

Juegos

ИГРЫ

بازیها

Jeux

Lîstik

OYNAMAK

Games

العاب

Einfach Spielen

Spiele im Freien und im Haus

Landesstelle
Jugendschutz
Niedersachsen



Liebe Eltern,

welche Spiele haben Sie als Kind gespielt? Und mit welchen Freunden, an welchen Orten und mit welchen Materialien? Sicher hatten Sie dabei viel Spaß und die Zeit verging wie im Flug, so dass manches Mal das Abendessen vergessen wurde. Spielen ist sehr wichtig für das Aufwachsen Ihrer Kinder. Es bringt Spaß und Kinder erlernen dabei Fertigkeiten, die für ihre körperliche Entwicklung aber auch für das soziale Miteinander wichtig sind. Beim Spielen in



der Gruppe zum Beispiel wird Schwächeren geholfen, um gemeinsam ans Ziel zu kommen. Kinder lernen, dass manche Aufgaben nur im Team gelöst werden können. Mädchen und Jungen testen und vergleichen außerdem ihre eigenen Fähigkeiten und Grenzen untereinander. Die körperliche Beweglichkeit, das Selbstbewusstsein und auch der Gleichge-

wichtssinn werden beim Toben mit anderen Kindern gestärkt. Spielen ist ein bedeutsamer Teil in der kindlichen Entwicklung und ein Bestandteil des gesamten Bildungsprozesses des Kindes.

Gespielt wurde schon immer. Deswegen möchten wir viele bekannte Spiele wieder auferstehen lassen und Lust auf Bewegung und Spaß am Spielen wecken. In dieser Broschüre finden Sie neue und alte Spiele, die Sie und Ihre Kinder schnell und mit wenigen Materialien ausprobieren können.

Viel Spaß beim Spielen!

Simone Zanjani

Spiele im Freien

Hinkekästchen	4
Esel in der Mitte	5
Seilkreisel	6
Kartoffellauf	7
Seifenblasenlauf	8
Dosenwerfen	9
Wörter hüpfen	10

Spiele im Haus

Künstlertausch	11
Ab durch die Mitte	12
Topfschlagen	13
Ballontanz	14
Wer bin ich?	15
Stopptanz	16
Ich sehe was, was du nicht siehst	17
Stadt, Land, Fluss	18

Bildquellen / Links	19
Impressum	20



Benötigte Materialien



Anzahl der Mitspielenden

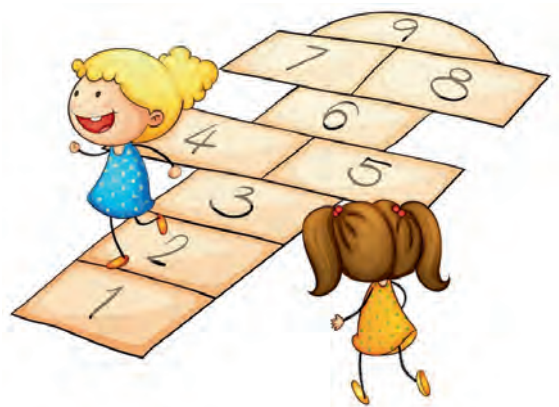


Spiele im Freien



Spiele im Haus

Hinkekästchen



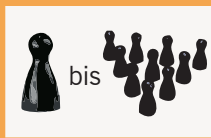
Mit Kreide wird ein Spielfeld aus nummerierten Kästchen auf den Boden gemalt (siehe Abbildung). Nun beginnt der erste Spieler und wirft ein Steinchen in das Kästchen mit der Nummer 1. Landet das Steinchen daneben, muss der Wurf wiederholt werden. Landet das Steinchen richtig, muss nun der Reihe nach das gesamte Feld abgehüpft werden. Nur das Kästchen, in dem der Stein liegt, darf nicht betreten werden und muss übersprungen werden. Die Begrenzung des Feldes darf dabei nicht übertreten werden. Auf dem Rückweg wird das Steinchen wieder eingesammelt. In der nächsten Runde wird das Steinchen in Kästchen Nummer 2 geworfen, danach in Kästchen Nummer 3 und so weiter.

- Variationen:**
- Den Rückweg rückwärts hüpfen
 - Form des Spielfelds verändern

womit?



wer?



wo?



Esel in der Mitte



Eine Person ist der „Esel“ und steht in der Mitte. Die anderen Kinder werfen sich gegenseitig den Ball zu. Der „Esel“ versucht, den Ball zu fangen. Wenn es ihm gelingt, ist derjenige, der den Ball geworfen hat, der neue „Esel“.

Der Esel in der Mitte darf die anderen Spieler nicht berühren oder beim Werfen behindern.

womit?



wer?



wo?



Seilkreisel



Ein Seil wird flach über dem Boden im Kreis geschwungen.
Die anderen Spieler stehen im Kreis und müssen das Seil
überspringen. Wer das Seil berührt, scheidet aus.
Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

womit?



wer?



wo?



Kartoffellauf



Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Immer zwei Kinder treten gegeneinander an. Die ersten beiden halten einen Löffel mit einer Kartoffel darauf in der Hand. Beim Startsignal laufen sie los, bis zu einem festgelegten Wendepunkt und dann zurück zur Startlinie. Dort wird der Kartoffellöffel an den Nächsten aus der Gruppe übergeben. Fällt die Kartoffel während des Laufs vom Löffel, muss der Läufer sie aufheben und noch einmal von der Startlinie beginnen.

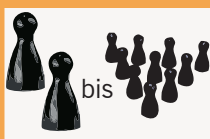
Gewonnen hat die Gruppe, deren Spieler einen Durchgang am schnellsten beendet hat.

- Variationen:
- Die ungeübtere Hand nehmen
 - Rückwärts laufen
 - Eier statt Kartoffeln nehmen

womit?



wer?



wo?



Seifenblasenlauf



Jedes Kind muss mit Seifenblasen eine festgelegte Strecke zurücklegen. Dazu macht es eine Seifenblase und versucht, sie in Richtung Ziel zu pusten. Immer an der Stelle, wo die Blase zerplatzt, macht es eine neue.

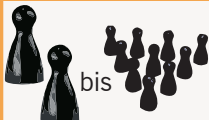
Wer das Ziel als erstes erreicht hat, hat gewonnen.

- Variationen:
- Jeder gegen jeden
 - In Gruppen: An einem festgelegten Punkt auf der Strecke wird an das nächste Gruppenmitglied übergeben, das von dort an weiterläuft
 - Form des Spielfelds verändern

womit?



wer?



wo?



Dosenwerfen



Einige Dosen werden auf einem Tisch oder einer Mauer übereinander gestapelt. Der Reihe nach wirft jeder von einer vorher gemeinsam festgelegten Linie auf die Dosen. Es wird gezählt, wie viele Dosen umgefallen sind.

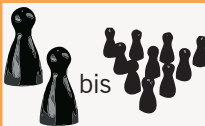
Wer nach drei Durchgängen die meisten Dosen umgeworfen hat, hat gewonnen.

- Variationen:
- Mit der ungeübteren Hand werfen
 - Abstand der Wurflinie zu den Dosen verändern
 - Dosen mit Punktzahlen beschriften und nur die Punkte zählen

womit?



wer?



wo?



Wörter hüpfen



Alle Buchstaben des ABCs werden mit Kreide in Kästchen auf den Boden gemalt. Jedes Kind überlegt sich ein Wort und hüpfte es Buchstabe für Buchstabe. Die anderen müssen das Wort erraten und melden sich, wenn sie es erkannt haben.

womit?



wer?



wo?



Künstlertausch



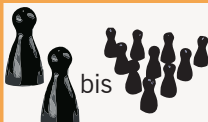
Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier und zeichnet darauf einen Kopf. Dann wird der obere Teil des Blatts so nach hinten umgefaltet, dass das Gemalte bis auf zwei Striche vom Hals nicht mehr zu sehen ist. Alle Blätter werden reihum an das Kind zur linken Seite weitergegeben. Nun zeichnet jeder Spieler einen Oberkörper mit Armen auf das Papier, faltet das Blatt nach hinten, so dass wieder nur 2 Striche vom Körper zu sehen sind. Nach dieser Methode folgen der Unterkörper und als letztes die Füße.

Zum Schluss werden alle Papiere geöffnet, sodass die Gesamtbilder zum Vorschein kommen.

womit?



wer?



wo?



Ab durch die Mitte

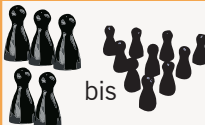


Alle Kinder sitzen im Kreis. Eines hat keinen eigenen Platz und steht in der Mitte. Es muss sich eine Aussage ausdenken, zum Beispiel „Alle, die braune Haare haben, müssen durch die Mitte.“ oder „Alle die Geschwister haben, müssen durch die Mitte.“ Alle, für die diese Aussage stimmt, müssen nun aufstehen und die Plätze tauschen. Das Kind aus der Mitte versucht, einen der Plätze zu ergattern. Die Person, die ohne Platz bleibt, stellt sich jetzt in die Mitte und denkt sich eine neue Aussage aus.

womit?



wer?



wo?



Topfschlagen

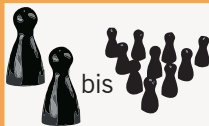


Alle Kinder sitzen im Kreis. Einem Kind werden die Augen verbunden. Irgendwo im Kreis wird ein Topf umgedreht hingestellt, unter dem eine Süßigkeit versteckt ist. Auf den Knien krabbelnd sucht das Kind mit den verbundenen Augen nun den Topf, indem es mit dem Löffel den Boden abklopft. Die anderen Kinder können mit Rufen „kalt“ (= weit weg) und „heiß“ (= nah dran) die Richtung weisen. Wenn das Kind den Topf gefunden hat, bekommt es die Süßigkeit.

womit?



wer?



wo?



Ballontanz



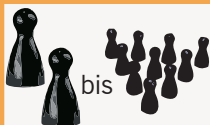
Immer zwei Kinder stehen sich gegenüber und halten einen Luftballon zwischen ihren Köpfen. Sie versuchen, den Ballon gemeinsam mit der Stirn festzuhalten. Die Hände sind auf dem Rücken. Musik wird gespielt. Die Paare tanzen dazu und müssen aufpassen, dass der Luftballon nicht herunterfällt. Das Paar, das den Luftballon am längsten in der Luft hält, hat gewonnen.

Variationen: - Die Paare müssen um Hindernisse tanzen

womit?



wer?



wo?



Wer bin ich?



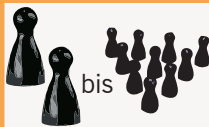
Alle Spieler sitzen in einer Runde zusammen. Jeder schreibt für seinen Mitspieler den Namen einer berühmten Person auf einen Klebezettel. Das können Sänger, Sportler, Schauspieler, oder auch Figuren aus Märchen oder Kinderserien sein. Der Zettel wird auf die Stirn geklebt, ohne ihn zu lesen. Jedes Kind muss erraten, welche Figur auf seinem Zettel steht. Ein Kind fängt mit einer Frage an, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Wird die gestellte Frage mit Ja beantwortet, darf weiter gefragt werden. Bei Nein als Antwort ist die nächste Person mit Fragen an der Reihe. Wer als erstes errät, wer er ist, hat gewonnen.

- Variationen:
- mit Kategorien wie Tiere, Berufe, Personen aus der Familie oder dem gemeinsamen Freundeskreis
 - Tiere oder ähnliches aufmalen statt schreiben

womit?



wer?



wo?

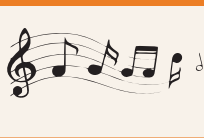


Stopptanz



Alle Kinder gehen auf die Tanzfläche. Ein Kind bleibt am Rand stehen und ist der Schiedsrichter. Es startet die Musik und alle fangen an zu tanzen. Irgendwann wird die Musik plötzlich gestoppt. Dann müssen alle sofort stehen bleiben und in ihrer Bewegung „einfrieren“. Wer zu spät reagiert oder sich bewegt, scheidet aus. Sobald die Musik wieder losgeht, wird sich weiterbewegt. Gewonnen hat das Kind, das als letztes noch auf der Tanzfläche steht.

womit?



wer?



wo?



Ich sehe was, was du nicht siehst

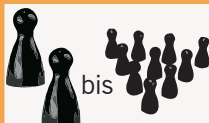


Eine Person sucht sich irgendeinen Gegenstand in der Nähe aus. Sie sagt „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist...“ und nennt die Farbe des Gegenstandes. Die anderen müssen sich umschauchen und erraten, welcher Gegenstand gemeint ist. Das Kind, das den Gegenstand herausgefunden hat, darf sich nun einen Gegenstand aussuchen und die Frage stellen.

womit?



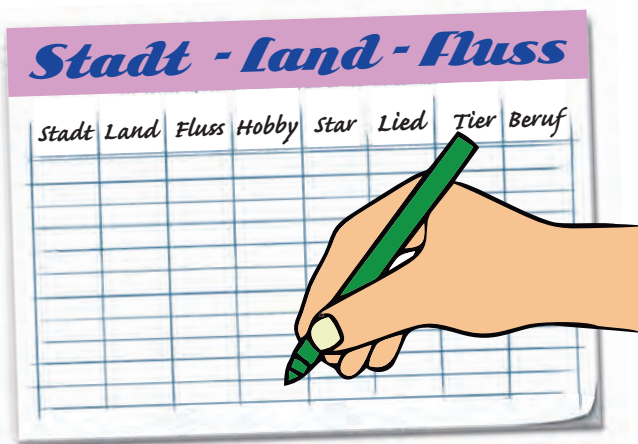
wer?



wo?



Stadt, Land, Fluss



Zuerst werden die zu erratenden Kategorien festgelegt. Üblich sind dabei Begriffe wie „Stadt“ oder „Land“. Je nach Gruppe können es auch andere sein wie „Tier“, „Beruf“, „Pflanze“ und ähnliches. Es wird ein Buchstabe bestimmt, in dem jemand in Gedanken das ABC durchgeht, bis eine andere Person „Stopp“ sagt. Jeder Spieler muss für jede Kategorie ein passendes Wort finden, das mit diesem Buchstaben beginnt. Zum Beispiel kann für den Buchstaben F Frankfurt als Stadt und Finnland als Land und so weiter aufgeschrieben werden. Nach einer festgelegten Zeit oder wenn der erste Spieler fertig ist, werden die Worte verglichen. Haben mehrere das gleiche Wort für eine Kategorie, bekommen sie dafür fünf Punkte. Hat ein Kind als einziges dieses Wort, bekommt es zehn Punkte. Hat ein Spieler als einziger überhaupt ein Wort für eine Kategorie gefunden, bekommt er 20 Punkte. Für die nächste Runde wird ein neuer Buchstabe bestimmt.

womit?



wer?



wo?



Bildquellen

Titel	SeventyFour_shutterstock
2	Lorelyn Medina_shutterstock
4	GraphicsRF_shutterstock
5	Lorelyn Medina_shutterstock
6	Victor Brave_shutterstock
7	GraphicsRF_shutterstock
8	NotionPic_shutterstock
9	djmilic_shutterstock
10	Victor Brave_shutterstock
11	KanKhem_shutterstock
12	Lorelyn Medina_shutterstock
13	Onanong Tasanapitak_shutterstock
14	Lorelyn Medina_shutterstock
15	studiolaut_shutterstock
16	ann131313_shutterstock
17	stockshoppe_shutterstock
18	blackdog projects

Seite

Links zum Thema Spielen

www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen

Unabhängiges und aktuelles Themenportal der BZgA zum Thema Kindergesundheit. Mit Informationen und Angeboten zur gesunden kindlichen Entwicklung für Eltern und Fachkräfte.

www.kindernetz.de/tigerentenclub/spiel

www.kindernetz.de ist ein Internet-Angebot des Südwestrundfunks (SWR) und seiner SWR-Kinderprogramme.

Auf den Seiten des Tigerentenclubs finden Kinder im Menü unter „Spiel und Spaß“ viele tolle Anregungen, die Lust aufs Spielen machen.

Herausgeberin:

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen

Leisewitzstraße 26

30175 Hannover

Telefon: 0511 858788

info@jugendschutz-niedersachsen.de

www.jugendschutz-niedersachsen.de

Fachreferat der LAG der Freien Wohlfahrtspflege in
Niedersachsen e. V.



Text und Redaktion: Andrea Urban, Simone Zanjani (LJS)

Grafik: blackdog projects, Hamburg

1. Auflage: 07 / 2019

Gefördert durch:



Niedersächsisches Ministerium
für Soziales, Gesundheit
und Gleichstellung

Mit Unterstützung des Projektes:

**JUGEND & FLÜCHTLINGS
SCHUTZ & HILFE**