

Sieben auf einen Streich – sieben lustige Kinder- Familienspiele für zwischendurch, Serie IV

Zwei ERGÄNZUNGS-SPIELE:

01. Wolken fangen

Wir brauchen ungefähr 4-7 Basecaps, Schirmmützen, Schiebermützen oder Hüte. Die Kopfbedeckung muss eine feste Struktur haben. Also keine gestrickte Wollmütze.

Eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Caps, Mützen, Hüte, usw. liegen auf dem Sofa oder auf dem Tisch.

Zerschneidet oder reißt ein Papiertaschentuch so, dass es halbiert ist.

Eine Person wirft, die andere Person muss fangen.

Ein Spieler oder eine Mitspielerin steht auf einem Stuhl und hat das Stück Papiertaschentuch in der Hand. Die andere Person steht an einem vereinbarten Ort im Raum. Die Person auf dem Stuhl wirft das Stück Papiertaschentuch hoch und ruft dabei klar und laut den Namen oder die korrekte Bezeichnung der des Caps oder des Hutes. Zum Beispiel: „Sonnenhut“, oder: das schwarze Basecap, oder: „Papas Mütze“, usw. Wichtig dabei ist, dass das Stück Papier nicht nur fallen gelassen wird, sondern wirklich hoch geworfen wird, damit es einige Zeit in der Luft bleibt, und einen längeren Weg zum Boden hat.

Nun muss der Fänger oder die Fängerin sehr schnell, den zutreffenden Hut, die Mütze, usw. nehmen und versuchen damit das herabfallende Papierstück mit der Mütze, dem Cap, usw. zu fangen. Ist dies nicht gelungen, gibt es eine neue Chance. Ist das Papierstück aufgefangen, wird ein Stück davon abgerissen und es vollzieht sich ein Spielerwechsel. Nun wird das Spiel in vertauschten Rollen und mit dem nun etwas verkleinerten Papierstück weiter gespielt. Zum Schluss bleibt schließlich nur noch ein „Hauch“ von Papiertaschentuch zum hoch werfen übrig.

Wichtig ist: Es wird nur mit den Mützen und Hüten gefangen, und nicht mit den Händen „nachgeholfen“. Das Papier gilt nur als gefangen, wenn es dauerhaft auf/in der Mütze, dem Hut, usw. liegen bleibt.

Variante: Etwas einfacher wird es vielleicht, wenn ihr mit einem kompletten, also ganzen Papiertaschentuch beginnt. Je größer die Papierfläche, umso leichter lässt es sich auffangen.

Wenn es euch Spaß macht, probiert die „Flugeigenschaften“ anderer Materialien aus: Stoffreste, Servietten, Pappe, Wollfäden, Söckchen, Blätter, usw.

Material: Papiertaschentuch; Caps, Hüte, Mützen; ein Stuhl.

02. Suchen und finden

Zunächst brauchen wir ein Tablett und sechs exakt gleich aussehende Becher oder Tassen.

Die sechs Becher stehen in zwei Reihen auf dem Tablett. Darunter sind farbige Schokolinsen „versteckt“. Unter jedem Becher eine Farbe. Jeweils so viele Schokolinsen, wie Mitspielende (Variante: kleine Stücke farbiges Papier).

Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine EINS oder eine SECHS würfelt, darf einen Verdacht äußern, und zum Beispiel sagen: unter diesem Becher liegt GELB.

Dann darf er oder sie den Becher hoch heben und nachschauen. Stimmt es, nimmt man sich eine der Schokolinsen und das Spiel geht anschließend weiter. Stimmt es nicht, kommt der Becher wieder über die Schokolinsen drüber. In diesem Fall werden, wegen der „Falschmeldung“ die Becher anschließend auf dem Tablett „gemischt“, also hin und her ge- und verschoben. Jeder Becher hat nun einen neuen Standort. Die darunter liegenden Schokolinsen wurden natürlich mitverschoben. Sie bleiben unter „ihrem“ Becher.

Würfelt man eine VIER, darf man, ohne etwas zu sagen, unter den Becher schauen, aber so, dass die anderen Personen die mitspielen, es nicht sehen (Becher nur leicht kippen). Aber nur schauen und sich merken, was darunter liegt. Mehr nicht. Man hat nun eine persönliche Geheiminformation.

Würfelt man eine FÜNF, wird das gesamte Tablett vorsichtig und langsam mehrfach um die eigene Achse gedreht.

Würfelt man eine DREI, darf diese Person einen Becher der Wahl für einen Augenblick deutlich hoch heben, so dass alle sehen, welche Farbe darunter liegt. Es können also alle sehen, welche Farbe unter diesem Becher liegt. Die Schokolinsen werden nun wieder vom Becher verdeckt und das Spiel geht weiter.

Eine ZWEI ist eine Niete. Es passiert nichts.

Ziel des Spieles ist es, sich zu merken unter welchem Becher welche Farbe liegt und möglichst schnell alle sechs Farben für sich zu sammeln. Dementsprechend gewinnt die Person, die zuerst alle sechs Farben zusammen gesammelt hat.

Material: farbige Schokolinsen oder verschieden farbige Papierschnipsel. Sechs absolut gleiche Becher oder Tassen. Ein Tablett. Einen Würfel.