

# **Spiele für einen Gemeindeausflug**

---

## **Kellner-Festival**

### **Kleiner Wassertransport**

Es gehen immer zwei „Kellner“ an den Start (Verkleidung je nach Belieben). Jeder erhält ein Tablett, auf dem ein mit Wasser gefüllter Becher steht. Welcher Spieler erreicht zuerst das Ziel und hat am wenigsten Wasser verschüttet? Wer das Spiel noch spannender gestalten möchte, sollte kleine Hindernisse einbauen: über ein Brett, das auf dem Boden liegt gehen; um eine Wasserkiste herumlaufen; ein Seil niedrig spannen und die „Kellner“ müssen darunter hindurch kriechen; einen Stock am Wendepunkt umkreisen und zurücklaufen. (Bei den geplanten Hindernissen das Alter der Kinder und die Unfallgefahr berücksichtigen.)

### **Lachen verboten**

Zwei „Kellner“ erhalten einen Becher mit Wasser und einen Apfel. Sie müssen den Becher mit beiden Händen über dem Kopf tragen und den Apfel unterm Kind festhalten. Los geht's! Achtung, beim Transport darf nicht gelacht werden!

### **Gebücktes Rennen**

Zwei „Kellner“ gehen mit gefüllten Wasserbechern an den Start. Beim Wasserbecher-Transport muss die linke Hand an der linken Wade bleiben.

### **Die besondere Bestellung**

Wieder gehen zwei „Kellner“ an den Start. Sie erhalten einen Pappteller auf dem viele Wattebäuschchen liegen. Wer schafft es, möglichst viele zum Ziel zu transportieren.

## **Landleben**

### **Melkwettbewerb**

*Material:* großes Packpapier oder Stoff mit einer Kuh bemalen, Schwamm, Kordel, eine Schüssel Wasser, Messbecher, Notizblock, Kugelschreiber

Das Papier (den Stoff) mit der gemalten Kuh in der Mitte knicken und an einen Ast o. ä. hängen. Den Schwamm (das Kuheuter) mit Kordel in entsprechender Länge am Kuhrücken gut befestigen, sodass das Euter unter dem Bauch der Kuh hängt. Den Schwamm in die Schüssel mit Wasser tauchen. Jeder Melker versucht, aus dem Schwamm das meiste herauszudrücken. Das Ergebnis im Messbecher ablesen und jeweils den Namens des Melkers notieren. Gewonnen hat der Melker mit der meisten „Milch“.

### **Entenwatscheln**

Welches Team ist am schnellsten? Zwei Läufer umfassen mit den Händen ihren rechten und linken Fußknöchel. In dieser gebückten Haltung muss nun zum Ziel gewatschelt werden.

### **Mistfahren**

Zwei Mannschaften aufstellen. Zwei Kinder bilden je eine Schubkarre: Das erste Kind stützt sich auf die Hände, das zweite umfasst die Unterschenkel des ersten und hebt es hoch. Nach dem Startzeichen muss die „Mistfuhr“ eine ca. 10 Meter lange Strecke

zurücklegen. Wessen Hände die Ziellinie als erstes überqueren, hat gewonnen.

### **Matschigen Hof überqueren**

*Material:* Pappstücke für eine 12 Meter Strecke.

Ein Spieler hüpft auf einem Bein von einem Pappstück zum nächsten.

### **Gummistiefel-Weitwurf**

*Material:* große Gummistiefel für Erwachsene, kleinere für die Kinder, Baumaßband

Eine Abwurfline wird markiert, von der die Teilnehmer den Stiefel so weit wie möglich werfen. Mit dem Baumaßband wird gemessen, wer es am weitesten geschafft hat.

## **Spiele für die Vorschulkinder**

### **Topf schlagen**

*Material:* Topf, Kochlöffel, Augenbinde, Süßigkeiten (o.a. Überraschungen)

Einem Kind werden mit dem Tuch die Augen verbunden und es wird im Kreis gedreht (bei jüngeren Kindern weglassen). Währenddessen stellt der Spielleiter einen Topf umgekehrt in Reichweite auf und legt darunter ein kleines Geschenk. Nun muss das Kind mit dem Kochlöffel in der Hand auf dem Boden schlagen und so den Topf suchen. Hat das Kind den Topf gefunden, darf es mit dem Löffel noch einmal kräftig drauf schlagen. Dann wird ihm das Tuch abgebunden, es darf nachsehen und das kleine Geschenk hervorholen.

### **Der Plumpsack geht um**

*Material:* Taschentuch

Die Kinder hocken im Kreis auf dem Boden mit dem Rücken nach außen. Keiner darf sich umsehen. Einer, der zuvor ausgewählt wurde, hat den Plumpsack, ein verknötetes Taschenbuch. Damit geht er außen um den Kreis herum und ruft andauernd: „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um!“ Hinter einem Kind lässt er dann möglichst unauffällig den Plumpsack fallen und rennt um den Kreis.

Wer meint, dass der Plumpsack hinter ihm liegt, greift nach hinten. Findet er das Tuch, springt er auf und muss dem flüchtenden Läufer hinterher rennen. Kann er ihn fangen und abschlagen, kommt dieser (das „faule Ei“) in die Mitte. Ist der Plumpsackwerfer aber eher an einem freien Platz, darf er sich dort hinhocken. Nun muss der Verfolger mit dem Tuch die Runde machen und sein Glück versuchen.

### **Mäuschen, piep mal**

*Material:* Augenbinde

Die Kinder stehen im Kreis. Die Katze, die in der Mitte mit verbundenen Augen herumschleicht, tippt ein Kind an und sagt: „Mäuschen piep einmal!“ Das tut die Maus dann auch sehr laut. Erkennt die Katze nicht, wer da gepiept hat, darf sie das Kind abtasten. Ist sie weiterhin ratlos, schleicht sie zur nächsten Maus. Wird ein Kind erkannt, darf es als nächstes die Katze spielen.

### **Bonbon würfeln**

*Material:* großer Würfel oder zwei kleine Würfel, Süßigkeiten (Bonbons, Kekse, Schokolade) Plakat mit Zahlen 1 - 6. Wenn man die Zahlen bis 12 erweitert, müssen zwei Würfel benutzt werden.

Auf Plakatkarton sechs (oder zwölf) große Kästchen malen und die Zahlen von eins bis sechs (oder von eins bis zwölf) hineinschreiben. Auf die Zahlen eine Süßigkeit legen.

Die Kinder würfeln eine Zahl und dürfen sich die Süßigkeit wegnehmen. Das Spiel kann beliebig wiederholt werden. Wichtig ist: Kein Kind sollte leer ausgehen.

## **Eltern und Kinder gemeinsam**

### **Kinderwagenwettfahrt**

Alte, aber möglichst noch stabile Kinderwagen dienen als Fahrzeuge für eine Wettfahrt, bei der die größeren Kinder ihre Eltern schieben sollen.

Die festgelegte Rennstrecke sollte keine Kurven aufweisen, damit das Lenken nicht zum Problem wird. Als Siegespreis gibt es für das „erwachsene Baby“ einen Riesenlutscher.

(Die Erwachsenen sollten natürlich nicht zu schwer sein.)

### **Blinderhund**

Mehrere Eltern-Kind-Paare treten zum Wettlauf an. Auf der Rennstrecke sollten keine Hindernisse vorhanden sein.

Die Mama oder der Papa bekommen die Augen verbunden und das dazugehörige Kind führt sie an der Hand zum Ziel. Lustiger sieht es aus, wenn statt der Augenbinden bemalte Kartons übergestülpt werden.



© Christliche Verlagsgesellschaft Dillenburg