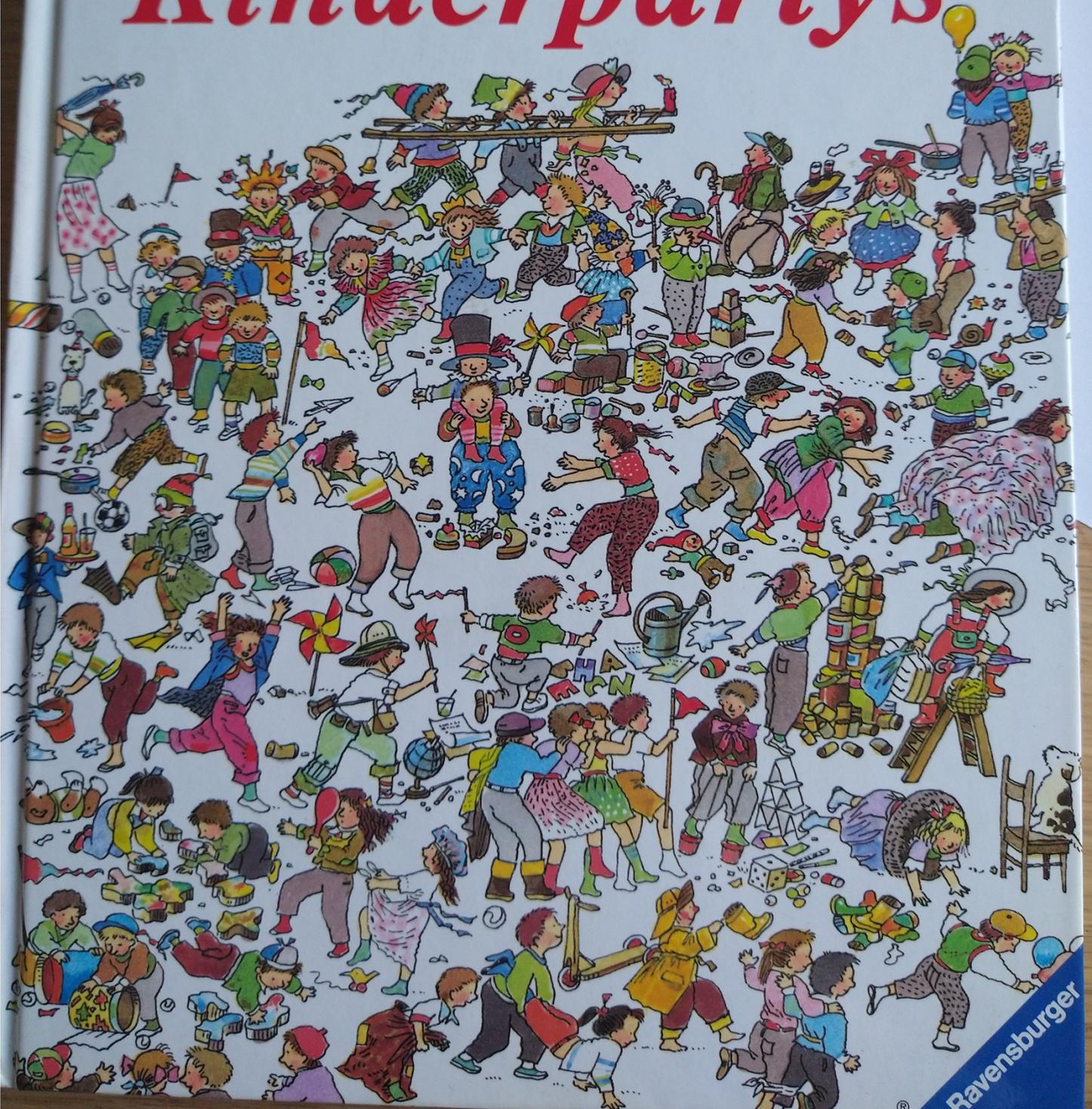
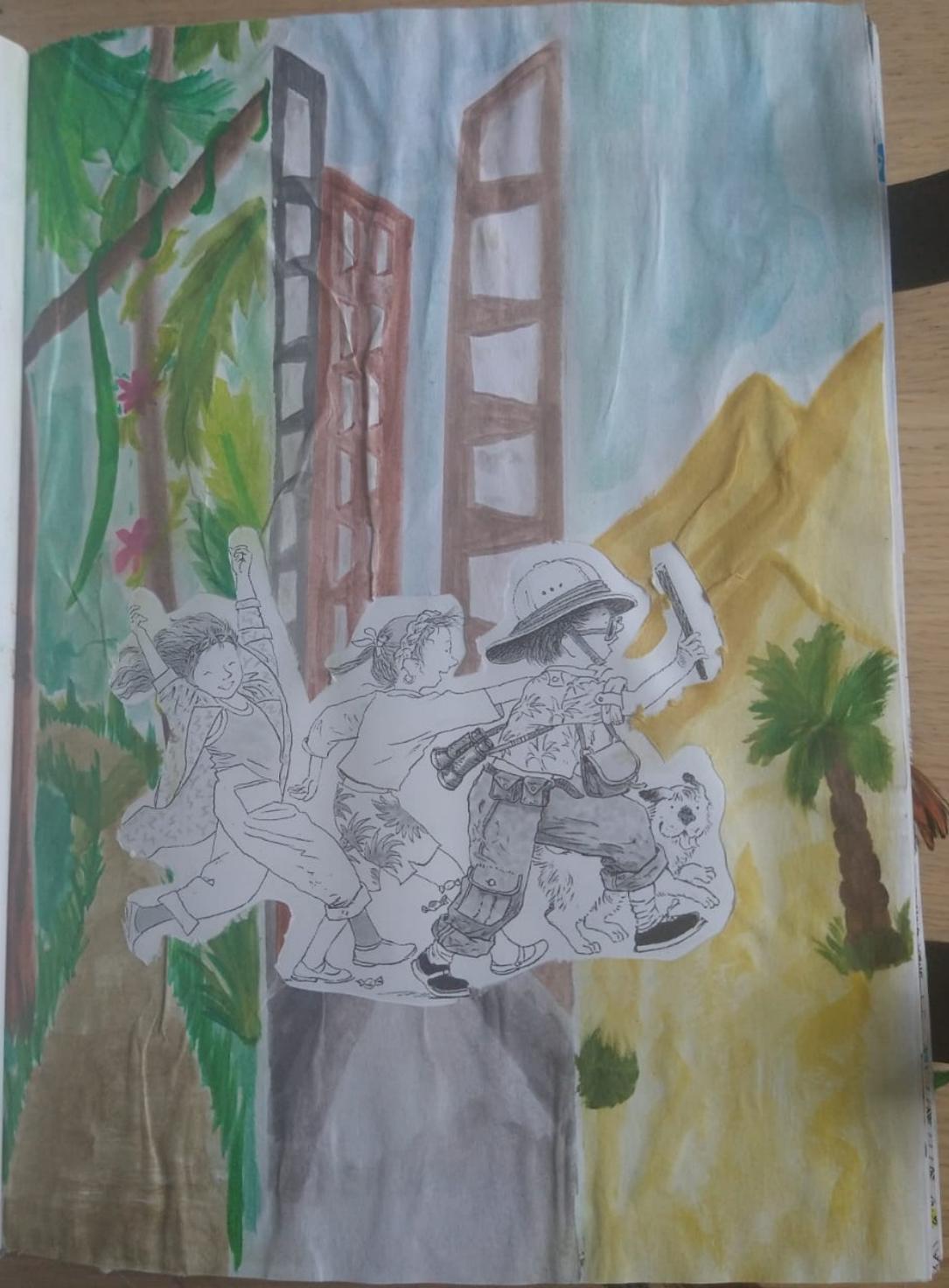


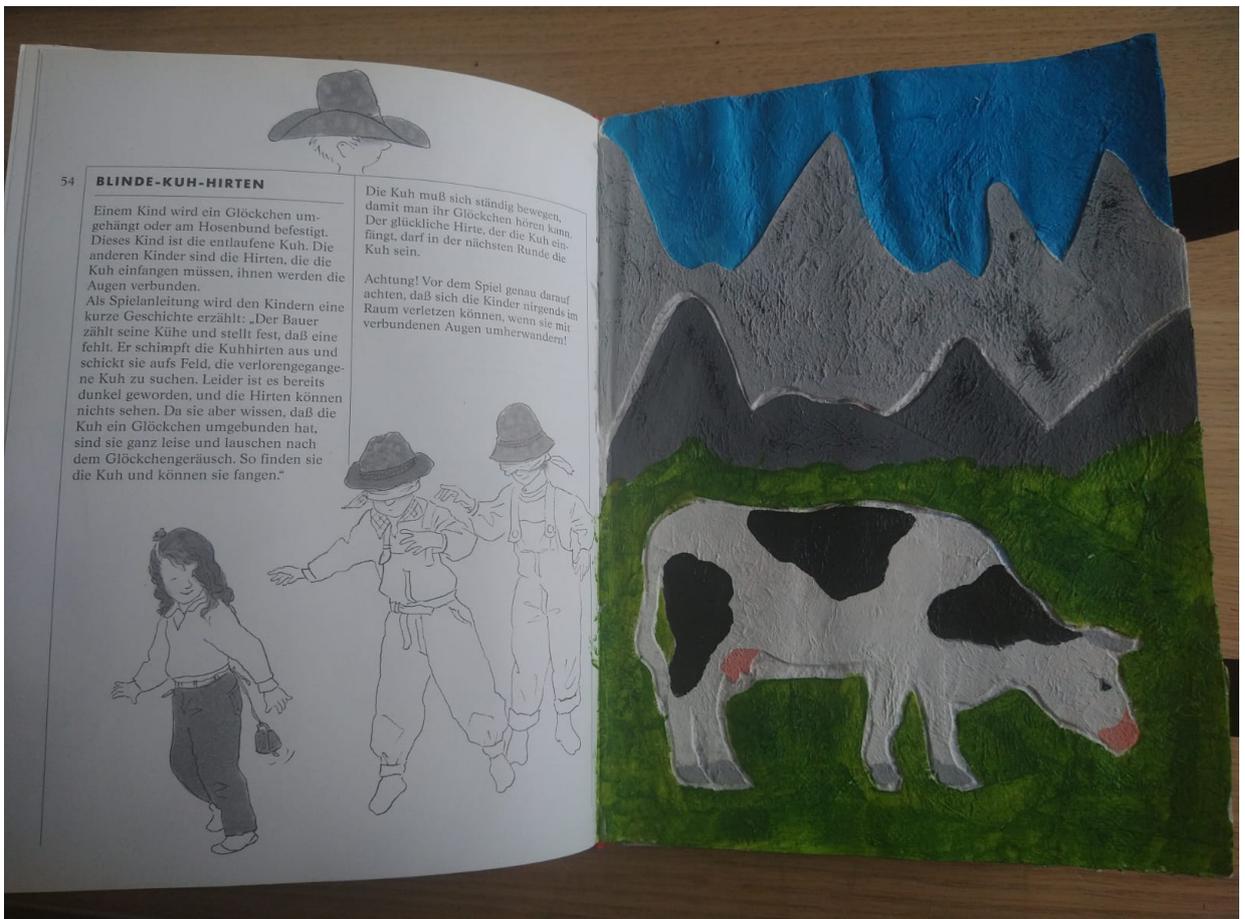
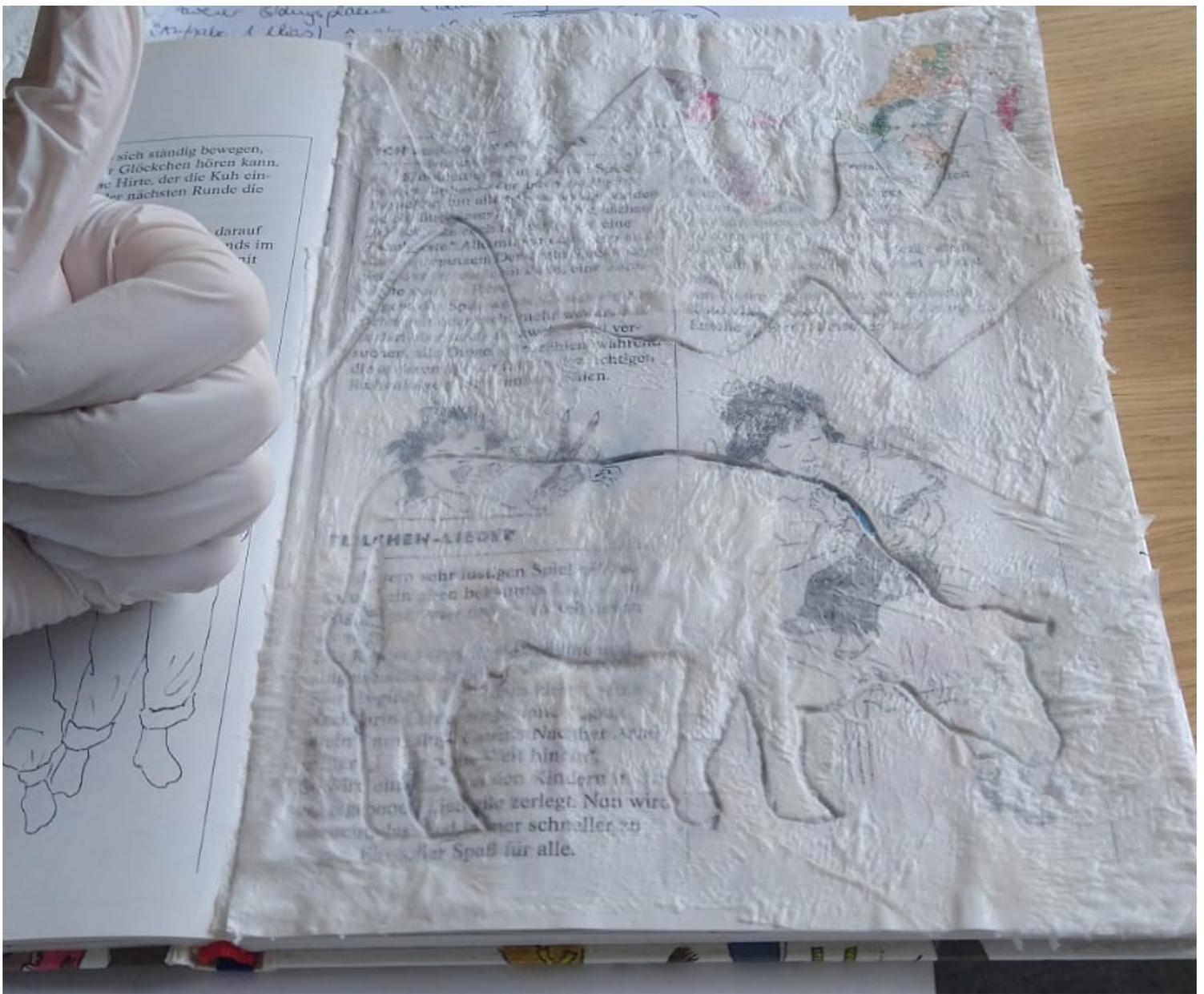
BARTL • MICHALSKI

Kinderspiele Kinderpartys



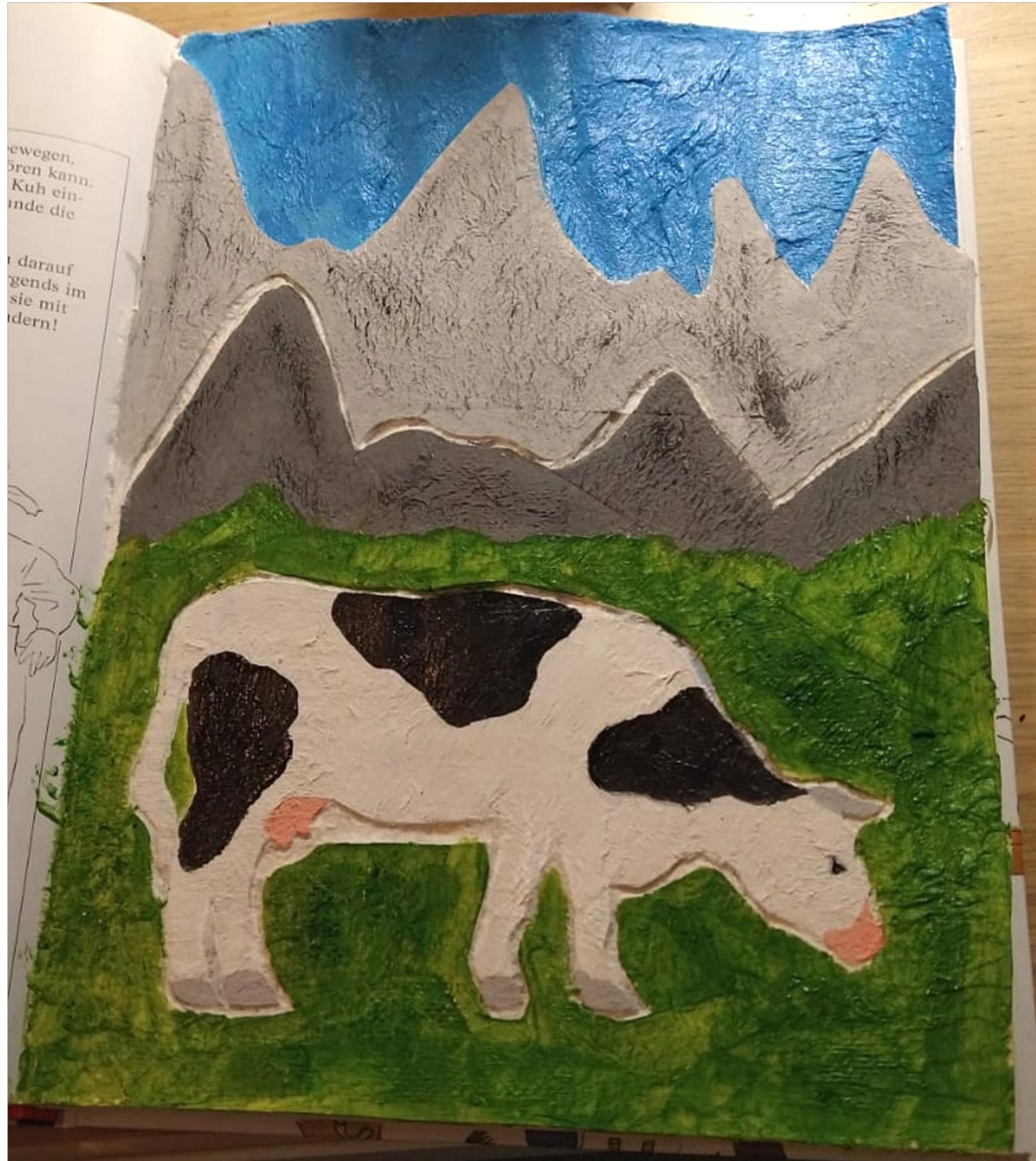
Ravensburger





ewegen,
ören kann.
Kuh ein-
nde die

t darauf
gends im
sie mit
ndern!



R
er Tanz geht weiter.
terbrechung stehen
n anderen Blatt und
ld ihres Vorgängers
ert so lange, bis alle
ma wird vorge-
schungel, Unter-
est bei Klara...

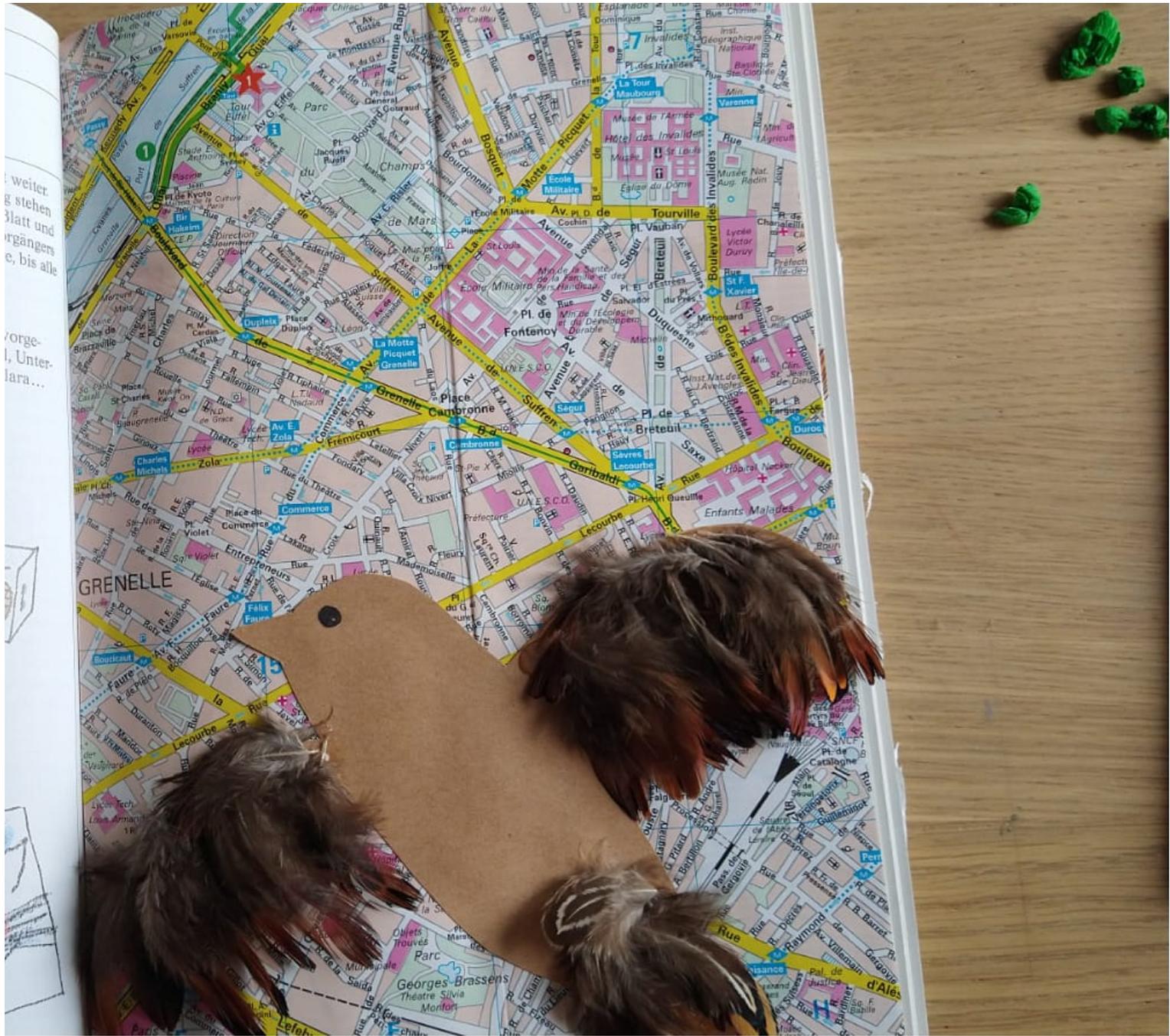


ZEICHEN-MASCHINE

Ein Spieler sitzt am Tisch, vor ihm liegt ein Blatt Papier. In der Hand hält er locker einen Stift. An seinem Handgelenk sind zwei Bänder befestigt. Das eine Band hält der Spieler auf der rechten Seite fest, das andere der Spieler auf der linken Seite. Die beiden Spieler, die neben dem Zeichner sitzen, haben sich zuvor einen Gegenstand überlegt, den der Zeichner aber nicht wissen darf.

Der Zeichner hält den Stift so, daß die Spitze auf dem Blatt liegt. Die beiden anderen Spieler müssen nun mit Hilfe der Bänder die Hand des Zeichners so geschickt über das Papier bewegen, daß am Schluß der Gegenstand erkannt werden kann. Gar nicht so leicht!
Dieses Spiel kann auch ein Ratespiel für die Gruppe werden. Wer findet zuerst heraus, was gemalt wird?





weiter
g stehen
Blatt und
rgängen
e, bis alle

orge-
l, Unter-
lara...

BILDERTANZ

Die Kinder stehen im Kreis, sie haben ein leeres Blatt Papier und einen Filzstift in der Hand. Nun legt jedes Kind das Papier vor sich auf den Boden, Musik ertönt, und die Kinder gehen außen um den Blätterkreis herum. Sobald der Spielleiter die Musik ausschaltet, setzt sich jedes Kind vor dem Blatt nieder, vor dem es gerade steht, und beginnt mit Malen.

Die Musik ertönt, der Tanz geht weiter. Bei der nächsten Unterbrechung stehen die Kinder vor einem anderen Blatt und malen einfach das Bild ihres Vorgängers weiter. Das Spiel dauert so lange, bis alle Bilder fertig sind.

So geht es auch:

Ein gemeinsames Thema wird vorgegeben, zum Beispiel: Dschungel, Unterwasserwelt, Faschingsfest bei Klara...

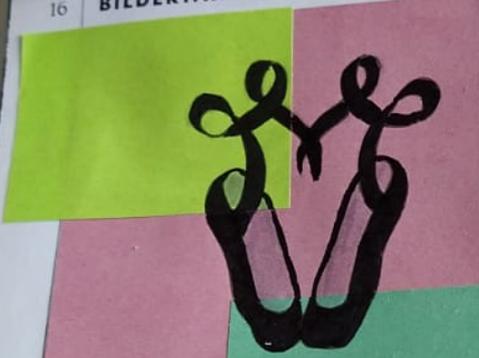


PITT artist pen
WALLEY 3000 series

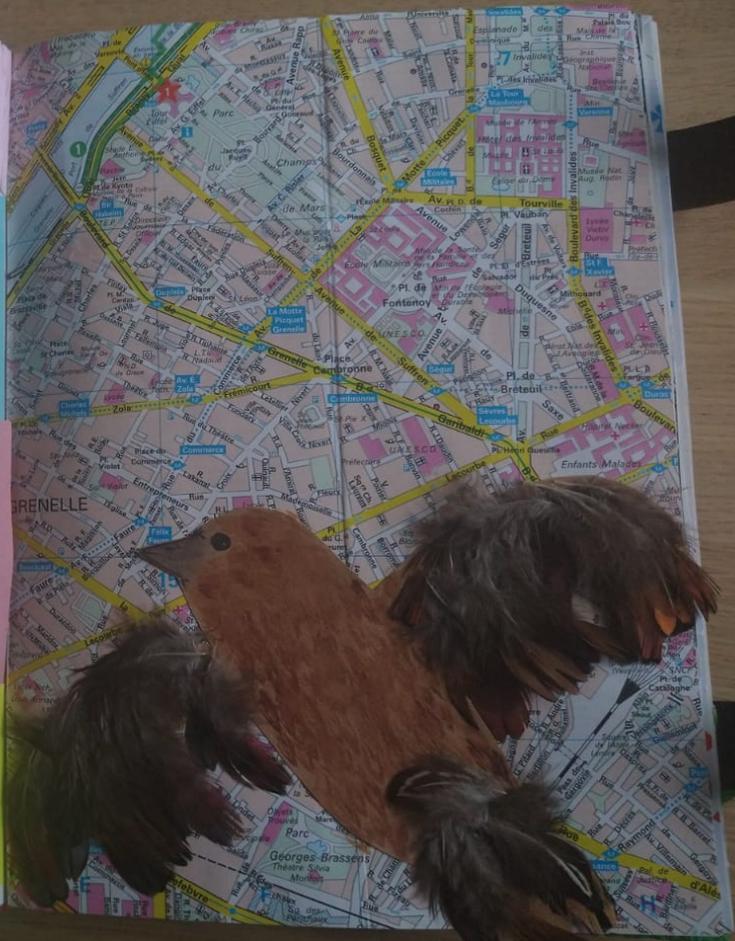
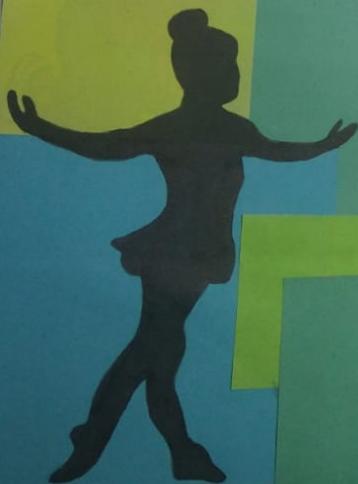


16 BILDERTANZ

Die Musik ertönt, der Tanz geht weiter.



Die Musik ertönt, der Tanz geht weiter.



GLEICH KRIEG ICH EINEN RAPPEL!



„Verrat an Umwelt und Klima“



Intakte Natur schützt vor Viren

NATUR COUNT-DOWN

Eis wird knapp

Das Eis der Arktis schmilzt dahin. Satellitenaufnahmen zufolge bedeckte es Ende diesen Sommers nur noch eine Fläche von 3,80 Millionen Quadratkilometern. Seit Beginn der Messungen im Jahr 1979 gab es noch weniger Arktiseis nur Ende des Sommers 2012. Damals waren es 3,27 Millionen Quadratkilometer. Als Gründe für die Schmelze nennen Wissenschaftler des Alfred-Wegener-Instituts Wärmerekorde in der Arktis – in der Luft und im Meer. [bg](#)

DIE ARKTIS SCHMILZT
Warum sich am Nordpol unsere Zukunft entscheidet

11,6 Tonnen pro Jahr und Person
knapp zwei Tonnen davon allein durch unsere Ernährung.

Viele Eisbären verhungern. Die Jagdgründe sind ihnen unter den Tätzen weggeschmolzen. Denn nur auf den Treib- und Packeisfeldern können sie ihre bevorzugte Nahrung, die Robben, erbeuten. Die Klimaerwärmung lässt das „Ewige Eis“ immer weiter auftauen ...

Warnung: Das Schmelzen der Arktis bedroht Mensch, Tier und Natur. Wir malen Bilder einer Zukunft, die schon bald Realität werden könnte – wenn wir jetzt nicht handeln. Ina Hiester

TIERVERSUCHE
Für Kosmetik wird noch immer getötet

Männlich, nutzlos, tot?



FRIDAYS FOR FUTURE

Fürs Klima

Am 19. März haben in mehr als 250 Städten wieder Fridays-for-Future-Demonstrationen stattgefunden. Corona-konform mit Masken und nötigem Abstand forderten die Aktivist:innen von der Politik Maßnahmen, die wirklich geeignet sind, das Klimaziel zu erreichen. Die Klimakrise sei eine reale Bedrohung für die menschliche Zivilisation. Nach Corona dürfe nicht alles so werden wie vorher. [ml](#)
fridaysforfuture.de

HOW DARE YOU !!!

never too small to make a difference!



DIE SONNENBLUME

Ein Spiel zum Entspannen und zum Abbau von Aggressionen. Jedes Kind setzt sich so auf den Boden, daß es nach allen Seiten genügend Freiraum hat.

Der Spielleiter gibt den Kindern langsam und mit ruhiger Stimme Anweisungen, die sie ganz individuell ausführen dürfen,



zum Beispiel: „Zuerst schließen wir die Augen und atmen ein paarmal ganz ruhig durch. Stell dir vor, du bist ein Samenkorn von einer wunderschönen Blume. Du rollst dich ganz klein zusammen und wartest in der Erde auf die warmen Sonnenstrahlen, die dich zum Wachsen bringen. Spürst du sie? So, nun ist es soweit, die Pflanze kann wachsen und streckt schon die ersten Blätter aus

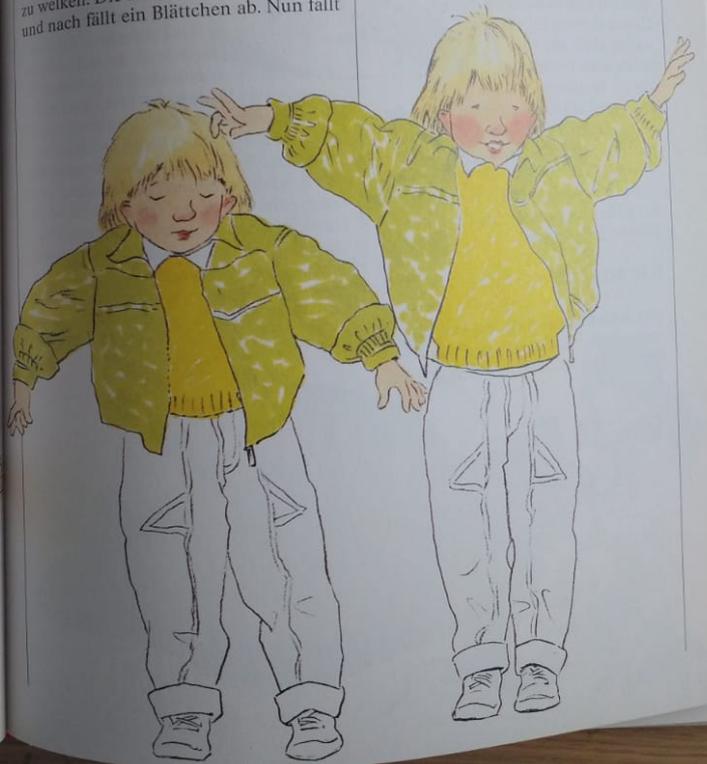


der Erde. Du wirst größer und größer. Du wirst dicker und stärker. Die Blüte beginnt zu wachsen. Die Pflanze reckt und streckt sich der Sonne entgegen. Langsam öffnet die Blüte ihre Blütenblätter. Sie blüht wunderschön. Da steht sie nun in voller Pracht in der Sonne. Aber schon beginnt sie wieder langsam zu welken. Die Pflanze wird kleiner, nach und nach fällt ein Blättchen ab. Nun fällt

die Pflanze wieder zusammen. Sie liegt müde auf dem Boden.“

Anmerkung:

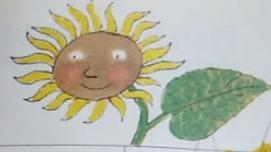
Nach dem Spiel sollten die Kinder Gelegenheit haben, über die Spielerfahrung zu sprechen. Oft gelingt das Spiel mit sanfter Musik (von der Kassette) besser.



DIE SONNENBLUME

Ein Spiel zum Entspannen und zum Abbau von Aggressionen. Jedes Kind setzt sich so auf den Boden, daß es nach allen Seiten genügend Freiraum hat. Der Spielleiter gibt den Kindern langsam und mit ruhiger Stimme Anweisungen, die sie ganz individuell ausführen dürfen,

zum Beispiel: „Zuerst schließen wir die Augen und atmen ein paarmal ganz ruhig durch. Stell dir vor, du bist ein Samenkorn von einer wunderschönen Blume. Du rollst dich ganz klein zusammen und wartest in der Erde auf die warmen Sonnenstrahlen, die dich zum Wachsen bringen. Spürst du sie? So, nun ist es soweit, die Pflanze kann wachsen und streckt schon die ersten Blätter aus

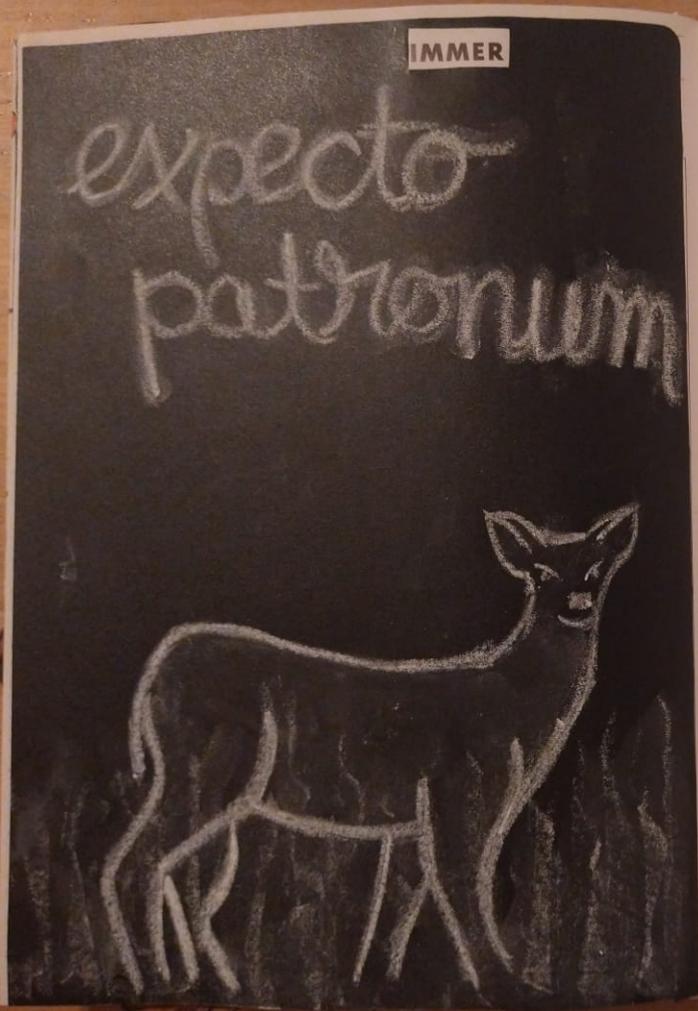


der Erde. Du wirst größer und größer. Du wirst dicker und stärker. Die Blüte beginnt zu wachsen. Die Pflanze reckt und streckt sich der Sonne entgegen. Langsam öffnet die Blüte ihre Blütenblätter. Sie blüht wunderschön. Da steht sie nun in voller Pracht in der Sonne. Aber schon beginnt sie wieder langsam zu welken. Die Pflanze wird kleiner, nach und nach fällt ein Blättchen ab. Nun fällt

die Pflanze wieder zusammen. Sie liegt müde auf dem Boden.

Am Morgen nach dem Spiel mit der Gelehrerführung...
Sollte man...
das besse!





ABCGH

weiter. Wenn das nicht gelingt, der scheidet aus, darf aber dafür den anderen Buchstaben vorgeben.
Dieses Spiel wird immer schwieriger, je weniger Spieler es werden. Die letzten drei Kinder sind die „Balkönige“ und werden entsprechend geehrt.

Schwieriger sind diese Formen:

- Es dürfen nur Tunwörter genannt werden, also zum Beispiel: krabbeln, kraulen, kichern.
- Es dürfen nur Eigenschaftswörter genannt werden, zum Beispiel: klein, kitschig, kurz.
- Die genannten Hauptwörter müssen zu einem gemeinsamen Oberbegriff gehören, zum Beispiel Tiere: Kamel, Krokodil, Känguruh; oder Berufe: Kaminkehrer, Koch, Kindergärtnerin.

WELTREISE

Um „Weltreise“ spielen zu können, sollten die Kinder etwas älter sein, mindestens 8 Jahre, und sich untereinander gut kennen. Denn ums Kennen, besser noch,

ums Einfühlen in eine andere Person geht es in diesem Spiel. Einer verläßt den Raum, die andern stellen sich vor, daß dieser auf Weltreise gehen wird. Er fährt ganz allein, zum Beispiel auf eine Insel in der Südsee. Die Mitspieler schreiben nun auf ein Blatt Papier zehn Gegenstände, die der Weltenbummler auf jeden Fall auf seine Reise mitnehmen würde. Personen sind jedoch nicht erlaubt. Danach wird der Weltenbummler wieder hereingerufen und muß ebenfalls zehn Gegenstände nennen. Für jeden übereinstimmenden Gegenstand dürfen sich die andern einen Punkt notieren. Wer am Schluß die meisten Punkte hat, der ist Sieger.

45 51

*Rote Jacke
Sonnenbrille
Fernrohr
Globe
Bärli
Uhr
Koffer*



BUCHSTABENTEPPICH

Auf einen sehr großen Bogen Packpapier werden mit dickem Filzstift 16 Kästchen aufgemalt. In jedes Kästchen schreibt man einen anderen Buchstaben. Man wählt dazu die Buchstaben aus, die am häufigsten vorkommen. Die Selbstlaute A, E, I, O, U sollten alle auf dem Buchstabenteppich zu finden sein. Die Aufgabe besteht darin, ein möglichst langes Wort auf einem Bein zusammenzuhüpfen. Wer ein besonders langes Wort ohne abzusetzen und ohne Fehler hüpfen kann, verdient einen Preis!

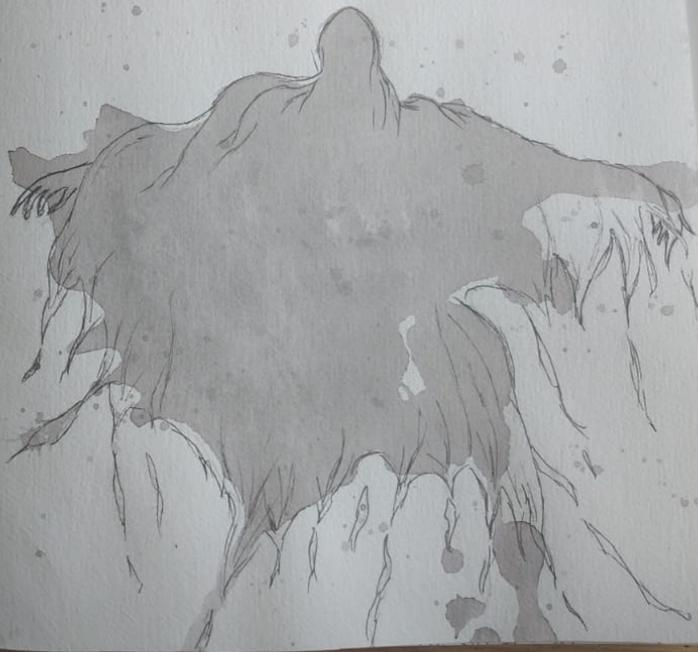
SCHNELLER ALS DER BALL

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler hält einen Ball in seinen Händen. Auf ein Startzeichen hin nennt ihm ein anderer Spieler einen Buchstaben, zum Beispiel: „K“. Nach diesem Startzeichen muß der erste Spieler den Ball an seinen linken Nachbarn weitergeben. Dann muß er rasch drei Wörter mit dem Anfangsbuchstaben „K“ nennen. Die anderen Kinder geben so schnell es geht den Ball im Kreis herum. Nennt der Spieler drei Wörter mit „K“, bevor der Ball wieder bei ihm angekommen ist, hat er gewonnen und gibt den Ball an seinen Nachbarn



"Du kannst ohne deine Seele existieren, weißt du, solange dein Gehirn und dein Herz noch arbeiten. Aber du wirst kein Selbstgefühl mehr haben, keine Erinnerungen, kein... nichts."

- Remus Lupin



"Du kannst ohne deine Seele existieren, weißt du, solange dein Gehirn und dein Herz noch arbeiten. Aber du wirst kein Selbstgefühl mehr haben, keine Erinnerungen, kein... nichts."

- Remus Lupin

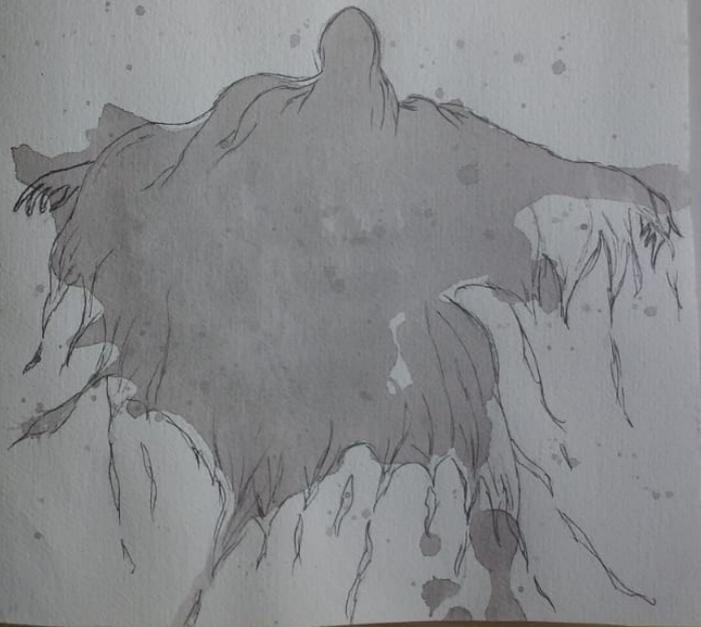




Expecto
patronum

"Du kannst ohne deine Seele existieren, weißt du,
solange dein Gehirn und dein Herz noch arbeiten.
Aber du wirst kein Selbstgefühl mehr haben,
keine Erinnerungen, kein... nichts."

- Remus Lupin



SUSSES ROULETTE

Jedes Kind erhält fünf Bonbons, Rosinen oder Nüsse als Roulette-Einsatz. Fünf Stühle stehen im Kreis. Jeder Stuhl wird mit einem andersfarbigen Klebepunkt markiert, also zum Beispiel rot, gelb, blau, grün und weiß. Jetzt braucht man noch ein großes Blatt Papier, das in fünf Farbfelder aufgeteilt wird. Es müssen die Farben der Klebepunkte sein. Einem Kind werden die Augen verbunden, und die anderen Spieler setzen einen beliebig hohen Einsatz auf ein Farbfeld, zum Beispiel: Nina setzt ein Bonbon auf gelb, Catrin setzt zwei Bonbons auf weiß...

Wenn alle Kinder ihren Einsatz auf den Spielplan gelegt haben, wird das Kind mit den verbundenen Augen in den Stuhlkreis geführt, mehrmals im Kreis gedreht und gebeten, sich auf einen der Stühle zu setzen.

Wer sein Bonbon in das richtige Farbfeld gesetzt hat, bekommt die Einsätze der anderen Kinder als Gewinn. Haben mehrere Kinder auf die gleiche Farbe gesetzt, wird der Gewinn unter diesen Siegern aufgeteilt.

Vor jedem Spiel müssen, nachdem dem nächsten Kind die Augen verbunden wurden, die Stühle untereinander vertauscht werden.

85



Der Boden

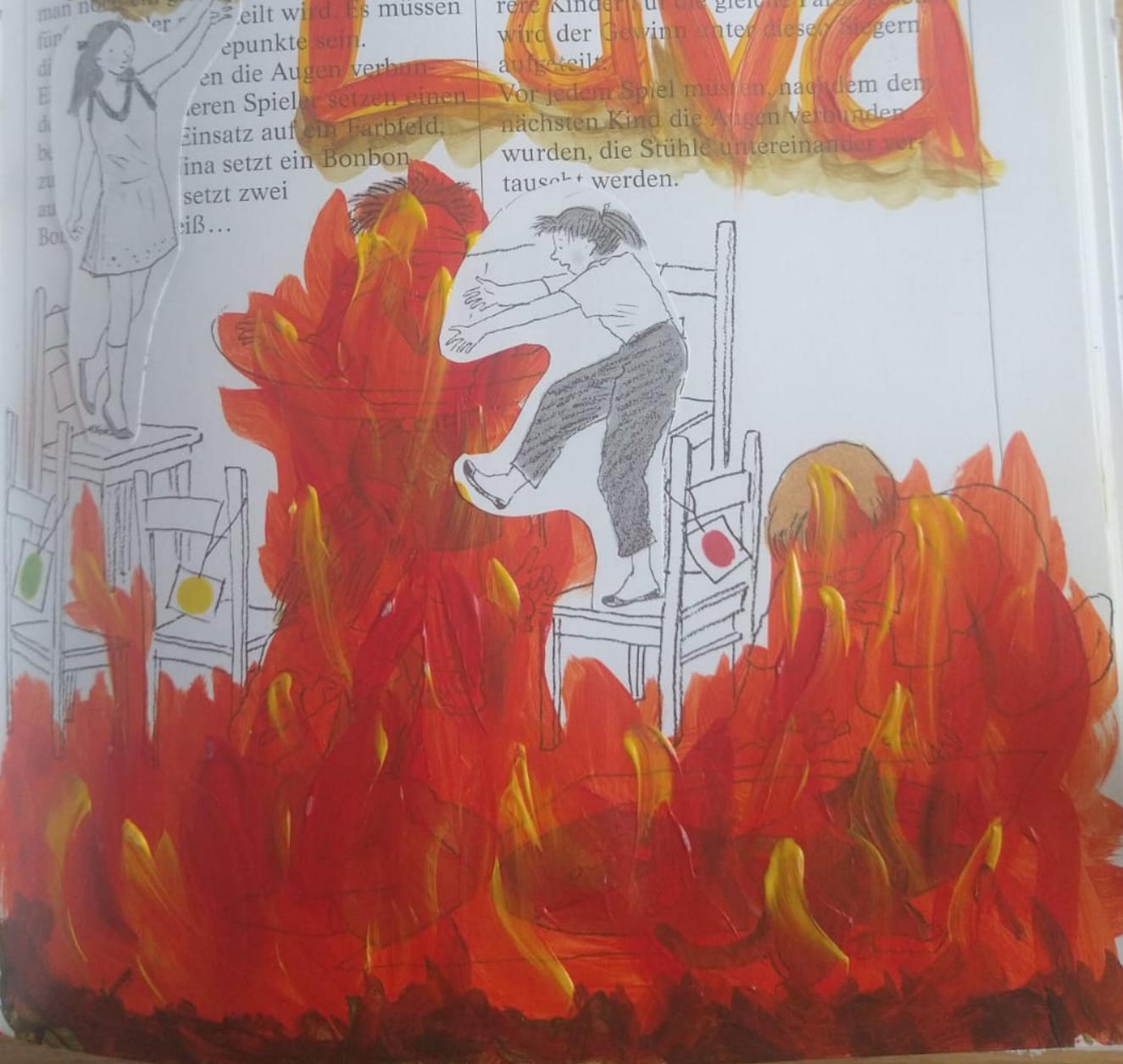
SÜSSES ROULETTE

Jedes Kind erhält für seinen Einsatz Bonbons, Rosinen oder Nüsse als Roulett-Einsatz. Für den Einsatz stehen im Kreis. Jeder Stuhl ist mit einem anderen farbigen Klebeband markiert, also zum Beispiel rot, grün, blau, gelb und weiß. Jetzt braucht man noch ein großes Blatt Papier, das in man noch ein großes Blatt Papier, das in für die Punkte verteilt wird. Es müssen die Augen verbunden werden. Jeder Spieler setzt einen Einsatz auf ein Farbfeld. Wenn man setzt ein Bonbon, dann setzt zwei Bonbons...

Wenn alle Kinder ihren Einsatz auf den Spielplan gelegt haben, wird das Kind mit den verbundenen Augen in den Stuhlkreis geführt, mehrmals im Kreis gedreht und gebeten, sich auf einen der Stühle zu setzen.

Wer sein Bonbon in das richtige Farbfeld gesetzt hat, bekommt die Einsätze der anderen Kinder als Gewinn. Haben mehrere Kinder auf die gleiche Farbe gesetzt, wird der Gewinn unter diesen Siegern aufgeteilt.

Vor jedem Spiel müssen, nachdem dem nächsten Kind die Augen verbunden wurden, die Stühle untereinander vertauscht werden.



KINDER BRAUCHEN PLATZ

Niemand kann sich entfalten, wenn räumliche Enge vorherrscht und ständige Ermahnungen zu Ordnung oder Rücksichtnahme die Kinder in ihrem Spiel einschränken.

Wollen Sie viele Kinder einladen, so ist das Raumproblem wirklich ernstzunehmen und vorher zu bedenken.



Der beste Ort für ein Kinderfest ist bei Ihnen zu Hause. Ihr Kind genießt „Heimvorteil“, und Sie haben alles Nötige für das Fest zur Hand. Auch den Freunden Ihres Kindes wird Ihr Zuhause nicht unbekannt sein.

Der Festraum oder die Festräume sollen genügend Platz zum Feiern bieten, jedoch auch nicht zu groß sein, da sich dann Behaglichkeit nur schwer einstellt.



Sehr bewährt hat sich, zwei Räume zum Feiern zu benutzen. Dabei ist der eine zum Spielen und Toben da, der andere zum Essen und für alle ruhigen Vorhaben, wie zum Beispiel Vorlesen oder Kasperltheater. In jedem Fall sollte der Ort genau gekennzeichnet und abgegrenzt sein. Das kann zum Beispiel mit einer besonderen Dekoration geschehen. So werden Kinder nicht Ihre ganze Wohnung in Beschlag nehmen und dort alles auf den Kopf stellen.

Ideal ist natürlich ein Kellerraum oder ein Hobbyraum, in dem es auch mal laut zugehen darf. Verzichten Sie besser darauf, das Fest in Ihrem „guten“ Wohnzimmer



stattfinden zu lassen. Auf Kinderfesten kann immer mal ein Unglück passieren. Kinder sind Ihnen dankbar, wenn sie ungestört und ohne ständige Verbote und Ermahnungen feiern dürfen. Interessante und abwechslungsreiche Möglichkeiten, ein Fest woanders zu feiern, wären:

- Picknickplatz an einem See, im Park, vielleicht sogar im Tierpark
- eine Wiese, wo Sie vielleicht sogar die

Möglichkeit haben, ein kleines „Fest“-Zelt aufzustellen

- auf einem Spielplatz, auf einem Sportplatz.
- Sie gestalten ein „Wald-Fest“ mit entsprechenden Spielen, wie zum Beispiel Schnitzeljagd.



KINDER BRAUCHEN PLATZ



33



DEKORATION DRAUSSEN

Sonnenschirme eignen sich gut dazu, ein Spielfeld im Freien abzugrenzen. Sie sehen lustig aus, besonders wenn man sie mit Luftballons und Krepppapierbändern oder Papierblumen schmückt. Diese Sonnenschirme können gleich als Wendemarken bei Laufspielen eingesetzt werden. Zusätzliche Sonnenschirme kann man sicher bei Freunden oder Nachbarn ausleihen.

GLITZERWINDRÄDCHEN

Große Windrädchen sind schnell gemacht. Sie sehen besonders schön aus, wenn man sie aus glitzernder Weihnachtsfolie bastelt. Man kann aber auch jedes andere etwas stabilere Papier nehmen. Die Windrädchen werden dann an etwa ein Meter langen Stäben befestigt und einfach in den Boden gesteckt. Wer viele Windrädchen hat, kann damit das ganze Festgelände rundum abstecken. Natürlich darf am Ende des Festes jedes Kind ein Windrädchen mit nach Hause nehmen.

BEGRÜSSUNGSSCHNEEMANN

Im Winter bauen wir zur Begrüßung der Gäste einen Riesenschneemann. Statt wie gewöhnlich einen Besen in der Hand, hält unser Schneemann ein großes Pappschild mit der Aufschrift „Herzlich willkommen“. Wer will, kann dem Schneemann in den anderen Arm einen Strauß bunter Luftballons klemmen. Das sieht schon von weitem sehr fröhlich und einladend aus.

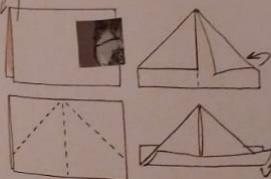
Oder wie wäre es, statt einem Schneemann eine Schneefrau mit Kopftuch zu bauen? Vielleicht fällt den Kindern auch ein ganz Neues ein, zum Beispiel ein Begrüßungselefant, ein Schneeleopard oder einfach ein Phantasieungetüm.



RÜBENGESPENST

Sobald es draußen ein wenig dunkel geworden ist, zünden wir die Lichter unserer Rübengespenster an. Sie beleuchten das Spiel im Freien und sind schaurig-schön anzusehen. Für ein Rübengespenst braucht man entweder eine große Futterrübe, die man von einem Bauern bekommen kann, einen Kürbis oder eine Melone. Damit das Gespenstergesicht einen guten Stand bekommt, schneidet man zuerst den Boden gerade. Dann schneidet man mit einem scharfen Messer das obere Viertel der Rübe als Deckel ab. Nun werden die Rübe und der Deckel ausgehöhlt, so daß noch eine Außenwand von etwa 2 cm Dicke stehen bleibt. Mit dem Messer schneidet man Löcher für Augen und Mund aus. Zum Schluß stellt man in das Rübengespenst ein Teelicht und zündet es an. Das Gesicht des Geistes wird nun gespenstisch von innen her beleuchtet.

Tip: Sollte das Teelicht öfter ausgehen, so schneidet man in die Mitte des Deckels ein Luftloch. Das hilft meistens.



DEKORIERTE PARTYGÄSTE

Statt immer daran zu denken, das Spielzimmer oder den Spielplatz zu dekorieren, kann man die Kinder auch aufordern, sich gegenseitig zu schmücken. Im Sommer basteln die Kinder einfache Ketten oder Haarkränze aus Blumen. Ohrringe aus Gänseblümchen halten bewundernswert lange, wenn man die Unterseite der Blüte mit Löwenzahnmilch betupft und sie zugleich ans Ohrläppchen klebt. Spezielle bunte Partyhüte faltet man nach der altbekanntesten Art. Wie wäre es mit einem Überraschungskostümfest? Dazu bereiten wir vor dem Haus eine ungewöhnliche Garderobe vor: Da gibt es Kopfbedeckungen wie Sonnenhüte, Faschingskronen, Mützen, Indianerfedern, Stirnbänder; Bekleidung wie Regenmäntel, Jacken, Nachthemden, Schlafanzüge; Schuhwerk wie Taucherflossen, Bergstiefel, Großvaters Hausschuhe, Stöckelschuhe... Dazu bereitet man noch eine Kiste mit Accessoires vor wie Gürtel, Tücher, Brillen, Handschuhe, Handtaschen... Die ankommenden Gäste werden überrascht sein, wenn sie sich zu ungewöhnlicher Jahreszeit mit solchen tollen Sachen kostümieren dürfen! Fotografieren nicht vergessen!



SCHATTENMALEREI

Für die Schattenmalerei brauchen wir einen geteerten oder gepflasterten Platz, oder eine Malwand, jede Menge Kreide und vor allem Sonnenschein. Ein Kind stellt sich so, daß sein Schatten auf die Wand oder auf den Boden fällt. Die übrigen Kinder malen die Schattenrisse nach und - wenn sie Lust haben - die Figur aus.



PFLASTERKREIDE selbstgemacht:

- Wer will, kann selber Kreide herste
- Baugips
- dicke
- Die Masse mit E
- in den g
- Die Masse
- Rollen
- Sonne

as Kr
hluß
id Vä
hen





VERDECKTE KUNST

Tiere
selbst
por
hol
Ga
we
ge
da
fa
si

...noster oder große
...Sturde



Für ältere Kinder holen wir Werbeplakate aus Reisebüros mit markanten Städte- und Landschaftsbildern.

the WORLD
Without
Art!
IS JUST "Eh"!

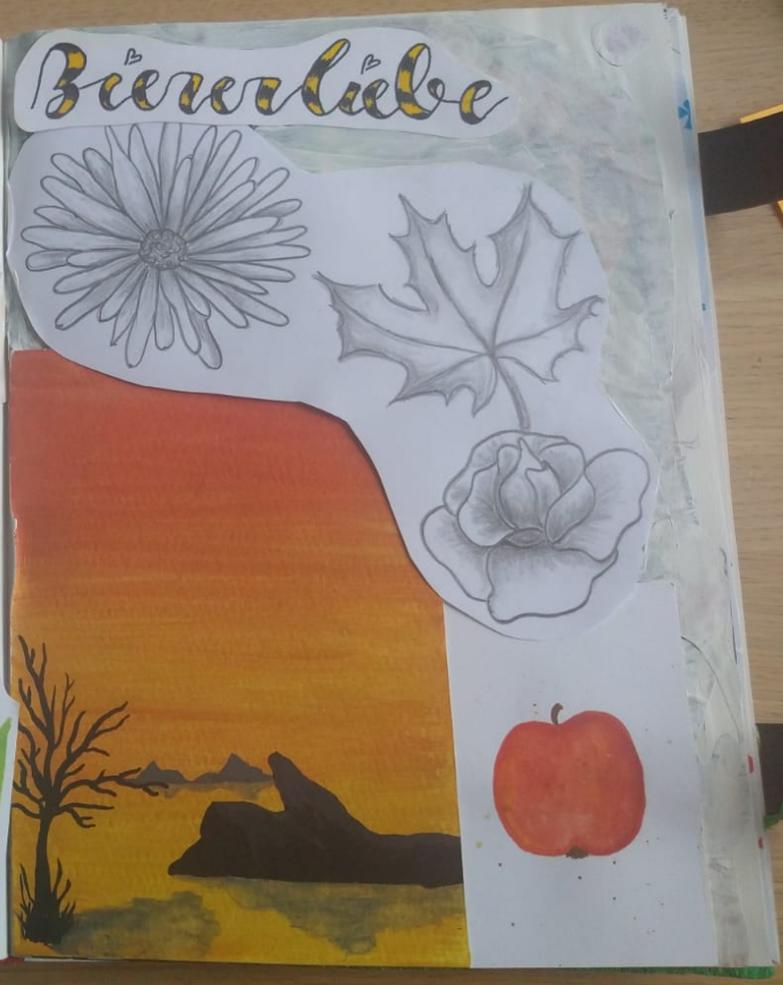
ungefährlich!
ir ein Kind werfen.
Werfer und natürlich
emand stehen!

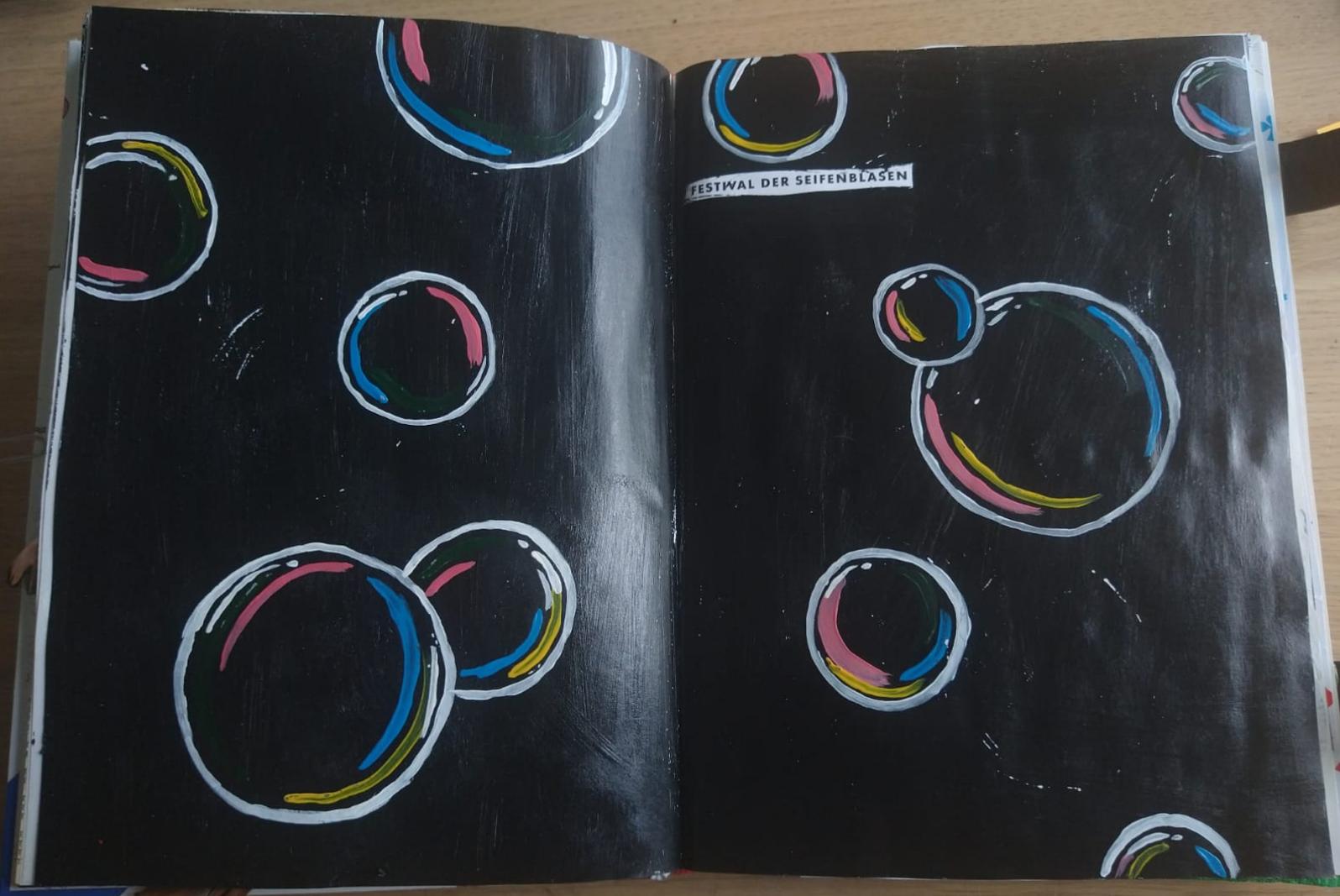
Bild zu sehen ist...



EIN DENK

Material: Ein
malerweise
Beispiel: Pap
kleine Schär
von Schnur
braucht ma
mern, Ham
Meist genü
die Kinder
noch sollte
besprecher
Denkmal
Menschen
Hausaufga
schmutzu
im Dschu
Dann wir
möglich,
zen geset
Denkmal

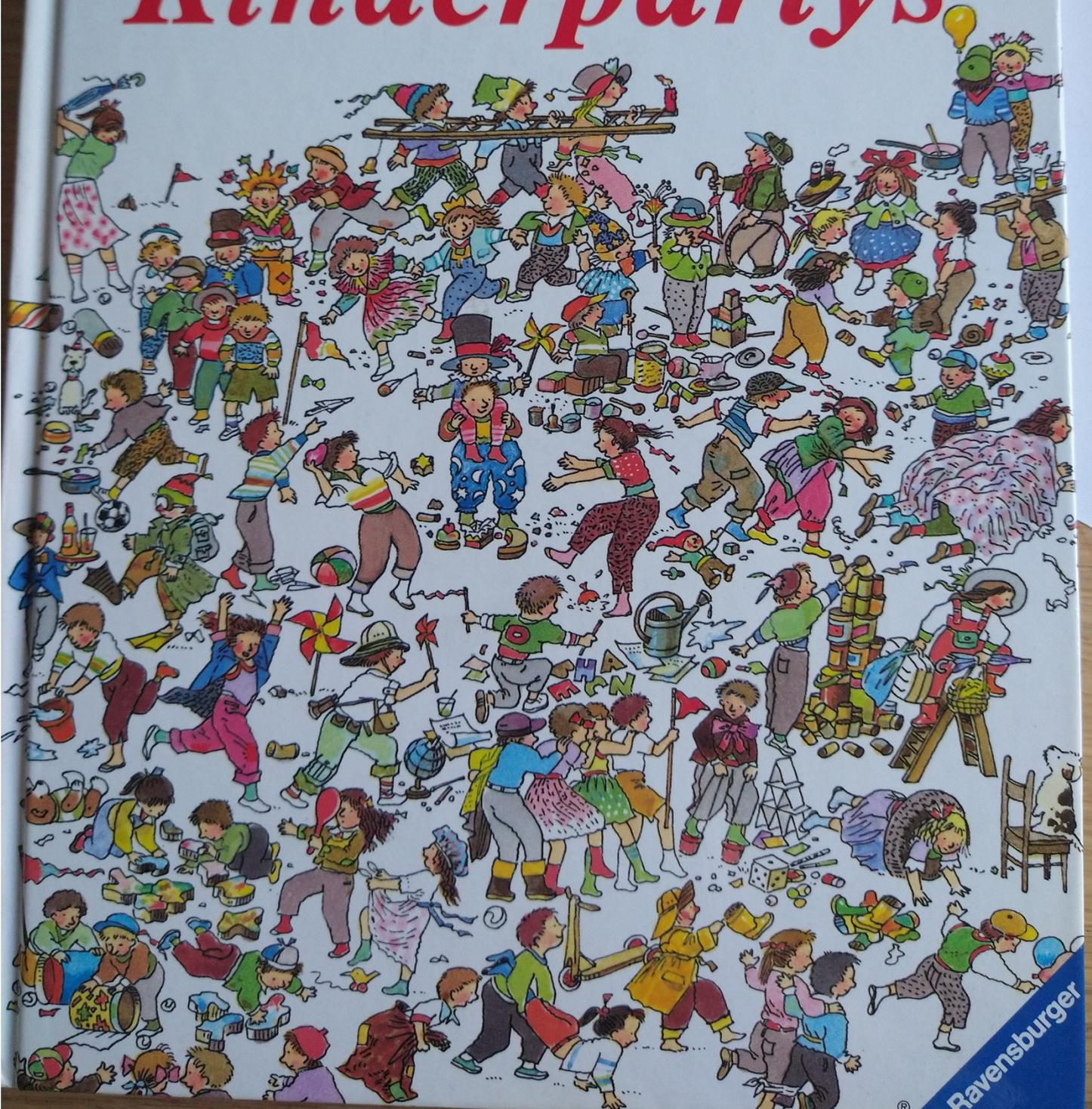




FESTIVAL DER SEIFENBLÄSEN

BARTL • MICHALSKI

Kinderspiele Kinderpartys



Ravensburger



