

Lovelys fröhliche Geburtstagsspiele

Lovelys Zug-Piñata

Die Piñata ist für zwölf Kinder gedacht und wird leer geliefert. Sie können sie mit kleinen Spielzeugen, Süssigkeiten, Konfetti etc. füllen. Jetzt kann die Piñata an einer Schnur in luftiger Höhe befestigt werden. Wichtig ist, dass alle Kinder zu den zwölf Bändern kommen und später daran ziehen können. Jedes Kind hat nun die Möglichkeit, einmal an einem der Bänder zu ziehen. Wenn am richtigen Band gezogen wird, öffnet sich der Verschluss und die kleinen Geschenke fallen heraus. Entweder dürfen nun alle Kinder sofort losstürmen, um so viel wie möglich vom Piñata-Inhalt zu ergattern, oder Sie lassen es etwas gesitteter ablaufen, indem sich zuerst der Sieger etwas auswählen darf und anschliessend das Feld für die anderen Gäste freigegeben wird.

Die Lovely Zug-Piñata können Sie im Swissmilk Onlineshop bestellen.

Milchschoggi essen

Legen Sie Handschuhe, Kappe und Schal, eine Tafel Schokolade, Messer und Gabel aus Plastik bereit. Jetzt wird gewürfelt. Wer eine Sechs hat, muss Schal, Kappe und Handschuhe anziehen und dann beginnen, mit Messer und Gabel die Schokolade auszuwickeln. Währenddessen würfeln die andern Kinder weiter. Wer eine Sechs hat, muss Handschuhe, Kappe, Schal anziehen und darf weiter versuchen, an die Schokolade ranzukommen. Die anderen Kinder würfeln weiter. Wer zuerst ein Stück Schokolade essen kann, ist Sieger.



Klassiker: Blindekuh

Einem Spieler werden die Augen verbunden und er wird ein paar Mal im Kreis gedreht. Jetzt muss er sich an die anderen Spieler, die um ihn herumstehen, herantasten. Wenn er einen Spieler gefunden hat, muss er ihn abtasten und erraten, wer es ist.

Heusuche

Man nehme einen sehr grossen Haufen Heu und verstecke Süssigkeiten darin. Dann lasse man mindestens drei Kinder auf einmal eine Minute lang den Haufen durchwühlen. Wer Süsses gefunden hat, darf es behalten. Nach einer Minute wird der Haufen wieder zusammengefeget und es geht von vorne los. Das Wühlen im Heu macht den Kleinen Spass, sie haben ein Erfolgserlebnis, wenn sie was gefunden haben, und bewegen sich auch dabei.

Kälbchenlaufen

Ein Kind wird ausgewählt. Es zählt nun bis zehn und alle anderen laufen weg. Nun muss es versuchen, die anderen Mitspieler zu fangen. Sobald ein Mitspieler gefangen wurde, muss dieser eine Brücke bilden, indem er sich auf alle viere begibt. Ein anderer Mitspieler muss nun unter dieser Brücke durchkrabbeln, um den gefangenen Mitspieler wieder zu befreien. Schafft er das, ohne selber gefangen zu werden, so dürfen beide weiterlaufen.



Bauer-Geburtstagsspiel für draussen

Ein Kind wird ausgewählt und darf den Bauern oder die Bäuerin spielen. In der ersten Runde wird das bestimmt das Geburtstagskind sein. Auf dem Spielfeld (Wiese, Sportplatz etc.) werden zwei lange parallele Linien markiert (Strich ziehen mit Kreide oder mit Schuh im Sand). Die Entfernung der Linien sollte etwa fünf bis acht Meter sein. Hinter der einen Linie steht das Bauern-Kind, hinter dem anderen Strich stehen die restlichen Kinder. Die Kinder rufen jetzt im Chor zum Bauern rüber: "Herr Bauer, Herr Bauer, welche Farbe hat der Himmel heute?" Der Bauer ruft nun eine bestimmte Farbe zu den Kids zurück, z. B.: "Der Himmel ist heute grün!" Mit dem Verkünden der Farbe darf der Bauer jetzt zu der Kindergruppe überrennen, um so viele wie nur möglich zu erwischen. Diese müssen allerdings in ihrer Kleidung etwas Grünes haben. Die Kinder rennen ihrerseits ab dem Zeitpunkt los und versuchen, die andere Linie zu erreichen, ohne vom Bauern gefangen zu werden. Ende der ersten Runde! In der jetzt folgenden Spielrunde stehen alle vom Bauern erwischte Kinder ebenfalls hinter seinem Strich. Damit wird die Chance, in der folgenden Runde noch mehr Kinder einzufangen, natürlich noch grösser. Sind alle Kids erwischt, wird ein neuer Bauer festgelegt. Das könnte zum Beispiel auch der zuletzt eingefangene Partygast sein - als Belohnung sozusagen.

Ballon-Tanz

Je zwei Kinder stehen sich gegenüber und haben einen Luftballon an der Stirn zwischen sich geklemmt. Die Musik spielt und die Kinder müssen sich dazu tanzend bewegen. Wenn der Ballon herunterfällt, scheidet das Paar aus. Es gewinnt das Paar, das als letztes im Spiel ist.

Variante: Statt zu tanzen, kann man die Paare beauftragen, Gegenstände (z. B. Legosteine) vom Boden aufzuheben, ohne den Ballon zu verlieren. Das Paar, das die meisten Gegenstände eingesammelt hat, bevor es ausscheidet, hat gewonnen.



Topf schlagen

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Einem Kind werden dann mit einem Tuch die Augen verbunden. Alle anderen dürfen nun den Topf an eine Stelle im Raum auf dem Boden platzieren, unter dem Topf befindet sich natürlich eine kleine Überraschung. Das Kind mit den verbundenen Augen wird jetzt ein paar Mal im Kreis gedreht, damit es die Orientierung verliert, dann sucht es auf allen vieren den Topf, indem es mit einer Holzkelle auf den Boden schlägt. Alle anderen rufen derweil "heiss", wenn der Topf sehr nahe ist, oder "kalt", wenn der Topf immer weiter weg ist. Es dauert nicht lange, dann erklingt das Schlagen auf den Topf, dann darf das Kind das Tuch von den Augen nehmen und die Überraschung behalten. Der Nächste bitte ...

Butterbrot, Käse-Sandwich und Cheeseburger

Bei diesem Spiel können viele Kinder mitmachen. Gut geeignet ist eine grosse freie Fläche wie z. B. im Garten. Während die Musik spielt, laufen alle Mitspieler durch die Gegend. Sobald die Musik verstummt, wird einer der folgenden Begriffe gerufen und alle Mitspieler müssen so schnell wie möglich den Anweisungen folgen.

Butterbrot - alle müssen sich flach auf den Bauch legen.

Käse-Sandwich - immer zwei Mitspieler müssen sich übereinander auf den Bauch legen.

Cheeseburger - immer drei Mitspieler müssen sich übereinander auf den Bauch legen.

Wer zu langsam ist, scheidet aus.

