

Lustige Spiele für Zuhause

Anzahl der Teilnehmer: ab 2

Alter der Teilnehmer: 2 J. ++

Spiele:

1. Stopptanz
2. Feuer – Wasser – Blitz
3. Reise nach Jerusalem
4. 11 Paar Socken-Spiel
5. Wer greift zuerst?
6. Basketballkorb Wettbewerb
7. Wäscheklammerdiebstahl
8. Schwänzchenfange

Spiele mit Musik

1. Stopptanz

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 2

Ablauf: Alle Mitspieler gehen auf die Tanzfläche. Der Spielleiter startet dann die Musik. Die Kinder tanzen ausgelassen zur Musik. Wenn der Spielleiter die Musik plötzlich stoppt, müssen alle Kinder sofort stehen bleiben und in ihrer Bewegung "einfrieren". Wenn die ganze Familie spielt, kann das Spiel mit „Ausscheiden“ gespielt werden. Wer zu spät reagiert oder sich nochmal bewegt, scheidet aus. Gewonnen hat beim Stopptanz, wer am Ende als Letzter noch auf der Tanzfläche steht.



2. Feuer-Wasser-Blitz

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 2

Ablauf: Alle Mitspieler machen sich bereit. Der Spielleiter startet dann die Musik. Die Kinder tanzen ausgelassen zur Musik. Wenn der Spielleiter die Musik plötzlich stoppt, ruft das Kommando „Feuer“ dann gehen alle Mitspieler in eine Ecke.

Und die Musik läuft weiter, und stoppt sie wieder, und der Spielleiter ruft „Wasser“ dann gehen alle Mitspieler und stellen sich auf eine Couch hin. Und so läuft das Spiel weiter. Mögliche Kommandos: Blitz: auf dem Bauch auf dem Boden hinlegen, Kaugummi: an die Wand kleben, Marienkäfer: auf dem Rücken auf dem Boden hinlegen und die Füße zappeln und und und... Es gibt keine Regel für die Kommandos, lasst eure Fantasie frei.



3. Reise nach Jerusalem

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 3

Material: Stühle oder Kissen

Ablauf: Man ordnet Stühle im Kreis an, und zwar so viele wie die Teilnehmer. Diese stellen sich ebenfalls im Kreis auf. Sobald der Spielleiter die Musik startet, müssen sich alle im Kreis um die Stühle bewegen. Der Spielleiter stoppt die Musik zu einem Zeitpunkt; dann muss jeder Teilnehmer versuchen, sich möglichst schnell auf einen freien Stuhl zu setzen; Es können verschiedene Regeln hinzugefügt werden wie z.B. „setzt dich immer auf dem gleichen Stuhl“ oder „setzt dich auf einem neuen Stuhl“. Wenn mehr Teilnehmer dabei sind, kann man einen Stuhl weniger als Teilnehmer im Kreis anordnen. Es bleibt am Schluss immer ein Teilnehmer stehen und der scheidet aus. Nun wird ein Stuhl entfernt und das Spiel wird so lange wiederholt, bis in der letzten Runde nur noch ein Stuhl und zwei Teilnehmer übrig sind; wer diese gewinnt, ist der Gewinner des gesamten Spiels.



4. Socken-Spiel

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 4

Material: 5 Paar Socken pro Teilnehmer, 1 Paar Socken, das übrigbleibt

Ablauf: Man legt alle Socken im Kreis auf dem Boden. Die Teilnehmer stellen sich auch im Kreis auf. Sobald der Spielleiter die Musik startet, müssen sich alle im Kreis um die Socken bewegen. Der Spielleiter stoppt die Musik zu einem Zeitpunkt; dann muss jeder Teilnehmer ein Paar Socken vom Kreis wegnehmen. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis in der letzten Runde nur noch 1 Paar Socken übrigbleibt. Derjenige, der das letzte Paar Socken wegnimmt, hat das Spiel gewonnen und bekommt 1 Punkt. Ihr könnt bis 3, 5, 8 Punkte spielen.



5. Wer greift zuerst?

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 4

Material: 1 Paar Socken

Ablauf: Man legt das Paar Socken auf dem Boden. Die Teilnehmer stellen sich auch im Kreis auf. Sobald der Spielleiter die Musik startet, müssen sich alle im Kreis um die Socken bewegen. Der Spielleiter stoppt die Musik zu einem Zeitpunkt; dann muss jeder Teilnehmer versuchen die Socken für sich zu bekommen. Wer das geschafft hat, bekommt 1 Punkt. Ihr könnt bis 3, 5, 8 Punkte spielen.

Spiele ohne Musik

6. Basketballkorb Wettbewerb

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 4

Material: 10 Paar Socken und 1 Eimer pro Teilnehmer

Ablauf: Man stellt den Eimer 5 – 10 Schritte entfernt. Je nach Können der Kinder. Jeder Teilnehmer liegt seine Socken vor sich.

Auf Kommando machen die Teilnehmer eine Kniebeuge, nehmen ein Paar Socken und werfen in den Eimer ein. Sie

machen weiter so, bis alle Socken reingeworfen sind. Wenn der Versuch felgeschlagen ist, versuchen sie neu. Der erste, der alle Socken in dem Eimer hat, hat das Spiel gewonnen und bekommt 1 Punkt. Ihr könnt bis 3, 5, 8 Punkte spielen.

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad anpassen: kleiner/großer Eimer, weit weg/nah den Eimer hinstellen.



7. Wäscheklammern-Diebstahl

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 6

Material: 5 Wäscheklammer pro Teilnehmer

Ablauf: Jeder Spieler erhält 5

Wäscheklammern, die er leicht erreichbar an seiner Kleidung hinten festklammert.

Sobald das Spiel beginnt, müssen alle

Spieler versuchen, den anderen Mitspielern möglichst viele Wäscheklammern zu stehlen.

Diese müssen dann sofort an der eigenen Kleidung vorne fixiert werden. Regel: die

Wäscheklammern dürfen nur von hinten gestohlen werden und nur vorne festgeklammert.

Die Wäscheklammer, die hinten an der Kleidung hängen dürfen, nicht gestohlen werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Wäscheklammer mehr hinten hängen. Gewonnen hat,

derjenige, der die meisten Wäscheklammer vorne festgeklammert hat. Ihr könnt mehrere

Runden spielen.



8. Schwänzchenfange

Teilnehmer: ab 2

Alter: ab 2-3

Material: 1 kleines Geschirrtuch

Ablauf: ähnlich wie Wäscheklammern-Diebstahl aber leichter für die kleineren Kinder. Wenn nur 2 Teilnehmer: der einer befestigt das Geschirrtuch (Schwanz) hinten an dem Hosenbund, der andere ist der Jäger und versucht den Schwanz zu stehlen.

Wenn > 2 Teilnehmer: wenn der Schwanz gestohlen ist, dann wird die Person ohne Schwanz zum Jäger.

Nasia Eleftheriadou

Leitung Kindersportschule



Viel Spaß

