

# 15 STRAßEN- SPIELE

ANLEITUNGEN & SPIELVARIANTEN



# STRAßENSPIELE FÜR ANFÄNGER UND PROFIS

Schönes Wetter? Dann schnell ab nach draußen!  
Hier findet ihr die 15 schönsten Spielideen für die Spielstraße,  
Hofeinfahrt oder den Pausenhof.

Ihr habt die Wahl zwischen **Bewegungs-, Wort-, Logik-, Wurf- oder Geschicklichkeitsspielen** – je nachdem, was ihr gerne spielen möchtet. Alle Spielideen sind anschaulich mit Beispielen und Skizzen erklärt, so dass ihr sie leicht mit den bunten Kreiden zeichnen könnt. Zusätzliche Spielvarianten machen die Spiele noch abwechslungsreicher oder sogar kniffliger. Somit ist für alle was dabei.

Sucht euch ein Spiel aus, schnappt euch die Kreiden und schon kann es losgehen!



# I. HIMMEL UND HÖLLE (HÜPFKÄSTCHEN)

Zeichnet ein Spielfeld mit zehn nummerierten Kästchen, die abwechselnd einzeln und paarweise angeordnet sind, wie unten im Bild. Ihr spielt abwechselnd und werft einen kleinen Stein (oder einen anderen Marker) ins erste Feld. Hüpfend auf einem Bein bewegt ihr euch durch das Spielfeld, tretet nicht auf die Linien und überspringt das Feld mit dem Marker.

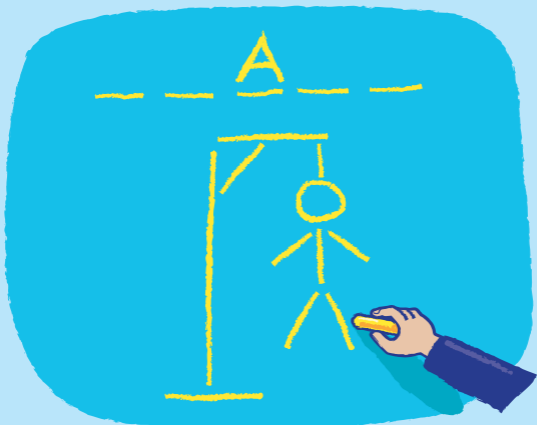
Auf dem Rückweg nehmt ihr den Marker auf. Wer fehlerfrei gehüpft ist, ist gleich nochmal dran und darf ins nächste Feld werfen.

Wer als Erstes alle Felder erfolgreich abgehüpft ist, gewinnt.



## 2. GALGENMÄNNCHEN

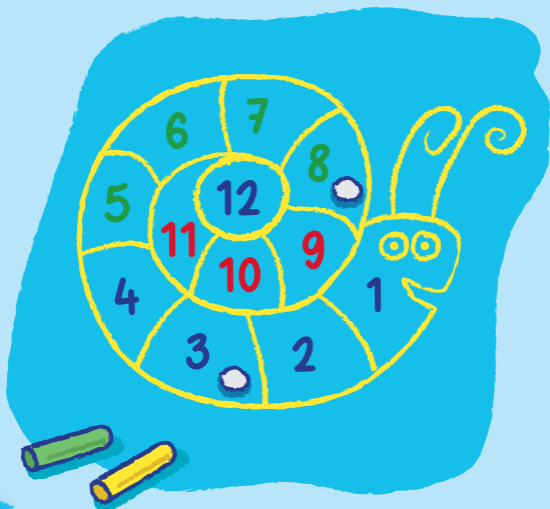
Ein Kind denkt sich ein Wort aus und zeichnet so viele Platzhalter auf den Boden, wie das Wort Buchstaben hat. Die anderen Kinder versuchen nun das Wort zu erraten, indem sie nach einem Buchstaben fragen. Ist der gefragte Buchstabe enthalten, muss er auf dem entsprechenden Platzhalter im Wort eingetragen werden. Ist er nicht enthalten, wird der erste Strich des Galgenmännchens gezeichnet. Bei jedem Fehlversuch kommt ein weiterer Strich dazu. Erraten die Kinder das Wort vollständig, bevor das Galgenmännchen fertig gezeichnet ist, haben sie gewonnen.



### 3. SCHNECKE

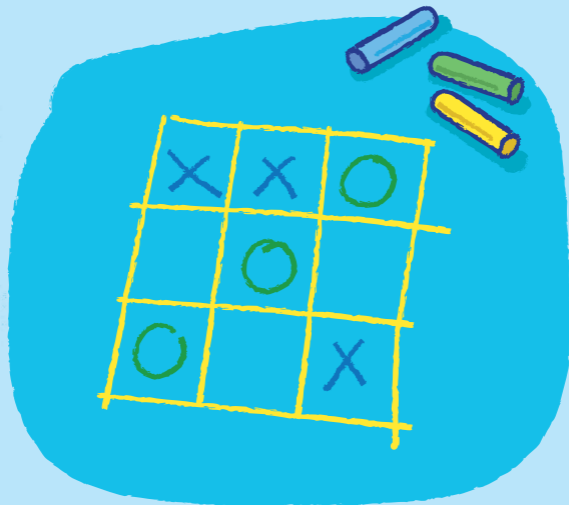
Malt eine Spirale mit nummerierten Kästchen auf den Boden. Springt auf einem Bein von Feld zu Feld, ohne auf die Linien zu treten. Ziel ist es, die ganze Schnecke abzuhüpfen und wieder zurückzukehren, ohne das Gleichgewicht zu verlieren.

Spielvariante: Die Schwierigkeit könnt ihr erhöhen, indem ihr Steine als Marker auf bestimmte Felder werft, die übersprungen werden müssen. Auf dem Rückweg nehmt ihr sie wieder mit und hüpfet dann in jedes Feld.



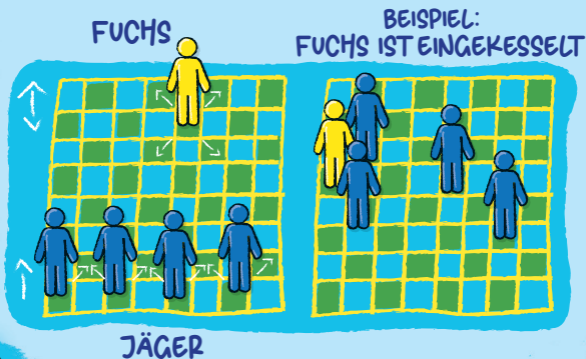
## 4. KREUZ UND KREIS

Zeichnet ein großes Quadrat mit neun Feldern (3 Reihen und 3 Spalten). Zwei Kinder oder zwei Teams spielen gegeneinander, indem sie abwechselnd (z. B. Team 1: Kreise, Team 2: Kreuze) in leere Felder zeichnen. Ziel ist es, drei Symbole in einer Reihe zu platzieren, sei es horizontal, vertikal oder diagonal. Das Kind oder Team, das zuerst 3 seiner Symbole in einer Reihe hat, gewinnt.



## 5. FUCHSFALLE

Zeichnet ein Schachbrett, also ein in 8 Reihen und 8 Spalten unterteiltes Quadrat auf den Boden. Malt jedes zweite Feld aus, damit sich das Schachbrettmuster ergibt. Ihr spielt nur auf den markierten Feldern. Ein Kind (Fuchs) stellt sich auf ein Feld am Spielfeldrand und 4 Kinder (Jäger) stellen sich auf die Felder am gegenüberliegenden Spielfeldrand. Der Fuchs versucht nun auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen, ohne eingekesselt zu werden. Fuchs und Jäger wechseln sich ab und dürfen sich jeweils ein Feld bewegen. Der Fuchs darf vor und zurück, die Jäger dürfen sich nur vor bewegen. Die Jäger müssen sich absprechen, wer sich bewegen soll, um den Fuchs zu fangen. Kommt der Fuchs auf die gegenüberliegende Seite, gewinnt er das Spiel.



## 6. ZIELWERFEN

Zeichnet mehrere Kreise auf den Boden, die unterschiedliche Punktzahlen darstellen (z. B. kleiner Kreis = 10 Punkte, größerer Kreis = 5 Punkte). Zeichnet dann eine Wurflinie in ein paar Schritten Entfernung auf den Boden und stellt euch hinter dieser auf. Von dort aus werft ihr nun abwechselnd Steine, Murmeln oder andere kleine Objekte in die Zielscheibe. Nach einer festgelegten Anzahl an Würfeln gewinnt das Kind mit der höchsten Punktzahl.



## 7. WÖRTER RATEN

Ein Kind denkt sich ein Wort aus, das aus mindestens zwei Gegenstandswörtern zusammengesetzt ist, also z. B. Blumentopf, Fußball, Hühnerauge ... Die einzelnen Wörter zeichnet es nun auf den Boden. Die anderen Kinder raten und wer denkt, das gesuchte Wort zu erkennen, ruft es schnell.

Wer das Wort zuerst errät, gewinnt die Runde und darf als nächstes zeichnen.



## 8. STRAßEN-TWISTERN

Zeichnet bunte Kreise auf den Boden in 8 Reihen und 8 Spalten (wie im Bild unten), das ist euer Spielfeld. Das jüngste Kind beginnt und gibt in der ersten Runde die Anweisungen wie „Linker Fuß auf Blau, rechter Fuß auf Rot, usw.“. Wer das Gleichgewicht verliert oder die Anweisung nicht befolgen kann, scheidet aus. Wer zuletzt ohne Fehler übrig bleibt, gewinnt die Runde und darf in der nächsten Runde die Anweisungen geben.



## 9. VIER ECKEN

Für dieses Spiel solltet ihr mindestens zu fünft sein. Zeichnet ein großes Quadrat mit vier kleineren Quadraten in den Ecken. Ein Kind steht in der Mitte. Die anderen laufen oder hüpfen zwischen den Ecken hin und her, während das Kind in der Mitte versucht, eine freie Ecke zu erreichen. In einer Ecke stehenbleiben ist dabei nicht erlaubt. Alle bewegen sich ständig. Erreicht das Kind aus der Mitte eine freie Ecke, ruft es „Stopp“. Falls ein Kind gerade nicht in einer Ecke steht, muss es in die Mitte. Sind mehrere Kinder nicht in einer Ecke, so muss das älteste in die Mitte.



## 10. BAMBU

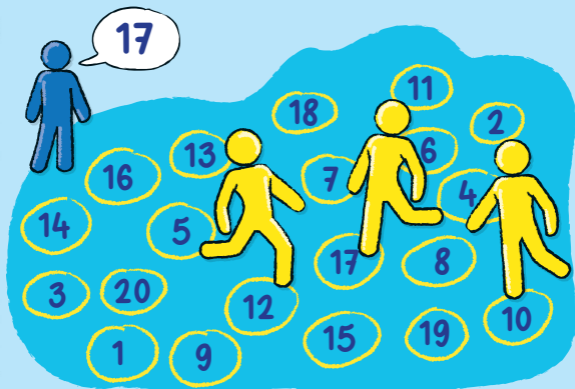
Dieses Spiel eignet sich für Parks mit Versteckmöglichkeiten, große Spielplätze oder verkehrsberuhigte Viertel. Zeichnet einen Kreis auf einen zentralen Platz auf den Boden und stellt 3 Kreiden in der Mitte des Kreises auf. Das ist euer „Bambu“. Ein Kind bleibt beim Bambu und zählt langsam und laut bis 20, während sich die anderen Kinder so schnell wie möglich gut verstecken. Danach beginnt die Suche. Sobald das suchende Kind ein anderes entdeckt, rennen beide so schnell wie möglich zum Bambu zurück. Gelingt es dem gesuchten Kind vor dem suchenden Kind am Bambu zu sein, stößt es die Kreiden um und versteckt sich so schnell wie möglich wieder (doch Achtung: Die Kreiden dürfen nicht aus dem Kreis gestoßen werden, sonst gilt das Kind als gefangen). Ist das suchende Kind zuerst am Bambu, hält es die Hand übers Bambu und ruft laut den Namen des gefangenen Kindes. Das Spiel geht so lange, bis alle gefangen sind. Wer zuerst gefangen wurde, sucht in der nächsten Runde.



**Variation:** Falls schon Kinder gefangen am Bambu sitzen, können andere aus ihren Verstecken kommen und sie befreien, indem sie vor dem fangenden Kind zum Bambu rennen und die Kreiden umstoßen.

## II. ZAHLENRENNEN

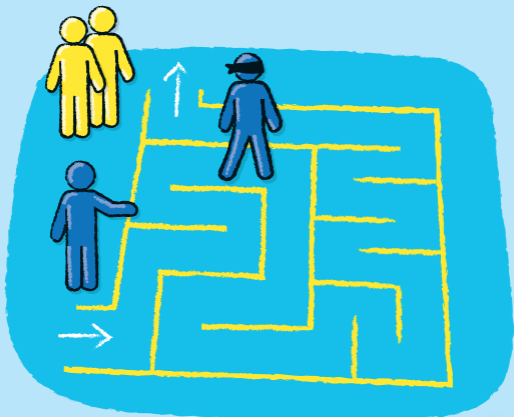
Für dieses Spiel benötigt ihr einen größeren Platz. Zeichnet auf den Platz verteilt Felder mit Zahlen von 1 bis 20. Die Felder sollten willkürlich verteilt sein und keine Zahl doppelt vorkommen. Das jüngste Kind darf beginnen und ruft eine Zahl. Alle anderen versuchen nun so schnell wie möglich das Feld mit der gerufenen Zahl zu erreichen. Wer zuerst dort ankommt, gewinnt die Runde und darf nun die nächste Zahl ausrufen. Variation: Zusätzlich zur Zahl gebt ihr an, wie sich alle zu der Zahl bewegen sollen, also z. B. „Auf einem Bein zur 12 hüpfen“ oder „Rückwärts zur 4 laufen“ ...



## 12. LABYRINTHLAUF

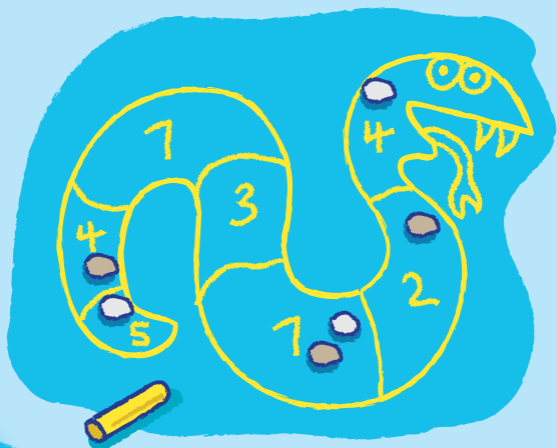
Zeichnet ein Labyrinth auf den Boden, für den Anfang reicht auch ein Weg mit mehreren Richtungswechseln. Ihr spielt in Zweier-Teams. Ein Kind versucht mit verbundenen oder geschlossenen Augen (nicht mogeln!) den Ausgang oder das Ziel des Weges zu finden, während ein anderes Kind Anweisungen wie z. B. „links“, „etwas nach rechts“, „zwei Schritte geradeaus“ usw. gibt. Das Team, das den Weg fehlerfrei schafft, gewinnt.

**Variation:** Wenn ihr noch mehr Herausforderung wollt, könnt ihr dieses Spiel auch auf Zeit spielen. Stoppt dazu die Zeit, die jedes Team braucht. Das schnellste Team gewinnt.



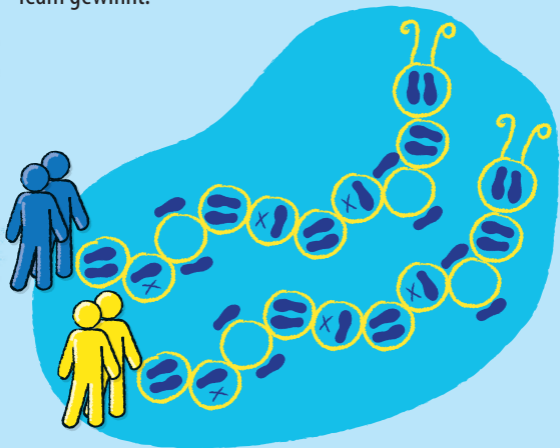
## 13. PUNKTESCHLANGE

Zeichnet eine große Schlange mit Feldern und beschriftet sie mit den Ziffern 1 bis 5. Schreibt in große Felder 1 oder 2, in mittelgroße Felder 3 und in kleine Felder 4 oder 5. Jedes Kind sucht sich 3 kleine Steinchen oder Marker. Werft nun abwechselnd einen Stein in ein Feld und sammelt Punkte, indem ihr die jeweilige Zahl trefft. Landet ein Stein in einem Feld, das schon besetzt ist, wird der Stein nicht gewertet, es gibt also keine Punkte für diesen Wurf. Nachdem jedes Kind seine 3 Steinchen geworfen hat, zählt ihr die Punkte. Wer nach 3 Runden die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.



## 14. HÜPFRAUPEN

Ihr spielt in zwei Teams um die Wette. Zeichnet 2 Raupen mit je 10 Kreisen nebeneinander. In und neben die Kreise zeichnet ihr Fußspuren, welche die verschiedenen Hüpfabfolgen darstellen. Zeichnet die gleichen Hüpfabfolgen in beide Raupen ein. Stellt euch dann vor den Raupen auf und auf „Los“ geht's los! Sobald das erste Kind ohne Fehler beim Raupenkopf angelangt, ist das nächste Teammitglied dran und hüpfert die Raupe ab. Sind die Teams nicht gleich groß, achtet darauf, dass beide Teams gleich viele Durchgänge hüpfen. Das schnellere Team gewinnt.



## 15. BÄUMCHEN, WECHSLE DICH

Ein Kind (Fuchs) versucht die anderen Kinder (Eichhörnchen) zu fangen. Zeichnet auf einen größeren Platz verteilt Bäumchen, für jedes Eichhörnchen eines. Die verteilen sich nun auf die Bäumchen. Sobald der Fuchs „Bäumchen, wechsle dich“ ruft, müssen die Eichhörnchen zu einem anderen Bäumchen rennen. Ist das Bäumchen schon besetzt, muss sich das Eichhörnchen schnell ein freies suchen. Fängt der Fuchs ein Eichhörnchen beim Wechseln der Bäume, spielt dieses Kind in der nächsten Runde den Fuchs.



# 15 STRAßEN-SPIELE

Schönes Wetter? Dann schnell ab nach draußen! In diesem Büchlein findet ihr die 15 schönsten Spielideen für die Spielstraße, Hofeinfahrt oder den Pausenhof. Mit den 4 bunten Straßenkreiden aus der Dose könnt ihr sofort loslegen.

Ab 5 Jahren



60 609 2106

Simba Toys GmbH & Co. KG,  
Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany  
[noris-spiele.de](http://noris-spiele.de), [service.noris-spiele.de](mailto:service.noris-spiele.de)

Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25,  
1230 Wien • Simba/Dickie (Switzerland) AG,  
Ausserfeldstrasse 9, 5036 Oberentfelden, Schweiz  
Hergestellt in China 66660225

**noris**