

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

01. Kronkorken-Rennen

Es wird eine kurvenreiche Rennbahn auf den Boden mit START und ZIEL markiert (Seitenränder mit Kreide, Wollfäden oder Papierstreifen kennzeichnen). An einigen Stellen sollte die Bahn sehr schmal sein, an anderen recht breit sein. Der Kronkorken jeder Person wird mit dem Finger vorwärts geschnipst und darf nicht über die Seitenlinien fallen, sonst muss man wieder von vorn beginnen. Jede Person kann nur einmal in einer Runde „schnipsen“. Bei zwei Personen ist man abwechselnd dran, bei mehreren Personen in einer festgelegten Reihenfolge. Der Kronkorken bleibt dann jeweils an der Stelle liegen, bis man in der nächsten Runde wieder dran ist (ähnlich wie beim setzen der Figuren bei Brettspielen). Wird ein Kronkorken von einer anderen Person aus der Bahn geschnipst, muss diese von vorn beginnen. Eine Zeitbegrenzung sollte gegeben werden. Wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen. Aber immer muss erst die Runde zu Ende gespielt werden, damit die Person die begonnen hat, nicht im Vorteil ist.

Variante: Die Rennstrecke kann durch einen Parcours erweitert und anspruchsvoller gestaltet werden, in dem man Tunnel einbaut, durch die jeweils der Kronkorken durch muss, oder Papierschnipsel, kleine Stofffetzen hin legt, auf denen der Kronkorken nicht liegen bleiben darf und man in diesem Fall wieder von vorn beginnen muss. Wer keine Kronkorken zur Verfügung hat, kann auch unterschiedliche Knöpfe verwenden.

Material: verschiedene Kronkorken oder Knöpfe , Wollfäden, Kreide, Papierstreifen, o.ä.

02. Figuren legen oder raten

Breitet ein Tuch auf dem Boden aus, oder wenn ihr draußen spielt, markiert eine rechteckige Fläche. Auch eine rechteckige Pappe als Fläche ist möglich. Ungefähr 1mx1m. Aber auch nicht so viel kleiner.

Jede Person die mitspielen möchte erhält eine festgelegte Anzahl von etwa 10-15 kleinen Steinen (etwa von der Größe eines 1 oder 2 Cent-Stückes). Auch kleine Knöpfe oder viele kleine Münzen sind möglich.

Nun macht ihr Euch aus, was für eine Figur ihr legen wollt (immer abwechselnd legen). Zum Beispiel ein bestimmtes Tier, ein Haus, ein Auto, eine Uhr, usw. Wenn klar ist, was es werden soll, dürft ihr ab Beginn des Spieles über die gesamte Zeit nicht mehr sprechen, euch beraten, oder sonst irgendwie absprechen. Auch nicht durch Gesten oder Zeichensprache. Jede Person die mitspielt arbeitet für sich, aber eben an einem gemeinsamen Kunstwerk, an der Figur die entstehen soll. Es wird in einer festgelegten Reihenfolge gelegt und jede Person legt immer nur jeweils einen Stein. Als Variante kann man auch vereinbaren, dass man zwei oder drei Steine je Spielzug an eine beliebige Stelle legen kann.

Gelegte Steine von anderen Mitspielenden Personen dürfen nicht verändert werden. Auch eigene, schon gelegte Steine, bleiben für immer liegen, bis die Figur fertig ist. Während des Spiels, müsst ihr auch daran denken, dass ihr ja nur eine bestimmte Anzahl von Steinen oder Knöpfen usw. zur Verfügung habt. Wenn ihr das vergesst, könnte das Bildwerk am Ende „unvollendet“ bleiben, weil ihr die Steine nicht richtig eingeteilt habt.

Variante: Eine Person legt allein die Steine auf die Fläche. Die anderen Mitspielerinnen und Mitspieler versuchen so schnell wie möglich zu erraten was es sein könnte und rufen den Begriff laut in die Runde. Dazu braucht die Person die die Figur legt, aber mehr als 15 Steine.

Material: Anzahl an Steinen oder Knöpfen, Münzen. Ein Tuch oder eine Pappe, oder Kreide zum markieren eine Fläche (für draußen).

03. Murmelspiel

Nehmt einen Schuhkarton oder ein Kiste aus Pappe in dieser Größe (zum Beispiel leerer Karton der letzten Paketsendung), die offene Seite nach unten, und schneidet insgesamt vier „Tore“ hinein. Unterschiedlich breit und mit unterschiedlicher Höhe. Mit Murmeln sollt ihr später in diese Tore treffen. Das solltet ihr beim ausschneiden bedenken. Die kleineren Tore bekommen eine höhere Punktzahl als die größeren Tore. Die Punktzahl könnt ihr direkt über die Tore schreiben.

Nun bestimmt ihr eine Startlinie, von der ihr die Murmeln in Richtung Karton rollt. Jede Person die Lust hat mitzuspielen, kann ihre fünf Murmeln hintereinander einsetzen. Also fünf Versuche. Es zählen die Murmeln die im Karton sind, natürlich muss man genau hinsehen, in welches Tor man trifft, und die Werte der Tore addieren. Murmeln die neben oder vor dem Karton liegen, zählen nicht. Vereinbart eine bestimmte Anzahl von Durchgängen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Hinweis: wichtig ist ein einigermaßen glatter Untergrund auf dem die Murmel gut rollen. Dieses Spiel kann man auch gut allein spielen und mit jedem Versuch vielleicht immer besser treffen.

Varianten: Ihr könnt auch auf beiden Seiten, exakt gegenüber liegende Tor ausschneiden. „Durchläufer“ haben dann eine besonders hohe Punktzahl. Wenn gerade keine Murmeln zur Verfügung stehen, dann sind auch Kronkorken oder Knöpfe möglich, die durch „schnipsen“ mit den Fingern in Richtung Tore bewegt werden. Allerdings funktioniert die Idee mit den „Durchläufern“ meist nur mit Murmeln.

Material: Murmeln, als Ersatz: Kronkorken oder Knöpfe; Karton mit „Toren“ (ausgeschnitten)

04. Wäscheklammerbrücke

Gerade gibt es in Magdeburg Vorbereitungen für den Neubau einer Brücke. Auch zu Hause kann man das ausprobieren. Unser Baumaterial: Wäscheklammern.

Nehmt euch so viele Wäscheklammern, dass ihr damit eine möglichst lange Brücken bauen könnt. Eine Wäscheklammer hat ungefähr eine Länge von 8cm. Man stellt zwei Stühle in einem bestimmten Abstand voneinander auf. Über den Abstand soll nun von Stuhl zu Stuhl eine Brücke mit Klammern gebaut werden. Von Sitzfläche zu Sitzfläche ist eine mögliche Variante. Es darf immer nur eine Klammer an eine weitere geklammert werden.

Entweder ihr spielt den Brückenbau nach Zeit (beispielsweise: wer hat die längste Brücke innerhalb von 3 Minuten gebaut) oder gleichzeitig zu zweit um die Wette, bis eine Brücke in sich zusammenbricht.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin die gebauten Brücken nach Stabilität zu beurteilen. In diesem Fall geht es nicht um die Ausmaße, sondern darum, die Brücke besonders belastbar zu konstruieren. Deshalb ist es bei dieser Variante auch möglich, die Klammern so aneinander zu klammern wie man möchte. Die Regel, immer nur eine Klammer an eine andere Klammer fest zu klammern, entfällt hier. Alle Varianten des „Zusammenklammerns“ sind möglich. Dafür gibt es am Ende natürlich einen Belastungstest mit einer Zwiebel, Kartoffel oder einem Kartenspiel, usw.

Material: viele Klammern, Stühle, Gegenstände für einen möglichen Belastungstest

05. „Hallo Du, triff in diesen Schuh“

Zu diesem Spiel brauchen wir möglichst unterschiedliche Schuhe. Sportschuhe, Winterschuhe, High Heels, Stiefel, usw. Die Schuhe sollten geschlossene Schuhe sein, also keine Sandalen, usw.

Stellt die Schuhpaare in Doppelreihe mit Abstand auf. Dabei soll zwischen den beiden Reihen ein Abstand von ca. 10cm sein, aber auch innerhalb der Reihe, zwischen den einzelnen Schuhen ein Abstand von ca. 10 cm. Die Schuhpaare stehen sich mit der Ferse gegenüber, die Schuhspitzen der rechten Reihe zeigen nach rechts außen, die Schuhspitzen der linken Reihe nach links außen. In der Reihe stehen die Schuhe sozusagen untereinander (von oben nach unten). Beide Reihen sind gleich lang, da die Schuhpaare sich gegenüber stehen. Wenn in jeder Reihe ungefähr fünf bis sieben Schuhe stehen, ist das ausreichend.

Die eine Reihe mit Schuhen gehört zu der Mitspielerin A und die andere Reihe gehört zu dem Mitspieler B. Zwei Personen spielen gegeneinander. Ziel ist es, von einer abgesprochenen Linie aus, diverse Gegenstände zu werfen und in die Schuhe zu treffen. Natürlich in die Schuhe seiner Reihe (vorher absprechen und die Reihe den Personen zuordnen). Zu Spielerin A gehört beispielsweise die linke Reihe und zu Spieler B die rechte Schuhreihe.

Einerseits können die Gegenstände zum werfen alle gleich sein, andererseits macht es mehr Spaß verschieden Gegenstände zu nehmen. Zum Beispiel Knöpfe, Münzen, Kronkorken, Korke, usw. Dabei sollten für jede mitspielende Person die Gegenstände in Anzahl und Art identisch sein.

Nun bekommt noch jedes Schuhpaar eine Wertigkeit. Vielleicht so: Die eher in der Mitte der Reihe stehenden Schuhe fünf Punkte und der oberste und der unterste Schuh in jeder Reihe 10 Punkte, oder so ähnlich.

Wird daneben getroffen und nicht in den Schuh, gibt es null Punkte für diesen Wurf. Trifft jemand aus Versehen in einen Schuh der anderen Reihe (bei nur 10 cm Abstand kommt das vor), bekommt automatisch die andere Mitspielerin oder der andere Mitspieler die Punkte. Nach fünf, sieben oder zehn Runden könnt ihr sehen, wer die meisten Punkte hat. Damit ihr den Überblick nicht verliert, sollten die Punkte nach jeder Runde aufgeschrieben werden.

Material: verschiedene Schuhpaare, Gegenstände zum werfen wie Münzen, Knöpfe, Kronkorken.

06. Wäsche angeln

Wer an einem Fluss oder See wohnt, hat natürlich schon einmal einen Angler beobachtet. Wer angelt braucht Geduld. Das gilt auch für dieses Spiel.

Ihr braucht je Mitspieler oder Mitspielerin je einen Kleiderbügel mit einem Metallhaken, und eine Wanne oder Karton mit Tüchern, Schaals, Strümpfen oder anderen nicht zu großen Kleidungsstücken.

Um den Karton, die Wanne oder den Wäschekorb, stellt ihr für jede Person, die gerne mitspielen möchte, einen Stuhl (nah dran an die Wanne). In der Wanne/dem Wäschekorb liegen die Kleidungsstücke wild durcheinander. An die Kleiderbügel werden links und rechts Bindfäden so angebunden, dass der Haken nach unten zeigt. Ein Faden zur Führung für die rechte Hand, ein Faden zur Führung für die linke Hand. Die Angler und Anglerinnen stehen jeweils auf Stühlen, deshalb sollten die Fäden so lang sein, dass sie vom Boden bis ungefähr auf Schulterhöhe der mitspielenden Personen reichen.

Auf „LOS“ geht es los. Jetzt wird geangelt. Alle gleichzeitig. Jedes Wäschestück, was ihr an den Haken bekommt, wird neben oder hinter euerm Stuhl abgelegt. Ist der Teich abgefischt, werden die geangelten Kleidungsstücke gezählt. Wer hat die meisten Stücke geangelt.

Wichtige Regeln:

- a) Alle die mitspielen, müssen gerade, mit aufgerichtetem Körper auf dem Stuhl stehen. Sich also nicht hinhocken oder übertrieben nach vor beugen. Sonst fällt man möglicherweise noch selbst in den Teich hinein.

- b) Hängt ein Kleidungsstück am Haken gehört es dem Angler oder Anglerin und darf nicht durch andere Angeln entfernt werden. Fällt das Kleidungsstück allerdings herunter, wird es wieder in den Teich/Wanne/Wäschekorb getan, und ist für alle wieder im Spiel.

Material: Wäschekorb oder Wanne, Kleiderbügel, div. Kleidungsstücke, Stühle

07. Bücher sortieren

Bestimmt gibt es bei Euch zu Hause einige Bücher: Romane, Kochbücher, Lexika, Bildbände, Reiseführer, Schulbücher, oder Wörterbücher, usw.

Ihr braucht ungefähr ca. 15 Bücher, je nachdem, wie ausdauernd ihr dieses Spiel spielen wollt.

Eine Person sitzt am Tisch und hat die Augen verbunden. Auf dem Tisch werden nun durch eine andere Person ca. 15 Bücher gelegt. Nun soll die Person mit verbundenen Augen die Bücher nach ihrer Stärke (also, wie dick ist das Buch) stapeln. Das dickste Buch zuerst ganz unten, dann das nächst stärkere, usw. Das dünnste Buch liegt zuletzt ganz oben auf die Spitze des Bücherstapels.

Günstig ist, wenn ihr zur Prüfung der richtigen Reihenfolge ein Lineal in der Nähe habt, damit ihr die Stärke des Buches nachmessen könnt. Manchmal entscheiden Millimeter.

Vielleicht entdeckt ihr dabei ein interessantes Buch, was es bei euch gibt und ihr wusstet noch gar nichts davon. Oder es ist ein Reiseführer vom letzten Urlaub dabei, an den ihr Euch gern erinnert. Vielleicht findet ihr in einem Kochbuch ein leckeres Essen, was ihr Euch mal wünscht.

Das Spiel kann jederzeit wiederholt werden, in dem man einen Teil der bereits verwendeten Bücher austauscht, solange der Vorrat reicht.

Material: Stuhl, Tisch, Bücher, Tuch (Augenbinde).