

Bib@Home

Fast vergessene Spiele

Viele dieser Spiele werden heute kaum noch gespielt. Was sehr schade ist, den sie machen jede Menge Spaß!

- ☀ **Fischer, Fischer:** Die Kinder stellen sich an einer Linie auf. Ein Kind wird als Fischer bestimmt und steht in einiger Entfernung den anderen Kindern gegenüber. Die Kinder rufen ihm zu: "Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?" Und der Fischer antwortet nun mit einer Höhenangabe die ihm beliebt, z.B.: "Tausendmillionen Meter tief!" Die Kinder fragen nun: "Wie kommen wir da rüber?" Und der Fischer sagt, auf welche Weise die Kinder nun auf seine Seite wechseln sollen: z.B. schwimmen oder krabbeln oder hüpfen, rückwärts laufen, ... Die Kinder kommen nun auf die gewünschte Weise auf die andere Seite, während der Fischer auf die gleiche Weise die Seiten wechselt, auf dem Weg dorthin aber versucht, möglichst viele Kinder zu tippen. Alle getippten Kinder müssen nun beim Fischer mitmachen. Das Kind, das am Ende übrig bleibt oder zuletzt getickt wird, ist der neue Fischer.
- ☀ **Keiner darf den Fußboden berühren (Der Boden ist Lava):** wer schafft es am längsten?
- ☀ **Tauziehen**
- ☀ **Mord im Dunkeln:** Es werden Zettel in der Anzahl der Mitspieler angefertigt. Auf einem der Zettel steht „Mörder“, auf einem steht das Wort „Detektiv“ und auf den restlichen Zetteln steht „Tänzer“. Alle Kinder ziehen einen Zettel. Dadurch können sie lesen, welche Rolle sie im Spiel haben. Keiner darf den anderen

seine Rolle verraten. Nun wird das Zimmer etwas abgedunkelt. Der Detektiv verlässt den Raum. Die Musik spielt. Die Mitspieler tanzen dazu. Der „Mörder“ tanzt nah zu einem anderen Mitspieler heran und zwickt diesen vorsichtig. Daraufhin schreit der/ die Gezwickte kurz laut und fällt zu Boden. Aufgrund des gehörten Schreies eilt der Detektiv ins Zimmer. Er sieht das am Boden liegende Kind. Nun beginnt seine Befragung, der am Tatort befindlichen Personen. Er fragt jeden, was er soeben hier getan hat. Jeder erzählt sein Alibi z.B. ich habe etwas getrunken und dann getanzt oder ich habe mit unterhalten und auch etwas getanzt,... Danach beginnt eine zweite Befragungsrunde. Jeder „Tänzer“ erzählt das Alibi von vorhin. Der „Mörder“ jedoch erzählt eine neue Version. So muss der Detektiv durch seinen Scharfsinn erkennen, welches der „Mörder“ war. Nun hat er den „Mord“ aufgeklärt und eine neue Runde mit neuen Rollen kann beginnen.

Figuren aus Zeitungspapier reißen

 **Wikingerschiff im Sturm:** Auf dem Boden liegt ausgebreitet eine große Tischdecke oder ein Tuch. Die Mitglieder der gesamten Wikingerbesatzung stellen sich nun verteilt ringsherum und halten sich am Tuch fest. Das Tuch ist hierbei das Meer. Jetzt wird ein leichter Ball (Softball) oder ein Luftballon in die Tuchmitte geworfen. Dieser ist das Wikingerschiff auf dem Ozean. Alle Wikinger schütteln am Tuch und bewegen es somit auf und ab (die Wellen des Meeres). Das Wikingerschiff segelt auf den Wogen dahin und die Wikinger müssen Acht geben, dass es nicht versinkt (vom Tuch hinabfällt).

Topfschlagen

 **Ballone in der Hose:** Wer schafft die meisten mittelgroß aufgeblasenen Ballone in seine Hose zu stopfen? Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Ballone hat unterbringen können.

-  **Feuer-Wasser-Sand:** Die Spieler bewegen sich im Raum umher. Der Spielleiter ruft nun eine der zuvor ausgemachten Katastrophenwarnungen aus ("Feuer" oder "Wasser"). Die Spieler müssen nun entsprechend der Warnung reagieren. Wer dies als letztes schafft, scheidet aus. Z.B. Feuer: Die Spieler legen sich flach auf den Boden, die Hände schützend auf dem Kopf. Wasser: Keiner der Teilnehmer darf den Boden berühren, alle müssen sich also auf die Tische, Bänke, Bäume etc. retten. Sturm: Alle Spieler müssen sich bei einem stabilen Gegenstand festhalten (Boden gilt natürlich nicht). Es kann auch für jede eine Katastrophe eine Stelle ausgemacht werden, zu der die Kinder rennen müssen.

-  **Scharfer Blick:** Alle Kinder bis auf den Ermittler dürfen sich mit verschiedenen Accessoires schmücken, z.B. Schal, Sonnenbrille, Hut, Kette etc. Danach stellen sich alle in einem Kreis auf, der Ermittler darf in die Mitte des Kreises und bekommt eine Minute Zeit, sich seine Freunde und ihr Outfit einzuprägen. Dann verlässt er das Zimmer. Nun muss eines der Kinder ein Accessoire entfernen. Der Ermittler wird wieder ins Zimmer gebeten und darf die Gäste genauestens unter die Lupe nehmen, bis er das fehlende Stück findet.

-  **Zeitungstanz:** Jedes Kind erhält eine Doppelseite der Zeitung und stellt sich darauf. Die Musik wird angeschaltet und die Kinder tanzen dazu. Sie müssen jedoch aufpassen, dass keiner der beiden neben die Zeitung tritt. Stoppt die Musik, faltet das Kind die Zeitung zur Hälfte. Dann wird weitergetanzt. Bei jedem Musikstopp wird die Zeitung kleiner und das Tanzen ohne dageganzutreten schwieriger. Tritt ein Spieler neben die Zeitung muss er. Wer wird Sieger des Spiels und kann sich am längsten auf der Zeitung halten?