

familotel®

URLAUB AUF FAMILISCH



GEBURTSTAG AUF FAMILISCH

Tipps und Spieleideen
für Kindergeburtstage

KINDERGEBURTSTAGSSPIELE

MUMIENSPIEL

Material: ausreichend Klopapierrollen

Vorbereitung: Jeweils zwei Geburtstagsgäste finden sich zu einem Team zusammen. Anschließend wird beschlossen, welcher in jedem Team die Mumie selbst ist und wer die Mumie einwickelt.

Ablauf: Bei diesem Spiel geht es darum, seinen Teampartner so schnell es geht mittels Klopapier zu einer Mumie zu verwandeln, bis wirklich nichts mehr an Haut oder Kleidung zu sehen ist. Das Team, welches diese Aufgabe am schnellsten erfüllt, hat das Spiel gewonnen. Nach einer Runde werden die Rollen getauscht, damit jeder einmal eingewickelt wird.

Varianten: Jedes Team hat nur eine Klopapierrolle, einwickeln auf Zeit, Wahl zur schönsten Mumie durch Jury

SCHOKOLADE AUSPACKEN

Material: Eine mehrfach in Zeitungspapier eingewickelte Tafel Schokolade, Messer und Gabel, Winterkleidung (Schal, Mütze, Handschuhe, Jacke) und ein Würfel.

Vorbereitung: Alles auf einem Tisch oder auf dem Boden anrichten. Die verpackte Schokolade kommt in die Mitte. Der Mitspieler, welcher beginnen darf, erhält den Würfel.

Ablauf: Nun müssen die Mitspieler reihum würfeln und versuchen, eine sechs zu bekommen. Denn nur wer eine 6 würfelt, darf schnell loslegen sich in die Winterklamotten zu schmeißen, sich Messer und Gabel zu schnappen und zu versuchen, an die leckere Schokolade zu gelangen.

Jedoch nur solange, bis der nächste Mitspieler eine sechs gewürfelt hat. Dann muss die Kleidung und das Besteck schnellstmöglich weitergegeben werden. Dieses Spiel wird solange gespielt, bis die Schokolade freigelegt und verspeist wurde.

APPEL UND EI

Material: Ein Apfel und ein Ei pro Gruppe

Vorbereitung: Die Geburtstagsgäste werden in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Apfel und ein Ei!

Ablauf: Nun müssen alle Gruppen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens losziehen und haben die Aufgabe, den Apfel und das Ei gegen etwas Beliebigen zu tauschen. Am Ende entscheidet eine Jury (Mama, Papa oder Eltern eines Gastes) welches Team am besten getauscht hat!

Tipp: Bei jeder Gruppe sollte ein Erwachsener mitlaufen!

MORD IM DUNKELN

Material: Zettel der Anzahl der Geburtstagsgäste entsprechend, Musik, dunkler Raum

Vorbereitung: Alle bis auf zwei Zettel werden mit einem großen „T“ (= Tänzer) versehen. Die zwei anderen erhalten ein „D“ (= Detektiv) und ein „M“ (= Mörder). Nun werden alle Zettel zusammengefaltet und in eine kleine Schüssel gelegt.

Ablauf: Jeder Mitspieler zieht einen der kleinen Zettel, merkt sich die Notiz, darf sie aber nicht weiter-sagen. Der Detektiv muss den Raum verlassen. Der Raum in dem gespielt wird, sollte etwas abgedun-kelt sein, dann hat das Ganze noch mehr Atmosphäre. Die Musik geht an und alle Mitspieler tanzen. Der Mörder hat nun die Aufgabe, unbemerkt einen der Tänzer sanft zu zwicken. Dieser schreit dann auf und fällt um. Aufgrund des Schreies erscheint der Detektiv im Raum und hat nun die schwere Auf-gabe, den Mörder zu enttarnen. Der Detektiv befragt alle Anwesenden zwei bis drei Mal nach einem Alibi. Die Tänzer erzählen dabei jedes Mal das Gleiche. Der Mörder widerspricht sich selbst jedoch absichtlich in seinen Aussagen mindestens einmal und ermöglicht so dem Detektiv, ihn zu entlarven.

Variante: Der Mörder verändert nach jedem Mord etwas an seinem Aussehen.

LUFTBALLONTENNIS

Material: Luftballons, eine Schnur

Vorbereitung: Spannt eine Schnur quer durch den Raum oder den Garten. Bildet zwei gleich starke Mannschaften. Die eine Mannschaft stellt sich auf die eine Seite der Schnur, die zweite Mannschaft auf die andere.

Ablauf: Auf das Startkommando spielen die Mitspieler nun den Luftballon wie beim Tennis hin und her über die Schnur. Ihr könnt zuvor vereinbaren, ob ihr mit den Händen den Luftballon anschubst oder ob man ihn hochpusten muss. Fällt der Luftballon zu Boden, bekommt die Mannschaft einen Strafpunkt. Welche Mannschaft kann in einer zuvor ausgemachten Zeitspanne die wenigsten Straf-punkte verbuchen und gewinnt das Spiel?

WASSERBOMBENSCHLACHT

Material: Ausreichend Wasserbomben, zwei Schüsseln, eine Schnur

Vorbereitung: Die Wasserbomben mit Wasser füllen. Jede Schüssel mit derselben Anzahl an Wasserbomben füllen. Zwei Mannschaften werden nun gebildet.

Ablauf: Was soll man noch sagen: Auf in die Schlacht! Regeln gibt es nicht – Hauptsache man selbst bleibt trocken und die anderen werden nass!

BALLONTANZ

Material: Luftballons, Musik

Vorbereitung: Die Geburtstagsgäste gehen als Paare zusammen. Jedes Paar erhält einen aufgeblasenen Luftballon. Die Kinder stehen sich gegenüber und versuchen mit dem Bauch oder der Stirn (wird vorweg vereinbart) den Luftballon festzuhalten bzw. zwischen den zwei Körpern in der Luft zu halten. Die Hände sind auf dem Rücken.

Ablauf: Nun lässt der Spielleiter Musik laufen. Die Paare tanzen dazu und müssen aufpassen, dass der Luftballon nicht auf den Boden fällt. Passiert dies doch, scheidet das Paar aus. Das Paar, das zuletzt noch den Ballon in der Luft hat, hat gewonnen.

SCHLAFENDER LÖWE

Material: -

Vorbereitung: Die Spieler legen sich verteilt auf den Bauch (Kopf in den Nacken und die Augen müssen offen sein) und sind die schlafenden Löwen.

Ablauf: Zwei Spieler laufen zu den einzelnen schlafenden Löwen und versuchen diese aufzuwecken. Um einen Löwen aufzuwecken, muss man ihn zum Lachen bringen. (Durch Grimassen oder Witze oder ... nur kitzeln ist verboten) Die wachen Löwen helfen dann dabei die schlafenden Löwen zu wecken. Das Spiel ist zu Ende sobald alle Löwen wach sind.

WER BIN ICH?

Material: Ein kleines, selbstklebendes Papierkärtchen pro Geburtstagsgast (alternativ zusätzlich Klebeband)

Vorbereitung: Jeder Spieler schreibt auf sein Kärtchen einen Begriff: z.B. einen Beruf, bekannte Personen, Zeichentrickfiguren oder Tiere und klebt dieses auf die Stirn eines anderen Spielers. Alle anderen Spieler können das Kärtchen lesen und wissen „was der Spieler ist“, nur er selbst nicht.

Ablauf: Nach dem Start wandern die Spieler durch den Raum. Jeder anderen Person, die sie treffen, dürfen sie nur eine beliebige Frage stellen. Die gefragte Person muss diese Frage entsprechend der Persönlichkeit des Fragenden beantworten, darf allerdings nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Wer seinen Begriff erraten hat, hat die Aufgabe erfüllt. Man kann aber natürlich weiter herumwandern und anderen Spielern ebenfalls zu ihrem Glück helfen.

TIERE ZEICHNEN

Material: Mehrere Blätter Papier und Stifte

Vorbereitung: Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier, sowie Stifte und überlegt sich ein Tier.

Ablauf: Den Kopf dieses Tieres malt es nun an den linken Rand des Blattes und faltet es so zusammen, dass lediglich der Ansatz des Tierhalses zu sehen ist. Danach gibt jeder sein Papier an seinen rechten Nachbarn weiter und erhält somit vom linken Mitspieler ein anderes Blatt.

Daraufhin zeichnet jeder, an den Halsansätzen beginnend, den Hals „seines“ Tieres.

Jetzt wird das Papier wieder bis zu den nächsten Ansätzen gefaltet und abermals nach rechts weitergereicht. Auf diese Weise werden auch Vorderbeine mit Rumpf, Hinterbeine und zum Schluss der Schwanz gemalt. Nach dem letzten Weiterreichen öffnet jetzt reihum jeder sein Papier und zeigt das Kunstwerk den anderen Mitspielern.

TOPFSCHLAGEN

Material: Kochtopf, Kochlöffel, Tuch zum Augen verbinden, Süßigkeit oder Spielzeug

Vorbereitung: Einem Kind werden die Augen verbunden. Währenddessen wird der Topf mit einer kleinen Süßigkeit/einem Geschenk darunter versteckt.

Ablauf: Das Kind sucht nun auf den Knien nach dem Topf, indem es mit dem Löffel schlägt.

Die anderen helfen mit „Heiß“- oder „Kalt“-Rufen. Hat der Sucher den Topf gefunden, gibt es zur Belohnung die Süßigkeit, die darunter liegt.

WETTAUFPUSTEN

Material: Luftballons der Anzahl der Geburtstagsgäste entsprechend

Ablauf: Alle Mitspieler bekommen einen unaufgeblasenen Luftballon. Jetzt darf jeder seinen Luftballon mit fünf Atemzügen/ fünfmaligem Hineinpusten mit Luft füllen. Danach wird verglichen, wer den größten Luftballon hat. Das ist der Sieger des Spiels bzw. der Runde.

KOFFERPACKEN

Material: -

Ablauf: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis oder in der Reihe. Der erste Spieler fängt an und sagt z.B.: „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Telefon mit!“ Der zweite Spieler packt ebenfalls seinen Koffer, muss aber erst den Gegenstand vom ersten Spieler mit einpacken, also z.B.: „Ich packe meinen Koffer und nehme ein Telefon und eine Taschenlampe mit!“ Der nächste Spieler muss wiederum erst alles wiederholen, was die anderen Mitspieler vor ihm gesagt haben. Dann fügt er selbst einen Gegenstand hinzu.

Sobald jemand die falsche Reihenfolge aufsagt oder einen Gegenstand vergisst, scheidet er aus. Damit man auch sicher ist, welche Sachen mitgenommen werden, kann der Spielleiter eine Liste führen und kontrollieren, ob auch alle richtig und vollständig aufgesagt werden.

MEMORY-KARTEN-SPIEL

