

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

### **01. Pappen-Lauf**

Der Weg führt quer durchs Zimmer oder die ganze Wohnung. Es gibt eine Start- und eine Ziellinie (Bindfaden, Kreidestrich, andere Markierungen). Man kann dieses Spiel auch allein, in diesem Fall, gegen die Zeit spielen. In der Wohnung spielt man es wegen der räumlichen Grenzen maximal zu zweit. Auf dem Hof, wenn da Platz ist, können auch gleichzeitig drei oder vier Personen um die Wette laufen.

Die Spielerinnen oder Spieler haben jeweils zwei Pappen in der Hand (z.B. Rückseite von Zeichenblöcken, zerschnittene Kartons, usw.). Idealgröße: DIN A4.

Bei „Los!“ wird die erste Pappe hinter die Startlinie auf den Boden gelegt. Dann wird sich mit beiden Füßen drauf gestellt. Dann die zweite Pappe bündig an die erste Pappe gelegt. Dann sich auf diese, zweite Pappe, stellen. Die ursprünglich erste Pappe (jetzt liegt sie hinter der Person), wird jetzt aufgehoben und wieder bündig vor die Pappe gelegt, auf der man gerade steht. Und immer wieder: auf einer Pappe stehen, die zweite Pappe bündig vor sich hin legen. Weiter gehen. Immer Pappe, vor Pappe. Wer erreicht das Ziel zuerst?

Empfohlene Wegstrecke: in der Wohnung mindestens 5m. Wenn Euch das zu leicht ist, probiert einfach längere Strecken, durch viele Zimmer.

Variante: im Freien, oder bei großen Wohnungen, kann die Regel so geändert werden, dass die Pappen nicht bündig angelegt werden müssen, sondern so weit auseinander, wie ein großer Schritt es ermöglicht. Allerdings, wer die Pappe mit einem zu großen Abstand vor sich hin legt, so dass er sie mit dem Schritt nach vorn verfehlt, oder die Pappe nur teilweise mit dem Fuß berührt, muss wieder von vorn anfangen!

---

Material: 2 Pappen (ca. DIN A4) je Spielerin oder Spieler. Geeignete Markierungen für Start und Ziel.

### **02. Kniedrücken**

Zwei Personen sitzen auf jeweils einem Stuhl sich gegenüber. Eine Person sitzt mit geschlossenen Beinen da, also die Oberschenkel, die Knie, die Waden und die Füße berühren einander. Die gegenüber sitzende Person, umfasst nun mit seinen beiden Knien, die Knie des Gegenübers. Die Knie berühren sich also seitlich. Auf „Los!“ versucht die Person mit den „inneren“ Knien, die Knie der gegenüber sitzenden Person auseinander zu drücken, die andere Person hält dagegen. Gelingt es der Person, deren Knie außen sind, dass die inneren Knie des Gegenübers zusammen bleiben, hat diese Person gewonnen. Gelingt es der inneren Person,

die außen anliegenden Knie des Gegenübers auseinander zu drücken, hat diese Person gewonnen. Für die nächste Runde wird gewechselt. Wer innen war nach außen, wer außen war nach innen.

---

Material: zwei Stühle

### **03. Erbsen zählen**

Dieses Spiel, spielen wir zu zweit, oder mehrere Personen um die Wette.

In die Mitte, eines eher niedrigeren, kleineren Tisches, steht eine Schüssel oder ein Suppenteller mit Erbsen (ungekocht). Oder wer es süß mag: „Schokolinsen“. Man sollte so ungefähr 10 -12 Erbsen je Person rechnen. Alle, die mitspielen wollen, haben einen Trinkhalm und sitzen so am Tisch, dass Sie mit einem Ende des Trinkhalms die Erbsen gut erreichen können, ohne, dass sie aufstehen müssen. Nach einem Startsignal, müssen die Mitspielenden versuchen mit Hilfe des Trinkhalms so viel wie möglich von den Erbsen auf einen, vor jeder Person stehenden, Teller zu transportieren. Das gelingt mittels „ansaugen“. Wer nach der, vor dem Spiel vereinbarten Zeit, die meisten Erbsen auf seinem Teller hat, hat gewonnen. Probiert es erst einmal mit einer kürzeren Zeit (z.B. zwei Minuten) und eher weniger Erbsen. Später könnt ihr euch steigern.

Variante: Wenn euch das mit den Erbsen zu schwer wird, oder kleinere Kinder mitspielen wollen, dann rollt Euch einfach einige Kügelchen aus Watte zu recht, und nehmt sie als „Erbsenersatz“. Auch kleine Papierschnipsel, in der Größe eines Fingernagels, können als Ersatz dienen.

---

Material: eine Schüssel, für jede mitspielende Person einen Teller und einen Trinkhalm. Erbsen oder Schokolinsen. Als Ersatz auch Watte oder Papierschnipsel.

### **04. Farben entdecken**

Dies ist ein sehr lustiges Spiel, bei dem es aber auch schon mal etwas bewegter zu gehen kann. Deshalb: macht Platz im Raum, dass ihr eine Spielfläche habt, die groß genug ist. Natürlich könnt ihr dieses Spiel auch draußen spielen.

Es spielen zwei Personen gegeneinander.

Jede Person hat mindestens sieben verschiedenfarbige DIN A5 Blätter. Entweder Buntpapier, oder DIN A5 Zettel, die ihr bunt bemalt habt. Übrigens: keiner von den beiden Personen, die gegen einander spielen, wissen, welche Farben bei der anderen Person im Spiel sind. Wie gesagt: sieben verschiedene Farben sollten es sein, sonst wird es vielleicht zu leicht.

Ihr solltet eine Weste, ein Hemd, eine Jacke als Oberbekleidung anhaben. Also ein Kleidungsstück, was ihr unkompliziert und schnell an und ausziehen könnt.

Nun befestigt ihr auf dem Rücken Eures Kleidungsstückes (heimlich!) eines Eurer Farbblätter, mit Hilfe von Klebeband. Dann stellt Ihr Euch gegenüber, mit Händen auf dem Rücken, und versucht einerseits herauszufinden, welche Farbe auf dem Rücken des Gegenübers ist. Andererseits versucht ihr natürlich mit Geschick zu verhindern, dass die andere Person Euch auf den Rücken schauen kann. Welche Farbe ihr gewählt habt, soll möglichst lange euer Geheimnis bleiben. Ein bisschen kann es im Spiel so aussehen, als würdet ihr einen eigenartigen Tanz vollführen. Denn natürlich wollt ihr hinter den Rücken der anderen Person sehen, während ihr verhindert, dass Eure Farbe auf dem Rücken entdeckt wird. Wichtig: Keine Berührung! Hände immer auf den Rücken.

Ist eine Farbe entdeckt und richtig benannt, dann ist die erste Runde beendet. Für die zweite Runde wird nun eine neue Farbe aufgelegt (oder auch mit Taktik) die Farbe aus der vorherigen Runde noch einmal. Man weiß ja nie....

---

Material: Klebeband, mind. sieben verschiedene Farbzettel DIN A5

## **05. Worte im Wort**

Ein Wort wird genannt. Als aktuelles Beispiel: OSTERN. Alle die mitspielen wollen haben ein Blatt vor sich und schreiben das genannte Wort auf. Auf „Los!“ geht es los, wie abgesprochen. Vielleicht eine Minute, vielleicht drei Minuten. Wie ihr wollt.

Was soll denn nun eigentlich losgehen?

Es gilt heraus zu finden, welche Hauptworte man aus den, in OSTERN vorkommenden Buchstaben, noch bilden kann. Mir fallen bei OSTERN solche Worte ein wie Stern, Ernst, Rest, Rost, Rose, Note, Sorte,...wollt ihr weiter machen? Es gibt noch viel mehr Worte die man aus den sechs Buchstaben von OSTERN, bilden kann.

Nach der vereinbarten Zeit wird STOP gesagt, und niemand darf weitere Worte auf seinen Zettel schreiben. STOP heißt auch wirklich STOP für alle. Dann wird gezählt. Für jedes richtige Wort gibt es einen Punkt. Gültigkeit haben nur Wörter, die im Duden stehen. Über erfundene Wörter kann man lachen. Aber es gibt in diesem Fall keinen Punkt.

Variante: Wenn ihr wollt, könnt ihr geeignete Wörter schon vorab auf kleine Zettel schreiben. Die werden vor dem Spiel auf einen Stapel gelegt. Mit der leeren Seite nach oben. Bei jeder Spielrunde, braucht ihr dann nur immer einen Zettel vom Stapel umdrehen, und das Wort ist angesagt.

---

Material: Zettel, Stifte.

## **06. Reaktionstest**

Für dieses Spiel braucht ihr vier Personen. Zwei Personen spielen gegeneinander. Zwei Personen sind „Assistenten“ oder „Assistentinnen“.

Zwischen den beiden Personen, die gegeneinander spielen, ist eine Decke gespannt, die von den beiden in der Rolle der Assistenz, etwa auf Hüft-Höhe gehalten wird, so dass die Spielenden sich nicht sehen können.

Vorab haben sich beide etwa 10 Gegenstände aus der Wohnung gesucht und auf ihrer Seite, hinter die Decke, unter einem Tuch versteckt.

Für die erste Spielrunde nimmt jede Person, jeweils auf seiner Seite, einen Gegenstand unter dem Tuch hervor und hält diesen vor sich. Man sitzt dabei auf der Erde. Das ist auch für die Personen, die die Decke auf Hüft-Höhe halten, angenehmer.

Nun: eins...zwei...drei...Die Decke fällt nach unten. Nun sitzen sich die beiden Personen direkt gegenüber und sehen auch, was die jeweils andere Person in der Hand hält.

Wer aber sagt nun ganz schnell die richtige Bezeichnung für das Objekt, was da gegenüber präsentiert wird. Es geht um hundertstel Sekunden! Wundert euch nicht, oft ist man erst einmal für Sekunden sprachlos, obwohl man ein, sicher relativ bekanntes Objekt vor sich sieht. Der Überraschungseffekt! Es dauert einfach manchmal, bevor man das zutreffende Wort findet.

Wer zuerst die richtige Bezeichnung ruft, bzw. wer zuerst zu hören ist, und dazu auch noch die richtige Bezeichnung nennt, bekommt den Gegenstand seines Gegenübers auf seine Seite, und die zweite Runde beginnt.

Man kann in jeder Runde, immer aus allen Gegenständen die man auf seiner Seite hat, auswählen. Auch von den Gegenständen, die man erhalten hat.

Wichtig: Es darf aber immer nur ein Gegenstand gezeigt werden. Alle anderen Gegenstände liegen auf der jeweiligen Seite unter den Tüchern. Die Decke fällt immer bei der Zahl drei.

Wer am Ende des Spiels die meisten Gegenstände auf seiner Seite hat, gewinnt.

---

Material: eine Decke, zwei Tücher, für jede Person die spielt etwa 10-12 Gegenstände.

### **07. Veränderung**

Das ist ein Spiel für mindestens zwei Personen oder auch mehr.

Man wählt ein Zimmer oder ein Möbelstück aus. Zum Beispiel: Die Schrankwand im Wohnzimmer, oder das Bücherregal. Das schauen wir uns ganz genau an. Dann erklärt sich eine Person bereit, den Raum zu verlassen. Inzwischen verändert die zweite Person etwas an dem vorab vereinbarten Möbelstück. Vielleicht nur eine Veränderung, vielleicht auch mehrere Veränderungen. Spaß macht es nur, wenn die Veränderungen nicht zu schwer sind. Das heißt: nicht zu kleinteilig. Veränderungen können z.B. sein, etwas umstellen, etwas dazu stellen, oder etwas wegnehmen.

Die Person wird also wieder ins Zimmer gerufen und muss nun heraus finden, was sich an der Schrankwand, oder im Bücherregal, usw. verändert hat.

Nun geht das Spiel in eine zweite, dritte, vierte.....Runde.

Dieses Spiel kann man auch spielen, wenn Veränderungen in einem ganzen Zimmer, oder an einer Person vorgenommen werden.

Klar muss immer sein, in welchem Bereich, an welchem Objekt, usw. die Veränderung vorgenommen wird.

---

Material: Gegenstände in der Wohnung.