

Rita Danyliuk

# Das fröhliche Krankenzimmer

Lustige Spielideen für Kinder



EDITION digital  
Pekrul & Sohn GbR

# **Impressum**

Rita Danyliuk

**Das fröhliche Krankenzimmer**

**Lustige Spielideen für Kinder**

ISBN 978-3-95655-599-2 (E-Book)

Gestaltung des Titelbildes: Ernst Franta

Das Buch erschien erstmals 1991 im Humboldt-Taschenbuchverlag, München.

© 2015 EDITION digital®

Pekrul & Sohn GbR

Godern

Alte Dorfstraße 2 b

19065 Pinnow

Tel.: 03860-505788

E-Mail: [verlag@edition-digital.com](mailto:verlag@edition-digital.com)

Internet: <http://www.ddrautoren.de>

# Vorwort

Wer schon einmal ein krankes Kind gepflegt hat, weiß, dass Kinder während ihrer Krankheit ganz andere Bedürfnisse als Erwachsene haben, vorausgesetzt, sie sind nicht schwer krank.

Erwachsene wünschen sich unbedingte Ruhe, während Kinder - sobald sie fieberfrei sind - Geselligkeit lieben und sich beschäftigen wollen. Aber wie, wenn der kleine Patient noch das Bett hüten muss?

Eltern und das Pflegepersonal in Krankenhäusern sind oft überfordert und ratlos.

»Das fröhliche Krankenzimmer« bringt Sonne in jede Krankenstube, denn mit ihm wird das Kranksein lustig.

Nicht nur die kleinen Kranken, auch die geplagten Eltern und das gestresste Pflegepersonal werden die vielen Anregungen aus diesem Buch willkommen heißen.

Die Spielanregungen für alle Altersgruppen machen dieses Buch besonders interessant; seine klare Gliederung garantiert eine leichte Handhabung. Beinahe alle Spiele können - müssen aber nicht - im Liegen gespielt werden. Auch an die Rolle des Spielleiters ist - falls nötig - gedacht; sie kann oft von älteren Kindern übernommen werden. (Drei- bis Sechsjährige, die noch nicht schreiben und lesen können, brauchen natürlich immer die Anleitung und Hilfe älterer Kinder und der Erwachsenen.)

Der kleine Patient wie auch sein Besuch werden diesen Zeitvertreib zu schätzen wissen. Das Kind wird beim Spiel seine Krankheit vergessen, und gerade dies kann zu einer schnelleren Genesung beitragen.

*Autorin und Verlag*

# **Mit allem und mit nichts. Spiele, bunt gemischt**

## ***Kartenspiele***

Die folgenden Spiele sind für Kinder ab sieben Jahren geeignet.

## **Gemogelt**

**Alter: 7-12 Jahre**

**Teilnehmer: ab 3**

*Das wird benötigt:* 1 Kartenspiel zu 52 Karten

**Ziel des Spiels:** So schnell wie möglich alle Karten ablegen.

Die Karten werden gemischt, abgehoben und einzeln reihum an die Spieler verteilt. Bleibt eine Karte übrig, so wird sie abgelegt und nicht mehr benutzt.

Vorhand, der links vom Geber sitzende Spieler, wirft eine seiner Handkarten verdeckt ab. (Verdeckt bedeutet, mit der Rückseite nach oben, sodass nur die Rückseite zu sehen ist.) Er nennt laut den Wert dieser mit der Bildseite nach unten abgelegten Karte. Auch sein Nebenmann legt eine Karte verdeckt ab und sagt laut deren Wert. So geht es reihum. Jeder Spieler legt verdeckt eine Karte auf seine bereits abgelegte(n) und gibt den Wert der Karte an.

Ab der zweiten Runde kann kontrolliert werden, ob die abgelegte Karte mit dem angesagten Wert tatsächlich übereinstimmt.

Zweifelt ein Spieler an der Ansage eines Spielpartners, so ruft er »gemogelt!«. Er darf dann die zuletzt abgeworfene Karte aufdecken. Stimmt der Wert der abgelegten Karte mit dem angesagten Wert nicht überein, so muss der Mogler alle bereits abgelegten Karten aufnehmen. Hat er jedoch nicht gemogelt, so ist es der Zweifler, der alle abgelegten Karten in seine Handkarten übernehmen muss.

Sieger ist, wer zuerst alle Karten abgelegt hat.

## **Tiergarten**

**Alter: 7-12 Jahre**

**Teilnehmer: 3-5 od. mehr**

*Das wird benötigt:* 1 Kartenspiel. Bei mehr als 5 Teilnehmern 2 Kartenspiele.

**Ziel des Spiels:** So schnell wie möglich alle Karten ablegen.

Jeder Spieler entscheidet sich vor Spielbeginn für ein Tier, dessen Laute er auch nachahmen kann. Die Karten werden verteilt, Vorhand beginnt. Seine Karten liegen verdeckt in einem Päckchen auf dem Tisch. Er nimmt aus diesem Stapel die oberste Karte und legt sie offen aus. So geht es reihum weiter. Jeder Spieler legt seine oberste Karte offen auf den Tisch. Wird eine Karte aufgedeckt, die dem Wert einer bereits ausgelegten Karte entspricht, zum Beispiel Bube-Bube, 9-9, usw., so müssen die beiden Kartenbesitzer einen Laut des von ihnen gewählten Tieres von sich geben. Ist also der eine Spieler ein Pferd, der andere ein Schwein, so muss der eine wiehern und der andere grunzen. Wer als erster seinen Tierlaut von sich gibt, hat Glück. Er übergibt dem langsameren Spieler seinen bereits aufgedeckten Kartenstoß.

Also aufgepasst! Denn wer seine Karten als erster losgeworden ist, hat gewonnen.

Vor Spielbeginn kann immer neu vereinbart werden, welche die »heißen« Karten sind, bei deren Zusammentreffen der Hahn kräht und die Katze miaut.

## **Karo-As**

**Alter: 7-12 Jahre**

**Teilnehmer: mindestens 5**

*Das wird benötigt:* 1 Kartenspiel zu 32 Karten, bei mehr als 6 Spielern ein Kartenspiel zu 52 Karten.

**Ziel des Spiels:** Das Karo-As muss unbemerkt in den Ablagestoß geschmuggelt werden.

Die gemischten Karten werden einzeln reihum verteilt. Vorhand, der Spieler links vom Geber, beginnt. Er ruft eine Farbe aus, entweder Karo - Kreuz - Herz oder Pik. Dann werden die Karten dieser Farbe in der Reihenfolge 7 – 8 - 9 - 10 - Bube - Dame - König - As (bei einem Kartenspiel mit 52 Karten auch 2 – 3 - 4) ausgelegt. Hat Vorhand zum Beispiel keine »7« in der gerade aktuellen Farbe, so muss er passen, bis er mit seiner »Dame« (Beispiel) an der Reihe ist. Genauso geht es auch jedem anderen Spieler.

Ist eine Farbe bereits abgelegt, so wird mit einer anderen Farbe fortgefahrene, die der Spieler auswählen darf, der gerade an der Reihe ist. Wieder wird mit der Sieben begonnen und einschließlich As alle Karten ausgelegt.

Karo ist ganz am Ende an der Reihe. Auch die Karten dieser Farbe werden, beginnend bei Sieben, einzeln abgelegt, ausgenommen jedoch Karo-As.

Der Besitzer dieser Karte hat die Aufgabe, sie - von den übrigen Spielern ungesehen - in den Ablagestoß zu schmuggeln, und zwar lange bevor Karodame und Karokönig an der Reihe sind.

Der geschickte Spieler wird von den Anwesenden gebührend beklatscht.

## **Gesellige Spiele**

## **Kluge Augen**

**Alter: 7-12 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2**

*Das wird benötigt:* Ansichtskarten oder eine reich bebilderte Seite aus einem Katalog oder aus einer Zeitschrift

Die Ansichtskarte oder die Bildseite wird so gehalten, dass alle Teilnehmer sie gut sehen können. Bei mehr als drei Spielern wird das Blatt herumgereicht.

Der erste Spieler sieht sich das Bild genau an und nennt einen auf ihm befindlichen Gegenstand oder ein Lebewesen (z. B. Weg, Steg, Boot, Baum, Hund usw.).

Auch der zweite Spieler nennt ein einziges Detail, das er auf dem Bild sieht, dann reicht er es weiter.

So muss reihum jeder Spieler, ohne zu zögern, ein noch nicht genanntes Objekt oder Lebewesen nennen. Schweigt er, d. h., »passt« er, so bekommt er einen Minuspunkt. Er sagt dann laut »Minus eins«. Beim zweiten Minuspunkt sagt er laut »Minus zwei«.

Auch wenn die Antwort falsch ist, gibt es einen Minuspunkt und ebenso, wenn ein bereits genanntes Detail wiederholt wird.

Ist auf dem Bild eine Schafherde zu sehen, so ist es den Spielern nicht erlaubt, für jedes gezählte Schaf als Antwort »Schaf« anzugeben, dafür kann einmal »Lamm« oder »Schafbock« genannt werden, wenn dies auf dem Bild auch deutlich sichtbar ist.

Das Spiel endet nach einer vor Spielbeginn festgesetzten Zeit. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, ist Gewinner.

## **Verflixt und zugenäht**

**Alter: 7-15 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2**

*Das wird benötigt:* Für jeden Spieler ein Gummiband, das gerade so weit sein muss, dass es locker drei Finger umspannt.

Jeder spielt für sich. Ziel des Spiels ist es, das Gummiband vom Daumen über jeden einzelnen Finger an den kleinen Finger zu transportieren.

Bei Spielbeginn hat jedes Kind das Gummiband am rechten oder linken Daumen baumeln. Ohne die andere Hand oder eine andere Hilfe zu benutzen, muss das Gummiband vom Daumen an den Zeigefinger, von dort an den Mittelfinger, vom Mittelfinger an den Ringfinger und weiter an den kleinen Finger manövriert werden.

Die Hand jedes Spielers muss deutlich sichtbar sein.

Fällt bei diesen »Klettertouren« ein Gummiband auf den Boden, so muss noch einmal vom Daumen aus gestartet werden.

Der Geschickteste und Schnellste ist Sieger.

## **Wer - Was - Wo**

**Alter: 7-15 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2**

Ein Freiwilliger oder ein ausgelöster Spieler stellt den Teilnehmern einer Runde die Aufgabe, eine von ihm gedachte Person, ein Tier, einen Gegenstand oder einen Ort zu erraten.

Vor dem Start gibt er den ersten Buchstaben des zu erratenden Wortes bekannt. Jedes Kind stellt reihum eine Frage. Waren alle Spieler an der Reihe, ohne das gedachte Wort zu erraten, so nennt der Fragesteller vor Beginn der zweiten Runde den zweiten Buchstaben des von ihm gedachten Wortes, vor Beginn der dritten Raterunde nennt er den dritten Buchstaben.

Er darf jedoch nicht mehr als drei Buchstaben nennen. Nach fünf erfolglosen Runden wird das Spiel abgebrochen, und ein anderer Freiwilliger ist als Fragesteller an der Reihe.

## **Ein B auf einem T**

**Alter: 7-15 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2**

Ein Freiwilliger oder der Sieger der Vorrunde merkt sich einen Gegenstand im Raum und beobachtet gleichzeitig, wo er aufliegt oder woran er befestigt ist, usw. Er sieht zum Beispiel einen Brief auf dem Tisch und sagt: »Ich sehe ein B auf dem T... «

Die Spieler dürfen reihum den Gegenstand erraten.

Der Leiter der Spielrunde darf keinen weiteren Buchstaben verraten. Wer als erster die Buchstaben richtig zu den gesuchten Wörtern ergänzt, stellt der Runde das nächste Buchstaberrätsel. Wenn drei Runden erfolglos geraten worden ist, ist ein anderer Spieler an der Reihe.

## **Das Mitbringsel**

**Alter: 3-15 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2**

*Das wird benötigt:* ein »Mitbringsel«, ein kleines Geschenk für das kranke Kind

Der Besucher sagt: »Ich bringe etwas mit, errate es.« Als erstes soll der Beschenkte *die Farbe* erraten. Er darf drei Antworten geben. Ist auch die dritte Antwort falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er darf dreimal raten.

Als nächstes gibt der Besucher *ein Merkmal* seines Mitbringels bekannt. Er hat zum Beispiel ein Buch mitgebracht und sagt deshalb: »Es ist rechteckig, die längste Seite misst ca. 20 cm und ist ca. 1 cm dick«. Wieder darf reihum dreimal geraten werden. Jetzt sind die Anwesenden an der Reihe, *den Geruch* des Mitbringels zu erraten, und anschließend nennt der Besucher eine weitere Eigenschaft oder ein weiteres Merkmal des mitgebrachten Geschenkes.

Gelingt es dem Kranken und den Anwesenden immer noch nicht, den Gegenstand zu erraten, so ist das Spiel beendet. Er bekommt jetzt sein Geschenk überreicht.

Wenn es um einen beliebigen Gegenstand geht und nicht um das mitgebrachte Geschenk, lautet die Frage: »Ich sehe etwas, was du nicht siehst, es ist ...«. Es wird die Farbe des geheimnisvollen Gegenstandes genannt.

Der Pfiffige, der nach Bekanntgabe der Farbe den gesuchten Gegenstand errät, darf nun selbst die anderen raten lassen.

## **Albern, bissig, dumm**

**Alter: 7-12 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2, möglichst mehrere**

Ein Kind beginnt und sagt: »Des Pfarrers Hund ist ein alberner Hund. Sein Name ist ...« Der Spieler nennt jetzt einen beliebigen Namen, der mit dem ersten Buchstaben des Alphabets, also »A« beginnt, zum Beispiel »Astor« oder »Anton« usw.

Jedes Kind nennt jetzt reihum einen mit dem ersten Buchstaben des Alphabets beginnenden Namen für den Hund und wiederholt den vollen Satz: »Des Pfarrers Hund ist ein alberner Hund, sein Name ist ...«

Nach dem Namen folgt ein Eigenschaftswort. Das erste Kind sagt zum Beispiel: »Des Pfarrers Hund Anton ist nicht nur ein alberner Hund, er ist auch ... « Nun nennt jeder Spieler reihum ein Eigenschaftswort, das mit »A« beginnt, zum Beispiel »alt«, »anständig« usw. und wiederholt den ganzen Satz: »Des Pfarrers Hund Anton ist nicht nur ein alberner Hund, er ist auch anständig.« Die von ihm in der Runde genannten Namen und Eigenschaftswörter müssen nicht wiederholt werden.

Nach dem »A« folgt das »B«, zum Beispiel »Bello«, »Bruno«, »brav«, »bunt« usw., dann das »D« usw. usf.

Die Buchstaben »C«, »X« und »Y« dürfen ausgelassen werden.

Nach diesem anstrengenden Spiel habt ihr eine Stärkung verdient. Wie wäre es mit einem Nussriegel? Den müsst Ihr allerdings erst aufspulen:

## **Aufspulen**

**Alter: 3-15 Jahre**

**Teilnehmer: ab 2**

*Das wird benötigt:* für jedes Kind ein Nussriegel, der an einem Ende mit einem Bindfaden umwickelt und fest verknotet ist. Die Bindfäden haben alle die gleiche Länge.

Vor jedem Kind liegt ein Bindfaden, an dessen Ende der Nussriegel hängt. Er darf erst berührt werden, wenn ein Anwesender, der nicht mitspielt, das Zeichen zum Start gibt.

Jedes Kind hat die Aufgabe, den Faden so schnell wie möglich auf den linken (Linkshänder auf den rechten) Daumen zu spulen.

Wer am schnellsten am anderen Ende, also am Nussriegel, angekommen ist, ist Sieger und gewinnt dazu noch eine Banane oder einen Apfel oder was es sonst noch an Leckereien gibt.

## ***Pustespiele***

Diese Spiele sind für Kinder zwischen drei und fünfzehn Jahren geeignet. Sie können allein oder mit mehreren zusammen gespielt werden.