

Einfache Ideen für Kinderstände auf Festen o.ä.

Buttonstand

Buttonmaschine
Papier
Folien
Papier oder Vordrucke
Stifte

Rasseln basteln

Füllmaterial
Füllbehälter
Klebeband
Malfarben
Pinsel
Unterlage

Flaschenspiel

Flasche
Faden
Stift

Um die Hüfte einen Faden binden an dem ein Stift zwanzig Zentimeter über Boden hängt. Ziel: Wer am schnellsten den Stift in die Flasche bekommt.

Weitspucken

Kirschen o.ä.
Evt. Makierungen

An einer Startlinie stellen sich die Kinder auf. Wer am weitesten bzw. punktgenau ein Ziel getroffen hat, gewinnt.

Dosenwerfen

Dosen
Ball
Dosen (können beklebt sein) werden als Pyramide aufgestellt und beworfen.

Quiz

Bsp Wasserquiz auf Homepage.

Apfel aus Schüssel fischen

Schlüssel
Kleine Äpfel

Mit dem Mund einen Apfel aus der Schüssel fischen, ohne die Hände zu benutzen.

Malstand

Stifte
Papier
Anspitzer
Unterlage

Malbuch findet ihr auf der Homepage.

Schminken

Schminkfarben
Vorlagen
Creme
Schwämme

Ralley mit Mannschaften

Pantomime

Zettel mit spielbaren Begriffen
Stift

Mannschaften werden gebildet. Sie wählen je Runde einen der den Begriff darstellt und der Rest der Mannschaft errät ihn.

Feuerball

Ball
Rechteckige Spielfläche nach Mannschaftsgröße mit Start und Ziel
Markierungen für Rennstops
Brennballpunkt für Rundenstop
Zeitmesser

Zwei Mannschaften werden gebildet. Mannschaft 1 stellt sich an den Start als Schlange auf. Der Erste wirft den Ball in das Spielfeld. Mannschaft 2 nimmt den Ball und legt ihn auf einen Brennballpunkt. Im gleichen Augenblick sind alle Spieler die keinen einen Rennstop erreicht haben verbrannt und gehen ohne Punkt zur Mannschaft zurück. Punkte werden gesammelt, wenn die Spieler der Mannschaft 1 durch das Ziel gerannt sind ohne „zu verbrennen“. Nach einer festgelegten Zeit wechseln die Mannschaften.

Eierlauf

2 Tennisbälle/ großer Ball
2 Löffel/ Federballschläger
Markierungen für Start und Hindernis

Zwei Mannschaften stellen sich in hintereinander auf und nach dem Startschluss läuft der erste Spieler mit dem Löffel auf dem er den Ball balanciert um das Hindernis und übergibt es den nächsten Spieler. Gewonnen hat die Mannschaft, welche als erstes alle Spieler durchlaufen ließ.

Raupenrennen

Bänder o. Mülltütenstreifen
Hindernis

Es werden Mannschaften gebildet. Die Teilnehmer jeder Gruppe stellen sich hintereinander auf und man wird mit seinem Vorderman am Fuß verbunden. Die Mannschaft muss um ein Hindernis zurück zum Startpunkt. Die Mannschaft die als erstes da ist hat gewonnen.

Fischer wie tief ist das Wasser

Ein Fischer wird bestimmt. Die restlichen Teilnehmer stehen ihm gegenüber und rufen: „Herr Fischer, Herr Fischer wie tief ist das Wasser?“ Nach seiner ausgedachten Antwort fragen sie: „Und wie sollen wir da rüber kommen?“. Der Fischer antwortet zum Beispiel: „Im Krebsgang“. Sie wechseln die Seiten im Krebsgang. Wer vom Fischer gefangen wurde ist der neue Fischer.

Stuhltanz

Musik
Stühle/ Hocker etc

Ein Stuhl weniger als Teilnehmer. Sie umkreisen während der Musik die Stühle und müssen sich einen Platz erkämpfen wenn die Musik unterbrochen wird. Derjenige ohne Platz scheidet aus und nimmt einen Stuhl mit. Das Spiel endet wenn von den letzten Zwei einer den letzten Platz ergattert hat. Dieser hat gewonnen.

Tauziehen

Tau
Markierungspunkt

Zwei Mannschaften treten gegeneinander durch Ziehen an. Hat eine Mannschaft die andere über die Markierung gezogen, hat diese gewonnen.

Schwammspiel

Schwämme
Wasser
Eimer

Es werden Mannschaften gebildet. Vor jeder Mannschaft steht ein Eimer mit Wasser. Dieses Wasser soll nun mit dem Schwamm zum Leeren Eimer transportiert werden. Die Mannschaft, die den Eimer leer hat, hat gewonnen.