

Es folgen Spielanregungen für

drinnen

und für

draußen.

Wie geht das Spiel?

Ein oder mehrere Seile werden zum Beispiel wellenförmig auf dem Boden ausgelegt.

Die Kinder balancieren nun barfuß auf dem Seil.

Wer das gut kann, probiert es mit geschlossenen Augen, rückwärts oder mit einer Zeitung, einem Buch oder ähnlichem auf dem Kopf.



Wie geht das Spiel?

Es werden zwei Luftballons gebraucht.
Einer wird in den anderen gesteckt.
Der innere Luftballon wird mit etwas Wasser gefüllt und zugeknötet.
Anschließend wird der äußere Ballon aufgeblasen und ebenfalls zugeknötet.
Jetzt hat der Ballon eine witzige Flugeigenschaft und wird zwischen den Kindern hin und her geworfen.



Wie geht das Spiel?

Mehrere Pappdeckel werden auf den Boden gelegt. Sie alle stellen Steine in einem Fluss dar.

Wer sich im Fluss befindet und keine nassen Füße bekommen will, muss von einem „Stein“ zum anderen springen oder gehen (vorwärts, rückwärts oder seitwärts).

Oder jedes Kind legt sich seinen Weg beim Balancieren durch den Fluss selbst.



Wie geht das Spiel?

Ein Kind ist der Fischer oder die Fischerin. Die anderen sind die „Fische“ und legen jeweils eine Hand auf den Tisch.

Das fischende Kind zieht mit der Hand langsam Kreise in der Mitte des Tisches und sagt dabei:

**„Ich fisch´ und fisch´ auf einem runden Tisch.
Ich hab die ganze Nacht gefischt
und hab doch keinen Fisch erwischt!“**

Bei „erwischt“ ziehen alle Fische schnell die Hände vom Tisch.

Gelingt es dem fischenden Kind eine Hand abzuklatschen, scheidet der „Fisch“ aus.

Das Kind, dessen Hand zuletzt auf dem Tisch liegt, hat gewonnen und darf in der nächsten Runde fischen.



Wie geht das Spiel?

Je nach Alter und Entwicklungsstand des Kindes balanciert es ein Stück Pappe, zum Beispiel einen Bierdeckel

- auf dem Kopf,
- auf der Hand,
- dem Fuß,
- auf dem gekrümmten Rücken oder
- auf einem Finger.



Wie geht das Spiel?

Ein Kind fängt an, indem es sagt:

„**Ich packe in meinen Koffer**“ und nennt dann einen Gegenstand, zum Beispiel „**einen Pullover**“. Das nächste Kind wiederholt den Satz und packt einen weiteren Gegenstand hinzu, zum Beispiel „**eine Zahnbürste**“, und sagt dann: „**Ich packe in meinen Koffer einen Pullover und eine Zahnbürste.**“ Das nächste Kind wiederholt den Satz und fügt ebenfalls einen weiteren Gegenstand hinzu.

Das geht immer so weiter, bis ein Kind einen Gegenstand nicht in der richtigen Reihenfolge aufsagt oder vergisst. Es scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das am Ende übrig bleibt.



Wie geht das Spiel?

Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden oder an einem Tisch. Jetzt wird eine Flasche in die Mitte der Runde gelegt und gedreht.

Vorher wurde festgelegt, was das Kind machen muss, auf das der Flaschenhals zeigt, wenn die Flasche stehen bleibt.

Hier können Bewegungsaufgaben gewählt werden, wie zum Beispiel dreimal auf einem Bein um den Tisch hüpfen.

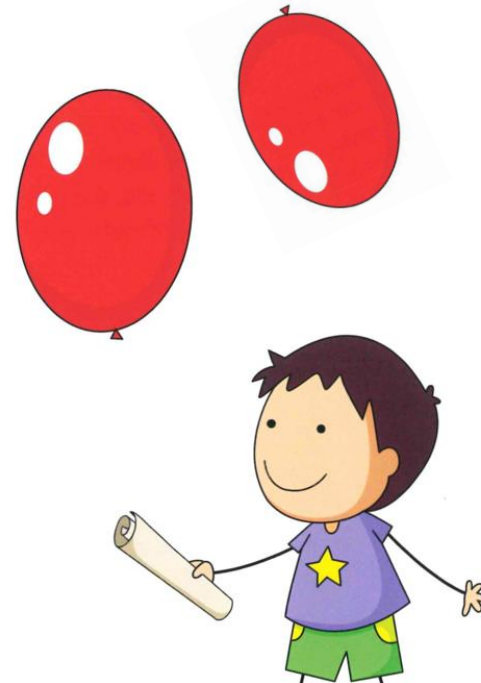
Nachdem die Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, darf das Kind als nächstes die Flasche drehen und eine neue Aufgabe bestimmen.



Wie geht das Spiel?

Mit einem Federballschläger, einer Fliegenklatsche oder einer zusammengerollten Zeitschrift versuchen die Kinder, Luftballons in der Luft zu halten.

Bei mehreren Kindern können sich die Kinder auch gegenseitig die Luftballons zuspielen.



Wie geht das Spiel?

Ein Kind gibt den andern Kindern durch Gestik und Mimik das Rätsel auf:

„Welchen Beruf oder welches Tier stelle ich dar oder welche Tätigkeit über ich aus?“

Zum Beispiel kann man einen Koch oder eine Köchin darstellen oder einen Elefanten. Oder man tut so, als male man ein Bild oder als lese man ein Buch.



Wie geht das Spiel?

Verschiedene Gegenstände werden in einen Karton gelegt, zum Beispiel eine Bürste, ein Pinsel, ein Bonbon und eine Kerze. Dann wird eine Decke darüber ausgebreitet. Die mitspielenden Kinder dürfen die Gegenstände vorher nicht gesehen haben.

Jedes Kind bekommt einen Zettel und einen Stift. Nun ertasten alle Kinder nacheinander die Gegenstände und schreiben auf, was sie meinen ertastet zu haben.

Danach stellen sich alle Kinder in einen Kreis und geben die Stifte ab. Jetzt wird die Decke abgenommen. Hat ein Kind einen Gegenstand nicht aufgeschrieben, muss es sich setzen. Gewonnen hat, wer zuletzt steht.



Wie geht das Spiel?

Ein Kind verlässt den Raum und die anderen Kinder verändern eine bestimmte Anzahl an Gegenständen im Raum.

Das Kind, das den Raum verlassen hat, wird wieder reingerufen und soll innerhalb einer bestimmten Zeit, zum Beispiel 2 Minuten, diese Veränderungen erkennen und dann benennen oder korrigieren.

Natürlich kann man dieses Spiel auch in Teams spielen.



Wie geht das Spiel?

Unter einem Topf wird etwas versteckt, zum Beispiel ein Bonbon, Obst oder Schokolade. Der Topf kann auf einem großen Tisch oder auf dem Fußboden stehen.

Einem Kind werden die Augen mit einem Tuch verbunden. Es bekommt einen Holzlöffel in die Hand und wird ein paar Mal um die eigene Achse gedreht. Anschließend wird der Topf an einen anderen Ort gestellt.

Das Kind muss nun versuchen, den Topf nur mit dem Holzlöffel tastend zu finden und darauf zu schlagen. Wenn es den Topf trifft, bekommt es die darin versteckte Leckerei und das nächste Kind ist an der Reihe.



Wie geht das Spiel?

Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind denkt sich einen Satz aus, zum Beispiel:

„Morgen gehe ich einkaufen und begegne einem Elefanten.“

Diesen Satz flüstert es dem rechts neben ihm sitzenden Kind ins Ohr. Dieses Kind flüstert dann ebenfalls dem rechts von ihm sitzenden Kind den Satz ins Ohr, so wie es ihn verstanden hat. So geht es weiter bis zum letzten Kind. Das sagt dann laut, was bei ihm angekommen ist.

Der Satz ist dann meistens ganz anders und sehr lustig.

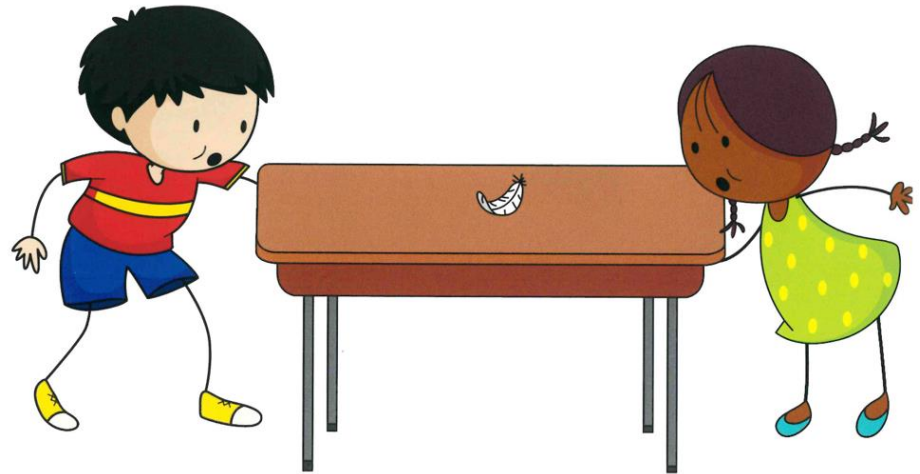


Wie geht das Spiel?

Zwei Kinder stehen sich an den Tischenden gegenüber. In der Tischmitte liegt ein sehr leichter Gegenstand, zum Beispiel eine kleine Feder, ein Wattebausch oder ein Tischtennisball.

Nun versuchen beide Kinder gleichzeitig, den Gegenstand nur durch Pusten auf die Seite des anderen zu bringen.

Wer es schafft, den Gegenstand über die Tischkante des anderen Kindes zu pusten, hat gewonnen.



Wie geht das Spiel?

Eine kreisförmige, flache Mulde wird ausgehoben oder ein Kreis auf den Boden gemalt.

Jedes Kind hat die gleiche Anzahl an Murmeln zur Verfügung. Zwei bis drei Meter von der Mulde oder dem Kreis wird ein Strich gezeichnet, die „Grenze“.

Nun werden die Murmeln von der Grenze in die Kuhle oder in den Kreis geschnippt. Das Kind, das die meisten Murmeln in der Mulde oder im Kreis untergebracht hat, bekommt alle Murmeln, die sich dort befinden.



Wie geht das Spiel?

Zwei Kinder stehen sich etwa 2 Meter mit gegrätschten Beinen gegenüber. Die Beine sind ungefähr 40 cm auseinander. Das Gummiband befindet sich in Knöchelhöhe und bildet die „Gummigasse“. Das dritte Kind („Twister“) springt in die Gasse hinein und beginnt über ein Gummi zu hüpfen. Dabei gibt es ganz viele Variationen.

Es springt so lange, bis es einen Fehler macht, hängen bleibt, auf dem falschen Gummi landet, mit den Fußspitzen das andere Gummi berührt, einen Sprung auslöst oder die verabredete Reihenfolge nicht einhält. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Wenn alle Kinder den Knöchel-Durchgang geschafft haben, wird das Gummiband auf Kniehöhe und weiter gespannt.

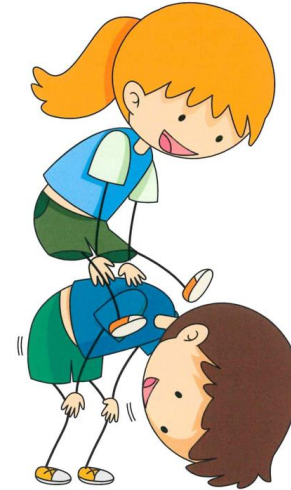
Wenn keine Mitspieler vorhanden sind, kann das Gummiband auch zwischen zwei Stühlen gespannt werden.



Wie geht das Spiel?

Ein Kind stützt sich mit den Händen auf den Knien ab, zieht den Kopf ein und steht gebückt da. Dann lässt es sich von einem anderen Kind, das die Beine gegrätscht hat, überspringen. Anschließend geht das Kind, das gesprungen ist, in die gebückte Haltung und wird selbst übersprungen. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Wenn eine Start- und Ziellinie festgelegt wird und mindestens vier Kinder in zwei Gruppen mitspielen, hat die Gruppe gewonnen, die als erste das Ziel erreicht.



Wie geht das Spiel?

Jedes Kind stellt sich an einen Baum oder an einen anderen auffälligen Platz, zum Beispiel an einen Zaunpfahl oder an einen Stein. Ein Kind steht in der Mitte und ruft: **„Bäumchen, Bäumchen wechsel dich!“**

Jetzt müssen alle Kinder ihren Platz verlassen und zu einem der anderen Plätze laufen. Auch das Kind, das zuvor in der Mitte stand, sucht sich einen Platz.

So bleibt immer ein Kind übrig, das nicht schnell genug war und keinen Platz vor einem anderen Kind erreicht hat. Dieses Kind steht nun in der Mitte und ruft den Satz, und das Spiel beginnt von vorne.



Wie geht das Spiel?

Es wird eine Start- und eine Ziellinie festgelegt, die je nach Alter der Kinder etwa fünf bis zehn Meter entfernt liegt.

Zwei Kinder liegen auf dem Boden und begeben sich in die Liegestütz-Position (die Hände stützen auf der Startlinie). Zwei andere stellen sich dahinter, heben deren Beine hoch und schieben sie vorwärts. Das Paar, das als Erstes die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

Schiebekarre kann natürlich auch mit mehr als zwei Paaren gespielt werden.



Wie geht das Spiel?

Zwei Mitspieler halten ein langes Seil und stehen sich so weit gegenüber, dass das Seil noch auf dem Boden aufkommt. Ein Kind springt hinein und hüpfet so lange, bis es das Seil berührt.

Währenddessen können die übrigen Mitspieler mit einem Lied den Takt vorgeben. Ein Beispiel:
„Teddybär, Teddybär, dreh dich um!
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm.
Teddybär, Teddybär, zeig dein Schuh.
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?“ Dann springt man die Anzahl der Lebensjahre heraus.



Wie geht das Spiel?

Im freien Spiel können Kinder kreativ sein und sich selbstgesteuert vertiefen. Dafür können sie fast alles brauchen. Man muss nichts extra kaufen: ein Decke, um damit zum Beispiel eine Höhle zu bauen, Kartons, Küchengeräte, Papierschnipsel, Klopapierrollen, kleine Äste ...

Die Kinder bestimmen den Spielinhalt, die Dauer und ihre Partner selbst. Erwachsene geben keine Anleitung. Durch ihre Fantasie geben die Kinder dem Material selbst eine Bedeutung.



Illustration: KI-generiert mit ChatGPT / OpenAI nach eigenem Briefing und Illustrationskonzept von LeoGPT (Logic AI), 2026

Wenn Kinder spielen:

erleben sie Freude und Beziehung – die Grundlage aller Entwicklung,

werden alle kognitiven, seelischen und motorischen Fähigkeiten ausgeprägt,

kann die Hirnentwicklung erst stattfinden, vor allem im freien Spiel ohne Belehrung,

können wir Erwachsene schöne Momente miterleben und Anteil nehmen.

„Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!“

Maxim Gorki



Broschüre „Spiele von gestern für Kinder von heute“

Aktion Das sichere Haus e.V. (DSH)

Holsteinischer Kamp 62

22081 Hamburg

www.das-sichere-haus.de



Landkreis Celle

Förderprogramm „Bildungskommunen“

Trift 26

29221 Celle

www.landkreis-celle.de

Gefördert durch:

Die Europäische Union fördert zusammen mit dem Bundesministerium für Bildung und Forschung über den Europäischen Sozialfonds Plus (ESF Plus) das Programm „Bildungskommunen“ in Deutschland.



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend



Kofinanziert von der
Europäischen Union