



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG



SPIELBUCH FÜR GROSS UND KLEIN



INHALT

Ich denke was, was Du nicht weißt...	2
Buchstabendieb	2
Reise-Bingo	3
Perfekter Kindertag	3
Dir werde ich was erzählen!	3
Satzschlangen bilden	4
Wer bin ich?	4
Wahrsagen	4
Was ist passiert?	5
Ich packe meinen Koffer	5
Keine Ahnung	6
Fertig zeichnen	6
Kim	6
Wer, was, wo	7
Bäumchen wechsele dich	7
Der Kaufmann und die Diebe	7
Zublinzeln	8
Lachen verboten	8
Himmel & Hölle	9
Fischer, wie tief ist das Wasser?	10
Versteckspiel mit Freischlagen	10



ICH DENKE WAS, WAS DU NICHT WEISST...

Die Alternative zum „Ich sehe was, was Du nicht siehst“-Spiel, die man auch gut spielen kann, wenn man unterwegs ist. Jemand denkt zum Beispiel an den Eiffelturm (oder an ein Pferd, wenn die Kinder noch kleiner sind). Mit Fragen versuchen die Mitspielenden herauszufinden, was sich ausgedacht wurde – es darf nur mit „ja“ oder „nein“ geantwortet werden.

BUCHSTABENDIEB

Der dreiste Buchstabendieb hat es vor allem auf wertvolle Vokale abgesehen, die er aus den Wörtern stiehlt, so dass alle beim Sprechen plötzlich ohne „O“ auskommen müssen: D_ch V_rsicht, der Buchstabendieb geht sch_n wieder um und stibitzt nun das „A“_us den W_rtern! Klingt so lustig, wie es sich jetzt anhört.

REISE-BINGO

Zwei Spielende bekommen zum Beispiel je eine Ampelfarbe zugewiesen. Wenn das Auto an einer roten Ampel hält, ist das ein Punkt für den Spielenden „Rot“, falls grün ist, erhält der andere den Punkt.

Reise-Bingo funktioniert auch mit mehr Spielenden, die Ausschau halten nach „ihrer“ Autofarbe oder „ihrem“ jeweiligen Fahrzeug: Dann müssen die Mitspielenden aufschreiben, wie viele Bagger, Kräne, Lastwagen oder Cabrios sie entdeckt haben – die höchste Punktzahl gewinnt. Je nach Route können auch Kirchen, Burgen oder Tunnel gewertet werden.

PERFEKTER KINDERTAG

Schokoladeneis gleich zum Frühstück löffeln, im Bett hüpfen bis der Lattenrost knackt, dann in den Vergnügungspark fahren, dort Pommes essen, als Nachtsch natürlich wieder Eis, mit zwei Waffeln.

Stellt sich so Ihr Kind seinen perfekten Tag vor – oder doch ganz anders? Lange Wartezeiten sind die ideale Gelegenheit, das herauszufinden. Vielleicht werden Sie überrascht sein. Und vielleicht lassen sich einige Ideen sogar verwirklichen. Zumindest ein Eis ist machbar.

DIR WERDE ICH WAS ERZÄHLEN!

Erfinden Sie Geschichten, aber nicht allein: Jemand beginnt zum Beispiel mit dem Satz „Als Piratenkapitän Gustav Einbein aufwachte, hatte er vergessen, wo er seinen Schatz vergraben hatte.“ Reihum dürfen nun alle Mitreisenden die Geschichte weitererzählen, immer Satz für Satz.





SATZSCHLANGEN BILDEN

Dieses Spiel kann man mit Buch staben oder mit den Teilen zusammengesetzter Wörter spielen, zum Beispiel sagt der erste „Satzschlange“, der zweite „Schlangennest“, der dritte „Nesträuber“. Für jüngere Kinder wird es etwas leichter, wenn sie nur neue Wörter mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes finden müssen, also „Satzschlange“, „Esel“, „Löwe“, ...

WER BIN ICH?

Jedes Kind wählt eine berühmte Persönlichkeit, Schauspieler oder den Helden eines Zeichentrickfilms und schreibt den Namen auf einen Zettel. Die Zettel werden eingesammelt, gemischt und neu an jedes Kind verteilt, aber so, dass es den aufgeschriebenen Namen nicht lesen kann.

Die Spielenden helfen sich gegenseitig, den Zettel mit einem Haarband oder einem Gummi über der Stirn zu befestigen wie bei einem Indianer. Der Name der Persönlichkeit muss für die Mitspielenden gut lesbar sein. Der Reihe nach versuchen die Kinder die Persönlichkeiten zu erraten, die sie verkörpern, indem sie Fragen stellen.

Die Mitspielenden dürfen nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Anschließend kann das Kind einen Namen vorschlagen, irrt es sich, ist das nächste Kind an der Reihe. Das erste Kind, das seine Persönlichkeit errät, hat gewonnen!

WAHRSAGEN

Ein spannendes Highlight unter den Spielen für Unterwegs oder eine Reise: Bevor es losgeht, wird in der Runde überlegt, welche Dinge allen unterwegs begegnen könnten, und diese auf einem Zettel notiert (z. B. „Burg“, „See“). Unterwegs müssen nun alle Reisenden die Augen offen halten und Bescheid sagen, wenn eins dieser Dinge entdeckt wird.



Für jede eingetrafene Voraussage gibt es Punkte. Einfache Vorhersagen wie „Kuh“, „rotes Dach“, „Polizeiauto“ werden mit 1 Punkt belohnt. Für schwierigere Vorhersagen wie „5 schwarze Pferde auf einer Wiese“, „3 LKWs hintereinander“ bekommt man 2 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, ist Wahrsagekönigin oder -könig.

WAS IST PASSIERT?

„Was ist passiert?“ erfordert Einfallsreichtum der Eltern und Kombinationsgeschick von den Kindern. Die Eltern denken sich eine Geschichte aus oder denken an eine ihnen bekannte Geschichte, er zählen aber nur das Ende. Ein bekanntes Beispiel: „Ein Mann liegt tot in der Wüste. Um ihn herum sind seine Klamotten verstreut, in der Hand hält er ein Streichholz. Was ist passiert?“ [* Auflösung auf der letzten Seite](#)

Die Kinder müssen nun erraten, wie es zu diesem Ende gekommen ist. Dafür stellen sie Fragen, die mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sind. Bei mindestens zwei Spielenden und einem Geschichtenerzähler darf jeder Spielende so lange Fragen stellen, bis eine davon mit „nein“ beantwortet wird. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

ICH PACKE MEINEN KOFFER

Jemand beginnt mit „Ich fahre nach Amerika und packe in meinen Koffer einen...“ (Pulli, Badehose etc.). Die nächste Person wiederholt den Satz und fügt noch einen Gegenstand hinzu. Dabei müssen alle Gegenstände die bereits genannt wurden in der richtigen Reihenfolge aufsagt werden. Wer etwas vergisst oder falsch sagt, scheidet aus.



KEINE AHNUNG

Bei diesem Spiel geht es darum, sich gegenseitig Fragen zu beantworten. Der Witz dabei: Man antwortet immer auf die vorherige Frage. Auf die erste Frage gibt es keine Antwort, also sagt der oder die Befragte: „Keine Ahnung“. Die Antwort auf die erste Frage gibt dann der Nächste auf die Folgefrage. So könnte es sich abspielen:

„Warum ist die Banane krumm?“ – „Keine Ahnung“. „Warum können Hasen nicht fliegen?“ – „Weil sie zur Sonne wachsen.“ „Warum wedeln Hunde mit dem Schwanz?“ – „Weil sie keine Flügel haben.“

Dabei kommen manchmal herrliche Kombinationen heraus.

Man muss aber gut aufpassen, sonst vergisst man die Frage. Wer die falsche Antwort gibt, scheidet aus oder bekommt einen Minuspunkt.

FERTIG ZEICHNEN

Ein Kind zeichnet irgendeine Form auf ein Blatt Papier und reicht es weiter. Die anderen ergänzen diese Form der Reihe nach. So kann aus einem Viereck ein Würfel werden, dann ein Haus oder aus einem Kreis ein Ziffernblatt usw.

KIM

Man legt einige kleine Gegenstände auf den Tisch und deckt sie mit einem Tuch zu. Ein Kind nach dem anderen darf nun je nach Alter und Anzahl der Gegenstände 20 bis 30 Sekunden lang die Sachen anschauen. Dann werden sie erneut zugedeckt und das Kind muss er zählen oder aufschreiben, was es sich davon merken konnte.



WER, WAS, WO

Jedes Kind bekommt drei verschiedenfarbige Zettel. Auf die eine Farbe schreiben sie irgendeinen Beruf, auf die nächste eine Tätigkeit und auf die dritte einen beliebigen Ort. Die Zettel werden zusammengefaltet und in ein Körbchen geworfen.

Nach dem Mischen holen alle Kinder einen Zettel von jeder Farbe heraus und lesen sie vor. Da entstehen verrückte Kombinationen wie z.B. „Der Bürgermeister melkt im Turm.“ Man kann ausgehend von den Sätzen auch ganze Geschichten mit den Kindern erfinden.

BÄUMCHEN WECHSELE DICH

Dieses Spiel kann man am besten im Wald spielen, es geht aber auch auf einem Platz mit vielen Bäumen. Bis auf eines stehen alle Kinder bei einem Baum. Nun versuchen sie, den Baum zu wechseln, aber während sie unterwegs sind, versucht das übrig gebliebene Kind, an einen freien Baum zu gelangen. Dann muss sich das Kind, das jetzt keinen Baum mehr hat, ein neues Zuhause suchen.

DER KAUFMANN UND DIE DIEBE

Der Kaufmann sitzt in einem Kreis von ca. zwei Metern Durchmesser, hat seine Waren um sich herum ausgebreitet (Kleider, Kamm, ein Tablett usw.) und muss aufpassen, dass sie nicht gestohlen werden.

Die Diebe schleichen um den Kreis herum und versuchen, die Aufmerksamkeit des Kaufmannes auf sich zu lenken, damit ihre Kumpanen seine Waren stehlen können. Der Kaufmann darf die Diebe abschlagen, dann scheidet sie aus. Wenn alle Waren gestohlen sind, hat der Kaufmann verloren.

ZUBLINZELN

Bei diesem Spiel gibt es zwei Varianten: Variante 1: mit Stühlen (diese ist zum draußen spielen besser geeignet). Variante 2: stehend (diese ist zum Spielen im Haus besser geeignet). Es wird eine ungerade Anzahl Kinder benötigt, z.B. sieben. Sechs Kinder finden sich als Paare zusammen.

Ein Kind jeden Paares steht hinter dem anderen stehenden Kind oder hinter dessen Stuhl im Kreis. Es hält seine Hände auf dem Rücken. Das andere Kind steht davor oder sitzt auf einem Stuhl. Das einzelne Kind steht allein bzw. hinter einem leeren Stuhl. Dieses Kind ist der „Wächter“.

Es blinzelt einem der anderen vorne stehenden oder sitzenden Kinder zu. Das „angeblinzelte“ Kind muss nun blitzschnell reagieren, zu dem Kind, das „Wächter“ ist rennen und sich auf seinen Stuhl setzen oder sich vor es hinstellen. Das Kind dahinter versucht jedoch seine Partnerin oder seinen Partner schnell festzuhalten, damit er oder sie nicht weglaufen kann. Entkommt das Kind, bildet es nun ein neues Paar mit dem bisherigen „Wächter“. Das übriggebliebene Kind wird zum neuen „Wächter“ und das Spiel wird fortgesetzt. Gelingt das Entkommen nicht, bleibt alles wie bisher und das „WächterKind“ versucht sein Glück von neuem bei einem anderen Kind, dem es zublinzelt.

Um das Spiel etwas abwechslungsreicher zu gestalten, können die Kinder nach gewisser Spielzeit die Rollen des „Weglaufenden“ und „Festhaltenden“ wechseln oder bei der stehenden Variante wird der neu dazugekommene Partner zum „Festhaltenden“ und stellt sich hinter den bisherigen „Wächter“.

LACHEN VERBOTEN

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst lange ernst zu bleiben, trotzdem sorgt es bei der ganzen Gruppe schnell und unweigerlich für großes Gelächter. Dazu bilden alle Kinder einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Bis auf dieses Kind haben alle anderen Kinder die Aufgabe, ernst zu bleiben und nicht zu lachen.

Das Kind in der Mitte hat wiederum die Aufgabe, die anderen zum Lachen zu bringen. Es darf Grimassen und Witze machen oder sich komisch bewegen. Das Kind, welches als erstes anfängt zu lachen löst den Witzemacher in der Mitte ab und ist nun selbst an der Reihe, für möglichst viel Gelächter zu sorgen.



HIMMEL & HÖLLE

Zuerst wird ein Spielfeld auf den Boden gezeichnet, z.B. mit dicker Straßenkreide. Begonnen wird das Spiel damit, dass ein Steinchen ins Feld „Erde“ geworfen wird. Das erste Kind muss dann hineinhüpfen und beim Landen das Steinchen ins nächste Feld (Nr. 1) stoßen. Von dort geht es weiter zu Feld Nr. 2, von dort zu Feld Nr. 3 – aber das „Hölle“-Feld muss übersprungen werden!

Bleibt das Steinchen in der Hölle liegen, ist das nächste Kind dran. Das Gleiche gilt, wenn das Steinchen außerhalb des anvisierten Feldes landet oder man in dieses hineinspringt. Wer es in den Himmel geschafft hat, macht sich wieder auf den Weg zur Erde (auch wieder ohne Treffer in der Hölle). Wer aussetzen musste, darf später genau an der Stelle wieder einsetzen, wo sie oder er gepatzt hat. Der Spielplan lässt sich vielfach verändern, indem neue Felder angesetzt werden. Als Einstieg eignet sich aber ein geradliniger Aufbau ohne seitliche Felder: Unten die Erde, dann die Felder 1 bis 5, darüber „Hölle“ und „Himmel“.



*** Auflösung von Seite 5:**

Zwei Menschen waren in einem Ballon über der Wüste unterwegs. Plötzlich gab es ein Problem mit dem Ballon und er drohte in der Wüste abzustürzen.

Die Beiden mussten Ballast verlieren, also entledigten sie sich ihrer Kleidung.

Das reichte jedoch nicht, also losten sie aus (mit dem Streichholz – wer das kürzere Hölzchen zieht hat verloren), wer springen muss.

(Als Tipp kann man den Ratenden sagen: In einem halben Kilometer Entfernung liegt die Kleidung von zwei Menschen.)

IMPRESSUM

Herausgegeben von:

Gleichstellungsbeauftragte

Dr. Angelika Paschke-Kratzin

Stabsstelle Gleichstellung/Familienbüro

Svenja Saure
Carolin Steinat

Universität Hamburg
Mittelweg 177, Raum: N0062
20148 Hamburg

Tel.: +49 40 42838-4281 und -9322

familienbuero@uni-hamburg.de
www.uni-hamburg.de/familienbuero

Konzeption und Redaktion:

Svenja Saure, Maike Arendts

Titelfoto:

daigon/pixabay

Illustration:

UHH/Wohlfahrt