



Illustration aus „Spiele für drinnen und draußen“ von Peter Jani

# Spiele ab zwei Mitspielern

*Zehn Polizisten  
hüpfen in die Kisten,  
hüpfen wieder raus  
und du bist draus.*

Für manche Spiele sind Auszählreime unerlässlich. Deshalb fehlen sie auch nicht in dem eben erschienenen Bändchen „Spiele für drinnen und draußen“ von Bernhard Strauch (Perlen-Reihe). Viele altbewährte Spiele, aber auch neue Vorschläge sind darin zu finden. Hier drei Beispiele als Anregung:

## **Klatschball**

Die Kinder stellen sich im Kreis auf, ein Kind stellt sich als Spielleiter in die Mitte. Der Spielleiter wirft einem Kind im Kreis den Ball zu. Dieses muss in die Hände klatschen und dann den Ball fangen. Der Ball wird daraufhin wieder dem Spielleiter zugeworfen, der ihn dem nächsten Kind zuwirft. Vergisst ein Kind zu klatschen, lässt es den Ball fallen oder klatscht, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wird (weil der Spielleiter den Wurf nur angedeutet hat), muss es sich hinsetzen. Wer als Letzter übrig ist, hat gewonnen und ist neuer Spielleiter. (Ab fünf, mindestens fünf Kinder.)

## **Murmel in die Grube**

Man benötigt Murmeln und eine kleine Schaufel oder Kreide oder Wollfaden. Zuerst gräbt man mit einer Schaufel eine kleine Grube in die Erde, zeichnet mit Kreide einen Kreis auf Asphalt oder legt mit Wolle einen Kreis auf dem Teppichboden auf. Eine Murmel wird vor die Grube bzw. den Kreis gelegt. Ziel des Spiels ist, diese Kugel von der drei Meter entfernten Wurflinie in die Grube bzw. den Kreis zu befördern. Gelingt einem Kind ein solcher Treffer, hat es noch einen Versuch, legt also die Kugel wieder an ihre Position und wirft oder rollt erneut. Wird die Kugel verfehlt, ist der Nächste an der Reihe. Gewinner ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden, z. B. zehn, die meisten Treffer hat. (Ab fünf Jahren, mindestens zwei Kinder.)

## **Risiko**

Man benötigt einen Würfel, Block und Stift. Bei dem Spiel werden einfach die Augenzahlen zusammengezählt. Jedes Kind darf so oft würfeln, wie es will. Der Clou des Spiels besteht darin, dass man keinen Einser würfeln darf, denn dann verliert man alle Punkte der Runde. Man muss also rechtzeitig aufhören, zugleich will man aber die anderen Mitspieler übertrumpfen – eine schwierige Entscheidung! Gewonnen hat der Mitspieler mit der höchsten Punktzahl. Man schreibt die Summen auf und zählt sie am Ende zusammen.