PARTY BOX

Spielanleitung

mit über 30 Kinderspielen

Super-**Action**-Spiele
für drinnen und draußen

Nichts Schöneres für ein Kind, wenn es seine Freundinnen und Freunde zu einer Party oder zu einer Geburtstags-Feier einladen darf.
Und wenn dann auch noch die Eltern viel Zeit haben, mit den Kindern zu spielen und zu feiern, ist das Fest perfekt.
Mit der Party-Box von noris gelingt die Party oder der Kindergeburtstag sicher sehr gut, da hier sowohl Spielmaterial als auch Spielideen für diesen wichtigen Tag vorhanden sind.

Die ersten sechs Spiele werden speziell mit dem Material gespielt, das im Koffer enthalten ist.

Zusätzlich gibt es jedoch noch eine Reihe weiterer Spiele, die jede Party oder einen Kindergeburtstag zu einem Erfolg werden lassen. Das Material für die Spiele 7 bis 31 ist in jedem Haushalt vorhanden oder lässt sich leicht besorgen (z.B. Luftballons).

Wir wünschen ein gutes Gelingen der Party oder des Kindergeburtstags!

Spielanleitung

Spiel 1: **Das „Kopf-an-Kopf-Rennen“**

Spieler: 2 – 4 Mannschaften,
wobei jede Mannschaft aus 2 Kindern bestehen muss.
Spielmaterial: Pro Mannschaft ein Ei und zwei runde Scheiben
(je eine S-Scheibe und eine „Stern“-Scheibe.
Spielziel: Jede Mannschaft versucht, bei dem Rennen die erste zu sein.

Spielregeln:
Jede Mannschaft platziert ihre „S-Scheibe“ als Startpunkt und ihre „Stern-Scheibe“ etwa 10 Schritte entfernt als Zielpunkt. Der Abstand muss bei allen Mannschaften gleich sein. Die beiden Spieler jeder Mannschaft klemmen ihr Ei zwischen ihre Stirnen, dürfen aber das Ei während des Rennens nicht mit den Händen halten. Auf ein Kommando beginnt das Rennen: Die Teams starten gleichzeitig bei der S-Scheibe und gehen bis zur „Stern“-Scheibe und wieder zurück. Dabei darf das Ei nicht herunterfallen. Geschieht das trotzdem, muss die entsprechende Mannschaft an den Start zurück und von vorne beginnen.

Gewinner: Es gewinnt die Mannschaft, die als erste wieder zurück zum Start kommt, ohne dass das Ei heruntergefallen ist.
Alternative: Kleinere Kinder spielen statt mit den Eiern mit den Schaumstoff-Bällen.

Spiel 2: **„Eier-Laufen“**

Spieler: 2 – 4 Spieler
Spielmaterial: Für jeden Spieler einen Löffel und ein Ei (in der gleichen Farbe),
außerdem pro Spieler zwei runde Scheiben
(je eine S-Scheibe und eine „Stern“-Scheibe.
Spielziel: Jeder Spieler versucht, beim „Eier-Laufen“ der erste zu sein.

Spielregeln:
Jeder Spieler platziert seine „S-Scheibe“ als Startpunkt und seine „Stern-Scheibe“ etwa 10 Schritte (oder mehr) entfernt als Zielpunkt. Der Abstand muss bei allen Spielern gleich sein. Nun stellen sich alle Spieler an den Start mit dem Löffel in der Hand, auf den sie ihr Ei gelegt haben. Bevor das Rennen losgeht, darf man das Ei noch mit der Hand halten. Auf Kommando geht das „Eier-Laufen“ los und nun muss jeder Spieler sein Ei auf dem Löffel ohne Hilfe balancieren und gleichzeitig so schnell wie möglich zum Ziel und wieder zurück laufen, ohne das Ei fallen zu lassen. Passiert dies dennoch, muss der betreffende Spieler zurück zum Start und von vorne beginnen.

Gewinner: Es gewinnt der Spieler, der als erster wieder zurück zum Start kommt, ohne dass sein Ei heruntergefallen ist.
Alternative: Man kann Teams zu je zwei Spielern bilden, die zusammengehören. Für den ersten Platz gibt es 4 Punkte, für den zweiten Platz 3 Punkte, für den dritten Platz 2 Punkte und für den letzten Platz 1 Punkt. Welches Team erreicht die meisten Punkte?

Spiel 3: **Wer oder was bin ich?**

Spieler: 2 – 4 Spieler
Spielmaterial: Klettbänder, Kartenhalter, die 42 Ratekarten
Spielziel: Es handelt sich um ein Ratespiel. Wer zuerst errät, wer er selbst ist, gewinnt das Spiel.

Spielregeln:
Alle Spieler dürfen sich vor dem Spiel alle 42 Karten kurz angucken, damit sie wissen, welche Personen oder Dinge überhaupt vorkommen können.
Dann fädelt jeder Spieler das Klettband durch seinen Kartenhalter und bindet sich das Ganze so um den Kopf, dass der Kartenhalter vorne an der Stirn ist. (Siehe Verpackung!) Dann zieht jeder Spieler eine Karte und steckt sie in seinen Kartenhalter, ohne die Karte selbst anzuschauen. Jeder Spieler hat also eine Karte an seiner Stirn, die er selbst nicht kennt, alle anderen jedoch sehen können. Nun beginnt das Raten: Reihum darf jeder Spieler eine Frage stellen, um herauszubekommen, wer er selbst sei. Alle anderen Spieler beantworten der Reihe nach die Frage bzw. einer gibt für alle die Antwort auf die Frage des Spielers. Wenn jeder Spieler eine Frage zur eigenen Karte gestellt hat und alle anderen die jeweilige Frage beantwortet haben, darf jeder Spieler erstmals raten, wer oder was er selbst sei. Wenn kein Spieler „sich selbst“ errät, beginnt eine neue Frage-Runde, bei der wieder jeder Spieler eine Frage zu sich selbst stellen darf, die wieder von allen anderen beantwortet wird. Danach darf wieder jeder Spieler raten, wer er sei.

Gewinner: Es wird solange gespielt, bis der erste Spieler errät, wer oder was er sei. Der betreffende Spieler hat gewonnen. Es kann auch vorkommen, dass mehrere Spieler in der gleichen Runde sich selbst erraten. Dann gibt es mehrere Gewinner.
Alternative: Das Spiel enthält 42 Karten, wobei der gesuchte Begriff als Bild dargestellt ist. Man kann auch selbst zusätzliche Karten mit anderen Begriffen basteln und malen.

Und hier noch einige Frage-Vorschläge, mit denen man schnell zum Ziel kommt:

Bin ich eine Person?
Bin ich eine Comic-Figur?
Bin ich ein Tier?

Bin ich etwas Lebendiges?
Bin ich eine Pflanze?
Bin ich etwas Weiches?

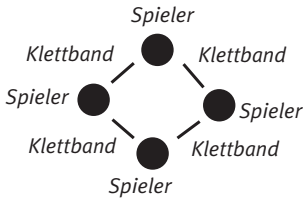
Wohne ich in einem Haus?
Lebe ich im Meer?
Kann ich fliegen?
Bin ich im Spielzimmer?

Durch solche Fragen kann man schnell viele Bereiche ausschalten und kommt dadurch schneller zum Ziel.

Spiel 4: Das „Kinn-Ball-Spiel“

Spieler: 3 und mehr Spieler (je mehr desto besser)
Spielmaterial: 2 oder mehr Klettbänder (bei mehr als 4 Spielern sind zusätzliche Bänder nötig (z.B. Schals, dicke Schnüre o.ä.), 1 Schaumstoff-Ball
Spielziel: Es geht darum, den Schaumstoff-Ball mit dem eigenen Kinn zum Kinn seines Nebenspielers weiterzugeben, ohne ihn fallen zu lassen.

Spielregeln:
Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf, halten sich aber nicht an den Händen, sondern die Verbindung zwischen zwei Spielern ist jeweils ein Klettband, das die Spieler an den Enden halten.
Alle Spieler bilden einen Kreis.



Es muss ein Spielleiter bestimmt werden, der selbst nicht mitspielt.
Der Spielleiter klemmt einem Spieler den Schaumstoff-Ball unter das Kinn und damit beginnt das Spiel. Der betreffende Spieler muss nun den Ball an seinen rechten Nachbarn weitergeben, wobei er seine Hände nicht verwenden darf. Der Ball wird also direkt von Kinn zu Kinn weitergegeben (das gibt lustige Szenen!). Der Spieler, der den Ball mit dem Kinn aufgenommen hat, gibt ihn dann weiter an seinen rechten Nachbarn usw.
Wenn der Ball herunterfällt, dann müssen die beiden Spieler, die daran beteiligt waren, das Klettband, das sie beide halten, auf den Boden fallen lassen und den Kreis dadurch wieder schließen, indem sie sich jetzt direkt an den Händen fassen. Der heruntergefallene Ball wird vom Spielleiter einem der beiden Spieler wieder unter das Kinn gesteckt und das Spiel wird fortgesetzt.
Wenn der Ball zwischen zwei Spielern herunterfällt, die sich nur noch an den Händen halten (ohne Klettband), so müssen beide Spieler ausscheiden. Das gleiche gilt für einen Spieler, der beide Klettbänder verliert.

Gewinner: Es gewinnt der letzte Spieler bzw. die letzten beiden Spieler, die übrigbleiben.

Spiel 5: Das „Geschicklichkeits-Spiel“

Spieler: 2 und mehr Spieler (je mehr desto lustiger)
Spielmaterial: Schaumstoff-Ball, Spielplan mit Drehzeiger, Spielkarten
Spielziel: Es geht darum, seine Geschicklichkeit und seine Fähigkeit zum Balancieren unter Beweis zu stellen.
Die Action-Aufgaben werden durch den Drehzeiger bestimmt.

Spielregeln:
Der Spielplan mit Drehzeiger wird in die Mitte des Tisches oder auf den Boden gelegt.

Die Spielkarten werden bereitgelegt. Sie dienen als Gewinn-Punkte, d.h. für jede geglückte Aktion bekommt ein Spieler eine Karte. Der Schaumstoff-Ball liegt bereit.
Nun beginnt das Spiel. Es wird reihum gespielt. Jeder Spieler der an der Reihe ist, muss den Drehzeiger **zweimal** drehen: Beim **ersten Mal** bezieht sich der Zeiger auf den **äußeren Kreis**. Hier zeigt das Bild, auf dem der Zeiger stehen bleibt, auf welche Weise der Spieler den Schaumstoff-Ball balancieren muss (z.B. unter dem Kinn, unter dem Arm, zwischen den Knien usw.). Beim **zweiten Drehen** bezieht sich der Drehzeiger auf den **inneren Kreis.** Hier zeigt das Bild, welche Aktion der Spieler mit dem Schaumstoff-Ball durchführen muss (z.B. hochspringen, auf den Knien gehen, wie ein Frosch hüpfen usw.)
Wenn der Spieler den Drehzeiger zweimal gedreht hat, weiß er also, auf welche Weise er den Ball balancieren muss und was er dabei gleichzeitig tun muss.
Ein Beispiel: Ein Spieler erreicht beim ersten Drehen die Position „Unter dem Kinn“ und beim zweiten Drehen „Hochspringen“. Er muss nun mit dem Schaumstoff-Ball unter dem Kinn (nicht mit der Hand halten!) **dreimal** hochspringen, ohne den Ball zu verlieren. Schafft er das, dann bekommt er einen Punkt, d.h. eine Karte.
Fällt ihm der Ball herunter, bekommt er in dieser Runde nichts.
Wichtig bei dem Spiel ist, dass jede Aktion immer **dreimal** durchgeführt werden muss.
Wenn jeder Spieler einmal dran war, beginnt die zweite Runde. Jeder Spieler dreht wieder zweimal den Drehzeiger, um seinen Balance-Akt vorzuführen. Wieder bekommen die Spieler, die ihr Kunststück dreimal hintereinander vorführen konnten, ohne dass der Schaumstoff-Ball herunterfiel, eine Karte als Punkt.

Gewinner: Es gewinnt der Spieler, der nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden (3 oder mehr), die meisten Punkte (= Karten) besitzt. Bei Gleichstand können die betroffenen Spieler eine Extra-Runde absolvieren, um den Sieger zu ermitteln.

Alternative: Man kann auch mit zwei Schaumstoff-Bällen spielen, was bedeutet, dass man den Drehzeiger dreimal drehen muss. Die ersten beiden Male beziehen sich auf zwei Positionen (z.B. unter dem Kinn und zwischen den Knien) und der dritte Dreh bestimmt die Art der Aktion.

Und hier die 8 Positionen des äußeren Kreises:
- Auf der Schulter (mit Hilfe des Kinns)
- Unter dem Kinn
- Zwischen den Handgelenken oder den Armen
- Auf der Stirn mit Hilfe einer Hand
- Unter einem Arm
- Zwischen den Kien
- In der Armbeuge (Arm anwinkeln)
- In der Kniebeuge (Knie anwinkeln)

Und das sind die vier Action-Aufgaben:
- Hochspringen (drei Sprünge)
- Auf die Knie gehen und dann drei Schritte auf den Knien rutschen
- Hochspringen und in der Luft 180 Grad drehen = halbe Drehung (dreimal)
- Den Boden mit beiden Händen berühren und wie ein Frosch springen (dreimal)

Spiel 6: Das „Drei-Bein-Rennen“

Spieler: 2 – 4 Mannschaften (pro Mannschaft 2 Spieler)
Spielmaterial: 2 – 4 Klettbänder und pro Mannschaft zwei runde Scheiben (je eine S-Scheibe und eine „Stern“-Scheibe.
Spielziel: Es geht darum, vom Start zum Ziel und zurück möglichst der erste im „Drei-Bein-Rennen“ zu sein.

Spielregeln:
Jede Mannschaft platziert ihre „S-Scheibe“ als Startpunkt und ihre „Stern-Scheibe“ etwa 15 Schritte entfernt als Zielpunkt. Der Abstand muss bei allen Mannschaften gleich sein. Dann bekommt jedes Team – bestehend aus zwei Spielern – ein Klettband. Die beiden Spieler stellen sich so nebeneinander, dass das rechte Bein des einen Spielers direkt neben dem linken Bein des anderen Spielers steht. Dann werden diese beiden Beine mit dem Klettband an den Knöcheln umwickelt und verbunden.
Nun stellen sich die „verbundenen“ Teams an ihren Start-Scheiben so auf, dass die verbundenen Beine auf der Start-Scheibe stehen. Eine Person, die nicht mitspielt, sondern als als Spielleiter fungiert, gibt das Start-Kommando: 3 - 2 - 1 - Los!
Und schon beginnt das Drei-Bein-Rennen. Die Teams müssen zur Stern-Scheibe und wieder zurück zum Start „humpeln“, ohne ihr Klettband zu verlieren. Wenn sie unterwegs umfallen, müssen sie sich wieder selbst aufstellen, ohne ihr Klettband mit den Händen zu berühren. Sollte ein Team das Klettband verlieren, muss es an der Stelle, wo das passiert ist, warten bis der Spielleiter kommt und die Beine wieder zusammenbindet. Erst dann dürfen die betreffenden Spieler das Rennen fortsetzen.

Gewinner: Es gewinnt das Team, das als erstes wieder an der eigenen Start-Scheibe ankommt. Sollten zwei Teams gleich schnell sein, kann ein Ausscheidungs-Rennen ausgetragen werden, um den Sieger zu bestimmen.

Spiel 7: Joghurt-Becher-Memory (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Eine gerade Anzahl von leeren Joghurt-Bechern (z.B. 16 oder 20), jeweils zwei gleiche Dinge, die man unter die Becher legen kann.
Spielziel: Es geht darum, immer die zwei Becher hochzuheben, unter denen Gleiches liegt.

Spielregeln:
Ideal ist es, wenn man je zwei gleiche Süßigkeiten unter je zwei Bechern unterbringt, z.B. zwei Stückchen Schokolade, zwei Bonbons, zwei Kekse usw. Zu Beginn stehen die Joghurt-Becher umgedeht auf dem Tisch. Reihum darf jedes Kind zwei Becher hochheben. Wenn zwei gleiche Dinge darunter liegen, bekommt das Kind diese Dinge und die beiden (nun leeren) Becher kommen aus dem Spiel. Außerdem ist das Kind noch mal dran.

Gewinner: Wer zum Schluss die meisten Paare gesammelt hat, hat gewonnen – dann dürfen z.B. die Süßigkeiten verspeist werden.

Spiel 8: Flaschen-Laufen (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Ca. 10 Leere Flaschen, Tuch zum Verbinden der Augen
Spielziel: Es geht darum, mit verbundenen Augen über eine Reihe von Flaschen zu steigen ...

Spielregeln:
Die Flaschen werden mit einem Abstand von etwa 30 bis 40 cm in einer Reihe aufgestellt. Wer mitspielen will, muss vor Türe warten, bis er hereingebeten wird.
Jeder Spieler, der dran ist, darf zuerst ohne verbundene Augen vom Start bis zum Ziel über die Flaschen steigen und sich die Abstände gut merken. Dann werden ihm die Augen verbunden und der Spieler wird an den Start zurückgeführt. Heimlich und ohne Geräusche nimmt jemand alle Flaschen weg – der Spieler darf das nicht bemerken! Jetzt kommt das Startzeichen und alle biegen sich vor Lachen, wie der Kandidat versucht, nicht an eine Flasche zu stoßen. Und wie er sich wundert, dass er es tatsächlich schafft ...
Groß ist die Verwunderung, wenn ihm die Augenbinde abgenommen wird.
Aber er darf bald selbst lachen, wenn der nächste Spieler hereingebeten wird.

Ganz lustig: Wenn man Muttis und Papis den Parcours laufen lässt ...

Spiel 9: Dinge ertasten (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Etwa 12 oder mehr verschiedene Gegenstände, Kopfkissenbezug
Spielziel: Es geht darum, Dinge zu erraten, die man nur betasten darf.

Spielregeln:
Zunächst besorgt man viele kleine Dinge aus dem Alltag, z.B. Murmel, Löffel, CD, Kassette, Haarbürste, Ring, Kochlöffel, Stift, Radiergummi usw. Außerdem braucht man einen Kopfkissenbezug.
Jedes Kind, das an der Reihe ist, muss durch eine kleine Öffnung in den Kopfkissenbezug hineingreifen und erraten, was dort alles versteckt ist.
Dabei darf man auf keinen Fall hineingucken.

Gewinner: Wer zum Schluss die meisten Gegenstände erraten hat, hat gewonnen.

Spiel 10: Blinde Kuh (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: 1 Tuch zum Verbinden der Augen
Spielziel: Blind andere Kinder fangen
Spielregeln:
Einem Kind werden die Augen verbunden. Alle anderen Kinder sollen nun möglichst nah um dieses Kind herumlaufen, damit es sich eines greifen kann. Wenn es ein Kind erwischt hat, muss es noch erraten, welches Kind es hat. Als nächstes ist das gefangene Kind an der Reihe.

Spiel 11: Topf schlagen (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: 1 Kochtopf, 1 Tuch zum Verbinden der Augen, 1 Kochlöffel, 1 kleines Geschenk, das unter den Topf passt.
Spielziel: Es geht darum, blind den Topf zu finden, indem man mit dem Kochlöffel immer danach schlägt und tastet ...

Spielregeln:
Zuerst wird das kleine Geschenk, z.B. eine Tafel Schokolade, unter den Topf gelegt, der irgendwo im Zimmer steht.
Dann wird ein Kind ausgewählt, dem die Augen verbunden werden. Es erhält den Kochlöffel und darf dann auf dem Boden krabbeln und mit dem Kochlöffel den Topf suchen. Die anderen Kinder unterstützen das suchende Kind mit lautem „Kalt“ rufen, wenn es in die falsche Richtung krabbelt, und „Warm“, bzw „Heiß“, wenn die Richtung stimmt.
Alle achten darauf, dass das suchende Kind nirgendwo anstößt.
Wenn das Kind den Topf gefunden hat, darf es den kleinen Preis darunter hervorholen und behalten. Und schon ist das nächste Kind an der Reihe ...

Spiel 12: Schokokuss-Essen (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2
Spielmaterial: 2 Schokoküsse, 2 Tücher zum Verbinden der Augen
Spielziel: Seinem Gegenüber mit verbundenen Augen einen Schokokuss füttern

Spielregeln:
Zwei Kinder sitzen sich gegenüber. Jedem Kind werden die Augen verbunden.
Dann gibt die Mutti jedem Kind einen Schokokuss in die Hand. Jetzt beginnt das Spiel. Blind muss jeder gleichzeitig seinem Gegenüber den Schokokuss in den Mund stecken, so dass dieser ihn essen kann. Wer das ohne größere Spuren im Gesicht des anderen schafft, hat gewonnen. Aber ob das die beiden wirklich schaffen ...?
Die Zuschauer haben jedenfalls riesig Spaß dabei.

Spiel 13: Giftige Smarties (ab 3 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Smarties, Schoko-Bonbons oder Gummibärchen
Spielziel: Essen, bis man auf ein bestimmtes Bonbon stößt, das man nicht essen darf ...

Spielregeln:
Kleine Smarties, Schoko-Bonbons oder Gummibärchen werden in einem Kreis auf den Tisch gelegt.
Dann geht ein Kind vor die Türe und die anderen entscheiden, welches der Bonbons „giftig“ ist, d.h. nicht gegessen werden darf.
Das Kind wird hereingebeten und darf sich solange beliebige Süssigkeiten nehmen und diese essen, bis es das „giftige Smartie“ nehmen will. Jetzt rufen alle Kinder „STOPP!“ und das Süßigkeiten-Essen ist für dieses Kind beendet. Das nächste Kind wird hinausgeschickt, die Süßigkeiten werden wieder ergänzt, ein „giftiges Smartie“ wird bestimmt und weiter geht das Spiel.

Spiel 14: Wattebällchen pusten (ab 4 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Für jedes Kind ein Wattebällchen, 1 Strohhalm
Spielziel: Jedes Kind versucht, sein Wattebällchen von einem Start bis zu einem Ziel zu pusten.

Spielregeln:
Zuerst wird auf dem Tisch oder auf dem Boden für jedes Kind eine Bahn gemacht, z.B. mit Fäden oder mit Kreide-Linien.
Jedes Kind bekommt ein Wattebällchen und einen Strohhalm und legt das Wattebällchen auf die Startlinie. Dann kommt das Startzeichen und jedes Kind versucht, sein Wattebällchen so schnell wie möglich ins Ziel zu pusten. Dabei darf das Wattebällchen nicht vom Tisch fallen oder in andere Bahnen geraten.
Gewinner: Wer sein Wattebällchen zuerst im Ziel hat, hat gewonnen.

Spiel 15: Mumie (ab 4 Jahre und älter)

Spieler: 2 Teams mit je 2 Spielern
Spielmaterial: Für jedes Team eine Rolle Toilettenpapier (reißfest)
Spielziel: Bei jedem Team versucht der eine, den anderen komplett mit Toilettenpapier einzuwickeln – und zwar so schnell wie möglich.

Spielregeln:
Jedes Team bekommt eine Rolle Toilettenpapier. Dann stellt sich der eine Spieler jedes Teams stocksteif hin und bewegt sich möglichst gar nicht mehr. Auf das Startkommando hin versucht der jeweils andere Spieler, seinen Partner mit dem Toilettenpapier komplett einzuwickeln, so dass er zum Schluss wie eine Mumie aussieht. Wenn alle Spieler das gesamte Papier ihrer Rollen abgewickelt haben, ist das Spiel zu Ende.

Gewinner: Es gewinnt das Team, dessen Mumie am besten eingewickelt ist.

Spiel 16: Oma/Opa schläft (ab 4 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr Kinder
Spielmaterial: Ein Kinderbuch zum Vorlesen
Spielziel: Möglichst viele versteckte Kinder finden, bzw. möglichst nicht gefunden werden, wenn man sich versteckt hat.

Spielregeln:
Ein Kind spielt die Oma bzw. den Opa und setzt sich in einen Sessel. (Damit die Oma/der Opa nicht gucken kann, kann man noch eine Decke über das Kind legen.)
Nun liest Oma/Opa aus einem Buch vor und „schläft“ nach kurzer Zeit ein.
Kinder, die noch nicht lesen können, erzählen einfach, was sie auf den Bildern sehen.
Die zuhörenden Kinder nützen das aus und verstecken sich im ganzen Haus.
Wenn Oma kein Geräusch mehr hört, wacht sie auf und sucht ihre Kinder.
Das zuletzt gefundene Kind darf als nächstes die Oma/den Opa spielen.

Spiel 17: Schatzsuche – draußen (ab 4 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr Kinder
Spielmaterial: Kamera, mit der man zuvor Bilder gemacht hat und als Fotos zur Verfügung hat.
Spielziel: Ein Schatz finden mit Hilfe mit Fotos.

Spielregeln:
Die Vorbereitung für diese tolle Schatzsuche ist natürlich nur möglich, wenn man einen Fotoapparat hat und vor der Geburtstagsfeier schon die Fotos gemacht hat.
Das erste Foto bekommen die Geburtstagskinder. Es zeigt einen markanten Gegenstand in der Nähe, den die Kinder finden können, z.B. ein Vogelhäuschen oder einen bestimmten Blumentopf o.ä.
Wenn die Kinder, die alle zusammen auf die Schatzsuche gehen, diesen Gegenstand entdeckt haben, entdecken sie dort noch etwas – nämlich das zweite Foto, das zu einem weiteren Punkt führt, wo dann wieder das dritte Foto versteckt ist usw.
Die ganze Schatzsuche führt so mit Hilfe von Fotos bis zu einem Ziel, z.B. einem Spielplatz, wo schließlich tatsächlich in einer schönen Schatztruhe (z.B. Lebkuchendose) etwas für die Kinder versteckt ist (z.B. Schokolade, Bonbons etc.)

Spiel 18: Hänschen, piep einmal! (ab 4 Jahre und älter)

Spieler: 4 und mehr Kinder
Spielmaterial: Ein Tuch zum Verbinden der Augen
Spielziel: Kinder am Klang ihrer verstellten Stimme erkennen.

Spielregeln:
Alle Kinder sitzen bunt durcheinander im Kreis auf Stühlen. Einem Kind werden die Augen verbunden. Das Kind mit den verbundenen Augen setzt sich (hier kann ein Erwachsener etwas mithelfen) auf den Schoß eines Kindes und sagt: „Hänschen piep einmal!“
Das betreffende Kind muss dann einen Laut, ein „Piep“ von sich geben und zwar mit möglichst verstellter Stimme. Daraufhin muss das Kind mit den verbundenen Augen raten, auf wessen Schoß es sitzt.
Kann es dies nicht, so muss es zum nächsten Schoß weiter und erneut fragen „Hänschen, piep einmal!“ Errät es jedoch das Kind, dann bekommt dieses die Augen verbunden und muss nun selbst raten.

Spiel 19: Mein rechter, rechter Platz ist leer ... (ab 4 Jahre und älter)

Spieler: 3 und mehr Kinder
Spielmaterial: Kein spezielles Material nötig
Spielziel: Ein Rollenspiel, bei dem die Kinder Tiere nachahmen müssen.

Spielregeln:
Die Kinder sitzen im Kreis und es ist ein Stuhl mehr vorhanden, als Kinder vorhanden sind. Das Kind neben dem leeren Platz sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir...(Name eines Kindes) als Vogel (oder Affe oder Löwe u.s.w.) her. Das Kind, das den Platz wechselt, muss nun das genannte Tier nachahmen.
Dann ist das nächste Kind an der Reihe, das neben dem leer gewordenen Platz sitzt.

Spiel 20: Grüß Gott, Herr Nachbar (ab 5 Jahre und älter)

Spieler: 5 und mehr
Spielmaterial: Für jedes Kind – bis auf eines – eine Augenbinde, Süßigkeiten
Spielziel: Die Spieler sollen sich gegenseitig an den Händen erkennen

Spielregeln:
Allen Kindern werden die Augen verbunden, nur eines ist darunter, das keine Augenbinde trägt und alles sehen kann. Dieser „Sehende“ führt nun zwei Kinder zusammen:
Die beiden geben sich die rechte Hand und müssen raten, wer wohl der andere ist.
Wer es errät, bekommt eine kleine Süßigkeit (z.B. ein Gummibärchen) als Belohnung in den Mund gesteckt.

Spiel 21: Schuhe in die Mitte (ab 5 Jahre und älter)

Spieler: 4 und mehr
Spielmaterial: Man braucht nur jeweils einen Schuh von jedem teilnehmenden Kind.
Spielziel: Möglichst schnell seinen Schuh finden und anziehen.
Bei Variante 2 müssen die Schuhe den Kindern zugeordnet werden.

Spielregeln:
Alle Kinder ziehen ihren linken oder rechten Schuh aus, legen ihn in die Mitte (es bildet sich ein kleiner Schuhhaufen) und setzen sich dann in einen Kreis um die Schuhe.
Variante 1:
Jedes Kind versucht so schnell wie möglich seinen Schuh wiederzufinden, wobei der Schuh unbedingt in der Mitte angezogen werden muss. Erst dann darf sich ein Kind wieder in den Kreis setzen. Das letzte Kind hat verloren bzw. scheidet aus.
Variante 2:
Es spielen zwei Kinder als „Zuordner“ gegeneinander. Ein Kind wartet vor der Türe.
Das erste Kind geht in die Mitte und versucht so schnell wie möglich die einzelnen Schuhe den im Kreis sitzenden Kindern wieder zuzuordnen. Alle richtig zugeordneten Schuhe ergeben einen Punkt. Dann wird das Ganze wiederholt. Das zweite Kind wird hereingebeten und darf nun auch zuordnen. Wer erreicht die meisten Punkte?
Diese Variante macht besonders viel Spaß, wenn viele Kinder mitspielen.

Spiel 22: Apfel-Essen (ab 5 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: 1 Schüssel mit Wasser, 1 Apfel
Spielziel: Die Kinder versuchen, ein Apfelstück mit dem Mund aus dem Wasser zu holen. (Ideal auch im Freien zu spielen!)

Spielregeln:
Ein mundgerecht geschnittenes Apfelstück wird in eine grössere, mit Wasser gefüllte Schüssel gelegt. Diese stellt man auf den Boden, möglichst nicht auf einen Teppichboden!
Die Kinder dürfen nun der Reihe nach versuchen, das Apfelstück nur mit dem Mund zu erhaschen, ohne dabei die Hände zur Hilfe zu nehmen.
Man sollte für dieses lustige Spiel immer Handtücher bereithalten, um die Kinder anschließend wieder abzutrocknen ...

Spiel 23: Hindernis-Rennen (ab 6 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Schaumstoff-Bälle (in der Packung enthalten) oder Zeitungen
Spielziel: Eine bestimmte Strecke mit einem Ball oder einer Zeitung zwischen den Knien laufen.

Spielregeln:
Jeder Spieler bekommt einen Schaumstoff-Ball (wenn mehr als 4 Spieler mitspielen, nimmt man für jeden Spieler eine Zeitung, die zusammengelegt wird) und klemmt sich den Ball zwischen die Knie.
Mit diesem Hindernis zwischen den Beinen muss nun jeder Spieler auf Kommando eine bestimmte Rennstrecke so schnell wie möglich ablaufen, ohne den Ball/die Zeitung fallen zu lassen. Wer als erster ins Ziel kommt, hat das Hindernis-Rennen gewonnen.

Spiel 24: Grimassen schneiden (ab 6 Jahre oder Erwachsene)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Dünne, weiche, möglichst weite Gummiringe
Spielziel: Mit Hilfe der Kopfmuskeln einen Gummiring transportieren ...

Spielregeln:
Jeder Spieler zieht sich einen Gummiring so über den Kopf, dass er vom Nacken über die Nasenspitze führt. Dazu braucht man weite, weiche Gummiringe, die keinesfalls die Haut einschneiden dürfen, aber auch nicht zu weit sein dürfen, damit sie nicht von selbst herunterfallen. Auf Kommando müssen nun alle Spieler gleichzeitig versuchen, den Gummiring über Mund und Kinn nach unten zu befördern, bis er ganz um den Hals liegt. Da man dabei die Hände nicht verwenden darf, muss man den Gummiring allein mit Hilfe von „Grimassen schneiden“ weitertransportieren. Wer das am besten kann, gewinnt das Spiel. Für die Zuschauer ist das besonders interessant. Deshalb ist das Spiel ideal geeignet für alle Erwachsenen, die beim Kindergeburtstag anwesend sind. Und die Kinder sind die lachenden Zuschauer.

Spiel 25: Die wandernde Streichholzschachtel (ab 6 Jahre und älter)

Spieler: 6 und mehr
Spielmaterial: Mehrere Hüllen von Streichholzschachteln
Spielziel: Mit Geschick Streichholzschachteln mit der Nase weitergeben

Spielregeln:
Dieses Spiel eignet sich besonders gut als Wettspiel von zwei Mannschaften.
Die beiden Mannschaften müssen gleich viele Kinder haben. Die Kinder jeder Mannschaft stehen oder sitzen hintereinander in einer Reihe. Das jeweils erste Kind jeder Mannschaft steckt sich die Hülle einer Streichholzschachtel auf die Nase. Dann kommt das Startkommando. Jetzt muss die Streichholzschachtel ohne Hilfe der Hände an die Nase des nächsten Kindes weitergegeben werden und dieses gibt die Schachtel wieder weiter. Welche Mannschaft kann so die Streichholzschachtel am schnellsten bis zum letzten Kind weitergeben? Wenn die Streichholzschachtel herunterfällt, muss wieder von vorne begonnen werden.

Spiel 26: Schokoladen-Essen (ab 7 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: 1 Tafel Schokolade, Handschuhe, Mütze, Schal, Messer, Gabel, 1 Würfel
Spielziel: Möglichst viel von der Schokolade zu essen, solange die anderen Spieler keine Sechs würfeln.

Spielregeln:
Die Spielrunde sitzt um einen Tisch. Reihum wird gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wer eine „6“ würfelt, setzt sich schnell die Mütze auf, bindet sich den Schal um, zieht die Handschuhe an, nimmt Messer und Gabel – und beginnt mit Messer und Gabel die Schokoladen-Verpackung zu öffnen, um an die süße Schokolade heranzukommen. Das muss alles ganz schnell gehen, denn die Runde würfelt weiter – und wenn der nächste Spieler eine „6“ wirft, darf dieser sich die Mütze aufsetzen, den Schal umbinden, die Handschuhe anziehen und dann mit Messer und Gabel weitermachen, wo der vorhergehende Spieler aufgehört hat. So wird weitergespielt, bis die gesamte Tafel Schokolade mit Messer und Gabel gegessen wurde. Es darf dabei immer nur Stück für Stück abgeschnitten werden und die Stücke müssen auch mit der Gabel zum Mund geführt werden. Ein Riesenspaß!

Spiel 27: Bunte Luftballons jagen (ab 7 Jahre und älter)

Spieler: 6 und mehr
Spielmaterial: Für jeden Spieler zwei Luftballons, Faden zum Festbinden
Spielziel: Möglichst viele Luftballons der anderen Spieler zertreten, ohne dass der eigene Luftballon zertreten wird.

Spielregeln:
Jeder Spieler bläst seine beiden Luftballons auf, verknotet sie, damit die Luft nicht mehr entweichen kann und bindet sie dann mit einem Faden an seinen beiden Knöcheln fest. (Mutti oder Papi helfen sicher beim Aufblasen und Verknoten ...)
Dann bilden alle einen Kreis und fassen sich an den Händen. Auf das Startkommando versucht jeder, möglichst viele fremde Ballons zu zertreten. Wer seine beiden Ballons verloren hat, muss leider ausscheiden und darf nicht mehr mittreten. Die anderen trampeln weiter, bis ein Spieler übrigbleibt, der als letzter noch einen intakten Luftballon an seinem Knöchel hängen hat.

Spiel 28: Koffer packen (ab 7 Jahre und älter)

Spieler: 2 und mehr
Spielmaterial: Hier ist nur ein gutes Gedächtnis nötig!
Spielziel: Sich möglichst viele Dinge merken können.

Spielregeln:
Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind beginnt und sagt: „Ich reise nach Amerika und nehme mit ein Handtuch.“ Nun kommt das nächste Kind an die Reihe und muss das vorher Gesagte wiederholen: „Ich reise nach Amerika und nehme mit ein Handtuch ... und ein Stück Seife.“ Es hat also den Satz des Vorgängers wiederholt und ein neues Ding hinzugefügt. Das dritte Kind muss nun wiederum alles wiederholen und darf eine dritte Sache hinzufügen. So geht es reihum und der „Koffer“ wird immer voller. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Wer hat das beste Gedächtnis?

Spiel 29: Kartoffelernte (ab 8 Jahre und älter)

Spieler: 2
Spielmaterial: Zweimal zehn Kartoffeln, zwei Löffel, eine Schale
Spielziel: Jeder der beiden Spieler versucht mit einem Löffel im Mund ohne Hände möglichst viele Kartoffeln zur Seite zu schaffen.

Spielregeln:
Die Kartoffeln liegen in zwei Haufen nebeneinander, zwei oder drei Meter entfernt steht die Schale auf dem Fußboden. Und so wird gespielt: Die zwei Spieler stellen sich auf alle „Viere“, nehmen den Löffel zwischen die Zähne – und bringen damit eine Kartoffel nach der anderen zur Schale. Dabei darf man mit den Händen nicht eingreifen.

Gewinner: Wer zuerst alle zehn Kartoffeln in der Schale hat, hat gewonnen.

Spiel 30: Blinder Briefträger (ab 8 Jahre und älter)

Spieler: 5 und mehr
Spielmaterial: Ein Tuch zum Verbinden der Augen
Spielziel: In einem Kreis auf Kommando den Platz mit anderen Spielern zu wechseln, ohne erwischt zu werden.

Spielregeln:
Alle Spieler – bis auf einen – sitzen in einem Stuhlkreis (ohne Tisch in der Mitte).
In der Mitte des Kreises steht der blinde Briefträger, d.h. ein Spieler mit verbundenen Augen. Jeder der Spieler im Stuhlkreis bekommt den Namen einer Stadt. Der Briefträger kündigt nun einen Brief an: „Ein Brief von München nach Nürnberg!“ Die beiden Spieler, die diese Städtenamen bekommen haben, müssen nun möglichst schnell und natürlich möglichst geräuschlos die Plätze tauschen, damit sie der blinde Briefträger nicht erwischt. Wer vom Briefträger gefangen wird, muss dessen Rolle übernehmen.

Spiel 31: Stille Post (ab 8 Jahre und älter)

Spieler: 6 und mehr
Spielmaterial: Hier ist kein Material nötig.
Spielziel: Eine geflüsterte Nachricht möglichst gut aufnehmen und weiterflüstern.

Spielregeln:
Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Ein Spieler denkt sich einen nicht zu langen Satz aus und flüstert ihn seinem Nachbar ins Ohr. Dieser Nachbar gibt das, was er gehört hat, so gut er kann an seinen Nachbarn weiter usw.
Das geht so lange, bis die Nachricht wieder am Ausgangspunkt angelangt ist.
Dabei muss jeder Spieler weiterflüstern, was er gehört hat, auch wenn es für ihn wenig Sinn ergibt. Er darf auch nicht nachfragen.
Der letzte Spieler der Kette sagt den Satz, den er empfangen hat, laut. Nun sagt auch der Absender der stillen Post seinen Ursprungssatz. Meist ist hier keine Ähnlichkeit mehr festzustellen – und genau das macht so viel Spaß!

NORIS-SPIELE © 2016
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 601 1069