

Spillsammlung

1. Aleedungsspill: 'Laun vum Dag'

All Participantë stinn an engem Krees.

Den Dirigeant fänkt un, seet säin Numm a mécht eng Bewegung dozou, souwéi hien sech aktuell fillt. De rietse Noper fiert weider, seet säin Numm a mécht d'Bewegung vu senger Stëmmung.

2. Numm ofschloen:

D'Kanner sëtzen am Krees, ee Kand steet an der Mëtt an hält eng de laange Wee zesummegerullten Zeitung am Grapp. Vun der Mëtt aus rífft dat Kand de Numm vun engem Kand dat am Krees sëtzt a leeft op dat duer. Wann dat Kand net séier de Numm vun engem anere Kand rífft, gëtt et vun deem aus der Mëtt liicht mat der Zeitung op d'Schëller geschloen a muss deem seng Plaz an der Mëtt anhuelen.

3. Memory-Spill:

All Kand kritt eng Memory-Kaart.

D'Musek leeft an d'Kanner bewegen sech fräi duerch de Raum an tauschen d'Memory-Kaarten ënnerteneen aus. Soubal d'Musek gestoppt gëtt, muss jiddereen seng „Partner-Kaart“ sichen.

Den Dirigeant oder e Kand gëtt eng Direktiv z.B.: Wat ass meng Liiblingsfaarf, mäi Liiblingssiessen, mäi Liiblingsbuch, meng flottste Vakanz,...an all Koppel ënnerhält sech +-1 Minutt (no 30 Sekonne Wiessel).

D'Musek geet erëm un an d'Kanner bewegen sech erëm fräi duerch de Raum an tauschen d'Kaarten, beim nächste Musek-Stopp kennt erëm eng nei Direktiv, a.e.w.

Variant:

- Arche Noah: Et gëtt e Schëff gebaut (mat Bänken, mat Tesa,...).

┌ ┘
└ ┘

D'Memory-Kaarte ginn am Raum verdeelt , jiddereen dréint eng ëm a soubal sech eng Koppel fonnt huet, lafen se an d'Arche Noah.

- Déiere-Memory: D'Memory Kaarten leie verdeelt am Raum, all Kand dréint eng Kaart ëm a muss d'Déieregeräisch maachen dat op der Kaart duergestallt ass, z.B: bei der Kaz muss d'Kand „miauen“. D'Kanner müssen sech dann de Geräischer no erëmfannen.

D'Kanner sinn d'Memorykaarten : 2 Kanner gi raus (kucke net), déi aner Kanner iwwerleeë sech zu 2 an 2 déi nämlecht Bewegung. Kanner déi raus ware kommen zrëck an tippen ofwiesselnd 2 verschidde Kanner un, déi maachen hir Bewegung, ass déi d'nämlecht, ass dat " Pärchen" fir dat Kand.

4. McDonald's-Spill:

D'Kanner lafen duercherneen am Raum.

E bestëmmtene Spiller, oder den Dirigeant, rífft op eemol ee vun deene folgende Wierder. Dorops mussen déi aner Spiller sech deementspriechend opstellen/ leeën:

- Fritten: sech eenzel de laange Wee op de Buedem leeën
- Milkshake: sech zu 2 an 2 histellen, d'Hänn ginn a fest rëselen
- Hamburger: sech zu 3 an 3 histellen, 2 dovunner ginn sech d'Hänn (si sinn d'Bréitchen), deen 3. stellt sech dotëscht (d'Fleesch)
- Cheeseburger: d'nämlecht wéi beim Hamburger, awer mat 2 Spiller dotëscht
- Zalot: dee Spiller dee geruff huet stellt sech an d'Mëtt (als Häerz vun der Zalot) an di aner krämpen sech ronderëm an (als Blieder)
- Chicken Mc Nuggets: d'Kanner bécke sech a lafen mat den Äerm hannerzech an der Luucht duerch de Raum

Dee Spiller deen iwwereg bleift oder ee vun Dirigeant bestëmmtene Spiller rífft dat nächst Wuert .

5. Koustall:

D'Kanner stinn zu 3 an 3 zesummen, 2 Kanner gi sech d'Hand (de Stall), an hirer Mëtt steet d'Kou (dat 3. Kand).

Den Dirigeant oder e Kand, wat iwwereg ass ka ruffen:

Kou: all d'Kéi wiesselen ganz séier de Stall, deen dee geruff huet, sicht sech och e Stall.

Stall: d'Kéi bleiwe stoen, d'Ställ wiesselen, et dierfen net déi nämlecht 2 Kanner erëm e Stall bilden.

Koustall: Jidderee wiesselt.

Deen dee rífft hält ëmmer séier eng Plaz an, sou dass ëmmer een anert Kand iwwereg bleift, dat rífft.

6. Kierperdeeler wierfelen:

Et kann eleng, zu 2 oder zu 3 pro Grupp gespíllt ginn.

D'Kanner verdeelen sech am Raum.

Den Dirigeant oder e Kand wierfelt.

D'Kand oder d'Kanner an der 2er oder 3er Grupp mussen sech esou zesummestellen datt nëmmen esouvill Kierperdeeler de Buedem beréieren ewéi de Wierfel ugëtt.

7. Spill ouni Enn:

E Spiller gëtt fir ze fänke bestëmmt an dréit e Bändchen (oder en Tennisréng). Jidder Spiller deen hie beréiert, hält sech och e Bändchen an hëlleft fänken. Wien als leschten fräi ass gëtt zu deem dee nees fänke soll. Dës Kéier leeën déi di ofgeschloe ginn hirt Bändchen néier an hëllef fänken a.e.w.

(ee Bändche manner ewéi Spiller dohíleeën!)

8. Hand bei d'Ouer:

Mat Ausnahm vun engem Spiller (dem Fänkert) lafen all d'Spiller duercherneen am Raum. Soubal deen dee fänkt rífft: "Hand bei d'Ouer" , mussen d'Spiller sech zu 2 an 2vis-à-vis stellen a mat der Hand deem anere säin Ouer beréieren. Deen deen iwwereg bleift, rífft dat nächst a.e.w.

(Bei enger grueder Zuel, soll den Dirigeant matspillen!)

Aner Méiglechkeeten: Fouss bei den lelebou, Fanger bei di deck Zéif, Knéi bei den Hënner a.e.w.

9. Figurefänkches:

Pro 10 Spiller ee Fänkert. Deen deen ofgeschloe gëtt, muss all Kéiers eng nei Bewegung erfannen: op engem Been sprangen, op zwee Been hopsen, krauchen, a.e.w. All d'Spiller mussen dat da gläich nomaachen.

Am beschten en Déier hannendru soen: z.Bsp. krauchen ewéi eng Schlaang, hopsen ewéi e Känguru a.e.w.

10. Invalidefänkches:

1-3 Kanner déi fänken.

Wann e Spiller ofgeklappt gëtt, muss en di éischt Plaz wou en ofgeklappt ginn ass, mat enger Hand zoudecken, die zweet Plaz mat där anerer Hand, a wann e fir d'drëtt ofgeschloe gëtt, muss e gläich stoebleiwen. Wéi laang dauert et bis all d'Spiller do stinn?

11. Veräisen:

Ee Véirel vun de Spiller fänken a sinn duerch e Bändchen gekennzeechent. Déi di gefaange goufen, stellen sech steif dohinner (si si veräist). Si kënnen nëmmen erléist (entdeet) ginn, wann een aneren hinnen d'Hand rëselt (iwwert de Réck reift, ënnert de Been erduerch kréicht, ...)

12. De Polizist an de Gangster:

D'Kanner verdeelen sech am Raum.

1 Kand ass de Polizist an 1 Kand de Gangster. De Polizist muss de Gangster fänken.

Fir sech ze retten, stellt de Gangster sech nieft en anert Kand an dëst Kand gëtt dee neie Polizist a muss den ale Polizist fänken, deen elo Gangster ass.

Variant: Bier a Storch mat Bewegungen vun den Déieren

Aner Variant:

Stéierung op der Plage:

D'Kanner leien zu zwee an zwee niewenteneen op der Plage. Een de fänkt an een dee gefaange soll ginn, lafen tëscht de "Koppelen" erduerch. Leet deen, de gefaange soll ginn, sech op d'Säit vun engem deen um Buedem läit, da muss dësen opstoen a probéieren deen dee nach do steet ze fänken.

13. Moien:

D’Kanner sätzen am Krees um Buedem. Ee leeft bausse ronderëm a klappt een aus dem Krees op d’Schëller. Déi zwee lafen an entgéintgesatener Richtung ronderëm de Krees; an deem Moment wou si sech treffen, ginn se sech d’Hand a soe Moien. Si probéieren esou séier ewéi méiglech op där fräier Plaz ze sinn. Dee leschten klappt nees een aneren op d’Schëller a.e.w.

Fir ze verhënneren, dass verschidde Spiller e puermol drukommen an anerer net, sollen sech déi di schonn dru waren, stellen.

Variant:

An di nemlecht Richtung lafen a probéieren als éischten am “Lach” ze sinn.

14. Tëntefësch:

D’Kanner lafen duercherneen am Raum. Ee vun hinne fänkt. Soubal hien een erwëscht huet, ginn di zwee sech d’Hand a fänke weider ouni d’Hand lasszeloossen. Dee nächsten dee gefaang gëtt hellt sech mat der Hand do un, wou di aner zwee sech d’Hand ginn. Dee Véierten verlängert ee vun deenen 3 Äerm a.e.w., bis bei dee leschte Spiller, dee gläich nees nei ufänkt.

15. Fëschfank:

Eng deck Matrass (Fëscherboot) läit an der Mëtt vum Raum oder d’Mëtt vum Raum mat iergendepes ofgrenzen. Dorobber / doranner stinn zwee Spiller (Fëscher). Ronderëm lafen all di aner Spiller (schwammen all d’Fësch am Waasser) a ruffen: Petri Heil. D’Fëscher äntweren: Petri Dank a ginn sech d’Hand. Si probéieren esouvill wéi méiglech Spiller ze fänken. Ee Spiller dee gefaange gouf, leet sech op de Buedem a gëtt vun de Fëscher an d’Boot geschleeft. All Kéiers wann erëm zwee der am Boot leien, ginn déi och Fëscher a.e.w.

16. Atomspill:

D’Kanner lafen duercherneen am Raum. Den Dirigeant rufft eng Zuel. Esouvill Kanner müssen sech d’Hand ginn a sätzen sech ouni d’Hänn lasszeloossen op de Buedem.

17. Spiller mat der Zeitung:

- Bewegen mat der Zeitung ouni se unzehalen an ouni dass se op de Buedem fält.
- Fuusseschwanz fänken: d’Zeitung gëttals Schwanz gerullt a mat engem Drëttel hannen an d’Box gestach. 1 Kand huet kee Schwanz an ass de Jeeër, dat muss d’Fiiss fänken (Schwanz just aus der Box zéien).
- Schildkröte-Course: 2 Kanner sinn eng Schildkröt andeems si ganz no beieneen op 4 Been sinn, een Zeitungsblatt, ausernee gefaalt, bild hire Panzer. Lo geet et drëm vun enger Startplaz zum Zil ze kommen ouni dass d’Zeitung eroffält.
- Zeitungeginn zesumme geknuejt a mir maachen eng Schnéiballschuecht.
- Mir maache Musek mat Zeitungsblieder.
- Indianerstaffel: 2 Indianer stinn enk niewenteneen, hir 2 Féiss déi beienee sinn, ginn duerch een Zeitungsblatt, dat auserneegefaalt ass a wou 2 Lächer dra sinn, duerchgestach. Lo müssen si zesummen e Parcours oder eng Course maachen ouni dass d’Zeitung futti geet.

- Zeitungen ginn als Stief zesummegerullt a festgepecht (mat Tesa oder Scotch).
 1. Zeitungsstief balancéieren op der Hand, um Handréck op der Schëller , um Kapp, am Genéck, um Réck, um Fouss...
 2. All Kand huet 3 Zeitungsstief a balancéiert deen 3. op deenen 2 aneren, déi d’Kand an der Hand hält.
 3. De Staf rullen eleng, mat engem Partner, mat oder ouni sech weider ze bewegen.
 4. Iwwert de Staf klammen, sprangen (een aneren hält en un),...
 5. De Staf gëtt tëschent de Bee weiderginn oder no vir, bzw. no hanner weiderginn, et kann een dat och ënnert der Form vun enger Staffel maachen.
 6. De Staf schéissen an opfänken.
 7. De Staf mat de Féiss weiderginn.

18. Tutti-Frutti:

Faarweg Reefer an der nemlecher Reiefolleg am Krees op de Buedem leeën. Wann een hëlze Reefer huet, dann faarweg Bännercher an d’Reefer leeën oder awer nëmme Bännercher op de Buedem leeën.

Ee Reef/ ee Bändche manner ewéi Spiller.

Jidder Spiller stellt sech an ee Reef an ee Spiller an d’Mëtt vum Krees

All Faarw ass eng Uebstzort: z.Bsp: gréng – Apel

giel – Banann

rout – Äerdbier

blo – Quetsch

Wann dee Spiller an der Mëtt eng Uebstzort rífft, z.Bsp. Banann, muss hie selwer an e giele Reef lafen, an all déi Spiller aus engem giele Reef wiesselen d’Plaz. Deen deen iwwereg bleift, rífft eng aner Uebstzort a.e.w.

Wann deen aus der Mëtt Tutti-Frutti rífft, mussen se alleguerten d’Plaz (d’Faarf) wiesselen.

Eréischt Tutti-Frutti ruffen, wa virdrun mat deenen eenzelnen Uebstzorten geübt ginn ass!

19. Äisscholle:

D’Reefer (d’Äisschollen) leien um Buedem. An all Reef steet ee Kand (Pinguin).

D’Pinguinen ginn an d’Mier schwammen. ‘Oh mei’, d’Äisscholle schmélzen , et ginn der ëmmer manner (Reefer ewechhuelen). Lo mussen d’Pinguinen zesumme réckelen. Op wéivill (wéi mann) Schollen (Reefer) fannen d’Kanner Plaz?

20. Rouegt Land - haart Land

De Raum gëtt an 2 Deeler opgedeelt.

Déi eng Halschent ass daat rouegt Land an déi aner Halschent d’Kaméidiland.

D’Kanner bewegen sech duerch de Raum a passen hir Bewegungen an hir Lautstäerkt deem Land un wou se grad sinn.

Am rouegen Land ass also alles lues a roueg.
Am Kaméidiland alles haart a wibbeleg.

D'Kanner sollen d'Grenzen genee anhalen.

Wiessel.

21. Rouegt Sätzen

D'Kanner ginn ouni ze schwätzen duerch de Raum. Héieren si en Toun (Triangel), soll **ee** Kand sech op de Buedem setzen.

D'Kanner däerfen sech net ofschwätzen.

Setzt sech méi wéi ee Kand op de Buedem, mussen all déi déi sech grad gesat hunn erëm opstoen.

D'Spill ass fäerdeg wann all d'Kanner um Buedem sätzen.

Variant: Den Toun kann och bestëmmen wéivill Kanner sech setzen sollen.

Bimmelt et 2x mussen sech 2 Kanner setzen. 3x...3 Kanner a.e.w. Setzen sech awer méi Kanner, mussen all déi erëm opstoen déi sech grad gesat hunn.

22. Boxestopp

De Grupp gött gedeelt.

Déi eng Halschent sinn d'Rennfuerer an déi aner Halschent sinn d'Mécaniciens am Boxestopp.

All Rennfuerer huet e Mécanicien (an evt. e Reef (Zeitung) an deem de Mécanicien sätzt)

Wann d'Musek leeft, rennen d'Rennfuerer lass, wann d'Musek stoppt, mussen si séier bei hire Mécanicien an de Boxestopp fueren a sech op de Buedem leeën.

De Mécanicien masséiert dann e Kierperdeel.

Wann d'Musek erëm leeft, fueren d'Rennfuerer erëm duerch de Raum.

No 5,6 Ronnen gött getosch.

