

Weitere Spiele für 5 Minuten

Das große Pferderennen

Bildet einen Kreis im Sitzen oder Knien – Hauptsache, eure Oberschenkel sind „einsatzfähig“. Es gibt zum Anfang einen „Rennmoderator“, der die Ereignisse ankündigt. Die Oberschenkel sind die Rennbahn. Jeder klatscht mit den Händen auf seine eigenen Oberschenkel, das ist das Laufen der Pferde. Der Rennmoderator kündigt das große Rennen an. „Alle Pferde scharren in den Boxen ...“ Die Mitspieler ahmen nun den Rennmoderator nach. Dieser veranschaulicht seine Ansagen mit seinem Körper. Also scharrt er mit den Händen auf seinen Oberschenkeln. Die nächste Ansage lautet: „Der Schiedsrichter betätigt den Startschuss und – PENG – es geht los, die Pferde rennen los!“ Die Hände fangen auf den Oberschenkeln an zu klatschen. Der Moderator hat nun viele Ansagen zur Auswahl, die er in den verschiedensten Variationen verwenden kann:

Rechtskurve // Die Oberkörper wenden sich nach rechts.

Linkskurve // Die Oberkörper wenden sich nach links.

Zuschauertribüne // Großes Jubeln

Hindernis // Die Hände fliegen hoch und kommen wieder auf die Oberschenkel.

Doppelhindernis // Wie Hindernis, nur eine schnelle Wiederholung

Pressetribüne // Die Hände werden zu Kameras geformt, alle rufen laut „cheese“, „klick“ oder „ching“.

Wassergraben // Die Hände fliegen hoch und landen mit einem lauten Platsch auf den Oberschenkeln.

Dann kann die Runde durch den Zieleinlauf beendet werden. Der Moderator kündigt das Ziel an: „... und wir können das Ziel schon sehen, die Pferde geben noch mal alles und setzen zum Endspurt an!“ Die Teilnehmer klatschen lauter und schneller auf ihre Oberschenkel. „Es sind nur noch 10 Meter, 9 Meter, 8, 7, 6, ... 2, 1 und Ziel!“ Zum Schluss können noch mal die Presseleute für ein Siegerfoto kommen. Anschließend kann der Rennmoderator zu einem anderen Teilnehmer wechseln und eine neue Runde starten.

Schnipselsauger

- > 1 Trinkhalm je Kind
- > 1 kleine Schüssel je Kind
- > 1 Zeitung (in viele kleine Schnipsel gerissen)
- > 1 große Schüssel

In einer großen Schüssel liegen viele Zeitungsschnipsel, jedes Kind bekommt einen Trinkhalm und eine kleine Schüssel. Ziel des Spiels ist, nach dem Startsignal so viele Schnipsel wie nur möglich einzeln mit dem Trinkhalm anzusaugen und in die eigene Schüssel zu befördern. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Schnipseln. Das Spiel kann noch aufgepeppt werden, indem man auf die kleineren Schnipsel Zusatzpunkte schreibt oder man sich die Schnipsel von anderen unterwegs zur eigenen Schüsseln klauen darf.

Klammeraffen

- > 5 Wäscheklammern je Kind
- > ggf. Trillerpfeife
- > Handy mit Timerfunktion (alternativ Stoppuhr)
- > evtl. Kreppklebeband zum Markieren des Spielfelds

Jedes Kind klammert 5 Wäscheklammern an seine Kleidung. Alle Klammern müssen gut zu sehen sein. Auf ein Kommando wird ein auf 2 Minuten (oder mehr oder weniger) eingestellter Timer aktiviert, und die Kinder laufen in einem vorher markierten Spielfeld (Größe je nach Gruppengröße) los und versuchen, sich gegenseitig Klammern abzujagen und an die eigene Kleidung zu klammern. Wer keine Klammern mehr hat, scheidet aus. Wer nach zwei Minuten die meisten Klammern hat, hat gewonnen. Das Spiel eignet sich vor allem für Gruppen mit Kindern, die größen- und kräftemäßig auf einem Level sind.

Fliegerfest

- > 1 DIN-A4-Blatt je Kind
- > Stifte
- > 1 oder mehrere Hula-Hoop-Reifen (oder Pappe mit Loch bzw. anderer offener Reifen)

Jedes Kind bekommt ein Blatt, faltet (ggf. mit Unterstützung der Mitarbeitenden) einen Papierflieger daraus und schreibt seinen Namen darauf. Nun wird ein Reifen in einiger Entfernung hochgehalten, und die Kinder versuchen, von einer Linie aus ihren Flieger durch den Reifen fliegen zu lassen. (Je nach Alter der Kinder und Größe des Reifens sollte man die Entfernung anpassen.)