

Alte Spiele

VersteinerIn, viele Kinder (mind.5), kein Material

Alle Kinder laufen durcheinander. Wer vom Versteinerer erwischt wird, muss sofort in dieser Haltung verharren. Er kann wieder erlöst werden, wenn ein Kind zwischen seine Beine durchkriecht.

ZehnerIn, mind. 2 Kinder, 1 Ball oder für jedes Kind 1 Ball

Jedes Kind erhält einen Ball, mit dem 10 Aufgaben zu bewältigen sind. Macht das Kind einen Fehler, muss es wieder von vorne anfangen.

Ball an die Wand werfen und

- 1 x klatschen
- 2 x klatschen
- 3 x klatschen
- 1 x drehen
- 1 x drehen und 1 x klatschen
- Ball unter dem rechten Knie durchwerfen
- Ball unter dem linken Knie durchwerfen
- Ball unter dem rechten Knie durchwerfen und vor dem Fangen 1 x klatschen
- steh verkehrt zur Wand und dreh dich vor dem Fangen wieder um!
- steh verkehrt zur Wand, wirf den Ball zwischen deinen Beinen durch und dreh dich vor dem Fangen wieder um.

Schnurspringen, mind. 3 Kinder, lange Seile (Täue)

2 Kinder schwingen ein Seil. Alle anderen Kinder versuchen durchzulaufen, in Seilrichtung, gegen die Seilrichtung, mit Sprüngen in der Mitte zum Seil oder mit Blick zu den Seilschwingern ... - lasst euch Übungen einfallen.

Tempelhüpfen, mind. 2 Kinder, kleine Steine, Straßenmalkreide

Zeichnet einen Tempel mit Erde, Zahlen 1-9, Hölle und Himmel auf. Jedes Kind braucht einen Stein. Einzelne Felder sind mit einem Bein zu springen, nebeneinander liegende Felder sind beidbeinig zu springen. Erde und Hölle wird immer ausgelassen. Himmel ist der Wendepunkt, hier darf man sich auch kurz ausrasten. In der 1. Runde wird der Stein in das 1. Feld geworfen (Zahl 1). Dieses Feld wird übersprungen. Beim Zurückspringen muss man vor dem Feld, in dem der Stein liegt, stehenbleiben und den Stein aufheben. Sodann wird bis ins Ziel weitergesprungen, das Feld, in dem der Stein lag, wird immer übersprungen.

Zimmer, Küche, Kabinett, viele Kinder (mind. 5)

Zuerst wird ein Zimmer, Küche, Kabinett-Rufer ausgewählt. Alle anderen Kinder stellen sich mind. 10 m in hinter dem Rufer in einer Linie auf. Der Rufer steht dem Rücken zur Gruppe und sagt laut: *Zimmer, Küche, Kabinett, hinter`m Ofen steht ein Bett!* Während er den Reim spricht, dürfen sich die Kinder in Richtung Rufer bewegen (gehen, laufen ...).

Aber aufgepasst: Ist der Rufer mit dem Reim fertig, dreht sich dieser blitzschnell um. Alle anderen Spieler müssen sofort ganz starr stehenbleiben. Jetzt schaut der Rufer ganz genau, ob sich auch wirklich alle still halten. Sieht er, dass sich ein Kind bewegt, muss dieses wieder zum Ausgangspunkt zurück. Gewonnen hat jenes Kind, das als erstes den Rufer berührt. Dieses Kind ist der nächste Rufer.

Dieses Spiel ist auch bekannt als „Ochs drah die um“

Gummihüpfen, ab 3 Kinder, 5 m lange Gummischnur

Das Gummiband wird zu einem Ring zusammengebunden. Nun stellen sich 2 Kinder in leichter Grätsche gegenüber und spannen den Gummi dabei so um ihre Knöchel, dass er leicht gestrafft ist. der Dritte beginnt mit dem Hüpfen.

Beim Hüpfen gibt es viele verschiedene Sprüche, die rhythmisch aufgesagt werden und zu denen gesprungen wird. Ein Reim wäre:

Seite, seite, mitte, breite

Seite, seite, mitte, raus

oder

peter alexander, füße auseinander

füße wieder z`samm und du bist dran

gesprungen wird immer beidbeinig!

Seite = mit dem rechten Bein hineinspringen

Seite = mit dem linken Bein hineinspringen

Mitte = mit beiden Beinen hineinspringen

breite = Grätsche über die Schnur

Seite = mit dem rechten Bein hineinspringen

Seite = mit dem linken Bein hineinspringen

Mitte = mit beiden Beinen hineinspringen

Raus = mit beiden Beinen hinauspringen

peter alexander = mit beiden beinen hineinspringen

füße auseinander = Grätsche über die Schnur

füße wieder z`samm = mit beiden Beinen hineinspringen

und = mit dem rechten Bein hinauspringen

du = mit dem rechten Bein wieder hineinspringen

bist = mit dem rechten Bein wieder hinauspringen

dran = spring auch mit dem linken Bein hinaus