

# DIE GROSSE SPIELESAMMLUNG FÜR KINDER

50 originelle Spielideen  
für unterwegs und zuhause

riva



# EIN SPIEL FÜR JEDE LEBENSLAGE



Kennt ihr das auch?

Ihr wacht morgens auf, seid voller Tatendrang und habt unglaublich viele Ideen, wie ihr den ganzen Tag spielend verbringen könnt – aber dann kommen eure Eltern und sagen: »Keine Zeit. Keine Zeit. Ihr müsst doch in die Schule, zur Nachhilfe, in den Kindergarten!«

Dann aber ist Wochenende oder Nachmittag, Freunde sind da, ihr habt Zeit, ihr habt Lust zu spielen – aber euch fällt einfach nichts ein, was ihr spielen könntet?

Wie gut, dass es dieses Buch gibt – mit über 50 spannenden, lustigen, kreativen, aufregenden Spielideen für mutige, witzige, sportliche, schlaue Kinder.

Ihr könnt euch nicht entscheiden, an welchem der großartigen Spiele ihr euch als Erstes versuchen wollt? Für diesen Fall findet ihr zu Beginn jedes Spiels eine kleine Tabelle, die euch ver-



rät, von welchen Fähigkeiten ihr für das jeweilige Spiel ganz viel benötigt (5) – und von welchen so gut wie nichts (0). Ihr erfahrt, für welche Spiele ein Spielleiter unverzichtbar ist und wie viele Spieler – und ab welchem Alter – ihr dafür benötigt.

Seid ihr bereit, in die Welt des unbegrenzten Spielens einzutauchen?

LOS GEHT'S!





# IHR SEID MUTIG?





# DER BODEN IST LAVA

## EIN HEISSES SPIEL

Habt ihr schon mal *Aladdin* gesehen? Also. Dann kennt ihr das Spiel im Prinzip schon aus der Höhle der Wunder, die sich plötzlich in Feuer und Magma auflöst und Aladdin von einem Stein auf den anderen springend daraus entkommen muss. Ganz schön spannend – und meeeggefährlich. Also im Spiel.



### WAS IHR BRAUCHT:

»Steine« in der heißen Lava!  
Das können Kissen, Kuschetiere,  
aber auch Stühle  
und Tische sein



ALTER: AB 5 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



## BEVOR ES LOSGEHT



Dieses Spiel könnt ihr sowohl drinnen also auch draußen spielen. Stellt euch vor, dass der Boden glühend heiße, alles verschlingende Lava ist. Das ist das feurige Zeug, das aus den Vulkanen herausfließt. Und ihr müsst diese Lavamasse überqueren. Dazu braucht es wie in einem reißenden Fluss ein paar Inseln, Trittsteine und ein rettendes Ufer. Legt also fest, wo das Ufer ist – und legt und stellt solche Inseln oder Trittsteine, also möglicherweise echte Steine oder Stühle oder aber (im Haus) Kissen und Kuschtiere und was ihr sonst noch so zur Hand habt, in die Lava.

## LOS GEHT'S

Fertig? Dann kann es losgehen! Beginnt, euch wild von Ufer zu Ufer zu bewegen, auf den Steinen zu balancieren, hin und her zu hüpfen. Wer in die Lava tritt oder fällt, verglüht. Derjenige, der als Letzter übrig bleibt, gewinnt.

Gewinnt dann nicht der, der sich einfach still in eine Ecke stellt?

Richtig – aber weil das nicht der Sinn des Spieles ist, könnt ihr, falls solche Drückeberger unter euch sind, die Regel auf-





stellen: Wer sich mehr als fünf Sekunden lang nicht bewegt, ist verbrannt.

Es fällt trotzdem niemand in die Lava?

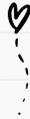


Ihr seid zu geschickt? Dann gibt es für euch zwei Varianten. Die erste: Spielt das Spiel im Kampfmodus. Dabei dürft ihr euch gegenseitig in die Lava schubsen. Allerdings gilt wie bei allen Raufspielen: Kämpfen, aber bitte mit Augenmaß. Kein Kratzen, Beißen, Haareziehen, nicht zu fest schubsen, auf Brillenträger besonders aufpassen. Die zweite Variante ist: Die Lava hat Arme. Das heißt: Wer in die Lava fällt, ist nicht tot, sondern muss jetzt versuchen, die anderen mit in die Lava zu ziehen ...



## HÄLT DAS WIRKLICH?

Auch auf die Gefahr hin, dass sich das jetzt wie ein Spruch eurer Eltern anhört: Prüft erst, ob die Dinge, die ihr zum Einsatz bringen wollt, auch wirklich sicher stehen und euer Gewicht halten. Wenn so ein Bücherregal auf euch herabknallt, dann kann das ziemlich wehtun.



SPIELLEITER



# KERZENTANZ



LICHT AUS!

Vielleicht kennt ihr den Spruch von eurer Oma: »Messer, Gabel, Schere, Licht (also Feuer), sind für kleine Kinder nicht.« Auch, wenn ihr nicht mehr ganz so klein seid, stimmt das trotzdem ein bisschen. Mit Feuer ist nicht zu spaßen. Spielt dieses Spiel also nur, wenn ein Erwachsener dabei ist. Warum es trotzdem in diesem Buch vorkommt, wenn es »ach so gefährlich« ist? – Man lernt nur mit Dingen umzugehen, wenn man sie auch ausprobiert.

WAS IHR  
BRAUCHT:

1 Teelicht für jeden Mit-  
spieler, etwas zum Musik-  
abspielen

ALTER: AB 7 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



## GANZ EINFACH

Jeder Mitspieler erhält eine brennende Kerze – bis auf den Spielleiter, der passt auf. Dann wird Musik vom Spielleiter angesetzt und alle Mitspieler müssen zur Musik mit der brennenden Kerze tanzen. Das Ziel des Spieles ist es, am Ende des Tanzes als Einziger mit einer brennenden Kerze übrig zu bleiben. Eure Aufgabe ist es nun, während ihr tanzt, die Kerzen der anderen auszublasen und dabei, so gut es geht, auf eure eigene Kerze aufpassen. Verstanden? Dann Musik an, Herr Spielleiter – und losgetanzt!



### AUFGEPASST!

Ihr habt lange Haare? Dann bindet sie am besten vor Beginn des Spieles zusammen, damit kein Missgeschick geschieht. Achtet außerdem darauf, dass ihr das Spiel nicht zu lange spielt, sonst bildet sich schnell heißes Wachs, das auf eure Finger oder den Boden tropfen kann. Oder aber ihr stellt die Teelichter auf Teller.



# FLASCHEN- TURM

BIS IN DEN HIMMEL HINAUF

Wenn ihr ein ruhiges Händchen bewahrt,  
kommt ihr bei diesem Spiel hoch hinaus.

WAS IHR  
BRAUCHT:

1 leere Flasche,  
viele Streichhölzer

ALTER: AB 6 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 



## DER SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist es, reihum auf einem Flaschenhals so viele Streichhölzer wie möglich zu stapeln. Der älteste Spieler beginnt mit dem ersten Streichholz, dann legt jeder Spieler der Reihe nach ein Streichholz auf den Flaschenhals. Derjenige, bei dem der Streichholzturm umfällt, verliert.

## EINFACH ODER SCHWER

In der einfachen Variante dürfen mehrere Streichhölzer in einer »Ebene« liegen, das heißt, es dürfen auch mal drei oder vier Streichhölzer nebeneinanderliegen, auf denen dann viel besser weitergestapelt werden kann. In der schweren Variante dagegen darf immer nur ein Streichholz in einer Ebene liegen ... Ganz schön wackelig!

### STATT STREICHHÖLZER

Heutzutage hat ja kaum einer mehr Streichhölzer im Haus – daher dürft ihr hier gerne auch Dominosteine verwenden. Zahnstocher sind durch ihre runde Form nicht so gut geeignet.

SPIELLEITER

# FEUER, WASSER, BLITZ

ACHTUNG! ES BLITZT!

Angst, wenn es blitzt? Das kennt ihr nicht, oder?

WAS IHR  
BRAUCHT:

nichts

ALTER: AB 3 JAHREN

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

KÖPFCHEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

# FEUER, WASSER, BLITZ

Bei diesem Spiel geht es darum, so schnell wie möglich richtig auf folgende Kommandos zu reagieren:



## FEUER:

Alle Kinder drängen sich in eine Ecke, um dem »Feuer« zu entkommen. Falls ihr das Spiel im Freien spielt, solltet ihr im Vorfeld festlegen, was als »Ecke« gilt.

## WASSER:



Alle Kinder klettern an irgendetwas hoch, damit sie nicht von der Flut mitgerissen werden.



## BLITZ:

Alle Kinder legen sich flach auf den Boden, um nicht vom Blitz getroffen zu werden.



## DAS SPIEL BEGINNT

Ein Spielleiter wird festgelegt, der nicht mitspielt. Alle anderen Kinder laufen wild durch den Raum. Ruft der Spielleiter ein Kommando, zum Beispiel »Feuer« oder »Wasser«, müssen sie so schnell wie möglich reagieren. Das langsamste Kind scheidet aus. Dann wird weitergespielt.

## SCHLUSS!

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist – es ist der Gewinner.

## DONNER, WIND UND SONNENSCHEN

Es gibt noch viele andere tolle Kommandos. Bei »Donner« könnt ihr zum Beispiel in die Hocke gehen und auf den Boden trommeln, bei »Wind« werdet ihr fest gegen eine Wand gepustet. Bei »Sonnenschein« legt ihr euch auf den Rücken und genießt die herrlichen Sonnenstrahlen.



Oder ihr denkt euch völlig verrückte Aufgaben aus, die mit dem Wetter gar nichts zu tun haben: Zum Beispiel »Kaffeekränzchen« oder »Kaugummi«. Beim »Kaffeekränzchen« müssen immer mindestens zwei Spieler zusammen auf dem Boden sitzen und Kaffee trinken. Bei »Kaugummi« kleben alle Mitspieler an der Wand ...



## NICHT SCHUMMELN!

Der Spielleiter achtet darauf, dass sich manche Kinder nicht nur an strategisch günstigen Stellen aufhalten (zum Beispiel in der Nähe der Ecke), sondern wirklich wild durch den Raum rennen.



o.