

Spieletipps

für kleine Gruppen oder Gruppen mit großer Altersspanne

Die folgenden Spiele können fast alle schon mit nur zwei Mitspielenden gespielt werden. Sie benötigen wenig oder keine Vorbereitung, und viele eignen sich sowohl für jüngere als auch für ältere Kinder.

Gut beobachtet

Immer zwei Kinder stehen sich gegenüber. Die beiden Mitspieler schauen sich ihr Gegenüber genau an. Dann drehen sich beide mit dem Rücken zueinander und verändern eine Sache an sich – Schuhband aufziehen, Ärmel hochschieben, Armbanduhr zur Handinnenfläche drehen etc. Auf Kommando drehen beide sich um. Wer sieht zuerst die Veränderung beim anderen?

Dieses Spiel können gerade jüngere Kinder sehr gut – sie sehen oft sofort, wenn da einer einen Klettverschluss am Schuh aufgemacht oder ein Schuhband anders gebunden hat, weil ihre Augen einfach weiter unten sind. 😊

Was fehlt denn hier?

Einige Gegenstände, die zur Geschichte passen, werden auf einen Tisch gelegt – bei jüngeren Kindern zwölf, bei älteren können es auch mehr sein. Die Kinder haben 30 Sekunden Zeit, sich alles anzuschauen. Dann wird ein Tuch drübergelegt, ein Gegenstand wird verdeckt weggenommen, das Tuch wird wieder entfernt, und die Kinder dürfen sagen, welcher Gegenstand fehlt.

Auch bei diesem Spiel sind die Kleinen meistens sehr gut, und die Großen lassen sich anspornen, weil sie es besser machen wollen.

Fuchs, Gans und Brennnessel

Dieses Spiel eignet sich eher für nicht ganz so kleine Gruppen, bietet aber die gleichen Gewinnchancen für jüngere und ältere Kinder.

Aus einem Elferraus®-Spiel bekommt jedes Kind entweder eine rote, eine gelbe oder eine grüne Karte, die es zunächst niemandem zeigen darf. Die rote Karte steht für den Fuchs, die gelbe für die Gans und die grüne für die Brennnessel. Ein Kind fängt an, geht auf ein anderes Kind zu und stellt sich, wenn es zum Beispiel eine Fuchs-Karte hat, vor: „Hallo, ich bin der Fuchs!“ Hat das andere Kind eine gelbe Karte, scheidet es aus, weil der Fuchs die Gans frisst. Hat es aber eine grüne Karte, scheidet das erste Kind aus, weil die Brennnessel dem Fuchs die Schnauze verbrennt. Treffen Gans und Brennnessel aufeinander, gewinnt die Gans, weil sie die Brennnessel frisst.

Oma, Jäger, Wolf

Ganz ähnlich, aber doch ein bisschen anders ist dieses Spiel, das man auch zu zweit spielen kann. Auch hier sind die Chancen für Große und Kleine gleich.

Hier wird nach dem Prinzip von „Schere, Stein, Papier“ gespielt: Immer zwei Mitspielende stellen sich mit dem Rücken zueinander. Alle zählen laut zusammen bis drei, drehen sich dann schnell zueinander um und machen eine von drei Gesten: Die Oma macht mit ihren Zeigefingern zwei Strickstöcke, der Jäger legt ein Gewehr an, der Wolf zeigt die Krallen und macht ein grimmiges Gesicht. Hier schlägt die Oma den Jäger, weil sie ihn nach Hause schickt. Der Jäger schlägt den Wolf, weil er ihn erschießen kann – und der Wolf schlägt die Oma, weil er sie frisst.

Häuserwürfeln

Jedes Kind bekommt einen Stift und ein Blatt Papier und malt ein einfaches Haus darauf mit einem Dach, zwei Fenstern, einer Tür und einem Schornstein. Dann werden die Zahlen von 1 bis 6 hineingeschrieben, und es wird reihum gewürfelt. Jedes Kind darf jeweils die erwürfelte Zahl in seinem Haus durchstreichen. Wer schafft es als erstes, alle sechs Zahlen in seinem Haus „abzuwürfeln“?

Das Spiel eignet sich ab zwei Mitspielenden und für jüngere und ältere Kinder.

Die böse Eins

Dieses Spiel eignet sich ab zwei Mitspielenden, aber eher für ältere Kinder.

Es wird reihum gewürfelt, und jedes Kind zählt seine erwürfelten Augen zusammen und schreibt die Punkte auf ein Blatt. Sobald man eine 1 würfelt, sind aber alle Punkte weg. Es gilt hier also

abzuwägen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, beim nächsten Würfeln eine 1 zu erwischen. Wer meint, dass er genug Punkte beisammen hat, kann ab sofort in dieser Spielrunde aussetzen, hat aber die erwürfelten Punkte sicher. Die Runde endet, wenn alle Spieler entweder eine 1 gewürfelt oder ihre Punkte gesichert haben. Dann beginnt die nächste Spielrunde – wer hat am Ende die meisten Punkte?

Was passt hier nicht?

Alle Kinder malen ein Bild zu einem bestimmten Thema (zum Beispiel „Was gehört alles zum Strand?“). Sie dürfen einen Gegenstand dazumalen, der nicht passt. Wer von den anderen hat den Fehler am schnellsten entdeckt?

Ältere Kinder können zum Beispiel auch Gegenstände zur Bibelgeschichte malen.

Gummibärchentransport

Dieses Spiel eignet sich ab zwei Mitspielenden und eher für ältere Kinder:

Alle Kinder bekommen dieselbe Anzahl Gummibärchen, zwei kleine Teller und einen Trinkhalm. Alle Gummibärchen liegen auf einem Teller. Auf Kommando saugen die Kinder ein Gummibärchen nach dem anderen an und heben sie auf den anderen Teller. Wer hat zuerst alle Gummibärchen übertransportiert?