



# Spiele von gestern FÜR KINDER VON HEUTE

Spiele für drinnen



Aktion  
**DAS SICHERE HAUS**  
Deutsches Kuratorium für Sicherheit  
in Heim und Freizeit e.V. (DSH)



**UKB**  
Unfallkasse Berlin



**UK Bremen**  
Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen



## **Geschickte Kinder leben sicherer**

„Koffer packen“, „Stadt-Land-Fluss“ oder „Stille Post“ begeisterten die Kinder früherer Zeiten. Heute sind diese und andere Spiele fast unbekannt. Mit dieser Broschüre wollen wir sie wieder zum Leben erwecken. Denn schließlich haben auch die Kids von heute Spaß daran, ihre Geschicklichkeit zu testen, um das beste Gedächtnis zu wetteifern oder ihr Ausdrucksvermögen zu beweisen. Diese Broschüre bietet viele Ideen, um das Reaktions- und Konzentrationsvermögen, die Fantasie oder die Fingerfertigkeit von Kindern zu erproben und auszubauen. Und das ist wichtig. Heutzutage sitzen Kinder viel zu lange vor dem Fernseher, an den Smartphones, Tablets oder Spielkonsolen. Diese Geräte, so nützlich sie sein mögen, tun den Kindern nicht nur gut: Viele Kids sind übergewichtig, haben Koordinations- und Entwicklungsstörungen oder können ihre sozialen und kommunikativen Fähigkeiten nur eingeschränkt entwickeln. Und sie verunglücken immer häufiger, weil sie sich in Gefahrensituationen nicht sicher bewegen oder schnell genug reagieren können.

Ich wünsche Ihnen und den Kindern viel Spaß mit „Spiele von gestern für Kinder von heute – Spiele drinnen“.  
Gleichzeitig danken wir den vielen Seniorinnen und Senioren, deren Erinnerungen diese Broschüre ermöglicht haben.

**Elmar Lederer**  
Vorsitzender des Vorstandes  
Aktion Das sichere Haus (DSH)

# Inhalt

	Balancieren .....	4
	Bierdeckel balancieren .....	5
	Böse Sieben .....	6
	Das Tastspiel .....	7
	Eier-Luftballon .....	8
	Fingerhut verstecken .....	9
	Flaschendreher .....	10
	Flaschen schießen .....	11
	Flussdurchquerung .....	12
	Gefüllte Kalbsbrust.....	13
	Ich fisch, ich fisch ... ..	14
	Koffer packen.....	15
	Luftballons in der Luft halten .....	16
	Original und Abbild .....	17
	Pantomime.....	18
	Puppenhaus selbst gebastelt .....	19
	Püppchen für das Puppenhaus .....	20
	Raum verändern .....	21
	Schüttel-Buchstaben/Schüttel-Satz .....	22
	Stadt-Land-Fluss .....	23
	Stille Post .....	24
	Stuhltanz .....	25
	Topfschlagen .....	26
	Vertrauensspiel .....	27
	Wettpusten.....	28
	Wörter bilden .....	29
	Mein Lieblingsspiel .....	30
	Herausgebende .....	31
	DSH-Mitglieder und Förderer .....	31

## Legende

Anzahl der Spielenden:

-  Allein oder zu zweit
-  Kleingruppe (ab 3 Spielende)
-  Großgruppe (ab 10 Spielende)
-  Allein und Kleingruppe
-  Klein- und Großgruppe
-  Allein, Klein- und Großgruppe

# Balancieren

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 1

**Alter:** ab 2,5 Jahre

**Spielausrüstung:** mindestens ein Seil

**Spielbeschreibung:** Ein oder mehrere Seile werden zum Beispiel wellenförmig auf dem Boden ausgelegt. Die Kinder balancieren nun barfuß auf den Seilen. Wer das gut kann, probiert es mit geschlossenen Augen, rückwärts oder mit einer Zeitung, einem Buch o.ä. auf dem Kopf.



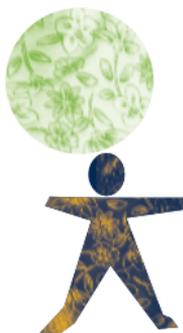
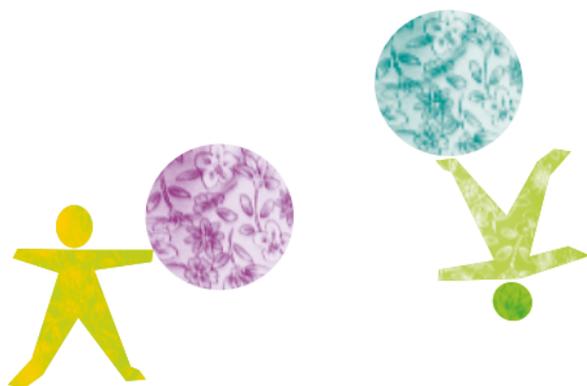
# Bierdeckel balancieren



**Anzahl der Spielenden:** ab 1, mehr Spaß macht es in der Gruppe

**Alter:** ab 2 Jahre

**Spielbeschreibung:** Je nach Alter und Entwicklungsstand des Kindes balanciert es einen Bierdeckel auf der Hand, dem Kopf oder Fuß, dem gekrümmten Rücken oder auf einem Finger.



# Böse sieben

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 5

**Alter:** ab 10 Jahre

**Spielbeschreibung:** Es wird reihum von 1 bis 100 gezählt. Alle Zahlen mit sieben und die durch sieben teilbar sind, werden ausgelassen und durch „Brr“ ersetzt. Wer sich irrt, scheidet aus oder erhält Minus-Punkte.

## Spielvarianten:

1. Für eine sichtbare Sieben wird „Ups“ gesagt, zum Beispiel bei 17: eins – ups. Bei den durch sieben teilbaren Zahlen bleibt es bei „Brr“.
2. Es wird eine weitere Zahl hinzugenommen, zum Beispiel die 5. Jetzt heißt es zum Beispiel: „eins, zwei, drei, vier, brr, sechs, ups, acht, neun, brr ...“



# Das Tastspiel

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 4

**Alter:** ab 7 Jahre

**Spielausrüstung:** Karton, Decke, verschiedene Gegenstände, Papier, Stifte

**Spielbeschreibung:** In einen Karton werden verschiedene Gegenstände gelegt (z.B. Bürste, Pinsel, Blumentopf, Kerze, Stift, Bonbon, Klebebandrolle ...). Dann wird eine Decke darüber ausgebreitet, und jedes mitspielende Kind bekommt einen Zettel und Stift. Nun müssen alle versuchen, die Gegenstände zu ertasten und aufzuschreiben. Jedes Kind darf dreimal tasten. Danach stellen sich alle in einen Kreis und geben ihre Stifte ab. Nun wird die Decke abgenommen, die Gegenstände werden genannt. Hat ein Kind den genannten Gegenstand nicht auf seinem Zettel, muss es sich setzen. Gewonnen hat, wer zuletzt steht.



# Eier-Luftballon

**Anzahl der Spielenden:** ab 1, mehr Spaß macht es in der Gruppe

**Alter:** ab 3 Jahre

**Spielausrüstung:** zwei Luftballons

**Spielbeschreibung:** Zwei Luftballons werden ineinander gesteckt. Der innere Luftballon wird mit etwas Wasser gefüllt und zugeknotet. Anschließend wird der äußere Ballon aufgeblasen und ebenfalls zugeknotet. Der Ballon mit seinen jetzt sehr witzigen Flugeigenschaften wird zwischen den Kindern hin und her geworfen.



# Fingerhut verstecken

**Anzahl der Spielenden:** ab 3

**Alter:** ab 6 Jahre



**Spielausrüstung:** ein Fingerhut oder ein ähnlich kleiner Gegenstand

**Spielbeschreibung:** Bis auf ein Kind müssen alle Kinder den Raum verlassen und vor der Tür auf den Ruf „Ihr könnt jetzt reinkommen!“ warten.

Währenddessen versteckt das im Raum gebliebene Kind einen Fingerhut so, dass man ihn finden kann, ohne irgendetwas öffnen oder aufdecken zu müssen. Ist ein geeignetes Versteck gefunden, dürfen die anderen Kinder wieder in das Zimmer kommen. Sie gehen nun durch das Zimmer und versuchen, nur mithilfe ihrer Augen den versteckten Fingerhut zu entdecken. Die Hände sollten auf dem Rücken verschränkt sein. Hat ein Kind das Versteck entdeckt, sollte es nicht aufschreien und nach dem Fingerhut greifen, sondern muss weitergehen und sich an einem weiter entfernten Ort plötzlich und ohne ein Wort zu sagen auf den Boden setzen.

Das Suchen dauert so lange, bis auch der letzte Mitsuchende das Versteck entdeckt hat. Erst dann darf das Kind, das sich zuerst hingesetzt hat, den Gegenstand aus dem Versteck holen und als nächstes verstecken.

# Flaschendrehen

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 4

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielausrüstung:** eine Flasche

**Spielbeschreibung:** Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden oder an einem Tisch. Jetzt wird eine Flasche in die Mitte der Runde gelegt und gedreht. Vorher wurde festgelegt, was der- oder diejenige machen muss, auf den oder die die Flasche zeigt. Hier können Bewegungsaufgaben, wie dreimal auf einem Bein um den Tisch hüpfen oder zehn Kniebeugen mit einem Tablett auf den Kopf, gewählt werden. Nachdem eine Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, darf das Kind als nächstes die Flasche drehen und die Aufgabe bestimmen.



# Flaschen schießen

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 2

**Alter:** ab 3 Jahre

**Spielausrüstung:** leere Flasche, zwei Streichholzschachteln, ein Tuch, um die Augen zu verbinden

**Spielbeschreibung:** Man stellt auf einen niedrigen Tisch eine leere Flasche, auf deren Öffnung zwei Streichholzschachteln übereinandergelegt werden. Die mitspielenden Kinder haben die Aufgabe, nacheinander aus einer Entfernung von zwei oder mehr Metern mit ausgestrecktem Finger und verbundenen Augen auf das Ziel loszugehen und die Schachteln herunter zu stoßen. Sie können, bevor ihnen die Augen verbunden werden, das Ziel anvisieren. Ihre Armhaltung aber dürfen sie beim Anmarsch auf die Flasche nicht ändern. Die Erfahrung lehrt, dass man sich dem Ziel nur langsam nähern soll.



# Flussdurchquerung

**Anzahl der Spielenden:** auch allein spielbar, mehr Spaß macht es in der Gruppe

**Alter:** ab 3 Jahre



**Spielausrüstung:** Pappdeckel

**Spielbeschreibung:** Die Pappdeckel liegen mit unterschiedlichem Abstand auf dem Boden. Sie stellen Steine in einem Fluss dar. Wer sich im Fluss befindet und keine nassen Füße haben will, muss von einem „Stein“ zum anderen balancieren, springen oder gehen.

**Spielvarianten:**

1. Seit- oder Rückwärtsgehen.
2. Die Steine werden beim Herüberbalancieren von den Kindern eingesammelt.
3. Jedes Kind erhält drei „Steine“ (zur Schwierigkeitssteigerung nur zwei) und legt sich seinen Weg beim Balancieren durch den Fluss selbst.



# Gefüllte Kalbsbrust

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 9 Jahre

**Spielbeschreibung:** Jedes Kind erhält einen Zettel und einen Bleistift. Dann einigt sich die Runde auf ein Wort, zum Beispiel „Kalender“. Dieses Wort wird einmal von oben nach unten und einmal, mit etwas Platz dazwischen, von unten nach oben geschrieben. Auf ein Kommando fangen alle Kinder an, die Lücken zwischen den Buchstaben mit einem Wort auszufüllen. Das Kind, das als erstes fertig ist, ruft laut „Stopp!“.

Nun lesen alle Mitspielenden der Reihe nach ihre Wörter vor. Wenn zwei das gleiche Wort haben, müssen es beide durchstreichen. Taucht ein Wort nur bei einem Kind auf, erhält dieses einen Punkt. Zwei Punkte erhält es, wenn niemand anderes ein Wort in die Zeile geschrieben hat. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte hat.

## Beispiel:

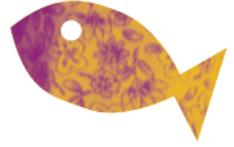
K umme	R
A usred	E
L an	D
E la	N
N ofretet	E
D irnd	L
E rik	A
R ucksac	K



# Ich fisch, ich fisch ...

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 4 Jahre



**Spielbeschreibung:** Ein Kind ist Fischer oder Fischerin, die anderen sind „Fische“ und legen jeweils eine Hand auf den Tisch. Das fischende Kind zieht mit der Hand langsam Kreise in der Mitte des Tisches und sagt dabei: „Ich fisch‘ und fisch‘ und fisch‘ auf einem runden Tisch, ich hab die ganze Nacht gefischt und hab doch keinen Fisch erwischt!“ Bei „erwischt“ ziehen alle Fische schnell die Hände vom Tisch. Gelingt es dem fischenden Kind, eine Hand abzuklatschen, scheidet der „Fisch“ aus. Das Kind, dessen Hand zuletzt auf dem Tisch liegt, hat gewonnen und darf in der nächsten Runde fischen.



# Koffer packen

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 6 Jahre

**Spielbeschreibung:** Ein Kind fängt an, indem es sagt: „Ich packe meinen Koffer und zwar mit ...“. Es nennt einen Gegenstand, zum Beispiel einen Pullover. Das nächste Kind sagt: Ich packe meinen Koffer und zwar mit einem Pullover und einem ...“. Dann setzt das Kind einen Gegenstand hinzu, zum Beispiel eine Zahnbürste. Das nächste Kind wiederholt erst die Gegenstände seiner Vorgängerinnen und Vorgänger, also im Beispiel Pullover und Zahnbürste, und fügt dann einen eigenen Gegenstand hinzu. Das geht immer so weiter, bis ein Kind einen Fehler macht. Es scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das am Ende übrig bleibt.



# Luftballons in der Luft halten



**Anzahl der Spielenden:** ab 1, mehr Spaß macht es in der Gruppe

**Alter:** ab 3 Jahre

**Spielausrüstung:** Federballschläger, Fliegenklatsche oder zusammengerollte Zeitschrift, zwei Luftballons pro Kind

**Spielbeschreibung:** Mit einem Federballschläger, einer Fliegenklatsche oder einer zusammengerollten Zeitschrift versuchen die Kinder, Luftballons in der Luft zu halten und, bei mehreren Kindern, zu den anderen zu spielen.



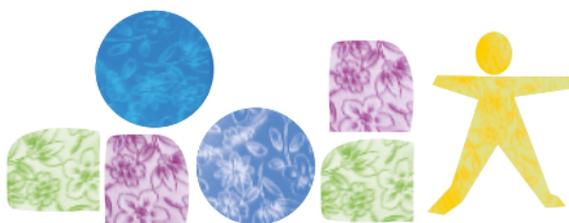
# Original und Abbild

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 2

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielausrüstung:** Lego- oder andere Spielstecksteine oder Streichholzschachteln, ein Tuch zum Verbinden der Augen

**Spielbeschreibung:** Ein Kind oder eine erwachsene Person baut aus zehn gleich großen Steinen oder Streichholzschachteln ein beliebiges Gebilde. Dabei dürfen die übrigen Kinder nicht zusehen. Dieses Gebilde wird von den Mitspielenden mit geschlossenen Augen abgetastet und danach abgedeckt oder weggeräumt. Nun bekommt jedes Kind zehn gleich große Steine und muss versuchen, ein Duplikat des Gebildes nachzubauen. Anschließend wird das Original mit den Abbildern verglichen.



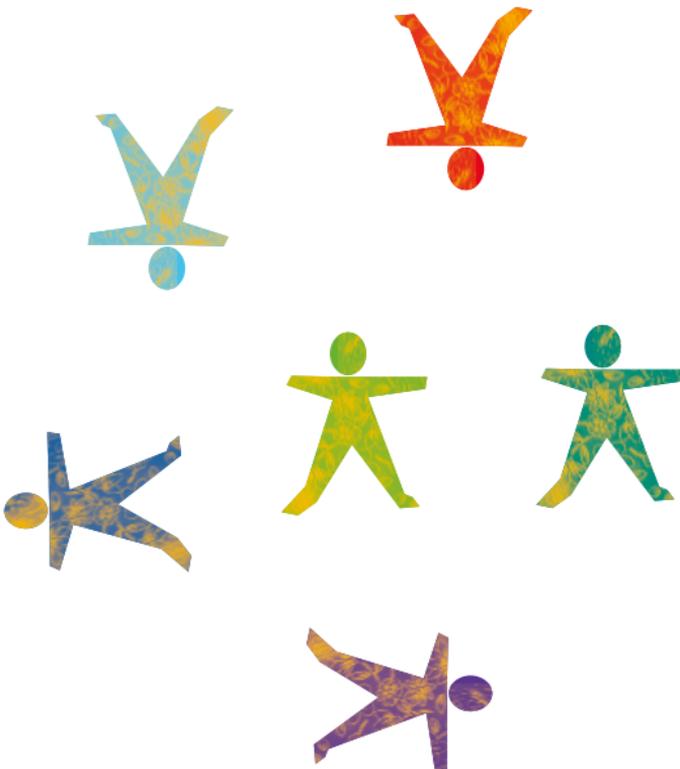
# Pantomime

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 7 Jahren

**Spielbeschreibung:** Ein Kind gibt den anderen Kindern durch Gestik und Mimik das Rätsel auf: Welchen Beruf oder welches Tier stelle ich dar oder welche Tätigkeit übe ich aus (z.B.: Maler/Malerin, Elefant, Schwan, Bücher lesen, Nagel einschlagen, spülen)?

Das Kind stellt die Tätigkeit einmal pantomimisch dar und wartet Lösungsvorschläge ab. Kommen keine oder falsche, wiederholt das Kind die Tätigkeit und erweitert sie. Wer richtig rät, darf in der nächsten Runde einen neuen Begriff darstellen.



# Puppenhaus selbst gebastelt

**Anzahl der Spielenden:** 1, mehr Spaß macht es zu zweit oder in der Gruppe

**Alter:** ab 4 Jahre



**Spielausrüstung:** 1 Schuhkarton, 1 Schere, buntes Papier, Wollreste, Streichholzschachteln, Kleber

**Spielbeschreibungen:** Aus einem Schuhkarton ohne Deckel wird eine Längsseite herausgeschnitten. In die anderen Seiten können Fenster und Türen geschnitten werden. Nach Lust und Laune richten die Kinder nun ihr Puppenhäuschen ein: Aus buntem Papier werden Teppiche, aus Streichholzschachteln Möbel, aus Stoffresten Vorhänge, aus Zahnstochern Besen usw. Auch der Deckel des Schuhkartons kann verwendet werden. Zum Beispiel kann er zu einer Terrasse zurechtgeschnitten werden, vielleicht mit einem kleinen Loch für einen Teich ...

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



# Püppchen für das Puppenhaus

**Anzahl der Spielenden:** 1, mehr Spaß macht es zu zweit oder in der Gruppe

**Alter:** ab 4 Jahre

**Spielbeschreibung:** Aus Wollresten können die Kinder sich selbst Püppchen für das Puppenhaus basteln. Dazu wird der Wollrest so oft wie möglich um vier Finger einer Hand gewickelt und vorsichtig abgestreift. Nun werden Kopf und Rumpf abgebunden. Aus Pappe können Augen, Mund und Nase ausgeschnitten und auf das Gesicht geklebt werden. Auch aus Nähgarnrollen lassen sich schöne Püppchen basteln. Der Kopf besteht aus einer angeklebten Holzkugel. Schön angemalt, kann das Püppchen dann zum Beispiel noch eine Halskrause aus Stoffresten haben, einen Hut aus Filz oder Haare aus Wollresten oder Schuhe aus Pappe ...



# Raum verändern

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 8 Jahre



**Spielbeschreibung:** Während ein Kind den Raum verlässt, verändern die übrigen Kinder zehn Dinge im Raum. Das Kind wird hineingerufen und soll binnen einer bestimmten Zeit (z.B. zwei Minuten) die zehn Veränderungen benennen (oder korrigieren). Natürlich kann man dieses Spiel auch in Teams spielen.



# Schüttel-Buchstaben bzw. Schüttelsatz

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 8 Jahre, die Kinder sollten möglichst gleich alt sein

**Spielausrüstung:** Zettel und Stifte



## Spielbeschreibung:

**Spielvariante 1:** Jedes Kind schreibt ein Wort (z. B. Luftballon) auf einen Zettel. Zuvor einigen sich die Kinder darauf, wie viele Buchstaben das Wort haben soll. Dann bringt jedes Kind sein Wort vollständig durcheinander und schreibt die einzelnen Buchstaben noch einmal auf (z. B. nutaLflbol). Der Großbuchstabe sollte als solcher erkennbar bleiben. Auf ein Signal wird der Zettel mit dem durchgewürfelten Wort an das daneben sitzende Kind weitergegeben.



Wer hat zuerst ein Wort erraten?

**Spielvariante 2:** Jedes Kind schreibt einen Satz (z. B. Lisa leckt Eis) auf einen Zettel. Zuvor einigen sich die Kinder darauf, wie viele Wörter der Satz haben soll. Dann bringt jedes Kind die Wörter seines Satzes vollständig durcheinander und schreibt sie noch einmal auf (z. B. saLi tkelc siE). Die Großbuchstaben sollten erkennbar bleiben. Auf ein Signal hin wird der Zettel mit dem durchgewürfelten Satz an das daneben sitzende Kind übergeben.

Wer hat zuerst den Satz erraten?



# Stadt-Land-Fluss



**Anzahl der Spielenden:** mindestens 2

**Alter:** ab 8 Jahre, die Kinder sollten möglichst gleich alt sein.

**Spielbeschreibung:** Jedes Kind erhält ein Blatt Papier und einen Bleistift. Das Blatt wird in sechs oder mehr Spalten unterteilt. Oben werden die Begriffe Stadt, Land, Fluss, Pflanze, Tier, Name geschrieben. Ein Kind sagt laut „A“ und sagt dann in Gedanken weiter das Alphabet auf, bis ein anderes Kind „Stopp“ ruft. Das Kind, das das Alphabet aufgesagt hat, nennt laut den Buchstaben, bei dem es gerade war. Mit diesem Buchstaben versuchen nun alle Kinder, die sechs Begriffe zu bilden.

Das Kind, das als erstes fertig ist, ruft „Stopp“, die anderen Kinder dürfen nicht weiterschreiben. Nun werden die Punkte zusammengezählt. Das Kind, das als einziges einen Begriff in einer Spalte stehen hat, bekommt zehn Punkte. Wenn zwei oder mehr Spielende einen Begriff in einer Spalte haben, diese Begriffe aber unterschiedlich sind, bekommt jedes Kind 5 Punkte (zum Beispiel bei Stadt „Münster“ und „München“). Haben zwei oder mehrere Kinder den gleichen Begriff in der Spalte stehen, bekommt keines einen Punkt. Es geht also darum, möglichst schnell zu sein und nicht so gängige Namen niederzuschreiben.

Das Spiel lässt sich mit anderen Suchbegriffen variieren oder erweitern, zum Beispiel Instrumente, Obst/Gemüse, Beruf, Bücher oder, oder, oder.

Stadt	Land	Fluss	...
Münster	Mexiko	Moldau	
Düsseldorf	Deutschland	Donau	

# Stille Post

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 5

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielbeschreibung:** Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind denkt sich einen Satz aus, zum Beispiel: „Morgen gehe ich einkaufen und begegne einem Elefanten“. Diesen Satz flüstert es dem rechts neben ihm sitzenden Kind ins Ohr. Dieses Kind wiederum flüstert dem rechts von ihm sitzenden Kind das ins Ohr, was es verstanden hat. So geht weiter bis zum letzten Kind, das dann laut sagt, was bei ihm noch angekommen ist. Das ist dann meistens sehr lustig!



# Stuhltanz

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 5

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielausrüstung:** Entsprechend der Gruppengröße genügend Stühle. Idealerweise eine Musikanlage

**Spielbeschreibung:** Zwei Stuhlreihen werden mit dem Stuhl Rücken gegeneinandergestellt. Es ist ein Stuhl weniger, als Kinder mitspielen. Eine außenstehende Person, die nicht mit um die Stühle geht, spielt Musik ab. Ist keine Musikanlage vorhanden, kann auch getrommelt, gesungen oder geklatscht werden. Sobald die Musik läuft, gehen die Kinder um die Stuhlreihen herum. Setzt die Musik aus, müssen sich alle schnell auf einen Stuhl setzen. Dasjenige Kind, das keinen Sitzplatz findet, scheidet aus.

Bevor die Musik weiterläuft, wird ein Stuhl aus dem Kreis entfernt, und das Spiel geht weiter. Wer sich zum Schluss auf den letzten freien Stuhl setzt, hat das Spiel gewonnen.



# Topfschlagen

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 3 Jahre

**Spielausrüstung:** Süßigkeiten oder Obst, ein Topf, ein Holzlöffel, ein Tuch zum Verbinden der Augen

**Spielbeschreibung:** Unter einem Topf wird etwas versteckt, zum Beispiel ein Bonbon, Obst oder Schokolade. Der Topf kann auf einem großen Tisch oder auf dem Fußboden stehen.

Einem Kind werden mit einem Tuch die Augen verbunden. Der Holzlöffel wird ihm in die Hand gegeben und es wird ein paar Mal um die eigene Achse gedreht. Das Kind muss nun, nur mit dem Holzlöffel schlagend, versuchen, den Topf zu treffen, der inzwischen an einem anderen Platz steht. Schlägt das Kind den Topf an, bekommt es die versteckte Leckerei und das nächste Kind ist an der Reihe.



# Vertrauensspiel

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 10

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielbeschreibung:** Acht bis zehn Spielende bilden einen dichten Stehkreis. Eine Person steht mit geschlossenen Augen in der Mitte und lässt sich in gestreckter Haltung in verschiedene Richtungen fallen. Die anderen Personen müssen sie auffangen und wieder in die Senkrechte bringen.



# Wettpusten

**Anzahl der Spielenden:** 2

**Alter:** ab 5 Jahre

**Spielausrüstung:** ein Tisch, eine Feder oder etwas Watte

**Spielbeschreibung:** Zwei Spielende stehen sich an den Tischenden gegenüber. In der Tischmitte liegt eine kleine Feder oder ein Wattebausch. Das Spiel besteht darin, die Feder oder den Wattebausch durch die Luft auf die gegnerische Seite zu pusten.



# Wörter bilden

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3

**Alter:** ab 8 Jahre

**Spielbeschreibung:** Aus einem Wort mit mindestens zehn Buchstaben sollen möglichst viele neue Wörter mit mindestens drei Buchstaben gebildet werden. Jeder Buchstabe darf nur einmal verwendet werden. Wer nach einem vorher festgelegten Zeitraum, zum Beispiel zwei Minuten, die meisten Wörter gebildet hat, hat gewonnen.  
Zum Beispiel „Eisenbahnwaggon“: Weg, Waage, Bein, Gong, weise, Hase usw.



# Mein Lieblingsspiel

Anzahl der Spielenden: .....

Alter: .....

Spielausrüstung: .....

.....

.....

Spielbeschreibung: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Herausgebende



### Unfallkasse Berlin

Culemeyerstr. 2, 12277 Berlin  
Telefon 030 76 24-0  
www.unfallkasse-berlin.de



### Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen

Konsul-Smidt-Straße 76a, 28217 Bremen  
Telefon 0421 3 50 12-0  
www.unfallkasse.bremen.de



### Aktion DAS SICHERE HAUS

Deutsches Kuratorium für Sicherheit  
in Heim und Freizeit e.V. (DSH)  
Holsteinischer Kamp 62, 22081 Hamburg  
Telefon 040 298104-61  
www.das-sichere-haus.de

**Redaktionsteam:** Ullrich Haak, Kirsten Wasmuth, Dr. Susanne Woelk, Liam Erpenbach

**Fotos und Abbildungen:** ©contrastwerkstatt/Fotolia (Titel), ©Privat (S. 2),  
©Bo|Ke Kommunikation (S. 4–34), ©anatols/iStock (S. 36)

**Gestaltung & Produktionsabwicklung:** Bo|Ke Kommunikation, Lübeck

**Die Aktion DAS SICHERE HAUS wird getragen von:**

#### Behörden und Ministerien

- Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Verbraucherschutz
- Bundesministerium für Arbeit und Soziales
- Hessisches Ministerium für Soziales und Integration
- Ministerium für Arbeit, Integration und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen
- Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft Baden-Württemberg
- Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie

#### Berufsgenossenschaften

- Berufsgenossenschaft für Gesundheitsdienst und Wohlfahrtspflege (BGW)

#### Unfallversicherungsträger der öffentlichen Hand

- Bayerische Landesunfallkasse
- Braunschweigischer Gemeinde-Unfallversicherungsverband
- Feuerwehr-Unfallkasse Niedersachsen
- Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover
- Gemeinde-Unfallversicherungsverband Oldenburg
- Kommunale Unfallversicherung Bayern
- Unfallkasse Baden-Württemberg
- Unfallkasse Berlin
- Unfallkasse Brandenburg
- Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen
- Unfallkasse Hessen
- Unfallkasse Mecklenburg-Vorpommern
- Unfallkasse Nord
- Unfallkasse Nordrhein-Westfalen
- Unfallkasse Rheinland-Pfalz
- Unfallkasse Saarland
- Unfallkasse Sachsen
- Unfallkasse Sachsen-Anhalt
- Unfallkasse Thüringen
- Unfallversicherung Bund und Bahn

#### Verbände

- bkh Berufsverband für Angestellte und Selbstständige in der Hauswirtschaft e.V.
- DHB – Netzwerk Haushalt, Landesverband Baden-Rhein Hessen-Pfalz e.V.
- Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung e.V. (DGUV)
- Gesamtverband der Deutschen Versicherungswirtschaft e.V. (GDV)
- Sozialversicherung für Landwirtschaft, Forsten und Gartenbau (SVLFG)

Bestell-Nr. S 10 / Stand der Informationen: Frühjahr 2023 / Drucklegung: Frühjahr 2023

Trotz sorgfältiger Recherche kann diese Broschüre Fehler enthalten. Für daraus entstehende Schäden an Personen oder Gegenständen übernehmen die Herausgebenden keine Haftung.



Während des Besuchs von  
Kindertagesstätte und Schule ist Ihr Kind  
gesetzlich unfallversichert.

Weitere Informationen unter:

[www.dguv.de](http://www.dguv.de)