Spiele für Unterwegs

Wer lacht, der hat verloren

Ein Kind macht Grimassen oder erzählt Quatsch, die anderen versuchen, dabei ernst zu bleiben. Wer es aushält, nicht zu lachen, ist als nächster dran. Zwei Varianten, die auch viel Spaß machen: Wer schafft es am längsten, nicht zu blinzeln bzw. die Luft anzuhalten.

Der ganz eigene Song Contest

Es wird ein Lied ausgesucht, das alle kennen, zum Beispiel "Alle Vögel sind schon da...". Jeder darf sich reihum wünschen, in welcher Stimmung das Lied gesungen wird: fröhlich, traurig, mit Schlumpf-Stimmen, langsam schleppend, als flotter Marsch.

Wörterkette stricken

Ein Kind nennt ein zusammengesetztes Wort: zum Beispiel "Kochtopf" oder "Kindergarten". Das nächste muss nun mit dem zweiten Teil dieses Wortes ein neues Doppelwort bilden. Also "Topflappen" oder "Gartenzaun". Wem fällt am längsten etwas ein?

Geheime Zeichen in der Hand oder auf den Rücken

Ein Kind hält die Hand hin und schließt die Augen. Das andere malt mit dem Zeigefinger ein einfaches Motiv auf die Handinnenfläche: Sonne, Stern, Blume, für größere Kinder auch Buchstaben oder Zahlen. Wer hat ein gutes Gespür und weiß, was in seine Hand geschrieben wird?

Ich packe in meinen Rucksack

Ein Kind fängt an mit «Ich packe in meinen Rucksack...» und denkt sich irgendeinen Gegenstand aus. Der Nächste in der Runde beginnt den Satz wieder gleich, wiederholt den Gegenstand des ersten Spielers und fügt einen weiteren hinzu. Gewonnen hat, wer am längsten noch alle Gegenstände erinnern kann.

Wörter sammeln

Bei diesem Spiel können Kinder ganz nebenbei ihren Wortschatz erweitern. Es gilt Doppelwörter zu bilden, die alle z.B. das Wort "Auto" enthalten. Also: Autobahn, Rennauto, Automonteur, Autowäsche, Lastauto. Ein bisschen Quatsch darf auch mit dabei sein! Statt mit "Auto" kann man das Spiel natürlich auch mit jedem anderen Wort machen.

Tiere raten

Ein Kind denkt sich ein bestimmtes Tier aus, die anderen versuchen reihum, es zu erraten. Sie dürfen dazu gemeinsam Fragen stellen, die nur mit ja oder nein beantwortet werden. Zum Beispiel: "Kann dein Tier fliegen?", "Hat es vier Beine?"

Geschichten mit kleinen Fehlern

Ein Erwachsener erzählt eine Geschichte, die das Kind kennt. Beim Erzählen werden Details verändert. Wer kann gut zuhören oder findet den Fehler sofort? Oder es wird eine Alltagsgeschichte erzählt, in der unmögliche Dinge passieren.

Neue Abenteuer von Bello und Emma

Bellos liebste Freundin heißt Emma und ist eine Gummiente. Wer kann sich denken, was die beiden gemeinsam spielen und erleben? Das Kind, das zuerst eine zündende Idee hat, beginnt, eine Geschichte zu erzählen. Nach einer bestimmten Zeit, zum Beispiel zwei Minuten, ist der nächste Spieler dran und spinnt die Geschichte weiter. So geht es reihum, bis die Geschichte zu Ende ist.

Reimen

Welche Wörter reimen sich auf «Hund?» Und welche auf «Haus?» Wer kann aus vier Reimwörtern ein Gedicht machen?

"Schere, Stein, Papier"

Es sitzen sich zwei Kinder gegenüber und jeder ballt eine Hand zur Faust. Dann werden die Fäuste gleichzeitig dreimal hoch und runter geschwungen mit den Worten "Schere", "Stein" "Papier". Nach dem letzten Wort wird aus der Faust zum Beispiel eine Schere geformt. Dafür müsst ihr den Zeigefinger und den Mittelfinger abspreizen. Oder aber ihr entscheidet euch für die Geste „Papier“. Dann streckt ihr die Hand flach aus, ohne die Finger abzuspreizen. Für die Handhaltung „Stein“ braucht ihr eigentlich gar nicht nachzudenken, dafür streckt ihr eurem Mitspieler einfach weiterhin die Faust entgegen. Nun hat also jeder etwas mit seiner Hand geformt. Bleibt nun noch die Bewertung des Duells: Der Stein schleift die Schere, die Schere schneidet das Papier und das Papier deckt den Stein zu. Das Spiel lässt sich jetzt beliebig oft wiederholen. Dabei kann es vorkommen, dass beide Mitspieler die gleiche Geste zeigen. Dann ist die Runde ungültig und ihr ballt wieder die Fäuste für die nächste.

Lippen lesen für Anfänger

Das eine Kind formt mit seinen Lippen, aber unhörbar einfache Wörter, das andere schaut genau auf die Mundbewegungen und versucht zu verstehen. Wenn man vorher die Kategorie (zum Beispiel „etwas zu essen“) festlegt, ist es leichter.

Was Finger alles können

Wer kann schon schnipsen? Wer schafft es, mit Mittel- und Ringfinger ein "V" zu machen und dabei die restlichen Finger unten zu lassen? Wer kann mit dem Daumen der gleichen Hand schnell hintereinander die Kuppen der anderen vier Finger antippen? Wer kann eine Münze in einer Hand wandern lassen (jeweils eingeklemmt zwischen Daumen und einem Finger), ohne die andere zu Hilfe zu nehmen?

Ich sehe, was du nicht siehst

Ein Kind merkt sich einen Gegenstand im Blickfeld der Reisenden. Die Mitspieler versuchen, mit möglichst wenig Fragen, den Gegenstand zu erraten. Es sind nur Fragen möglich, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Wer es herausfindet, merkt sich als nächster einen Gegenstand. Eine Variante davon ist:

Ich denke was, das du nicht weißt

...und es beginnt mit B. Das Spiel mit Gegenständen spielen, die man sich bloss ausdenkt. Je nach Alter der Spielenden einfache Begriffe, wie «Fussball» oder anspruchvollere wie «Sekundenkleber» oder «Pyramide».

Eine **einfachere Variante** von „Ich sehe was, was du nicht siehst“: Ein Kind benennt eine Farbe, die anderen zählen alle Gegenstände mit dieser Farbe auf, die sie sehen.

Personen raten

Ein Mitspieler denkt sich eine bekannte Person aus, die anderen versuchen reihum, es zu erraten. Sie dürfen dazu gemeinsam Fragen stellen, die nur mit ja oder nein beantwortet werden. Zum Beispiel: Ist die Person ein Kind? Wohnt die Person in unserer Straße?

Geschichte weiterspinnen

Nach dem Schlangenprinzip kann man auch gemeinsam Geschichten erfinden. Jemand beginnt mit einem Satz: «Der Eisbär erwachte in einer fahrenden Kutsche und wusste nicht, was geschehen war.» Der nächste Spieler liefert den nächsten Satz. Reihum darf nun jeder Mitspieler die Geschichte mit einem Satz weiterspinnen.