

FASCHING - SPIELE

Bierdeckellauf

Immer zwei gegeneinander. Jeder Spieler bekommt drei Bierdeckel um eine festgelegte Strecke nur auf diesen zurückzulegen. Dazu wirft das Kind die Bierdeckel in Schrittweite vor sich und stellt sich darauf. Jetzt muss das Kind versuchen den freiliegenden Deckel von hinten aufzunehmen und wieder nach vorne zu werfen usw.

Papiertütenlauf

Mit allen Spielern werden zwei Mannschaften gebildet. Auf "Los" laufen sie schnell an das markierte Ziel, schnappen sich dort eine Papiertüte und versuchen diese auf dem Rückweg aufzublasen und zum Platzen zu bringen. Der Knall ist das Startzeichen für den nächsten Mitspieler der jeweiligen Mannschaft. Auch er muß dieselbe Aufgabe erfüllen. Die Staffel, deren Spieler zuerst alle Tüten zum Platzen brachte, hat gewonnen.

Zu einer flotten Musik tanzen die Kinder herum so wie es jeden Spaß macht. Aber die Musik wird immer wieder unterbrochen. Wer schafft es beim Abbrechen der Musik, zu einer Salzsäule zu erstarren? Wer sich noch bewegt scheidet aus

Autorennen

Die Kinder sitzen auf dem Boden und versuchen durch Aufrollen einer Schnur, ein daran befestigtes Spielzeugauto möglichst schnell an sich heranzuziehen. So entsteht ein lustiges Autorennen. Zum Aufrollen kann ein kurzer dicker Stock oder eine leere Rolle WC-Papier verwendet werden.

Das Stuhl-Karussell

Die Kinder sitzen mit ihren Stühlen in einem Kreis beieinander. Einer der Kinder steht in der Mitte des Kreises. Alle Spieler rutschen auf ein Kommando von einem Stuhl zum anderen. Zuerst rutscht derjenige, der neben dem leeren Stuhl sitzt. Dann folgt der Nächste.

Die Spieler rutschen immer schneller von einem Stuhl zum nächsten und der Spieler in der Mitte muss versuchen den leeren Stuhl zu erbeuten. Das Kind das den Stuhl verloren hat, muss nun in die Mitte.

Hühnerjagd

Es werden mehrere Luftballons an eine Schnur oder ein Band gebunden. Die Bandenden stecken sich die Spieler hinten in die Hose. Ein Kind spielt den Fuchs, der die Hühner fangen muss. Dazu muss er versuchen die angebondenen Luftballons zu zertreten. Hat ein Spieler keine Luftballons mehr, wird er auch zum Fuchs. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Luftballon zertreten ist.

Findet das Spiel im Sommer und im Freien statt, ist es eine lustige Variante die Luftballons mit ein wenig Wasser zu füllen. Die Kinder werden jedes mal nassgespritzt, wenn sie einen Ballon zertreten.

Bei einer weiteren Variante bekommen gleich alle Kinder Luftballons angehängt. Sieger ist wer als letztes noch einen Ballon übrig hat.

Ballonhüpfen

Wetthüpfen mit einem Luftballon zwischen den Knien. Wer den Ball verliert fängt noch mal am Startpunkt an

Für den **Dreibeinelauf** müssen immer zwei Kinder als Paar zusammen spielen.

Dieser Wettlauf ist gar nicht so einfach. Zwei Spieler stehen neben einander und haben die Beine miteinander verbunden, je Kind ein Bein.

Ballonwettrennen

geht es darum, dass ein Luftballon mit dem Handrücken immer wieder in die Luft befördert wird. Der Ballon darf nicht festgehalten werden und nicht auf dem Boden aufkommen. Auf diese Art und Weise muss eine vorgegebene Strecke zurückgelegt werden. Wer schafft es, seinen Luftballon als erstes über die Ziellinie zu befördern?

Wäscheklammertanz

Sie brauchen:

- Tanzmusik
- einen Kassettenrekorder
- pro Spieler fünf Wäscheklammern einer bestimmten Farbe

Jeder Spieler erhält fünf Wäscheklammern einer bestimmten Farbe.

Danach wird die Musik angemacht und jedes Kind muss so schnell wie möglich versuchen, die Wäscheklammern loszuwerden.

Und wie? Ganz einfach: Die Kinder müssen ihre Wäscheklammern einem anderen Kind so an die Kleidung stecken, dass diese auch wirklich halten.

Die Schwierigkeit besteht darin, dass natürlich die anderen Kinder es auch versuchen. Also, aufpassen, dass einem selbst nicht zu viele Wäscheklammern angeheftet werden.

Wenn die Musik zu Ende ist, wird gezählt. Sieger ist das Kind, welches die meisten Wäscheklammern los geworden ist, wobei es für jede ihm angeheftete Klammer einen Punkt Abzug gibt.

Schokolade auspacken

Sie brauchen:

- Tafel Schokolade mehrmals mit Zeitungspapier umwickelt, vielleicht auch Paketschnur
- Mütze
- Schal
- Handschuhe
- Skibrille oder Taucherbrille oder Sonnenbrille
- Messer und Gabel
- Würfel

Die Kinder sitzen am Tisch oder auf dem Boden und es wird reihum gewürfelt.

Wer eine sechs würfelt muss sich schnell die Kleidungsstücke anziehen und probieren die Schokolade mit Messer und Gabel auszupacken, bis das nächste Kind eine sechs würfelt. Dann heißt es: schnell raus aus den Klamotten und an den Glücklichen weitergeben der gerade die sechs gewürfelt hat. Das Spielchen geht solange, bis die Schokolade restlos aufgefuttern wurde.

Also: nicht aufgeben bis die ganze Schokolade verputzt worden ist!

Und für die Unglücksraben, die keine Schokolade abbekommen haben, sollten Sie ein kleines Trostpflasterchen bereit hat.

Wattebällchen pusten

Sie brauchen:

- Wattebällchen
- Strohhalm
- Fäden für Anfang und Ziel und Routenmarkierung

So geht´s:

Es können mehrere Kinder gleichzeitig lospusten (farbige Watte wäre gut), vom Anfang bis zum Ziel.

Wer als erster ankommt hat gewonnen.

Man kann dies auch als Mannschaftsspiel machen. Ist der eine am Ziel, legt der nächste los.

ten.

Eierlauf

ein Geschicklichkeitsspiel

Sie brauchen:

- für jedes Kind einen größeren Löffel (je kleiner desto schwieriger)
- für jedes Kind ein hartgekochtes Ei (oder auch eine Kartoffel, das hält besser...)
- ggf. kleinere Hindernisse, die zu überwinden sind (steigert den Schwierigkeitsgrad)

Die Kinder stellen sich an der Startlinie auf und bekommen einen Löffel in die Hand.

Das Spiel kann noch erschwert werden, indem Rechtshänder ihn in die linke Hand nehmen müssen und Linkshänder in die rechte Hand oder aber der Löffel im Mund balanciert werden muss.

In jedem Fall kommt auf den Löffel das Ei.

Wer nun zuerst sein Ei am ausgestreckten Arm zur Ziellinie gebracht hat, hat gewonnen - dabei gewinnen nicht unbedingt die schnellsten Läufer!

Eierlauf kann natürlich auch in Mannschaften gespielt werden.

Armer, alter, schwarzer Kater

Alle Kinder sitzen in einem Kreis. Eines übernimmt die Rolle des schwarzen Katers. Es geht nun zu einem der anderen Kinder und dieses muss ihm (wie man nun eine Katze streichelt) mit der Hand über den Kopf fahren und dabei sagen "Armer, alter, schwarzer Kater!".

Der Kater muss dazu ganz jämmerlich miauen! Wenn das streichelnde Kind dabei lachen muss, wird es zum schwarzen Kater, kann es sich das Lachen verbeißen, muss der alte Kater weitermachen. Schwierig wird die Sache natürlich, wenn die anderen Kinder bereits lauthals über die Grimassen und das Maunzen des Katers lachen!!!

Kerzenlauf

Mannschaften bilden.

Jede Mannschaft erhält eine Kerze. Mit der Kerze zum Hindernis und zurücklaufen. Wenn die Kerze aus geht, zum Start kommen und wieder vom Lehrer anzünden lassen.