

# 10 beliebte Spiele für Sommerfeste im Kindergarten



091290 Kinder-Partygarnitur

## 1. Bobbycar-Wettrennen:

Es gibt zwei Teams. Die Kinder fahren mit dem Bobbycar einen Parcours oder Slalom. Das Team, bei dem alle Teilnehmer am schnellsten im Ziel sind, hat gewonnen.



051883 Bobby-Car, rot

## 2. Sackhüpfen:

Es hüpfen immer zwei Spieler gegeneinander. Wer zuerst das Ziel erreicht hat, hat gewonnen.

## 3. Tauziehen:

Es spielen immer zwei Mannschaften gegeneinander. Wer zuerst die andere Mannschaft über eine Markierung gezogen hat, hat gewonnen.

## 4. Mohrenkopf-Wettessen:

Wer zuerst einen Mohrenkopf gegessen hat, ohne diesen mit den Fingern zu berühren, hat gewonnen.

## 5. Stelzenlaufen:

Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander. Wer zuerst mit den Stelzen im Ziel angekommen ist, hat gewonnen.

## 6. Topf schlagen:

Einem Kind werden die Augen verbunden. Das Kind muss jetzt versuchen, einen Topf zu finden, unter dem Süßigkeiten versteckt sind.

## 7. Schubkarren-Wettlauf:

Zwei Kinder spielen in einem Team. Ein Kind spielt die Schubkarre, das andere hält die Beine. Die Gruppe, die als Erstes im Ziel ist, hat gewonnen. Zweite Variante: Das Kind setzt sich in die Schubkarre und der Vater muss schieben.



051567 Schubkarre



051522 Stelzen

## 8. Slalomlauf:

Es werden 10 Hütchen in einer Reihe aufgestellt. Neben diese 10 Hütchen wird, mit einigem Abstand, eine weitere Reihe von 10 Hütchen aufgestellt. Beim Slalomlauf spielen immer zwei Mannschaften gegeneinander. Jede Mannschaft muss durch eine Hütchenreihe Slalom laufen. Die Mannschaft, die zuerst den Slalom gemeistert hat, hat das Spiel gewonnen.

## 9. Versteinerte Hexe:

Bei diesem Spiel ist eine Person der Fänger. Die anderen müssen versuchen, vor ihm auszureißen. Werden sie gefangen, so müssen sie versteinert stehenbleiben und können erst wieder mitspielen, wenn sie von einem Mitspieler durch Antippen befreit wurden.

## 10. Spiele mit dem Schwungtuch:

**Karussell:** Ein Teilnehmer darf sich ins Schwungtuch setzen, die anderen halten am Rand das Schwungtuch fest und gehen im Kreis. Dabei wird das Kind wie auf einem Karussell gedreht. Je nachdem, wie schnell sich die Gruppe bewegt, desto schneller oder langsamer bewegt sich auch das Karussell.

**Wellen:** Alle Teilnehmer stehen im Kreis am Rand des Schwungtuches und halten es am Rand fest. Alle Mitspieler bewegen die Arme nach oben und unten, sodass das Schwungtuch anfängt, Wellen zu schlagen. Dazu kann man erzählen, dass man am Meer ist und die Wellen mal höher (langsame und große Bewegungen) und mal niedriger (kleine schnelle Bewegungen) sind.

**Ball hoch werfen:** Alle Teilnehmer stehen im Kreis am Rand des Schwungtuches und halten es am Rand fest. Das Schwungtuch wird gespannt bis es sich parallel zum Boden befindet. Oben auf das Tuch wird ein leichter Ball gelegt, z.B. ein Wasserball. Nun müssen die Teilnehmer gemeinsam und gleichzeitig das Schwungtuch nach oben und nach unten bewegen, sodass der Ball nach oben geworfen wird. Die Bewegung kann vorher auch schon ohne Ball geübt werden.

**Ein Zelt machen:** Alle Teilnehmer stehen im Kreis am Rand des Schwungtuches und halten es am Rand fest. Das Schwungtuch wird gespannt, sodass es glatt auf dem Boden liegt. In einer gemeinsamen Bewegung wird das Schwungtuch weit nach oben gezogen, damit es möglichst hoch fliegt. Dabei laufen alle unter das Tuch und lassen das Tuch auf sich herab fallen. Kinder, die Angst bekommen könnten, sollten dabei nicht mitmachen.



056046 Schwungtuch, bunt, Ø 360 cm  
056047 Schwungtuch, bunt, Ø 610 cm

