

# Was hat denn unsre Oma gespielt?

## 1. Blinde Kuh (mind. 2 Spieler, besser mehr)

**Ihr benötigt:** einen Schal oder ein Tuch zum Augen verbinden

**So geht's:** Ein Kind bekommt die Augen verbunden und wird 2-3-mal blind im Kreis gedreht, um etwas die Orientierung zu verlieren. Die anderen Spieler nähern sich der „Blinden Kuh“ und tippen sie an – während sie versucht, diese zu fangen. Wenn ein Kind gefangen wurde, ist es die neue „Blinde Kuh“. Vorsicht vor Stolperfallen!

## 2. Topf schlagen (für 2 und mehr Spieler)

**Ihr benötigt:** einen Topf, einen Kochlöffel, eine Augenbinde (Schal, Tuch, o.ä.), eine Belohnung

**So geht's:** Eine Person bekommt die Augen verbunden. Die andere Person versteckt einen Topf umgedreht im Raum auf dem Boden – die Belohnung kommt darunter. Das Kind mit den verbundenen Augen versucht jetzt auf allen Vieren krabbelnd mit dem Kochlöffel nach dem Topf zu schlagen/suchen. Der Zuschauer kann Tipps geben, in dem er „warm“ sagt, wenn der Spieler dem Topf Näher kommt und „kalt“, wenn er zu weit weg krabbelt. Wenn das Kind mit dem Kochlöffel den Topf anschlägt, bekommt es die Belohnung.

## 3. Mehlschneiden (für 2 und mehr Spieler)

**Ihr benötigt:** Mehl, ein Messer, eine kleine Belohnung (Stück Schokolade, Gummibärchen, ...) oder alternativ einen Zahnstocher

**So geht's:**

**Variante 1 – mit Belohnung:** Ihr häuft das Mehl auf eine saubere glatte Unterlage auf (Tisch, Brett, o.ä.) und drückt es etwas glatt. In die Mitte des Türmchens setzt ihr die Belohnung auf die Spitze. Jeder Spieler ist nun nacheinander an der Reihe, schneidet etwas vom Mehl ab und schiebt es an die Seite. Dies geht so lange, bis die Belohnung auf die Unterlage fällt. Dann darf der rechte Nebenspieler die Belohnung mit dem Mund und Hände auf dem Rücken verspeisen. (Waschlappen, Tuch oder Staubsauger bereitlegen)

**Variante 2 – mit Pfand abgeben:** Alternativ kann auch ein Zahnstocher in die Mitte gesteckt werden. Jedes Mal, wenn dieser beim Mehlschneiden wackelt, muss der Spieler ein Pfand abgeben. Wer das meiste Pfand bezahlt, hat verloren

#### **4. Tablettlauf (für 2 und mehr Spieler)**

**Ihr benötigt:** 2 Tablett, Bauklötze, Plastikbecher o.ä. zum Stapeln auf dem Tablett, 2 leere Eimer oder Stöcke als Wendepunkt

**So geht's:** Ihr legt die Gegenstände auf das Tablett – nebeneinander oder gestapelt (je nach Alter und Schwierigkeitsgrad). In ca. 5 m Entfernung stellt ihr eure Eimer auf oder steckt die Stöcke in den Boden.

Zwei Spieler treten gegeneinander an (bei mehreren Spielern werden Mannschaften gebildet). Mit beiden Händen am Tablett muss nun so schnell wie möglich zum Wendepunkt gegangen/gerannt werden – einmal außen rum – und wieder zurück zum Startpunkt. Dabei dürfen die Gegenstände nicht vom Tablett fallen oder auf dem Tablett umfallen. Die Hände dürfen nur am Tablett sein, nicht aber die Gegenstände darauf festhalten. Wenn etwas um- oder herunterfällt, muss der Spieler wieder zurück zum Start und von vorne beginnen. Gewonnen hat, wer die Strecke am schnellsten zurücklegt.

#### **5. Ich sehe was, was du nicht siehst (für 2 und mehr Spieler)**

Ein Kind sucht sich in der Umgebung eine Farbe eines Gegenstandes aus (z.B. ein blaues Verkehrsschild, der grüne Knopf am Pulli, die weiße Tasse auf dem Tisch, usw.). Es wird der Satz gesagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ... (hier wird die Farbe des Gegenstandes gesagt, z.B. blau, rosa, ...)?“ Jetzt müssen alle Mitspieler erraten, von welchem Gegenstand die Farbe ist. Wer es schafft, ist als nächstes an der Reihe.

#### **6. Wörterketten (für 2 und mehr Spieler)**

Ein Spieler beginnt mit einem Wort aus zwei zusammengesetzten Nomen (Hauptwörtern), z.B. Baum-Haus

Jetzt muss das Gegenüber ganz schnell aus dem zweiten Wort wieder ein zusammengesetztes Hauptwort bilden aber mit dem Endwort am Anfang z.B. Haus-Dach. Danach kommt wieder der nächste an die Reihe mit z.B. Dach-Stuhl, Stuhl-Lehne, usw.

Entweder man spielt zu zweit abwechselnd oder man wirft sich bei mehreren Spielern einen Ball zu. Derjenige, der den Ball zugeworfen bekommt, ist an der Reihe. Wer kein Wort weiß, muss ein Pfand abgeben. Wer das meiste Pfand hinterlegt hat, hat verloren.