

familie.  
gemeinsam  
wachsen



Alte Spiele  
neu entdecken

# Vorwort

Das Spiel ist für Kinder eine wichtige Voraussetzung, die Welt zu begreifen, eine eigene Identität zu entwickeln und eigene Fähigkeiten zu erkennen. Kinder lernen durch Spielen. Spiele sind somit Teil der menschlichen Entwicklung und bilden ein grundlegendes Element unserer Kultur. Dabei haben Spiele eine lange Tradition. Sie sind so vielfältig und bunt wie kaum eine andere Kulturtechnik.

Die vorliegende Broschüre vereint eine Vielzahl von Spieleklassikern und dient somit als handliches Sammel- und Nachschlagewerk. Unter der Prämisse „alte Spiele neu entdecken“ ist es dem Land Vorarlberg ein Anliegen, dass traditionelle Spiele nicht in Vergessenheit geraten und von Generation zu Generation weitergegeben werden. Denn ein Großteil der Spiele, welche viele Menschen noch aus ihren Kindertagen kennen, sind bereits mehrere Jahrhunderte alt. Aus diesem Grund hat das Land Vorarlberg vor einiger Zeit Kinder dazu aufgerufen, ihre Lieblingsspiele einzureichen. Diese Einreichungen liegen nun in gesammelter Form

in dieser Broschüre vor. Die Broschüre beinhaltet Spielklassiker, welche mit wenig bis gar keinem Spielmaterial auskommen und gerade deshalb so wertvoll sind.

Wir möchten uns auf diesem Weg recht herzlich bei allen Kindern bedanken, die sich die Mühe gemacht haben, eine Spielidee einzureichen.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen beim Schmökern in der Broschüre und viel Spaß beim Spielen.



A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Markus Wallner'. The signature is fluid and stylized, with a long horizontal stroke at the end.

Mag. Markus Wallner  
Landeshauptmann

## Herausgeber:

Amt der Vorarlberger Landesregierung  
Abteilung Elementarpädagogik, Schule und Gesellschaft  
Fachbereich Jugend und Familie  
Römerstraße 15, 6901 Bregenz  
T +43 5574 511 22175, familie@vorarlberg.at

## Gestaltung und Illustrationen:

Nicole Berti – Gestaltung und Kommunikation  
www.nicoleberti.com

## Zeichnungen:

Carla und Laura (beide 12 Jahre), Christina (10 Jahre),  
Evelyn und Lisa (beide 12 Jahre), Julia (9 Jahre), Katharina  
(8 Jahre), Lisa (7 Jahre), Lukas (10 Jahre), Philipp (6 Jahre)

## Druck:

Landhaus, Hausdruckerei

## Redaktion:

Anna Maria (8 Jahre), Beat (3 Jahre), Carla (12 Jahre),  
Fabio (9 Jahre), Helena (8 Jahre), Johanna (12 Jahre), Jonas  
(9 Jahre), Julia (9 Jahre), Julia (12 Jahre), Laura (12 Jahre),  
Lennox (7 Jahre), Lienne (5 Jahre), Lisa (7 Jahre), Lorena  
(9 Jahre), Lukas (10 Jahre), Magdalena (12 Jahre), Mia-Lena  
(9 Jahre), Michelle (9 Jahre), Mira Angelina (8 Jahre), Mona  
(10 Jahre), Nico (6 Jahre), Philipp (6 Jahre), Sarah (5 Jahre),  
Tolga (9 Jahre), Fachbereich Jugend und Familie und  
Margit Schneider

Kein Anspruch auf Vollständigkeit. Für die Richtigkeit der  
Angaben wird keine Haftung übernommen.

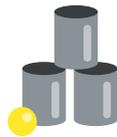
# Inhaltsverzeichnis

## Einleitung Seite 6 bis 7



## Lauf- und Fangspiele Seite 9 bis 15

Wer hat Angst vor dem bösen Wolf?	Seite 9
Kettenfängi	Seite 10
Feuer Wasser Blitz	Seite 10
Steh-Geh	Seite 11
Ochs am Berg	Seite 11
Katz und Maus	Seite 12
Bockspringfangen	Seite 12
Blinde Kuh	Seite 13
Fähnala	Seite 13
Tuchschwanzfangen	Seite 14
Reise nach Jerusalem	Seite 14
Räuber und Gendarm	Seite 15



## Geschicklichkeits- spiele Seite 17 bis 21

Fischer, wie tief ist das Wasser?	Seite 17
Dosen werfen	Seite 18
Eierlauf	Seite 18
Geschickte Finger	Seite 19
Topfklopfen	Seite 19
Eins, zwei oder drei	Seite 20
Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen?	Seite 20



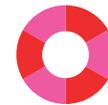
## Ballspiele Seite 23 bis 25

Mittelmännle	Seite 23
Völkerball	Seite 24
Fußball	Seite 24
Merkball	Seite 25



## Wettrennen Seite 27 bis 29

Schubkarrenrennen	Seite 27
Sackhüpfen	Seite 28
Schnitzeljagd	Seite 28
Seilziehen	Seite 29



## Spiele im Kreis Seite 31 bis 35

Armer schwarzer Kater	Seite 31
Schuhsalat	Seite 32
Stille Post	Seite 32
In den Brunnen gefallen	Seite 33
Mäuschen, wie piepst du?	Seite 33
Gordischer Knoten	Seite 34



## Hüpfspiele Seite 37 bis 39

Gummihüpfen	Seite 37
Schneckenhüpfen	Seite 38
Seilspringen	Seite 38
Hexentanz	Seite 39
Tempelhüpfen	Seite 39



## Versteckspiele Seite 41 bis 43

Verstecken	Seite 41
Verstecken mit Anschlag	Seite 42



## Spiele für Regentage oder eine lange Fahrt Seite 45 bis 51

Bingo	Seite 45
Schere, Stein, Papier	Seite 46
Galgenraten	Seite 46
Schiffe versenken	Seite 47
Autokennzeichen-Quiz	Seite 48
Tic Tac Toe	Seite 48
Wortketten	Seite 49
Ich packe meinen Koffer	Seite 49
Stadt-Land-Fluss	Seite 50
Speed	Seite 51
Ich seh' was, was du nicht siehst	Seite 51



# Einleitung

Für Kinder und Jugendliche ist es notwendig, sich die Welt handelnd im Spiel zu erschließen. Das Spiel fördert die kognitive Entwicklung, motorische Fertigkeiten sowie die soziale Kompetenz von Kindern und Jugendlichen. Das Spiel stellt somit für jüngere wie auch ältere Kinder eine der wichtigsten Lernformen dar. Spielformen und Spielorte sind bedeutsame Begegnungs-, Kommunikations- und Beziehungsräume, welche der Persönlichkeitsentwicklung dienen.

Von den Vereinten Nationen im Jahr 2000 proklamiert, findet der Weltspieltag jedes Jahr am 28. Mai statt. Er macht darauf aufmerksam, dass Kinder und Jugendliche beim Spielen die Möglichkeit haben, ihren natürlichen Bewegungsdrang auszuleben, Abenteuer zu erleben, wichtige Naturerfahrungen zu sammeln und sich ihren eigenen Sozialraum anzueignen.

Seit bereits einigen Jahren ruft das Land Vorarlberg dazu auf, sich am Weltspieltag am 28. Mai mit öffentlichkeitswirksamen

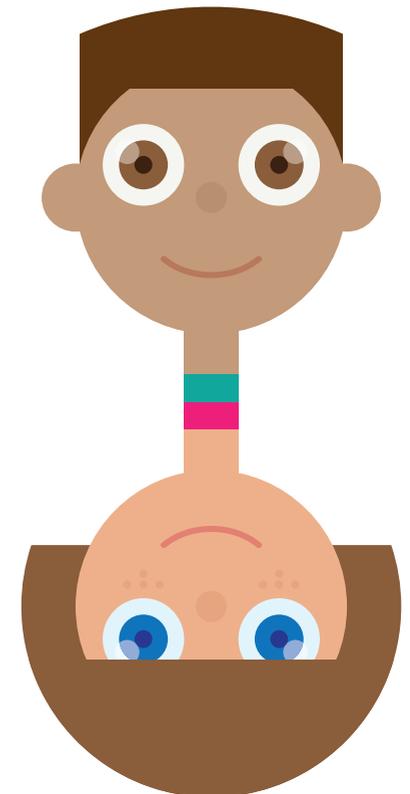
Aktionen für das Recht auf Spiel stark zu machen. Aus diesem Grund werden die Aktivitäten und Veranstaltungen, die in den Gemeinden durchgeführt werden, sowohl ideell als auch finanziell vom Land Vorarlberg aktiv unterstützt.

Darüber hinaus fördert das Land Vorarlberg auch Kinder-Familien-Straßenfeste. Denn Straßen waren früher schon immer Orte der Begegnung. Sie waren gleichzeitig Verkehrsfläche, Spielraum für Kinder, Wohnraum und Treffpunkt unterschiedlicher Generationen. Gut funktionierende Nachbarschaften erleichtern den Alltag in der Familie durch Kontakte, Freundschaften, gute Gespräche, Spielkameraden und Spielkameradinnen für die Kinder, alltägliche Unterstützungen und vieles mehr. Bei Kinder-Familien-Straßenfesten werden sowohl dem Straßenraum als auch den Nachbarschaften wieder mehr Bedeutung zugesprochen.

## „Die Quelle des Guten liegt im Spiel.“

(Friedrich Wilhelm August Fröbel, 1782-1852,  
deutscher Reformpädagoge)

In dieser Broschüre sind nur ein paar der zahlreichen Spiele aufgelistet, die Kinder und Familien seit jeher spielen und auch immer weiterentwickeln. Denn der Einfallsreichtum von Kindern ist unerschöpflich und der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.





Zeichnung von Lukas, 10 Jahre



# Lauf- und Fangspiele

## Wer hat Angst vor dem bösen Wolf?



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Ein Kind wird als „böser Wolf“ bestimmt. Alle anderen stellen sich in einer Linie auf. Der böse Wolf stellt sich in einigen Metern Entfernung auf die gegenüberliegende Seite. Der böse Wolf ruft nun: „Wer hat Angst vor dem bösen Wolf?“ Alle antworten: „Niemand!“ Böser Wolf: „Und wenn er kommt?“ Alle: „Dann rennen wir davon!“ Nun rennen der böse Wolf und die anderen aufeinander zu. Der böse Wolf versucht, so viele Kinder wie möglich durch Berührung zu fangen. Alle Gefangenen werden auch zu bösen Wölfen. Wer als letztes noch nicht gefangen wurde, ist in der nächsten Runde der böse Wolf. Der böse Wolf kann auch ein weißer Hai, ein Gartenzwerg, ein ... sein. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



## Kettenfängi



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Ein Kind muss die anderen fangen. Wenn dieses jemanden gefangen hat, nehmen sich beide an der Hand und fangen nun zu zweit die anderen. Das nächste gefangene Kind hängt sich an die zwei an. So wird die Kette immer länger und die Kinder, die zu fangen sind, weniger. Gewonnen hat jenes Kind, das zuletzt übrig bleibt.

## Feuer Wasser Blitz



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Alle laufen wild durcheinander. Ein Kind beginnt und ruft "Feuer". Dann müssen alle anderen zu etwas Blauem laufen, da dies Wasser zum Löschen kennzeichnet. Bei „Wasser“ müssen alle auf einen Gegenstand stehen oder in die Höhe klettern und bei „Blitz“ müssen sich alle flach auf den Boden legen. Bei diesem Spiel geht es um eine schnelle Reaktion. Das Kind, das zuletzt reagiert bzw. falsch reagiert, scheidet aus und darf das nächste Kommando rufen. Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Kind übrig ist.

## Steh-Geh



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Ein Kind muss die anderen fangen. Wenn dieses jemanden gefangen hat, muss der/die Gefangene in einer Grätsche stehen bleiben. Die anderen können die Gefangenen dadurch befreien, indem sie durch die Grätsche hindurchkriechen. Wenn alle gefangen sind und in der Grätsche stehen, ist das Spiel beendet.

## Ochs am Berg



**Anzahl der Spielenden**  
bis zehn Personen



**Materialien**  
Baum oder Wand zum Anlehnen, Seil als Linie



### Spielbeschreibung

Ein Kind steht als „Ochse“ mit dem Gesicht an der Wand bzw. einem Baum und hält sich die Augen zu. Die anderen stehen in einiger Entfernung hinter dem „Ochsen“ hinter dem Seil, welches als Startlinie dient und schauen Richtung „Ochse“. Nun ruft der „Ochse“: „Eins, zwei, drei, Ochs am Berg!“ und die anderen bewegen sich so schnell wie möglich zum „Ochsen“. Dieser dreht sich nach Aufsagen es Spruches schnell um und die anderen müssen sofort stocksteif (eingefroren) stehen bleiben. Wer sich bewegt oder wackelt, muss zurück zur Startlinie. Der „Ochs“ dreht sich wieder um und sagt wieder denselben Spruch auf. Dies wird so lange wiederholt, bis der erste beim „Ochsen“ ankommt, ihn berührt und ruft: „Ochs am Berg!“ Dieses Kind wird nun zum „Ochsen“.

eingereicht von Anna Maria, 8 Jahre



## Katz und Maus



**Anzahl der Spielenden**  
ab sechs Personen



**Materialien**  
eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Alle bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind spielt die „Maus“, ein zweites die „Katze“. Die Katze befindet sich außerhalb des Kreises und ruft die Maus. Durch heben der Arme lassen die Spieler die Maus in den Kreis hinein- und hinauslaufen. Die Katze wird hingegen daran gehindert, den Kreis zu betreten. Wenn es der Katze dennoch gelingt die Maus zu fangen, werden die Rollen getauscht. Die Katze wird nun zur Maus und umgekehrt.

## Bockspringfangen



**Anzahl der Spielenden**  
ab fünf Personen



**Materialien**  
eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Ein Kind muss die anderen fangen. Wer gefangen wurde, muss in die Hocke gehen. Die anderen können über die Gefangenen – wie über einen Bock – springen und befreien diese somit wieder. Wenn alle in der Hocke sind und niemand mehr frei herumläuft, ist das Spiel beendet.



## Blinde Kuh



**Anzahl der Spielenden**  
ab zwei Personen



**Materialien**  
Tuch



### Spielbeschreibung

Einem Kind werden mit einem Tuch die Augen verbunden. Im Anschluss wird es für kurze Zeit im Kreis gedreht. Nun muss das Kind mit verbundenen Augen die anderen fangen. Diese können an der Blinden Kuh zupfen, an ihr vorbeigehen oder Geräusche machen, ohne dabei gefangen zu werden. Wenn die Blinde Kuh allerdings doch ein Kind fängt, ist dieses die nächste Blinde Kuh.

## Fähnala



**Anzahl der Spielenden**  
sechs bis 20 Personen



**Materialien**  
Seil, zwei Hölzer und eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

In einer großen Wiese wird das Seil in die Mitte der Wiese gelegt, um zwei Seiten zu bilden. Auf jeder Seite sollte ein Platz für das Gefängnis ausgemacht werden. Die Kinder werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und jede Mannschaft versteckt ihr Holz auf der eigenen Spielseite. Ziel des Spiels ist es, so viele Kinder aus dem gegnerischen Team zu fangen (diese dürfen ihre Gegner und Gegnerinnen auch fangen) und ins Gefängnis zu bringen sowie das Holz der anderen Mannschaft finden und auf die eigene Seite bringen. Gewonnen hat jenes Team, welches das Holz des anderen Teams auf die eigene Seite gebracht hat.

eingereicht von Lukas, 10 Jahre



## Tuchschwanzfangen



### Anzahl der Spielenden

ab fünf Personen



### Materialien

pro Kind ein Halstuch/Seidentuch, eine große freie Fläche



### Spielbeschreibung

Es wird ein Fänger oder eine Fängerin bestimmt. Die anderen stecken sich das Tuch hinten in den Hosenbund und laufen los. Der Fänger/die Fängerin muss nun die „Tuchschwänze“ der anderen herausziehen und sammeln. Wenn alle Tücher der Spieler und Spielerinnen herausgezogen sind, ist das Spiel beendet.

## Reise nach Jerusalem



### Anzahl der Spielenden

ab fünf Personen



### Materialien

Stühle und Musik



### Spielbeschreibung

Die Stühle werden, mit der Sitzfläche nach außen gerichtet, im Kreis aufgestellt. Dabei gibt es einem Stuhl weniger als Spieler und Spielerinnen. Ein Kind wird als Spielleitung bestimmt. Die Spielleitung schaltet die Musik ein und alle müssen um den Stuhlkreis gehen. Wenn die Musik stoppt, versuchen alle, einen Platz auf einem Stuhl zu ergattern. Jenes Kind, das keinen Platz findet, scheidet aus. Dabei wird nach jeder Runde ein Stuhl aus dem Stuhlkreis genommen. Das Spiel endet damit, dass nur noch ein Stuhl im Kreis steht und dieser von einem Kind erobert wird.

## Räuber und Gendarm



### Anzahl der Spielenden

ab sechs Personen



### Materialien

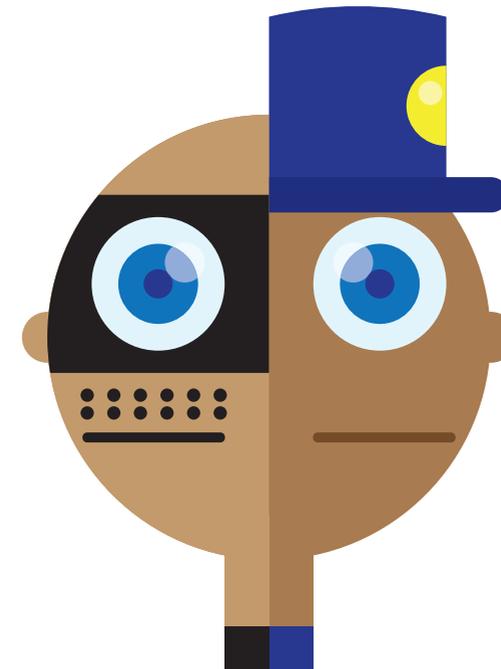
Viel Platz, sollte am besten draußen gespielt werden



### Spielbeschreibung

Vor Spielbeginn wird ausgemacht, wer die Räuber und wer die Gendarmen sind und wo sich das Gefängnis befindet. Im Anschluss verstecken sich die Räuber und ein oder mehrere Gendarmen suchen diese. Erwischt ein Gendarm einen Räuber und kann ihn gefangen nehmen, wird dieser ins Gefängnis gebracht. Dort kann er, wenn kein Gendarm aufpasst, wieder von einem anderen Räuber abgeklatscht werden und wird dadurch befreit. Das Spiel ist beendet, sobald alle Räuber gefasst wurden und im Gefängnis sitzen.

eingereicht von Jonas, 9 Jahre





Zeichnung von Carla und Laura, beide 12 Jahre



# Geschicklichkeits- spiele

## Fischer, wie tief ist das Wasser?



### Anzahl der Spielenden

ab vier Personen



### Materialien

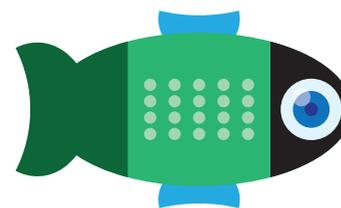
keine



### Spielbeschreibung

Die Gruppe teilt sich in zwei Teams auf und steht sich gegenüber. Die eine Gruppe stellt die Fischer dar und die andere Gruppe fragt die Fischer: „Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Die Fischer geben eine beliebige Meter-Anzahl an. Dann fragt die andere Gruppe: „Und wie kommen wir durch das Wasser?“ Die Fischer stellen sich zusammen und überlegen gemeinsam, wie die andere Gruppe mit einer lustigen Bewegung das Wasser durchqueren kann (z. B. auf einem Bein hüpfen, durch Schwimmbewegungen, ...). Nun muss die Gruppe mit dieser Bewegung zu den Fischern kommen. Doch die Fischer kommen ihnen mit der gleichen Bewegung entgegen und versuchen, möglichst viele zu fangen. Die gefangenen Kinder sind dann Teil der Fischergruppe. Ziel ist es, auf die gegenüberliegende Seite zu kommen.

eingereicht von Beat, 3 Jahre





## Dosen werfen

**Anzahl der Spielenden**

ab zwei Personen

**Materialien**

sechs bis zehn leere Metalldosen oder Plastikbecher, ein kleiner Ball

**Spielbeschreibung**

Die Dosen beziehungsweise Becher werden pyramidenförmig auf eine Mauer oder einen Tisch gestellt. Dann wird mit einigen Metern Abstand versucht, die Dosen mit dem Ball abzuschießen. Alle haben dabei drei Versuche. Für jede abgeschossene Dose gibt es drei Punkte. Es gewinnt das Kind mit der höchsten Punktezahl.

## Eierlauf

**Anzahl der Spielenden**

ab zwei Personen

**Materialien**

Eier, Kartoffeln oder Orangen oder etwas anderes Rundes, zwei Kochlöffel

**Spielbeschreibung**

Zuerst werden Startlinie und Ziel festgelegt. Die Eier, Kartoffeln usw. müssen mit dem Kochlöffel so schnell wie möglich von der Startlinie aus bis zum Ziel balanciert werden. Wenn der Gegenstand vom Kochlöffel fällt, muss wieder bei der Startlinie begonnen werden. Gewonnen hat jenes Kind, welches als erstes im Ziel ankommt. Der Weg von der Startlinie bis zum Ziel kann auch mit Hindernissen erschwert werden.



## Geschickte Finger

**Anzahl der Spielenden**

zwei Personen

**Materialien**

keine

**Spielbeschreibung**

Ein Kind verschränkt beziehungsweise verknotet die Finger und Hände, so gut es kann. Das andere Kind deutet dann auf einen Finger, der nun bewegt werden muss. Alle anderen Finger dürfen sich allerdings nicht bewegen. Wenn das Kind es nicht geschafft hat, ist das andere Kind an der Reihe.

eingereicht von Helena, 8 Jahre und Tolga, 9 Jahre

## Topfklopfen

**Anzahl der Spielenden**

ab zwei Personen

**Materialien**

Topf, Kochlöffel, Augenbinde und eine kleine Überraschung (z. B. Süßigkeiten)

**Spielbeschreibung**

Der Topf wird mit der Überraschung darunter verkehrt herum auf eine freie Fläche gestellt. Einem Kind werden nun die Augen verbunden und es wird kurz im Kreis gedreht. Anschließend bekommt das Kind mit den verbundenen Augen den Kochlöffel in die Hand gedrückt und muss im Krabbelgang mit diesem den Boden nach dem Topf abklopfen. Die anderen können dabei Tipps – wie „heiß“ oder „kalt“ – rufen. Wenn der Topf gefunden wurde, kann das Kind die Überraschung behalten.

eingereicht von Carla und Laura, beide 12 Jahre



## Eins, zwei oder drei



### Anzahl der Spielenden

ab drei Personen



### Materialien

Naturmaterialien (Steine, Tannenzapfen usw.), Rätsel mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten



### Spielbeschreibung

Auf den Naturmaterialien werden die Zahlen eins, zwei und drei (mit etwas Abstand) auf den Boden geschrieben. Ein Kind ist der Spielleiter bzw. die Spielleiterin und liest die Rätsel mit den nummerierten Antwortmöglichkeiten vor. Die anderen müssen nun das Rätsel erraten und hüpfen so lange vor den drei Ziffern umher, bis der Spielleiter/die Spielleiterin „eins, zwei oder drei – letzte Chance vorbei!“ ruft. Nun stellen sich alle zu der jeweiligen Zahl, die für sie die richtige Antwort darstellt. Jene Kinder, welche bei der richtigen Antwort stehen, bekommen einen Punkt in Form eines Kieselsteines, Tannenzapfens oder dergleichen. Jenes Kind, welches am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

ingereicht von Fabio, 9 Jahre

## Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen?



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

keine



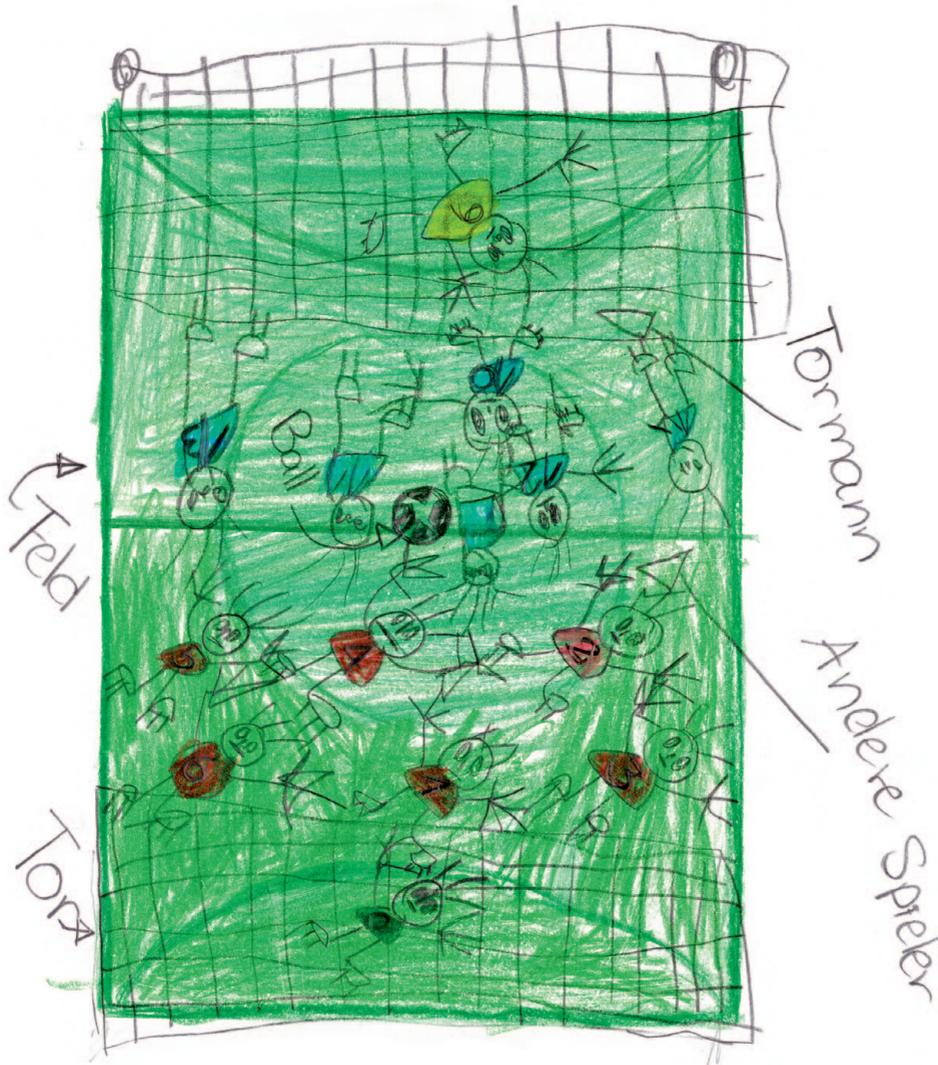
### Spielbeschreibung

Alle stellen sich in einer Reihe auf, außer einem Kind, welches einige Meter weit weg mit dem Rücken zu den anderen steht. Dann fragen alle: „Kaiser, wie viel Schritte darf ich gehen?“ Der Kaiser antwortet nun zum Beispiel: „drei Riesenschritte“ oder „ein Radschlag“ oder „zwei Zwergenschritte“ usw. Nun dürfen sich alle in dieser Form Richtung Kaiser bewegen. Wer als erstes beim Kaiser ankommt, ist in der nächsten Runde der Kaiser.

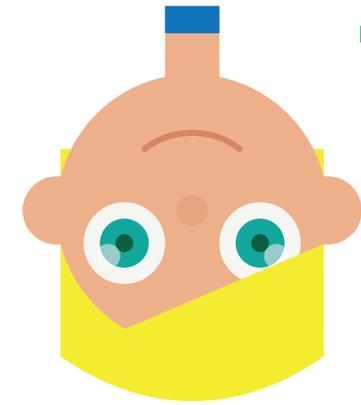




Zeichnung von Philipp, 6 Jahre



# Ballspiele



## Mittelmännle



**Anzahl der Spielenden**  
drei Personen

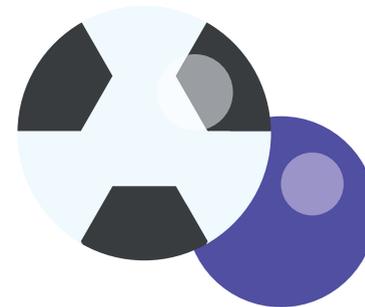


**Materialien**  
Ball und eine freie Fläche



### Spielbeschreibung

Zwei Kinder stehen in einiger Entfernung und werfen sich abwechselnd den Ball zu. Das dritte Kind steht zwischen den beiden und muss versuchen, den Ball an sich zu reißen. Dies sollten die zwei, die außen stehen, vermeiden. Wenn das Kind in der Mitte den Ball berührt oder sogar gefangen hat, muss jenes Kind in die Mitte, das den Ball geworfen hat.





## Völkerball



### Anzahl der Spielenden

ab sechs Personen



### Materialien

Ball und ein gekennzeichnetes Spielfeld mit zwei Feldern



### Spielbeschreibung

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team hat einen Freigeist, welcher außerhalb des gegnerischen Feldes steht. Die anderen gehen jeweils in ihr Feld. Dann wird der Ball zwischen Freigeist und eigenem Feld hin- und hergeworfen. Dabei sollen die gegnerischen Teammitglieder abgeschossen werden. Alle, die abgeschossen wurden, müssen zum Freigeist und können, indem sie die Gegner und Gegnerinnen abschießen, wieder zurück in ihr Spielfeld. Gewonnen hat jenes Team, welches alle Spieler und Spielerinnen des gegnerischen Teams mit dem Ball abgeschossen hat.

## Fußball



### Anzahl der Spielenden

ab acht Personen



### Materialien

Ball, Spielfeld und ein Tor bzw. irgendetwas, das als Tor verwendet werden kann



### Spielbeschreibung

Es werden zwei Teams gebildet, in jedem Team wird ein Tormann oder eine Torfrau gewählt. Das Ziel des Spiels ist es, den Ball nur mit den Füßen ins gegnerische Tor zu schießen. Die Hände dürfen dabei nicht verwendet werden. Die gegnerische Mannschaft muss dabei versuchen, den Ball den anderen abzuluxen und in das gegnerische Tor zu befördern.

eingereicht von Philipp, 6 Jahre



## Merkball



### Anzahl der Spielenden

ab acht Personen



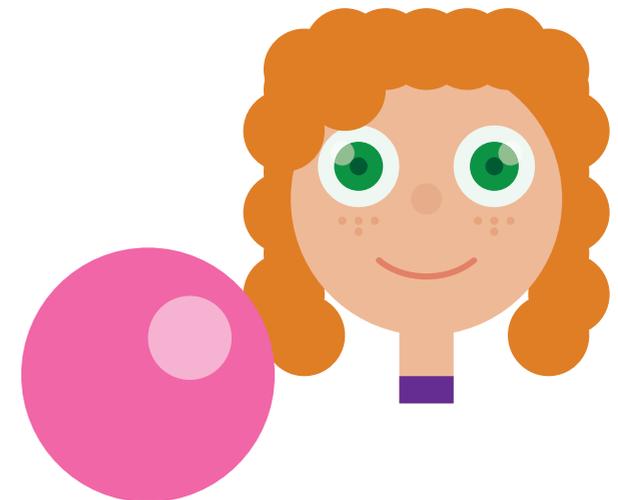
### Materialien

Ball und eine große freie Fläche



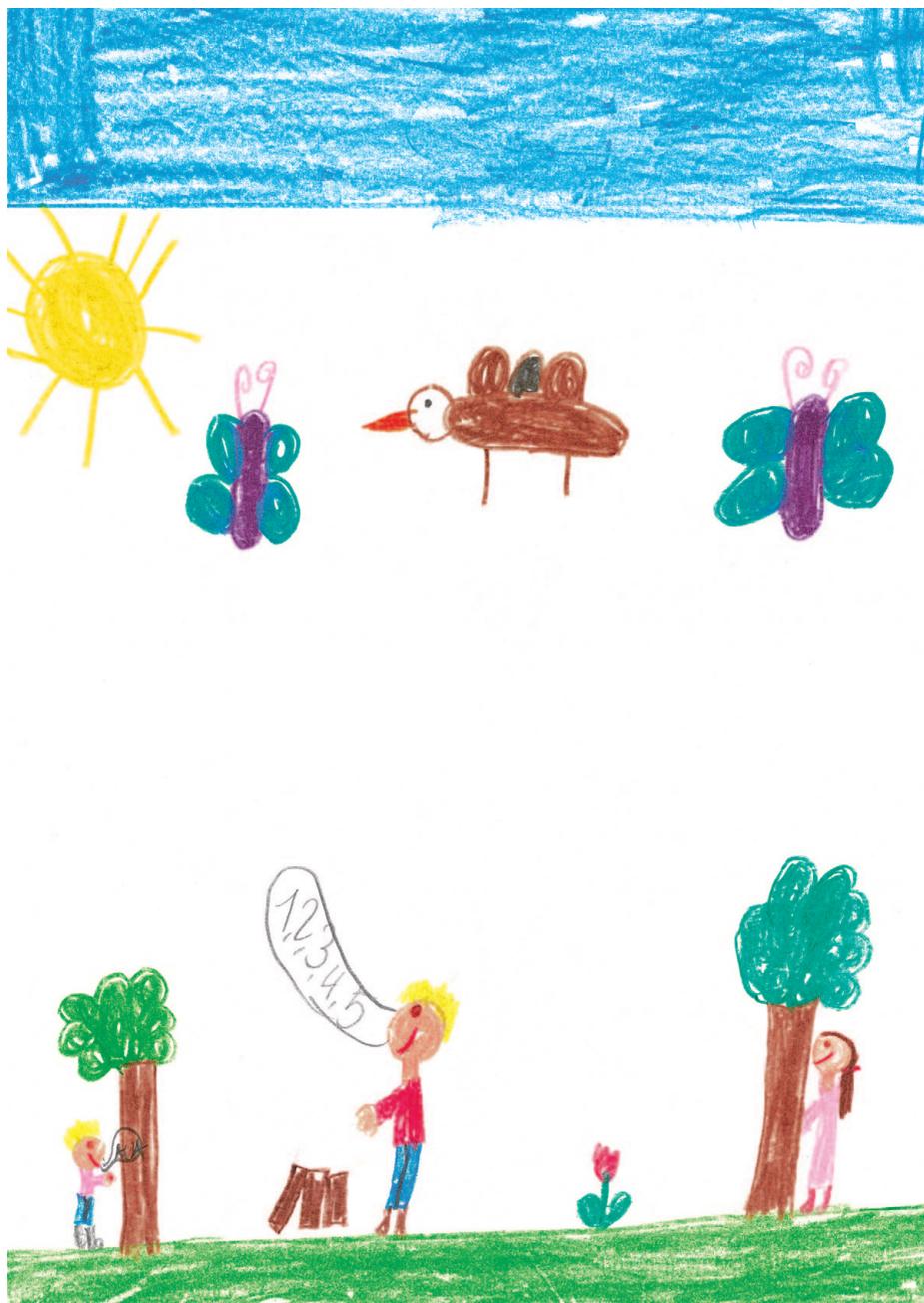
### Spielbeschreibung

Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Mitspielenden auf dem Spielfeld. Anschließend wirft die Spielleitung den Ball ein. Wer den Ball fängt, darf maximal drei Schritte mit dem Ball machen und muss versuchen, jemanden abzuschließen. Wer vom Ball getroffen wird, verlässt das Spielfeld und merkt sich, vom wem er/sie abgeschossen wurde. Wird dieses Kind selbst getroffen, darf der/die Ausgeschiedene wieder am Spiel teilnehmen. Gewonnen hat jenes Kind, welches zuletzt im Spielfeld übrig bleibt.





Zeichnung von Katharina, 8 Jahre



# Wettrennen

## Schubkarrenrennen



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
eine freie Fläche



### Spielbeschreibung

Es werden Zweier-Teams gebildet und eine Strecke festgelegt. Ein Kind stellt nun den Schubkarren dar und das andere schiebt den Schubkarren. Dazu werden jenem Kind, welches den Schubkarren darstellt, die Füße in die Höhe gehalten und mit den Händen setzt sich dieses Kind fort. Die Teams starten gleichzeitig und gewonnen hat jenes Team, welches als erstes im Ziel ankommt.



„Auf die Plätze, fertig, **LOS!**“



## Sackhüpfen



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

große Jutesäcke, freie Fläche



### Spielbeschreibung

Es wird eine Hüpfstrecke mit Start und Ziel ausgemacht. Die Mitspielenden steigen in die Jutesäcke und hüpfen beim Startkommando los. Wer als erstes das Ziel erreicht, hat gewonnen.

## Schnitzeljagd



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

Papier und Schreibzeug



### Spielbeschreibung

Ein Spielleiter bereitet auf einem ausgewählten Gelände Hinweise, Rätsel, versteckte Markierungen mit Kreide, Hölzern oder Steinen usw. vor. Eine Gruppe hat dann die Aufgabe, von einem Hinweis zum nächsten Hinweis zu gelangen. Beim Ziel, also beim letzten Hinweis, wartet dann eine Überraschung auf alle. Der Fantasie bei den Rätseln sind keine Grenzen gesetzt.



## Seilziehen



### Anzahl der Spielenden

ab vier Personen



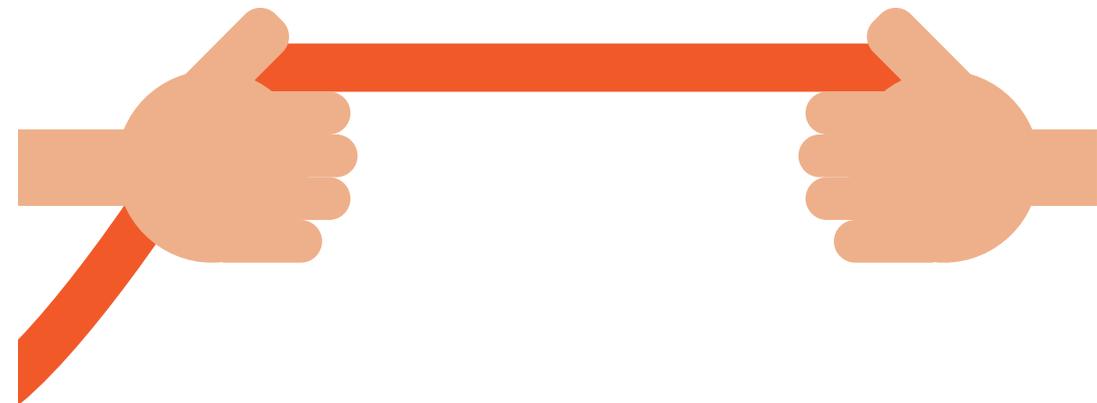
### Materialien

langes, robustes Seil und etwas Platz



### Spielbeschreibung

Es werden zwei Teams gebildet, die gegeneinander antreten. Ein Seil wird auf den Boden gelegt. Dort, wo sich die Seilmitte befindet, wird eine Markierung auf dem Boden angebracht. Die beiden Mannschaften nehmen nun das Seil fest in beide Hände und auf Kommando „loos!“ ziehen die Spieler und Spielerinnen mit aller Kraft am Seil. Die Gruppe, die es schafft, die gegnerische Mannschaft über die Markierung zu ziehen, hat gewonnen.



„LOOS!“

Zeichnung von Lisa und Evelyn, beide 12 Jahre



# Spiele im Kreis

## Armer schwarzer Kater



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
keine



### Spielbeschreibung

Ein Kind spielt den „schwarzen Kater“. Die anderen sitzen in einem Kreis und der Kater in der Mitte des Kreises. Nun krabbelt der Kater auf allen Vieren zu einem Kind und maunzt dieses an. Das ausgewählte Kind muss dem Kater über den Kopf streichen und dreimal „armer schwarzer Kater“ sagen, ohne dabei zu lachen. Der Kater kann versuchen, das ausgewählte Kind durch Grimassen, Miauen, lustige Bewegungen oder Ähnlichem zum Lachen zu bringen. Schafft der Kater es nicht, muss er es bei jemand anderem probieren. Wenn der Kater es allerdings schafft, dass das andere Kind lacht, wird dieses zum „schwarzen Kater“.





## Schuhsalat



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
Schuhe und Decke



### Spielbeschreibung

Alle sitzen im Kreis und geben ihre Schuhe in die Mitte unter eine Decke. Der oder die Jüngste beginnt und zieht – ohne zu schauen – unter der Decke einen Schuh heraus. Nun muss er oder sie raten, wem der Schuh gehört. Wenn es der eigene Schuh ist, darf er angezogen werden und der oder die Nächste ist dran. Wenn das Kind errät, wem der Schuh gehört, darf der Besitzer oder die Besitzerin ihn anziehen und als nächstes raten. Wenn das Kind allerdings falsch geraten hat, kommt der Schuh wieder unter die Decke und der oder die Nächste ist dran. Das Spiel endet, sobald alle ihre zwei Schuhe wieder an den Füßen haben.

eingereicht von Lennox, 7 Jahre und Lienne, 5 Jahre

## Stille Post



**Anzahl der Spielenden**  
ab drei Personen



**Materialien**  
keine



### Spielbeschreibung

Alle setzen sich in einem Kreis zusammen. Ein Spieler/eine Spielerin denkt sich einen Satz oder einen Begriff aus und flüstert diesen dem Kind, welches neben ihm/ihr sitzt, ins Ohr. Das Kind, dem das Wort bzw. der Satz ins Ohr geflüstert wurde, flüstert nun das weiter, was er oder sie verstanden hat. Das letzte Kind im Kreis spricht nun laut aus, was er oder sie verstanden hat. Es kann gespannt sein, ob es sich um dasselbe Wort handelt, welches sich am Anfang „auf den Weg“ gemacht hat.

## In den Brunnen gefallen



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
keine



### Spielbeschreibung

Alle sitzen im Kreis, ein Kind steht oder sitzt in der Mitte des Kreises und sagt: „Ich bin in den Brunnen gefallen.“ Alle fragen: „Wie tief?“ Das Kind in der Mitte antwortet mit einer beliebigen Zahl (z. B. 30 Meter). Alle fragen: „So tief! Wie können wir dich aus dem Brunnen retten?“ Nun überlegt sich das Kind in der Mitte eine Aufgabe (z. B. etwas pantomimisch darstellen oder auf einem Bein stehen). Die Mitspielenden im Kreis führen diese Tätigkeit aus und retten dadurch das Kind im Brunnen. Nachdem dieses gerettet wurde, wählt das Kind ein weiteres Kind aus, welches als Nächstes in der Mitte stehen darf.

## Mäuschen, wie piepst du?



**Anzahl der Spielenden**  
ab vier Personen



**Materialien**  
Augenbinde oder Tuch



### Spielbeschreibung

Alle setzen sich in einem Kreis zusammen. Ein Kind sitzt oder steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises. Sobald die Augen verbunden sind, tauschen die anderen Kinder im Sitzkreis die Plätze. Das Kind in der Mitte fragt: „Mäuschen, wie piepst du?“ Ein von der Spielleitung gewähltes Kind piepst und das Kind in der Mitte muss erraten, wer es ist. Errät das Kind den richtigen Namen, kommt dieses Kind in die Mitte, ansonsten wird weitergeraten.



## Gordischer Knoten



**Anzahl der Spielenden**  
ab drei Personen

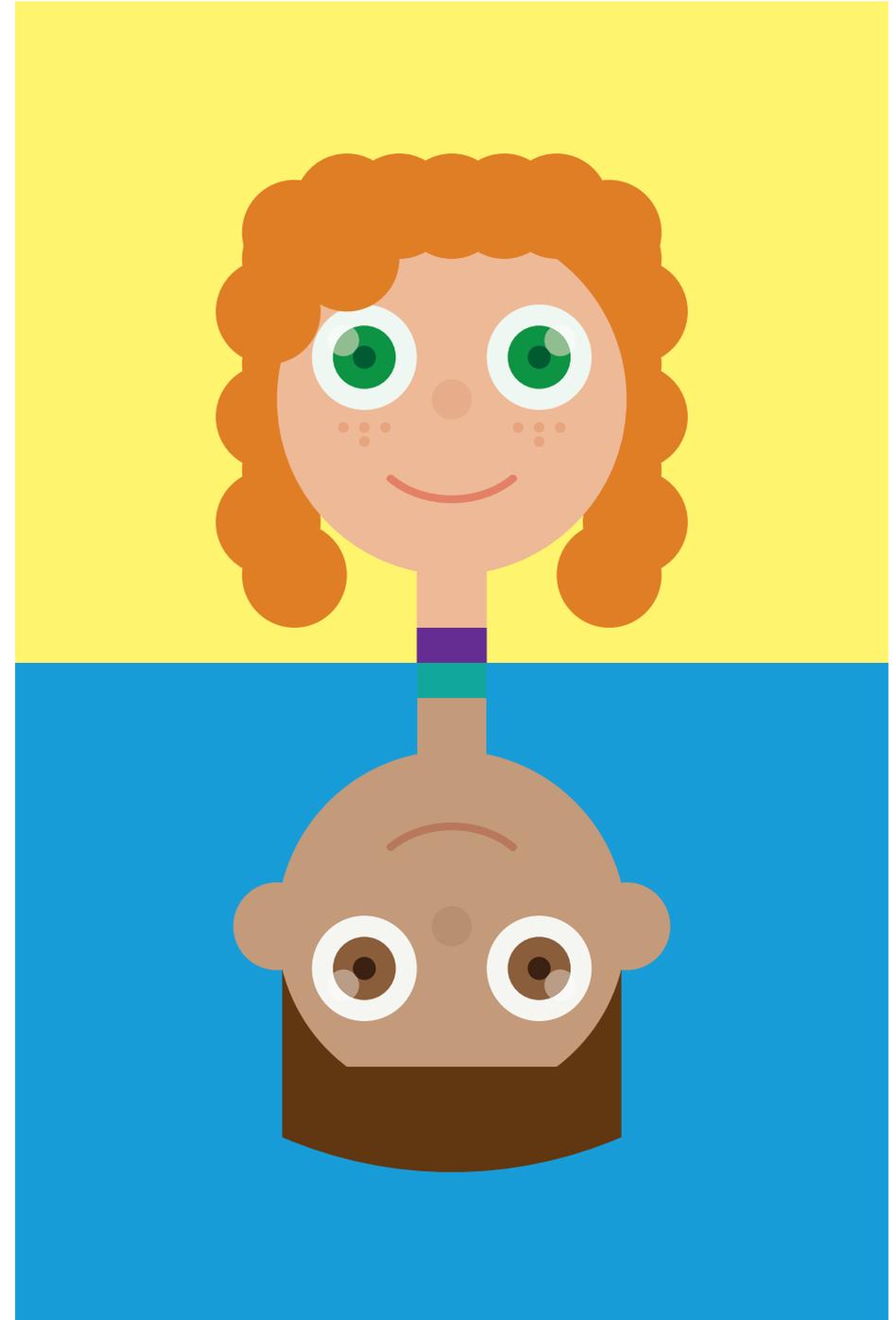


**Materialien**  
keine



### **Spielbeschreibung**

Alle Mitspielenden stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen und gehen mit nach vorne ausgestreckten Armen auf die Mitte zu. Dort fassen sie mit jeder Hand eine andere Hand. Im Anschluss öffnen alle ihre Augen. Nun ist ein großer Knoten entstanden, den es – ohne die Hände loszulassen – durch Darüber- und Daruntersteigen zu entwirren gilt.



Zeichnung von Lisa, 7 Jahre



# Hüpfspiele

## Gummihüpfen



**Anzahl der Spielenden**  
ab drei Personen



**Materialien**  
zugeknöpftes Gummiband



### Spielbeschreibung

Ein zugeknöpftes Gummiband wird um die Knöchel zweier Kinder, welche einander gegenüber stehen, gespannt und gedehnt. Das dritte Kind kann nun über das Gummiband mit verschiedenen Kombinationen hüpfen. Das Gummiband wandert im Verlauf des Spiels immer höher.

Mit verschiedenen Sprüchen lässt sich somit im Rhythmus hüpfen.

ho-ho-ruck-ruck-donald-donald-duck-duck-  
mickey-mickey-mouse-mouse rein-rein-raus-raus

Teddybär-Teddybär-dreh dich um-  
Teddybär-Teddybär-mach dich krumm-  
Teddybär-Teddybär-hüpf auf einen Bein-  
Teddybär-Teddybär-das machst du fein

Seite-Seite-Mitte-Breite-  
Seite-Seite-Mitte-Raus

eingereicht von Mona, 10 Jahre und Sarah, 5 Jahre

## Schneckenhüpfen



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

Straßenmalkreiden



### Spielbeschreibung

Es wird mit Straßenkreide eine große Schnecke mit einer Spirale als Haus gezeichnet. Die Spirale wird in Felder unterteilt. Nun darf jeder und jede der Reihe nach von Feld zu Feld auf einem Bein hin und zurück hüpfen. Auf die Linie darf allerdings nicht gehüpft werden. Wenn man es schafft, die Linie nicht zu berühren, schreibt man in der nächsten Runde in ein selbst gewähltes Feld seinen Namen. Dort darf man sich, wenn man an der Reihe ist, ausruhen. Die anderen Mitspieler und Mitspielerinnen müssen beim Hüpfen die fremden Felder überspringen. Gewonnen hat das Kind, das am meisten Felder mit seinem/ihrer Namen belegt hat.

eingereicht von Lisa, 7 Jahre

## Seilspringen



### Anzahl der Spielenden

drei bis fünf Personen



### Materialien

Seil



### Spielbeschreibung

Zwei Kinder halten das Seil und das dritte Kind steht zwischen den Zweien. Nun fangen diese an, das Seil im Kreis zu schwingen und das Kind in der Mitte springt über das Seil. Es können auch noch weitere Kinder mitspringen.

eingereicht von Michelle, 9 Jahre

## Hexentanz



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

Seil



### Spielbeschreibung

Ein Kind dreht sich im Kreis, mit einem Seil in der Hand. Die anderen hüpfen über das im Kreis schwingende Seil. Wenn es sich bei einem der Kinder verheddert, muss er oder sie das Seil schwingen.

eingereicht von Mira Angelina, 8 Jahre

## Tempelhüpfen



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

kleinere Steine, Straßenmalkreiden



### Spielbeschreibung

Mit der Straßenkreide werden Rechtecke auf den Boden gemalt und von eins bis neun beschriftet. Nun wird ein Stein oder ein Tannenzapfen oder Ähnliches auf das erste Feld geworfen. Im Anschluss wird auf einem Bein auf Feld zwei gesprungen, wenn zwei Felder nebeneinander liegen, wird mit beiden Beinen draufgesprungen. Wenn man bei Feld neun ankommt, dreht man sich um und hüpf zurück. Nun wird auf dem zweiten Feld gestoppt, der Stein einbeinig aufgenommen und wieder wird das erste Feld übersprungen. Als nächstes muss der Stein auf das zweite Feld geworfen werden. Das Feld, auf dem der Stein liegt, wird immer übersprungen. Wer jedoch auf die Linie eines Kästchens springt, muss von vorne beginnen. Wer als erstes bis Feld neun gekommen ist, hat gewonnen.

eingereicht von Lorena, 9 Jahre; Johanna, 12 Jahre; Julia, 12 Jahre



Zeichnung von Julia, 9 Jahre



# Versteckspiele

## Verstecken



**Anzahl der Spielenden**  
ab zwei Personen



**Materialien**  
keine



### Spielbeschreibung

Ein Kind hält die Augen geschlossen, stellt sich mit dem Kopf in Richtung einer Wand bzw. eines Baumes und zählt laut bis zu einer vereinbarten Zahl. In der Zwischenzeit verstecken sich die anderen. Wenn das Kind mit Zählen fertig ist, ruft er oder sie: „Ich komme!“ und sucht die, die sich versteckt haben. Das Kind, das als erstes gefunden wird, ist in der nächsten Runde mit Suchen dran.

eingereicht von Nico, 6 Jahre und Mia-Lena, 9 Jahre





## Verstecken mit Anschlägen



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

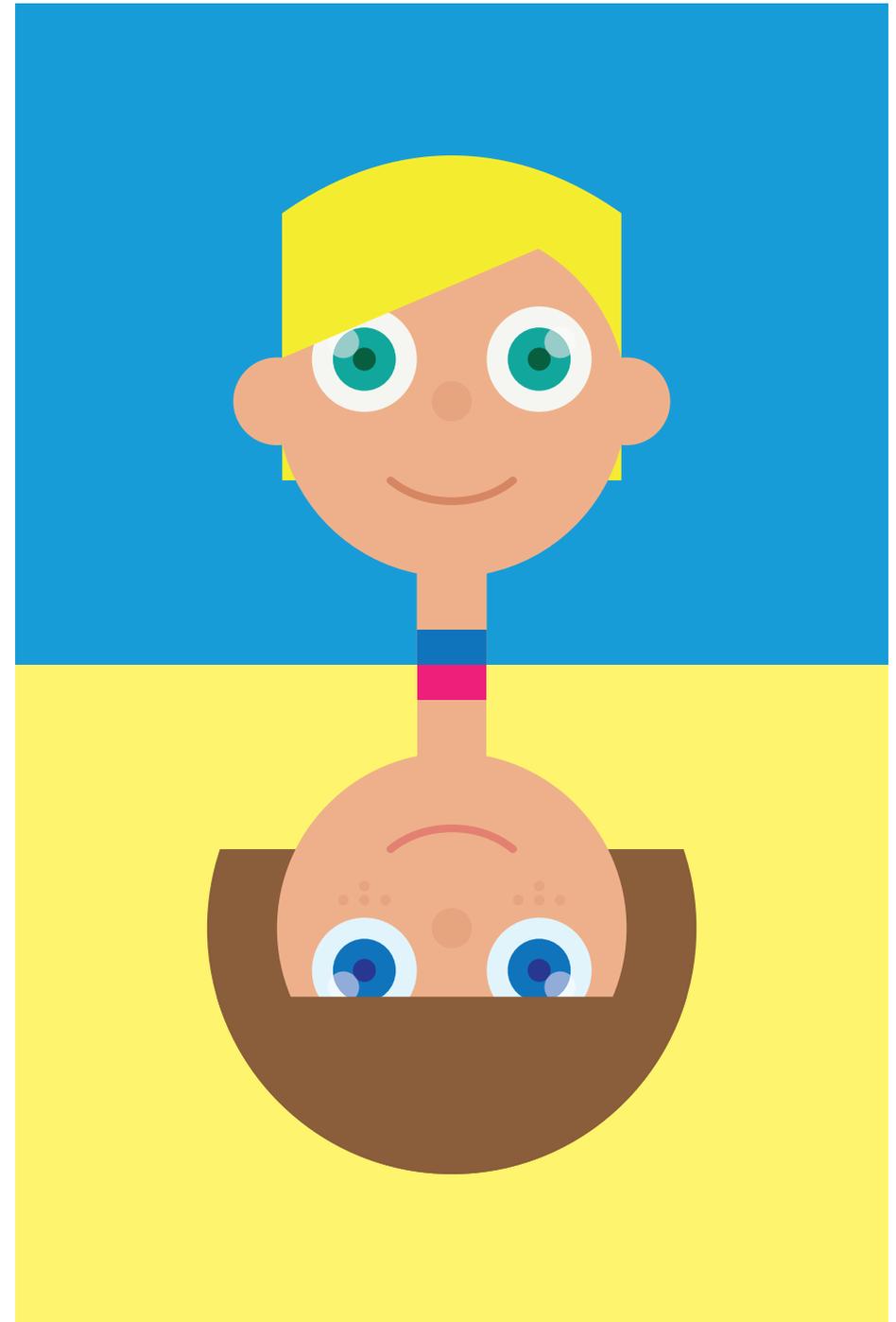
keine



### Spielbeschreibung

Ein Kind hält die Augen geschlossen, stellt sich mit dem Kopf in Richtung einer Wand bzw. eines Baumes und zählt laut bis zu einer vereinbarten Zahl. In der Zwischenzeit verstecken sich die anderen. Wenn das Kind mit Zählen fertig ist, ruft er oder sie: „Ich komme!“ und sucht die, die sich versteckt haben. Wenn das suchende Kind jemanden findet, muss er oder sie schnell zu dem bereits im Voraus vereinbarten „Zählerstandpunkt“ laufen und laut den Namen des gesehenen Kindes rufen. Ist jedoch der oder die Entdeckte schneller bei diesem Treffpunkt, kann das Kind sich „freischlagen“, indem „1, 2, 3 – ich bin frei!“ gerufen wird. Dann kann sich das Kind auf ein Neues verstecken.

ingereicht von Julia, 9 Jahre und Sarah, 5 Jahre





Zeichnung von Christina, 10 Jahre



# Spiele für Regentage oder eine lange Fahrt

## Bingo



**Anzahl der Spielenden**  
ab zwei Personen



**Materialien**  
keine



### Spielbeschreibung

Alle außer einem Kind schreiben fünf Zahlen zwischen eins und 100 auf ihren Zettel. Das ausgewählte Kind denkt sich nun nach der Reihe ebenfalls Zahlen zwischen eins und 100 aus und sagt diese laut auf. Die Kinder, die die Zahl, die aufgerufen wurde, auf ihrem Zettel stehen haben, kreisen diese ein. Wer als erstes alle Zahlen auf dem eigenen Zettel eingekreist hat, ruft laut „Bingo“ und hat gewonnen.





## Schere, Stein, Papier



### Anzahl der Spielenden

zwei Personen



### Materialien

keine



### Spielbeschreibung

Die Hände werden hinter dem Rücken versteckt und dabei wird laut „Schere, Stein, Papier“ aufgesagt. Nach dem Vers strecken beide Kinder schnell eine Hand nach vorn und deuten entweder Schere, Stein oder Papier an. Die Schere wird durch die ausgestreckten Zeige- und Mittelfinger dargestellt, der Stein wird durch eine Faust gebildet und eine flache Hand stellt Papier dar. Folgende Kombinationen ergeben sich im Spiel:

- **Stein und Papier:** das Papier umwickelt den Stein, weshalb das Kind mit dem angezeigten Papier gewinnt.
- **Schere und Stein:** der Stein beschädigt die Schere und somit gewinnt der Stein.
- **Schere und Papier:** die Schere zerschneidet das Papier, wodurch die Schere gewinnt.

Dieser Durchgang kann mehrmals wiederholt werden, bis ein Kind eine bestimmte Anzahl an Siegen hat.

## Galgenraten



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

Stift und Papier



### Spielbeschreibung

Ein Kind überlegt sich ein langes schwieriges Wort. Dann zeichnet dieses auf ein Blatt Papier für jeden Buchstaben des Wortes einen Strich, sodass mehrere Striche nebeneinander das Wort darstellen. Dann können die anderen Kinder

anfangen, einen Buchstaben, der im Wort vorkommen könnte, zu raten. Wenn ein Kind richtig liegt, wird der Buchstabe an der richtigen Stelle der Striche eingezeichnet. Wenn das Kind allerdings falsch liegt und der erratene Buchstabe nicht in dem Wort steckt, wird angefangen, einen Galgen zu malen. Wenn das Wort noch nicht erraten ist, das Galgenmännchen allerdings bereits fertig gezeichnet ist, hat die ratende Gruppe verloren. Wenn jedoch das Wort davor erraten wurde, hat das Kind, welches das Wort erraten hat, gewonnen und darf sich das nächste Wort ausdenken.

## Schiffe versenken



### Anzahl der Spielenden

zwei Personen



### Materialien

pro Person ein kariertes Blatt Papier, ein Stift und ein Karton als Sichtschutz



### Spielbeschreibung

Beide Kinder malen zwei 10 x 10 Kästchen große Tabellen, die an den Seiten mit Buchstaben (von A bis J) und an den oberen Rändern mit Zahlen (von eins bis zehn) beschriftet werden. Diese stellen das eigene und das gegnerische Meer dar. Nun können in das eigene Meer kreuz und quer die Schiffe eingezeichnet werden. Dies sind: vier Schiffe, die ein Kästchen groß sind; vier Schiffe, die zwei Kästchen groß sind; zwei Schiffe, die drei Kästchen groß sind und zwei Schiffe, die vier Kästchen groß sind. Die Schiffe dürfen sich dabei nicht berühren. Wenn beide die eigenen Schiffe eingetragen haben, kann abwechselnd nachgefragt werden, ob zum Beispiel im Kästchen B4 ein Schiff des Gegners/der Gegnerin liegt. Dies muss ehrlich beantwortet werden. Wenn etwas getroffen wurde, darf gleich weitergeraten werden. Wenn das ganze Schiff getroffen wurde, muss dies mit „versenkt“ kommentiert werden. Gewonnen hat jenes Kind, welches als erstes alle gegnerischen Schiffe versenkt hat.



## Autokennzeichen-Quiz



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

keine



### Spielbeschreibung

Mit den Buchstaben der Autokennzeichen können Wörter gebildet werden. Aus B-520 HF kann beispielsweise „Haiflosse“ entstehen.

## Tic Tac Toe



### Anzahl der Spielenden

zwei Personen



### Materialien

Stift und Papier



### Spielbeschreibung

Auf ein Blatt Papier wird ein quadratisches, 3x3 Felder großes Spielfeld gezeichnet. Dann kann ein Kind damit anfangen, in ein beliebiges Kästchen ein Zeichen einzusetzen (O oder X). Das andere Kind setzt nun in ein anderes Kästchen das andere Zeichen. Gewonnen hat jenes Kind, welches als erstes drei der eigenen Zeichen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann. Es kann aber auch unentschieden ausgehen, wenn keiner der beiden Mitspielenden drei gleiche Zeichen nebeneinander hat.

## Wortketten



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

keine



### Spielbeschreibung

Das erste Kind nennt ein aus zwei Worten zusammengesetztes Hauptwort. Der oder die Nächste bildet aus dem letzten Wortbestandteil des vorherigen Wortes ein anderes zusammengesetztes Hauptwort, welches mit dem letzten Wortbestandteil beginnt.

Beispiel: Autoschlüssel – Schlüsselbund – Bundesland – Landkarte usw.

## Ich packe meinen Koffer



### Anzahl der Spielenden

ab drei Personen



### Materialien

keine



### Spielbeschreibung

Das Spiel fängt damit an, dass ein Kind beginnt und sagt „Ich packe meinen Koffer und nehme ... eine Taschenlampe mit.“ Das nächste Kind wiederholt dies und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Taschenlampe und ... einen Sonnenhut mit.“ So wird dies reihum gespielt und jeweils das nächste Kind muss die Gegenstände der anderen in der richtigen Reihenfolge aufsagen sowie einen eigenen Gegenstand hinzufügen. Wer die Gegenstände nicht mehr alle aufzählen kann, scheidet aus. Gewonnen hat, wer als letztes übrig bleibt.



## Stadt-Land-Fluss



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

Stift und Papier



### Spielbeschreibung

Als erstes wird geklärt, mit welchen Kategorien gespielt wird, wie zum Beispiel Stadt, Land, Fluss, Name, Beruf, Tier, Pflanze usw. Dann werden alle Kategorien oben auf den eigenen Zettel geschrieben. Anschließend wird der Buchstabe bestimmt, mit dem alle zu suchenden Kategorien beginnen müssen. Dies geschieht, indem ein Kind in Gedanken das Alphabet aufsagt und ein anderes Kind „Stopp“ ruft. Mit diesem Buchstaben muss nun bei jeder Kategorie ein Begriff gefunden und aufgeschrieben werden. Wer als erstes unter jeder Kategorie einen Begriff stehen hat, sagt dies laut. Dann müssen alle anderen aufhören zu schreiben. Jetzt werden die Begriffe der einzelnen Kategorien laut vorgelesen. Wenn mehrere das gleiche Wort notiert haben, bekommen diese nur fünf Punkte für diesen Begriff. Wenn ein Kind als einziges bei einer Kategorie einen Begriff stehen hat, bekommt dieses Kind 20 Punkte für diese Kategorie. Für alle anderen Begriffe, die sonst niemand hat, bekommt man zehn Punkte. Nach jeder Runde werden die Punkte zusammengezählt und anschließend wird eine neue Runde eröffnet. Zum Schluss werden alle Punkte zusammengerechnet. Das Kind mit der höchsten Punktezahl hat gewonnen.

## Speed



### Anzahl der Spielenden

bis vier Personen



### Materialien

Spielkarten (Jass- oder Pokerkarten)



### Spielbeschreibung

Die Spielkarten werden gut durchmischt und an alle Mitspielenden zu gleichen Teilen verteilt. Jeder Spieler/jede Spielerin legt den eigenen Stapel verdeckt vor sich ab. Nun decken alle gleichzeitig eine Karte auf. Wenn mindestens zwei Karten mit derselben Farbe, demselben Muster oder derselben Augenzahl aufgedeckt auf dem Tisch liegen, muss so schnell wie möglich „Speed“ gerufen werden. Das Kind, das am schnellsten gerufen hat, bekommt alle Karten, die aufgedeckt sind. Gewonnen hat das Kind, das am Schluss alle Karten hat.

eingereicht von Magdalena, 12 Jahre

## Ich seh' was, was du nicht siehst



### Anzahl der Spielenden

ab zwei Personen



### Materialien

keine



### Spielbeschreibung

Ein Kind sucht sich in der Umgebung etwas aus, das eine bestimmte Farbe hat. Dann sagt das Kind: „Ich seh' was, was du nicht siehst, das hat die Farbe ...“ Nun müssen die anderen raten, welcher Gegenstand damit gemeint sein könnte. Wer den Gegenstand richtig erraten hat, darf die nächste Fragerunde beginnen.



Amt der Vorarlberger Landesregierung  
Abteilung Elementarpädagogik, Schule und Gesellschaft  
Fachbereich Jugend und Familie  
Römerstraße 15, 6901 Bregenz  
T +43 5574 511 22175  
familie@vorarlberg.at  
www.vorarlberg.at/familie

Stand: Jänner 2019