

Spiele-Sammlung

Kategorien: Ratespiele, Fangspiele, Wettkampfspiele

Mitspieler = Wie viele Spieler mitspielen können.

Gruppengröße = Wie groß die Gruppe sein kann.

!Es gibt die Möglichkeit, dass die Gruppengröße groß ist, aber nur wenige Spieler mitspielen können. Diese Spiele sind gut als Front-Games geeignet, d.h. dass ein paar Spieler auf der Bühne das Spiel spielen und die anderen zugucken!

Thema = für welches Thema sich die Spiele als Aufhänger oder Einleitung eignen

Kategorie	Spiel	Mitspieler	Gruppengröße	Thema
Ratespiel	Begriffe Kneten Mehrere Kinder bekommen einen Zettel mit einem Begriff und ein Stück Knete. Sie müssen den Begriff kneten. Die anderen Kinder erraten der Reihe nach, was geknetet wurde.	alle	egal	Schöpfung, Kreativität
Fangspiel	„Baumeister, wie stark ist das Unwetter?“ (alias „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“) Alle Kinder stellen sich an eine Zimmerwand. Auf der anderen Seite steht der Leiter. Die Kinder müssen rufen: „Baumeister, wie stark ist das Unwetter? Wie kommen wir durch?“ Der Leiter denkt sich eine Gangart für die Kinder aus (z.B. auf einem Bein hüpfen). Dann wechseln die Kinder zur gegenüberliegenden Wand und der Leiter versucht möglichst viele abzuschlagen. Die abgeschlagenen Kinder müssen nun mitfangen. Gewonnen hat das Kind, das als letztes übrig bleibt.	alle	10+	Bauen, Unwetter, Sturm
	Simon sagt Der Leiter sagt und macht den Kindern eine Bewegung vor. Er sagt z.B. „Simon sagt, alle in die Hände klatschen!“ und er klatscht in die Hände. Die Kinder müssen das nachmachen und auch in die Hände klatschen. Aber sie dürfen die Sachen nur nachmachen, wenn der Leiter sagt „Simon sagt,...“, wenn er	alle	egal	Gehorsam, Zuhören

	nur sagt „Alle in die Hände klatschen!“, dürfen sie ihm es nicht nachmachen, auch wenn er die Bewegung trotzdem vormacht. Die Kinder dürfen also nur darauf hören, was er sagt. Kinder die eine Bewegung falsch machen, scheiden aus. Wer als letztes noch übrig ist, hat gewonnen.			
Wettkampf	Bausteine Staffeln Die Kinder werden in zwei gleichgroße Teams aufgeteilt. Jedes Team muss sich auf der einen Seite des Raums in einer Schlange hintereinander aufstellen. Jedes Team bekommt einen Löffel und gleichviele Legosteine. Der erste aus dem Team muss beim Start einen Legostein auf den Löffel legen und zum anderen Ende des Raumes rennen, wo er den Legostein ablegt. Er rennt zurück zu seinem Team und schlägt das zweite Kind ab, das mit dem Löffel und einem Legostein losrennen darf. Kommt dieses auf der anderen Seite an, baut es seinen Legostein auf den ersten drauf. Welches Team nach einer festgesetzten Zeit (z.B. 5 min) den höchsten Turm hat, hat gewonnen.	alle	8+	Steine, Bauen, Turm
	Turm bauen Aus Spielsteinen von dem Spiel Mühle wird ein Turm gebaut. Mit einem Lineal versucht nun jedes Kind der Reihe nach einen Stein von unten aus dem Turm herauszuschlagen, sodass die oberen Steine dabei stehen bleiben.	alle	2-8	Bauen, Turm
Ratespiel	Geräusche raten Geräusche von versch. Werkzeugen werden abgespielt. (z.B. von Youtube). Die Kinder müssen erraten, welches Werkzeug es ist.	alle	egal	Gottes Werkzeug, Gaben
	Münze wandern Die Kinder sitzen um einen Tisch, die Hände flach auf dem Tisch. Unter irgendeiner Hand liegt ein Geldstück, das heimlich von Hand zu Hand wandert. Die Kinder können aber auch Bewegungen vortäuschen. Ein Kind läuft außen um den Tisch und passt auf. Wenn es denkt, den richtigen gefunden zu haben, tippt es ihn an und ruft: „Zeigen!“ Dieser muss blitzschnell seine Hände über den Kopf halten. Hat er das Geld, muss er nun um den Tisch laufen.	alle	6-15	Geld
Wettkampf	Münz-Parcour Mit einer Münze auf dem Schuh müssen zwei Kinder einen bestimmten Parcour laufen, ohne dass die Münze dabei herunterfällt. Wer schafft es am schnellsten?	2	egal	Geld
Wettkampf	Münzen Werfen	2-6	egal	Geld

	Alle Kinder stellen sich im gleichen Abstand zu einer Wand auf. Dann werfen nacheinander alle Kinder eine Münze möglichst nah an die Wand, ohne diese jedoch zu berühren. Das Kind, dessen Münze am nächsten an der Wand liegt, hat gewonnen.			
Wettkampf	Stille-Post-Staffel Die Kinder werden je nach Gruppengröße in zwei oder mehr Teams eingeteilt. An einer Startlinie muss sich jedes Team in einer Reihe hintereinander aufstellen. Ganz vorne im Team sollte ein Kind stehen, das gut schreiben kann. Ganz hinten sollte eins stehen, das gut lesen kann. Auf der anderen Seite des Raumes liegen an der Ziellinie für jede Mannschaft ein Zettel und ein Stift. Aus jedem Team bekommt nun das letzte Kind in der Reihe einen Zettel, auf dem ein Satz steht. (Es empfiehlt sich unterschiedliche Sätze pro Mannschaft zu nehmen, damit sie nicht bei den anderen mithören können. Trotzdem sollten sie ungefähr gleichschwer sein.; Beispiele: „Die Sonne scheint.“, „Das Baby weint.“, „Der Hund rennt.“, „Der Baum brennt.“) Das Kind liest für sich den Zettel und muss dann dem Vordermann in seiner Mannschaft den Satz ins Ohr flüstern. Dieser flüstert ihn wiederum seinem Vordermann ins Ohr, solange bis der Satz bei dem vordersten Kind angekommen ist. Dieses Kind rennt nun sofort los und schreibt, den Satz, den es verstanden hat, auf den Zettel. Gewonnen hat am Ende die Gruppe, die ihren Satz richtig hat. Haben ihn mehrere Teams richtig, gewinnt das Team, das schneller war.	alle	10+	Turmbau zu Babel Bauen, Turm, Reden, Verständnis
Wettkampf	Mauer bauen Teile die Kinder in zwei ungefähr gleichstarke Mannschaften ein. Jede Mannschaft geht am Anfang auf eine Seite des Raumes und bekommt gleich viele Becher. Mit diesen Bechern müssen sie durch Aufeinanderstapeln versuchen, eine möglichst große Mauer zu bauen. Gleichzeitig muss aber jede Mannschaft versuchen, den Turm der gegnerischen Mannschaft mit Softbällen zu zerstören. Am besten macht man auf dem Boden (mit z.B. Klebeband) eine Markierung um den Bereich, in dem die Mauer gebaut wird (z.B. im Durchmesser von 3 Metern). Innerhalb dieses Bereiches darf kein Kind der gegnerischen Mannschaft treten. Auch dürfen sich die Kinder in den Weg stellen, um den geworfenen Ball der gegnerischen Mannschaft abzufangen. Es ist von Vorteil, wenn die Kinder sich innerhalb der eigenen Mannschaft aufteilen und ausmachen, wer den Turm baut und wer versucht, den gegnerischen zu zerstören. Nach einer festgesetzten Zeit wird das Spiel unterbrochen. Welche Mannschaft zu diesem Zeitpunkt die größte Mauer hat, hat gewonnen.	alle	10+	Bauen, Mauer

Wettkampf	Wackeliger Turmtransport Jedes Team stellt sich an die eine Seite des Raumes an einer Startlinie hintereinander auf. Das vorderste Kind von jedem Team bekommt ein Tablett (oder Brett). Auf der anderen Seite des Raumes liegt für jedes Team ein Haufen Duplosteine (oder Legosteine) in ihrer Teamfarbe. Beim Startsignal läuft das erste Kind mit dem Tablett los zu dem Duplosteinhaufen. Dort angekommen stellt es einen Duplostein aufs Tablett und läuft damit zurück zum Team. Das Tablett wird an das zweite Kind in der Reihe übergeben, welches wiederum losläuft. Die nachfolgenden Duplosteine müssen übereinander zu einem Turm zusammengesteckt werden. Von Stein zu Stein wird es nun schwieriger den Turm zu transportieren. Wenn der Turm herunterfällt, muss ein Stein abgenommen und zurückgelegt werden. Der Turm mit einem Stein weniger startet dann beim nächsten Kind aus der Reihe. Nach einer festgesetzten Zeit (z.B. 5min), hat das Team gewonnen, das zu dem Zeitpunkt den höchsten Turm hat.	alle	8+	Bauen, Turm, Steine
Wettkampf	Schubkarren-Rennen Zwei Kinder müssen sich an einer Startlinie aufstellen. Jetzt nimmt das größere Kind das kleinere Kind an den Beinen Schubkarre. Beim Startsignal müssen die Kinder möglichst schnell eine bestimmte Strecke zurücklegen.	4+	4+	Teamgedanke
Wettkampf	Steine vom Fließband Jedes Team muss sich für dieses Spiel in einer langen Reihe nebeneinander (!) aufstellen. Jedes Kind bekommt einen Esslöffel. Neben das Kind an einem Ende der Reihe von jedem Team wird ein Haufen Steine gelegt. Auf diesen Steinen stehen die Wörter des Bibelverses. Das Kind neben dem Steinhaufen nimmt sich beim Startsignal einen Stein und legt ihn auf seinen Löffel. Nun muss es den Stein von seinem Löffel auf den Löffel des nächsten Kindes in der Reihe legen. Der Stein darf dabei nicht mehr mit der Hand berührt werden. So wandert der Stein von Löffel zu Löffel bis zum letzten Kind in der Reihe, welches den Stein in die Hand nehmen und neben sich auf den Boden legen darf. Das erste Kind darf mit dem zweiten Stein beginnen, sobald der erste Stein von seinem Löffel weg ist. (Der Stein muss nicht erst am Ende der Reihe angekommen sein!) Fällt ein Stein herunter, muss dieser Stein an den Anfang zum Steinhaufen zurückgelegt werden. Hat das Team alle Steine zum anderen Ende transportiert, dürfen sie beginnen die Steine richtig in eine Reihe zu legen, so dass die Wörter darauf den Bibelvers bilden. Das Team, das den Bibelvers als erstes gelegt hat, hat gewonnen. (Tipp: Achtet bei der Reihenfolge auf die unterschiedlichen Pfeile.)	10+	10+	Steine, Bauen, Bibelvers
	Decke wenden	Ca. 5	Ca. 5	Teamgedanke

	Auf dem Boden liegt eine Decke ausgebreitet. Die Kinder sollen sich auf diese Decke stellen. Sie haben die Aufgabe, die Decke einmal komplett auf die andere Seite umzudrehen. Aber es darf keiner von ihnen die Decke verlassen und den Boden berühren. (Diese Aufgabe kann nur gelöst werden, indem man die Decke langsam anfängt von einer Seite aus hochzuheben und umzudrehen und alle nacheinander auf die andere Seite steigen.)			
Wettkampf	Münzen sammeln Jedes Kind bekommt drei Münzen (alternativ kann man auch Steine o.ä. nehmen). Nun stellen sie sich alle hinter einen längeren Tisch in eine Schlange hintereinander. Am anderen Ende des Tisches wird bei ca. 5cm eine Markierung gemacht. Der erste fängt an und versucht seine Münze der Länge des Tisches nach über ihn möglichst nah an den hinteren Rand des Tisches rutschen zu lassen. Fällt die Münze hinten runter ist sie weg. Bleibt sie innerhalb des markierten Bereiches liegen. Darf er sie behalten. Wer am Ende noch die meisten Münzen/das meiste Geld hat, hat gewonnen. (Bei vielen Kindern kann man auch mehrere Stationen mit Tischen machen.)	2+	2+	Geld
Wettkampf	Namensuche Jedes Kind bekommt einen Zettel, auf dem einer der folgenden Nachnamen steht: Meyer, Reier, Geier oder Leyer. Die Kinder müssen nun durch Rufen ihres Nachnamens die Kinder finden, die denselben Namen haben. Welche Gruppe sich als erste fertig zusammengefunden hat, hat gewonnen.	alle	15+	Namen, Zuhören
Wettkampf	Schnipsel Transport Die Kinder werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Der Bibelvers wird auf einem Blatt in mehrere Schnipsel zerschnitten. Jede Gruppe bekommt nun ein „Schnipsel-Haufen“ von dem Blatt. Die Kinder aus einer Mannschaft stellen sich hintereinander auf und jeder bekommt einen Strohhalm. Bei Los darf das erste Kind losrennen und muss mit dem Strohhalm ein Puzzleteil ansaugen und zu einer bestimmten Stelle, die ein paar Meter entfernt ist, transportieren. Anschließend rennt es mit dem Strohhalm zurück und kann den nächsten aus der Gruppe abschlagen, der dann losrennen darf. Wurde das letzte Puzzleteil auf die andere Seite transportiert, darf die gesamte Gruppe, sobald das letzte Kind zurück ist, zu der Stelle rennen, an der die ganzen Puzzleteile sind. Nun dürfen sie anfangen den Bibelvers zusammen zu puzzeln. Die Gruppe, die ihn als erste fertig hat, hat gewonnen.	8+	8+	Bibelvers
	Füße & Hände	alle	5+	Teamgedanke

	Die Kinder bekommen die Aufgabe sich zusammen mit z.B. nur acht Füßen und drei Händen auf den Boden zu stellen. Nun müssen sie sich so hinstellen, dass sie mit insgesamt genau acht Füßen und drei Händen den Boden berühren (ohne die Hilfe von Stühlen o.ä.). Die Aufgabe kann immer weiter erschwert werden, so dass sie sich z.B. gegenseitig festhalten oder huckepack nehmen müssen.			
	Zählen Alle machen die Augen zu. Versucht nun zusammen bis 30 zu zählen, indem jeder abwechselnd eine Zahl sagt. Dabei darf keiner zwei Mal direkt hintereinander eine Zahl sagen. Es darf keine Reihenfolge ausgemacht werden. Sagen zwei gleichzeitig eine Zahl, muss wieder bei null angefangen werden.	alle	5+	Teamgedanke
Fangspiel	Hundehütte Eins bis zwei Kinder (je nach Gruppengröße) sind die Fänger. Alle anderen Kinder rennen durch den Raum und werden gefangen. Ist ein Kind gefangen, muss es stehen bleiben und die Beine weit auseinander machen. Die noch freien Kinder müssen versuchen unter den Beinen der gefangenen Kinder hindurch zu krabbeln, damit diese wieder frei sind. Während ein Kind unter den Beinen des anderen ist, darf es nicht gefangen werden. Wenn die Fänger alle gefangen haben, haben sie gewonnen.	alle	10+	Gefängnis, Fangen
Wettkampf	Gegenstände holen Teile die Kinder in mehrere Gruppen. (z.B. pro Gruppe 5 Kinder) Jedes Kind aus der Gruppe ist abwechselnd an der Reihe. Der Leiter sagt einen Gegenstand und je das eine Kind aus der Gruppe muss möglichst schnell nach diesem Gegenstand suchen und ihn holen. Das Kind, das ihn als erstes hat, hat einen Punkt für seine Gruppe. (Die Gegenstände sollen sich in dem Raum befinden. Es können auch Gegenstände sein, die die Kinder haben (z.B. ein Schuh), dann dürfen die Gruppenmitglieder helfen.)	3+	egal	Suchen, Finden
	Topfschlagen Spiel Topfschlagen: Ein Kind versteckt den Topf mit einer Süßigkeit darunter. Ein Kind bekommt die Augen verbunden und muss den Topf finden. Alle anderen Kinder geben Tipps („wärmer, kälter, heiß usw.“).	2+	egal	Suchen, Finden
	Geschenk auspacken Vorbereitung: Packe eine kleine Süßigkeit ein. Benutze dabei möglichst viele Kartons und möglichst viel Geschenkpapier und Geschenkband. Das Geschenk muss möglichst oft verpackt sein.	4+	4+	Geschenk

	Alle Kinder setzen sich im Kreis auf den Boden. Der Reihe nach wird mit einem Würfel gewürfelt. Das Kind, das als erstes eine Sechs würfelt, darf anfangen, das Geschenk auszupacken. Es darf so lange auspacken, bis das nächste Kind eine Sechs würfelt. Das Kind, das als letztes das Geschenk ganz fertig ausgepackt hat und bei der Süßigkeit angekommen ist, darf sie behalten. Alternative: Das Kind muss, bevor es anfangen darf auszupacken, immer noch Handschuhe anziehen.			
Wettkampf	Sackhüpfen Vier freiwillige Kinder kommen nach vorne. Jeder bekommt einen blauen großen Müllsack, in den er hineinsteigen muss. Beim Startsignal müssen sie eine bestimmte Strecke hüpfen. Wer zuerst im Ziel ankommt, hat gewonnen.	2+	egal	
	Würfel heben Auf einem Tisch steht eine Dose. Nun bekommen zwei Kinder jeweils einen Würfel, der auf den Tisch gelegt wird. Die Kinder müssen versuchen ihren Würfel in die Dose zu befördern, aber sie dürfen nur jeweils EINEN Finger, nämlich den Zeigefinger, benutzen. Die Kinder können die Aufgabe nur lösen, wenn sie sich gegenseitig helfen. Sie müssen den Würfel zwischen ihre beiden einzelnen Finger nehmen und zusammen in die Dose heben.	2	egal	Teamgedanke
	Nach der Pfeife tanzen Pfeife verschieden schnell in eine Trillerpfeife hinein und die Kinder müssen dazu verschiedene „Befehle“ erfüllen. Bsp: Bei drei Mal schnell hintereinander Pfeifen, müssen die Kinder hüpfen. Bei ein Mal kurz und ein Mal lang müssen sie sich an die Nase fassen. Mache vorher 3-4 dieser Regeln aus. Und spiele danach mehrere Runden, in denen du pfeifst und die Kinder entsprechend reagieren müssen. Die Kinder, die etwas falsch machen, scheiden aus.	alle	egal	Zuhören, Gehorsam, Regeln
	Wer wird Müllionär? (alias Feuer-Wasser-Luft) Teile drei Wänden des Raumes eine bestimmte Mülleimerart zu. Die eine ist der Papiermüll, eine der Biomüll und eine der Plastikmüll. Zeige nun über PowerPoint nacheinander einzelne Bilder von verschiedenen Gegenständen (z.B. Buch, Postkarte, Apfel, Pizza, Spielzeugauto, Duplosteine). Die Kinder müssen immer zu der Wand rennen, die den passenden Mülleimer zu dem Gegenstand darstellt (z.B. Buch -> Papier, Pizza -> Biomüll, Duplosteine -> Plastikmüll).	alle	egal	Sünde
Wettkampf	Klopapier wickeln	4+	egal	

	Zwei freiwillige Kinder werden von jeweils zwei weiteren Freiwilligen mit Klopapier eingewickelt. Die, die es schneller schaffen, haben gewonnen.			
	Fast-Food-Spiel Die Kinder bewegen sich im Raum umher; dabei kann Musik gespielt werden. Irgendwann nennt der Spielleiter ein Fast-Food-Produkt. Die Kinder müssen sich nun je nach Produkt unterschiedlich positionieren. • Pommes Frites: jeder liegt alleine auf dem Boden • Hamburger: jeweils drei Spieler legen sich aufeinander auf den Boden • McSundae/Eis: jedes Kind bleibt wie eingefroren stehen • Milchshake: Zwei Kinder bilden mit den Armen den runden Becher. Ein weiteres Kind steht darin und streckt seinen Arm aus als Strohalm.	alle	egal	
Wettkampf	Auspacken Zwei freiwillige Kinder müssen versuchen möglichst schnell mit Handschuhen jeweils drei Kinderriegel auszuwickeln.	2+	egal	
Ratespiel	Ü-Ei Memory In jeweils zwei gelben Überraschungseier-Hülsen sind zwei gleiche Gegenstände drin (z.B. Würfel, Erbsen, Zucker usw.). Der Leiter raschelt nacheinander mit allen Ü-Eiern. Die Kinder müssen erraten, welche zwei jeweils zusammen gehören, in denen dasselbe drin ist.	alle	egal	Geschenk
Wettkampf	Ü-Ei Puzzeln Es gibt je nach Kinderanzahl mehrere Mannschaften. Das erste Kind aus der ersten Mannschaft bekommt ein Ü-Ei. Es muss versuchen, das Ü-Ei möglichst schnell auszuwickeln, die Schokolade essen und das Spielzeug darin zusammenbauen bzw. puzzeln. (Wenn es schon eine komplett fertige Figur ist, hat es Glück. Es zählt wie ein Joker.) Das jeweils erste Kind aus den anderen Mannschaften muss währenddessen versuchen, möglichst viele Bälle in einem bestimmten Abstand in einen Eimer zu werfen. Es hat so lange Zeit, wie der andere für sein Ei braucht. In der nächsten Runde bekommt in der nächsten Gruppe ein Kind ein Ei. Welche Gruppe am Ende die meisten Treffer in den Eimer hat, hat gewonnen. <u>Variante:</u> Die Aufgabe, den Ball in den Eimer zu werfen, kann durch jede beliebige andere Aufgabe ersetzt werden.	4+	8+	Geschenk
	Popcorn	alle	egal	

[illegible]