



Leseprobe aus: Gellersen, Eins Zwei Drei und Losgespielt, ISBN 978-3-407-79998-2
© 2011 Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-79998-2>

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS!

TIPPS ZUR SPIELVORBEREITUNG



AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS! TIPPS ZUR SPIELVORBEREITUNG

INS SPIELEN KOMMEN



Bei den allermeisten Spielen gilt es zu bestimmen, welches Kind anfangen darf, bei manchen Spielen braucht ihr einen Schiedsrichter, bei anderen müsst ihr Teams bilden. Oder es geht darum, wer zuerst die anderen sucht, fangen oder eine andere bestimmte Rolle übernehmen soll. Oft braucht ihr auch ein lautes Startsignal oder ihr müsst ein begrenztes Spielfeld vorbereiten. Damit ihr schnell losspielen könnt, hier ein paar nützliche Tipps und Tricks.

WER MACHT WAS?

ABZÄHLREIME, IDEEN ZUM AUSLOSEN UND AUSKNOBELN

*Eins, zwei, Polizei,
drei, vier, Offizier,
fünf, sechs, alte Hex,
sieben, acht, gute Nacht,
neun, zehn, du musst gehn.*

*Eine kleine Micki-Maus
zog sich mal die Hose aus,
zog sie wieder an
und du bist dran.*

*Ene, mene, miste,
es rappelt in der Kiste,
ene, mene, meck,
und du bist weg!*



*Eine beine Rätsel,
wer backt Brezel?
Wer backt Kuchen?
Der muss suchen.*

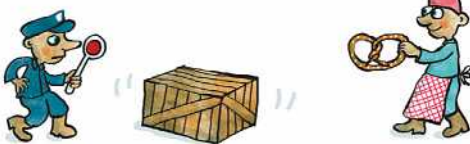
WER BEGINNT? LASST DAS HÖLZCHEN ENTSCHEIDEN!

Der Knobelmeister nimmt einen langen und einen kurzen Zahnstocher (Streichhölzer eignen sich auch) und versteckt beide so in der Faust, dass nur die Spitzen herausragen. Wer das kürzere Hölzchen zieht, verliert; der andere Spieler darf das Spiel beginnen.

*Auf einem Gummi- Gummi- Berg,
da wohnt ein Gummi- Gummi- Zwerg.
Der Gummi- Gummi- Zwerg
hat eine Gummi- Gummi- Frau.
Die Gummi- Gummi- Frau
hat ein Gummi- Gummi- Kind.
Das Gummi- Gummi- Kind
hat ein Gummi- Gummi- Kleid.
Das Gummi- Gummi- Kleid
hat ein Gummi- Gummi- Loch.
Und du bist es doch!*

TIP-TOE

Zwei Spieler stellen sich im Abstand von ca. zwei Metern gegenüber. Abwechselnd setzt nun jeder einen Fuß vor den anderen. Dabei sagt der eine Spieler je Schritt „tip“, der andere „toe“. Wer den letzten Schritt macht und dem anderen sanft (!) auf den Fuß tritt, darf anfangen oder eine bestimmte Rolle übernehmen.





IN WELCHER REIHENFOLGE WIRD GESPIELT?

Schreibt auf so viele Zettel, wie ihr Spieler seid, die entsprechenden Zahlen.
Mischt die Zettel und verteilt an jeden Mitspieler einen. Die Zahlen darauf bestimmen dann die Reihenfolge, in der die einzelnen Spieler drankommen.

TEAMS BILDEN

Alle Kinder stellen sich rasch, ohne langes Überlegen, in einer Reihe auf. Dann zählt ihr ab: 1, 2, 3, 4 / 1, 2, 3, 4 ...
Alle Kinder mit einer geraden Zahl (2 und 4) bilden Team a. Die Kinder mit ungeraden Zahlen (1 und 3) bilden Team b.

DAS STARTSIGNAL - SPITZT DIE OHREN!

Besonders bei Spielen mit mehreren Spielern geht es schnell hoch her. Da ist ein lautes Startsignal gefragt!
Was eignet sich dafür? Zum Beispiel eine Trillerpfeife, eine Tröte, ein Gong, das Piepen eines Weckers oder der Klingelton eines Handys. Einmal laut in die Hände klatschen geht auch.

DIE ZEIT STOPPEN

Nicht selten spielt ihr gegen die stetig übers Ziffernblatt wandernden Uhrzeiger an. Oder ihr müsst feststellen, welches Team schneller war, in der kürzeren Zeit eine Aufgabe erledigt hat und so weiter. Nützliches Utensil für alle Profispieler ist eine Stoppuhr. Ihr könnt aber auch die Eieruhr aus der Küche stibitzen oder einen Wecker stellen. Ebenfalls eine gute Möglichkeit: Abwechselnd übernimmt ein Kind die Rolle des Zeitwirts. Es schließt die Augen und zählt die verstreichenden Sekunden – so lange, bis die vereinbarte Zeit um ist. Dann heißt es: **STOPP!**

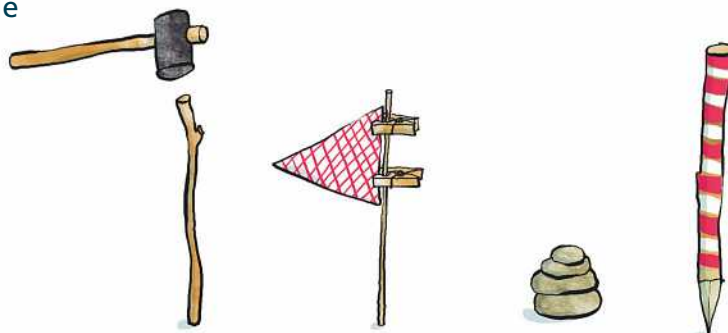
WIE ENTSTEHT EIN SPIELFELD?

Manchmal braucht ihr abgesteckte Spielfelder. Mit einigen Tricks geht das ganz leicht:

Ein rundes Spielfeld ist mit zwei Kindern schnell erstellt. Ein Spieler hält eine lange Kordel fest und stellt sich in die Feldmitte. An das andere Ende der Kordel ist ein Stück Kreide gebunden. Der zweite Spieler zieht die Kordel straff und beschreibt mit der Kreide einen gleichmäßigen Kreis.

Rechteckige oder quadratische Spielfelder könnt ihr zum Beispiel mit einem ausgeklappten Zollstock abmessen. Oder ihr zählt an den gegenüberliegenden Seiten gleichgroße Schritte ab.

Spielt ihr auf glatten Steinen oder Asphalt, zeichnet ihr die Felder **mit Kreide** ein. Wenn ihr auf Rasen, Wiesen oder Sand spielt, könnt ihr das Spielfeld **mit Tüchern** begrenzen, es mit größeren **Steinen** markieren (Ecksteine), **Sägemehl** ausstreuen oder ihr steckt die Felder mit **Stöcken** ab. Sucht euch dazu im Wald oder im Park möglichst gleich lange, stabile Äste (jedoch nicht von den Bäumen abbrechen), die ihr gut in den Boden rammen könnt. Ist der Boden sehr hart, könnt ihr die Äste auch am unteren Ende **anspitzen**; ein **Gummihammer** hilft beim Einschlagen. Habt ihr einmal eine Sammlung geeigneter Äste beisammen, könnt ihr sie **mit Signalfarben bemalen** und immer wieder verwenden. Oder ihr besorgt euch aus dem Baumarkt **Tomatenstangen oder Bambusstecken** als Begrenzungspfähle.



EIN SEIL SPANNEN

Spannt ihr ein Seil, dann achtet darauf, dass es nie quer über Straßen oder Wege verläuft! Auto-, Fahrrad- und Motorradfahrer sowie Reiter und Fußgänger übersehen so ein Seil schnell und können sich schwer verletzen. Am besten befestigt ihr das Seil mit Hilfe einer einfachen Trittleiter an Bäumen oder hohen Zäunen. Für Ballspiele eignen sich auch im Garten oder in Hinterhöfen gespannte Wäscheleinen. **Los geht's!**

GUTE GEWINNER, SCHLECHTE VERLIERER?

„Mist, schon wieder verloren!“ Bestimmt kennst du das auch: Eine Pechsträhne jagt die nächste, jede Spielrunde verlierst du. Du ärgerst dich und hast immer weniger Lust, weiterzuspielen – bis du schließlich endgültig die Nase voll hast! Wütend springst du auf und lässt deine Freunde ratlos stehen ...

„Bist du ein schlechter Verlierer!“

Stopp – so weit muss es gar nicht kommen!

Zunächst mal: Jeder verliert ab und zu, nicht selten passiert das sogar mehrmals hintereinander. Aber irgendwann ist auch die hartnäckigste Pechsträhne vorbei. Ganz bestimmt!

Und falls es dir bis dahin zu lange dauert, dann schlag doch einfach ein neues Spiel vor. In diesem Buch findest du Spielideen für geschickte Werfer, schnelle Läufer, für feingefühlige Spürnasen und schlaue Knobelfüchse. Jeder kann etwas besonders gut – was das ist, kannst du am besten beim Spielen mit deinen Freunden herausfinden.

Was macht eigentlich gute Verlierer aus?



KUNTERBUNTER BUDEN ZAUBER

SPIELE FÜR DRINNEN





ACHTUNG, AUFZUG!

Für 2 bis 5 Spieler

Ihr braucht:
★ Ein Treppenhaus
mit Fahrstuhl

Du wohnst in einem Hochhaus mit Fahrstuhl? Glückwunsch! Dann kannst du mit deinen Freunden *Achtung, Aufzug!* spielen.

Einer von euch fährt mit dem Fahrstuhl einige Stockwerke nach oben und wieder zurück. Die anderen stellen sich vor den Aufzug und warten, bis sich die Türen öffnen. Wartet jedoch nicht zu lange! Denn das Ziel ist: Der Fahrstuhlfahrer darf euch nicht zu Gesicht bekommen. Jeder Spieler, der gesehen wird, bekommt nämlich einen Strafpunkt.

Und jetzt wird es noch etwas kniffliger: Wer von euch zuerst flüchtet und sich versteckt, bekommt ebenfalls Strafpunkte aufgebremst. Es geht also darum, so lange wie möglich vor der sich öffnenden Tür auszuharren, ohne dabei vom Blick des Fahrstuhlfahrers erhascht zu werden!

LEGT EINE STRAFPUNKTE-SKALA FEST:

Wer zuerst wegrennt, bekommt fünf Strafpunkte, der Zweite vier, der Dritte drei usw. Wer vom Fahrstuhlfahrer gesehen wird, bekommt einen Strafpunkt.

Wer nach mehreren Runden die wenigsten Strafpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

GLITSCHFISCHE

Für 2 bis 3 Spieler

Wie angelst du mit der bloßen Hand einen Fisch?
Indem du blitzschnell zupackst, natürlich!

Schneidet aus dem Moosgummi oder den Schwamm-
tüchern viele kleine Fische aus – je mehr, desto besser.

Füllt Wasser in die Badewanne und schmeißt die
Fische ins Meer. Kniet euch dann nebeneinander vor
den Wannenrand; hinter jedem Kind steht ein Eimer.

Und jetzt: **PETRI HEIL!** Stürzt euch auf die
Fische und packt möglichst schnell alle, die euch
unter die Nase kommen. Jeden ergatterten Fisch
werft ihr über die Schulter in euren Eimer.
Aber ohne euch dabei umzudrehen! Dafür müsst
ihr ganz genau zielen, was gar nicht so leicht ist ...

Ist die Wanne leergeangelt, zählt ihr nach:
Wer hat die meisten Fische in seinem Eimer?
Glückwunsch, Angelkönig!

Nicht vergessen: Das Badezimmer wischt ihr nach
dem Spiel mit den Handtüchern wieder trocken.

Ihr braucht:

- ★ Dünnes, farbiges Moosgummi. Oder: Schwammtücher aus der Küche
- ★ Scheren
- ★ Eine Badewanne
- ★ Einen Eimer oder Topf für jeden Spieler
- ★ Alte Handtücher

So wird's schwieriger:
Verbindet euch gegenseitig
die Augen und angelt blind
nach den Fischen.





STILLE POST

Für 4 bis 10 Spieler

Manchmal verdreht sich eine Botschaft, wenn sie weiter erzählt wird. Dann brodelt die Gerüchteküche. Wie ein Lauffeuer verbreiten sich drei, sieben, neun ... Neuigkeiten – alle aus einer einzigen Nachricht. Probiert es mal aus!

Setzt euch in einen Kreis. Ein Spieler flüstert dem Nachbarn eine Nachricht ins Ohr. Zum Beispiel: „Beim Bäcker um die Ecke gibt’s die leckersten Quarkbrötchen.“

Die Botschaft wird nun der Reihe nach als Flüsterbotschaft weitergegeben. Der letzte Spieler im Kreis sagt laut, was er verstanden hat. Meist ist das etwas völlig anderes als die ursprüngliche Nachricht. Etwa so: „Beim Baden in der Elbe werden die Letzten vom Hai gebissen.“



WO STECKT DIE POST?

Für 4 bis 8 Spieler

Adleraugen und schnelle Reflexe sind bei diesem Spiel gefragt:

Ein Kind hockt sich in die Mitte des Spielfelds. Die übrigen setzen oder stellen sich in einem Kreis drum herum und halten sich an den Händen.

Ein Spieler sagt: „Ich schicke eine Post ab.“ Dabei drückt er die Hand seines Nachbarn. Dieser drückt wiederum dem Nebenmann die Hand und schickt so die Nachricht weiter. Um die Richtung zu wechseln, wird zweimal gedrückt.

Unterdessen versucht der Spieler in der Mitte, durch genaues Betrachten der Hände herauszufinden, wo sich die Post gerade befindet. Zeigt er auf das richtige Hände-Paar, darf er zu den anderen Kindern in den Kreis und das beim Versenden der Nachricht erappte Kind geht in die Mitte.

Und schon heißt es wieder: **AB DIE POST!**



SOCKEN-CHAOS

Für 2 bis 8 Spieler



Werft möglichst viele Strümpfe auf den Boden. Wichtig ist, dass alle gut vermischt werden. Setzt euch dann im Kreis um den Sockenberg herum.

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS!

Stürzt euch auf die Strümpfe. Wer sammelt die meisten Paare ein?

Ziehen zwei Spieler an der gleichen Socke, wird das Spiel abgebrochen. Alle übriggebliebenen Strümpfe werden wieder gut vermischt und eine neue Runde beginnt.



Tipp: Ihr seid zum Wäscheabhängen oder Sockensortieren verdonnert? Mit diesem Spiel wird das ein echter Spaß!



So wird's schwieriger:
Verbindet einem Spieler die Augen und stellt eine Stoppuhr auf 30 Sekunden. Der Spieler versucht nun, möglichst viele zusammengehörige Strumpfpaa-re zu erfüllen. Ist die Zeit abgelaufen, ist das nächste Kind dran.