Partyspiele
Party games

Spielanleitung

Game manual

DE

Spielanleitung

Inhalt:
– 4 Hüpfsäcke
– 4 Eier, 2-teilig
– 4 Löffel
– 4 Wurfsäcke
– Start- und Ziellinie

Spielvorschläge

Bei den hier aufgelisteten Spielvorschlägen handelt es sich um Kinderspielklassiker, deren Spielablauf je nach Belieben, Alter und Fähigkeiten der Teilnehmenden angepasst werden kann.

Sackhüpfen

Vor Spielbeginn wird eine Strecke von ca. 10–15 m Länge mit der Start- und Ziellinie abgesteckt. Alle teilnehmenden Kinder versammeln sich hinter der Startlinie und steigen in die Hüpfsäcke. Auf ein Startsignal hin hüpfen alle Kinder los und versuchen, so schnell wie möglich die Ziellinie zu erreichen. Wem das zuerst gelingt, ist der Gewinner.

Je nach Alter der Kinder, kann die Ziellinie auch einen Wendepunkt darstellen. So machen die Kinder hinter selbiger kehrt und hüpfen den Weg zum ursprünglichen Start zurück.

Plumpsack

Vor Spielbeginn wird beschlossen, welches Kind die Rolle des Plumpsacks zuerst übernimmt. Dazu bekommt der oder die Auserwählte einen der Wurfsäcke in die Hand, die anderen Kinder stellen sich in einem Kreis mit dem Rücken nach außen auf. Folgender Reim wird gemeinsam laut aufgesagt: „Dreh' dich nicht um, der Plumpsack geht um. Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel voll gemacht!" Der Plumpsack läuft dabei außen um den Kreis, lässt den Wurfsack heimlich hinter einem Kind fallen und läuft rasch weiter. Hat das Kind bemerkt, dass der Wurfsack hinter ihm liegt, hebt es diesen schnell auf, läuft hinter dem Plumpsack her und versucht, diesen zu erwischen. Der Plumpsack wiederum versucht, die frei gewordene Stelle im Kreis zu besetzen, bevor der Verfolger ihn erwischt. Hat er die freie Stelle erreicht, nimmt er den Platz ein und das andere Kind ist von nun an der Plumpsack. Schafft er es nicht und wird vom Verfolger erwischt, muss er sich in die Kreismitte stellen. Er kann erst wieder hinaus, wenn ein anderes Kind in den Kreis muss. Lässt der Plumpsack den Wurfsack hinter einem Kind fallen, welches dies nicht bemerkt, und kann so einmal um den Kreis herum laufen, klopft er dem Kind auf die Schulter und ruft „Eins, zwei, drei, ins faule Ei!". Das unaufmerksame Kind muss sich dann in die Kreismitte stellen und auf Ablösung warten. Der Plumpsack dreht weiter seine Runden und versucht erneut, den Wurfsack unbemerkt hinter einem Kind fallen zu lassen.

Süße Eiersuche

Vor Spielbeginn werden kleine Mitgebsel oder separat verpackte Süßigkeiten (beispielsweise Bonbons) in einem der Kunststoffeier versteckt.

Aus der Gruppe von Kindern wird eines ausgewählt, das als erstes auf die Suche gehen darf. Dieses verlässt den Raum, worauf die anderen Kinder gemeinsam ein Versteck für das Ei finden (der Schwierigkeitsgrad sollte dem Alter des suchenden Kindes angepasst sein). Ist das Ei versteckt, wird das suchende Kind wieder herein gerufen und darf mit der Suche beginnen. Die anderen Kinder rufen nun Kommandos zu, sobald sich das Kind dem Versteck nähert oder sich davon entfernt. So bedeutet beispielsweise „wärmer", dass das Kind in der Nähe des Kunststoffeis ist und „kälter", dass es sich auf der falschen Fährte befindet. Das Kommando „heiß" wird gerufen, wenn das Kind unmittelbar vor dem Versteck ist, „kalt" dagegen, wenn es ganz woanders suchen sollte. Hat das suchende Kind das Kunststoffei gefunden, darf es dieses öffnen und den Inhalt behalten.

Eierlaufen

Vor Spielbeginn wird eine Strecke von ca. 10–15 m mit der Start- und Ziellinie abgesteckt. Jedes teilnehmende Kind erhält einen Löffel und das dazu gehörige Kunststoffei in der selben Farbe. Alle teilnehmen Kinder versammeln sich hinter der Startlinie und legen das Ei auf den Löffel. Das Ei darf nach Beginn des Spiels nicht mehr berührt sondern nur noch auf dem Löffel balanciert werden. Auf ein Startsignal hin laufen alle Kinder so schnell wie möglich los und versuchen, die Ziellinie zu erreichen, ohne dass das Ei herunter fällt. Ist es doch herunter gefallen, muss das Kind das Ei aufheben und damit zurück zur Starlinie. Erst hier darf das Ei wieder auf den Löffel gelegt und der Lauf erneut angegangen werden.

Je nach Alter der Kinder, kann die Ziellinie auch einen Wendepunkt darstellen. So machen die Kinder dahinter kehrt und balancieren das Ei zum ursprünglichen Start zurück.

Säckchentanz

Zur Spielvorbereitung werden alle Kinder aus dem Bereich geschickt, in dem das Spiel stattfinden soll. Nun werden alle vier Wurfsäcke im Raum bzw. im Außenbereich so platziert, dass sie unverdeckt zu sehen, aber nicht auf den ersten Blick zu finden sind. Die Kinder dürfen zurückkommen und sich in die Mitte des Raumes/der Fläche stellen. Der Spielleiter schaltet Musik ein und alle Kinder tanzen dazu. An einer unerwarteten Stelle wird die Musik unterbrochen und der Spielleiter nennt die Sache, die nun schnellstmöglich gefunden und her gebracht werden soll; beispielsweise „Grünes Säckchen". Das schnellste Kind gewinnt diese Runde. Die Musik spielt weiter und die noch verbliebenen Säckchen müssen ebenfalls entdeckt werden. Dieses Spiel lässt sich erweitern, indem alle bunten Utensilien des Kinderparty-Sets verteilt werden. Dies erhöht die Schwierigkeit, da die Kinder nun viel mehr Dinge im Blick haben müssen.

Game manual

Content:
– 4 jumping bags
– 4 eggs, 2pieces each
– 4 spoons
– 4 throwing bags
– start and finish line

Suggested games

The games suggested here are classic children's games, the rules of which can be modified according to the preferences, ages and abilities of the players.

Sack race

Before starting the game, a course of around 10–15 metres in length is marked out with a start and finish line. The children playing the game gather behind the start line and climb into their sacks. On the word 'go', all the children start hopping as fast as possible towards the finish line: the first to reach the line is the winner.

Depending on the age of the children, the finish line can be a turning point instead: in this case, the children turn around when they reach the line and hop back to the starting point.

Egg hunt

Before the game starts, small gifts or separately packed goodies (sweets, for example) are concealed inside one of the plastic eggs.

One child from the group is chosen as the first to start hunting. The child leaves the room while the other kids find a hiding place for the egg (adapting the level of difficulty to the age of the child looking for it). Once the egg is hidden, the child who will look for it is called back into the room to start searching. When he or she gets close to the hiding place or moves in the wrong direction, the other children call out instructions as appropriate. They might call out 'warmer' when the child approaches the hidden plastic egg, and 'colder' when they are on the wrong track; 'hot' means the player is right next to the hiding place, while 'cold' means they need to look somewhere else entirely. When the child hunting the plastic egg finally finds it, they can open the egg and help themselves to the contents.

Egg-and-spoon race

Before starting the game, a course of around 10–15 metres is marked out with a start and finish line. All the children taking part are given a spoon and a plastic egg of the same colour. The children gather behind the start line and place the eggs on their spoons. Once the game begins, the children may not touch the eggs: they must balance them on the spoons. On the word 'go', the children set off as fast as they can, trying to reach the finish line without dropping their eggs. When a child drops an egg, they must pick it up and go back to the starting line; then they place the egg back on the spoon and start the race again.

Depending on the age of the children, the finish line can be a turning point instead: in this case, the children turn around when they reach the line and carry their eggs back to the starting point.

Dance-and-seek

To prepare for the game, all of the children are sent out of the area in which the game will take place (indoors or outdoors). Four throwing bags are then placed in such a way that they are not obvious at first glance (although they are not hidden completely). The children come back into the space and stand in the middle of the play area. The game leader puts music on and all the children dance to the tune. When the music suddenly stops, the game leader calls out the object that the children must now find and bring forward as quickly as they can (for example, 'green throwing bag'). The child who completes the task fastest wins the round. The music continues and the children look for the remaining throwing bags in the same way.

The game can be extended by including any of the colourful items in the children's Party Set. This makes the game more challenging as the kids now have many more things to look for.

Plumpsack (or 'Drop the Throwing bag')

Before the game begins, the children decide who will be the Plumpsack first. The one chosen is given a throwing bag to hold while the others form a circle, facing inwards. The children then recite the following rhyme: "Don't turn around, the Plumpsack will be found. If you laugh out loud or turn, a slap on the back you will earn!" As they do so, the child playing the Plumpsack moves around the circle and surreptitiously drops the throwing bag behind one of the other children before quickly running away. If a child notices that the throwing bag was dropped behind him or her, they must quickly pick it up, give chase and try to catch the Plumpsack. Meanwhile the Plumpsack must try to reach the gap in the circle before being caught; if the Plumpsack reaches the free space, they join the circle and the other child become the Plumpsack. If the Plumpsack cannot reach the gap and the chaser catches them, the Plumpsack must go in the middle of the circle (until another child has to take a turn in the middle). If the Plumpsack drops the throwing bag behind one of the other players and that player does not notice, the Plumpsack goes around the circle one more time, taps the other player on the shoulder and says, "One, two, three, rotten egg for tea!" The child who did not notice the throwing bag must then go in the middle of the circle until somebody else takes over. The Plumpsack carries on moving around the circle and tries again to drop the throwing bag behind another child without them noticing.

Warnhinweise / Warnings!

DE

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Strangulationsgefahr aufgrund langer Schnüre. Von Feuer fernhalten! Um ein Hinfallen während des Spielens zu vermeiden, führen Sie bitte alle Spiele auf geeignetem festen und ebenen Untergrund durch. Sorgen Sie für ausreichenden Platz. Bitte bewahren Sie die Verpackung für Kommunikationszwecke auf. Bitte entfernen Sie alle Verpackungselemente, bevor Kinder damit spielen

EN

Warning! Not suitable for children under 36 months. Strangulation hazard due to long cords. Keep away from fire! In order to prevent falling over while playing, please chose a firm and level surface. Please provide enough space. Keep the packaging for any possible future correspondence. All clips, binders, rubber bands, plastic bags and other packing materials are not part of the toy. Please remove them before giving the toy to your child.

Hergestellt für/Manufactured for:
myToys.de GmbH
Potsdamer Straße 192
10783 Berlin
Germany

Artikelnummer: 4601520
Chargen-Nr.: 201612154601520

CE

myToys