



# Faschingsspiele

## Blinzelmörder

Die Lehrerin bestimmt vorher einen Blinzelmörder und einen Detektiv.

Alle Spieler gehen durch den Raum.

Wer vom Mörder angeblinzelt wurde, geht noch ein paar Schritte, wirft sich dann theatralisch auf den Boden und bewegt sich nicht mehr. Der Detektiv muss durch genaue Beobachtung heraus finden, wer der Mörder ist.

## Stopptanz

Alle Kinder tanzen zur Musik durch den Raum.  
Wird die Musik gestoppt, bleiben alle Tänzer versteinert wie eine Statue stehen.  
Läuft die Musik wieder, geht der Tanz weiter.

## Bierdeckellauf

### **Material: 6 Bierdeckel**

Immer zwei Kinder spielen gegeneinander.  
Jeder bekommt drei Bierdeckel und darf eine vorher festgelegte Strecke nur auf diesen zurücklegen.  
Sprich: Das Kind muss immer zurückgreifen, den hintersten Deckel aufheben und schrittweise vor sich legen, um sich darauf vorwärts bewegen zu können. Wer die Zielgrade als Erstes erreicht, gewinnt.

## Luftballontanz

**Material: 12 Luftballone**

Jeweils zwei Kinder bilden zusammen ein Paar und stellen sich gegenüber. Jedes Paar bekommt einen Luftballon, den sie zwischen sich einklemmen müssen.

Mit welchem Körperteil das geschieht, wird vorher festgelegt (z.B. Bauch, Stirn, Knie, Rücken, Po). Wenn die Musik läuft, tanzen alle Paare wild drauf los.

Aber Vorsicht, wer den Luftballon verliert, muss ausscheiden. Das Paar gewinnt, das am Ende als einziges noch seinen Luftballon hat.

## Schwedenbomben-Wettessen

**Material: Schwedenbomben**

Die Kinder sitzen am Tisch und müssen die Hände hinter den Rücken nehmen. Dann bekommt jedes Kind eine Schwedenbombe vor sich gestellt.

Wer schafft es zuerst aufzuessen?

## Zaubersüßigkeiten

### **Material: Viele Süßigkeiten**

Als Vorbereitung wird ein Teller mit verschiedenen Süßigkeiten belegt. Dann wird ein Kind vor die Tür geschickt. Die anderen Kinder überlegen sich, welches Teil sie verzaubern wollen. Das andere Kind kommt wieder herein und darf langsam nacheinander Süßigkeiten vom Teller nehmen und essen – bis es an das Teil kommt, was verzaubert wurde. Die Kinder schreien „Verzaubert!“ – und Schluss ist mit dem Essen. Der Teller wird wieder aufgefüllt, und das nächste Kind geht raus.

## Luft und Boden

### **Material: 1 Münze, Tische**

Die Kinder sitzen sich an den Längsseiten eines Tisches gegenüber. Die eine Gruppe hat ein Geldstück, das sie sich unter dem Tisch hin- und herreicht. Ruft die Gegengruppe „Luft“, heben alle die Hände hoch. Und bei „Boden“ klatschen die Hände flach auf den Tisch. Dabei muss die Gegengruppe genau horchen, in welcher Hand das Geldstück ist. Rät sie richtig, bekommt sie das Geldstück und die Seiten wechseln, rät sie falsch, bleibt die Münze bei der ersten Gruppe.

## Kommissar X

In der Mitte des Sesselkreises steht der Kommissar mit verbundenen Augen. Vor Beginn des ersten Spieles haben alle ihre Plätze getauscht. Der Kommissar ruft nun zwei (später auch mehr) Kinder auf, die Ihre Plätze tauschen müssen, ohne den Kreis zu verlassen. Gelingt es dem Kommissar, einen der „Gangster“ zu berühren, wird der neuer Kommissar. Sonst wird „Fertig!“ gerufen und der Kommissar versucht sein Glück mit neuen Namen.

## Tick Tack Boom

**Material: 1 Karton, 1 Eieruhr**

Die Eieruhr wird auf drei Minuten eingestellt und in einen Karton gelegt. Nun wird das Päckchen reihum weitergegeben.

Am Anfang ist keine Eile nötig – jeder darf den Karton auch mal etwas länger halten – denn je länger das Spiel dauert, desto spannender wird es. Wer den Karton in der Hand hält, wenn die Uhr klingelt, explodiert und scheidet aus.

Die Uhr wird wieder aufgezogen. Die anderen Kinder machen weiter, bis der Sieger allein übrig bleibt.

## Geschichte ohne W

### Material: Süßigkeiten

Alle sitzen im Kreis, in dessen Mitte Süßigkeiten liegen. Der erste Spieler erzählt eine Geschichte, zum Beispiel aus den letzten Ferien. Er muss versuchen, Wörter mit W zu vermeiden.

Kommt doch ein Wort mit W vor, so dürfen die anderen nach den Süßigkeiten greifen. Wer als erstes etwas erwischt, erzählt die Geschichte weiter.

## Funkspiel

Alle stehen in einer Kreisrunde. Der Hauptfunker hat beide Arme hochgestreckt. Seine beiden Nachbarn sind die Nebenfunker: sie strecken nur jeweils den Arm nach oben, der dem Hauptfunker am nächsten ist. Der Hauptfunker „funk“ durch Kopfnicken einem anderen Mitspieler zu, der jetzt neuer Hauptfunker ist und dessen Nachbarn jetzt die Nebenfunker geworden sind. Wer den falschen Arm hebt, scheidet aus.

## Wandernder Schlüssel

### Material: 1 Schlüssel

Alle sitzen im Kreis, jeder hält die Hand seines Nachbarn. Der Spielleiter steht in der Mitte und nennt Absender und Empfänger des Schlüssels. Der Absender gibt den Schlüssel einem seiner Nachbarn in die Hand, während der Spielleiter sich umdreht.

Wird es ihm gelingen, den Schlüssel zu erwischen bevor er den Empfänger erreicht? Er darf nur zweimal einen Namen aufrufen: der Genannte muss dann beide Hände vorzeigen. Hat er den Schlüssel, muss er in die Mitte.

## Kreis pantomime

Pantomimisch holt der Spielleiter Gegenstände aus der Kiste und legt sie einzelnen Kinder in die Hände. Die Kinder reichen sie pantomimisch im Kreis weiter.

Gegenstände können zum Beispiel sein: ein Kaninchen - ein stinkender Fisch - Handschellen - Schokoladeneis - ein Luftballon - ein Floh - ein Ball - ein Photo - eine Geige - ein kleines Glöckchen, ...

## I'm singing in the rain

Alle Kinder gehen im Kreis und singen: „I'm singing in the rain, just singing in the rain!“, dann stoppen alle. Immer ein Kind darf die nächste Bewegung bestimmen, zum Beispiel: „Linke Hand nach vor!“ Alle Kinder machen die Bewegung, während sie eine Art Hüftschwung machen und dazu „Awutziwutziwutzi!“ rufen. Danach geht es wieder mit dem Refrain weiter und die nächste Bewegung wird bestimmt.

## Gruppenzahl

Zu Musik laufen alle Kinder quer durch den Raum. Wenn die Musik aussetzt, ruft der Spielleiter eine Zahl. Nun sollen sich die Kinder zu so großen Gruppen zusammenfinden, wie es gerufen wurde. Wer in keiner Gruppe mehr einen Platz findet, ruft die nächste Zahl aus.

Variante:

Alle Kinder gehen mit geschlossenen Augen durch den Raum und versuchen so, die richtige Gruppengröße zusammenzustellen. Wenn eine Gruppe komplett ist, bleiben sie stehen. Wenn es ganz still geworden ist, geht es mit der nächsten Runde weiter.

## Aufstand

Jeweils zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden und hängen ihre Arme ineinander. Auf ein Zeichen hin, das sie sich vorher ausmachen, versuchen sie aufzustehen, indem sie ihre Rücken aneinanderpressen und sich gleichzeitig aufrichten. Haben das zwei Kinder geschafft, suchen sie sich ein weiteres Paar, das ebenfalls schon steht. Nun sitzen sie in Zweierreihen Rücken an Rücken auf dem Boden und versuchen aufzustehen. Haben es diese vier Kinder geschafft, suchen sie sich weitere vier. das geht so lange weiter, bis schließlich die ganze Gruppe in zwei Reihen ist und gemeinsam versucht aufzustehen.

## Langsatz

Die Kinder sitzen im Kreis. Sie sollen gemeinsam einen sehr langen Satz bilden. Ein Kind beginnt und sagt ein Wort, z.B. „Der“. Das nächste Kind setzt nun den begonnenen Satz mit einem weiteren Wort fort, z.B. „Der Tisch“. So geht es reihum. Wenn der Satz schon so lange ist, dass man seinen Inhalt nicht mehr erkennen kann, soll er abgeschlossen werden. Dann wird mit einem neuen Satz begonnen.

## Stille Post

Die Kinder sitzen im Kreis. Eines flüstert seinem linken Nachbarn ein Wort ins Ohr. Dieser flüstert seinerseits das, was er verstanden hat, dem nächsten Kind in dessen Ohr. Ist das Wort wieder bei seinem Ausgangspunkt angelangt, wird es laut gesagt und mit dem ursprünglichen Wort verglichen.

## Ballons in die Luft

**Material:** Ein paar Ballons

Die Aufgabe ist es, sich so im Raum zu bewegen, dass immer alle Ballons in der Luft sind. Sollte ein Ballon auf den Boden fallen, macht die Gruppe eine Aktion, die sie sich vorher ausgemacht hat (z.B. ein Lied singen, über einen Stuhl steigen).

Ist die Aktion durchgeführt, werden wieder alle Ballons in die Luft geworfen.

## Kostenlose Gesichtsmassage

**Material: 24 weite Gummiringel**

Die Hälfte der Anwesenden bekommt ein Gummiringel, dass sie sich so umlegen: um den Hinterkopf, unter die Ohrläppchen, vorne über die Wange, zwischen Nase und Oberlippe. Alle fangen gemeinsam an, ohne Hilfe der Hände, den Gummi loszuwerden, das heißt er soll zum Hals befördert werden.

Haben die Zuschauer lange genug gelacht, kommen sie dran.

## Mumienwickeln

**Material: 12 Klopapierrollen**

Immer zwei Kinder sind ein Paar und jedes Paar bekommt eine Rolle Toilettenpapier. Einer wickelt den anderen damit ein. Ist jeder fertig, darf der Eingewickelte das Papier mit all seiner Kraft sprengen.

## Patschenverstecken

Alle Mitspieler setzen sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf den Fußboden, und stellen ihre Knie auf. Einer wird durch die Lehrerin bestimmt, der den Patschen jagen muss. Der Patschen wandert nun unter den aufgestellten Knien so lange im Kreise hin und her, bis der Jäger ihn entdeckt und das jeweilige Kind angetippt hat. Dann ist derjenige der Patschenjäger, bei dem der Patschen erwischt worden ist.

## Menschenmemory

Zwei Kinder müssen hinaus gehen. Die anderen werden in Paare eingeteilt, und müssen sich ein Tier überlegen, das sie nachmachen. Der Spielleiter muss aufpassen, dass nicht mehrere Paare das gleiche Tier nehmen. Dann wird „gemischt“ jeder stellt sich irgendwo hin. Danach dürfen die zwei wieder hereinkommen und spielen gegen einander Memory. Sie tippen einfach jemanden an, der stellt sein Tier vor (krähen, miauen, bellen,...). Dann wird ein zweites Kind angetippt. Bei einem Paar erhält der Spieler einen Punkt.

## Konfettiparty

**Material: Konfetti, Plastikbecher**

Alle Spieler stellen sich einen mit Konfetti gefüllten Plastikbecher auf den Kopf und folgen den Anweisungen des Spielleiters. Dieser sagt den Spielern, was Sie zu tun haben, zum Beispiel: „Greift euch an die Nase!“ oder „Geht 3 Schritte geradeaus!“ oder „Dreht Euch einmal!“.

Wer zuletzt noch seinen Becher mit Konfetti auf dem Kopf trägt, hat gewonnen!

## Schokoladen-Wettessen

**Material: Würfel, Tafel Schokolade, Alufolie, Messer, Gabel, Handschuhe, Schal**

Die Kinder versuchen, reihum mit dem Würfel eine 6 zu würfeln. Sobald ein Kind dies geschafft hat, muss es schnell Schal und Handschuhe anziehen und mit Messer und Gabel probieren, die Schokolade aus der Alufolie zu entpacken und soviel Schoki wie möglich zu essen. Währenddessen geht die Würfelrunde weiter. Sobald ein anderes Kind eine 6 würfelt, ist dieses an der Reihe. Das eine Kind muss schnell alles ausziehen und dem anderen Kind geben.

Das Spiel geht so lange, bis die Schokolade aufgegessen ist.