

Wie haben deine Eltern Kindergeburtstag gefeiert? Kennst du selber Topf schlagen, Blinde Kuh oder die Reise nach Jerusalem? Hier findest du einige Spieleklassiker, mit denen du deinen nächsten Geburtstag ganz im Stil der 70er Jahre feierst!

Topf schlagen



Ein Kind verlässt den Raum. Nun verstecken die anderen einen Gegenstand, z. B. eine Süßigkeit oder ein kleines Spielzeug, unter einem umgedrehten Topf. Dem vor der Tür wartenden Kind werden nun mit einem Tuch oder Schal die Augen verbunden. Er bekommt einen Kochlöffel in die Hand und tastet sich nun auf allen Vieren vorwärts durch den Raum und sucht mit dem Kochlöffel den Topf. Die Mitspieler helfen ihm bei der Suche, indem sie "kalt", "kälter", "warm", "wärmer" oder "heiß" sagen - je nachdem, wie weit der Suchende von dem Topf entfernt ist. Vor dem Löffelschlag weichen sie aus. Wenn der Spieler den Topf gefunden hat und mit dem Löffel darauf schlägt, darf er den Fund unter dem Topf als Belohnung behalten.

Blinde Kuh



Ein Kind ist die "blinde Kuh". Ihm werden die Augen verbunden und es wird ein paar Mal im Kreis gedreht. Mit ausgestreckten Armen versucht das Kind nun einen der anderen zu fassen und festzuhalten. Die anderen rufen es und zupfen an seinen Kleidern. Erwischt die "blinde Kuh" ein Kind, muss es seine Rolle nun übernehmen. Ist es glücklos, wird das Spiel nach einer gewissen Zeit unterbrochen und der nächste ist dran.

Die Reise nach Jerusalem

Mehrere Stühle werden in einer Reihe aufgestellt, und zwar genau ein Stuhl weniger als die Anzahl der Mitspieler beträgt. Dabei zeigen Lehne und Sitz der Stühle abwechselnd in die jeweils andere Richtung.

Nun wird Musik abgespielt und plötzlich unterbrochen. In diesem Moment sucht sich jeder blitzschnell einen Stuhl. Doch ein Kind findet keinen Platz - es muss ausscheiden...! Ein Stuhl wird dann weggenommen, sodass beim nächsten Musikstopp wieder ein Platz fehlt. Dann scheidet das nächste Kind aus. Es gewinnt am Ende das Kind, das den letzten Sitzplatz erobert.

Wattepusten



Alle setzen sich an einen Tisch. In der Mitte liegt ein Wattebausch. Alle versuchen nun, die Watte von sich weg zu pusten. Die Hände darf man nicht zu Hilfe nehmen. Der, bei dem die Watte vom Tisch fällt, hat verloren. Er muss ein Pfand abgeben. Mit einer kleinen Aufgabe wird das Pfand am Ende des Spiels wieder eingelöst.

Hänschen piep einmal

Alle Kinder setzen sich auf Stühle, die zu einem Kreis angeordnet sind. Einem Kind werden die Augen verbunden und es wird mehrmals im Kreis gedreht. Nun setzt es sich bei einem Kind auf den Schoß (ohne es mit den Händen zu berühren). Es fordert das Kind auf: "Hänschen, piep einmal!" Mit verstellter Stimme piept der Mitspieler. Errät das Kind, wer es ist, werden die Rollen getauscht. Rät das Kind falsch, versucht es, einen weiteren Mitspieler zu erraten.

Schokolade auspacken

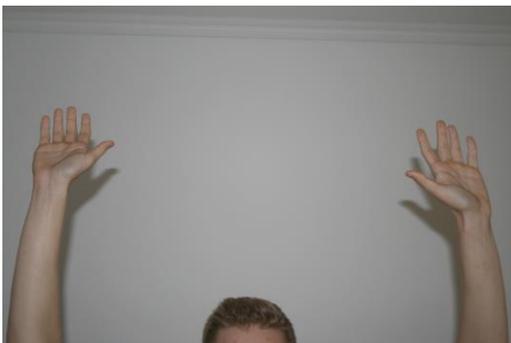


Alle Kinder sitzen um einen Tisch. In der Mitte liegt eine Tafel Schokolade, die in Zeitungspapier gewickelt und verschnürt ist. Außerdem liegen dort eine Mütze, ein Schal, Handschuhe sowie Messer und Gabel.

Der Reihe nach wird nun gewürfelt. Wer eine Sechs hat, setzt sich die Mütze auf, legt sich den Schal um und zieht die Handschuhe an. So versucht er nun, das Paket mit der Schokolade mit Messer und Gabel zu öffnen. Die anderen würfeln derweil weiter. Hat ein anderer eine Sechs, werden Kleidungsstücke und Besteck übergeben und er versucht nun sein Glück.

Das Spiel geht so lange, bis die Schokolade ausgepackt und verputzt ist - natürlich nur mit Messer und Gabel.

Alle Vögel fliegen hoch



Die Kinder sitzen am Tisch und legen die Hände auf die Tischplatte. Ein Kind ist der "Ansager". Es sagt laut "Alle Vögel fliegen hoch" und streckt die Hände dabei in die Höhe. Alle anderen machen es ihm schnell nach. Der Ansager macht nun weiter, z. B. indem er sagt "Alle Spatzen fliegen hoch" oder "Alle Hubschrauber fliegen hoch". Er kann aber auch sagen "Alle Nashörner fliegen hoch" oder "Alle Autos fliegen hoch". Jedes Mal streckt er seine Hände in die Höhe. Die anderen Kinder dürfen das jedoch nur tun, wenn etwas wirklich fliegen kann. Wer bei etwas, das nicht fliegen kann, die Hände hochstreckt, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.