

April · Mai · Juni

NR. 2/2014

# JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern





# Spiele mit Münzen

**Gewinnen mit Strategie, Geschick und Köpfchen**

## Vorabinfo

<b>Dauer:</b>	Dauer je nach Auswahl der Spiele
<b>Zielgruppe:</b>	für Kinder von 8–12 Jahren
<b>Vorbereitungszeit:</b>	gering

## Spielideen

### Flunder, Tausendfüßler, Igel

Alle sitzen um einen Tisch und geben verdeckt unter dem Tisch eine Münze weiter. Ein Kind steht neben dem Tisch und ist der Fänger. Irgendwann ruft es ein Kommando, das von allen Spielern ausgeführt werden muss, egal ob man die Münze gerade in der Hand hält oder nicht. Nun rät der Fänger, bei wem sich die Münze gerade befindet. Dazu hat das



Fänger-Kind jedoch nur einen Versuch. Hat es richtig geraten, bekommt es die Münze und das andere Kind ist der Fänger. Hat es falsch geraten, bleibt es so lange Fänger, bis es den Münzenbesitzer richtig errät.

Wichtig: Die Münze muss in der Hand behalten werden, wenn das Kommando ertönt. Sie muss quasi in der genannten „Figur“ versteckt werden.

Folgende Kommandos gibt es:

– Flunder:

Die Hände werden flach auf den Tisch gelegt, dabei jedoch kein Münzgeräusch verursachen.

– Tausendfüßler:

Beide Hände krabbeln mit den Fingerkuppen auf dem Tisch herum. Hierbei versteckt man die Münze am besten in der Handinnenfläche.

– Igel:

Die Hände zu Fäusten bilden und auf den Tisch legen.

Natürlich könnt ihr weitere Kommandos erfinden und einbauen.

**Material:** ein Tisch, um den alle Kinder Platz haben und eine Münze

### Nenne mir den Satz!

Nehmt ein großes Blatt Papier und schreibt die Buchstaben des Alphabetes in ungeordneter Reihenfolge auf. Dieses Blatt wird auf den Boden gelegt. Das erste Kind bekommt fünf Münzen, die es aus einiger Entfernung auf das Blatt werfen soll. Der Mitarbeitende nennt die Buchstaben, auf denen die Münzen liegen, bzw. die den Münzen am nächsten sind. Das Kind muss nun einen Satz aus fünf Wörtern bilden, die mit diesen Buchstaben beginnen. Liegen die Münzen z. B. auf „I, R, O, A und W“, kann das Kind sagen: „Immer röhrt Oma am Wald“. Konnte es einen Satz bilden, ist das nächste an der Reihe. Der Mitarbeitende oder die Gruppe kann bei der Lösung helfen, falls es zu schwierig sein sollte.

**Material:** großes Blatt mit den Buchstaben des Alphabets in ungeordneter Reihenfolge und fünf Münzen

### Wie schwer ist sie?

Teilt eure Kids in gleich große Gruppen ein und gebt jeder Gruppe eine 2-Euro-Münze. Die Aufgabe besteht nun darin etwas zu finden das in etwa so viel Gramm wiegt, wie die 2-Euro-Münze. Dafür dürfen die Kinder keine Waage als Hilfsmittel nehmen. Es steht ihnen aber das komplette Material im Raum (Gemeindehaus) zur Verfügung, wie z. B., Uhu, Stifte, Papier,



Liederbücher, Klopapier, Besteck aus der Küche, usw. Sie sollen kreativ werden, wie sie das Gewicht der Münze bestimmen können. Glaubt eine Gruppe, etwas ähnlich Schweres gefunden zu haben, werden die Münze und der Gegenstand gewogen. Welche Gruppe ist am nächsten dran?

Die 2-Euro-Münze wiegt 8,50 g.

**Material:** pro Gruppe eine 2-Münze und eine genaue Waage (am besten digital), Gegenstände im Gemeindehaus

### Wirf die Münze runter

Dieses Spiel wird am besten da gespielt, wo Sand zur Verfügung steht. Alternativ bringt man einen Eimer voller Sand mit.

Für dieses Spiel wird ein Stock von ca. 30–45 cm Länge benötigt. Wenn ihr einen alten Besenstiel habt, könnt ihr diesen kürzen und verwenden. Dann zieht man einen Kreis auf dem Boden mit einem Durchmesser von etwa 50 cm und steckt den Stock fest in den Sand oder Eimer. Nun wird eine Münze auf die Spitze des Stockes gelegt. Die Kinder bekommen Münzen und stellen sich etwa einen Meter vom Kreis entfernt auf. Die Aufgabe besteht darin, nacheinander die Münzen so zu werfen, dass die Münze auf dem Stock getroffen wird und herunterfällt. Wer es schafft, erhält einen Punkt und die Münze wird wieder auf den Stock gelegt.

**Material:** Stock, evtl. ein Eimer mit Sand und mehrere Münzen, Maßband für die Entfernungsmessungen, evtl. Abstandsmarkierung (Kreppband, Kreide)

### Münzen an die Wand

Alle Kinder stellen sich in gleichem Abstand (ca. 5 m vor der Wand) nebeneinander auf und erhalten eine Münze. Das erste Kind beginnt und wirft seine Münze Richtung Wand. Jetzt ist das zweite Kind an der Reihe, das dritte, usw. bis alle einmal dran waren. Gewonnen hat, wessen Münze am nächsten an der Wand liegt.

Variante: Anstatt die Münze zu werfen, kann sie auch gerollt werden. Oder man stellt sich rückwärts an die Linie, grätscht die Beine und wirft sie durch die Beine an die Wand, oder über den Kopf, usw. Euren Kids fallen da garantiert noch ganz viele Varianten ein.

**Material:** pro Kind eine Münze und eine freie Wand



### Mühle mit Münzen

Entweder, ihr malt euch ein Mühlefeld auf oder ihr nehmt einfach ein Originalspielfeld aus der Spielesammlung. Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt, jede Gruppe bekommt drei Münzstücke. Wichtig: Jede Gruppe erhält eine andere Münzsorte (z. B. Gruppe 1 bekommt 1-Cent-Münzen und Gruppe 2 2-Cent-Münzen). Nun wird mit den Cent-Stückchen Mühle gespielt. Die Kinder einer Gruppe müssen gemeinsam beraten, auf welches Feld sie ihre Münze legen wollen. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste eine Dreier-Reihe legen konnte. Egal ob waagrecht, senkrecht oder diagonal.

**Material:** Mühlefeld selbst gemalt oder aus der Spielesammlung und pro Gruppe je drei gleiche Münzen

### Münzen sammeln

Für dieses Spiel werden fünf Münzen (egal welchen Wertes) auf den Boden gelegt. Ein Kind bekommt eine weitere Münze in die Hand. Diese wird nun in die Luft geworfen. Während die Münze in der Luft ist, muss das Kind die anderen Münzen vom Boden aufnehmen und die sechste wieder fangen, bevor sie den Boden berührt. Hat es das geschafft, darf es nochmals spielen. Dieses Mal liegen nur vier Münzen auf dem Boden, d.h., eine Münze weniger als die Runde zuvor. Wieder wirft das Kind eine Münze hoch und versucht die anderen vom Boden aufzunehmen. Wurde es wieder geschafft, liegen drei Münzen auf dem Boden. So geht es immer weiter, bis nur noch eine Münze auf dem Boden liegt.

Wenn man es jedoch nicht geschafft hat, die fünf Münzen (erste Spielrunde) aufzunehmen, kommt das nächste Kind an die Reihe. Ist man selbst wieder dran, wird da weiter gespielt, wo man es letztes Mal nicht geschafft hat. Hat das Kind es z. B. nicht geschafft, vier Münzen aufzunehmen, dann spielt es da weiter und versucht es nochmals. Wer als Erste/r einmal durch ist, hat gewonnen.

**Material:** sechs Münzen

### Münzen stapeln

Dieses Spiel ist dem Spiel „Packesel“ nachempfunden. In die Mitte wird eine Flasche gestellt. Drum herum sitzen die Kids auf dem Boden und bekommen mehrere Geldstücke. Das erste Kind beginnt und legt ein Geldstück auf den Deckel der Flasche. Nun ist das zweite an der Reihe, das dritte, usw. Sind alle einmal durch, darf das erste Kind wieder ein Geldstück drauf legen. Es werden so lange Geldstücke auf die Flasche gestapelt, bis irgendwann alle Münzen



oder ein paar davon herunterfallen. Das Kind, bei dem die Geldstücke herunterfallen, muss diese zu sich nehmen. Dann beginnt die nächste Runde. Gewonnen hat, wer zuerst sein komplettes Geld auf die Flasche stapeln konnte.

Bei diesem Spiel ist es egal ob die Kids zu Beginn des Spieles alle dieselben Geldstücke bekommen oder verschiedene. Mit verschiedenen Geldstücken wird es natürlich interessanter, je höher der Turm wird.

**Material:** Flasche mit Deckel und viele Geldstücke

### Augenwurf

Auf ein Blatt Papier werden die Zahlen von 1 bis 10 in unterschiedlicher Reihenfolge in zwei Reihen geschrieben. Z. B.

8	3	1	4	6
2	10	5	9	7

Das erste Kind bekommt nun drei Münzen. Eine davon klemmt sie sich vor ein Auge. Anschließend lässt es die Münze von oben auf das Blatt fallen. Auf welcher Zahl bleibt die Münze liegen? In gleicher Weise lässt es die beiden anderen Münzen ebenfalls fallen, alle getroffenen drei Zahlen werden addiert. Gewonnen hat, wer am Ende die höchste Punktzahl erspielt hat.

Bei diesem Spiel muss darauf geachtet werden, dass alle Kids die Münzen aus derselben Höhe fallen lassen.

**Material:** Blatt Papier mit Zahlen und drei Münzen

Tanja Ziegler