

Spielideen (Druckversion)

Hier findest Du eine Auswahl an Spielen für draußen und drinnen, die Du mit Deinen Freunden zusammen ausprobieren kannst.

Kinderspiele für Euere Party, für gute Laune und gegen Langeweile

Zielwurf und Zielschießen

1. Kerzen löschen (ab 4 Jahre, ab 2 Spieler)

Auf einer feuerfesten Unterlage werden für jeden Spieler 3 Teelichter oder Kerzen in einer Reihe aufgestellt. Aus einer vorher festgelegten Entfernung müssen nun alle Spieler versuchen, mit Spritzpistolen die Kerzen auszuspritzen. Wer seine Kerzen zuerst löscht, gewinnt.

2. Schneckenhaus (ab 3 Jahre, ab 2 Spieler)

Mit Kreide wird ein großes Schneckenhaus auf den Boden gezeichnet und in 10 Kästchen unterteilt. Alle Spieler suchen sich etwa gleich große Kieselsteinchen, die farblich markiert werden. Abwechselnd versucht nun jeder Spieler, mit etwas Abstand seine Steine in die einzelnen Kästchen zu werfen. Wer zuerst in jeden Kästchen einen Stein von sich platziert hat, hat gewonnen. Steine, die auf den Linien landen werden nicht gewertet.

3. Knopfaugen (ab 3 Jahre, ab 1 Spieler)

Mit Kreide wird ein großes Gesicht ohne Augen auf den Boden gemalt (oder mit einem Stock in den Sand). Mit etwas Abstand versuchen die Spieler 2 Knöpfe (oder kleine Steine) so zu werfen, dass das Gesicht Augen erhält. Soll das Gesicht noch eine lustige Nase bekommen? Dafür eignet sich ein Tannenzapfen als Wurfgeschöß.

4. Streichhölzer schießen (ab 5 Jahre, ab 2 Spieler)

Alle Spieler sitzen an einem Tisch und erhalten einen Strohhalm und 10 Streichhölzer. In der Mitte des Tisches steht eine Schüssel mit Wasser. Die Spieler stecken je ein Streichholz in den Strohhalm, zielen auf die Schüssel und pusten kräftig. Der Spieler, der die meisten Streichhölzer im Wasser landet, hat gewonnen.

Lustige Wettläufe

5. Sieben-Meilen-Stiefel (ab 5 Jahre, ab 2 Spieler)

Benötigt werden zwei große Gummistiefelpaare (von Erwachsenen), die den Läufern bis über die Knie reichen. Es wird eine Start- und Ziellinie festgelegt. Nun werden die Stiefel angezogen, der "Startschuss" gegeben und los geht's! Wer zuerst die Ziellinie überschreitet, gewinnt. Bevor das Rennen losgeht, sollten die Teilnehmer die Stiefel einmal ausprobieren, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

6. Autorennen (ab 4 Jahre, ab 2 Spieler)

Benötigt werden mindestens 2 Spielzeugautos (gleiche Größe, ohne Antrieb), ca. 2m gleich lange Schnüre und für jeden Spieler eine feste Pappe (ca. 8cm x 10cm oder eine Papprolle) Das eine Ende jeder Schnüre wird an je einem Auto befestigt, das andere an der Pappe. Die Spieler stellen sich in einer Linie auf. Die Autos stehen nebeneinander am anderen Ende der ausgewickelten Schnur. Alle Spieler halten eine Pappe. Nach dem Startschuss gilt es, die Schnüre schnellstmöglich mit der Pappe (durch drehen) aufzuwickeln. Wer sein Auto zuerst zu sich aufgewickelt hat, gewinnt.

7. Watschelenten (ab 5 Jahre, ab 4 Spieler)

Es wird eine Ziel- und Startlinie festgelegt. Jeder Spieler geht am Start in die Hocke und verschränkt die Arme über der Brust. Auf "Los!" watscheln alle los und versuchen durch Anrempeln die andern aus dem Gleichgewicht zu bringen und dabei selbst so schnell wie möglich zum Ziel zu gelangen. Wer umkippt, darf von derselben Stelle aus weiterwatscheln. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.

8. Ballonrennen (ab 4 Jahre, ab 2 Spieler)

Über eine vorher festgelegte Strecke treiben die Spieler mit einem Stock einen aufgeblasenen Luftballon ins Ziel (in einen Pappkarton hinein). Hände und Füße dürfen dabei nicht benutzt werden. Wer hat seinen Ballon als erster im Karton?

Ratespiele

9. Schattenmann (ab 3 Jahre, 3 Spieler)

Dieses Spiel wird im Dunkeln gespielt. Ein weißes Betttuch dient als Leinwand. Hinter der Leinwand werden Gegenstände angeleuchtet, so dass ein Schatten auf dem Tuch zu sehen ist. Oder ein Mitspieler versucht in einer Pose ein Tier oder andere Dinge darzustellen. Die anderen Mitspieler sitzen vor der Leinwand und müssen erraten, was hinter der Leinwand gezeigt wird. Wer erkennt die meisten Schatten?

10. Roboter (3 Jahre, 3 Spieler)

Ein Spieler ist der Roboter und bewegt sich bzw. spricht dabei so stockend und monoton wie ein Roboter es tut. Bevor der Roboter sich in Bewegung setzt, überlegt er sich eine Stelle am Körper, wo der Ausschalter ist, ohne den andern die Stelle zu nennen. Dann stakst er los. Die anderen Spieler versuchen diesen Schalter zu finden und durch leichtes Drücken den Roboter auszuschalten. Wer den Knopf findet, ist als nächster der Roboter.

11. Was schwimmt? (3 Jahre, 2 Spieler)

Ein Eimer (oder eine Schüssel aus Plaste) wird mit Wasser gefüllt. Die Spieler sammeln verschiedene Gegenstände wie z.B. Hölzchen, Steinchen, Tannenzapfen, Kreide, Kork, Papier u.s.w. Dann wird beraten, ob diese einzelnen Dinge schwimmen können. Anschließend wird ausprobiert was davon schwimmt. Wer hat das meiste richtig gewusst?

12. Porträtmaler (ab 5 Jahre, 6 Spieler)

Alle Spieler erhalten Malstifte und ein Blatt Papier. Die Namen aller Spieler werden auf jeweils einen Zettel geschrieben, zusammengefaltet und gemischt. Jeder Spieler zieht sich nun einen Zettel und malt das Kind dessen Name auf seinen Zettel steht aus dem Gedächtnis. Dabei darf der Maler das zu malende Kind nicht anschauen. Danach werden die Porträts eingesammelt und alle müssen raten, wer auf den Bildern zu sehen ist.

Geschicklichkeit

13. Zehen statt Finger (ab 4 Jahre, ab 2 Spieler)

Die Spieler sammeln viele kleine runde Kieselsteine (1 - 2cm Durchmesser). Die Steine werden auf einen Haufen aufgeschüttet und die Spieler setzen sich davor. Jeder Spieler stellt einen großen Pappbecher vor sich hin und versucht innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Kieselsteine wie möglich in seinen Becher zu sammeln. Aber nicht mit den Fingern, sondern mit den Zehen! Wer die meisten Kieselsteine sammelt, gewinnt.

14. Barfußlauf mit Hürde (ab 5 Jahre, ab 2 Spieler)

Es wird eine eiförmige Rennstrecke markiert (z.B. mit einem langen Seil oder einer Leine). Zwei Spieler laufen barfuß um die Wette - einer rechts, einer links um das Oval. Ein Papiertaschentuch wird dabei mit den Zehen hochgehoben und vorausgeworfen. Wenn sich beide Spieler treffen, übernimmt jeder das Tuch des anderen und setzt das Rennen in seiner Richtung fort. Wer zuerst am Ausgangspunkt zurück ist, gewinnt.

15. Ballon auf Wanderschaft (ab 3 Jahre, ab 3 Spieler)

Die Spieler sitzen barfuß in einem Kreis. Ein Luftballon wird aufgeblasen und wandert im Kreis herum. Dabei geben die Spieler den Ballon so schnell wie möglich mit den Füßen an die Füße ihres Nachbarn weiter. Der Ballon darf nicht mit den Händen berührt werden. Wer den Ballon fallen lässt, mit den Händen berührt oder zum Platzen bringt, scheidet aus. Gespielt wird, bis nur noch 2 Spieler übrig sind.

16. Einsturzgefahr (ab 4 Jahre, ab 2 Spieler)

Ein Kartenspiel wird auf einen ungeordneten Haufen auf einem Tisch ausgebreitet. Darauf wird aus 7 Karten ein Kartenhaus gebaut. Nun versucht jeder Spieler reihum eine Karte unter dem Haufen wegzuziehen, ohne dass dabei das Kartenhaus einstürzt.