

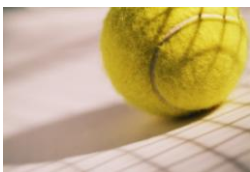
Gesellschaftsspiele und Wettspiele für Kindergeburtstage



Sackhüpfen - Zwei stabile Papiersäcke oder Stoffsäcke - Ziellinie und Startlinie markieren - zwei Kinder springen auf Kommando los.



„Federn zupfen“ - Ein Kind bekommt am Körper so viele Wäscheklammern wie möglich befestigt - zwei Kinder mit verbundenen Augen zupfen um die Wette - wer beim Schlussignal die meisten Federn hat ist Sieger.



Jeweils zwei Kinder versuchen in zwei Kübel so viele Tennisbälle wie möglich zu treffen - wichtig - Abstand zu den Kübeln mit einer Grenze - Strich oder Seil markieren - Jedes Kind hat eine gewisse Anzahl von Tennisbällen (6,8,10)



„Topf schlagen“ - Ein Kind mit verbundenen Augen und einem Kochlöffel in der Hand, sucht einen Kochtopf unter dem ein Geschenk versteckt ist. Der Topf liegt auf dem Boden und das Kind bewegt sich kriechend fort.



„Um die Wette anziehen“ - Zwei Kinder erhalten jeweils die gleichen Kleidungsstücke - Jacken, Mützen, Schal, Schuhe, Handschuhe... und auf ein Signal beginnen sie sich um die Wette anzuziehen.



„Hindernislauf“ Im Garten oder im Zimmer zu spielen - Hindernisse aufstellen - Stühle, Kisten, Töpfe... Zwei Kinder erhalten jeweils einen Löffel auf dem ein Ball liegt - sie müssen nun mit diesem Löffel den Hindernislauf bewältigen ohne dass der Ball zu Boden fällt.



„Sesseltanz“ - Jedes Kind braucht einen Stuhl - die Stühle werden im Raum oder Garten verteilt aufgestellt. Musik wird eingeschaltet. Die Kinder tanzen zur Musik - wenn die Musik stoppt, muss jedes Kind einen Stuhl für sich finden. - Es wird nach jeder

Runde ein Stuhl entfernt und wer überbleibt und keinen Stuhl erwischt, scheidet aus. Wer am Schluss noch einen Stuhl erwischt ist Sieger.



"Schlüssel verstecken" Ein großer Schlüssel wird immer von einem Kind versteckt, während ein anderes draußen wartet. Nun beginnt das Kind zu suchen und die anderen Kinder begleiten die Suche mit Angaben der Nähe zum Versteck - heiß ist nah und eiskalt ist fern!



Alle Kinder sitzen im Kreis und ein Kind darf hinausgehen. Nun vertauschen zwei Kinder ihre Hausschuhe oder Pullover oder Shirts oder auch Haarschmuck. Das Kind wird wieder hereingeholt und muss erraten was nicht mehr stimmt.



Zwei Kinder erhalten jeweils die gleiche Menge an Bausteinen und bauen um die Wette einen Turm.