

Das große Buch der

KINDER SPIELE

Michael Holtmann

FOCUS
BESTSELLER
Kinder- und
Jugendbuch

mit Illustrationen
von Albert Kokai

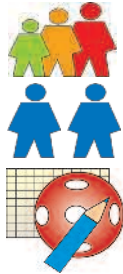
W^ortSpiel



6–12 Jahre

Mindestens
3 Spieler

Papier
und Stift



*Denkt euch möglichst
Gegenstände aus, die
man auch zu Hause
finden kann.*

Ratequiz

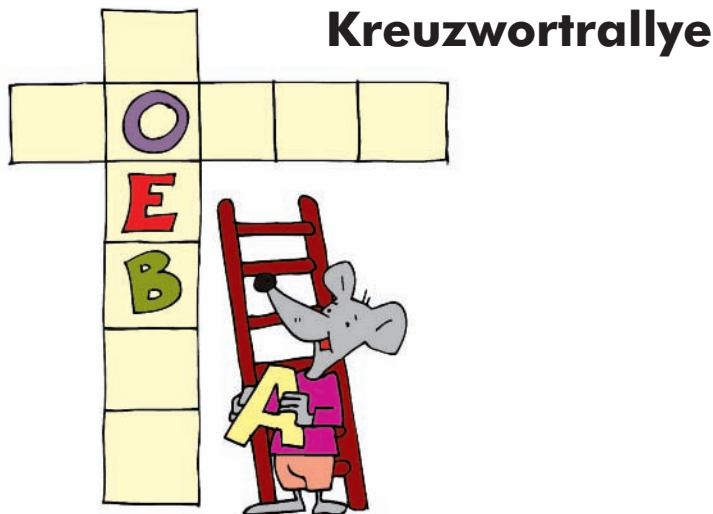


Gegenstände ausdenken ...

Ein Spieler (der Rateführer) schreibt eine vorher vereinbarte Anzahl von Gegenständen aufs Papier. Dabei verdeckt er das Blatt, so dass die Anderen es nicht einsehen können.

... und raten lassen

Dann lässt der Rateführer seine Mitspieler der Reihe nach erraten, was er aufs Papier geschrieben hat. Dabei umschreibt er die einzelnen Gegenstände und gibt so viele Hilfen wie nötig. Wer die meisten Gegenstände erraten hat, wird der neue Rateführer.



Der kleine Kreuzworträtselautor feilt an seinem Kreuzworträtsel.

Genau umgekehrt

Bei diesem Spiel läuft es genau umgekehrt wie beim herkömmlichen Kreuzworträtsel, denn hier ist gerade das Erstellen des Rätsels wichtig. Jeder Spieler ist also ein Kreuzworträtselautor, der versucht, sein eigenes Kreuzworträtsel zu entwerfen. Ist die vorher verabredete Zeit abgelaufen, reicht jeder Spieler sein Rätsel zum Kontrollieren an den Nachbarn weiter.

Lässt sich's lösen?

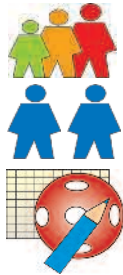
Wenn sich das neu entstandene Kreuzworträtsel lösen lässt, dann gibt es Punkte. Je mehr Buchstaben ein Autor verarbeitet hat, desto mehr Punkte erhält er.



9–12 Jahre

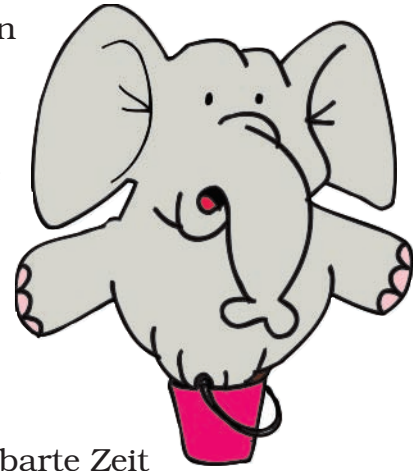
**Mindestens
3 Spieler**

**Papier, Stift,
Behälter**



Kreatives Alphabet

Der Spielführer zeigt auf einen Behälter, der sich im Zimmer befindet – also zum Beispiel einen Eimer, einen Sack, eine Dose oder etwas Ähnliches. Jeder Spieler versucht nun in alphabetischer Reihenfolge Dinge aufzuschreiben, die in diesen Behälter passen könnten. Ist die vorher vereinbarte Zeit abgelaufen, wird bei jedem Mitspieler überprüft, was er in den Behälter gesteckt hat.

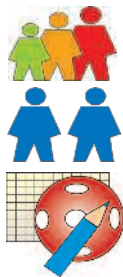


Passt ein Elefant in einen Eimer?

6–12 Jahre

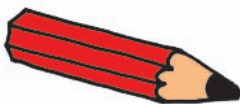
**Mindestens
2 Spieler**

**Papier, Stift,
Bilder aus
Zeitschriften**



Punkte oder Zahlen verbinden

Jeder Spieler nimmt eine Zeitschrift oder einen Katalog und sucht sich ein Bild aus. Das paust er dann auf ein Blatt weißes Papier durch, und zwar entweder nur mit Punkten oder mit Zahlen. Es entsteht also ein Raster des vorgegebenen Bildes. Nun tauschen die Spieler ihre Rasterbilder aus und vervollständigen sie.



Buchstabenbingo

Zehn Buchstaben

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler auf einen Sprecher und auf einen Glücksboten. Jeder Spieler schreibt zehn beliebige Buchstaben auf sein Papier. Der Sprecher beginnt dann leise das Alphabet aufzusagen, bis der Glücksbote »Stopp!« sagt.



Gute Ohren sind gefragt

Die Spieler mit »guten Ohren«, die also den letztgenannten Buchstaben auf ihrem Blatt entdecken, streichen diesen. Es geht so weiter, bis der erste Spieler alle zehn Buchstaben gestrichen hat und laut »Bingo« ruft. Er hat gewonnen!

Auch mit Zahlen

Das gleiche Spiel lässt sich auch mit Zahlen in einem vorher vereinbarten Zahlenfeld spielen.



Der Glücksbote gibt das Stopp-Signal.



Der Fuchs geht um



Lied

*Der Fuchs geht um,
der Fuchs geht um,
der schlaue Fuchs geht um.
Dreht euch nicht um,
dreht euch nicht um,
sonst haut er euch
den Buckel krumm.*



Sprechvers

*Denn wer sich umdreht oder lacht,
dem wird der Buckel voll gemacht.*