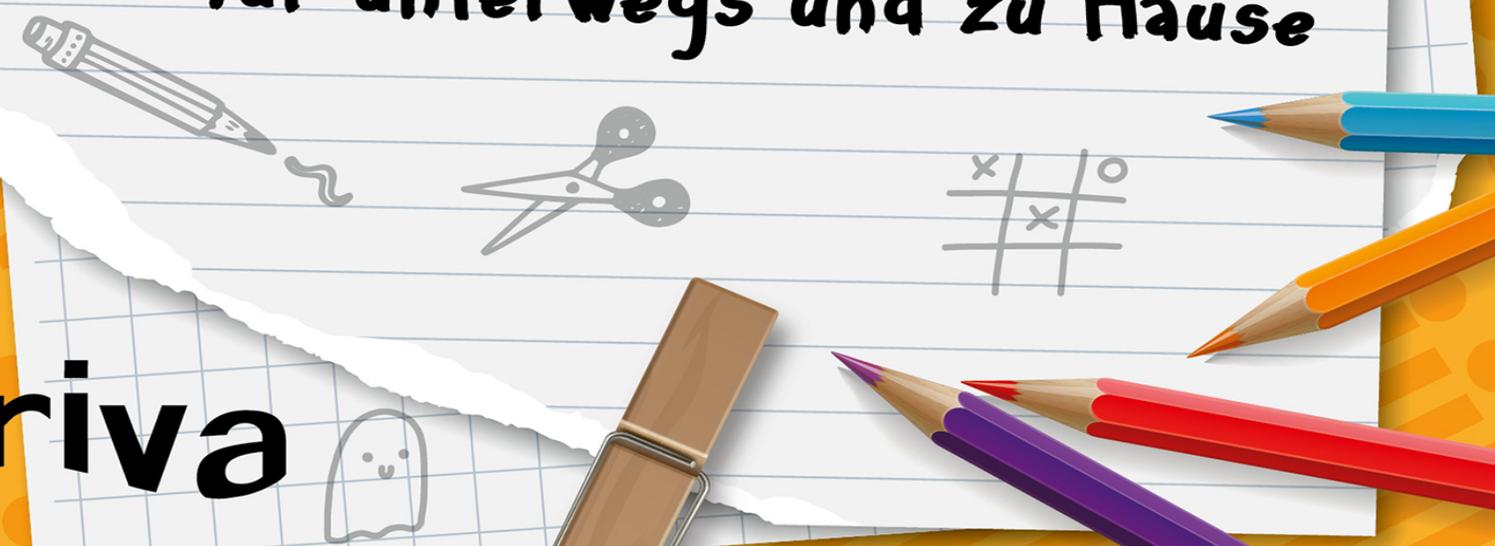




# DIE GROSSE SPIELESAMMLUNG FÜR KINDER



Über 50 originelle Spielideen  
für unterwegs und zu Hause



riva



# **DIE GROSSE SPIELESAMMLUNG FÜR KINDER**

**50 originelle Spielideen  
für unterwegs und zuhause**

**riva**

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

### **Für Fragen und Anregungen**

[info@rivaverlag.de](mailto:info@rivaverlag.de)

### **Wichtiger Hinweis**

Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine gender spezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

### **Originalausgabe**

1. Auflage 2021

© 2021 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89, 80799 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Text: Emma Hegemann

Redaktion: Petra Holzmann

Umschlaggestaltung und Layout: Isabella Dorsch

Umschlagabbildungen und Abbildungen Innenteil: Shutterstock.com/Iriskana, Undrey, Flas100, Lemonade Serenade, Devita ayu silvianingtyas, Vectorpocket, Aksenova Tatiana, notkoo, Shiffarigum, Svetlana Kutsyn, SvetlanaKokorina, Receh Sultan, seasoning\_17, Gwens Graphic Studio, Pand P Studio, Nikolaeva, Polina Tomtosova, Anna Frajtova

Satz: Mjude Puziferri, MP Medien, München

eBook: ePUBoo.com

ISBN Print 978-3-7423-1666-0

ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-1400-7

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-1401-4



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

**[www.rivaverlag.de](http://www.rivaverlag.de)**

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)

# INHALT

Ein Spiel für jede Lebenslage

## IHR SEID MUTIG?

Der Boden ist Lava  
Kerzentanz  
Flaschenturm  
Feuer, Wasser, Blitz  
Galgenmännchen  
Mogelpackung  
Klammerjagd  
Schiffe versenken  
Der Fuchs geht um  
Eierlauf

## IHR MÖGT ES WITZIG?

Schokokusswettessen  
Mir nach!  
Lippenleser  
Bello, Bello, dein Knochen ist weg!  
Die Montagsmaler  
Pizza backen  
Familie Meier fährt in den Zoo  
Reise nach Jerusalem

Schere, Stein, Papier  
Kartenstaffel  
Ochs am Berg  
Schuhsalat  
Rückenmalen  
Geräusche raten  
Schokoladenwettessen  
Blinde Kuh  
Wer steckt unter der Decke?

## **IHR SEID SPORTLICH?**

Zehenfischen  
Regenschirm-Minigolf  
Kieselsteinwettlauf  
Tunnelwettlauf  
Das Seil des Todes  
Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?  
Salzstangen-Mikado  
Tretzball  
Schubkarrenrennen  
Spiegel-Polonaise  
Gymnastik-Würfeln  
Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?  
Baumfangen  
Blasball  
Schneckenrennen  
Hilfe, ich bin in den Brunnen gefallen!

# ETWAS MIT KÖPFCHEN?

Wörtermacher

Tierkette

Ich sehe was, was du nicht siehst

21

Käsekästchen

Tic-Tac-Toe

Wörterbauen

Alle Vögel fliegen hoch

Verkehrte Welt

Stadt, Land, Fluss

Berufe raten

Ich packe meinen Koffer

Kennzeichengeschichten

# EIN SPIEL FÜR JEDE LEBENS-LAGE

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?

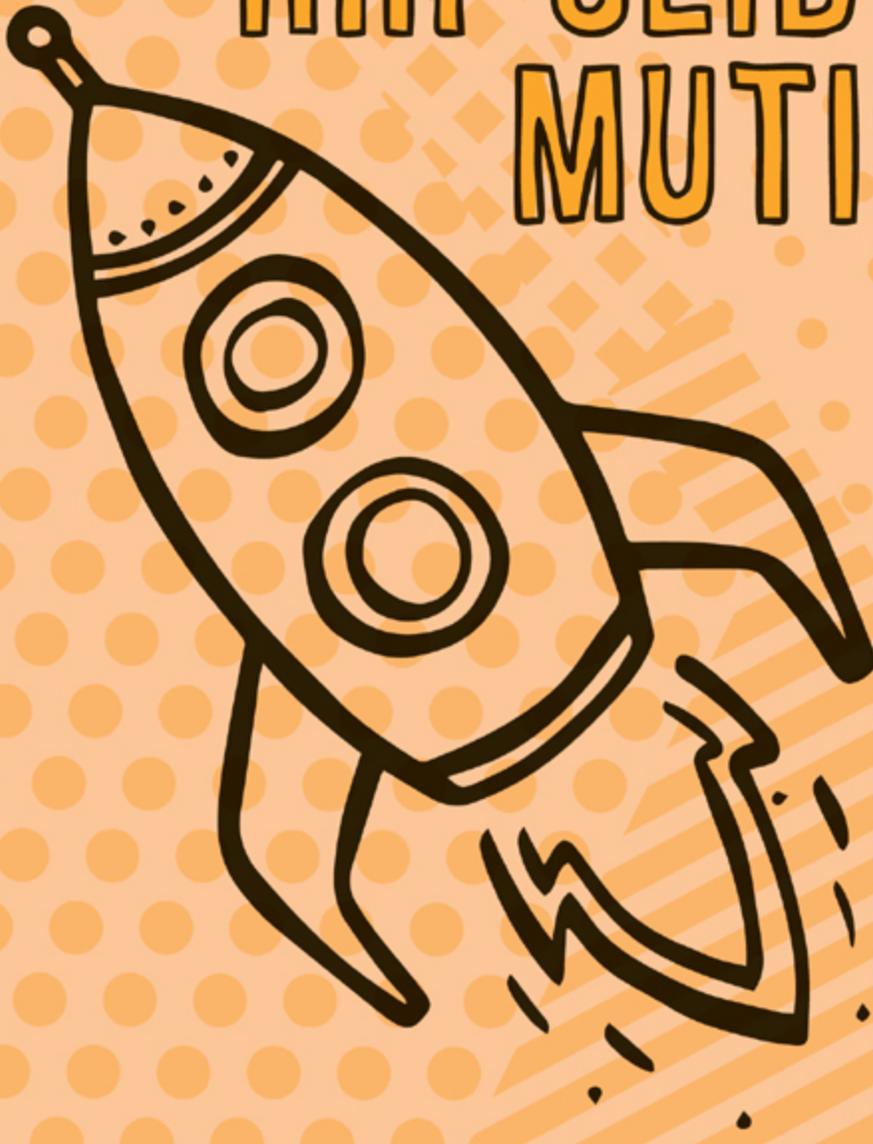
Wie gut, dass es dieses Buch gibt - mit über 50 spannenden, lustigen, kreativen, aufregenden Spielideen für mutige, witzige, sportliche, schlaue Kinder.

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 verrät, 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 meeeegafährlich. Also im Spiel.



## 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 Kuscheltiere 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 aufstellen: 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.



## GANZ EINFACH

Jeder Mitspieler erhält eine brennende Kerze - bis auf den Spielleiter, der passt auf. Dann wird Musik vom Spielleiter angestellt 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.