FratzGraz
Wir spielen überall!

SPIEL LANDSCHAFT STEIERMARK

Das Land Steiermark
Bildung, Familie und Jugend

Spiele für EUCH
zum Nachspielen!
Mit freundlicher Genehmigung
von Fratz Graz dürfen wir das
Hopala und Omama Spielebuch
auf unserer Homepage online
stellen.
DANKE!

HOPALA und OMAMA

FratzGraz
Wir spielen überall!

Spiele aus Großelterns Zeiten

- Hosentaschenspielebuch -

Zum selber Machen

Taschentuchmühle

Zeichnet einen Mühle-Spielplan auf das Taschentuch und jeder von euch erhält 9 Steine in einer Farbe.

Ihr benötigt:
- ein einfarbiges Stofftaschentuch oder ein Stoffrestl
- einen Plakat- oder Textilstift
- je 9 Spielsteine in 2 Farben oder Steine, Münzen, Aststückchen, …
- ein Stückchen Schnur

Die Spielregeln:
Eine MÜHLE ist eine Reihe aus drei gleichen Steinen.

Setzen:
Abwechselnd wird je einen Stein auf einen Kreuzungs- oder Eckpunkt gesetzt. Solange, bis alle Steine gesetzt sind.

Ziehen:
Ab jetzt werden die Spielsteine gezogen. Pro Zug darf ein Stein auf einen angrenzenden, freien Kreuzungs- oder Eckpunkt gezogen werden.
Es ist nicht erlaubt, eine MÜHLE aufzumachen und sie im nächsten Zug mit dem gleichen Steine wieder zu schließen.

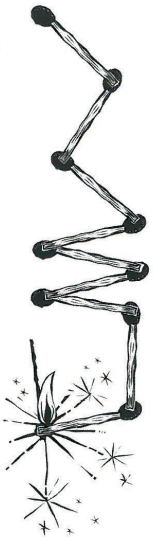
Stein aus dem Spiel nehmen:
Wer eine MÜHLE hat, darf einen gegnerischen Stein aus dem Spiel nehmen, nicht jedoch einen Stein aus einer Mühle.

Springen:
Hat jemand nur mehr 3 Steine im Spiel, darf dieser springen. Also einen seiner Steine an einen beliebigen freien Punkt setzen.

Das Spiel ist aus, wenn einer keine drei Steine mehr hat, oder jemand nicht mehr ziehen kann.

Nach dem Spiel legt ihr die Spielsteine in die Mitte des Taschentuchs und verknotet die Enden mit einem Stück Schnur.

Streichholz-Feuerwerk



Kinder spielen gern mit Feuer. Kurz vor einem Lagerfeuer kann man ihnen diese Freude gönnen. Jedes Kind erhält eine große Anzahl von Streichhölzern, die sie auf dem Lagerfeuerplatz zu Figuren auslegen kann. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Kuppen auf dem Schaft des anderen Streichholzes aufliegen. Zündet man dann ein Streichholz an, frisst sich das Feuer durch die Figur.
Aber Vorsicht!
Am besten macht ihr das nur unter Aufsicht und achtet darauf, dass nichts Brennbares in der Nähe liegt.

Ihr benötigt:
- viele Streichhölzer

Stöcklbremsen

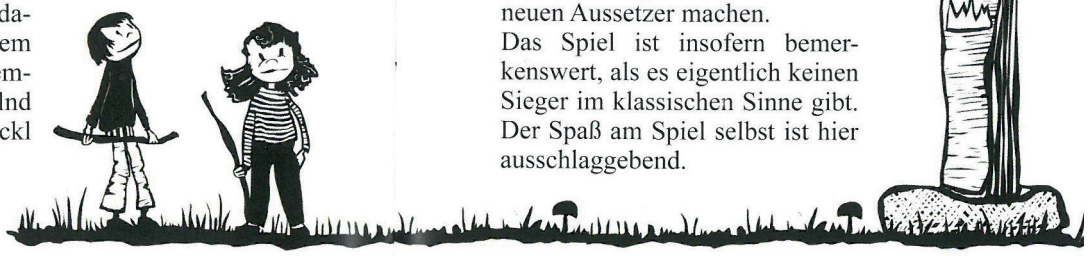
Ihr benötigt:
- ein Holzstöckl ca. 7x4cm
- Wurfhölzer mit einer Länge von max. 50cm
- Markierungssteine

Gezielt wird bei diesem Spiel auf das Holzstöckl, das auf einen flachen Stein gestellt wird.

Im Halbkreis um das Stöckel werden, in einer Entfernung von etwa sechs Metern, Steine als Standplatzmarkierung gelegt. Für jeden Spieler ein Stein, nur einer bleibt ohne Platz übrig. Er übernimmt die Rolle des „Aussetzers". Die Standplätze nennt man Löcher.

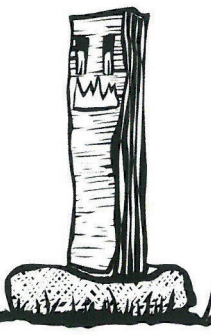
Jeder bringt seinen eigenen „Bremser" mit, das heißt ein Wurfholz, das bis zu einem halben Meter lang ist. Übrigens, die Bezeichnung „Bremser" hängt mit ´bremmen´ bzw. ´brummen´ zusammen und dürfte von dem schwirrenden Fluggeräusch des Wurfholzes stammen. Nachdem das Spielfeld angelegt ist, wird der Aussetzer bestimmt.

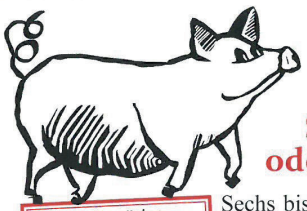
Ihr könnt etwa darum spielen, indem ihr mit dem Bremser abwechselnd nach dem Stöckl werft.



Wer es trifft, darf einen Standplatz wählen. Der Letzte wird der Aussetzer.

Einer der beiden Flügelspieler des Halbkreises wirft nun seinen Bremser nach dem Stöckl. Wenn er trifft, versuchte er so schnell wie möglich, seinen Bremser wieder zu holen, während der Aussetzer dem Stöckl hinterherrennt. Es kommt nun darauf an, wer von den beiden als erster das verlassene Loch erreicht. Der Langsamere ist ab jetzt der Aussetzer. Trifft der erste Werfer jedoch daneben, bleibt er auf seinem Standplatz und der nächste Spieler versuchte sein Glück. Manchmal kommt es vor, dass alle daneben werfen. Dann laufen nach dem letzten Wurf alle nach ihren, auf dem Feld verstreuten Bremsern. Wer bei der Rückkehr kein freies Loch mehr findet – der Aussetzer hat in der Zwischenzeit schon eines gewählt – muss den neuen Aussetzer machen.
Das Spiel ist insofern bemerkenswert, als es eigentlich keinen Sieger im klassischen Sinne gibt. Der Spaß am Spiel selbst ist hier ausschlaggebend.





Sau-, Hutscherl- oder Bärli-Treiben

Ihr benötigt:
- selbstgefertigte Holzschläger
- ein Holzklötzchen oder eine leere Blechdose
- eine Schaufel

Sechs bis acht Spieler legen auf einer Wiese ein Spielfeld an, indem sie den „Saustall" – eine kleine Grube von etwa 30cm Durchmesser – ausheben. Dann legen die Spieler im Kreis um diese Grube im Abstand von etwa ein bis drei Metern so viele kleinere Gruben an, dass deren Zahl, einschließlich des Saustalles, der Anzahl der Mitspieler entspricht.

Alle Mitspieler haben ein ca. 80cm langes Schlagholz, das idealerweise an einem Ende leicht gekrümmt ist. Als „Sau" dient ein faustgroßes Holzklötzchen oder eine Blechdose.

Das Spiel beginnt mit der Bestimmung des Sautreibers. Dies geschieht in der Regel dadurch, dass alle Spieler ihre Schläger von einer Linie aus möglichst weit werfen. Der schwächste Werfer wird Sautreiber.

Ein anderer Mitspieler wirft nun die Sau möglichst weit weg vom Saustall. Während der Sautreiber nun seine Sau sucht, stecken die anderen ihre Schläger in die Gruben, die sogenannten „Häuser" und warten auf die Rückkehr des Sautreibers. Mit langen Schlägen treibt dieser die Sau auf den Saustall zu. Kommt er in die Nähe des Kreises, versuchen die Hausbesitzer die Sau abzuwehren. Sie müssen dazu allerdings die Schlaghölzer aus ihren Gruben nehmen.
Diesen Moment kann der Sautreiber nutzen und seinen Schläger in ein leeres Haus setzen. Der abwesende Hausbesitzer muss nun die Rolle des Sautreibers spielen. Gelingt es dem Sautreiber, seine Sau mit einem Schlag zwischen den Mitspielern hindurch in den Saustall zu befördern, müssen alle gleichzeitig ihre Häuser wechseln. Wer in diesem Durcheinander keine Grube findet, wird zum neuen Sautreiber.

Zapfenschleuder

Ihr benötigt:
- ein Brett, das etwa ein bis zwei Meter lang ist
- ein Rundholz
- viele Zapfen (Kiefernzapfen)
- einen Korb oder Ähnliches

Wenn man das Brett auf das Rundholz legt, entsteht eine Wippe. Der Korb wird ca. 2 Meter entfernt aufgestellt. Teilt nun die Zapfen gerecht auf, so dass jeder gleich viele hat. Auf das eine Ende der Wippe wird nun ein Zapfen gelegt. Jetzt tritt man mit dem Fuß energisch auf das andere Ende. Der Zapfen wird hochgeschleudert und landet in hohem Bogen im Korb – oder eben auch nicht. Wer als erster alle seine Zapfen im Korb versenkt hat, ist der Gewinner.

Zahnstochermikado

Ihr benötigt:
- 30 Zahnstocher
- Filzstifte

Vor Spielbeginn werden die Zahnstocher mit unterschiedlich vielen Ringen bemalt. Die Ringe geben an, wie viele Punkte der Zahnstocher am Schluss wert ist.

Zu Beginn des Spiels lässt ein Spieler die Zahnstocher auf einer glatten festen Fläche auf einen Haufen fallen.
Nun versuchen die Spieler reihum Zahnstocher aufzunehmen. Dabei darf sich kein anderer Zahnstocher bewegen. Hat sich nichts bewegt, darf man den Zahnstocher behalten und ist nochmals dran. Hat sich etwas bewegt, muss man aufhören und der nächste ist an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Punkte gesammelt hat.

Dosenlauf

Ihr benötigt:
- Zwei leere stabile Konservendosen
- eine feste Kordel

Hier könnte ihr eure eigene Geschicklichkeit üben oder, wenn ihr schon ein bisschen Übung habt, einen Dosenwettlauf veranstalten.
Bevor es losgeht, ist ein bisschen Bastelarbeit nötig.

Jeder braucht zwei stabile, nicht zu kleine und natürlich leere Konservendosen. Sie werden so aufgestellt, dass die offene Seite nach unten zeigt. Direkt unterhalb des Dosenbodens werden zwei Löcher gebohrt, die sich gegenüberliegen. Am besten, ihr lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.

Durch die Löcher wird eine feste Kordel gezogen und gut verknotet. Die Kordel sollte doppelt genommen so lang sein, dass ihr sie mit nach unten gestreckten Armen bequem fassen und spannen könnt.
Auf jede Dose kommt ein Fuß, die Kordel wird mit den Händen gefasst und schon kann der Dosenlauf beginnen.
Ein Stelzendosenwettrennen kann auch über niedrige Hindernisse gehen. Da ist es nicht leicht, das Gleichgewicht zu bewahren.

Fang- und Versteckspiele

„Hütlein, Hütlein durch das Bein“

Ihr benötigt:
- einen Hut für jeden Mitspieler

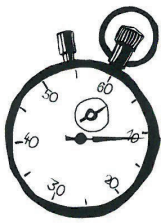
Ein Kind mit verbundenen Augen stellt sich mit gespreizten Beinen auf – es ist der „Mond“. Die anderen Kinder werfen Hüte von hinten, so weit wie möglich durch die Beine des „blinden“ Kindes. „Lauf Mond, lauf“ rufen die Kinder und der „Mond“ muss langsam vorwärts gehen, bis er auf einen Hut getreten ist. Die Augenbinde wird abgenommen.
Der Besitzer des Hutes ist das „Mondkalb“ und muss ganz schnell zu einem vorher vereinbarten Ziel laufen. Die Mitspieler heben ihre Hüte auf, verfolgen das „Mondkalb“, um es abzuschlagen. Gelingt das, steht der neue „Mond“ fest.

Pyramide - Geländespiel

Als erstes wird ein Gebiet ausgesucht. Dies sollte je nach Anzahl der Mitspieler und der zur Verfügung stehenden Zeit ausgesucht werden. Am besten eignen sich Waldgebiete mit Wegen oder Lichtungen, auf denen die Pyramide aufgestellt werden kann.

Ihr benötigt:
- drei Stöcke
- ein Seil
- Markierungen für die Teams
- Stoppuhr

Drei Stöcke zu einem Dreibein zusammen gestellt, stellen die Pyramide dar, welche eine der beiden Gruppen (Angreifer) versuchen muss umzuwerfen, während die zweite Gruppe (Verteidiger) versucht, die Angreifer daran zu hindern, indem sie alle Mitspieler der Angreifer „abschlägt“. Um die Pyramide wird zusätzlich ein Kreis markiert (im Abstand von etwa 3 - 5 Metern von der Pyramide). In diesem Kreis, darf sich während der Pyramidenwache kein Verteidiger aufhalten. Gelingt es einem Angreifer in den Kreis zu gelangen, darf er nicht mehr abgeschlagen werden.
Gewonnen haben die Angreifer, wenn sie es schaffen, die Pyramide in einer vorgegebenen Zeit umzuwerfen, oder die Verteidiger, wenn sie es schaffen innerhalb der Zeit alle Angreifer abzuschlagen, ohne dass die Pyramide fällt.



Fuchsjagd

Keine Angst: Tollwutgefahr besteht bei dieser Jagd nicht! Außerdem haben die Jäger ihr Gewehr gegen einen alten Pantoffel eingetauscht.

Perfekt für Kinder jeden Alters, ab 3 Spielern

Ihr benötigt:
- eine Kiste oder einen Hocker
- einen Pantoffel

Zuerst wird der „Fuchsgang“ gebaut. Dazu stellen sich beliebig viele Mitspieler in Grätschstellung hintereinander auf. Am hinteren Ende der Reihe steht eine Kiste oder ein alter Hocker, auf dem der Pantoffel liegt.
Ein ausgeloster Spieler, der erste Fuchs, nimmt den Pantoffel und gibt damit dem letzten in der Reihe einen Schlag auf das Hinterteil und legt schnell den Pantoffel auf die Kiste. Als Fuchs rennt er einmal um den Fuchsgang herum, während ihn der Getroffene, der Jäger, verfolgt und versucht, ihn so oft wie möglich mit dem Pantoffel zu treffen. Der Fuchs ist erst in Sicherheit, wenn er in den Fuchsgang kriecht. Während er von vorne hindurchkriecht, verpasst der Jäger schon dem Nächsten eins auf das Hinterteil. Er legt den Pantoffel ab und wird selbst zum neuen Fuchs, verfolgt von dem der den letzten Hieb erhielt. Das Spiel endet, wenn jeder einmal Fuchs und einmal Jäger war.

Räuber und Gendarm

Es wird ausgelost, wer Räuber und wer Gendarm sein soll. Die Räuber verstecken sich im Gelände. Auf einen Pfiff der Räuber beginnen die „Schandis“ (= Gendarme) zu suchen. Während die Räuber immer wieder die Verstecke wechseln, versuchen die „Schandis“ die Räuber durch Abklatschen zu fangen. Die „Schandis“ haben vorab einen Platz ausgemacht, wo die gefangenen Räuber eingesperrt werden sollen. Dort stellen sie auch eine Wache auf, die verhindern soll, dass die Gefangenen befreit werden. Die Befreier schleichen sich an und versuchen, dem Gefangenen dreimal auf die ausgestreckte Hand zu schlagen, während ein anderer Räuber die Wache ablenkt.

Vater leih ma d´Scher

Es wird ausgezählt, wer „Schneider“ sein muss. Die übrigen Kinder suchen sich Bäume aus, an die sie sich lehnen, während das ausgezählte Kind von einem zum anderen geht und bittet: „Schneider, Schneider, leih mir d‘Scher!“ Das angesprochene Kind antwortet: „Da drüben läuft‘s leer!“ Währenddessen wechseln die übrigen Kinder ihre Bäume, und das bittende Kind muss versuchen, einen gerade frei gewordenen Platz zu erwischen.

Abtatscheln

Perfekt für Kinder jeden Alters ab 3 Spielern

Ihr benötigt:
- viel Platz
- gute Versteckmöglichkeiten

Ein Spieler wird zum Wächter ernannt und muss bei einer Mauer, einem Baum oder Ähnlichem einzählen. Dieser Bereich ist der Abtatschel-Platz.

Der Wächter beginnt einzuzählen. Es sollte für alle genügend Zeit sein, ein Versteck zu finden. Ist der Countdown hinuntergezählt, warnt der Wächter die Versteckten mit einem lauten „Rechts, links, ober mir, unter mir gilt´s nicht! Ich komme!“. Dann geht es los.
Der Wächter versucht alle Spieler zu finden, doch damit nicht genug, um sie richtig „einzufangen“ muss er zu seinem Abtatschel-Platz laufen, dreimal klopfen („abtatscheln“) und rufen: „1,2,3 xy ist nicht frei!“ Merkt ein Spieler, dass er gefunden wurde, versucht er schneller als der Wächter beim Abtatschel-Platz zu sein, klopft dort dreimal und ruft: „1, 2, 3, ich bin frei!“
So geht das Spiel weiter, bis alle gefangen, oder frei sind. Der letzte versteckte Spieler hat die Möglichkeit „1, 2, 3 – alles frei“ zu rufen, um alle Gefangen zu befreien. In diesem Fall, ist der Wächter nochmals dran. Ruft der Letzte aber nur „1, 2, 3 – ich bin frei“ oder wird gefangen, wird der erste Gefundene zum neuen Wächter.

Enten jagen

Zwei Spieler werden ausgelost. Ein Spieler ist der Fuchs, der andere die Entenmutter. Die restlichen Spieler sind die Entenküken, die sich in einer Reihe hinter der Entenmutter aufstellen und sich jeweils an der Hüfte des Vorderkükens, bzw. an der Entenmutter festhalten. Der Fuchs muss das letzte Küken in der Reihe durch Abschlagen fangen. Die Entenmutter versucht, ihn mit ausgestreckten Armen daran zu hindern. Gelingt es dem Fuchs, ein Küken zu fangen, wird er zur Entenmutter, während das letzte Küken der Reihe zum neuen Fuchs wird.

Bärntratzn

Mit einer Gruppe von etwa 13 Kindern

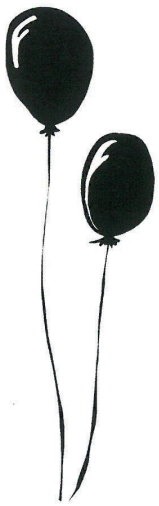
Ihr benötigt:
- einen Hut oder eine Mütze

Die Spielgruppe stellt sich in einem Viereck auf, und zwar so, dass die gleiche Anzahl von Spielern in jeder Ecke des Viereckes stehen.
Einer ist der Bär und steht in der Mitte. Gleichzeitig läuft nun von jeder Ecke ein Spieler diagonal in die gegenüberliegende Ecke. Der Bär versucht, einen der Läufer zu schnappen, oder mit dem Hut oder der Mütze zu treffen. Gelingt ihm das, muss der Gefangene dem Bären beim Fangen helfen. Nun läuft wieder an jeder Ecke ein Spieler los. Der Erstgefangene wird zum Bären.

Bandole

Ein Spiel für große Gruppen (etwa 40 Kindern)

Ihr benötigt:
- ein Tuch oder Luftballons
- eine große Wiese oder einen Turnsaal



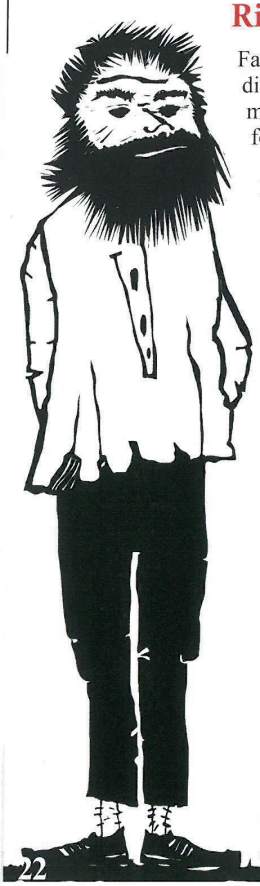
Es werden zwei gleich starke Gruppen gebildet.
Jede Gruppe nummeriert sich von 1 bis x durch und jeder merkt sich seine Zahl. Die beiden Gruppen stehen sich auf einem Spielfeld an den Grundlinien gegenüber. Der Spielleiter befindet sich an der Mittellinie und hält ein Tuch in der Hand.
Er ruft für jeden Durchgang ein Zahl zwischen 1 und x auf (z.B.: „Bandole Nummer 5") und die Spieler mit der Nummer 5 rennen jetzt von der Grundlinie los, versuchen das Tuch zu schnappen und hinter die eigene Linie zu bringen. Sobald ein Spieler das Tuch gegriffen hat, darf der andere über die Mittellinie ins gegnerische Feld und versucht, den Gegner zu fangen. Gelingt ihm das, bekommt seine Gruppe einen Punkt. Falls nicht, hat die andere Gruppe einen Punkt. Tritt ein Spieler über die Mittellinie, obwohl sein Gegenüber das Tuch noch nicht hat wird ein Punkt abgezogen.
Anstelle des Tuches kann man bei warmer Witterung, wassergefüllte Luftballons einsetzen. Der Spaß ist natürlich riesengroß, wenn beim Zupacken oder Transportieren der Luftballon platzt. Dann gibt es einen Punktabzug.
Gewonnen hat jene Gruppe, die zuerst die vereinbarte Punktezahl erreicht hat.

Bandole entwickelt eine enorme Dynamik. Sprinten anfangs die beiden Kontrahenten zur Mittellinie und suchen in der Schnelligkeit ihr Glück, gewinnt bald Taktik die Oberhand.

Pinguine und Eisbär

Zwei Teilnehmer werden ausgelost und sind Eisbär und Pinguin. Alle Anderen sind Pinguine. Sie gehen in die Hocke und bilden eine lange Reihe, in der immer zwei Rücken an Rücken sitzen.
Der Eisbär muss versuchen den Pinguin zu fangen, darf dabei aber immer nur in eine Richtung um die Reihe laufen. Hat er einmal eine Laufrichtung gewählt, muss er diese beibehalten. Der Pinguin ist dagegen flexibler und darf seine Laufrichtung wechseln. Dafür darf der Eisbär aber jederzeit einen der hockenden Pinguine zum Eisbären machen, indem er ihm auf den Rücken schlägt und seinen Platz in der Reihe übernimmt und zum Pinguin wird.
Wird der Pinguin gefangen hockt er sich in die Reihe. Der Eisbär wird zum neuen Pinguin und der erste in die Reihe wird neuer Eisbär.

Riesen, Elfen, Zauberer



Fangen oder Wegrennen – das ist hier die Frage. Innerhalb von Sekunden müsst ihr überlegen, ob ihr davonlaufen oder fangen müsst.

Bei diesem Spiel gibt es drei Arten von Wesen: Riesen, Elfen und Zauberer. Die Riesen gebärden sich riesig: sie recken und strecken sich weit in die Höhe und brüllen schrecklich „Riesen". Die Elfen sind klein und zierlich: sie machen sich ganz klein, ziehen die Schulter ein und zischeln leise „Elfen". Die Zauberer sind sehr mächtig: sie haben einen Buckel, machen gefährliche Verzauberungsgesten und rufen machtvoll „Zauberer".
Die Mächte sind bei diesem Spiel wie folgt verteilt: Die Riesen sind stärker als die winzigen Elfen. Die Elfen sind aber raffinierter als der Zauberer und können ihn austricksen. Die Riesen sind wiederum sehr dumm und können daher leicht vom Zauberer verzaubert werden.

Das Spielfeld wird in zwei Hälften aufgeteilt und zwei Ziellinien und eine Mittellinie werden markiert.

Bildet zwei Gruppen und sammelt euch auf eurer Ziellinie.
Nun kann das Spiel beginnen. Jede Gruppe überlegt für sich, welches der drei Wesen sie beider nächsten Begegnung im Zauberland darstellen will. Nachdem diese Frage geklärt ist, geht ihr gemeinsam zur Mittellinie und stellt euch gegenüber auf. Auf ein Zeichen hin ruft ihr gemeinsam den Namen eures Wesens und macht die dazugehörenden Darstellungsformen.

Jetzt müsst ihr schnell schalten: wenn die Wesen euch gegenüber stärker sind, müsst ihr ganz schnell zu eurer Ziellinie zurücklaufen, wenn ihr stärker seid, müsst ihr die Weglaufenden schnell abschlagen. Dann gehören sie zu eurer Gruppe. Falls ihr beide das gleiche Wesen nennt, passiert natürlich nichts. Für diesen Fall solltet ihr schon vorher ein Ersatzwesen ausgemacht haben, damit ihr nicht extra zurücklaufen müsst, um euch etwas Neues zu überlegen. Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team völlig aufgelöst wurde - das dauert aber meist sehr, sehr lange.

Spiele mit Murmeln, Bällen und Steinen

Ihr benötigt:
- ein Säckchen Murmeln für jeden Spieler
- Kreide oder Tonscherben zum Anzeichnen

Dreimal Schussern

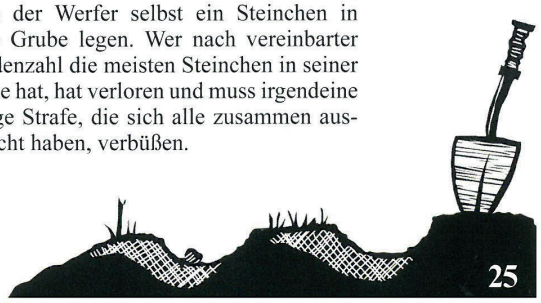
„Da druckt´s dir d´Schusser raus.“, meint Sepperl zu seinem Spezi, als er auf Anhieb die Murmel seines Freundes beim Andotzen schießt. Für Uneingeweihte: Mit „Schusser“ sind hier die Augen gemeint – bedeutungsgleich mit den Glasmurmeln. Er kommentiert den fassungslosen Blick seines Freundes.

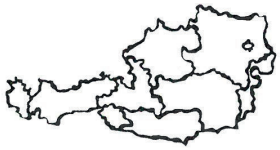
Jeder Spieler legt eine Kugel in den Kreidekreis. Dann treten die Spieler nacheinander an den Kreis heran und lassen jeweils eine Kugel aus Augenhöhe in den Kreis fallen. Jede Kugel, die durch den Aufprall aus dem Kreis rollt, gehört dem am Kreis stehenden Spieler. Die fallen gelassene Kugel bleibt im Kreis liegen. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Schusser hat.

Kindeln

Ihr benötigt:
- einen Ball
- eine Handvoll Steinchen eine kleine Schaufel

Die Spieler suchen sich einen möglichst ebenen Platz aus. Der sollte fest, aber nicht zu hart sein, so dass man kleine Grübchen graben kann. Diese werden, im Abstand bis zu einem Meter, in einer Linie angelegt. Ihre Zahl entspricht der Teilnehmerzahl und ihr Durchmesser ist etwa ein Drittel kleiner als der des Balles.
Nach dem Auslosen der Spielerreihenfolge schiebt der Erste den Ball über die Grübchen. Derjenige, in dessen Grübchen der Ball liegenbleibt, rennt schnell hin, um den Ball aufzunehmen und damit einen seiner Mitspieler, die inzwischen in alle Richtungen davonlaufen, abzuwerfen. Der Getroffene muss ein Steinchen in seine Grube legen und anschließend, wie der vorherige Spieler, den Ball über die Grübchen rollen lassen. Geht der Ballwurf aber daneben, muss der Werfer selbst ein Steinchen in seine Grube legen. Wer nach vereinbarter Rundenzahl die meisten Steinchen in seiner Grube hat, hat verloren und muss irgendeine lustige Strafe, die sich alle zusammen ausgedacht haben, verbüßen.

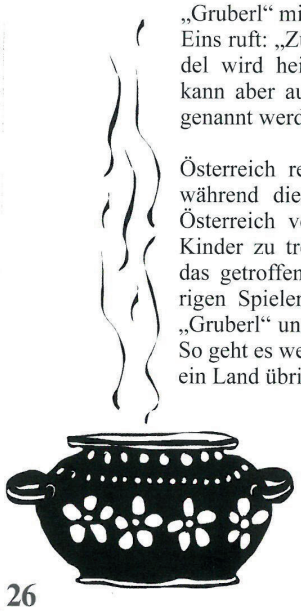




Länderball

Ihr benötigt:
- einen kleinen Ball

Für den Ball wird ein „Gruberl“ gegraben. Jedes Kind wählt sich einen Ländernamen aus, z.B.: Steiermark, Kärnten, usw. oder Österreich, Italien, etc.
Die Kinder stellen sich im Kreis um das „Gruberl“ mit dem Ball.
Eins ruft: „Zur Suppe, zur Suppe, der Knödel wird heiß! Es wirft Österreich.“ (Es kann aber auch eines der anderen Länder genannt werden)



Österreich reißt sofort den Ball an sich, während die anderen Spieler weglaufen. Österreich versucht, eines der fliehenden Kinder zu treffen. Gelingt ihm das, muss das getroffene Kind ausscheiden. Die übrigen Spieler stellen sich wieder um das „Gruberl“ und der Spruch wird wiederholt. So geht es weiter, bis zum Schluss nur noch ein Land übrig ist, das gewonnen hat.

Das Äugeln

Ihr benötigt:
- Tonküglechen oder Murmeln

Zwei Spieler setzen je eine Tonkugel in handbreitem Abstand in den Boden. Aus einem Abstand von zwei Schritten rollt A eine dritte Kugel auf die beiden anderen zu. Sie soll zwischen den beiden anderen hindurchrollen.
Gelingt der Wurf, darf er die Tonkugel von B nehmen. B setzt eine neue und rollt mit einer anderen. Schafft auch er es, darf er die Kugel von A nehmen. Schafft einer der beiden die Aufgabe nicht, darf der andere seine Kugel nehmen und ist nun an der Reihe. Verloren hat, wer zuerst keine Kugel mehr zum Rollen hat.

Schneeballschlacht

Ihr benötigt:
- ein Klebeband
- Kreide oder ein Seil
- ca. 40 Blatt Papier oder 3 bis 4 alte Zeitungen

Es wird ein Spielfeld abgesteckt und in der Mitte eine Schnur gespannt. Das Papier wird zu 30 „Schneekugeln“ geknäult. Die Mannschaften haben zwei Minuten Zeit um so viele Schneebälle wie möglich über die Schnur ins gegnerische Feld zu werfen. Danach wird gezählt, wer gewonnen hat.

Treff den Kreis

Ihr benötigt:
- Steine
- Kreide

Es wird ein Kreis mit ca. 50 cm Durchmesser gezeichnet. In 2 bis 3 m Entfernung stellen sich bis zu 10 Mitspieler hinter der Abwurflinie auf. Jeder erhält drei Steine. Der erste Spieler versucht mit einem Stein in den Kreis hinein zu werfen. Bleibt der Stein dort liegen, holt ihn sich der Spieler wieder und stellt sich hinten an. Trifft er nicht, bleibt der Stein liegen und er stellt sich auch hinten an und hat nur noch zwei Steine. Trifft nun der nächste Spieler, darf er sich seinen und den neben dem Kreis liegenden holen. Trifft er nicht, kann der nächste schon zwei Steine hinzugewinnen. So geht es immer weiter. Wer keinen Stein mehr hat, scheidet aus. Wer nach einer gewissen Zeit die meisten Steine besitzt, ist steinreich und gewinnt.

Nüsse packen

Ihr benötigt:
- Murmeln oder Walnüsse

Jeder Spieler hat einen Kugelhaufen. Aus vier Kugeln oder Nüssen wird eine Pyramide gebildet. Auf drei Kugeln liegt eine vierte. Diese muss aus einer vorgegebenen Entfernung vom „gegnerischen" Mitspieler getroffen werden. Bei einem Treffer bekommt der Spieler die vier Kugeln, andernfalls muss er seine vier Kugeln abgeben.

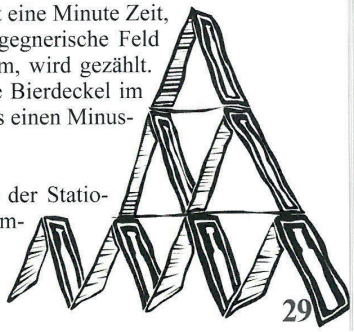
Bierdeckelzielwurf

Die Spielgruppe teilt sich in zwei Teams. Jeder Spieler bekommt zwei Bierdeckel. Die Teams gehen nun zu verschiedenen Disziplinen, die ihr schon gemeinsam ausgemacht habt. Das könnten etwa folgende Aufgaben sein:

Ihr benötigt:
- Bierdeckel
- verschiedenste Utensilien
- Zettel und Stift

1.) Auf den Baum treffen
2.) In einen Kreis treffen
Hier wird die Anzahl der Treffer notiert und als Punkt gutgeschrieben.
3.) Weit werfen
Der weiteste Deckel erhält so viele Punkte, wie Mitspieler vorhanden sind, der zweite einen Punkt weniger usw.
4.) Das Feld leer räumen
Dabei befinden sich die Mannschaften in zwei Spielfeldern, dazwischen ist ein Tuch gespannt, sodass sie sich nicht sehen können. Die Spielleitung gibt eine Minute Zeit, seine Bierdeckel in das gegnerische Feld zu werfen. Ist die Zeit um, wird gezählt. Jeder eigene oder fremde Bierdeckel im eigenen Feld zählt jeweils einen Minuspunkt.

Die Addition der Punkte der Stationen 1-4 ergibt das Gesamtergebnis.



Groscherl pecken

Ihr benötigt:
- eine Hauswand
- pro Person drei Geldstücke

Abwechselnd werft ihr eines eurer Geldstücke zur Hausmauer. Wer am nächsten dran ist, darf alle geworfenen Groscherl für sich behalten und die nächste Runde startet.
Mit viel Glück und Geschick kann sich der Gewinner am Schluss eine Kugel Eis oder ein Zuckerl leisten.

Kaiserball

Ihr benötigt:
- einen kleinen Ball

Der Kaiser steht vor einer Mauer oder Wand. Die Kinder stehen nebeneinander in einer etwa zehn Schritt entfernten Linie.
Der Kaiser wirft den Kindern der Reihe nach den Ball zu.
Fängt ein Kind sehr gut auf, darf es drei Riesenschritte in Richtung Kaiser machen.
Fängt es gut auf, darf es drei normale Schritte machen.
Fängt es schlecht, macht es drei Gänseschritte.
Fällt der Ball zu Boden, muss es stehen bleiben.
Wer zuerst beim Kaiser ist, darf ihn ablösen.

Spiele für Feste, Geburtstage und große Gruppen

Brücke

Ihr benötigt:
- sechs Stühle
- einen großen leeren Raum

Ein reißender Fluss soll überquert werden, dazu stehen aber für jede Gruppe, mit je drei Kindern, nur drei Stühle zur Verfügung. Die Devise heißt: Nur nicht den Boden berühren und dabei von einer Seite des Raums zur andern kommen.
Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Welche Gruppe schafft das am schnellsten?

Romeo und Julia

Ihr benötigt:
- ein Tuch
- ein Seil

Alle Kinder bilden einen Kreis. Zwei werden ausgewählt und gehen in den Kreis, sie sind nun Romeo und Julia. Romeo bekommt die Augen verbunden. Julia werden die Beine zusammengebunden.
Romeo ruft nun nach seiner angebeteten „Julia" und Julia antwortet ihm mit einem zärtlichen „Romeo". Julia muss versuchen, sich von Romeo nicht fangen zu lassen, während Romeo nach den Antworten von Julia versuchen muss, diese zu fangen.

Tasse versenken

Ihr benötigt:
- einen Eimer mit Wasser
- eine Tasse
- mehrere Flaschen

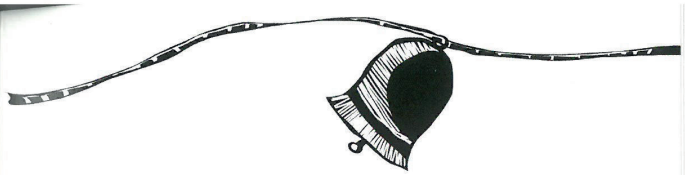
In der Mitte steht ein Eimer mit Wasser, darauf schwimmt eine Tasse. Jeder muss nun reihum Wasser aus einer Flasche in die Tasse gießen. Verloren hat der, bei dem die Tasse untergeht.
Bei einer größeren Tasse solltet ihr die Tasse schon halb füllen, sonst dauert es zu lange.

Fische fangen

Ihr benötigt:
- einen Tisch

Fische fangen ist ein blitzschnelles Reaktionsspiel. Die Hände liegen auf dem Tisch und müssen rechtzeitig weggezogen werden.
Bestimmt einen Fischer aus euren Reihen! Nun fahrt mit den flachen ausgestreckten rechten oder linken Händen als „Fische“ auf dem Tisch herum.

Der Fischer „fährt“ ebenfalls mit ausgestreckter Hand ca. 50 cm über der Tischplatte hin und her und sagt: „Ich hab den ganzen Tag gefischt und noch immer keinen Fisch erwischt.“ Bei „erwischt“ versucht er, blitzschnell eine Hand abzuschlagen. In dem Moment müssen die Hände schnell weggezogen werden. Gelingt es dem Fischer, eine Hand zu erwischen, muss derjenige ausscheiden oder, nach Absprache die Rolle des Fischers übernehmen.



Der Birndieb

Ihr benötigt:
- mehrere reife Birnen
- eine Kuhglocke
- eine lange Schnur

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel, bei dem eine Person ihre körperliche Behändigkeit unter Beweis stellen kann.
Was machten in früheren Zeiten die Alpenlandler, als es noch keine elektronischen Alarmanlagen gab, um sich vor Dieben zu schützen? Das folgende Spiel gibt hierzu genauere Hinweise.

Das Los entscheidet, wer den Birndieb spielt. Ihm werden zuerst die Augen verbunden (es ist ja schließlich Nacht, als er auf Diebeszug geht). Irgendwo im Raum wird ein Korb mit saftigen Birnen deponiert. An der Stubendecke hängt eine Kuhglocke. Kreuz und quer durch den Raum werden Schnüre zur Glocke gespannt. Um die Orientierung in diesem Geschicklichkeitsspiel noch etwas zu erschweren, wird der Dieb noch ein paarmal um die eigene Achse gedreht. Der Birndieb muss nun versuchen, seinen Weg vorsichtig zu ertasten. Nur der Duft der Birnen weist ihm die Richtung. Sobald er über einen der Fallstricke stolpert, schlägt die Kuhglocke an und der Dieb ist auf frischer Tat ertappt.

Tierphantasien

Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises, und gibt die Kommandos, wie zum Beispiel Elefant, Palme oder Hase. Dabei wird auf ein Kind im Kreis gezeigt. Dieses Kind und die beiden Danebenstehenden müssen so schnell wie möglich diese Anweisung ausführen.

Zuvor macht ihr euch aus, wie das jeweilige Tier, oder die Pflanze dargestellt werden soll.
Wer etwas falsch macht, oder seinen Einsatz verschläft, muss in die Mitte. Das Kind in der Mitte sollte die Kommandos möglichst schnell wechseln.

Palme
Das mittlere Kind streckt die Arme als Palmblätter in die Luft und wedelt.
Die beiden Nachbarn bilden mit beiden Händen in den Achselhöhlen der Palme Kokosnüsse.

Hase
In der Mitte: Mit beiden Händen vor der Brust Pfötchen machen und mümmeln
An den Seiten: Mit dem Hasen zugewandten Arm über dessen Kopf Ohren machen.

Der Elefant
Das Kind in der Mitte greift mit einer Hand an seine Nase, mit dem anderen Arm bildet es durch die entstandene Armbeuge den Rüssel.
Die benachbarten Kinder bilden mit den Armen die groooßen Ohren des Elefanten.

Wenn das Spiel mit nur drei Varianten zu langweilig wird, kann man sich immer etwas Neues einfallen lassen. Wie wäre es etwa mit einem Adler oder einem Ameisenhaufen? – Wie das geht? Lasst Eurer Phantasie freien Lauf.

Mehlschneiden

Ihr benötigt:
- einen Haufen Mehl
- eine Bohne oder einen Zahnstocher

Dazu häuft man Mehl auf einen Teller und legt oben drauf eine Kaffeebohne oder etwas Ähnliches. Gespielt wird, indem jedes Kind abwechselnd von dem Mehlhaufen etwas mit dem Löffel abschneidet. Derjenige, bei dem die Bohne ins Rutschen kommt, hat verloren.

Eine Lustige Variante ist: In den Mehlhaufen wird oben hinein ein Zahnstocher gesteckt und reihum das Mehl abgeschnitten. Derjenige, bei dem der Zahnstocher umfällt, muss es mit dem Mund (Hände auf den Rücken) aus dem Mehl wieder herausholen.

Binde Kuh

Ihr benötigt:
- eine Augenbinde

Mit verbundenen Augen versucht ein Kind, ein anderes Kind zu fangen. In diesem sehr alten Spiel symbolisiert der Fänger das Böse. Seine Augen sind verbunden, damit niemand von seinem „bösen" Blick getroffen wird.

Ein Kind verbindet sich die Augen, die anderen Kinder laufen herum und necken und locken die Blinde Kuh. Wer gefangen wird, ist als nächster dran.

Kunstfälscher

„Künstler sein, das ist nicht schwer - Kunstfälscher sein, dagegen sehr."
Hier werdet ihr in die hohe Schule des Kunstfälschens eingewiesen: Ihr müsst blind die Kopie einer menschlichen Statue nachbauen.

Teilt Euch in Dreiergruppen auf. Es gibt in jeder Kleingruppe eine „Statue", eine „Künstlerin" und einen „Tonklumpen". Die Künstlerin und der Tonklumpen schließen die Augen. Nun überlegt sich die Statue eine interessante, faszinierende und künstlerisch wertvolle Pose und stellt sie dar (Vorsicht - nicht zu sehr verknoten, denn die Position muss einige Minuten gehalten werden!).

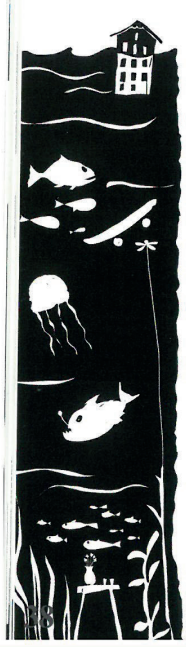
Nachdem das Werk in seiner Einmaligkeit gestaltet wurde, geht die blinde Künstlerin an die Arbeit: Durch vorsichtiges Abtasten der Skulptur versucht sie, die genaue Pose herauszufinden und auf den bisher formlosen Tonklumpen zu übertragen. Wenn die Künstlerin meint, dass die Fälschung gelungen ist, dürfen alle die Augen öffnen und sich das Werk anschauen. Anschließend können die Rollen oder die Gruppen gewechselt werden. Wer sich dann nach einigen Modellierübungen sehr sicher fühlt, kann in die zweite Ausbildungsstufe überwechseln:

Fälschen von Statuengruppen:
Für die fortgeschrittenen Kunstfälscher dürfte es ja auch kein Problem mehr sein, ganze Personengruppen aus mehreren großen Tonklumpen nachzubauen.
Diese Technik kann gut ausgebaut werden: Zuerst sind es zwei oder drei Modelle, die miteinander ein Kunstwerk bilden. Entsprechende Mengen von Tonklumpen sind natürlich vorhanden.
Später kann die Größe des Kunstwerks weiter ausgebaut werden. Irgendwann wird es allerdings auch für die besten Kunstfälscher etwas zu viel. Dann könnten ja größere Fälscherteams eingesetzt werden, die alle gemeinsam an der Kopie arbeiten.

Land unter

Ihr benötigt:
- Musik
- Stühle

Während die Musik läuft, gehen die Teilnehmer umher. Sobald die Musik oder die Geschichte aufhört, müssen sich alle so schnell wie möglich auf einen der im Raum verteilten Stühle flüchten.
Wenn es wieder losgeht, wird ein Stuhl entfernt. Wer beim nächsten Stopp keinen Stuhl mehr bekommt, scheidet aus und es wird wieder ein Stuhl aus dem Spiel genommen.



Figuren werfen

Der Werfer fasst ein Kind nach dem anderen fest bei der Hand, wirbelt es ein paarmal um sich herum und lässt es dann plötzlich los. Jedes Kind muss "wie versteinert" in einer möglichst ausgefallenen Stellung stehen bleiben.
Dann kommt der Käufer. Er betrachtet jede Figur genau und macht Bemerkungen, welche die Figuren zum Lachen bringen sollen. Lacht eine Figur, ist sie „wieder lebendig" geworden und muss ausscheiden. Die Figur, die zuletzt noch starr und ernst dasteht, wird im nächsten Spiel Käufer, der Käufer wird Werfer.

Bojazzeln

Bojazzeln – mancherorts auch Bajazzeln genannt – ist ein Kraftspiel, das schon im späten Mittelalter im Nordalpenraum bekannt war. Der purzelbaumschlagende Bajazzo (Ital. Pagliacci) stand Pate bei der Namensgebung. Bojazzeln ist das Gegenstück zum Fingerhakeln. Früher kam es häufig sogar zu Mannschaftskämpfen Dorf gegen Dorf. Das Kräftemessen fand auf der Dorfwiese, im Wirtshaus oder in der Bauernstube statt.

Die Bojazzeler liegen auf dem Rücken rechtsseitig aneinander am Boden und zwar so, dass der Kopf jeweils bei den Füßen des Gegners liegt. Auf das Kommando „Bojazzel-Hopp" bringen sie ihr rechtes Bein in die Höhe und haken sich gegenseitig in den Kniekehlen oder Waden ein. Durch kräftiges Dagegenstemmen versucht jeder, das Bein des Gegners auf den Boden zu drücken.
Dabei kommt es durch die Hebelwirkung oft zu unfreiwilligen Purzelbäumen rückwärts, zum Gaudium der Zuschauer.

Bojazzelduelle liefen zwar nach festen Regeln ab, aber am Ende von Mannschaftswettkämpfen mündete das Getümmel nicht selten in einer handfesten Rauferei.

Denk- und Ratespiele

Stadt-Land-Fluss

Ihr benötigt:
- je einen Zettel
- Stifte

Zu Beginn werden einige Kategorien vereinbart.
Beim Original sind das die Begriffe: Stadt, Land, Fluss, Berg, Tier, …
Ihr könnt Euch aber auch andere Varianten einfallen lassen. Etwa: Name, Comicfigur, Schauspieler, … .

Ein Spieler beginnt nun in Gedanken das Alphabet aufzusagen bis der nächste in der Runde „stopp“ ruft.
Alle Wörter die Ihr in die Listen eintragt müssen mit dem Buchstaben beginnen, bei dem das Alphabet gestoppt wurde.

Wenn der erste alle Begriffe eingetragen hat ruft er wieder „Stopp“. Nun werden die Begriffe verglichen.
Für alle gültigen Begriffe gibt es dann Punkte: Hat nur ein einziger Spieler einen Begriff in einer Kategorie gefunden, gibt dieser 10 Punkte. Habt Ihr einen Begriff, der bei keinem zweiten vorkommt, bekommt Ihr 5 Punkte. Begriffe, die von mehreren verwendet wurden bringen je 2 Punkte.

Anschließend startet eine neue Runde mit einem neuen Buchstaben.

Denkstein

Ein einfaches Spiel für zwei Personen

Ihr benötigt:
- 30 Steine

Ein interessantes Strategie- und Taktik-Spiel für zwei Personen. Über Sieg und Niederlage entscheidet immer die Frage: Wer nimmt den letzten Stein? Sammelt 30 Steine und legt sie auf den Tisch. Nun dürft ihr abwechselnd einen oder zwei Steine wegnehmen. Wer den letzten Stein nehmen muss, hat verloren.

„Grad oder Ungrad“

Bereits die Griechen und Römer kannten dieses Fingerspiel. Die Spielregel besagt, dass der andere Spieler erraten muss, ob die Zahl, der in der Hand gehaltenen Gegenstände gerade oder ungerade ist. Ist die Antwort nicht richtig, muss ein Pfand gegeben werden.

Die Pyramide

Ihr benötigt:
- Steine oder Streichhölzer

Baut aus Steinen oder Streichhölzern folgende Pyramide auf:
Nun nehmt abwechselnd aus einer Reihe so viele Steine weg, wie ihr wollt – allerdings mindestens einen. Wer den letzten Stein wegnehmen muss, hat verloren.

Sachen erraten

Ihr benötigt:
- eine Augenbinde
- ganz viele Gegenstände aus dem Haushalt (z.B.: Besteckteile, Ball, Radierer, Spielzeuge, …)

Die Gegenstände werden in einem zugedeckten Korb oder einer Tasche bereitgelegt.
Einem Kind werden die Augen verbunden und es bekommt einen der Gegenstände zum Ertasten in die Hand. Das Kind muss nun allein durch Tasten den Gegenstand erraten. Die anderen Geburtstagsgäste dürfen natürlich nichts verraten! Wenn das Kind ihn erraten hat, bekommt es eine kleine Belohnung und das Nächste ist an der Reihe.

Berufe oder Tiere raten

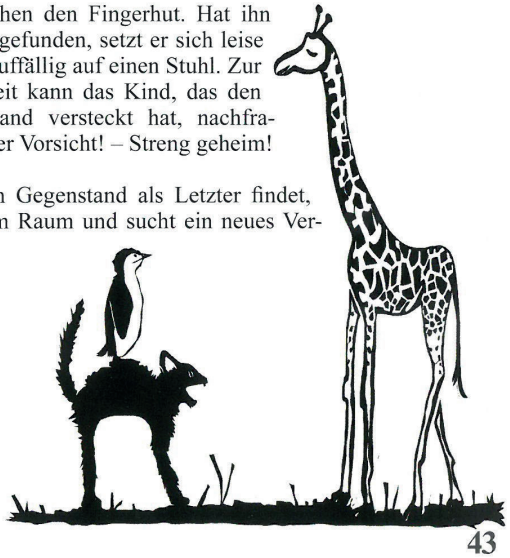
Ein Spiel für alle ab drei Jahren

Ihr benötigt:
- Papier
- Stifte
- eine Schachtel

Vor Beginn des Spiels wird von Mama oder Papa auf einen Zettel ein Beruf oder ein Tier, welches gut nachzuspielen ist, aufgeschrieben.
Man hat so viele Zettel, wie Kinder mitspielen. Diese werden in einen Behälter gegeben und dann geht das Spiel los. Am besten beginnt das Geburtstagskind mit dem Ziehen eines Zettels - Bei kleineren Kindern kann ein Erwachsener bei den Überlegungen für die pantomimische Präsentation des Tieres oder des Berufs helfen.

Fingerhut suchen

Ihr benötigt:
- einen Fingerhut oder etwas anders Kleines

Alle, bis auf einen Freiwilligen, gehen aus dem Raum.
Der Freiwillige versteckt den Fingerhut. Das Versteck muss so liegen, dass es vom Boden aus entdeckt werden kann.
Ist das erledigt, werden die anderen Kinder wieder in den Raum geholt. Sie setzen sich in der Mitte des Raums auf den Boden und suchen den Fingerhut. Hat ihn jemand gefunden, setzt er sich leise und unauffällig auf einen Stuhl. Zur Sicherheit kann das Kind, das den Gegenstand versteckt hat, nachfragen. Aber Vorsicht! – Streng geheim!

Wer den Gegenstand als Letzter findet, bleibt im Raum und sucht ein neues Versteck.