

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

### **01. Wer bin ich?**

Zwei Personen sitzen sich gegenüber. Auf einen Klebezettel haben sie den Namen eines berühmten Menschen unserer Zeit geschrieben, oder einen Namen von einem berühmten Menschen, der vor längerer Zeit gelebt hat und schon verstorben ist. Vielleicht ein Musiker, eine Politikerin, Wissenschaftler oder eine Sportlerin. Natürlich ist es auch möglich Figuren aus Märchen, Comics oder Filmen zu nehmen, die nie gelebt haben, aber alle kennen.

Auf Deinem Klebezettel steht nun zum Beispiel Columbus. Diesen Zettel klebst du nun auf die Stirn deines Gegenübers. Dabei hast du darauf geachtet, dass dein Gegenüber diesen Namen nicht sehen kann. Du bekommst von deinem Mitspieler oder deiner Mitspielerin auch einen Zettel auf die Stirn geklebt und weißt ebenfalls nicht, welcher Name darauf steht.

Nun stellt ihr euch gegenseitig Fragen, die man nur mit einem klaren JA oder einem klaren NEIN beantworten kann. Zum Beispiel: „Lebe ich noch?“ oder „Bin ich ein Musiker?“ oder „Bin ich eine erdachte Figur?“, usw. Durch abwechselndes Fragen und die entsprechenden Antworten der mitspielenden Person, erhaltet ihr wichtige Hinweise, und so setzt sich aus vielen Fragen und Antworten langsam ein Bild zusammen, welchen Namen ihr auf der Stirn tragt. Habt ihr einen Verdacht, könnt ihr das äußern. Zum Beispiel „bin ich Columbus?“. Antwort: JA. Das Spiel kann zu Ende sein, wenn eine Person es richtig geraten hat, es ist aber auch möglich, dass so lange gefragt wird, bis beide spielenden Personen es erraten haben. Natürlich kann das Spiel mehrmals hinter einander gespielt werden. Es gibt glücklicherweise ausreichend weltberühmte Personen und auch viele Figuren aus Märchen und Filmen. Wichtig ist dabei, dass nur Personen/Figuren genommen werden, die wirklich sehr bekannt sind.

---

Material: zwei Stühle, Stifte, Klebezettel oder Papier und Klebestreifen.

### **02. Pyramidenspiel**

Sucht 16 etwa gleich große Steine/Knöpfe/Münzen und ordnet diese pyramidenartig in vier Reihen über einander an: Auf dem Tisch oder auf dem Fußboden. Lasst zwischen den Steinen/Knöpfen/Münzen jeweils etwa 3-4 Zentimeter Platz, auch zwischen den Reihen, nach oben und nach unten. So teilt ihr die Steine/Knöpfe/Münzen in vier Reihen auf:

- Unterste Reihe, zuerst: 7 Steine,
- Die nächste Reihe darüber: dann 5 Steine,
- Die nächste Reihe darüber: dann 3 Steine,
- Ganz oben, die Spitze: Einen Stein.

Jetzt liegt eine Pyramide vor Euch. Abwechselnd nehmen die beiden Spielerinnen oder Spieler Steine aus einer der vier Reihen weg. Achtung! Es dürfen nur Steine aus einer einzigen Reihe je Spielzug entfernt werden. Ein Spielzug einer Person gilt also immer nur einer ausgewählten Reihe. Es ist

jedoch der Spielerin oder dem Spieler überlassen, wie viele Steine einer Reihe in einem Spielzug entfernen werden: mindestens einen (dass muss sein), höchstens aber alle aus einer Reihe. Ziel des Spieles ist es, sich taktisch so zu verhalten, dass man so spielt, dass man nicht die Person ist, die den letzten Stein wegnehmen muss. Denn, wer den letzten Stein nehmen muss, verliert.

---

Material: Steine oder Münzen oder Knöpfe. Geht natürlich auch mit Kartoffeln, Zwiebeln, usw.

### **03. Sommerrodelbahn**

Zwei einzelne Spielerinnen oder Spieler treten bei diesem lustigen Spiel gegeneinander an. Zwei Spieler setzen sich auf den Fußboden, beispielsweise auf einen Putzlappen, ein Scheuertuch, auf ein altes, abgelegtes T-Shirt, usw. Bitte so darauf setzen, dass ihr noch einen Zipfel zwischen den Beinen hochziehen und festhalten könnt. Beim Startsignal, beide Beine gleichzeitig nach vorne ausstrecken, dann die Füße aufsetzen und so den Körper nachziehen, indem ihr mit dem Po auf dem Stoff rutscht. Ein bisschen wie eine Raupe. Vorher eine Rennstrecke festlegen, wer's schwieriger mag, mit Hindernissen. Wer zuerst am Ziel ist, gewinnt.

Besonders gut rutscht es sich auf glatten Böden wie Parkett oder Fliesen. Auf Teppich macht es wegen der zu hohen Reibung weniger Spaß. Aber: Wer es selbst mit einem Hindernisparcours immer noch zu einfach findet, kann dabei auch noch ein Schnittbrettchen, ein Buch, einen Zeichenblock, eine Zeitung/Zeitschrift oder ein kleines Sofakissen, usw. auf dem Kopf balancieren, ohne das es herunter fallen darf.

---

Material: Scheuerlappen, alte T-Shirts, usw. Evtl. noch Objekte (s.o.) zum balancieren, oder Stühle falls ein Parcours aufgebaut wird.

### **04. lebendige Leinwand**

Ein Spieler oder eine Spielerin malt mit dem Finger auf den Rücken einer anderen Person ein Motiv, einen Buchstaben oder ein Wort. Errät es der Rücken-Spieler, darf er als Nächster malen. Es ist gut, wenn man dabei nur ein dünnes T-Shirt an hat.

Wenn ihr dieses Spiel mit der ganzen Familie spielen wollt, könnt ihr auch einen „Kettenbrief“ schreiben. Alle mitspielenden Personen sitzen hintereinander in einer Reihe, den Rücken so, dass der Rücken als „Malfläche“ genutzt werden kann. Die hinterste Person in der Reihe beginnt, wenn diese Person mit Zeichnen oder Schreiben fertig ist, wird die Information auf den Rücken der nächsten Person weiter gegeben. Mal sehen was am Ende heraus kommt. Vielleicht wurde zuerst ein „R“ auf den Rücken geschrieben und bei der letzten Person kommt ein „P“ heraus. Probiert es einfach selbst aus.

---

Keine Materialien. Im sitzen werden Stühle oder Hocker benötigt.

## **05. Klemm-Transport**

Baut einen Hindernis-Parcours auf: ein Seil spannen, mit Flaschen auf dem Boden einen Slalom abstecken, Stühle aufstellen, usw. Start und Ziel festlegen, dann kann es losgehen! Zwei Personen klemmen sich einen Luftballon, eine Birne, einen Apfel, einen Tennis- oder Softball zwischen die Stirn (auf Druck!) und gemeinsam geht es nun so durch den Parcours - und zwar ohne dass das „Ding“, was zwischen den beiden Köpfen an der Stirn „eingeklemmt“ ist, herunter fallen darf. Wenn das doch einmal passieren sollte: Aufheben, zum Start zurück, neu einklemmen und wieder los. Vielleicht ist es sogar ratsam, sich vorher oder nach einer „Herunterfall-Panne“ zu unterhalten und abzustimmen, wie man gut oder besser zusammenarbeiten kann. Mit Sicherheit ist das Spieler-Tandem besser vorbereitet, wenn beide sich abstimmen und eine gemeinsame Strategie entwickeln. Die Hände bleiben während des ganzen Spiels selbstverständlich auf dem Rücken.

---

Materialien für eine Parcours: Flaschen, Stühle, Band, usw. Objekte für einen „Klemmtransport“: Äpfel, Zwiebeln, Luftballon, usw.

## **06. Klammern jagen**

Organisiert euch pro Person 10 Klammern. Befestigt diese an T-Shirt und Hosenbeinen. Verteilt an der Kleidung, am ganzen Körper. Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Je mehr Personen mitspielen, umso lustiger wird dieses Spiel.

Sucht euch eine ausreichend große Spielfläche. Je mehr Personen, umso mehr Platz braucht ihr. Es sollte kein Glas oder Porzellan in der Nähe sein. Auch keine Gegenstände, die für Euch eine Verletzungsgefahr darstellen könnten. Es kann bei diesem Spiel sehr lebhaft zu gehen.

Bei „Los“ geht es los: Ihr belauert euch. Die mitspielenden Personen versuchen die Klammern sich gegenseitig „abzunehmen“, in dem versucht wird, die Klammern zu ergreifen und von den Kleidungsstücken abzumachen. Das wird erfahrungsgemäß häufig durch kleine, überfallartige Attacken passieren. Denn ihr seid ja außerdem damit beschäftigt, aufzupassen, dass euch selbst keine Klammern durch die mitspielende Person abgenommen werden. Fallen Klammern herunter, bleiben sie einfach liegen und sind sozusagen „aus dem Spiel“. Klammern die Ihr „erbeutet“ habt, behaltet ihr in einer Hand. Nach einer Spielsequenz von ungefähr 5 Minuten macht ihr eine Pause oder beendet das Spiel. Wer noch die meisten Klammern am Körper hat, hat gewonnen. Wenn ihr nur eine Pause macht, dann werden die Klammern die in der Hand sind, am eigenen Körper angebracht. Klammern die herum liegen sind aus dem Spiel und werden zur Seite gelegt. Dann geht das Spiel weiter. Macht euch immer ein Spielzeit aus.

Hinweis: wichtig ist, dass ihr bei diesem Spiel fair bleibt. Die Spielerinnen und Spieler müssen gezielt nach den Klammern greifen und dürfen nicht an den Kleidungsstücken ziehen und zerren. Ebenso wird auf Abstand gespielt. Das heißt, ich darf die anderen mitspielenden Personen nicht festhalten, auch nicht kurzzeitig. Es wird grundsätzlich nur nach den Klammern mit den Händen gegriffen. Macht Euch als Spielregel eine Stopp-Regel aus. Wenn jemand laut „STOPP“ ruft, müssen alle am Platz

stehen bleiben und das Spiel ist unterbrochen. Erst wenn geklärt ist, warum „STOPP“ gerufen wurde, und ob man etwas besprechen/verändern muss, kann weiter gespielt werden.

---

10 Klammer je Person. Ausreichende, von Gefahrenquellen bereinigte Spielfläche.

## **07. Ringwurfspiel**

Bei diesem Spiel geht es um Zielgenauigkeit und um die sog. „Auge-Hand-Koordination“.

In eine Streichholzschachtel macht ihr ein kleines Loch, so dass ihr einen angespitzten Bleistift, mit der Spitze nach oben, in die Streichholzschachtel hinein stecken könnt, so dass er gut Halt hat. Der Stift sollte bis zum Boden hinein gesteckt sein und die Streichholzschachtel mit dem Stift gut und gerade stehen. Allerdings können in der Streichholzschachtel links und rechts vom Stift, noch Streichhölzer oder Kieselsteine drin liegen, damit die Schachtel schwerer und standhafter ist.

Nun sucht ihr in der Wohnung nach Gummiringen, oder Haargummis. Die Streichholzschachtel mit dem Stift steht auf einem Tisch oder auf einem Stuhl. Aus etwa einem Meter Abstand versucht ihr nun Ring für Ring, zu treffen, also auf den Stift zu werfen. Ringe die neben dem Bleistift aufkommen, bleiben liegen und gelten als „Niete“. Wie viele Ringe jede Mitspielende Person haben darf, wie viele Würfe fest gelegt sind, das entscheidet ihr selbst. Wer die meisten Ringe über dem Stift „versenkt“ hat, gewinnt.

Tipp: Solltet ihr nicht ausreichend Gummiringe zur Verfügung haben, so könnt ihr auch eine leere Papprolle vom Toilettenpapier oder von der Küchenrolle in ca. 0,5-0,8 cm breite Ringe zerschneiden und damit werfen.

Möglich ist auch, dass ihr einen Stift/Stock/Stab in einen Blumentopf mit Erde hinein steckt, und dies als Ziel nehmt. Ringe mit einem größeren Durchmesser als Gummiringe oder Ringe aus Papprollen, könnt ihr euch auch selbst aus Karton, leeren Konfekt-Verpackungen, usw. ausschneiden.

Variante: Stellt mehrere Ziele mit Stiften oder Stöcken auf, und legt Zettel darunter mit der Punktzahl für jedes Ziel. Zum Beispiel für fünf Ziele: Jeweils ein Ziel an den Ecken eines gedachten Quadrates, und ein Ziel in die Mitte. In der Mitte könnte es 10 Punkte geben und die vier Ziele an den äußeren Eckpunkten jeweils mit 5 Punkten bezeichnen. Mehrere Ziele ermöglichen eine höhere Trefferquote und machen so auch mehr Spaß.

---

Material: Streichholzschachtel oder Blumentöpfe mit Erde. Bleistifte oder Stöcke. Gummiringe, Papprollen, Karton, Papier, Schere.