



STADT  
ASCHAFFENBURG



**JUKUZ**  
Stadt Aschaffenburg

PRÄSENTIERT:

**SPIELESPAß  
FÜR DIE GANZE  
FAMILIE**

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. Steinspiele</b> .....	<b>4</b>	<b>6. Wasser-Spiele</b> .....	<b>16</b>
Kreis treffen .....	4	Apfel-essen .....	16
Steine-Darts .....	4	Eiswürfel-Wettlutschen .....	16
Steine bemalen .....	5	Schwamm ausdrücken .....	16
Stein-Mandala .....	5	Wasserballon fangen .....	17
Steine-Mikado .....	5		
Steine stapeln .....	5	<b>7. Murrel-Spiele</b> .....	<b>18</b>
		Murrel auf dem Brett .....	18
<b>2. Ballspiele</b> .....	<b>6</b>	Murrel-Boule .....	18
Ball an die Wand .....	6	Murrel-Kegeln .....	19
Figuren werfen .....	7	Murrel mit den Füßen fischen .....	19
Kirschenessen .....	7	Murreln schätzen .....	19
Prelltennis .....	7	Murrelzielen .....	20
		Sand-Murrelbahn .....	20
<b>3. Was hat denn unsre Oma gespielt?</b> .....	<b>8</b>	Wand-Murrel .....	20
Blinde Kuh .....	8		
»Ich sehe was, was du nicht siehst« .....	8	<b>8. Luftballon-Spiele</b> .....	<b>21</b>
Mehlschneiden .....	8	Luftballon-Gesichter malen .....	21
Tablettlauf .....	9	Luftballon-Flug .....	21
Topf schlagen .....	9	Luftballon-Tanz .....	22
Wörterketten .....	10	Luftballon treten .....	22
		Wasserballon-flieg! .....	22
<b>4. Spiele mit Verkleidung</b> .....	<b>11</b>		
Faschingsverkleidung Rollenspiele .....	11		
Luftballon-Verkleidung .....	11		
Schokoladen essen .....	12		
<b>5. Hut-Spiele</b> .....	<b>13</b>		
Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm .....	13		
Hut basteln und Wettrennen .....	13		
Hutball .....	14		
Fang den Hut .....	14		
Was hat sich unter dem Hut versteckt? .....	14		
Was rieche/schmecke ich denn hier? .....	15		
Wörter mit »Hut« .....	15		

Der Erzieherische Jugendschutz und die Mobile Jugendarbeit haben während der Corona-Krise Spiele für Familien zusammengetragen und nach Themen sortiert zur Verfügung gestellt.

Um diese Ideen nicht einfach unter den Tisch fallen zu lassen und weiterhin anbieten zu können, ist diese kleine Broschüre entstanden.

Alt Bewährtes trifft hier auf unbekannte Spieleklassiker.

Spielen heißt Spaß, Lachen, Freude und gemeinsames Erleben. Das festigt die Beziehungen in den Familien und sorgt für unterhaltsamen Zeitvertreib.

Oft haben Familien im Alltag ein kleines festes Repertoire an Spielen.

Manchmal braucht es dann nur eine kleine Erinnerung und es fallen einem Spiele ein, die man in seiner Kindheit liebte.

Unsere Ideensammlung lädt ein zum Spielen aber auch zum Weiterentwickeln.

Machen Sie die Spiele zu Ihren eigenen. Werden Sie kreativ, verändern Sie

Gegenstände, Materialien, Abstände, usw. und passen die Spiele an ihre Familie an.

Zu zweit, mit der ganzen Familie, mit Freunden – probieren Sie einfach alles aus.

Das ein oder andere kann durchaus auch unterhaltsam für Kindergeburtstage sein.

Kommen Sie ins Gespräch. Was spielen Ihre Kinder am liebsten? Was war Ihr Lieblingsspiel in Ihrer eigenen Kindheit? Was haben denn die Großeltern gespielt?

Sehen Sie unsere Sammlung als kleine Auswahl aus einem unendlich großen Spieleschatz, den es zu erkunden gibt.



Jennifer Haas  
Erzieherischer Jugendschutz



Andre Weinrich  
Mobile Jugendarbeit

# 1. STEINSPIELE



## KREIS TREFFEN

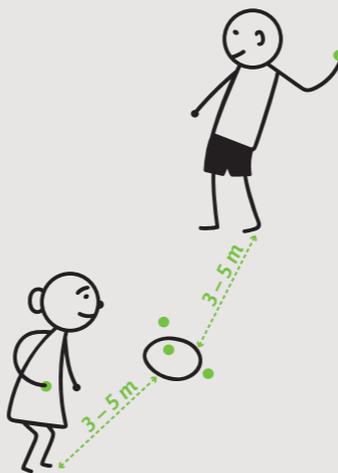
ab 2 Spieler

Ihr benötigt: etwas, um einen Kreis zu legen oder malen (Seil, Kreide, Schal, Stöcke ...) und je Spieler mind. 3 Steine.

**Und so geht's:** zuerst legt oder malt ihr einen Kreis auf den Boden. Durchmesser ca. 50 cm. Danach stellt ihr euch in einem Abstand von 3 – 5 m zum Kreis auf (kann auch nach Alter variiert werden). Jetzt versucht jeder Spieler, einen Stein in den Kreis zu werfen. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, bekommt alle Steine, die daneben geworfen wurden und die Runde beginnt von vorne.

Sieger ist, wer entweder die meisten Runden gewonnen hat oder auch wer in mehreren Runden insgesamt die meisten Steine einheimsen konnte.

**Tipp:** es lohnt sich also auch, einmal einen Stein daneben zu werfen. Wer in der ersten Runde gleich in den Kreis trifft, geht leer aus und bekommt nur seinen geworfenen Stein zurück – es liegen ja noch keine anderen Steine außerhalb des Kreises.



## STEINE-DARTS

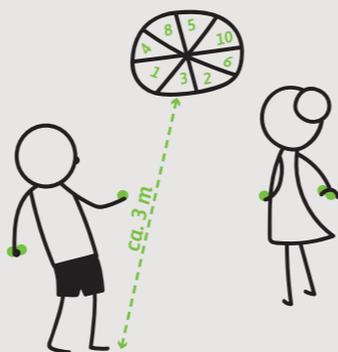
ab 2 Spieler

Ihr benötigt: pro Spieler 3 Steine und etwas um einen Kreis zu legen.

**Und so geht's:** legt einen Kreis auf den Boden und zieht jeweils verschiedene Linien durch den Kreis, die sich in der Mitte kreuzen. So entstehen einzelne Felder. Jetzt entscheidet ihr, wieviel Punkte ein Feld wert ist und schreibt es rein (oder legt einen Zettel ins Feld) z. B. 2, 6, 8, 10 Punkte.

Die Spieler stellen sich ca. 3 m entfernt vom Kreis an einer Wurflinie auf und versuchen, mit ihren 3 Steinen in die Felder zu zielen. Die Punkte werden gezählt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer die meisten Punkte getroffen hat, gewinnt.

Man kann sich aber auch eine Zahl überlegen, die man erreichen muss: z. B. wer zuerst 30 Punkte wirft, hat gewonnen. Aber auch anders herum, wer seine geworfenen Punkte von 50 abzieht und zuerst genau bei 0 ankommt ist Sieger.



## STEINE BEMALEN

für ein oder mehr Spieler

Ihr benötigt: Filzstifte, Wasserfarben, Acrylfarben o.ä.

**Und so geht's:** sucht euch eure schönsten Steine aus und bemalt sie mit allem, was ihr möchtet. Muster, Bilder, Punkte, als Tiere ... Diese könnt ihr dann in der Wohnung oder dem Garten dekorieren oder verschenken.

Wenn die Farbe nicht abgehen soll, müsst ihr eine Schicht Klarlack drüber geben.

## STEIN-MANDALA

für ein oder mehr Spieler

Ihr benötigt: viele verschiedene Steine, bunt bemalt, grau, weiß, – was ihr eben gerne mögt.

**Und so geht's:** legt mit den Steinen ein Mandala. Vorlagen dafür findet ihr auch im Internet. Dieses könnt ihr jeden Tag verändern, je nach eurer Stimmung



## STEINE-MIKADO

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: viele Steine in verschiedenen Größen.

**Und so geht's:** ihr packt eure gesammelten Steine auf einen Haufen und jeder versucht der Reihe nach, einen Stein vom Berg herunter zu nehmen, ohne dass ein anderer Stein wackelt. Sobald ein Stein zu wackeln beginnt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gewonnen hat, wer die meisten Steine ergattern konnte.



## STEINE STAPELN

ab 2 Spieler

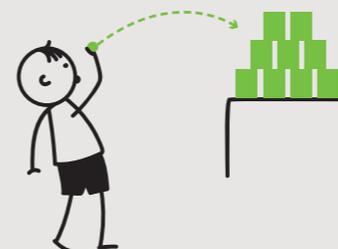
Ihr benötigt: eure gesammelten Steine.

**Und so geht's:** sucht euch möglichst flache Steine aus eurer Sammlung heraus und versucht sie zu einem Turm zu stapeln.

Wer den höchsten Turm bauen konnte, ohne dass er umfällt, hat gewonnen.



# 2. BALLSPIELE



## FIGUREN WERFEN

für ein oder mehr Spieler

Ihr benötigt: einen Ball (z. B. Tennisball, Softball, Tischtennisball ...) und eines der nachfolgenden Dinge: leere Dosen, kleine Kartons, Klopapierrollen ...

**Und so geht's:** baut euch aus leeren Dosen eine Pyramide oder aus Kartons eine Mauer auf. Stellt euch in einiger Entfernung auf und versucht diese Dinge mit dem Ball abzuwerfen. Jeder Spieler hat 3 Versuche frei. Wer am meisten abgeworfen hat, gewinnt.

## BALL AN DIE WAND

für ein und mehr Spieler

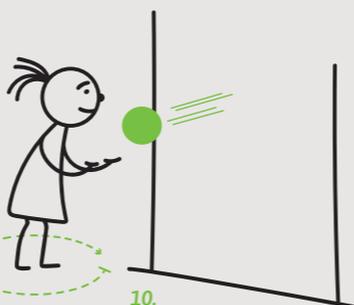
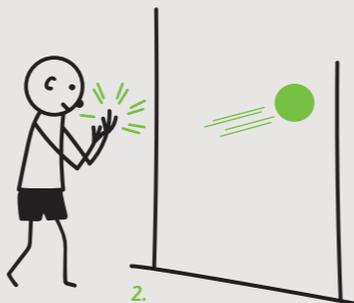
Ihr benötigt: einen Ball (z. B. Fußball) und eine Hauswand (drinnen oder draußen).

**Und so geht's:** stellt euch 3–5 m von einer Wand entfernt auf (Abstand kann je nach Alter oder Schwierigkeitsgrad in den Spielrunden variiert werden). Ihr müsst den Ball in 10 Runden mit jeweils einer anderen Aufgabenstellung werfen und wieder auffangen. Sobald der Ball auf dem Boden landet oder weggrollt ist der nächste Spieler an der Reihe bzw. muss die Runde von vorne begonnen werden. Runden sind erst abgeschlossen, wenn sie komplett geschafft wurden.

### Die Aufgaben:

- 1: 10x Ball gegen die Wand werfen, fangen
- 2: 9x Ball gegen die Wand werfen, einmal in die Hände klatschen, fangen
- 3: 8x Ball gegen die Wand werfen, einmal vorm und einmal hinterm Körper klatschen, fangen
- 4: 7x Ball gegen die Wand werfen, mit den Händen in der Luft einen ganzen Kreis! formen, fangen
- 5: 6x linkes Bein anheben, Ball unter dem Knie hindurch an die Wand werfen, fangen
- 6: 5x rechtes Bein anheben und Ball unter dem Knie hindurch an die Wand werfen, fangen
- 7: 4x Ball rückwärts gegen die Wand werfen, im Halbkreis zur Wand drehen, fangen
- 8: 3x mit einer Hand den Ball gegen die Wand werfen, mit einer Hand fangen
- 9: 2x Ball gegen die Wand werfen, Augen schließen, Ball blind fangen
- 10: 1x Ball gegen die Wand werfen, sich komplett um die eigene Achse drehen, fangen

Wie wäre es mit Variationen? Denkt euch doch selbst Aufgaben dazu aus. – z. B. den Ball vor dem Fangen auf dem Boden dotzen lassen, zweimal in die Hände klatschen, Ball mit dem Knie einmal zurück zur Wand dotzen lassen, mit der rechten oder der linken Hand fangen usw.



## KIRSCHENESSEN

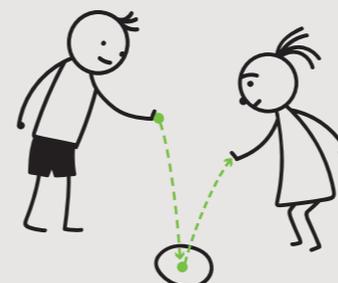
für 2 Spieler

Ihr benötigt: einen Ball.

**Und so geht's:** stellt euch zu zweit gegenüber und werft euch den Ball zu. Jedes Mal, wenn der Ball nicht gefangen wurde, ist das ein »Fangfehler«. Bei jedem Fehler bekommt man einen Satz, der näher ins »Aus« führt.

1. **Fehlversuch:** der Spieler hat Kirschen gegessen
2. **Fehlversuch:** der Spieler hat Wasser getrunken
3. **Fehlversuch:** der Spieler hat Bauchschmerzen bekommen
4. **Fehlversuch:** der Spieler ist ins Krankenhaus gekommen – und hat damit die Runde verloren.

Es kann in mehreren Runden gespielt werden – wer die meisten Runden gewinnt, ist Sieger.



## PRELLTENNIS

für 2 Spieler

Ihr benötigt: einen Ball (Tennisball), Malkreide oder ein Seil.

**Und so geht's:** malt oder legt einen Kreis mit ca. 50 cm Durchmesser auf den Boden. Stellt euch gegenüber auf beiden Seiten des Kreises auf. Ein Spieler beginnt und prellt den Ball mit der flachen Hand in den Kreis. Der Spieler gegenüber versucht, den Ball ebenso mit der Hand zurück in den Kreis zu prellen. Wenn es zu schwierig ist, kann der Kreis auch größer gemalt werden.

Für jeden Fehlversuch gibt es einen Minuspunkt. Wer zuerst 10 Minuspunkte erreicht, verliert.

# 3. WAS HAT DENN UNSRE OMA GESPIELT?



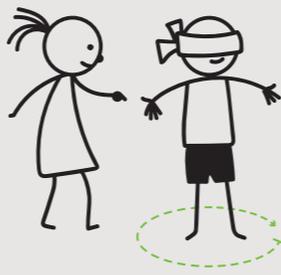
## BLINDE KUH

für 2 und mehr Spieler

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«.

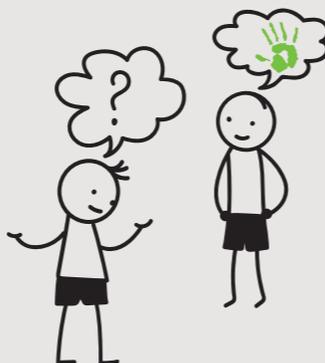
Vorsicht vor Stolperfallen!



## »ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST«

für 2 und mehr Spieler

**So geht's:** 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, grün, weiß ...)« – Jetzt müssen alle Mitspieler erraten, von welchem Gegenstand die Farbe ist. Wer es schafft, ist als nächstes an der Reihe.



## 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/fest. 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 Händen 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.

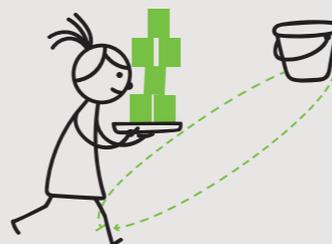
## TABLETTLAUF

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.



## 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 finden und drauf zu schlagen.

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.



## WÖRTERKETTEN

für 2 und mehr Spieler

**So geht's:** ein Spieler beginnt mit einem Wort aus zwei zusammengesetzten Nomen (*Hauptwörtern*), z. B. Baumhaus (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 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.

**Baumhaus** →  
**Hausdach** →  
**Dachstuhl** →  
**Stuhllehne...**



## 4. SPIELE MIT VERKLEIDUNG

### FASCHINGSVERKLEIDUNG ROLLENSPIELE

*alleine oder mit mehreren Spielern möglich*

*Ihr benötigt: Faschingsverkleidung, alte Kleidungsstücke von Oma, Opa, Mama oder Papa.*

**Und so geht's:** Probiert die Kleidungsstücke aus und schlüpft in eine neue Rolle. Wie fühlt es sich an, mal die Oma oder die Mama zu spielen?

Vielleicht fällt euch auch ein kleines Theaterstück dazu ein, das ihr euren Eltern vorspielen könnt. Oder macht lustige Fotos für euch. Oder ihr dreht einen eigenen Film (z. B. mit Handy oder Tablet), diesen könnt ihr später eurer Familie vorspielen oder an Oma oder Opa schicken, falls diese weiter weg wohnen und ihr sie nicht sehen könnt.

### LUFTBALLON-VERKLEIDUNG

für 2 und mehr Spieler

*Ihr benötigt: zwei aufgeblasene Luftballons, zwei größere Jogging- oder Schlafanzughosen, zwei Jacken, o. ä.*

**Und so geht's:** ihr stellt euch mit etwas Abstand zueinander auf. Achtet darauf, dass um euch herum nichts steht, über das ihr stolpern oder an dem ihr euch stoßen könnt.

Jeder nimmt seinen Luftballon und schnippt ihn in die Luft. Währenddessen versucht ihr, euch die Hose und Jacke über eure Kleidung zu ziehen. Der Luftballon darf nicht auf den Boden fallen. Deswegen müsst ihr gut auf ihn achten und immer wieder hoch in die Luft stoßen. Achtet darauf, dass ihr ihn nicht zu weit weg stoßt.

Gewonnen hat, wer die Kleidungsstücke als erstes angezogen hat. Der Spieler, bei dem der Luftballon auf den Boden fällt, scheidet aus.



## SCHOKOLADEN ESSEN

für mehrere Spieler

Ihr benötigt: eine Tafel Schokolade, Zeitungspapier, Gabel und Messer, Schal, Mütze, Handschuhe, Würfel

**Und so geht's:** ihr wickelt die Tafel Schokolade in Zeitungspapier und legt sie auf den Tisch in die Mitte. Alle Spieler sitzen im Kreis außen rum. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 würfelt, muss blitzschnell Schal und Handschuhe anziehen und die Mütze aufsetzen. Er versucht mit Messer und Gabel die Schokolade auszupacken und ein Stück davon zu essen.

Währenddessen müssen die anderen Spieler schnell weiterwürfeln. Sobald der nächste Spieler eine 6 würfelt muss der erste Spieler die Kleidungsstücke wechseln, sowie das Besteck an den nächsten Spieler weiterreichen (es kann auch pro Kind ein eigenes Besteck zur Verfügung gestellt werden). Das Spiel ist beendet, sobald das letzte Stück Schokolade gegessen wurde.



# 5. HUT-SPIELE

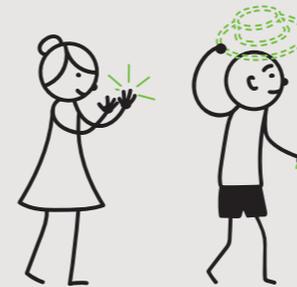
## EIN HUT, EIN STOCK, EIN REGENSCHIRM

Ihr benötigt: evtl. einen Hut.

**Und so geht's:** man sagt während dem Laufen den bekannten Vers auf – siehe nachstehend – unterhaltsamer Zeitvertreib beim Spaziergang.

**Vers:** »Und eins und zwei und drei und vier  
und fünf und sechs und sieben und acht  
Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm  
Und vorwärts, rückwärts, seitwärts, halt.«

Während »und eins und zwei ...« kann man den Takt klatschen oder im Takt gehen. Bei »ein Hut, ein Stock ...« kann man sich einen imaginären Hut aufsetzen und einen Stock in der Hand halten – oder im Sommer, wenn man eine Kappe auf hat, diese mehrmals auf den Kopf setzen und wieder runter nehmen. Während »und vorwärts ...« geht man mit einem Fuß einen Schritt vor, einen Schritt zurück, einen an die Seite und nimmt ihn dann zum Stehen ran an den anderen Fuß.



## HUT BASTELN UND WETTRENNEN

für 2 oder mehr Spieler

Ihr benötigt: Zeitungen.

**Und so geht's:** bastelt euch Papierhüte in unterschiedlichen Größen (Anleitungen findet ihr im Internet). Danach wird ein Wettrennen veranstaltet. Ihr vereinbart einen Start- und Zielpunkt.

Wer zuerst im Ziel ankommt, ohne den Hut zu verlieren, hat gewonnen.



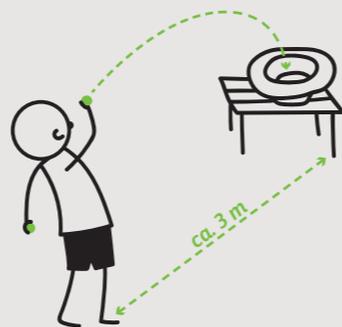
## HUTBALL

für 2 oder mehr Spieler

Ihr benötigt: einen hohen Hut, einen oder mehrere kleine Tischtennisbälle oder Flummis.

**Und so geht's:** legt den Hut auf einen Tisch oder eine Bank. Stellt euch in ca. 3 m Abstand vom Hut auf (je nach Alter ist die Entfernung auch variabel) und versucht den Ball in den Hut zu werfen. Gewonnen hat, wer alle Bälle oder die meisten Bälle hineinwirft. Über mehrere Runden spielbar.

**Schwierigere Variante:** Ball vorher einmal aufspringen lassen und in den Hut zielen.

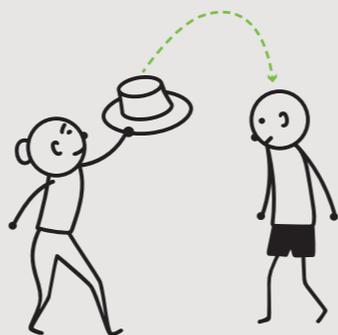


## FANG DEN HUT

für 2 oder mehr Spieler

Ihr benötigt: einen Hut oder eine etwas steifere Kappe.

**Und so geht's:** man stellt sich in einiger Entfernung zueinander auf. Ein Spieler wirft den Hut und der gegenüberliegende Spieler versucht diesen, mit seinem Kopf aufzufangen.



## WAS HAT SICH UNTER DEM HUT VERSTECKT?

für 2 oder mehr Spieler (Schön ist auch ein Spielleiter und Mitspieler, die gegeneinander antreten)

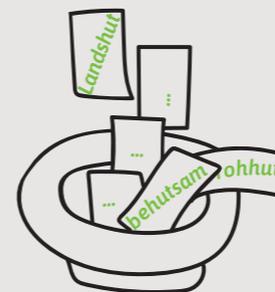
Ihr benötigt: einen Hut, viele verschiedene kleine Gegenstände (Menschen- oder Tierfiguren {Lego, Schleich etc.})

**Und so geht's:** ein Spieler versteckt Gegenstände unter dem Hut. Der zweite Spieler hat dabei seine Augen geschlossen. Jetzt wird der Hut kurz gelüftet (10Sek.) und man schaut sich an, was alles unter dem Hut versteckt wurde.

Anschließend wird der Hut wieder abgelegt und die Dinge versteckt. Der Spieler muss nun alles aufzählen, was er sich gemerkt hat.

Dies kann in mehreren Runden mit vielen unterschiedlichen Dingen gespielt und die Punkte für jeden geratenen Gegenstand gezählt werden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Schwierig wird es auch, wenn man mehrere Figuren der gleichen Sorte dazu mischt (z.B. Lego), die alle unterschiedlich aussehen – da kommt es dann auf die exakte Merkfähigkeit an.



## WAS RIECHE / SCHMECKE ICH DENN HIER?

für 3 oder mehr Spieler

Ihr benötigt: eine etwas größere Mütze, viele Dinge die riechen (z.B. Seife, Essig, Käse, Pfefferminze) oder aber auch viele Dinge, die schmecken (z.B. Schokolade, Banane, Joghurt) – bitte keine ekligen Dinge verwenden, sonst geht die Lust am Spiel verloren!

**Und so geht's:** ein oder zwei Spieler ziehen sich die Mütze bis über die Augen, so dass man nichts mehr sehen kann. Der Spielleiter hält die »Dinge zum Riechen« vor die Nase und die Spieler müssen erraten, was es ist. – Alternativ gibt der Spielleiter die »Dinge zum Schmecken« zur Verkostung auf einen Teelöffel und die Spieler erraten, was sie essen. (Jeder bekommt einen eigenen Löffel, pro Kind und pro zu ratendem Geschmack)

Wer die meisten Dinge richtig errät, gewinnt – oder wenn zwei Spieler gegeneinander antreten gewinnt, wer zuerst erraten hat, um was es sich handelt.

## WÖRTER MIT »HUT«

für 2 oder mehr Spieler

Ihr benötigt: einen Hut, Zettel und Stifte.

**Und so geht's:** schreibt nacheinander Wörter auf, in denen »Hut« oder »hut« vorkommt (z. B. Landshut, behutsam ...) und sammelt sie im Hut. Mal sehen, wie viele Wörter ihr zusammenbekommt!

**Variante:** man sagt nacheinander die Wörter auf, derjenige, dem kein Wort einfällt, hat verloren.

# 6. WASSERSPIELE



## APFEL-ESSEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: eine Wanne mit Wasser, Äpfel oder ähnliches.

**Und so geht's:** stellt die Wanne mit Wasser auf und legt einen Apfel rein. Dieser schwimmt auf der Oberfläche. Jetzt muss sich der Spieler vor die Wanne knien und versuchen, mit Händen auf dem Rücken, den Apfel nur mit dem Mund zu fangen. Wer es schafft, gewinnt. Auch mit Zeitvorgabe spielbar.

Für jedes Kind einen neuen Apfel und gegebenenfalls neues Wasser benutzen.



## EISWÜRFEL-WETTLUTSCHEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: Eiswürfelbehälter, kleine Gummibärchen oder ein Stück Obst.

**Und so geht's:** nehmt ein kleines Gummibärchen oder ein Stück Obst und gefriert es mit Wasser in einem Eiswürfelbehälter ein. An besonders heißen Tagen kann man Eiswürfel-um-die-Wette-lutschen. Wer zuerst alles weggelutscht und gegessen hat, – hat gewonnen.

## SCHWAMM AUSDRÜCKEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: zwei Schwämme, 4 größere Behältnisse, Wasser.

**Und so geht's:** ihr nehmt zwei Schüsseln oder Eimer, füllt sie mit Wasser und stellt sie an einer Linie ab. Ca. 5 m weiter stellt ihr die anderen beiden leeren Behältnisse auf. Der Schwamm kommt jeweils ins Wasser. Jetzt können die beiden Spieler gegeneinander um die Wette den Schwamm im Wassereimer aufsaugen lassen, zum leeren Eimer rennen und dort ausdrücken. Am besten gibt man eine Zeit vor. Wer innerhalb dieser das meiste Wasser in den leeren Eimer retten konnte, hat gewonnen. Ist auch nacheinander mit nur zwei Eimern spielbar oder für große Gruppen in Mannschaften.



## WASSERBALLON FANGEN

für 2 Spieler

Ihr benötigt: viele Wasserluftballons, Wasser

**Und so geht's:** füllt vorsichtig die Wasserluftballons und legt sie in eine Wanne. Zwei Spieler stehen sich gegenüber und werfen sich vorsichtig die Ballons zu. Wer den Ballon zum Platzen bringt, hat verloren.

**Achtung:** Meistens entwickelt sich hier schnurstracks einfach eine Wasserballon-schlacht.

# 7. MURMELSPIELE



## MURMEL AUF DEM BRETT

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: eine Murmel, ein leichtes Brett (muss von den Kindern in beiden Händen zu halten sein), doppelseitiges Klebeband (oder normales Klebeband).

**Und so geht's:** nehmt euer Brett und klebt auf eine Seite das doppelseitige Klebeband (oder normales Klebeband, so dass die Klebefläche nach oben schaut und links und rechts am Brett mit weiteren Streifen angeklebt wird). Jetzt legt ihr eure Murmel auf die gegenüberliegende Seite des Klebestreifens auf das Brett und versucht, sie mit der richtigen Geschwindigkeit auf dem Klebestreifen festkleben zu lassen.

Eine etwas knifflige Angelegenheit. (Schweregrad variiert mit dem Brett)

Auch an einem Tisch spielbar, der von den Kindern angehoben werden kann.

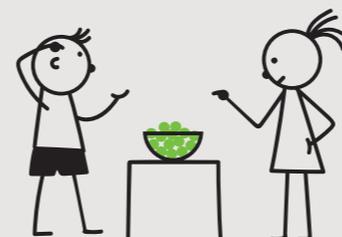


## MURMEL-BOULE

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: eine größere Kugel oder Ball, Murmeln.

**Und so geht's:** werft die größere Kugel oder den Ball in ca. 3 m Entfernung zu euch auf den Boden. Jeder Spieler bekommt eine gewisse Anzahl an Murmeln (z. B. 3 Stück) und versucht nacheinander, jeweils eine Murmel so nahe wie möglich an die große Kugel zu schnippen (nicht werfen!). Wer mit seiner Murmel am Ende am nächsten an der Kugel liegt, gewinnt das Spiel. Es ist erlaubt, die Murmeln des Gegenspielers dabei mit seiner Murmel wegzuschnipsen, um selbst näher an der Kugel zu liegen.



## MURMEL-KEGELN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: Murmeln, Figuren (z. B. Lego, Playmobil, Mensch-ärgere-dich-nicht-Spielsteine o. ä.).

**Und so geht's:** man stellt auf einem Tisch eine Spielfigur auf. Jetzt versucht jeder Spieler mit seinen Murmeln die Figur zum Umfallen zu bringen. Wer die wenigsten Versuche benötigt, hat gewonnen.

**Varianten:** Ist auch draußen auf einer glatten Fläche spielbar. Man kann eine Figur oder mehrere Figuren aufstellen. Jeder hat 3 Versuche, danach ist der Nächste an der Reihe – wie beim Kegeln. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

## MURMEL MIT DEN FÜSSEN FISCHEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: Murmeln, eine größere Wanne mit Wasser.

**Und so geht's:** stellt eure Wanne mit Wasser draußen oder in der Wohnung auf (drinnen aber nur an einem Ort, an dem der Boden auch nass werden darf). Legt mehrere Murmeln auf den Boden der Wanne. Jeder Spieler versucht nun nacheinander so viele Murmeln wie möglich mit den Füßen aus dem Wasser zu fischen (Achtung: kleinere Kinder können vielleicht das Gleichgewicht noch nicht so gut halten und fallen über den Wannenrand – je nach Höhe des Randes).

Dazu kann man entweder eine Zeitvorgabe machen, innerhalb von z. B. 2 Minuten oder man gibt z. B. 10 Versuche vor. Wer die meisten Kugeln herausfischen konnte, hat gewonnen.

## MURMELN SCHÄTZEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: Murmeln, ein Glas oder Schale.

**Und so geht's:** ihr könnt alle Murmeln in ein Glas oder eine Schale füllen und schätzen lassen. Wer am nächsten dran ist, hat gewonnen

## MURMELZIELEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: ein Paar Murmeln für jeden Spieler.

**Und so geht's:** grabt ein kleines Loch draußen z. B. im Garten in den Boden. Markiert 1 – 2 m entfernt eure Ziellinie (je nach Alter). Von dieser versucht ihr nun nacheinander, eure Murmeln mit einem »Schnipser« in das Loch zu zielen. Die Murmeln, die nicht versenkt werden, bleiben erst einmal liegen, wo sie hin rollen.

Wer zuerst mit einer seiner Murmeln ins Loch getroffen hat, hat gewonnen. Oder derjenige, der zuerst alle seine Kugeln in verschiedenen Runden in das Loch getroffen hat, hat gewonnen.



## SAND-MURMELBAHN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: Murmeln, Sandkasten.

**Und so geht's:** versucht doch einmal, euch eine Murmelbahn im Sandkasten zu bauen und eure Murmeln rollen zu lassen. Dafür müsst ihr den Sand ein bisschen nass machen, dann lässt er sich besser formen und die Murmeln rollen schöner.

## WAND-MURMEL

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: ein paar Murmeln, eine Hauswand.

**Und so geht's:** zieht ca. 1 m von der Hauswand entfernt eine Linie. Stellt euch in 2–3 m Entfernung von der Hauswand auf und schnipst eure Murmel so gegen die Wand, dass sie auf der Linie oder so nahe wie möglich an der Linie liegen bleibt. Wer der Linie mit seiner Murmel am nächsten kommt, hat gewonnen. Man kann dies mit nur einer Murmel spielen oder jedem Spieler 3 – 5 Murmeln zur Verfügung stellen.

**Variante:** man dreht sich verkehrt herum zur Wand und versucht seine Murmeln durch die gegrätschten Beine zu schnippen.

Oder man zieht mehrere Linien – die erste Murmel muss an die erste Linie, die zweite Murmel an die zweite Linie usw.



# 8. LUFTBALLON-SPIELE

## LUFTBALLON-GESICHTER MALEN

ab 2 Spieler

Ihr benötigt: Luftballons, Edding, Wolle, Luftschnangen, Kleber.

**Und so geht's:** malt einfach drauf los; viele bunte Gesichter, alles was euch einfällt. Gerne könnt ihr auch mit Wolle oder Luftschnangen Haare auf die Köpfe kleben. Aber vorsichtig, sonst platzen die Ballons! Dieses Spiel ist eine schöne Idee für Geburtstagsdeko.

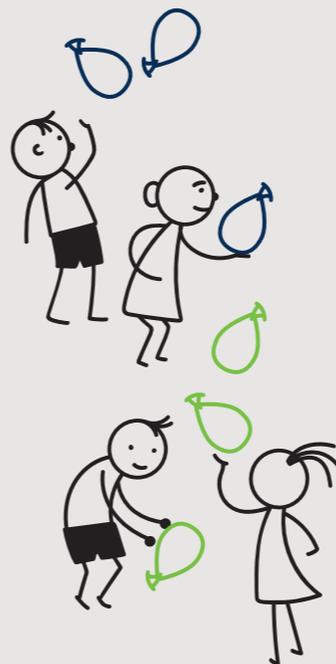
## LUFTBALLON-FLUG

für mindestens 4 Spieler

Ihr benötigt: Luftballons in zwei verschiedenen Farben, ein Spielfeld – mit Seilen/Stöcken/Kreide vorgelegt oder -gemalt.

**Und so geht's:** es werden zwei Teams gebildet und ein Spielfeld vorgegeben. Jedes Team entscheidet sich für eine Farbe. Alle Luftballons werden in die Luft geworfen und die Teams müssen versuchen innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe ihre Luftballons im Spielfeld zu behalten. Die Ballons, die auf den Boden fallen, sind verloren. Wer am Ende die meisten Ballons in der Luft behalten konnte, hat gewonnen.

Je nach Alter können nur 2 oder auch 5 Ballons pro Farbe genutzt oder mit der Zeitvorgabe variiert werden.

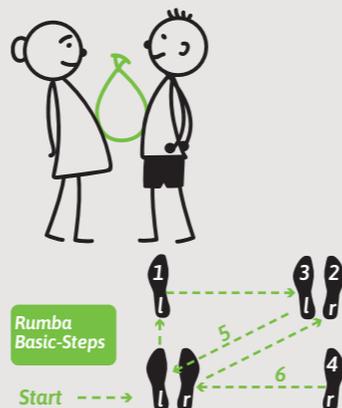


## LUFTBALLON-TANZ

für mindestens 4 Spieler

Ihr benötigt: Luftballons.

**Und so geht's:** immer zwei Spieler stehen sich gegenüber und klemmen einen Luftballon zwischen den Bauch (Alternativ auch die Stirn – muss vorher für alle gleich vereinbart werden). Die Hände werden auf den Rücken genommen und dürfen den Ballon nicht berühren. Jetzt wird sich so lange gemeinsam zu Musik bewegt, bis bei einem Paar der Luftballon zu Boden fällt. Diese beiden Spieler scheiden aus. Gewonnen hat, wer am Ende übrig bleibt.



## LUFTBALLON TRETEN

für mindestens 4 Spieler

Ihr benötigt: Luftballons, Schnur.

**Und so geht's:** jeder Spieler bekommt einen aufgeblasenen Luftballon mit einer Schnur an einen Knöchel gebunden. Jetzt müssen alle versuchen, die Luftballons der Gegenspieler kaputt zu treten. Wessen Ballon bis zum Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.



## WASSERBALLON-FLIEG!

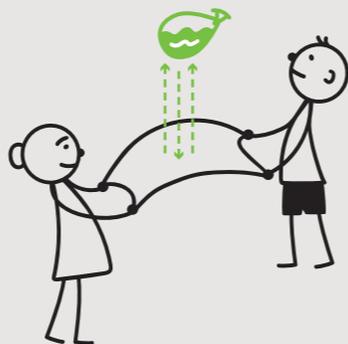
für 2 und mehr Spieler

Ihr benötigt: Viele Wasserballons, ein Tuch.

**Und so geht's:** mindestens zwei Spieler halten ein Tuch in den Händen. Jetzt wird versucht, einen Wasserballon gemeinsam hochzuwerfen und auch wieder zu fangen, ohne dass er platzt.

Kann gemeinsam gespielt werden oder bei mehreren Personen in Teams gegeneinander. Hier sind viele Variationen möglich. Zum Beispiel können auch mehrere Wasserballons gefangen oder aufgefangen und in einen Kreis am Boden geschleudert werden.

Seid kreativ und habt Spaß, denn dieses Spiel kann ruck, zuck zu einer Wasserschlacht ausarten.



Fallen euch noch mehr Spiele ein, an die wir gar nicht gedacht haben? – Gerne könnt ihr sie mit uns teilen und an uns senden, dann können wir sie in die Spielbroschüre mit aufnehmen.

### Impressum

Herausgeber:

JUKUZ – Jugend- und Kulturzentrum

Stadt Aschaffenburg

Jugendamt

📍 Kirchhofweg 2

63739 Aschaffenburg

🌐 [www.jukuz.de](http://www.jukuz.de)

Bildnachweis:

Umschlagbild – Rudi Anderson; S4., S13. – Hans Braxmeier; S18. – Gutier;

S21. – congerdesign – pixabay

S8. – Cian Camba – freemages

S6., S11., S16. – Elvira Roupp

Illustrationen und Gestaltung: Elvira Roupp

1. Auflage

2021

 [WWW.JUKUZ.DE](http://WWW.JUKUZ.DE)