



Spiel & Spass – Übersicht Spiele

Beim Party-Package "Spiele und Spass" dürfen die Kinder max. 4 Spiele aussuchen, die sie an ihrem Geburtstag spielen möchten. Folgende Spiele stehen dabei zur Auswahl:

Size XXL	Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team wählt einen Spieler aus, der auf die Grösse XXL gebracht wird. Auf ein Startkommando ziehen die beiden Spieler möglichst rasch die übergrossen Hosen und den Pulli an. Das Team hilft nun, die Kleidung mit Luftballons auszustopfen, die jedes Team vorab aufgeblasen.
Schokoladen-Schmaus	Die Kinder sitzen um einen Tisch herum, in dessen Mitte eine Tafel Schokolade, eine Mütze, ein Schal, sowie Handschuhe und Besteck liegen. Nun dürfen die Kinder reihum würfeln. Wer eine 6 würfelt, zieht Mütze, Schal und Handschuhe an, nimmt Messer und Gabel in die Hände und macht sich daran, die Schokolade auszupacken. Zum Auspacken und Essen dürfen ausschliesslich Messer und Gabel verwendet werden. Unterdessen würfeln die anderen Kinder weiter. Wer die nächste 6 würfelt übernimmt die Kleidungsstücke und das Besteck und macht weiter.
Detektiv-Prüfung	Ein guter Detektiv muss alle seine Sinne einsetzen können. Er muss einige Aufgaben lösen, bevor er die Detektivprüfung erfolgreich bestanden hat! <ol style="list-style-type: none">1. Aufgabe: Erstes herantasten.2. Aufgabe: Süss, salzig, sauer? (Hier gibt es diverse Lebensmittel die wir verwenden, z.B. Zitronen, Äpfel, Süssigkeiten, Schokolade etc.)
Topf schlagen	Einem Kind werden die Augen verbunden und es wird einige Male im Kreis gedreht. Irgendwo im Zimmer steht ein umgedrehter Topf, unter dem eine Überraschung versteckt ist. Das Kind tastet sich nun mit einer Kelle zum Topf vor. Wenn es sich dem Topf nähert, rufen die anderen Kinder «heiss», wenn es die falsche Richtung einschlägt rufen sie «kalt». Hat das Kind den Topf erreicht und darauf geschlagen, darf es den Preis behalten.
Eselspiel	Hilf dem Esel seine Körperteile am richtigen Ort an seinem Körper zu befestigen. An einem Kind werden die Augen verbunden und dieses darf dann die Körperteile von dem Esel an den Körper kleben. Die Kinder können bei diesem Spielabwechseln und sich gegenseitig unterstützen.



Flüster-Post	Ein Kind denkt sich einen Satz oder ein Wort aus und flüstert es seinem Nachbarn ins Ohr. Dieses flüstert wiederum seinem Nachbarn das Gehörte ins Ohr und so weiter. Jedes Kind muss genau das wiedergeben, was es gehört hat. Wenn es nur ein Gemurmel war, so wird dieses weitergeflüstert. Bis zu dem Kind, welches angefangen hat. Dieses darf das gehörte Wort am Schluss laut vorsagen.
Musik-Sitz-Spiel	Die Kinder dürfen zur Musik tanzen und müssen sich so schnell wie möglich auf den Boden setzen, sobald diese verstummt. Wer zuletzt auf den Boden sitzt, darf nicht mehr mitspielen. Dies wird so lange wiederholt, bis am Schluss nur noch ein Kind mittanzt und somit gewonnen hat.
Versteinern	Die Kinder dürfen zur Musik tanzen und müssen so schnell wie möglich ganz ruhig stehen bleiben, sobald diese verstummt. Wer sich dennoch bewegt, darf nicht mehr mitspielen. Dies wird so lange wiederholt, bis am Schluss nur noch ein Kind mittanzt und somit gewonnen hat.
Wettlauf	Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich in zwei Reihen aufreihen. Gegenüber von ihnen sehen sie verschiedene Gegenstände aufgestellt. Diese müssen sie so schnell wie möglich zu ihrer eigenen Gruppe bringen, ohne dabei die Hände zu gebrauchen. Welche Gruppe zuerst alle Gegenstände bei sich hat, gewinnt.
Limbo	Die Kinder dürfen sich gebückt nacheinander unter einer waagrechten Stange hindurchbewegen, ohne dass sie diese dabei berühren oder gar umfallen. Welches Kind sich dabei am tiefsten bücken kann, hat gewonnen.
Ballonwettlauf	Es werden zwei Gruppen gebildet. Auf der gegenüberliegenden Seite sehen die Kinder Gegenstände, welche sie so schnell wie möglich auf die eigene Seite transportieren müssen. Das erste Kind der Gruppe klemmt sich einen Ballon zwischen die Beine und läuft los. Sobald es bei den Gegenständen angekommen ist, nimmt es einen in die Hand und bringt diesen zurück zum Start. Welche Gruppe zuerst alle Gegenstände an den Start zurück gebracht hat, gewinnt das Spiel.
Jasskartenlauf	Es werden zwei Gruppen gebildet. Auf der gegenüberliegenden Seite sehen die Kinder umgedrehte Jasskarten, welche sie so schnell wie möglich auf die eigene Seite transportieren müssen. Schwierig dabei ist, dass sie die richtige Farbe der Karten, welche sie am Anfang zugeteilt bekommen, finden und zurückbringen. Das Team, welches zuerst alle Karten der Farbe hat, gewinnt das Spiel.