Zeitvertreib aus der Hosentasche

Spielpädagoge Andreas Rimle kennt unzählige Spiele, die man überall machen kann. Hier fünf Ideen aus spielschweiz.ch.

Marienbad

Für zwei Spieler: Sucht 16 Steine und ordnet diese pyramidenartig in vier Reihen an: Zuerst 7, dann 5, dann 3, dann einen.

Die beiden Spieler nehmen abwechselnd Steine aus einer der vier Reihen weg. Pro Zug dürfen nur Steine aus einer einzigen Reihe entfernt werden. Es ist jedoch dem Spieler überlassen wie viele: mindestens einen, höchstens alle. Der Spieler, der den letzten Stein wegnehmen muss, verliert.

Reaktionstest

Suche auf dem Kiesplatz etwa 20 Steine und nimm möglichst viele davon in eine Hand. Es geht auch mit Zündhölzern.

Lege einen Stein oder ein Zündholz auf deinen Handrücken. Wirf ihn/es in die Luft und fang ihn/es mit der offenen Hand, ohne die Hand zu drehen. Versuche dasselbe dann mit zwei, drei und immer mehr Steinen oder Zündhölzern. Wer schafft es, am meisten Steine zu werfen und wieder zu fangen? Der Rekord bei den Zündhölzern liegt laut Andreas Rimle bei 110 Stück!

Tic Tac Toe

Bilde auf dem Boden ein quadratisches Spielfeld mit 3 mal 3 Feldern oder neun Punkten. Beide Spieler suchen sich je 3 gleiche Gegenstände.

Die beiden Spieler setzen abwechselnd einen Gegenstand in ein freies Feld. Sind alle drei Zeichen gesetzt, muss der Spieler mit einem seiner Gegenstände hüpfen. Wer es schafft, dass seine 3 Zeichen in einer Zeile, Spalte oder Diagonale liegen, hat gewonnen.

Knobeln

Für mehrere Kinder: Jeder sammelt 3 Steine.

Jeder Spieler nimmt zwischen 0 und 3 Steine in die rechte Hand, ohne dass die anderen Spieler sehen können wie viele. Nachdem alle ihre rechte Hand nach vorne strecken, wird reihum geraten, wie viele Steine insgesamt in den rechten Händen sind. Jede Schätzung darf pro Runde nur einmal genannt werden. Wer die richtige Anzahl erraten hat, darf einen seiner Steine ablegen. Gewonnen hat, wer dreimal richtig geraten und somit keine Steine mehr hat.

Hans im Glück

Ihr sammelt Steine oder andere Gegenstände (je 8 bis 10). Zeichnet oder bildet ein Haus mit 5 Stockwerken plus einem Dachgeschoss.

In der ersten Runde würfelt jeder einmal. Ins entsprechende Stockwerk darf ein Stein gelegt werden. Ist das Feld besetzt, dann muss der Spieler den Stein nehmen. Steine im Feld 6 bleiben dort (Lager im Estrich).
Ab der 2. Runde darf ein Spieler so lange würfeln und Steine hinlegen, bis er einen Stein nehmen muss. Einmal muss er würfeln, aber er entscheidet danach wie oft. Gewonnen hat, wer alle seine Steine im Haus deponiert hat.