



Spielraum beleben in der Mettensiedlung

DAS SPIELEHEFT

Ein Mit-Spiel-Projekt von



**Gefördert durch den
Bezirksausschuss 9 Neuhausen-Nymphenburg
der Landeshauptstadt München**

Herausgeber: Spiellandschaft Stadt e.V.
Albrechtstraße 37, 80636 München, Tel. (089) 183335
info@spiellandschaft.de, www.spielandschaft.de
Redaktion: Alla Holzer, Janine Lennert
Auflage: 300 Stück

Liebe Leserinnen und Leser,

An 6 Spielnachmittagen haben wir 2014 mit Kindern und Familien auf dem Spielplatz an der Mettenstraße in München – Neuhausen viele Spiele gespielt. Dabei haben wir verschiedene Spielideen ausprobiert, zusammen gebastelt, viel erzählt und gemeinsam gelacht. In diesem Heft sind nun 26 Spielideen von uns und von den Kindern gesammelt, die sich an vielen Orten in der Stadt spielen lassen, sowie zwei tolle Bastel-Tipps.

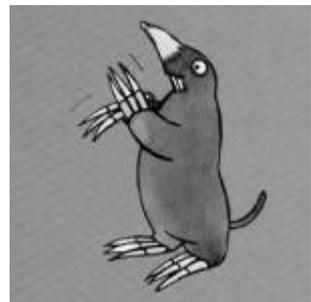
Für manche Spiele braucht man kein Material, für andere Spiele reicht ein Ball oder ein Frisbee. Aber auch Spiele mit einem großen bunten Schwungtuch sind dabei. So ein Schwungtuch kann man sich zum Beispiel in unserem Kinderinformationsladen in der Albrechtstraße 37 ausleihen – mehr dazu auf der Rückseite dieses Heftes.

Wir danken allen Kindern, die mitgespielt und uns ihre Lieblingsspiele erklärt haben. Außerdem ein großes Dankeschön an den Bezirksausschuss des 9. Stadtbezirks Neuhausen-Nymphenburg, der unser Spielprojekt großzügig gefördert hat.

Für das Team der Spiellandschaft Stadt:

Alla Holzer

Janine Lennert



Schlafmütze

Art des Spiels:	Fangspiel, Bewegungsspiel
Mitspieler:	mindestens 5 Spieler
Spielort:	überall wo man sich auf den Boden legen kann
Spielmaterial:	Kein Material notwendig
Vorbereitung:	Keine Vorbereitung notwendig

Spielbeschreibung:

Alle legen sich auf den Boden hin, machen die Augen zu und tun so, als ob sie schlafen. Nur 2 Kinder bleiben „wach“. Sie suchen sich ein Kind aus. Dieses Kind ist die Schlafmütze. Ganz leise wecken die zwei Kinder alle Spieler auf. Nur die Schlafmütze bleibt weiter „schlafen“.

Wenn alle (außer der Schlafmütze) aufgeweckt sind, schreien sie auf drei: „Schlafmütze“. Die Schlafmütze wird auch wach, steht auf und versucht jemanden zu fangen. Wer gefangen wurde, darf sich mit Hilfe eines Mitspielers die nächste Schlafmütze aussuchen. Dann geht das Spiel von vorne los.

Ein Spiel von: Elma, 9 Jahre

Das sollt ihr über mich wissen: Ich habe eine Brille, ich bin ein Mädchen und habe ein Muttermal unter dem Mund.



Spiel der Schnelligkeit

- Art des Spiels:** Murmelspiel, Ballspiel, Reaktionsspiel
- Mitspieler:** mindestens 3 Spieler
- Spielort:** überall wo du genug Platz zum Laufen hast
- Spielmaterial:** 1 Hulahup Reifen, 1 Ball, viele Murmeln
- Vorbereitung:** Der Hulahup Reifen wird auf den Boden gelegt.

Dort legst du die Murmeln hinein.

Spielbeschreibung:

Zuerst wird ein Spieler ausgesucht oder ausgelost, der den Ball erhält. Alle anderen Spieler versammeln sich um den Hulahup Reifen herum.

Der Spieler wirft den Ball hoch. Solange der Ball in der Luft ist, darf jeder Spieler versuchen mit einer Hand viele Murmeln zu sammeln. Die Murmeln werden gezählt. Der Spieler mit den meisten Murmeln gewinnt und bekommt den Ball. Dann wird die nächste Runde gestartet.

Ein Spiel von: Jonas, 9 Jahre



Keine Chance!

- Art des Spiels:** Murmelspiel, Zielspiel
Mitspieler: mindestens 2 Spieler
Spielorte: Gehweg oder ein anderer Boden auf den du mit Kreide malen kannst
Spielmaterial: Kreide, 3 Murmeln pro Spieler

Vorbereitung:

Auf den Boden malst du 14 Kästchen (immer 2 nebeneinander), wie in dem Bild auf der nächsten Seite. In 11 Kästchen schreibst du positive Punktwerte (zum Beispiel „+1“). In 3 Kästchen schreibst du negative Punktwerte (zum Beispiel „-4“) oder die Zahl 0. Etwa 2 Meter vom Spielfeld entfernt malst du die Startlinie auf.

Spielbeschreibung:

Abwechselnd rollen Spieler ihre Murmeln von der Startlinie in die Kästchen und rechnen ihre Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, darf in der nächsten Runde beginnen. Wenn es keinen Gewinner gibt, beginnt der jüngste Mitspieler. Die Spieler können sich am Spielanfang darauf einigen, wie viele Runden sie spielen wollen.

Ein Spiel von: Jonas, 9 Jahre

Das sollt ihr von mir wissen: Dieses Spiel habe ich selbst erfunden!

1.	2	4
2.	+1	+1
3.	+5	+3
4.	+1	+0
	12	+5
	-2	-5
	+1	+0

Hochzeitstorte

Art des Spiels:	Murmelspiel, Zielspiel, Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler:	mindestens 2 Spieler
Spielorte:	draußen, auf einer Asphaltfläche
Spielmaterial:	Kreide, 3 Murmeln pro Spieler

Vorbereitung:

Auf den Boden zeichnest du eine mehrstöckige Hochzeitstorte: Fünf Rechtecke übereinander, die nach oben zu immer kleiner werden. In die Tortenebenen malst du Punktzahlen ein: 1 für die unterste Ebene, 2 für die nächste, 3 für die dritte, 5 für die Vierte und 10 in der obersten kleinsten Ebene. Auf die oberste Ebene malst du brennende Kerzen.

Im Abstand von etwa 2 m von der Torte malst du die Startlinie. Die Mitspieler bekommen jeweils 3 Murmeln.

Spielbeschreibung:

Ziel ist es, von der Startlinie aus in die Torte zu murmeln und dabei ein Feld mit möglichst viel Punkten zu treffen. Doch Achtung: rollt die Murmel durch die Kerzen, so ist sie "verbrannt", und wird aus dem Spiel genommen. Das Spiel wird in 3 Durchgängen gespielt. Jeder Spieler darf pro Durchgang einmal versuchen, seine 3 Murmeln nacheinander möglichst gut auf der Torte zu platzieren.

Beide Spiele dieser Seiten von:

Janine Lennert, Spiellandschaft Stadt e.V. aus dem Workshop „Spielerisch Lernen: Murmelbahn und Murmelspiele“.

Feldlinienmurmeln

Art des Spiels: Murmelspiel, Zielspiel, Geschicklichkeitsspiel

Mitspieler: mindestens 2 Spieler

Spielorte: draußen, auf einer Asphaltfläche

Spielmaterial: Kreide, 3 Murmeln pro Spieler

Vorbereitung:

1	3	2
2	1	3
3	2	1

Auf den Boden malst du mit Kreide ein Quadrat von 1 m Seitenlänge, das du in 9 gleich große Felder unterteilst.

In die Felder malst du Punktzahlen von 1 bis 3 beliebig verteilt. Etwa 2 m vom Spielfeld entfernt

malst du die Startlinie. Die Spieler erhalten je 3 Murmeln.

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler rollt von der Startlinie aus die 3 Murmeln hintereinander in eines der Zahlenfelder. Murmeln, die nicht im Spielfeld landen, zählen keinen Punkt. Sind alle 3 Murmeln gerollt worden, zählst du die Punkte:

Liegt eine Murmel in einem Feld, bekommst du die Punktzahl vom Feld.

Liegt die Murmel auf einer Linie zwischen zwei Feldern, bekommst du die Punktzahl von beiden Feldern.

Liegt die Murmel genau auf der Ecke von 4 Feldern, bekommst du sogar die Punkte von allen 4 angrenzenden Feldern!

Schreibe deine Punkte mit Kreide auf den Boden und der nächste Spieler ist dran. Nach einer vorher vereinbarten Spielrundenzahl wird der Sieger ermittelt.

Blinde Kuh

- Art des Spiels:** Bewegungsspiel, Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler: mindestens 4 Spieler
Spielorte: draußen auf der Wiese
Spielmaterial: Augenbinde oder Tuch, etwas Kreide
Vorbereitung: Vereinbart wo das Spielfeld sein soll.

Spielbeschreibung:

Einem Spieler werden die Augen verbunden. Der Spieler wird dreimal gedreht. Dann geht das Spiel los. Der Spieler mit verbundenen Augen versucht andere Mitspieler zu fangen oder zu berühren. Die Mitspieler dürfen sich frei innerhalb des begrenzten Spielfeldes bewegen. Wenn das „blinde“ Kind jemanden gefangen oder berührt hat, wird diese Person zur Blinden Kuh. Falls ein Spieler das Spielfeld verlassen hat, ist er die neue Kuh.

Variante:

Das geht nur, wenn sich die Mitspieler gut kennen:
Wenn das „blinde“ Kind jemanden berührt oder gefangen hat, muss es zuerst den Namen vom gefangenen Kind nennen/erraten. Erst dann wird die neue Runde gestartet.

Ein Spiel von: Ayla, 6 Jahre

Das sollt ihr von mir wissen: Dass ich gerne Witze mache.

Der-Die-Das

- Art des Spiels:** Wortspiel
- Mitspieler:** mindestens 2 Spieler
- Spielorte:** überall
- Spielmaterial:** Kein Material notwendig
- Vorbereitung:** Keine Vorbereitung notwendig.

Spielbeschreibung:

Ein Spieler nennt ein Namenwort (Nomen) ohne Begleiter, zum Beispiel „Korb“. Die anderen müssen raten, welchen Begleiter (der, die, das) dieses Wort hat. Wer es als erstes richtig erraten hat, darf sich das nächste Wort aussuchen.

Ein Spiel von: Elmas, 7 Jahre

Das sollt ihr von mir wissen: Dass ich gerne spiele.



Bello-Bello

- Art des Spiels:** Geschicklichkeitsspiel
- Mitspieler:** mindestens 10 Spieler
- Spielorte:** überall wo es genug Platz gibt
- Spielmaterial:** Schlüsselbund / Glocke
(was ein Geräusch macht)
- Vorbereitung:** Keine Vorbereitung notwendig.

Spielbeschreibung:

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler (Bello) sitzt in der Mitte mit geschlossenen Augen: er schläft. Sein „Knochen“ (Schlüsselbund oder Glocke) liegt neben ihm.

Der Spielleiter sucht ein Kind aus. Dieses Kind versucht möglichst leise den Knochen zu stehlen, ohne Bello zu wecken und kehrt ganz leise zu seinem Platz zurück.

Dann rufen alle Spieler „Bello-Bello, dein Knochen ist weg!“.

Bello muss raten, wer ihm den Knochen gestohlen hat. Er darf nur drei Mitspieler danach fragen. Diese müssen ihre Hände zeigen, ob sie den Knochen haben. Wenn Bello es schafft den Dieb mit 3 Fragen zu finden, wird der Dieb zum neuen Bello. Findet er den Dieb nicht, muss er weiter Bello bleiben.

Ein Spiel von: Naomi, 6 Jahre

Was ist das?

- Art des Spiels:** Pantomimespiel
Mitspieler: mindestens 2 Spieler
Spielorte: überall
Spielmaterial: Kein Material notwendig
Vorbereitung: Keine Vorbereitung notwendig

Spielbeschreibung:

Ein Spieler sucht sich ein Wort aus. Dann versucht er es den anderen „pantomimisch“ zu zeigen: er darf nichts sagen, sondern nur Bewegungen machen, mit dem ganzen Körper und dem Gesicht. Nachdem er das Wort vorgespielt hat, müssen die anderen Mitspieler erraten, was es war. Wer es richtig erraten hat, darf sich das nächste Wort ausdenken.

Ein Spiel von: Elmas, 7 Jahre

Das sollen die anderen von mir wissen: Dass ich gerne lache.



Katz' und Maus

Art des Spiels: Schwungtuchspiel, Fangspiel, Bewegungsspiel

Mitspieler: 12-30 Spieler

Spielorte: überall wo genug Platz ist

Spielmaterial: ein großes Schwungtuch

Vorbereitung: Das Schwungtuch wird im Kreis ausgebreitet.
Alle Kinder halten es am Rand fest.

Spielbeschreibung:

Alle Spieler halten das Schwungtuch in Gürtelhöhe. Zuerst werden eine Katze und eine Maus ausgesucht. Die Katze zieht die Schuhe aus und stellt sich am Rand auf das Schwungtuch. Dort bleibt sie stehen und schließt die Augen. Die Maus krabbelt unter das Schwungtuch und versteckt sich dort. Dann machen alle Mitspieler Wellen mit dem Schwungtuch, so dass sich die Maus unter dem Schwungtuch bewegen kann. Die Katze bewegt sich auf dem Schwungtuch und versucht die Maus zu erwischen. Die Mitspieler zählen dazu laut und langsam bis 20. Dann werden die nächste Katze und die nächste Maus ausgesucht.

Man kann den Schwierigkeitsgrad ändern, indem die Mitspieler das Schwungtuch höher oder niedriger halten und große oder kleine Wellen machen.

Beide Spielideen aus dem Spielebuch:

LeFevre, Dale N. und Strong, Todd (1994): New Games.

Fallschirmspiele. Müllheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

Schlangenbiss

- Art des Spiels:** Schwungtuchspiel, Bewegungsspiel
- Mitspieler:** 12-30 Spieler
- Spielorte:** überall wo genug Platz ist
- Spielmaterial:** ein großes Schwungtuch,
6 Springseile ohne Griffe
- Vorbereitung:** Das Schwungtuch wird im Kreis ausgebreitet.

Spielbeschreibung:

Alle Kinder stehen im Kreis um das Schwungtuch. Die Seile werden auf das Schwungtuch gelegt: sie werden zu „Schlangen“.

Die Kinder werden in 2 Mannschaften aufgeteilt. Nun versuchen beide Mannschaften gleichzeitig, starke Wellen zu machen und das Schwungtuch kräftig zu schütteln. Das Ziel dabei ist, dass ein Spieler der anderen Mannschaft von einem Sprungseil berührt wird: das heißt, dass er von der Schlange gebissen wurde.



→ Auf der Hefrückseite erfährst du, wo du dir ein Schwungtuch und viele Spielkoffer ausleihen kannst!

Alle die, die ...

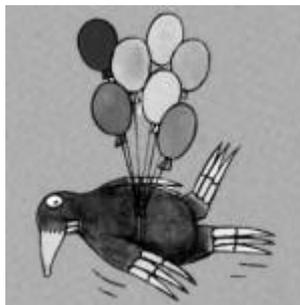
- Art des Spiels:** Schwungtuchspiel, Bewegungsspiel
Mitspieler: mindestens 10 Spieler
Spielorte: überall wo genug Platz ist
Spielmaterial: ein großes Schwungtuch
- Vorbereitung:** Das Schwungtuch wird im Kreis ausgebreitet.
Alle Kinder halten es am Rand fest.

Spielbeschreibung:

Ein Spieler macht eine Ansage, zum Beispiel: „Alle die, die etwas Weißes anhaben“. Nun dürfen alle Spieler, die etwas Weißes anhaben, das Schwungtuch loslassen, unter dem Schwungtuch hindurchsauen und sich einen neuen Platz am Schwungtuch suchen.

Dann macht der nächste Spieler eine Ansage. Und so immer weiter.

Eine Spielidee von: Alla, 27 Jahre



Tratze

Art des Spiels: Ballspiel, Bewegungsspiel, Reaktionsspiel

Mitspieler: 3 Spieler

Spielorte: überall wo genug Platz ist

Spielmaterial: 1 Ball

Vorbereitung: Keine Vorbereitung notwendig

Spielbeschreibung:

Ein Spieler steht in der Mitte. Die zwei anderen Spieler stehen an den Seiten. Diese zwei Spieler werfen einander den Ball zu, so dass der Spieler in der Mitte ihn nicht fangen kann. Wenn es dem Spieler in der Mitte gelingt den Ball zu fangen, muss der Spieler, der den Ball geworfen und „verloren“ hat, in die Mitte. So beginnt die neue Runde.

Eine Spielidee von: Leon, 8 Jahre

Das sollen die anderen von mir wissen: Ich spiele gerne.



Kniechen

Art des Spiels:	Ballspiel, Reaktionsspiel
Mitspieler:	mindestens 4 Spieler
Spielorte:	überall wo genug Platz ist
Spielmaterial:	Ball
Vorbereitung:	Keine Vorbereitung notwendig

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden einen Kreis und werfen einander den Ball zu. Wenn jemand den Ball nicht gefangen hat, muss er sich auf ein Knie hinknien. Wenn er beim nächsten Wurf den Ball gefangen hat, darf er wieder aufstehen. Wenn nicht, dann kniet er sich auf beide Knie hin. Wenn er beim nächsten Wurf den Ball wieder nicht gefangen hat, dann legt er sich auf den Bauch. Wenn er wieder es nicht geschafft hat, dann scheidet er aus. Wichtig dabei ist, dass der Ball nicht zu hoch geworfen werden darf. Sonst kriegt der Spieler für eine Runde „Strafknie“.

Zombie = Brennball

Art des Spiels:	Ballspiel, Laufspiel, Bewegungsspiel
Mitspieler:	2 Mannschaften mit je mindestens 4 Spielern
Spielorte:	überall wo genug Platz ist
Spielmaterial:	Ball, 1 Hulahup Reifen

Vorbereitung:

Zuerst wird das Spielfeld eingegrenzt. Am Rande dieses Spielfeldes werden die „Bases“ markiert (zum Beispiel mit Jacken). In die Mitte wird ein Hulahup Reifen gelegt. Es werden zwei Mannschaften gebildet und ein Brennmeister ausgesucht.

Spielbeschreibung:

Die zwei Mannschaften stehen an gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes. Der Brennmeister steht in der Mitte des Hulahup Reifens. Die Mannschaften sind abwechselnd an der Reihe.

Die erste Mannschaft bekommt den Ball. Der erste Läufer wirft den Ball ins Innenfeld und läuft los. Er versucht so viele „Bases“ wie möglich zu überlaufen. In dieser Zeit versucht die andere Mannschaft den Ball zu fangen und zu dem Brennmeister zu werfen. Wichtig dabei ist: die Spieler dürfen nur drei Schritte in die Richtung des Brennmeisters machen und dann den Ball zu ihm werfen. Der Brennmeister muss den Ball fangen. Wenn der laufende Spieler merkt, dass der Ball gleich bei dem Brennmeister ist, muss er an einer „Base“ stehen bleiben. So kann er bei dem nächsten Wurf seiner Mannschaft von dieser „Base“ weiter zum Ziel laufen. Wenn er das Spielfeld einmal umrundet hat, dann kriegt seine Mannschaft einen Punkt. Wenn es ihm nicht gelingt, dann ist er „verbrannt“ und muss zu seiner Mannschaft zurückkehren. Dann ist die nächste Mannschaft dran.

Beide Spielideen auf diesen Seiten von: Leon, 8 Jahre

Völkerball

Art des Spiels:	Ballspiel, Laufspiel, Bewegungsspiel
Mitspieler:	2 Mannschaften zu je mindestens 4 Spielern
Spielorte:	überall wo genug Platz ist
Spielmaterial:	Ball, Kreide (um das Spielfeld zu markieren)

Vorbereitung:

Zuerst wird das Spielfeld eingegrenzt. Das Spielfeld ist durch eine Mittellinie geteilt. Es werden zwei Mannschaften gebildet.

Spielbeschreibung:

Jede Mannschaft stellt sich auf eine Hälfte des Spielfeldes. Es wird aus jeder Mannschaft ein Werfer ausgesucht. Die Werfer stellen sich hinter dem gegnerischen Spielfeld auf.

Eine Mannschaft bekommt den Ball und versucht einen Spieler aus der gegnerischen Mannschaft abzuschießen. Wenn jemand getroffen wurde, muss er das Spielfeld verlassen und sich hinter das Spielfeld der gegnerischen Mannschaft stellen. Von dort aus darf er ebenso versuchen die Gegner abzuschießen. Wem es gelingt den Ball zu fangen, bleibt am Leben. Die Mannschaft, die keine Spieler mehr hat, verliert.

Eine Spielidee von: Can, 10 Jahre

Versteinern

Art des Spiels:	Fangspiel
Mitspieler:	mindestens 3 Spieler
Spielorte:	überall wo genug Platz ist
Spielmaterial:	Kein Material notwendig.

Vorbereitung:

Zuerst wird ein Spielfeld abgegrenzt.

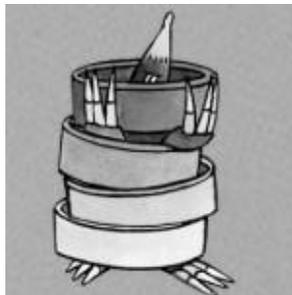
Spielbeschreibung:

Ein oder zwei Fänger werden ausgesucht. Die Zahl der Fänger hängt von der Gruppengröße ab. Die anderen Spieler bewegen sich frei auf der Spielfläche.

Der Fänger (oder mehrere) versucht die Spieler zu fangen bzw. zu berühren. Wenn es ihm gelingt, dann ist dieser „versteinert“. Der „versteinerte“ Spieler bleibt stehen und bewegt sich nicht mehr.

Andere Mitspieler können die „versteinerten“ Spieler befreien, indem sie ihn berühren. Dann kann der „versteinerte“ Spieler weiter normal mitspielen. Ziel des Fängers (oder der Fänger) alle zu versteinern.

Eine Spielidee von: Kosta, 8 Jahre



Frisbee-Fangen auf Zeit

Art des Spiels: Frisbee-Spiel, Geschicklichkeitsspiel

Mitspieler: mindestens 2 Spieler

Spielorte: überall wo genug Platz ist

Spielmaterial: Frisbee

Vorbereitung: Keine Vorbereitung notwendig.

Spielbeschreibung:

Die Spieler stellen sich im Abstand von ca. 10 Metern entfernt. Sie werfen einander innerhalb von 2 Minuten den Frisbee zu. Der Frisbee darf dabei nicht auf den Boden fallen. Die Würfe werden gezählt.

Beide Spielideen auf diesen Seiten von: Alla, 27 Jahre



Frisbee-Golf

Art des Spiels:	Frisbee-Spiel, Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler:	mindestens 2 Spieler (man kann auch Mannschaften bilden)
Spielorte:	draußen
Spielmaterial:	Frisbees

Vorbereitung:

Zuerst wird die Spielbahn festgelegt. Es werden Ziele ausgesucht (z.B. ein Baum, eine Mülltonne, ein Eimer oder Ähnliches).

Spielbeschreibung:

Es wird der Startpunkt festgelegt. Die Spieler werfen den Frisbee der Reihe nach in die Richtung des ersten vereinbarten Ziels. Der „Abwerfpunkt“ für den nächsten Wurf ist immer die „Landestelle“ vom Frisbee vom vorherigen Wurf. Es werden die Würfe gezählt, die jeder Spieler (oder jede Mannschaft) für das Erreichen des Ziels benötigt hat.

Der Spieler (oder die Mannschaft), die die wenigsten Würfe benötigt hat, hat gewonnen. Dann wird die nächste Bahn festgelegt.

Falls ein „Nicht-Spieler“ den Frisbee aus Versehen hochhebt und abwirft, so wird ab der Stelle weitergespielt, wo der Frisbee gelandet ist.

Frisbee-Quadrat

Art des Spiels:	Frisbee-Spiel, Zielspiel, Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler:	mindestens 2 Spieler
Spielorte:	draußen, auf einer Asphaltfläche
Spielmaterial:	Kreide, ein Frisbee pro Spieler

Vorbereitung:

Auf den Boden wird mit Kreide ein großes Quadrat von 2,5 m Seitenlänge gemalt, das in 9 gleich große Felder unterteilt wird. In die Felder werden Punktzahlen von 1 bis 3 beliebig verteilt eingemalt. Etwa 4 bis 5 m vom Spielfeld entfernt wird eine Startlinie gezogen. Die Spieler erhalten je einen Frisbee.

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler versucht von der Startlinie seinen Frisbee so ins Zielfeld zu werfen, dass er in einem der Felder liegen bleibt. Ein Frisbee, das nicht im Spielfeld landet, zählt keinen Punkt. Die Punkte werden folgendermaßen gezählt: Liegt der Frisbee in einem Feld, bekommt man die Punktzahl dieses Feldes. Liegt der Frisbee auf einer Linie zwischen zwei Feldern, erhält der Spieler den Wert beider angrenzenden Felder. Hat es der Spieler geschafft, den Frisbee genau auf die Ecke von 4 angrenzenden Feldern zu werfen, erhält er sogar die Punkte aller 4 angrenzenden Felder!

Der Spieler notiert sich seine Punktzahl mit Kreide auf den Boden und der nächste Spieler ist dran. Nach einer vorher vereinbarten Spielrundenzahl wird der Sieger ermittelt.

Eine Spielidee von: Alla, 27 Jahre

Münzenfangen

Art des Spiels: Fangspiel, Geschicklichkeitsspiel

Mitspieler: mindestens 1 Spieler

Spielorte: überall

Spielmaterial: ein paar Münzen

Vorbereitung: Keine Vorbereitung notwendig.

Spielbeschreibung:

Zuerst wird die rechte Hand auf die linke Schulter gelegt. Dabei wird der Ellbogen hoch gehoben (parallel zum Boden). Dann wird eine Münze auf den Ellbogen gelegt. Danach muss man den Ellbogen „fallen lassen“ und mit der anderen Hand versuchen die Münze zu fangen.

Es können auch mehrere Runden gespielt werden. Für jede gefangene Münze bekommt man einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Eine Spielidee von: Jonas, 9 Jahre



Heiße Luft

- Art des Spiels:** Ballspiel, Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler: mindestens 2 Spieler
Spielorte: draußen
Spielmaterial: Ball, 4 Hulahup Reifen, 4 Hüpfseile, Kreide

Vorbereitung:

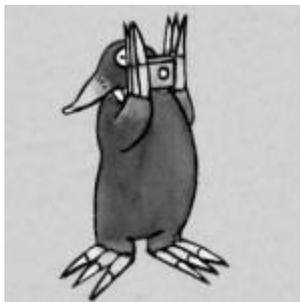
Die Hulahup Reifen werden auf den Boden in eine Reihe gelegt. In die Mitte jedes Hulahup Reifens kommt ein Hüpfseil. Etwa zwei Meter von den Reifen entfernt wird die Startlinie aufgemalt.

Spielbeschreibung:

Die Spieler einigen sich zuerst, wie viele Runden sie spielen. Dann werfen sie hintereinander den Ball in die Mitte der Hulahup Reifen. Wer das schafft, bekommt einen Punkt. Wer es schafft ein Hüpfseil zu treffen, bekommt sogar zwei Punkte. Zum Schluss werden die Punkte gezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Beide Spielideen auf diesen Seiten von: Elmas, 7 Jahre

Das sollen die anderen von mir wissen: Dass ich gerne lache.



Heiß und kalt

Art des Spiels:	Wahrnehmungsspiel, Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler:	mindestens 4 Spieler
Spielorte:	draußen und drinnen
Spielmaterial:	2 Töpfe, 1 großer Holzlöffel, 1 kleiner Holzlöffel, 2 Augenbinden

Vorbereitung:

Es werden zwei Spieler ausgesucht. Ihnen werden die Augen verbunden. Es werden auch zwei weitere Spieler ausgesucht, die für die „blinden“ Spieler verantwortlich sind. Die Töpfe werden umgedreht.

Spielbeschreibung:

Ein Spieler bekommt einen kleinen Holzlöffel. Der andere Spieler erhält einen großen Holzlöffel. Die „blinden“ Kinder werden mehrmals gedreht. Dann krabbeln die Spieler über den Boden, tasten ihn mit den Löffeln ab und versuchen einen Topf zu finden. Wenn sie einen Topf gefunden haben, schlagen sie zweimal darauf. Erst dann dürfen sie die Augenbinde abnehmen. Jeder „blinde“ Spieler wird von einem sehenden Spieler geführt, die davor ausgesucht wurden. Für die Spieler gelten unterschiedliche Regeln.

Der Spieler mit dem kleinen Holzlöffel: Wenn er in die richtige Richtung geht, ruft sein sehender Begleiter „kalt“. Wenn er in die falsche Richtung geht, ruft sein Begleiter „heiß“.

Der Spieler mit dem großen Holzlöffel: Wenn er in die richtige Richtung geht, ruft sein sehender Begleiter „heiß“. Wenn er in die falsche Richtung geht, ruft sein Begleiter „kalt“.

Essbares & Nicht-Essbares

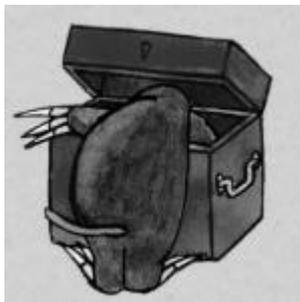
- Art des Spiels:** Reaktionsspiel, Ballspiel
Mitspieler: mindestens 3 Spieler
Spielorte: draußen und drinnen
Spielmaterial: Ball
- Vorbereitung:** Keine Vorbereitung notwendig.

Spielbeschreibung:

Zuerst wird ein Spielleiter ausgesucht. Er bekommt den Ball. Die anderen Mitspieler bilden eine Reihe. Der Spielleiter wirft den Ball nacheinander zu jedem Kind in der Reihe. Dabei nennt er verschiedene Gegenstände: zum Beispiel Tisch, Apfel, Sonne, Brot und so weiter.

Wenn das Wort etwas Essbares bedeutet, soll der Spieler den Ball fangen. Wenn das Wort etwas Nicht-Essbares bedeutet, soll der Spieler den Ball wegstoßen. Wenn jemand bei einem nicht essbaren Gegenstand den Ball fängt, dann verliert er und wird zum Spielleiter.

Eine Spielidee von : Alla, 27 Jahre



Die heiße Kartoffel

Art des Spiels: Ballspiel, Geschicklichkeitsspiel

Mitspieler: mindestens 8 Spieler

Spielorte: draußen und drinnen

Spielmaterial: Softball

Vorbereitung: Keine Vorbereitung notwendig.

Spielbeschreibung:

Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf und werfen einander den Ball zu (ähnlich wie beim Volleyball-Spiel). Wenn jemand den Ball fallen lässt, dann hockt er sich in die Mitte des Kreises hin. Das Spiel geht weiter.

Wenn einer der anderen Mitspieler den Spieler in der Kreismitte befreien will, soll er beim Abwehren des Balls den Spieler in der Mitte treffen. Wenn es ihm gelingt, dann wird der Spieler in der Kreismitte befreit und darf weiter mit den anderen spielen. Wenn es ihm nicht gelingt, dann hockt er sich auch hin.

Die Spieler, die in der Kreismitte hocken, versuchen im Laufe des Spiels den vorbeifliegenden Ball zu fangen. Wenn es einem gelingt den Ball zu fangen, befreit er nicht nur sich sondern alle, die in der Mitte hocken. Wichtig dabei ist, dass die Spieler in der Kreismitte nicht aufstehen dürfen. Sie versuchen den Ball aus der Hocke zu fangen und dürfen nur hochspringen und sich wieder hinhocken.

Eine Spielidee von : Alla, 27 Jahre

Sprungseil-Sprüche

- Art des Spiels:** Bewegungsspiel
- Mitspieler:** 2 die das Seil schwingen, 1 der springt
- Spielorte:** draußen
- Spielmaterial:** 1 langes Sprungseil, das man schwingen kann
- Vorbereitung:** keine Vorbereitung notwendig

Spielbeschreibung:

Zwei Spieler schwingen 1 Seil. (Man kann auch ein Ende an einen Baum oder einen Laternenmast binden, dann schwingt nur ein Kind). Ein Kind darf im Seil springen, so oft es kann. Dazu gibt es verschiedene Sprüche, die man dazu aufsagen kann:

- Beim Hüpfen zählst du zu jedem Sprung A, B, C, D ... - bis du bei einem Buchstaben hängenbleibst. Nun musst du als Mädchen einen Jungennamen mit diesem Buchstaben sagen, den du kennst. Bei Jungen ist es ein Mädchenname.
- „Verliebt, verlobt, verheiratet, geschieden. Wieviel Kinder willst du kriegen?, 1, 2, 3 ...“
- „Wie willst du heiraten? Im Bikini, nackt, in der Unterhose, im Kleid ...?“
- „Wo willst du mal wohnen? Mülltonne, Villa, Bauernhof, Haus ...?“
- „Welches Auto willst du fahren? Traktor, Cabrio, Kutsche, Seifenkiste ...?“

Eine Spielidee von:

Laura (13 Jahre), Selina (10 Jahre), Amal (9 Jahre) und Amira (8 Jahre)



1. Bastelidee: Bilderhalter oder Briefbeschwerer



Material:

- große Steine
- Filzstifte oder/und Holzstifte oder/und Acrylfarben
- (für Acrylfarben – Pinseln)
- fester Draht
- Schere
- Deko-Wäscheklammern
- Bilder oder Fotos

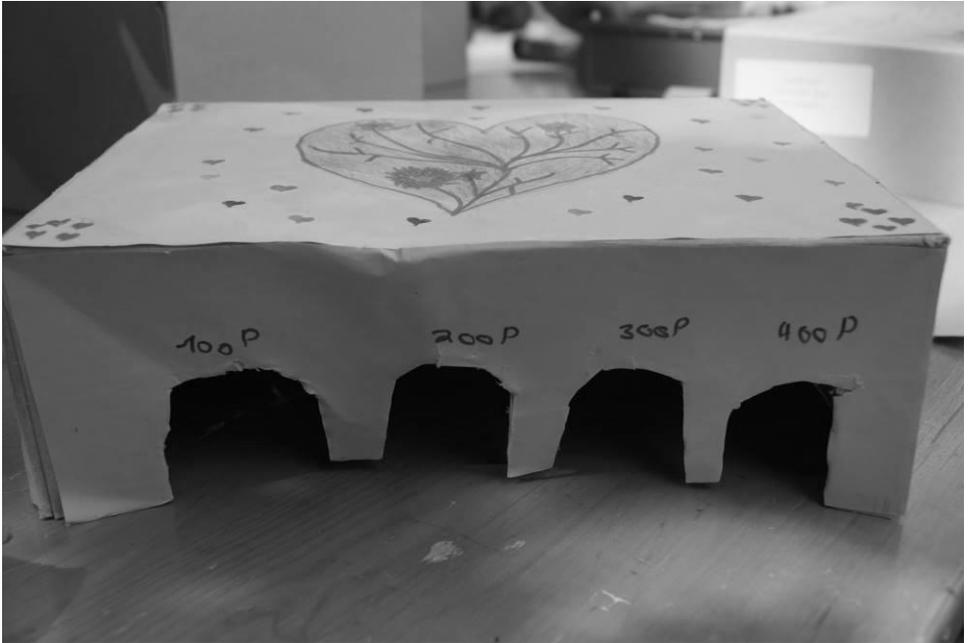
Bastelanleitung:

Wenn du deinen Eltern, Großeltern oder anderen lieben Menschen ein Geschenk machen willst, eignen sich Bilderhalter oder Briefbeschwerer wunderbar dafür.

Zuerst suche dir einen großen Stein aus. Den kannst du mit Filzstiften, Holzstiften oder Acrylfarben bunt bemalen. Lass deine Fantasie spielen! Danach umwickle den Stein mit festem Draht. An das Ende des Drahtes befestige eine Wäscheklammer. Schließlich klemme ein von dir gemaltes Bild oder ein Foto ein.

So ist dein Bilderhalter oder Briefbeschwerer fertig!

2. Bastelidee: Murmelhaus



Material:

- Pappschachtel
- buntes Papier
- Tesa oder Kreppklebeband
- Bleistift
- Schere
- Buntstifte
- Filzstifte
- evtl. Klebefolie

Bastelanleitung:

Zuerst gestalte deine Schachtel schön. Du kannst sie mit buntem Papier bekleben, bunt bemalen oder mit Klebefolie bekleben. Hier bist du als Künstler/Künstlerin gefragt! Manchmal sind Pappschachteln ein bisschen wackelig. Du kannst sie in dem Fall mit Tesa oder Kreppklebeband von der inneren Seite befestigen. Danach zeichne mit Bleistift ein paar Tore in verschiedenen Größen auf. Die dürfen verschiedene Formen annehmen: rund, quadratisch, eckig, in Herz- oder Blumenform. Wenn du fertig bist, schneide die Tore aus. Jetzt kannst du die Punkte verteilen: Das kleinste Tor bekommt die höchste Punktezahl, das größte Tor – die niedrigste Punktezahl. Jetzt ist dein Murmelhaus fertig!

Und du kannst damit folgendes Spiel spielen:

Spielidee:

Dafür brauchst du noch ein paar Murmeln: drei Murmeln pro Mitspieler.

Alle Spieler setzen sich circa 2m vom Murmelhaus entfernt. Der erste Spieler versucht seine drei Murmeln durch die Tore zu rollen und die Punkte zu sammeln. Dann ist der nächste Spieler dran. Die erzielten Punkte werden auf ein Blatt Papier aufgeschrieben. Am Ende der Runde werden die Punkte zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Kinderinformationsladen der Spiellandschaft Stadt

in München – Neuhausen

Albrechtstr. 37, 80636 München

Tel. (089) 18 3335

info@spiellandschaft.de, www.spiellandschaft.de

Öffnungszeiten:

Dienstag bis Donnerstag, 13.00-17.00 Uhr

Hier ist viel für Kinder und Familien geboten:

- **Spielkoffer ausleihen zu vielen Themen:**
Buttonmaschine, Schwungtuch, Feuervogel, Seilspiele,
Schminkkoffer, Modenschau und vieles mehr
- **Infos: wo ist was los für Kinder in München?**
Spiellandschaft Stadt Programmzeitung
Veranstaltungskalender Stadtwiesel
Kinder-Info-Telefon: (089) 183333 mit tollen Tipps
- **Persönliche Beratung:**
zu Spielplätzen, Kinderstadtplänen, Spielfeste gestalten,
Ferienprogramme und mehr
- **Verkauf von Ferien- und Familienpässen**

Vorbeischaun lohnt sich: wir freuen uns auf euch!

Im Auftrag der LH München / Sozialreferat-Stadtjugendamt