

dtv

*Reihe Hanser*



# HIMMEL, HÖLLE, BLINDEKUH

*Kinderspiele für drinnen und draußen*



Aufgeschrieben  
von Edmund Jacoby  
Mit vielen Bildern von  
Rotraut Susanne  
Berner

Deutscher Taschenbuch Verlag

Das gesamte lieferbare Programm der *Reihe Hanser*  
und viele andere Informationen finden Sie unter  
[www.reihevanser.de](http://www.reihevanser.de)



2012 Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG,  
München  
© 1993 Büchergilde Gutenberg, Frankfurt · Wien  
Mit freundlicher Genehmigung des Carl Hanser Verlags, München  
Umschlagbild: Rotraut Susanne Berner  
Gesamtherstellung: Kösel, Krugzell  
Gedruckt auf säurefreiem, chlorfrei gebleichtem Papier  
Printed in Germany · ISBN 978-3-423-62529-6

# Inhalt

Vorwort 11



*Zimmerspiele in kleinen Gruppen*

## **Blinde Spiele**

Hänschen, piep mal! 17 – Blindekuh 18 – ... mit Kochlöffeln 18 – ... mit Lautgeben 18 – ... mit Küssen 19 – Zwei blinde Kühe 19 – Goofy 19 – Schinkenklopfen 20 – Schimmelreiten 20

## **Wer ist raus?**

Abzählreime 21 – Auswürfeln 23 – Streichhölzer ziehen 23 – Lose ziehen 24 – Karten ziehen 24 – Münze werfen 24 – Piss-Pott 24 – Ausknobeln (Gerade oder ungerade; Stein, Schere, Papier) 25 – Flaschendreher 25

## **Pfänderspiele**

Pfänder auslösen 26 – Schlapp hat den Hut verloren 27 – Alle Vögel fliegen 27 – Alle Taschenlampen leuchten 28 – Dösbottel 28 – Tabu-Wörter 29

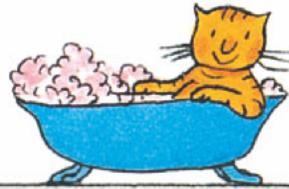
## **Toben im Zimmer**

Ballon-Volleyball 30 – Ballontreiben 30 – Turniere 31 – Schrubberhockey 31 – Kissenschlacht 31 – Standhalten 32 – Backe an Backe 32 – Fangen im Zimmer 32 – Verstecken verkehrt (Sardine) 32 – Tischtennis-Rundlauf 33 – Pusteball 33

## **Kreisspiele**

Stille Post 34 – Gerücht 35 – Armer schwarzer Kater 35 – Ich sitze im Grünen 36





ONKEL PAUL SITZT IN DER BADEWANNE

*Wort-, Schreib- und Denkspiele*



### **Ratespiele**

Ich seh, ich seh, was du nicht siehst 39 – Ich hab mir was gedacht 39 – Berufe, Tiere, Pflanzen und berühmte Gebäude raten 40 – Wer bin ich? 40 – Was bin ich? 40 – Chinesisches Roulette 41 – Teekesselchen mit Wörtern, die zwei Bedeutungen haben 42 – Pantomime 42 – Teekesselchen mit zusammengesetzten Wörtern 43 – Wortketten 43 – Reise nach Alaska 44

### **Geheimsprachen**

„Duhedefu“-Sprache/„B“-Sprache 45 – „Lew“-Sprache 45 – Falsche Betonungen 46 – Zahlencodes 46 – Codierte Buchstaben 47

### **Gedächtnisspiele**

Ich pack in meinen Koffer 48 – Gegenstände merken 48 – Vorher – nachher 48 – Fühlkino 49 – Original und Fälschung 49 – Arche Noah 49



### **Schreibspiele**

Stadt, Land, Fluss 50 – Gefüllte Kalbsbrust 51 – Dichten 52 – Figuren zeichnen 52 – Onkel Paul sitzt in der Badewanne 52



## REISE NACH JERUSALEM

### *Kinderpartyspiele*

#### **Klassische Partyspiele**

Topf schlagen 55 – Füttern mit verbundenen Augen 56 – Schokoladenessen 56 – Mehlessen 57 – Hypnotisieren 57

#### **Partyspiele für größere Gruppen**

Tanz der Vampire 58 – Mörderspiel 59 – ... mit Blinzeln 59 – Reise nach Jerusalem 60 – ... mit Schoßsitzen 60

#### **Tanzspiele**

Herzspiel 61 – Bindekuh-Tanz 62 – Orangentanz 62 – Streichholzschachtel-Nasen-Tanz 63 – Zeitungstanz 63 – Ballontanz 64 – Ballons aufblasen 64

#### **Kunstwerke**

Mumien 65 – Umriss malen 65 – Lebende Bilder 66 – Modenschau (Schönheitswettbewerb) 67 – Denkmal 67

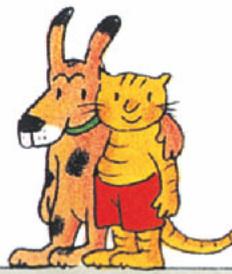
#### **Kindertheater**

Ein kleiner Matrose 68 – Kinderrevue 69 – Pantomime, Rollenspiele 69 – Synchronisieren 70 – Playback (Karaoke) 70 – Kinderfernsehen 70 – Kasperltheater 71

#### **Zaubern**

Durch eine Postkarte kriechen 72 – Der Flaschentrick 72 – Denk dir eine Zahl (Das Nullsummenspiel) 73 – Gedankenlesen 74 – Magische Spielkarten 75 – Maus unter die Tasse zaubern 76





## SIAMESISCHE ZWILLINGE

*Kinderfest im Freien*



### **Kinderkirmes**

Flohmarkt 79 – Versteigern 80 – Das lustige Kölner Ballwerfen 80 – Glücksbeutel 81 – Schokoküsse schnappen 81 – Nagelbalken 82 – Gruselkabinett 82 – Luftballons kaputt werfen 83 – Zauberzelt 83 – Eimerwerfen 83 – Autoscooter 84 – Tombola 84

### **Hindernisrennen**

Staffelläufe 85 – Sackhüpfen 85 – Siamesische Zwillinge 86 – Eierlaufen 86 – Schubkarrenrennen 86 – Dosenrennen 87 – Eisschollenrennen 87 – Polarexpedition 87

### **Wasserspiele**

Eimerlaufen 88 – Eimer mit Tassen füllen 88 – Rettungsboot I 89 – Rettungsboot II 89 – Wasserballons werfen 89



## KINDEROLYMPIADE

*Spiele mit und ohne Sieger*

### **Spiele ohne Sieger**

Gordischer Knoten 93 – Gordischen Knoten mit Gewalt lösen 94 – Schlangenhäuten 94 – Riesenraupe 95 – Drachenschwanzjagen 95 – Amöbenrennen 96 – Tauziehen 96 – Tonnendrücken 96 – Butterwiegen 96

### **Turniere**

Alligatorenkampf 97 – Krebskampf 97 – Hahnenkampf 98 –  
Lanzenkampf 98

### **Reiterspiele**

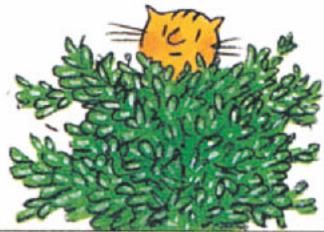
Reiterkampf 99 – Besenpolo 99 – Schnapp dir einen Mann/  
Schnapp dir eine Frau 100 – Reiterstafette 100

### **Ballspiele**

Völkerball 101 – Salzsäule 102 – Treibjagd 102 – Stoppball  
102 – Foppball 103 – Kaiser, König, Herr Baron 103 – Sitzfuß-  
ball 104 – Zickzackball 104

### **Winterspiele**

Schlitten, Schlittschuhe, Schlitterbahn 105 – Schneeball-  
schlacht 105 – Schneeballzielwurf 106 – Biathlon 106 – Spuren  
im Schnee 106



RÄUBER UND SCHANDIZ

*Spiele im Gelände*

### **Fangen und Verstecken**

Räuber und Schandiz 109 – Englisch Fangen und Ähnliches 110 –  
Sheriff und Pferdediebe 110 – Geheimagenten 110 – Wolf und  
Schafe 111 – Des Kaisers Soldaten (Revolution) 111 – Diamanten-  
schmuggel 111 – Riesenkrake 112 – Wer hat Angst vorm Schwar-  
zen Mann? 112 – Wollfadenkampf 113 – Zimmersuche 113 –  
Fangen im Kreis 114 – Die rettende Burg 114 – Miau 114

### **Schnitzeljagden und Rallyes**

Mir nach! 115 – Schatzsammeln 115 – Spontan-Schnitzel-  
jagd 116 – Rallye 116 – Schatzsuche 117



## Gespenserspiele

Gespensterjagen 118 – Tanz der Vampire 118 – Friedhof der Kuscheltiere 119 – Um seine Seele rennen 120



HIMMEL UND HÖLLE

*Alltagsspiele*

## Auf Straße, Spielplatz und Hof

Himmel und Hölle (Hickeln) 123 – Montag, Dienstag, Mittwoch 125 – Briefeschicken 125 – Gummitwist 126 – Knickern (Klicker, Murmeln, Schusser) 127 – Artillerie 128 – Pfennigfuchsen 128



## Pausenspiele

Tischfußball 129 – Schiffe versenken 130 – Kästchenspiel 131 – Sprössling 131 – Misthaufen I 132 – Misthaufen II 132

## Spielkarten, Würfel, Streichhölzer

Mau-Mau 133 – ... vorwärts und rückwärts 134 – ... mit Schummeln 134 – Mogeln 135 – Mäxchen 136 – Knobeln (mit Streichhölzern) 137

Alphabetisches Spielverzeichnis 139

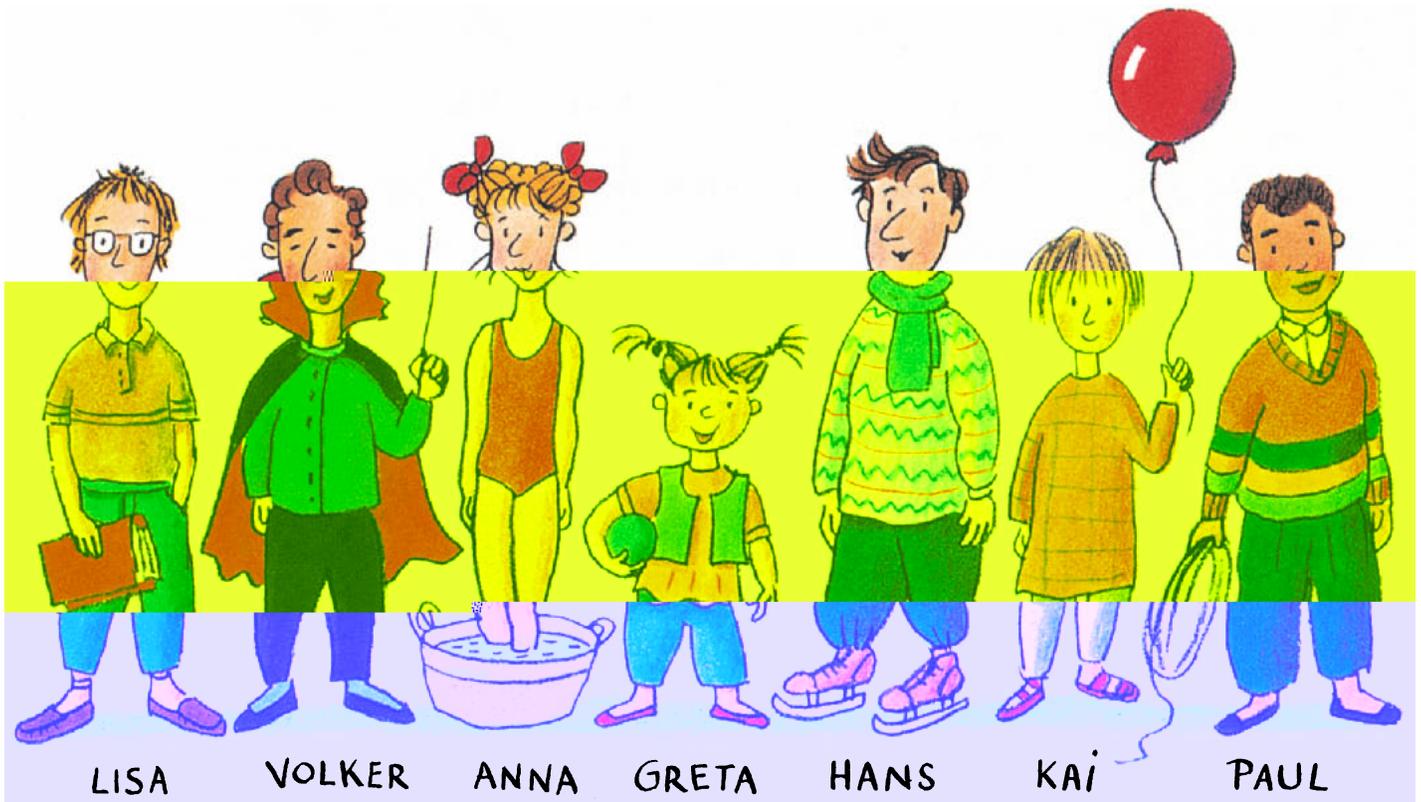


## Vorwort

Beinahe ist ein Spielbuch überflüssig. Denn wenn mehrere Kinder beisammen sind, im Spielzimmer, auf der Straße oder dem Spielplatz, bei einer Kinderparty oder in der Schulpause, fällt ihnen fast immer ein Spiel ein, das gerade besonders gut passt. Und irgendeins von ihnen weiß meistens auch, was die Regeln sind.

Aber „fast immer“ und „meistens“ ist zu wenig. Die Stimmung in einer Kindergruppe kann sehr schnell auf den Nullpunkt sinken, wenn niemand im richtigen Augenblick das richtige Spiel vorschlägt. Außerdem passiert es immer mal wieder, dass wirklich schöne Spiele in Vergessenheit geraten, weil es auch von der Mode abhängt, welche Spiele gerade beliebt und bekannt sind.

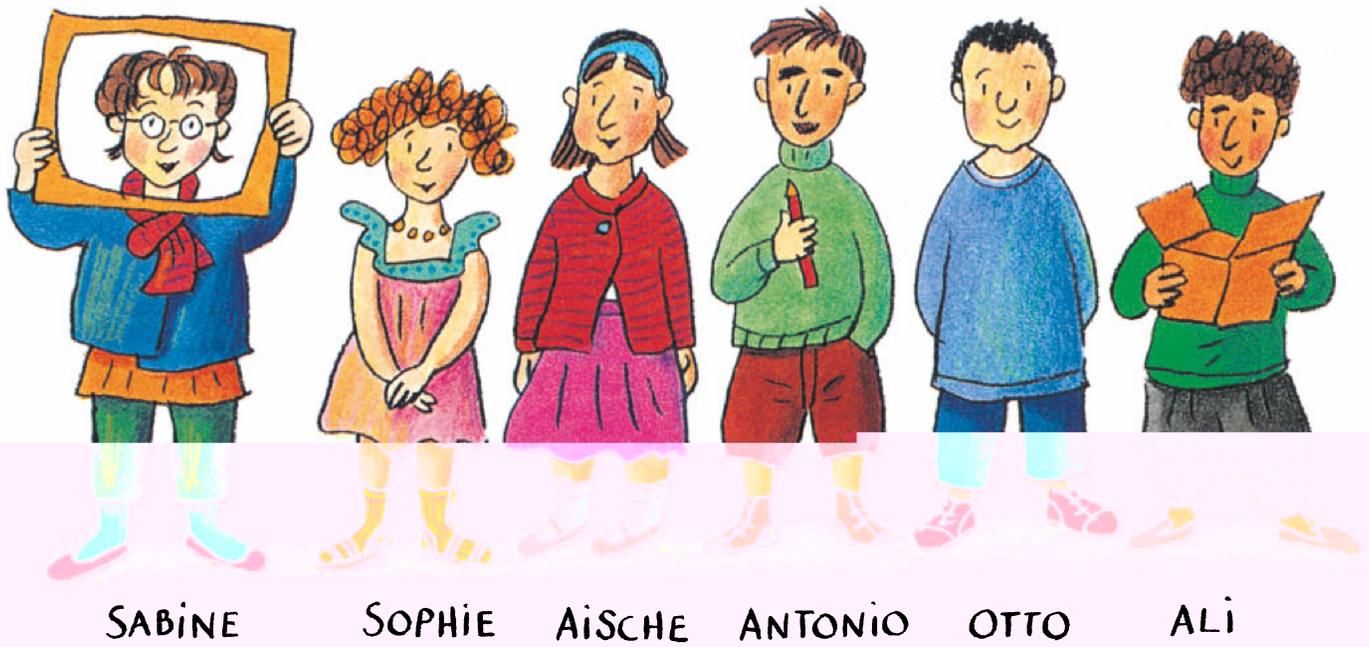
Deshalb ist ein Spielbuch wie dieses doch sehr nützlich. Hier finden die Erwachsenen (ohne die es zumindest bei größeren Gruppen von kleinen Kindern nun doch nicht geht) Anregungen und Informationen darüber, welche Spiele für wie viele Kinder welchen Alters in was für einer Situation die besten



sind; hier können größere Kinder nachlesen, wie bestimmte Spiele „gehen“, hier können auch kleinere Kinder herumblättern und mithilfe der Bilder herausfinden, was sie gerne spielen würden.

Überhaupt die Bilder: Besser und schneller als jeder Text vermitteln die eine Vorstellung von dem ganz besonderen Spaß, den ein bestimmtes Spiel macht. Durch die Bilder erst wird dieses Buch mehr als ein Nachschlageband für Spielanleitungen, nämlich ein Buch, das aufs Spielen richtig neugierig macht. Geordnet sind die Spiele erst einmal nach Spielsituationen. So lässt sich am schnellsten die Antwort auf die Frage finden: Was spielen wir am Spielnachmittag zu Hause, bei einem Kindergeburtstag, auf einer Wiese oder am Strand im Sommer und so weiter.

Innerhalb der Kapitel aber, die jeweils für solch eine Spielsituation stehen, sind ähnliche Spiele zusammengestellt. Kreativer Umgang mit Spielen soll dadurch angeregt werden: Wer sieht, wie aus denselben Spielelementen immer neue Spiele entstehen, wenn diese anders kombiniert werden, wird sich leicht weitere Spiele ausdenken können. Abwandlungen von Spielen



sind deshalb oft nur angedeutet; die genauen Regeln müssen die Mitspieler selbst untereinander aushandeln.

Es gibt viel umfangreichere Spielesammlungen als diese, doch da die meisten Spiele einer gar nicht so großen Zahl von Grundmustern folgen, fanden wir es besser, uns auf die schönsten Spiele zu konzentrieren und Platz zu lassen für die Bilder – und die Fantasie.

Die schönsten Spiele sind oft die ältesten – von manchen lässt sich die Geschichte bis ins Mittelalter, ja bis ins Altertum zurückverfolgen. Es gibt aber auch neue Spielideen, die in kurzer Zeit einen Siegeszug rund um die Erde angetreten haben. Dazu gehören zum Beispiel einige der „Spiele ohne Sieger“ in diesem Buch, die aus der quicklebendigen amerikanischen Neue-Spiele-Bewegung zu uns gekommen sind. (Wer noch mehr solche Spiele kennenlernen will, kann in den Büchern „New Games. Die neuen Spiele“ von Andrew Fluegelman und Shoshana Tembeck und „Die neuen Spiele 2“ von Andrew Fluegelman nachlesen, die beide im Verlag an der Ruhr erschienen sind.) Bei solchen Spielen zeigt sich besonders deutlich, was Spiele von heute und die Art, wie Spiele heute gespielt werden, aus-



JULE

TILL

JAN

REGINA

LUCA

SARAH

SUSANNE

zeichnet: nämlich dass sie nicht mehr so wettbewerbsorientiert sind wie gerade die typischen Jungenspiele von früher und dass es kaum noch einen Unterschied zwischen Jungen- und Mädchenspielen gibt. Gott sei Dank dürfen heute auch Mädchen toben und Jungen Spiele spielen, bei denen es vor allem auf das Einfühlungsvermögen ankommt. Was aber überhaupt nicht heißen soll, dass der Unterschied zwischen Jungen und Mädchen (und der ist die Voraussetzung für das gewisse Kribbeln im Bauch, das sich bei manchen Spielen einstellen kann) keine Rolle spielt oder dass es ganz unwichtig geworden ist, wer ein Spiel gewinnt.

Es gibt keine Statistik über die Beliebtheit von Spielen und kein Messgerät für den Spaß, den ein Spiel macht. Wer für sich die schönsten Spiele herausfinden will, kann deshalb nur in Büchern nach Empfehlungen suchen und sich bei anderen umhören, bei Kindern wie Erwachsenen. Und die Spiele ausprobieren. So haben wir's gemacht, und wir danken allen Freunden und Spielesammlern, die dabei geholfen haben.



Rotraut Susanne Berner  
Edmund Jacoby

P.S.: Die Kinder, die auf diesen Vorwort-Seiten zu sehen sind (es gibt sie übrigens wirklich), spielen auf den folgenden Seiten die Spiele vor. Dabei ist gleich zu sehen, welche Spiele für größere, welche für kleinere und welche für alle Kinder geeignet sind.

# BLINDE KUH

Zimmerspiele in kleinen Gruppen



Wenn es draußen stürmt und schneit oder doch wenigstens regnet und kalt ist – dann ist die richtige Zeit für einen gemütlichen oder aufregenden (oder aufregenden *und* gemütlichen) Spielenachmittag. Das Einzige, was ihr dafür braucht, sind Kinder zum Mitspielen.



Am schönsten lässt's sich spielen, wenn ihr euch alle blind vertrauen könnt. Und am besten lernt ihr euch kennen und gegenseitig vertrauen mit blinden Spielen.

Alle Kinder sitzen auf Stühlen im Kreis. Jan ist der Mutigste und erklärt sich als Erster bereit, sich die Augen (mit einem Schal oder einem Küchenhandtuch) verbinden zu lassen. Susanne macht das und dreht ihn anschließend noch ein paarmal herum, bis er nicht mehr weiß, wo die vier Ecken des Zimmers sind. Volker hält ihm auch noch die Hand mit zwei, drei, vier oder fünf ausgestreckten Fingern vor die Nase und fragt: „Wie viele Finger sind das?“ Da Jan keine Ahnung hat, können alle sicher sein, dass er rein überhaupt nichts sieht. Susanne führt Jan zu Annas Stuhl und hilft ihm, auf ihren Schoß zu klettern. Jetzt fordert Jan die Anna auf: „Hänschen, piep mal!“ Und Anna gibt ein schüchternes „Piep!“ von sich. Und nun soll Jan sagen, auf wessen Schoß er sitzt. Er überlegt und sagt: „Lisa!“ – Falsch! Deshalb wird er auf den nächsten Schoß gesetzt, den von Luca. Und der kichert so, dass Jan schon „Luca!“ ruft, bevor er überhaupt „piep“ sagen kann. Natürlich ist jetzt Luca dran und muss sich die Augen verbinden lassen.

### **Hänschen, piep mal!**

*ab 4 Jahren*

*4 bis 10 Kinder*



**Blindekuh**  
ab 4 Jahren  
4 bis 10 Kinder

Uralt, aber immer wieder ein schönes Spiel ist *Blindekuh*. Greta ist die blinde Kuh. Sie kriegt die Augen verbunden und wird ordentlich herumgedreht. Dann tapst sie los und versucht, eins der anderen Kinder zu kriegen. Es ist Kai, den sie erwischt, aber das weiß sie noch nicht. Deshalb muss sie ihr Opfer abtasten. Kann sie dann sagen, wer's ist, darf sie das Küchenhandtuch oder den Schal von den Augen nehmen und Kai umbinden, der jetzt die blinde Kuh ist.



**Blindekuh  
mit Kochlöffeln**  
ab 5 Jahren  
4 bis 10 Kinder

Wenn ihr euch gut kennt, könnt ihr *Blindekuh* schwieriger machen: Anna ist jetzt die blinde Kuh und kriegt *Kochlöffel* in die Hände. Susanne, die sie mit einem ihrer Löffel berührt hat, muss stehen bleiben und sich mit beiden Löffeln abtasten lassen. Jetzt hat die blinde Kuh es schon viel schwerer als beim Tasten mit den Händen, vor allem wenn Susanne es schafft, nicht zu kichern oder loszuprusten. Denn man kann Menschen natürlich auch an der Stimme erkennen.

**Blindekuh  
mit Lautgeben**  
ab 5 Jahren  
4 bis 10 Kinder

Deshalb könnt ihr *Blindekuh* auch so spielen: Hat Otto, die Kuh, den Till erwischt, sagt er: „Hänschen, piep mal!“, und Till muss „piep“ sagen oder einen anderen Laut von sich geben. Natürlich kann er dabei auch die Stimme verstellen; aber eine gute blinde Kuh weiß auch dann, wer's ist.

Ganz mutige Kinder spielen *Blindekuh* auch mit Küssen! Die Anna darf (muss) dann den Jan, den sie erwischt hat, auf die Stirn oder die Backe küssen. Es ist erstaunlich, aber es geht: man kann andere an der unterschiedlichen Zartheit der Haut und am Geruch erkennen – probiert's mal aus!

### **Blindekuh mit Küssen**

*ab 5 Jahren  
4 bis 10 Kinder*

Ihr könnt auch *zwei blinde Kühe* gleichzeitig ins Rennen schicken, die sich fangen müssen. Jetzt geht's nicht mehr ums Erkennen, sondern darum, welche blinde Kuh die andere zuerst abschlägt. Damit sich beide im Zimmer überhaupt finden können, müssen sie in regelmäßigen Abständen einen Laut von sich geben oder ein Geräusch machen. Die siegreiche blinde Kuh darf die Binde von den Augen nehmen, und für sie tritt ein anderes Kind an.

### **Zwei blinde Kühe**

*ab 5 Jahren  
2 bis 10 Kinder*



Ein schönes Spiel, gerade fürs Kennenlernen, heißt *Goofy*. Jule ist Goofy. Alle tapsen mit verbundenen oder geschlossenen Augen (ehrlich bleiben – nicht blinzeln!) durchs Zimmer, die Arme grade vorgestreckt. Wenn ein Kind ein anderes berührt, fragt es: „Goofy?“, und das andere Kind fragt zurück: „Goofy?“ – Außer Jule. Sie sagt nichts, denn Goofy ist als Einziger stumm. „Aha“, denkt Otto, der Jule gefragt hat, „da haben wir Goofy!“, und wenn er schnell genug reagiert und Goofy die Hand gibt, ist das Spiel aus (oder Otto wird jetzt Goofy). Ist Jule aber schon weitergewandert, bevor Otto ihr die Hand gegeben hat, geht das Spiel weiter, bis jemand fixer reagiert.

### **Goofy**

*ab 5 Jahren  
5 bis 10 Kinder*

## Schinkenklopfen

ab 5 Jahren  
4 bis 16 Kinder

*Schinkenklopfen* ist eigentlich auch ein schönes Kennenlernspiel: Kai muss sich hinknien und den Kopf auf einen Stuhl oder Sessel legen, sodass er nichts sehen kann (notfalls muss er die Augen zugebunden kriegen). Dann dürfen die anderen ihm auf den „Schinken“ hauen, nacheinander, bis er richtig rät, dass ein Klopfen von Susanne kam. Dann muss Susanne mit ihrem Schinken ran.

Mit ein bisschen Übung kann man die anderen ganz gut an ihrer „Handschrift“ erkennen und muss sich nicht zu lange klopfen lassen.

Klar sollte sein, dass niemand zu brutal zuhauen darf: Dann macht Schinkenklopfen keinen Spaß mehr!



## Schimmelreiten

ab 6 Jahren  
4 bis 10 Kinder

Ganz ähnlich wie Schinkenklopfen geht *Schimmelreiten*: Ali hat die Augen verbunden (Scheuklappen!). Er ist der Schimmel und läuft auf allen vieren durchs Zimmer. Nacheinander schwingen sich die anderen in den Sattel und reiten auf dem Schimmel – bis Ali einen Reiter richtig erkannt hat, zum Beispiel den Otto. Dann muss Otto den Schimmel machen.

