Stein das vorgesehene Feld nicht, muss er wieder von vorne beginnen.

Variante: Der erste Spieler wirft den Stein in das Feld eins. Anschließend hüpft er durch den Tempel, wie beschrieben. Das Feld mit dem Wurfstein wird übersprungen. Im Ziel darf der Spieler mit beiden Beinen aufkommen und kurz rasten. Dann wird eine halbe Drehung absolviert, wieder in Richtung Start zurück gehüpft und im Feld vor dem Wurfstein wird dieser wieder aufgesammelt. Anschließend wirft er ihn in das nächste, jetzt also das 2. Feld, usw.



Fehler: Eine Linie berühren, der Stein landet nicht im vorgesehen Feld, der Spieler tritt außerhalb der Felder auf. Bei einem Fehler kommt der Nächste dran. Wer als Erster den Stein vom letzten Feld aufsammelt, hat gewonnen.

Verstecken spielen oder 1, 2, 3, abgepasst

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 3
Materialien: keine

Spiel für draußen

Ein Kind sucht sich einen „Einschauplatz" (z.B. einen Baum) und „schaut ein", indem es bis 50 zählt und danach schreit: „Es gilt, ich komme!" Die anderen Kinder verstecken sich einstweilen in der Umgebung. Der „Einschauer" versucht nun, die anderen Kinder zu finden. Entdeckt er eines, so muss er mit ihm um die Wette zum Einschauplatz laufen. Wer den Platz schneller erreicht, berührt diesen mit der Hand und ruft: „Eins, zwei, drei, z.B. Lukas abgepasst!" Erwischt der Einschauer alle, muss das Kind, das als erstes erwischt wurde, einschauen, ansonsten wieder dasselbe Kind. Schleicht aber ein Kind unbemerkt zum Einschauplatz, so kann dieses mit dem Ruf „Eins, zwei, drei, ich bin frei!" sich selbst erlösen oder mit dem Spruch „Eins, zwei, drei, alle frei!" alle Kinder befreien und das Spiel geht mit demselben Einschauer von vorne los.

Räuber und Gendarm

Spiel für draußen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: evtl. Kreide

Vor Beginn des Spieles wird die Begrenzung des Spielbereichs sowie der Sammelplatz abgesprochen und bei Bedarf mit Straßenkreiden markiert. Es werden zwei gleich große Gruppen ausgelost. Die eine Gruppe sind die Räuber, die andere die Gendarmen. Die Räuber verstecken sich, die Gendarmen suchen. Verstecken ist nur über das vorher vereinbarte Gebiet erlaubt. Wer gefunden und gefangen wird, geht ins Gefängnis. Die Gendarmen machen einen Platz aus, wo die Räuber gefangen gehalten werden. Geschicklichkeit ist beim Befreien gefragt. Wenn ein Räuber die Gendarmen ablenkt und ein anderer Räuber dem Gefangenen dreimal auf die ausgestreckte Hand schlägt, so ist er mit dem Spruch „Eins, zwei, drei, du bist frei!" wieder befreit. Wenn alle Kinder gefunden wurden, wird getauscht.

Tipp: Die Gendarmen können z.B. durch farbige Bänder, die am Arm oder auf der Stirn getragen werden, sichtbar gemacht werden.

Feuer, Wasser, Sturm

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 3
Materialien: keine

Spiel für draußen

Für dieses Spiel braucht es einen Spielleiter (z.B. ein älteres Kind). Vor Spielbeginn müssen die einzelnen Aufgaben erklärt und die dafür vorgesehenen Bereiche vereinbart werden. Alle Kinder laufen durch den Garten oder über die Wiese. Ruft der Spielleiter „STURM", legen sich alle Kinder flach auf den Boden (damit ihnen der Sturm nichts anhaben kann). Ruft er „WASSER", müssen sich alle auf eine Hochebene begeben, z.B. auf eine Bank oder einen Baum klettern (damit sie das Wasser nicht erreicht). Ruft er „FEUER", laufen alle in eine zuvor vereinbarte Ecke oder einen Bereich (um sich vor dem Feuer zu retten). Wer die gerufene Bewegung nicht oder als Letzter ausführt, scheidet aus.

Sackhüpfen

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Säcke (z.B. aus Jute), evtl. Seile

Wie bei einem Wettlauf gibt es einen Startbereich und ein Ziel. Diese Bereiche kann man z.B. mit Seilen markieren. Jeder Mitspieler schlüpft in einen Sack aus Jute oder Stoff, den er gut mit seinen Händen festhält. Nun stellen sich alle in einer Reihe auf und hüpfen auf Kommando los. Wer die vorgegebene Strecke von zehn bis 15 Metern als Erster ohne Umfallen zurücklegt, hat gewonnen.

Tipp: Kinder, lasst auch mal eure Eltern, Omas und Opas, Tanten und Onkel mithüpfen und macht eine Sackhüpf-Staffel: Auf Kommando loshüpfen, am Ziel aussteigen, zum Start zurücklaufen und dem nächsten Mitspieler helfen, in den Sack zu steigen – und weiter geht´s.

Zehnerl

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Ball

Spiel für draußen

Ein Ball wird an eine Hausmauer geworfen. Beim Werfen gelten folgende Regeln: Der Ball wird zuerst zehn Mal, dann neun Mal, dann acht Mal, und so weiter, schließlich ein Mal an die Wand geworfen. Vor oder während der Würfe sind Zusatzaufgaben zu erledigen. Ein Kind fängt an, die anderen Kinder schauen zu und sind dann an der Reihe, wenn das spielende Kind einen Fehler macht (z.B. der Ball fällt zu Boden) oder alle Aufgaben erfolgreich durchgeführt hat.

Eine mögliche Spielvariante:

10 Würfe: keine Aufgabe, ganz normale Würfe
9 Würfe: während der Ball in der Luft ist, ein Mal in die Hände klatschen
8 Würfe: während der Ball in der Luft ist, zwei Mal in die Hände klatschen
7 Würfe: während der Ball in der Luft ist, drei Mal in die Hände klatschen
6 Würfe: mit der rechten Hand hinter dem Körper vorbei gegen die Wand werfen
5 Würfe: mit der linken Hand hinter dem Körper vorbei gegen die Wand werfen
4 Würfe: den Ball unter dem rechten Fuß durch gegen die Wand werfen
3 Würfe: den Ball unter dem linken Fuß durch gegen die Wand werfen
2 Würfe: während der Ball in der Luft ist, ein Mal in die Höhe springen
1 Wurf: während der Ball in der Luft ist, ein Mal um die eigene Achse drehen

Fuchs und Hase

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 4
Materialien: keine

Ein Kind ist der Fuchs, ein anderes Kind ist der Hase. Die anderen Mitspieler sind die Hasenbauten und verteilen sich liegend im Feld. Der Fuchs versucht den Hasen im Spielfeld zu fangen. Der Hase versucht, in einen Hasenbau zu flüchten, indem er sich neben ein anderes Kind, welches einen Hasenbau verkörpert, hinlegt. Dieses Kind wird nun zum neuen Fuchs, der alte Fuchs wird zum Hasen und muss nun selbst flüchten. Gelingt es dem Fuchs, den Hasen zu erwischen, dann werden die Rollen getauscht. Es verlangt genaues Beobachten und eine blitzschnelle Reaktion, wenn der Hase zum Fuchs wird. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.

Versteinern

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 5
Materialien: keine

Spiel für draußen

Ein Kind wird ausgewählt und ist der Fänger, auch „Versteinerer" genannt. Die anderen Kinder bewegen sich frei auf einem abgegrenzten Spielfeld. Der Fänger versucht nun, die Kinder am Spielfeld zu fangen und durch das Berühren zu „versteinern". Wurde ein Kind versteinert, so bleibt es in der Position stehen, in der es gefangen wurde und bewegt sich nicht mehr. Jeder andere, noch nicht versteinerte Spieler, kann ein versteinertes Kind durch einen Handschlag befreien. Danach darf der bisher versteinerte Spieler wieder ganz normal mitspielen. Ziel des Versteinerers ist es, alle Kinder zu versteinern. Sind alle versteinert, übernimmt ein anderes Kind die Rolle des Fängers.

Scheibtruhen fahren

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 4
Materialien: evtl. Seile

Dieses Spiel wird in Zweier-Teams gespielt. Start und Ziellinie sollten vor Spielbeginn definiert und bestenfalls mit Seilen oder Ähnlichem markiert werden. Alle Kinder kommen hinter die Startlinie und dann geht´s auch schon los. Ein Kind legt sich auf den Bauch und stützt sich mit den Armen ab. Der zweite Mitspieler nimmt die Beine des anderen wie Scheibtruhengriffe in die Hände und die beiden laufen los. Für ein Rennen stellen sich alle Teams nebeneinander in einer Reihe auf und laufen eine bestimmte Strecke so schnell wie möglich. Im Ziel werden die Rollen getauscht und die Strecke wird wieder zurückgelaufen.

Merkball

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: weicher Ball

Spiel für draußen

Alle Kinder laufen im vorher bestimmten Spielfeld herum, während ein Kind einen weichen Ball (z. B. aus Schaumstoff) in der Hand hat und versucht, die anderen herumlaufenden Kinder mit dem Ball zu treffen. Derjenige, der den Ball in der Hand hat, darf aber nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball gehen. Wird ein Kind direkt aus der Luft getroffen, muss es sich am Spielfeldrand hinsetzen. Ganz wichtig ist nun für das getroffene Kind, dass es sich genau merkt, von welchem Mitspieler es getroffen wurde. Sollte dieser Spieler im Laufe des Spiels getroffen werden, dürfen alle Kinder, die von ihm zuvor getroffen wurden, wieder am Spiel teilnehmen. Sieger des Spiels ist derjenige, der alle anderen Kinder mit dem Ball getroffen hat.

Tipp: Bei manchen Spielen ist es auch gut, eine Spielzeit festzulegen.

Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 4
Materialien: keine

Aus allen mitspielenden Kindern wird der „Kaiser" ausgewählt. Die Kinder stellen sich entlang einer Linie auf und der Kaiser platziert sich in ca. zehn Metern Entfernung mit dem Rücken zu den Kindern. Ein Kind nach dem anderen fragt nun: „Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?" Darauf antwortet der Kaiser z.B.: „Zwei Riesenschritte, einen Häschenhüpfer, drei Elefantenschritte, einen Purzelbaum, ...!" Die Varianten können vom Kaiser frei ausgewählt werden. Der Kaiser darf auch bestimmen, dass die erlaubten Schritte rückwärts gemacht werden müssen, denn er möchte ja schließlich lange Kaiser bleiben. Wer zuerst beim Kaiser eintrifft, tritt an seine Stelle.

Ein Hase läuft über das Feld

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 4
Materialien: keine

Spiel für draußen

Ein Kind (der Jäger) stellt sich an das Ende des Spielfeldes, die übrigen Spieler (die Hasen) stellen sich in ca. 15 Metern Abstand an das gegenüberliegende Ende der Laufstrecke. Der Jäger „schaut ein" und dreht dabei seinen Rücken den anderen Spielern zu. Beim Einschauen spricht er folgenden Satz: „Ein Hase läuft über das Feld". Während dieser Worte laufen ihm die Hasen „über das Feld" entgegen. Sobald der Jäger das letzte Wort gesprochen hat, darf er sich so schnell wie möglich zu den Kindern umdrehen und diese müssen augenblicklich wie versteinert stehen bleiben. Alle Hasen, die das nicht schaffen und die der Jäger noch in Bewegung sieht, müssen zurück an den Start. Sie dürfen aber in der nächsten Runde wieder weiterspielen, haben allerdings noch die gesamte Strecke vor sich. Anschließend dreht sich der Jäger wieder um und eine neue Runde beginnt. Das Kind, welches als erstes den Jäger berührt, hat gewonnen und wird zum neuen Jäger.

In manchen Gegenden ruft der Jäger auch „Ochs am Berg" oder „Donner, Wetter, Blitz".

Der Kaiser schickt Soldaten aus

Spiel für draußen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 8
Materialien: keine

Zwei gleich starke Gruppen stellen sich jeweils in einer Reihe im Abstand von ca. zehn Metern auf. Jede Gruppe wählt einen Kaiser, der nun ruft: „Der Kaiser schickt seine Soldaten aus, er schickt den z.B. Max hinaus." Die Kinder jeder Reihe fassen sich fest an den Händen und das genannte Kind muss nun versuchen, mit Schwung die gegenüberstehende Reihe zu durchbrechen. Wenn ihm das gelingt, darf er ein Kind aus der gegnerischen Gruppe in seine eigene Reihe mitnehmen. Hört man vom Kaiser „Der Kaiser schickt sich selbst hinaus!" darf dieser selbst laufen. Der Kaiser selbst hat zwei Leben, was bedeutet, dass er erst beim zweiten gescheiterten Versuch, die Kette zu durchbrechen, verloren hat. Verspielt er sein zweites Leben, muss er einen neuen Kaiser bestimmen. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn in einer Gruppe kein Spieler mehr übrig ist.

Der Plumpsack geht um

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 10
Materialien: Tuch

Spiel für draußen

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis und blicken in die Kreismitte. Ein Kind – der so genannte „Plumpsack" – geht außen um den Kreis. Es hält z.B. ein Tuch in der Hand. Diesen Gegenstand lässt er hinter einem der Spieler auf den Boden fallen. Gleich danach läuft der Plumpsack so schnell wie möglich um den Kreis. Merkt es das Kind, hinter dem der Gegenstand hingelegt worden ist, dann darf es den Plumpsack verfolgen. Je nachdem, welcher der beiden Spieler schneller die entstandene Lücke erreicht, darf dort stehen oder sitzen bleiben und der andere Spieler ohne Platz wird zum Plumpsack.

Während der Plumpsack um den Kreis geht, singt oder spricht er folgenden Spruch:
„Dreht euch nicht um,
denn der Plumpsack geht um!
Wer sich umdreht oder lacht,
wird zum Fänger gemacht!"

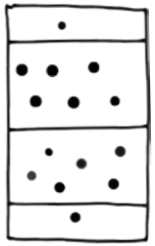
Völkerball

Spiel für draußen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 10
Materialien: weicher Ball

Zwei gegnerische Gruppen haben die Aufgabe, sich in benachbarten, abgegrenzten Feldern gegenseitig mit dem Ball abzuschießen. Ein sogenannter „Freigeist" sorgt dafür, dass der Ball für die eigene Mannschaft wieder zurückkommt. Wird ein Kind vom Ball getroffen, geht es in das Feld des Freigeistes. Durch Abschießen eines Gegners kann sich der Spieler aus dem Freigeistfeld wieder freischießen und darf zurück ins Spielfeld. Sind alle Spieler einer Mannschaft getroffen, darf der Freigeist ins Spielfeld. Dieser hat drei Leben, das heißt, er muss insgesamt drei Mal vom Ball getroffen werden. Die Mannschaft, die zum Schluss noch ihren Freigeist oder Spieler im Spielfeld hat, hat gewonnen.

Tipp: Manchmal eine kleine Pause einlegen und nicht aufs Trinken vergessen.

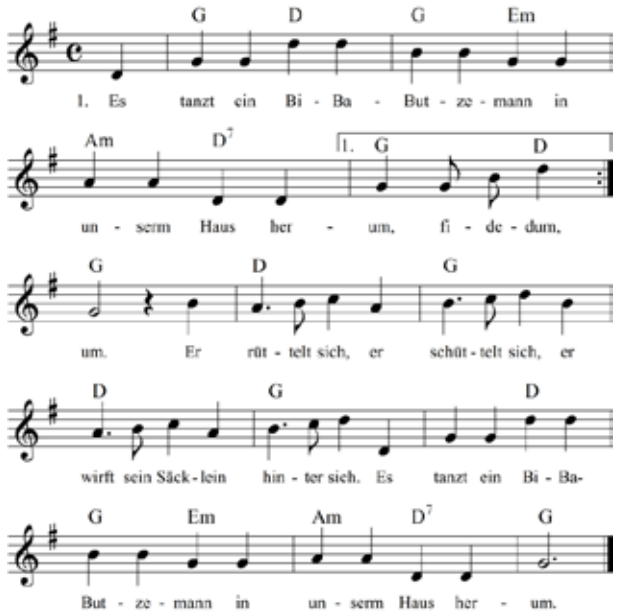


Es tanzt der Bi-Ba-Butzemann

ab 2 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 7
Materialien: keine

Spiel für draußen

Die Kinder bilden einen Kreis und wählen einen „Butzemann" aus. Dieser stellt sich in die Kreismitte. Alle Kinder singen das Lied und der Butzemann macht die Bewegungen dazu: „Säcklein tragen, rütteln, schütteln, Säcklein hinter sich werfen." Am Ende des Liedes nimmt der Butzemann das Kind an der Hand, bei dem er stehen geblieben ist und tanzt mit ihm im Kreis. Dieses Kind darf in der nächsten Runde der Butzemann sein!



Erde, Wasser, Luft und Feuer

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 7
Materialien: Ball

Die Kinder bilden einen Kreis. Mitten im Kreis steht ein Spieler, der eines der Kinder ansieht und ihm den Ball zuwirft. Dabei ruft er laut eines der vier Elemente, entweder: „Erde", „Wasser", „Luft" oder „Feuer". Der Spieler, der den Ball fangen muss, nennt bei Erde sofort ein Tier, das auf dem Land lebt, wie z.B. Kuh oder Elefant, bei Wasser ein Tier aus dem Wasser, wie z.B. Kaulquappe oder Wal und bei Luft ein Tier, das fliegen kann, wie z.B. Vogel oder Biene. Kann der Ball nicht gefangen werden oder nennt der Spieler zu spät ein Tier, dann bekommt er einen sogenannten „Punkt". Beim Element Feuer darf der Spieler den Ball nicht fangen. Fängt ein Spieler den Ball trotzdem, bekommt dieser ebenfalls einen Punkt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat gewonnen und darf im nächsten Spiel in der Mitte stehen.

Tipp: Das Spiel ist sehr lustig, wenn es sehr schnell gespielt wird.

Blinde Kuh

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 8
Materialien: Tuch

Spiel für draußen

„Blinde Kuh" wird auf die verschiedenste Art und Weise gespielt. Die Grundidee aber ist bei allen gleich: Einem Spieler werden mit einem Schal oder Tuch die Augen verbunden, die Mitspieler laufen umher und ärgern die blinde Kuh. Das kann in Form von Zupfen oder Rufen geschehen. Wen die blinde Kuh allerdings zu greifen bekommt, der muss sich als nächstes die Augen verbinden lassen. Um es für die blinde Kuh einfach zu gestalten, ist es hilfreich, wenn das Spielfeld abgesteckt oder aufgemalt wird. Die Spielregeln können auch variieren: So kann zum Beispiel das Kind, das von der blinden Kuh gefangen wird, ausscheiden. Das Spiel wird so lange fortgesetzt bis nur noch eines übrig bleibt und die Rolle der blinden Kuh bekommt.

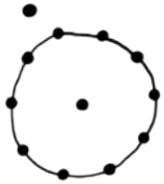
Eine Spielvariante für jüngere Kinder:
Alle Kinder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind wird zur blinden Kuh gewählt und in der Kreismitte einige Male um sich selbst gedreht. Dann muss die blinde Kuh versuchen, ein Kind durch Abtasten zu erkennen. Gelingt dies, wird das erkannte Kind zur blinden Kuh.

Katz und Maus

Spiel für draußen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 8
Materialien: keine

Alle Kinder stehen im Kreis und fassen sich nicht zu eng an den Händen. Zwei Kinder werden vorher ausgewählt und stellen „Katz" und „Maus" dar. Die Maus steht im Kreis, die Katze außerhalb vom Kreis. Die Katze fragt: „Ist das Mäuslein nicht zuhaus?" Die im Kreis stehenden Kinder antworten darauf: „Eben ist´s zum Tor hinaus!" Nun darf die Katze versuchen, die Maus zu fangen. Dafür öffnen die Kinder den Kreis für die Maus, schließen ihn dann aber wieder und lassen die Katze nicht hinein. Sobald die Katze die Maus gefangen hat, werden neue Kinder für die Katze und für die Maus ausgewählt.



Komm mit, lauf weg!

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 10
Materialien: keine

Spiel für draußen

Die Kinder stehen paarweise hintereinander in einem weitgezogenen Kreis. Ein Kind läuft außerhalb des Kreises herum und berührt den Hintermann des Paares auf dem Rücken und ruft entweder „komm mit" oder „lauf weg". Je nachdem, muss das ausgewählte Paar dem Kind hinterher oder in die entgegengesetzte Richtung laufen. Alle drei Kinder versuchen nun, den freigewordenen Platz als Erster zu erreichen. Wer als Letzter ankommt, darf nun eine Runde laufen und wieder ein Paar auswählen.

Bockspringen

Spiel für draußen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Ein Kind stellt sich als „Bock" auf, indem es den Rumpf vorbeugt, in die Knie geht, die Hände darauf abstützt und den Kopf leicht einzieht. Ein anderes Kind nimmt kurzen Anlauf, springt vor dem Hindernis mit beiden Beinen ab und hüpft mit gegrätschten Beinen über den Bock. Mit den Händen stößt es sich dabei auf dessen Rücken ab. Wenn mehrere Kinder mitspielen, stellt sich das Kind, welches über den Bock gesprungen ist, ein paar Meter weiter selbst als Bock auf. Das nächste Kind springt dann über beide Böcke und platziert sich dann auch selbst als Bock. Dies geht so lange weiter, bis alle Kinder als Böcke stehen und dann kann das erste Kind wieder von vorne anfangen.

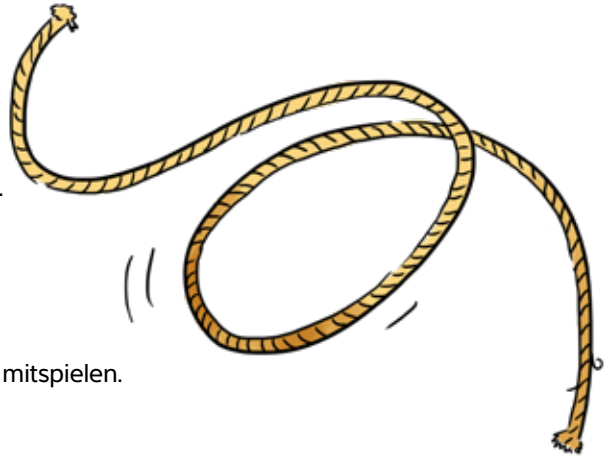
Tipp: Bei diesem Spiel am besten eine Hose tragen.

Seilziehen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: dickes, reißfestes Seil, evtl. Kreide und Tuch

Spiel für draußen

Zwei gleich große und ungefähr gleich starke Gruppen stehen sich gegenüber und halten ein Seil. In der Mitte wird am Boden eine Mittellinie deutlich sichtbar gezogen (z.B. mit einer Kreide). Am Seil kann die Mitte mit einem farbigen Tuch sichtbar gemacht werden.
Auf Kommando ziehen beide Gruppen am Seil. Ziel ist es, den vordersten Spieler der gegnerischen Mannschaft über die Mittellinie zu ziehen. Sobald dies gelingt, hat die Mannschaft gewonnen.



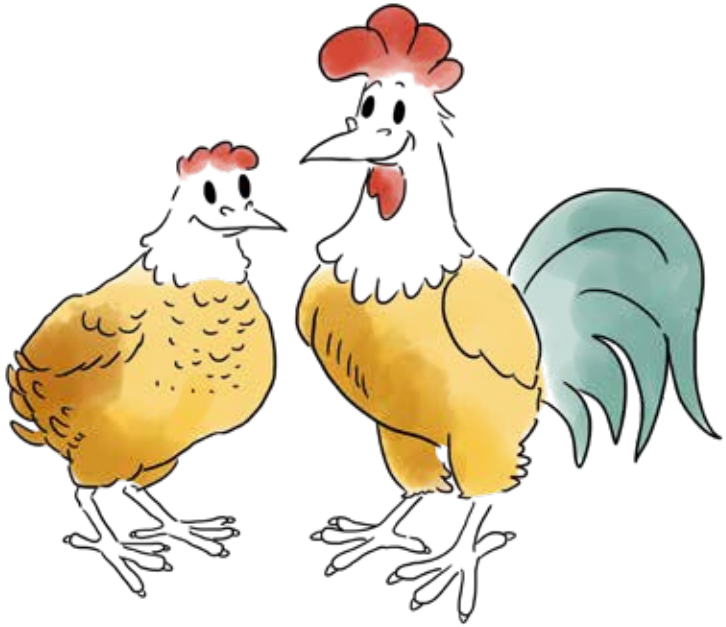
Tipp: Kinder lieben es, wenn manchmal auch Erwachsene mitspielen.

Hahn oder Henne

Spiel für draußen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Grashalm

Ein Rispengrashalm wird gepflückt und der Mitspieler gefragt: „Willst du Hahn oder Henne?" Das gefragte Kind äußert seinen Wunsch. Nun streift der Fragende mit Daumen und Zeigefinger über die Rispen und zieht diese ab. Sind die Rispen zwischen den Fingern lang und geformt wie die Schwanzfeder eines Hahnes, ist es ein Hahn. Sind die Rispen jedoch kurz, ist es die Henne. Dies wird mehrmals wiederholt. Wer am häufigsten dem Wunsch gerecht wird, hat gewonnen.



Ich bin in den Brunnen gefallen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Decke

Spiel für drinnen

Ein Kind sitzt auf einer Decke, die anderen Kinder bilden einen Kreis rundherum. Das Kind in der Mitte sagt: „Ich bin in den Brunnen gefallen!" Die Kinder ringsum antworten: „Oh! Wie viele Meter tief?" Dann sagt das Kind in der Mitte z.B.: „100 Meter tief, 10 Meter ..." Die anderen antworten: „So tief! Wer kann dich herausholen?" Das Kind in der Mitte antwortet: „Wer am besten singen, tanzen, Purzelbaum schlagen, am höchsten hüpfen, ... kann." Alle Kinder zeigen nun die verlangte Fähigkeit vor und das Kind in der Mitte entscheidet, wer ihm nun aus dem Brunnen heraushilft. Beim Heraushelfen geben sich die Kinder die Hände und ziehen aneinander, dabei fällt der Retter in den Brunnen und das ganze Frage- und Antwortspiel beginnt wieder von vorne.

Dosenwerfen

Spiel für draußen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Dosen und Ball

Zu Beginn werden die leeren Dosen zu einer Pyramide gestapelt, z.B. drei ganz unten, zwei oben drüber und eine Dose ganz oben drauf. Möglich ist auch ein Aufbau nach dem 5-4-3-2-1-Prinzip. Die Dosen können z.B. auf einer Mauer oder einem Tisch gestapelt werden. Jüngere Kinder können in einem Abstand von einem Meter werfen, bei älteren Kindern kann man eine Distanz von drei Metern versuchen (Proberunde nicht vergessen!). Jeder Spieler hat pro Runde drei Versuche, um alle Dosen abzuwerfen. Wer das innerhalb von drei Runden schafft, hat gewonnen.

Variante: Jede Dose zählt. Nach drei Runden mit jeweils drei Würfen werden alle gefallenen Dosen eines Spielers zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

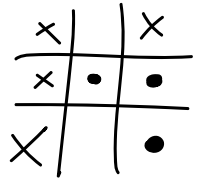
Dieser Spieltipp wurde uns von Familie Pirker-Frühauf aus Rosegg zugeschickt.

Drei in einer Reihe

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Zettel (kariert), Stifte

Spiel für drinnen

Zwei Kinder tragen in einem Raster abwechselnd ihre gewählten Symbole ein (z.B. O und X). Ziel ist es, drei gleiche Symbole senkrecht, waagrecht oder diagonal in einer Reihe zu zeichnen. Gewonnen hat also das Kind, welches als erstes drei Symbole in einer Reihe hat. Bei diesem Spiel kommt es aber auch manchmal vor, dass es keinen Gewinner gibt – dann wird einfach noch eine Runde gespielt.



Mehl schneiden

Spiel für drinnen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Zahnstocher, Mehl, Löffel

Bei diesem Spiel ist Geschicklichkeit gefragt. Es geht darum, dass ein Berg Mehl von den Mitspielern verkleinert werden muss, ohne dass sich der auf der Bergspitze befindliche Zahnstocher bewegt. Für das Spiel wird entsprechend auf einer sauberen Tischplatte oder einem flachen Teller ein Berg aus Mehl aufgebaut, in dessen Spitze ein Zahnstocher gesteckt wird. Alle Kinder erhalten reihum einen Löffel (alternativ ein stumpfes Streichmesser), mit dem sie jeweils einen Teil des Mehls entfernen müssen. Verrutscht der Zahnstocher oder fällt er um, scheidet das Kind aus, bei dem dies passiert ist.

Tipp: Im Mehlberg kann eine Belohnung versteckt werden (z.B. ein Stück Schokolade oder ein Gummibärchen), die von dem Verlierer oder dem nach ihm folgenden Spieler gegessen oder mit dem Mund aus dem Mehl aufgenommen werden muss, ohne dabei die Hände zu verwenden.

Ostervariante „Ei im Salz":
Materialien: Salz, Osterei, Teelöffel

Ein Ei wird auf einem Haufen Salz platziert. Jeder Spieler entnimmt nacheinander mit einem Teelöffel etwas Salz von dem Berg. Fällt das Ei dabei um, so ist der Spieler ausgeschieden. Der Spieler, der am Schluss übrigbleibt, gewinnt dieses lustige Osterspiel.

Watte blasen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Wattebausch

Spiel für drinnen

Alle Teilnehmer sitzen eng aneinander um den Tisch. Auf der Tischmitte liegt ein kleiner Wattebausch, der aus der Kreismitte hinausgeblasen werden soll. Ein Kind beginnt, in Richtung Watte zu blasen. Ziel soll es sein, die Watte aus dem Kreis zu bringen. Dagegen wehren sich aber die anderen Umsitzenden, wo die Watte den Kreis zu „überfliegen" droht. Der Spieler, bei dem der Wattebausch vom Tisch fällt, muss ein Pfand abgeben oder er erhält einen Strafpunkt. Die Watte kommt wieder in die Tischmitte und das Spiel kann erneut beginnen.

Schokolade schneiden

Spiel für drinnen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Schokoladetafel, Kleidung (Schal, Handschuhe, Haube, Weste, ...), Brett, stumpfes Messer und Gabel, Würfel

Die Spieler sitzen im Kreis rund um einen Tisch. In der Mitte liegt ein Schneidebrett mit Schokolade sowie ein Messer und eine Gabel. Die Kinder beginnen reihum zu würfeln und zwar so lange, bis jemand eine Sechs würfelt. Dieses Kind zieht sich so schnell wie möglich die Kleidungsstücke an und beginnt die Schokolade mit Messer und Gabel auseinander zu schneiden.
Die Schokolade darf stückchenweise gegessen werden. Währenddessen würfeln die anderen Kinder weiter. Sobald eine Sechs fällt, muss der Spieler zu essen aufhören und das Material inklusive Kleidung sofort dem neuen „6er-Würfler" übergeben. Dabei hat allerdings schon der Nächste den Würfel und versucht ebenfalls, eine Sechs zu würfeln und so weiter.

Tipp: Wichtig ist darauf zu achten, dass die Kleidung ordentlich angezogen ist, bevor die Kinder mit dem Schneiden der Schokolade beginnen.

Stadt, Land, Fluss

ab 8 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Zettel (liniert), Stifte

Spiel für drinnen

Jeder Mitspieler zeichnet auf einem Zettel mindestens sechs Spalten (je nach Kategorien) und beliebig viele Zeilen. In die Spalten werden die Kategorien Stadt, Land, Fluss, Beruf, Name, Tier usw. eingetragen. Die Kategorien können beliebig ausgesucht werden. Danach sagt ein Kind laut A und setzt das Alphabet unhörbar fort. Das nächste Kind in der Reihe schreit laut „Stopp". Der Buchstabe, der beim zählenden Kind gerade an der Reihe war, wird laut ausgesprochen und ist der Anfangsbuchstabe für die Kategorien. Es sollten so schnell wie möglich alle Kategorien ausgefüllt werden. Sobald der Erste fertig ist, ruft er „Stopp". Dies ist auch gleichzeitig das Stoppzeichen für die anderen Mitspieler.

Nun geht es darum, die Kategorien zu vergleichen und Punkte zu sammeln:
20 Punkte – man hat als Einziger einen Begriff in dieser Kategorie
10 Punkte – man hat als Einziger den Begriff aus einer Kategorie
5 Punkte – Mehrere haben den gleichen Begriff
Falscher Begriff – keine Punkte

Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt und der Spieler mit der höchsten Punktezahl hat gewonnen.

Schifferl versenken

Spiel für drinnen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Zettel (kariert), Stifte

Jedes Kind nimmt sich ein kariertes Blatt Papier und zeichnet die waagrechten Koordinaten von 1–10 und die senkrechten Koordinaten von A–J ein. Die Schiffe werden nun mit Kreuzen in die Koordinaten eingetragen. So werden z.B. insgesamt zehn Schiffe eingezeichnet. Die Schiffe haben verschiedene Größen. Das Erste besteht z.B. aus vier, das Zweite aus drei, das Dritte aus zwei Karos usw. Wichtig ist, dass sich die Schiffe nicht berühren. Nun geht es darum, die Position der gegnerischen Schiffe zu erraten und zwar in folgender Weise:
Ein Kind nennt eine Koordinate (z.B. 8 E) und der Gegner muss diese Koordinate auf seinem Feld markieren.
Fällt dieses Quadrat auf eines der eingezeichneten Schiffe, so darf das Kind noch einmal raten. Trifft es aber kein Schiff, so kommt der Spielpartner an die Reihe.
Wer als Erster alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist der Gewinner.

Schere, Stein, Papier

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Spiel für drinnen

Schere, Stein und Papier sind drei Symbole für verschiedene Handstellungen. Eine flach ausgestreckte Hand bedeutet Papier, eine geballte Faust bedeutet Stein und ein ausgestreckter Zeige- und Mittelfinger symbolisiert die Schere. Zwei Kinder stehen sich gegenüber und rufen gemeinsam „Schere, Stein, Papier" und bewegen dabei die Faust auf und ab. Beim dritten Mal zeigen sie eines der drei Symbole: Schere, Stein oder Papier.

Eines der beiden unterliegt immer folgendem Grundsatz:
Das Papier wickelt den Stein ein.
Die Schere schneidet das Papier.
Der Stein schleift die Schere.

Wenn beide das gleiche Symbol haben, ist es unentschieden. Sieger ist immer der, der das überlegene Symbol zeigt. Das Spiel kann auch in einer größeren Runde gespielt werden. So kann zum Beispiel der Gewinner der ersten Runde wieder gegen jemanden antreten usw. Es kann so lange gespielt werden, bis ein Gewinner übrig bleibt.

Stille Post

Spiel für drinnen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Die Kinder stellen oder setzen sich im Kreis auf. Ein Spieler wird bestimmt und darf sich einen (einfachen) Satz überlegen. Diesen flüstert er seinem Nachbarn ganz leise ins Ohr. Dieses Kind gibt den Begriff auf die gleiche Weise an seinen Nachbarn weiter usw. Im Normalfall darf nicht nachgefragt werden, wenn man einen Begriff nicht beim ersten Versuch versteht. Man muss dann einfach etwas weitersagen, was halbwegs so ähnlich klingt wie das Gehörte. Das letzte Kind in der Runde sagt den Satz laut. Dann wird der Anfangssatz mit dem Endsatz verglichen. Meist hat sich der Satz im Umlauf mehrfach verändert, was oft zu heiterem Gelächter führt.

Die Spielregel kann aber auf zwei oder noch mehr Versuche geändert werden, vor allem bei komplizierteren Begriffen.

Tipp: Das Spiel kann auch etwas erleichtert werden, indem der Satz durch ein Wort ersetzt wird.

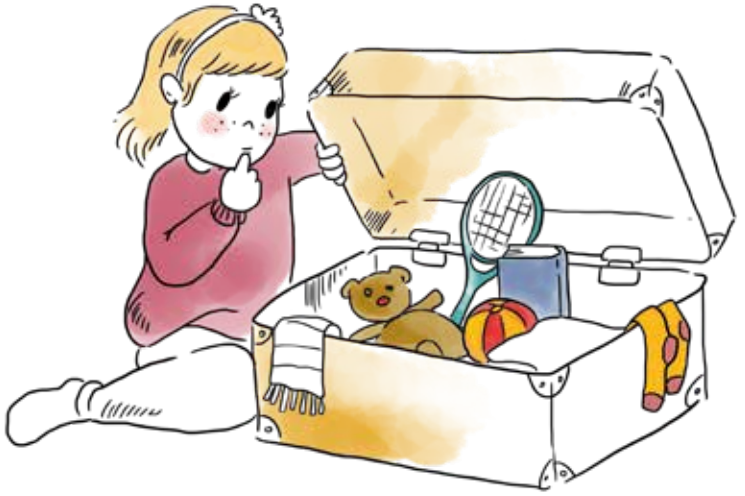
Ich packe meinen Koffer

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Spiel für drinnen

Das erste Kind beginnt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: (z.B.) einen Apfel". Nächster Spieler: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: einen Apfel und eine Badehose". Nächster Spieler: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: einen Apfel, eine Badehose und einen Computer". Ziel ist es, das ganze Alphabet zu schaffen. Wer sich verspricht, muss die ganze Zeile wiederholen oder scheidet aus (je nach Spielvariante).

Tipp: Dieses Spiel eignet sich für Auto- und Zugreisen, lange Wartezeiten und beliebig viele Mitspieler. Es ist ein gutes Gedächtnistraining für Jung und Alt und funktioniert auch gut via Telefon oder Videotelefon, z.B. mit den Großeltern.

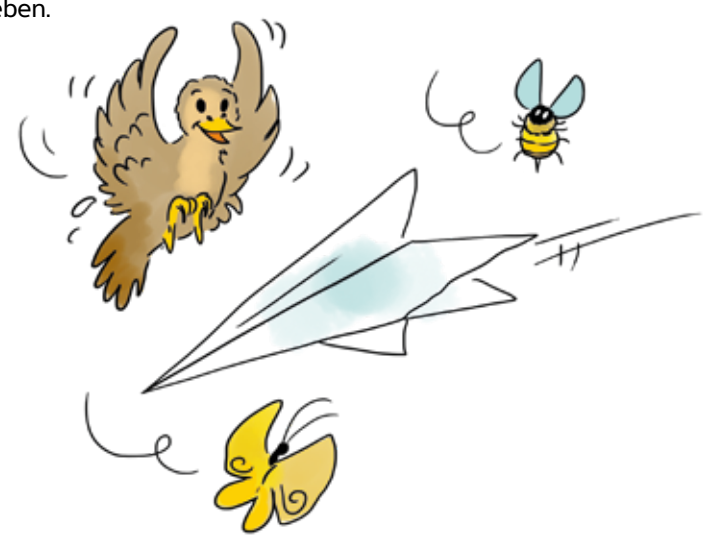


Es fliegt, es fliegt, ...

Spiel für drinnen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Dieses Spiel braucht einen Spielleiter. Die Kinder sitzen um einen Tisch herum und klopfen mit dem Zeigefinger auf die Tischkante. Der Spielleiter ruft: „Es fliegt, es fliegt ...“ und nennt dabei ein fliegendes Tier, z.B. „eine Amsel, Fledermaus, Biene, ...!“ Dabei hebt er die Hände über den Kopf, die Mitspieler machen es ihm nach. Die Hände gehen auf und nieder. Zwischendurch darf er auch ein Tier nennen, das nicht fliegen kann. Zum Beispiel: „Es fliegt, es fliegt, eine Schildkröte!“ Hier müssen die Hände unten bleiben. Der Spielleiter selbst darf die Hände heben, um die anderen zu täuschen. Wer trotzdem die Arme hoch hält, scheidet aus oder muss ein Pfand hergeben.



Mein rechter (linker) Platz ist leer

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: keine

Spiel für drinnen

Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Nur zwischen Zweien ist noch ein Platz frei. Jenes Kind, welches die Lücke rechts von sich hat, spricht nun: „Mein rechter Platz ist leer, darum wünsch ich mir die (z.B.) Luisa her.“ Das angesprochene Kind wechselt seinen Platz auf die leere Stelle. Bei der entstandenen Lücke kommt das Kind an die Reihe, welches die Hand als erstes auf den leeren Platz gelegt hat und wünscht sich wieder jemanden herbei.

Armer schwarzer Kater

Spiel für drinnen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 4
Materialien: keine

Mehrere Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind spielt den „Kater" und geht oder kriecht zu einem der anderen Kinder. Dieses Kind muss den Kater streicheln, ganz ernst bleiben und dabei drei Mal sagen: „Armer schwarzer Kater". Dabei miaut der Kater und schneidet komische Gesichter, um das Kind zum Lachen zu bringen. Wer lacht, muss die Rolle des Katers übernehmen. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.

Ich sehe was, was du nicht siehst

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Spiel für drinnen

Ein simples Spiel für zwei oder mehrere Spieler. Ein Kind ruft: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist (z.B.) grün!" Dabei hat sich das rufende Kind im Geheimen einen bestimmten Gegenstand aus der Umgebung ausgesucht. Die anderen Kinder müssen nun so lange raten, bis sie den richtigen Gegenstand gefunden haben. Das Kind, welches den Gegenstand als erstes nennt, darf sich als nächstes einen geheimen Gegenstand aussuchen.

Wortketten bilden

Spiel für drinnen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Dieses Spiel kann mit beliebig vielen Kindern gespielt werden. Zudem gibt es auch verschiedenste Varianten:

Variante 1:
Von einem zusammengesetzten Wort wird aus der zweiten Worthälfte ein neuer Begriff gebildet: Blaulicht – Lichtspiel – Spielkasten – ...

Variante 2:
Die Wortkette muss zu einem bestimmten Thema passen: z.B. „Essen": Wurst-semmel – Semmelbrösel – Bröseltopfen – ...

Variante 3:
Das nächste Wort ergibt sich aus dem letzten Buchstaben des genannten Wortes. Auch hier kann man sich auf ein Thema, z.B. Namen, beschränken: z.B. Anna – Albert – Thomas – Susi – Ines – ...

Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis einem Kind kein Folgewort mehr einfällt.

Topfschlagen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Kochtopf, Kochlöffel, Tuch

Spiel für drinnen

Die Kinder bilden einen großen Kreis. Ein Topf wird, mit dem Boden nach oben, an eine beliebige Stelle im Kreis platziert. Ein ausgewähltes Kind bekommt die Augen verbunden und einen Kochlöffel in die Hand. Bevor es losgeht, wird das Kind noch drei Mal um sich selbst gedreht. Das Kind mit den verbundenen Augen muss nun im Krabbelgang den Topf finden, indem es mit dem Kochlöffel wiederholt vor sich auf den Boden schlägt. Dabei geben die anderen Kinder durch Rufen von „warm" und „kalt" Hinweise, ob sich das suchende Kind dem Topf nähert (warm) oder sich von ihm entfernt (kalt). Sobald das Kind den Topf gefunden hat und darauf klopft, darf es das Tuch abnehmen und ein anderes Kind darf suchen. Als Belohnung können kleine Süßigkeiten unter dem Topf versteckt werden.

Tipp: Statt Süßigkeiten kann auch Obst unter dem Topf versteckt werden (z.B. Erdbeeren oder Apfelstücke).

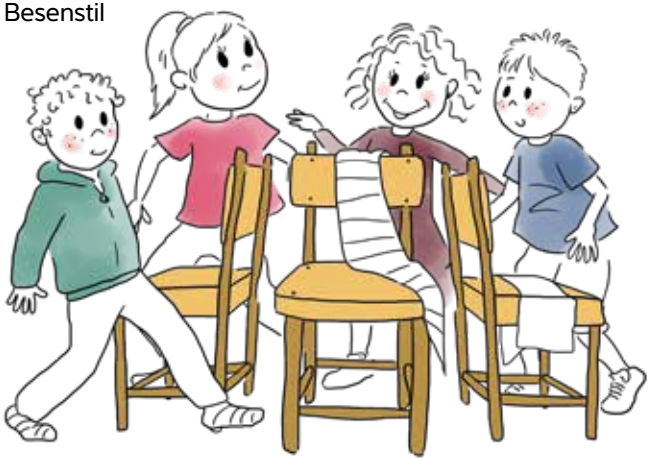
Reise nach Jerusalem

Spiel für drinnen

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 6
Materialien: Stühle, Musik (z. B. Radio) evtl. ein Besenstil

Die eine Hälfte der Stühle wird nebeneinander in einer Reihe aufgestellt, die zweite Hälfte so, dass die Stuhlrücken aneinanderstoßen. Es wird ein Stuhl weniger aufgestellt, als Kinder mitmachen. Nun marschieren alle Kinder um die Stühle herum. Die Musik beginnt und solange diese spielt, laufen die Mitspieler im Gänsemarsch hintereinander um die Stühle herum. Wenn die Musik stoppt, müssen sich die Kinder blitzschnell auf einen Stuhl setzen. Das Kind, das übrigbleibt, nimmt sich einen Stuhl und darf als Zuschauer abseits Platz nehmen. So werden Stühle und Spieleranzahl immer geringer, bis es einen Gewinner gibt.

Variante: Ohne Musik, aber mit Besenstil. Zur Auflockerung kann ein gemeinsames Lied gesungen werden. Ganz vorne geht ein Kind mit einem Besen. Sobald das Kind mit dem Besenstil auf den Boden klopft, müssen sich alle Kinder so schnell wie möglich einen Platz suchen.



Blinzeln

ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: 6 Kinder
Materialien: Stühle

Spiel für drinnen

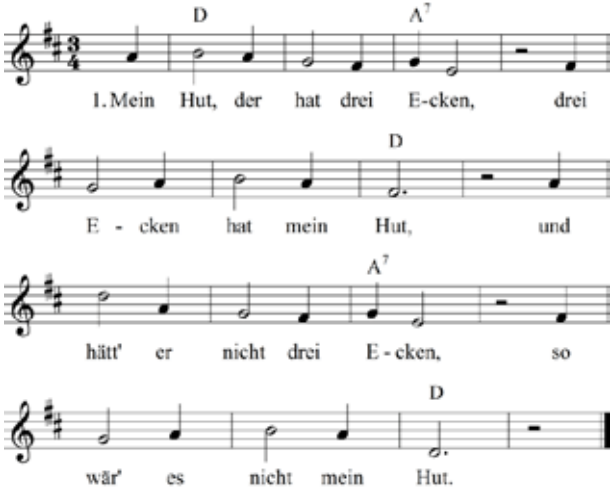
Die Kinder sitzen im Sesselkreis, ein Stuhl bleibt unbesetzt. Hinter jedem sitzenden Kind steht ein Wächter und hat die Hände am Rücken verschränkt. Das Kind hinter dem leeren Stuhl blinzelt einem der sitzenden Kinder zu und dieses versucht daraufhin, den leeren Stuhl zu erreichen. Der Wächter hinter dem Stuhl versucht, das fliehende Kind zurück zu halten. Gelingt dies nicht, ist nun der Wächter mit dem leeren Sessel an der Reihe und versucht, jemanden herbei zu blinzeln.

Mein Hut, der hat drei Ecken

Spiel für drinnen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 3
Materialien: keine

Das Lied „Mein Hut, der hat drei Ecken" kann als bewegtes Singspiel ausgeführt werden, bei dem wie bei einem Lückentextlied mit jeder Strophe ein weiteres Schlüsselwort ausgelassen und nur noch gestisch dargestellt wird. Dazu sitzen alle Kinder im Kreis. Wer versehentlich in eine Lücke hinein singt, muss in der Regel ausscheiden oder ein Pfand abgeben. Idealerweise wird das Lied von einem Spielleiter musikalisch begleitet (z.B. mit einer Gitarre).
Das Lied wird bei dieser Ausführung durch folgende Gesten untermalt:
mein – mit dem Zeigefinger auf sich selbst zeigen
Hut – sich an den Kopf oder die imaginäre Hutkrempe fassen
drei – drei Finger ausstrecken
Ecken – den Ellenbogen mit der Hand berühren
nicht – Kopfschütteln



Pfitschi GoggerIn

Spiel für drinnen

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Münzen (2 x 1 Euro, 1 x 10 Cent), Kreide oder Fäden

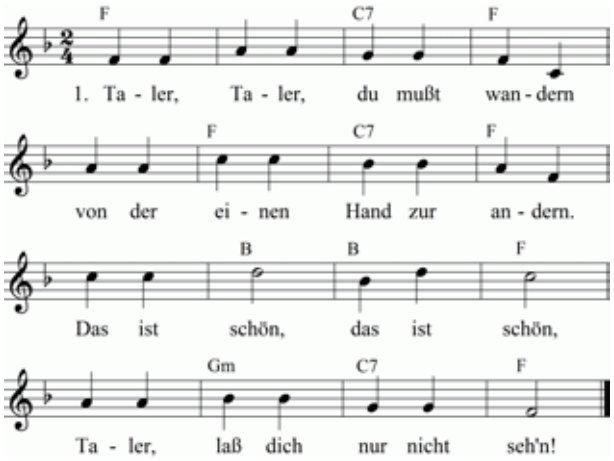
Auf einem Tisch oder einer flachen Oberfläche werden zwei Tore und das Spielfeld gekennzeichnet (z.B. mit einer Kreide oder Fäden). Jedes Kind nimmt sich ein 1-Euro-Geldstück und als Ball wird eine 10-Cent-Münze genommen. Nun versucht jedes Kind, mit dem 1-Euro-Geldstück die Cent-Münze in das gegnerische Tor zu schnippen. Gewinner ist das Kind mit den meisten Toren.

Der wandernde Taler

Spiel für drinnen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 5
Materialien: Münze

Die Kinder stehen eng aneinander im Kreis und geben verdeckt entweder vorne oder hinter dem Rücken (je nach Alter der Kinder) eine Münze weiter. Ein Kind steht in der Kreismitte und versucht zu erkunden, wo die Münze weitergegeben wird. Um das Kind zu täuschen, tun alle so, als ob sie die Münze hätten. Dabei singen sie das Lied vom wandernden Taler. Ist es zu Ende, darf das Kind, das in der Mitte steht, raten, wo sich der Taler befindet. Wurde der Taler gefunden bzw. richtig geraten, muss das Kind in die Mitte, das den Taler in der Hand hatte. Wurde der Taler aber nicht gefunden, muss das gleiche Kind noch einmal in die Mitte, und das Lied beginnt neu.



Fadenspiele

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: verschiedenste Fäden

Spiel für drinnen

Fadenspiele sind Fingerspiele, mit denen sich vor allem größere Kinder gerne unterhalten. Ausgeführt wird dieses Spiel mit einem dicken Wollfaden oder einer dünneren Schnur mit einer Länge von ca. 1,5 Metern. Die beiden Enden werden miteinander verknotet.

Der Ausgangspunkt für zwei Spieler ist wie folgt: Der Faden wird über beide Handrücken gelegt. Die Finger (ohne Daumen) beider Hände umschlingen einmal den vorderen Faden. Der Mittelfinger der rechten Hand nimmt den Faden, der über die linke Hand verläuft, von unten auf und führt ihn mit dem Finger wieder nach rechts. Dasselbe passiert mit dem linken Mittelfinger. Die Fäden dazwischen immer wieder straffen. Der Mitspieler fasst nun die Fäden von oben mit Daumen und Zeigefinger und dreht diese über die Außenfäden nach oben. So gelingt es ihm, den Faden von der Hand seines Mitspielers abzuheben. Es ist eine neue Form entstanden. Umfasst der Mitspieler die Fäden allerdings wieder an den Kreuzpunkten und verfährt auf umgekehrter Art und Weise, hebt er wieder das gesamte Fadenspiel ab und erhält eine andere Form. Es können beliebig viele neue Formen entdeckt werden.

Kastl ziagn

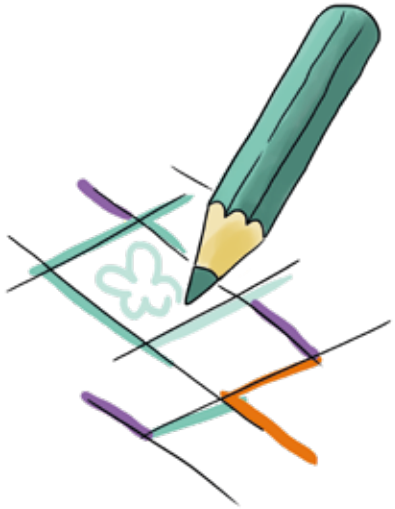
Spiel für drinnen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: ein kariertes Blatt Papier,
jeder Spieler hat einen andersfarbigen Stift

Jeder Spieler darf abwechselnd einen Strich ziehen bzw. die Seitenlinie eines Kästchens nachziehen. Wer die letzte Linie eines „Kastls ziagt", also das Kästchen fertig umrahmt, hat das Kästchen gewonnen und macht sein Zeichen bzw. Symbol hinein. Wer am Ende die meisten Kästchen gewonnen hat, ist der Sieger.

Tipp: Auf dem karierten Blatt kann ein Spielfeld abgegrenzt werden. Bei Anfängern empfiehlt sich ein Feld von 12 x 8 Kästchen.

Dieser Spieltipp wurde uns von Familie Graf aus Obergottesfeld zugeschickt.



Auszählreime

Reime
Zungenbrecher
Fingerspiele

Ich und du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel,
raus bist du!

Eichen, Buchen, Tannen,
und du musst fangen.
Eichen, Tannen, Buchen,
und du musst suchen.

Eins, zwei, drei,
Butter ist im Brei,
Salz ist im Speck,
und du musst weg!

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,
eine alte Frau kocht Rüben,
eine alte Frau kocht Speck,
und du bist weg!

Auszählreime

Reime
Zungenbrecher
Fingerspiele

Ene, mene, Rätsel,
wer bäckt die Brezel,
wer bäckt den Kuchen,
der muss suchen.

Ene, mene muh, und raus bist du.
Raus bist du noch lange nicht,
musst erst sagen wie alt du bist (z. B. 7).
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 – sieben ist kein Wort und du bist fort.

Auf einem Gummi-Gummi-Berg
da wohnt ein Gummi-Gummi-Zwerg.
Der Gummi-Gummi-Zwerg
hat eine Gummi-Gummi-Frau.
Die Gummi-Gummi-Frau
hat ein Gummi-Gummi-Kind.
Das Gummi-Gummi-Kind
hat ein Gummi-Gummi-Kleid.
Das Gummi-Gummi-Kleid
hat ein Gummi-Gummi-Loch.
Und du bist es doch!

Zungenbrecher

Reime
Zungenbrecher
Fingerspiele

In Ulm, um Ulm, um Ulm herum.

Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach.

Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.

Zwischen zwei Zwetschkenbäumen zwitschern zwei Schwalben.

Zehn zahme Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo.
Zehn Zentner Zucker zogen zehn zahme Ziegen zum Zoo.

Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

Chinesisches Schüsselchen, chinesisches Schüsselchen,
chinesisches Schüsselchen.

Wer nichts weiß und weiß, dass er nichts weiß, weiß mehr als der,
der nichts weiß und nicht weiß, dass er nichts weiß.

Der Zweck hat den Zweck, den Zweck zu bezwecken; wenn
der Zweck seinen Zweck nicht bezweckt, hat der Zweck keinen Zweck!

Donaudampfschifffahrtsgesellschaftskapitänstellvertretersgattin

Zehn kleine Zappelmänner
zappeln hin und her,
zehn kleine Zappelmänner
finden´s gar nicht schwer.
Zehn kleine Zappelmänner
zappeln auf und nieder,
zehn kleine Zappelmänner
tun das immer wieder.
Zehn kleine Zappelmänner
zappeln ringsherum,
zehn kleinen Zappelmännern
scheint das gar nicht dumm.
Zehn kleine Zappelmänner
spielen gern Versteck,
zehn kleine Zappelmänner
sind auf einmal weg.

Das ist der Daumen, (Daumen wackelt)
der schüttelt die Pflaumen, (Zeigefinger wackelt)
der hebt sie auf, (Mittelfinger wackelt)
der trägt sie nach Haus (Ringfinger wackelt)
und der Kleine isst sie alle, alle auf. (kleiner Finger wackelt)

Der ist ins Wasser gefallen, (Daumen wackelt)
der hat ihn rausgezogen, (Zeigefinger wackelt)
der hat ihn ins Bett gelegt, (Mittelfinger wackelt)
der hat ihn zugedeckt, (Ringfinger wackelt)
und der Kleine hat ihn wieder aufgeweckt!
(kleiner Finger wackelt)

Dies ist der Daumen Knuddeldick,
das sieht man auf den ersten Blick.
Und macht das Kind ein Fäustchen,
kriecht Knuddeldick ins Häuschen.
(Mit dem Daumen wackeln, dann eine Faust machen und den Daumen hineinstecken)

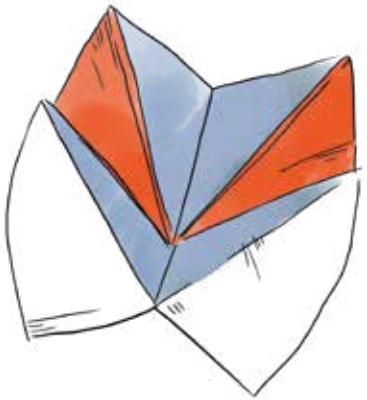
Fünf Finger sitzen dicht an dicht.
Sie wärmen sich und frieren nicht.
Der Erste sagt: „Auf Wiederseh´n!"
Der Zweite sagt: „Ich will jetzt geh´n!"
Der Dritte sagt: „Ich halt´s nicht aus."
Der Vierte geht zur Tür hinaus.
Der Fünfte ruft: „Hey, ihr vier, ich frier´!"
Da wärmen ihn die andern vier! (Finger schließen sich zur Faust – beginnend beim kleinen Finger)

Himmel und Hölle

Basteln

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Papier (20 x 20 cm), Stifte

Für diese Faltfigur wird ein quadratisches weißes oder farbiges Stück Papier (ca. 20 x 20 cm) benötigt. Zuerst wird die senkrechte und die waagrechte Mittellinie gefaltet und schön glatt gestrichen. Danach werden auch die beiden Diagonalen gefaltet. Das Blatt wird wieder geöffnet und alle Ecken zum Mittelpunkt eingeschlagen. Nun wird es umgedreht und alle Ecken noch einmal zur Mitte gefaltet. Jetzt kann man mit der Hand unter das abstehende Papier greifen und die Form bewegen. Die inneren Flächen können auch unterschiedlich bemalt werden, damit man Himmel und Hölle unterscheiden kann. Die Kinder fragen sich abwechselnd: „Himmel oder Hölle?" Worauf der Befragte z.B. „Himmel" auswählt und mit dem Finger über die Spalte fährt, wo der Himmel vermutet wird. Die Spalte wird geöffnet. Wenn richtig geraten wird, ist der andere Spieler an der Reihe.



Blumentattoos

ab 3 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: Vaseline (Creme), Blumen, Blätter

Basteln

Es ist ganz simpel und doch eine wunderschöne Idee. Zuerst können auf der Blumenwiese die unterschiedlichsten Blumen und Blätter gesammelt werden. Nun suchen sich die Kinder eine Körperstelle aus, wo das Blumentattoo geklebt werden soll (z.B. Oberarm, Unterarm, ...). Auf die ausgewählte Körperstelle wird nun etwas Vaseline oder Fettcreme aufgetragen und die gesammelten Blumen und Blätter darauf gedrückt. Der bunte Blumenschmuck hält ein paar Stunden, bevor er wieder abfällt. Die Tattoos sehen super aus und die Freude ist groß!

Bitte beachtet: Keine Blumen pflücken, die geschützt sind.

Blumenketten

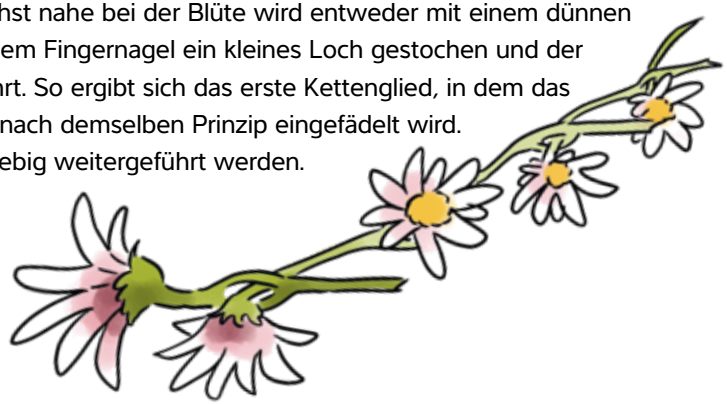
Basteln

ab 3 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: verschiedenste Blumen

Wiesenschaumkraut, Gänseblümchen, Löwenzahn, Margeriten, aber auch viele andere Blumen lassen sich gut zu Kränzchen oder Ketten verarbeiten.

Variante 1: Kranz flechten aus Löwenzahn oder Margeriten
Zum Flechten eignen sich am besten Margeriten oder Löwenzahn, weil sie große Blütenköpfe und elastische Stängel haben. Die Kränzchen werden wie ein Zopf geflochten. Es ist nur darauf zu achten, dass gleichmäßig verteilt immer wieder neue Blüten hinzugenommen werden. Sobald der Zopf lange genug ist, wird er mit einem Blütenstängel zum Kranz geschlossen.

Variante 2: Ketten aus Gänseblümchen
Für die Ketten eignen sich am besten möglichst langstielige Gänseblümchen. Am Stängel möglichst nahe bei der Blüte wird entweder mit einem dünnen Ästchen oder mit dem Fingernagel ein kleines Loch gestochen und der Stängel durchgeführt. So ergibt sich das erste Kettenglied, in dem das nächste Blümchen nach demselben Prinzip eingefädelt wird.
Die Kette kann beliebig weitergeführt werden.



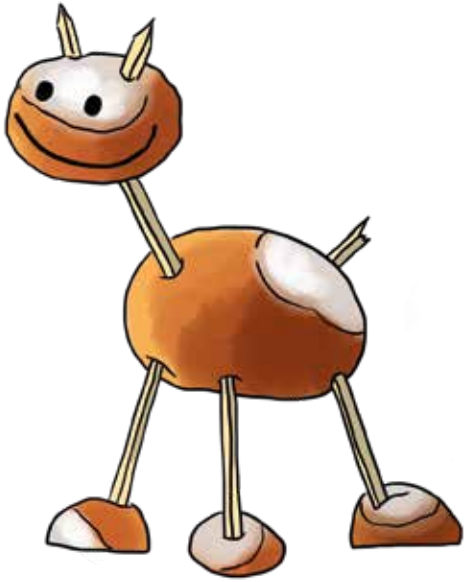
Kastanientiere

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: frische Kastanien, Zahnstocher, Handbohrer, evtl. Messer, Stifte

Basteln

Für die Kastanientiere benötigt man frische Kastanien in verschiedenen Größen. In eine große Kastanie werden für Arme, Beine und Hals Löcher gebohrt. Für den Kopf verwendet man eine eher kleine Kastanie, die Füße bestehen aus halbierten Kastanien. Die Teile werden mit Zahnstochern zusammengehalten. Mit einem aufgemalten Gesicht sieht das Männchen dann besonders lebendig aus. Auf diese Art und Weise lassen sich auch verschiedenste Kastanientiere herstellen.

Die Kinder hantieren dabei mit einem Messer bzw. Handbohrer – eine erwachsene Person sollte ein Auge darauf haben!



Kartoffelstempel

Basteln

ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: Messer, Pinsel, Wasserfarben, Papier, Kartoffeln, Schneidebrett

Die Kartoffeln werden der Länge nach in der Mitte durchgeschnitten. In die Fläche der Kartoffelhälften können nun unterschiedliche Motive (Tiere, Muster, Formen, Buchstaben, ...) eingestochen werden. Die Kartoffelfläche sollte mindestens zu drei Viertel mit der beliebigen Form eingestochen werden und der äußere Teil kann anschließend mit einem Messer vorsichtig weggeschnitten werden. Die Kinder hantieren dabei mit einem Messer – eine erwachsene Person sollte ein Auge darauf haben! Für einfache Formen eignen sich Ausstechförmchen vom Keksebacken sehr gut.

Nun kann das Stempeln schon losgehen. Mit Wasserfarben und Pinsel kann die Form bemalt und direkt auf ein Blatt Papier gestempelt werden. Möchte man eine andere Farbe, so kann man die Kartoffel ganz einfach mit Wasser abspülen.

Tipp: Die Stempel können in Frischhaltefolie auch einige Tage lang aufbewahrt werden.

Schifferl falten

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: Papier (rechteckig)

Basteln

Ein rechteckiges Stück Papier wird in der Mitte zusammengefaltet (auf der schmalen Seite). Die Öffnung liegt nach unten und das Papier wird nochmal zur Hälfte von links nach rechts eingeschlagen, aber wieder geöffnet. So erhält ihr die Mittellinie, an der nun die rechte und die linke Ecke hinunter gefaltet wird. Die überstehende untere Seite gehört nun nach oben auf die gefalteten Dreiecke. Dasselbe auf der Rückseite. Das entstandene Dreieck wird nun von unten her geöffnet und gedreht, so dass ein Quadrat entsteht. Nun wird die untere Spitze nach oben gefaltet und der Schritt auf der Rückseite wiederholt. Das Dreieck wird erneut von unten geöffnet und gedreht, so dass es wieder ein Quadrat ergibt. Danach werden die oberen Spitzen auseinandergezogen und es entsteht das Papierschiff.

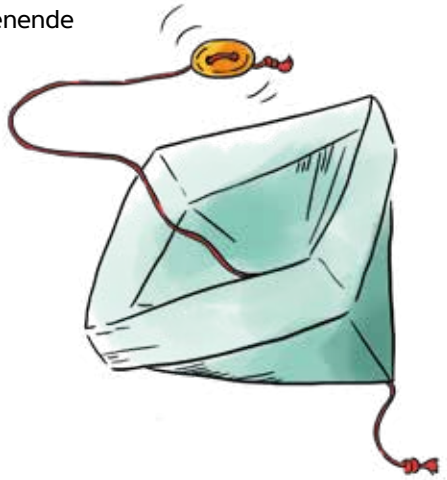
Tipp: Sollten die Kinder still am Tisch sitzen, weil sie z.B. auf das Essen warten, ist Schiffchen falten mit Serviette eine gute Überbrückung der Zeit.

Fang den Hut

Basteln

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: Papier (rechteckig), Faden, Knopf

Bevor das Spiel beginnen kann, muss ein Hut aus Papier gebastelt werden.
Ein rechteckiges Stück Papier wird in der Mitte zusammengefaltet (auf der schmalen Seite). Die Öffnung liegt nach unten und das Papier wird nochmal zur Hälfte von links nach rechts gefaltet, aber wieder geöffnet. So erhält ihr die Mittellinie, an der nun die rechte und linke Ecke hinuntergefaltet werden. Die überstehende untere Seite gehört nun nach oben auf die gefalteten Dreiecke. Dasselbe auf der Rückseite. Nun ensteht ein Hut. Durch die Hutspitze wird ein längerer Faden gezogen und gut verknotet. Am anderen Fadenende wird ein großer Knopf befestigt. Nun ist es die Aufgabe der Kinder, den Knopf an der Schnur in den Hut zu schwingen, was gar nicht so einfach ist.



Nussschalentiere

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: Nussschalen, Klebstoff, Papier, Schere, Wolle, Stifte, Karton (für Käfer)

Basteln

Mit Nussschalen kann man unterschiedliche Tiere basteln. Zwei Varianten werden hier vorgestellt.

Variante 1 – Maus:
Für die Maus wird eine halbe Nussschale benötigt. Am Ende der Schale wird ein dicker Wollfaden als Mäuseschwänzchen angebracht. An der Spitze der Schale können kurze Wollfäden als Schnauzhaare befestigt werden. Jetzt fehlen nur noch die Augen und Ohren. Die Augen können ganz einfach mit einem Stift aufgemalt werden. Die Ohren werden aus Papierresten ausgeschnitten und aufgeklebt.

Variante 2 – Käfer:
Auf einem Stück Karton (färbig) werden Beine, Fühler und Kopf vorgezeichnet und ausgeschnitten. Der Karton wird dann auf die Unterseite der Nussschale geklebt. Je nach Käferart, ob Maikäfer, Marienkäfer oder Kartoffelkäfer, kann die Schale noch bemalt oder bepunktet werden.

Eierlauf

Spiele zu Ostern

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: 2 Esslöffel, 2 hartgekochte Eier

Bewegungsspiele wie Eierlaufen halten auch zu den Oster-Feiertagen fit. Dazu treten zwei Spieler gegeneinander an und laufen mit einem gekochten Ei auf einem tiefen Esslöffel eine bestimmte Strecke. So trainieren Kinder Geschicklichkeit, Balance und Geschwindigkeit. Sieger ist, wer das Ziel als Erster mit einem heilen Ei erreicht.

Eierpecken

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: 2 hartgekochte Eier

Beim Eierpecken nehmen zwei Spieler jeweils ein Osterei in die Hand und „depschen" es aneinander. Gewonnen hat derjenige, dessen Ei unbeschadet bleibt.

Münzenwerfen

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: hartgekochtes, geschältes Ei, Münze

Spiele zu Ostern

Ein Spieler hält das Ei in seiner Hand, der andere versucht mit einer Münze das Ei zu treffen. Wenn die Münze im Ei stecken bleibt, dann hat der Werfer gewonnen und bekommt das Ei. Das Spiel wurde in der Schweiz erfunden, damit sich Kinder ihr Taschengeld aufbessern konnten – dementsprechend waren die Kinder die Werfer. Trafen sie das Ei nicht, ging die Münze an die Erwachsenen zurück und dieser durfte das Ei essen.

Tierische Pantomime

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: keine

Wie bewegt sich ein Hase, ein Huhn oder ein Känguru? Das lässt sich sehr gut spielerisch erraten. Ein Kind macht die Bewegung eines Tieres vor, alle anderen raten. Dann ist der Nächste an der Reihe.

Duftspiel

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 1
Materialien: Tassen, verschiedene Dinge, die mit Weihnachten zu tun haben

Die Adventzeit ist auch die Zeit der Düfte. Kinder können spielerisch verschiedene Dinge, die typisch für Weihnachten sind, am Geruch erkennen. Für das Ratespiel eigenen sich Gewürze (wie Zimt, Anis, Vanille), Lebkuchen, Tannennadeln, Mandarinen- und Orangenstückchen und -schalen oder Nüsse. Die einzelnen Komponenten in Tassen (oder andere Gefäße) füllen, die Kinder mit geschlossenen Augen daran riechen lassen und los geht der Ratespaß! Die Kinder sollen erraten, was sich in den Gefäßen befindet.

Keksmassage

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: 2
Materialien: keine

Ein Kind legt sich auf den Bauch oder setzt sich so auf einen Stuhl, dass sein Rücken frei zugänglich ist. Das andere Kind backt auf seinem Rücken nun Kekse. Dazu wird eine Backanleitung (oder Geschichte) erzählt, welche durch Bewegungen der Hände/Finger auf dem Rücken spürbar dargestellt werden.
Zuerst streuen wir das Mehl auf die Unterlage, dann schneiden wir die Butter in Stücke und verteilen sie auf dem Mehl. Nun streuen wir den Zucker darüber und verteilen den Vanillezucker. Jetzt schlagen wir die Eier auf und geben sie dazu. Alles gut verkneten. Den Teig zu einer Kugel formen. Nun alles mit einem Nudelholz ausrollen. Jetzt stechen wir mit unseren Ausstechformen Kekse aus.
Das Backblech mit Backpapier auslegen. Die Kekse auf das Bleck legen.
Das Rohr aufheizen (Handflächen aneinanderreiben und auf den Rücken legen).
Die Kekse in den Ofen schieben und backen lassen. Nun sind die Kekse fertig – aus dem Ofen holen und abkühlen lassen (über den Rücken pusten). Jetzt können sie probiert werden! Nun werden die Rollen getauscht und der Masseur erhält nun auch eine Rückenmassage.

Nusskegeln

Spiele zu Weihnachten

ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Hasel- oder Walnüsse

Ca. zehn Nüsse mit jeweils einem Abstand von ca. zwei bis drei Zentimeter als „Kegel" nebeneinander auf den Fußboden legen. Nun sind die Spieler, die alle eine Nuss als „Bowlingkugel" erhalten, nacheinander an der Reihe und versuchen, aus einer Entfernung von ein bis zwei Meter die Kegel zu treffen. Die Bowling-kugel darf aber nur gerollt, nicht geworfen werden. Die getroffenen Nüsse bekommt der Kegler. Nach einem Durchgang werden die Nüsse wieder ergänzt und der nächste Spieler kommt dran. Es können beliebig viele Durchgänge gespielt werden. Derjenige, der am meisten Nüsse getroffen und ergattert hat, hat gewonnen.

Weihnachtspantomime

ab 7 Jahren
Anzahl der Spieler: mind. 2
Materialien: Papier und Stift

Spiele zu Weihnachten

Bei diesem Spiel geht es um Begriffe, die Sie und Ihre Kinder mit der Adventzeit und Weihnachten verbinden. Wörter wie Nikolaus, Tannenbaum, Kekse backen etc. werden auf mehrere Zettel geschrieben, die dann mit Händen und Füßen, ohne dabei zu sprechen, dargestellt werden. Der Reihe nach zieht jeder Spieler ein Kärtchen und stellt den anderen das gezogene Wort dar. Die anderen Mitspieler raten, welcher Begriff gemeint ist.

Seit vielen Generationen erfreuen sich Kinder an überlieferten Spielen. Um diese „alten" Spiele vor dem Vergessen zu bewahren, hat das Familienreferat des Landes Kärnten das vorliegende Spielebuch gestaltet. Es enthält Spiele für drinnen und draußen, aber auch Reime, Fingerspiele, Bastelideen und Liedertexte. Wir wünschen viel Vergnügen!