

# Spiele Kindergeburtstag

## **Fuchsjagd**

Das wird benötigt: ein buntes Tuch, Kleinigkeiten für einen Schatz

Dieses Spiel eignet sich besonders für die Jüngeren. Ein Elternteil ist der Fuchs. Er nimmt ein farbiges Tuch, das ist sein Schwanz. Dann macht sich der Fuchs mit einem Schatz unterm Arm auf den Weg und versteckt sich. Unterwegs hinterlässt er diverse Spuren (Pfeile oder andere Zeichen), die er mit den Fingern in den Sand oder mit Kreide auf den Boden, an Steinen oder was sonst noch auf seinem Weg liegt malt. Am Zielort versteckt er zum einen seine Beute und zum anderen sich selbst und zwar so, dass man seinen farbigen „Fuchsschwanz“ nicht zu schnell entdecken kann. Hier darf der Fuchs sich nicht weg bewegen. Etwas später geht das andere Elternteil mit der Kinderschar los und hält nach den Zeichen Ausschau. Langsam kommen sie so dem Ziel näher und wenn dann eines der Kinder den Schwanz, sprich das Tuch, entdeckt hat, darf es sich dieses Tuches bemächtigen und der Fuchs ist gefangen. Nun muss der Fuchs ein kleines Rätsel aufgeben, dessen Lösung auf das Versteck des Schatzes hinweist (der Schatz sollte sich allerdings in unmittelbarer Nähe befinden). Beispiel: Die Kinder sollen nach dem größten und dicksten Baum im näheren Umkreis suchen, denn an dessen Stamm befindet sich der Schatz. Nun sehen sich die Kinder (hoffentlich) gründlich um, bis sie den richtigen Baum entdecken und dort liegt dann der Schatz. Anschließend wird dieser gerecht aufgeteilt.

## **Schlangenfraß**

Das wird benötigt: viele verschiedene essbare Kleinigkeiten wie Schokolade, saure Gurken, Schaumküsse, Radieschen,

Gummibärchen, Bonbons, Karotten, Marmelade, Senf, Knoblauch u.ä., ein Würfel, Zettel

Das Spiel macht sogar Erwachsenen Spaß. Auf einem Tisch wird eine Reihe aus lauter essbaren Kleinigkeiten gelegt, diese bilden eine so genannte Schlange. Zum Beispiel macht ein Stück Schokolade den Anfang, gefolgt von einer kleinen Karotte, dann ein Bonbon, ein Radieschen, ein Gummibärchen usw. Das kann beliebig fortgeführt und wiederholt werden, Hauptsache die Schlange wird schön lang. Der Clou an der Sache ist, dass diese Leckereien durch ein paar Gemeinheiten „aufgelockert“ werden. Ein Stück Schokolade mit einem Klecks Senf, ein Stück saurer Gurke mit Nutella bestrichen, eine Knoblauchzehe usw. werden in regelmäßigen Abständen in die Schlange mit eingereiht. Des Weiteren kommen noch – ebenfalls in regelmäßigen Abständen – eine beliebige Anzahl kleiner Papierröllchen dazu. Auf diesen sind besondere Aufgaben notiert, die vorerst verborgen bleiben. Nun müssen sich alle Teilnehmer an den Tisch setzen. Reihum wird gewürfelt, jeder darf immer nur einmal würfeln. Der erste, der eine 6 gewürfelt hat, darf/muss am vorderen Ende der Schlange das erste Häppchen essen. Und so geht es weiter. Immer wenn ein Teilnehmer eine 6 gewürfelt hat, wird das nächste Stück gegessen. Natürlich will keiner unbedingt die ungenießbaren Teile haben und jeder ist erleichtert, wenn der Kelch an ihm vorüber gegangen ist. Aber auch die Zettel mit ihren beliebigen Aufgaben sorgen für Unterhaltung, wie z.B. ein Lied vorsingen, ein Gedicht vortragen, Aufforderung zum nächsten Nachbarn zu gehen, um dort ein Ei zu erfragen usw.

### **Wäscheklammertanz**

Das wird benötigt: einen Kassettenrecorder oder CD-Player, Musik, pro Spieler 5 gleichfarbige Wäscheklammern

Das Spiel lässt sich gut draußen aber auch in der Wohnung spielen. Alle Kinder haben 5 gleichfarbige Wäscheklammern in ihren Händen und stellen sich auf. Wenn die Musik erklingt, muss jedes Kind versuchen, seine Wäscheklammern loszuwerden, indem es diese Klammern so an einem anderen Kind befestigt, dass sie nicht herunterfallen. Die Sache wird dadurch erschwert, dass die anderen Kinder natürlich die gleiche Absicht hegen. Man muss also auf der Hut sein, dass man selber so wenig Klammern wie möglich von den anderen angehängt bekommt. Wenn die Musik abgedreht wird, ist Schluss. Anschließend wird gezählt, wer wie viele Klammern an wen losgeworden ist. Dafür gibt es Punkte. Allerdings werden für jede Klammer, die man selber angeheftet bekommen hat, wieder Punkte abgezogen. Das kann man beliebig oft wiederholen, je nachdem, wie lange die Kinder es durchhalten, denn es wird recht turbulent zugehen.

### **Schnitzeljagd einmal anders (I)**

Das wird benötigt: Zettel, Kleinigkeiten für einen Schatz

Diese Art von Schnitzeljagd hat vor allem den Vorteil, dass man nicht auf Wald, Feld und Wiesen angewiesen ist. Ziel ist es, mit diesem Spiel die unmittelbare Nachbarschaft des Geburtstagskindes einzubeziehen und die sozialen Fähigkeiten der Kinder zu fördern. Die Kinder treten mit Menschen, die man vielleicht sonst nur oberflächlich kennt, in Kontakt und können dabei auch das eine oder andere Interessante erfahren. Voraussetzung ist natürlich, dass man die entsprechenden Leute aus der Nachbarschaft vorher entsprechend informiert. Denn sie müssen die Aufgaben übermitteln, die die Kinder zum nächsten Zielort leiten sollen. Ausgangsort ist das zu Hause des Geburtstagskindes. Es beginnt mit einer Aufgabe, die ein Elternteil an die Kinder richtet. Beispiel: „Geht zu dem Haus, das auf der linken Seite unserer Straße steht und blaue Gardinen im Fenster hängen hat“. Dort sollen nun die Kinder klingeln und die nächste Aufgabe erfragen. Also ziehen die Kinder (in Begleitung eines Erwachsenen natürlich) los und

schauen sich genau auf der Straße um, bis sie auf das betreffende Haus stoßen. Dort müssen sie dann klingeln. Die betreffenden Nachbarn haben auch schon den Zettel mit der nächsten Aufgabe in der Hand. Natürlich bekommen die Kinder nicht ohne weiteres den nächsten Ort genannt, sondern die Nachbarn wollen erstmal ein schönes Lied vorgetragen bekommen. Erst danach lesen sie den Zettel vor, auf dem beispielsweise steht: „Geht nun zum Nachbarn Herrn Sowieso. Der hat ein Aquarium. Zählt die darin schwimmenden Fische. Ihre Anzahl entspricht der Hausnummer des nächsten Ortes, den ihr anlaufen müsst.“ Und dort wartet dann wieder die nächste Aufgabe. So kann man wirklich alle möglichen Leute mit einbeziehen. Wenn sich beispielsweise eine Gaststätte, ein Ladengeschäft, eine Werkstatt oder ein ähnlicher Betrieb in der Nähe befindet, können auch deren Inhaber gefragt werden, ob sie bereit wären, bei diesem Spiel mitzumachen. Es gibt wirklich ganz viele Möglichkeiten und man wird erstaunt sein, wie gerne diese Menschen in der Regel bereit sind, daran teilzunehmen. Schon die Vorbereitung bereitet viel Spaß. Allerdings muss darauf geachtet werden, dass nicht zu viele Kinder bei den Nachbarn einfallen. In diesem Fall sollte eventuell abgewechselt werden. Mal bleiben die einen etwas im Hintergrund, mal sind es die anderen. Der Zielort ist letztendlich egal. Am besten wäre es, wenn der Kreis sich zu Hause wieder schließen würde. Dort können sich die Kinder über die bereitstehende und redlich verdiente Belohnung hermachen und gerecht aufteilen.

### **Schnitzeljagd einmal anders (II)**

Das wird benötigt: Zettel, Belohnung

Hier nun eine Schnitzeljagd, die sich an eine große Geburtstagsgesellschaft wendet, deren Teilnehmer auch schon etwas älter sein sollten. Der Austragungsort ist ein recht überschaubares Areal, in unserem Beispiel ein Dorfplatz mit anliegender Bäckerei und Fleischerei sowie Schulhof und der Eingangsbereich einer Turnhalle. Natürlich lässt sich Ort und Aufgaben entsprechend abändern. Gleichzeitig zeigt es auch,

dass man eine Schnitzeljagd durchaus auf einen engeren Raum beschränken kann, wenn nur die Aufgaben entsprechend schwieriger zu knacken sind. Voraussetzung ist, dass – wie in diesem Fall – die Bäckerei und die Fleischerei vorweg informiert werden müssten. Dann sollten vorher Zettel an einem Baum in der Mitte des Schulhofes bzw. ein Zettel an der Tür der Turnhalle deponiert werden. Und als letztes sollte eine Belohnung organisiert werden.

Die Kinder werden nun in zwei Gruppen eingeteilt. Als erstes ist das Anagramm-Spiel dran. Hierzu muss den Kindern erstmal erklärt werden, was ein Anagramm ist. Es kommt aus dem griechischen und bedeutet, dass die Buchstaben eines Wortes umgestellt werden und dadurch eine andere Bedeutung erhält. Beispiel: lutschen – tuscheln. Anagramme müssen nicht – wie hier – immer einen Sinn ergeben. In diesem Fall sind die Buchstaben nur verstellt. Die Aufgabe ist nun die, dass jedes Kind in einer Gruppe einen Zettel erhält und das darin enthaltene, „verdrehte“ Wort entschlüsseln muss. Schafft es ein Kind nicht, so kann es sich ein anderes aus seiner Gruppe zu Hilfe holen, wenn dieses bereits sein Anagramm gelöst haben sollte. Wenn nun alle Kinder ihr Anagramme gelöst haben, muss die Gruppe als Nächstes herausfinden, in welcher Reihenfolge die Worte stehen müssen, damit sie einen Sinn ergeben. Die Lösung bei Gruppe 1 sollte lauten: GEHT HIN, WO BRÖTCHEN GEBACKEN WERDEN. Die Kinder wissen nun, dass damit die Bäckerei gemeint ist. Die Lösung der Gruppe 2 lautet: OBSCHWEIN ODER KUH, SIE BEREITEN ES ZU. Das kann nur die Fleischerei sein. Dort wartet die nächste Aufgabe. Die Gruppen gehen jeweils zum entsprechenden Zielort, alle betreten den Laden, aber nur einer redet, da es sonst zu laut wird. Die Bäckerei- bzw. Fleischverkäufer, die ja eingeweiht worden sind, fordern nun wiederum die Kinder auf, „Bruder Jakob“ im Kanon zu singen. Erst danach kommt die Bekanntgabe des nächsten Zielortes. Gruppe 1 muss zur Turnhalle (ca. 50m entfernt), Gruppe 2 zum Baum auf den Schulhof (auch ca. 50m entfernt) gehen, allerdings müssen sie den Weg hüpfend zurücklegen. An den jeweiligen Orten sind die nächsten Zettel

mit der folgenden Aufgabe versteckt. Ganz oben auf dem Papier ist das Morsealphabet aufgezeigt (kann man aus dem Internet ziehen). Weiter unten steht dann in Morseschriftzeichen die wichtige Nachricht. Die gilt es nun mit Hilfe des oben aufgeführten Morsealphabetes zu entschlüsseln. Dort kann z.B. stehen: GUT GEMACHT, DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN DIESE NACHRICHT GELÖST; RENNT LEISE NACH HAUSE, DORT ERWARTET EUCH EINE BELOHNUNG. Und so sollte es dann auch sein. Die Gruppe, die als erstes fertig wird, hat natürlich gewonnen.

### **Tuchföhlung**

Das wird benötigt: ein großes Tuch, lauter Alltagsgegenstände

Das ist ein Spiel, das wenig Aufwand benötigt. Man braucht lediglich ein großes Tuch sowie Gegenstände aus dem täglichen Leben. Einen Schneebesen, ein Stück Seife, eine Teebeutel, einen Streifen Kaugummi, ein Kuscheltier, was einem so einfällt. Alle Kinder setzen sich auf den Boden und bilden einen großen Kreis. Der Reihe nach muss nun jedes Kind einen bestimmten Gegenstand durch das Tuch erföhlen. Wenn es weiß, was es ist, so sagt es die Lösung und alle schauen nach, ob es stimmt oder nicht. Wenn es richtig geraten hat, bekommt das Kind einen Punkt, sonst keinen und der nächste ist dran. Gewonnen hat das Kind, das am Schluss die meisten Punkte hat.

### **Kronkorken suchen**

Das wird benötigt: ein Kronkorken

Alles spielt sich innerhalb eines Raumes ab. Der Spielleiter hat zuvor hier einen Kronkorken versteckt. Er erklärt nun den Kinder, dass sie alle diesen Kronkorken suchen müssen. Allerdings müssen sie ihre Hände auf dem Rücken halten und dürfen bei der Suche keinen Laut von sich geben. In der Zwischenzeit setzt sich der Spielleiter hin und sagt ebenfalls kein Wort. Wenn nun eines der Kinder den Kronkorken entdeckt

hat, darf es sich das nicht anmerken lassen, sondern setzt sich schweigend zum Spielleiter. Die anderen müssen weiter suchen, bis der nächste den Kronkorken gesichtet hat. Verloren hat natürlich derjenige, der als letzter den Kronkorken entdeckt hat.

### **Maulwurf**

Das wird benötigt: eine Decke oder ein Laken

Dieses Spiel eignet sich eher für ältere Kinder, die etwas wortgewaltiger sind. Eine weitere wichtige Voraussetzung ist, dass sich alle Geburtstagsgäste wenigstens mit Namen kennen. Auch eine größere Geburtstagsgesellschaft wäre von Vorteil, je mehr, desto besser.

Die Kinder werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Die Teams setzen sich gegenüber auf den Fußboden. Die Eltern treten als Helfer in Aktion und halten ein Bettlaken oder eine große Decke zwischen den beiden Gruppen hoch. Nun bestimmen die Teams jeweils ihren „Maulwurf“. Das sollte still und leise vonstatten gehen, es darf kein Name fallen. Beide „Maulwürfe“ müssen sich auf der Höhe des Lakens Rücken an Rücken setzen. Erst dann dürfen die Helfer das Tuch fallen lassen. Jetzt ist es die Aufgabe der jeweiligen Gruppe, ihrem „Maulwurf“ die Person zu beschreiben, die ihm im Rücken sitzt. Natürlich darf auch jetzt kein Name genannt werden. Die Gruppe, dessen Maulwurf aufgrund der Beschreibungen als erstes den Namen des anderen „Maulwurfs“ erraten hat, hat gewonnen. Zur Belohnung bekommt das entsprechende Team den gerade erratenen „Maulwurf“ der gegnerischen Gruppe. Und dann geht das Spiel so weiter.

### **Der Riese schläft**

Dies ist ein kleines aber heftiges Fangspiel. Eines der Kinder ist der „Riese“. Wenn dieser „Riese“ in der Hocke sitzt, dann schläft er und ist harmlos. Die anderen Kinder trauen sich möglichst nah an ihn heran. Der Spielleiter beruhigt die Kinder und lullt sie regelrecht ein, in dem er dauernd sagt: „Der Riese schläft, der Riese schläft, der Riese schläft...“.

Doch mit einem Mal wacht der „Riese“ auf, der Spielleiter ruft: „Der Riese ist wach“. Das ist das Stichwort für den schlafenden „Riesen“, aus seiner Hocke hoch zu schnellen und eines der Kinder zu jagen. Wenn er eines gefangen hat, wird das der 2. Riese und nun geht das Spiel mit 2 Riesen weiter, dann mit 4 usw. Das Kind, das als letztes übrig bleibt, hat gewonnen.

### **Seerosenblätter**

Das wird benötigt: Zeitungspapier, Musik

Die Zeitungsseiten sollen Seerosenblätter darstellen. Es werden aber nur halb so viele Zeitungsseiten auf den Boden verteilt wie es Mitspieler hat. Der Spielleiter macht die Musik an und alle Teilnehmer laufen im Raum herum. Wenn aber nun die Musik abgestellt wird, müssen alle versuchen, auf irgendein „Seerosenblatt“ zu kommen, auch zu mehreren. Die übrig gebliebenen Blätter werden eingesammelt, und das Spiel geht weiter. Ziel ist es, möglichst alle Teilnehmer auf ein „Seerosenblatt“ zu bekommen und verloren hat der, der nicht mit drauf steht.