



Knopftransport I



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 2 Knöpfe, pro Spieler 1 Zahnstocher



Spielregel : M 08-01

Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Jeder Mitspieler bekommt einen Zahnstocher und der erste Mitspieler jeder Mannschaft bekommt einen Knopf. Alle Mitspieler nehmen den Zahnstocher in den Mund, die jeweils ersten Mitspieler stecken den Knopf auf den Zahnstocher.

Auf Kommando geben die Spieler die Knöpfe von Zahnstocher zu Zahnstocher bis zum jeweils letzten Spieler weiter. Welche Mannschaft ist zuerst fertig?

Variation:

Wenn die Knöpfe beim letzten Spieler angekommen sind, geht es wieder zurück bis zum ersten Spieler.

Hinweis:

Die Knöpfe müssen entsprechend große (bzw. kleine) Knopflöcher haben.



Knopfstapeln I



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 20 Knöpfe, 2 Tische



Spielregel : M 08-03

An einer Seite des Raumes stehen 2 Tische. Auf jedem Tisch liegen 10 Knöpfe in der Mitte. An der anderen Seite stehen hinter der Startlinie die beiden Mannschaften reihenweise nebeneinander.

Die Aufgabe besteht darin, an einer Seite des Tisches einen Turm aus Knöpfen, Knopf für Knopf, aufzubauen. Dabei darf jeder immer nur einen Knopf aufbauen.

Der erste Spieler läuft los und legt den ersten Knopf, läuft zurück und schlägt den nächsten Spieler an und stellt sich hinten an. Der nächste Spieler läuft los, usw. Wenn der Turm umfällt, muss der Spieler ihn wieder aufbauen. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

Hinweis:

Beide Mannschaften sollten die gleichen Knöpfe bekommen.



Knopftransport II



Spieler : ab 8 Spieler



Material : pro Mannschaft 1 Knopf



Spielregel : M 08-02

Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Der erste Mitspieler jeder Mannschaft bekommt einen Knopf. Den Knopf legt er sich auf den Handrücken.

Auf Kommando geht es los. Der Nachbar legt seinen Handrücken auf den Knopf, beide drehen die Hand und der erste Spieler nimmt anschließend seine Hand weg. Der Nachbar gibt den erhaltenen Knopf wiederum an seinen Nachbarn weiter usw. bis der Knopf beim letzten Spieler der Mannschaft angekommen ist. Welche Mannschaft ist zuerst fertig?

Variation:

Wenn der Knopf beim letzten Spieler angekommen ist geht es wieder zurück bis zum ersten Spieler.



Knopfstapeln II



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 Knöpfe, 1 Tisch



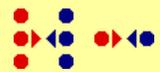
Spielregel : M 08-04

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. In der Mitte steht ein (kleiner) Tisch mit 20 Knöpfen. Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Knöpfe aufeinander zu stapeln. Es beginnt der 1. Spieler der Mannschaft 1. Er legt einen Knopf in die Mitte des Tisches. Dann ist der 1. Spieler der Mannschaft 2 an der Reihe. Er legt den nächsten Knopf auf den ersten usw. Wenn jede Mannschaft an der Reihe war, folgt der jeweils 2. Spieler jeder Mannschaft. Fällt der Knopfturm dabei um, bekommt die Mannschaft einen Minuspunkt. Die nächste Runde beginnt der 1. Spieler der Mannschaft 2 usw.

Die Mannschaft mit den wenigsten Minuspunkten nach mehreren Runden gewinnt.

Variation:

Beim Einzelwettkampf sind die Spieler der Reihe nach dran.



Knopfstapeln III



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 Knöpfe, 1 Tisch



Spielregel :

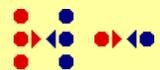
M 08-05

Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Im Raum stehen zwei kleine Tische oder ein großer Tisch mit je 20 Knöpfen. Die beiden ersten Spieler beginnen. Die Aufgabe besteht darin, einen möglichst hohen Turm aus den 20 Knöpfen zu bauen. Dabei darf man so viele Knöpfe übereinander stapeln wie man möchte. Für jeden Knopf gibt es einen Punkt. Wenn der Knopfturm umfällt, gibt es keine Punkte.

Anschließend sind die beiden nächsten Spieler an der Reihe usw.

Variation:

Beim Einzelwettkampf treten jeweils 2 Spieler gegeneinander an.



Knopfzielschnipsen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 10 Knöpfe, 3-5 Kartons oder Schüsseln



Spielregel :

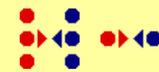
M 08-07

Im Raum steht ein Tisch. Dahinter, in einem Abstand von 50-100 cm, stehen mehrere Kartons oder Schüsseln.

Nacheinander kommt von jeder Mannschaft jeweils 1 Spieler nach vorne usw. Die Aufgabe besteht darin, durch schubsen oder schnipsen die 10 Knöpfe vom Tisch in die auf dem Boden stehenden Kartons bzw. Schüsseln zu befördern. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt.

Variation:

Je nach Größe der Kartons / Schüsseln gibt es verschiedene Punkte.



Knopfschnipsen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 10 Knöpfe

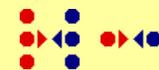


Spielregel :

M 08-06

In einer Entfernung von 40, 60, 80 und 100 cm von der Startlinie werden auf dem Boden Linien geklebt.

Nacheinander kommt von jeder Mannschaft jeweils ein Spieler nach vorne, usw. Die Spieler haben nun die Aufgabe, 10 Knöpfe in diesen Bereich zu schnipsen. 1 Punkt gibt es für jeden Knopf der zwischen der ersten und zweiten Linie zu liegen kommt, 3 Punkte für jeden Knopf zwischen der zweiten und dritten Linie und 2 Punkte für jeden Knopf zwischen der dritten und vierten Linie.



Knopffrollen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mitspieler 1 Knopf, Tesa-Krepp



Spielregel :

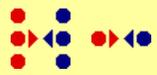
M 08-08

An einer Seite des Raumes stehen hinter der Startlinie zwei Mannschaften in Reihe nebeneinander. Jeder Spieler erhält einen Knopf. (Am besten geeignet sind etwas dickere Knöpfe.) Der jeweils erste Spieler beginnt.

Die Aufgabe besteht darin, den Knopf möglichst weit zu rollen. Den Punkt bekommt derjenige, dessen Knopf am weitesten gerollt ist.

Variation:

Für jeden angefangenen Meter gibt es einen Punkt.



Knopffuchsen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mannschaft (Mitspieler) 1 Knopf



Spielregel :

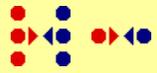
M 08-09

Von jeder Mannschaft nimmt jeweils ein Spieler teil. Jeder bekommt einen Knopf. Die Knöpfe werden aus einer Entfernung von 2-3 Metern an die Wand gespielt. Ziel ist es, dass der eigene Knopf so nah wie möglich an der Wand zum Liegen kommt. Der Gewinner bekommt einen Punkt für seine Mannschaft.

Wenn jeder Spieler an der Reihe war, werden die Knöpfe gezählt.

Variation:

Der Knopf wird zuerst an die Wand gespielt, muss diese also vorher berühren, prallt ab und kommt dann erst zum Liegen.



Knopfpusten I



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mannschaft 2 Knöpfe, 1 langer Tisch



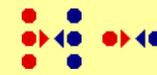
Spielregel :

M 08-11

In der Mitte des Raumes steht ein Tisch.

Von zwei Mannschaften macht jeweils ein Spieler mit. Jeder Spieler bekommt 3 Knöpfe. Abwechselnd legen die Spieler einen Knopf an die vordere Tischkante und pusten ihn möglichst nah an die hintere Tischkante.

Wer mit seinem Knopf am nächsten an der hinteren Tischkante landet, bekommt den Punkt.



Knopfkim



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mannschaft 1 Knopf



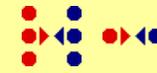
Spielregel :

M 08-10

In einem nicht einsehbaren Gefäß (Blechdose) befinden sich 5-10 Knöpfe.

Dieses Gefäß wird reihum weitergegeben. Durch Schütteln muss erraten werden, um wie viele Knöpfe es sich ungefähr handelt. Dabei darf jede Mannschaft einen Tipp abgeben.

Für den richtigen Tipp erhält die Mannschaft einen Punkt. Wenn kein richtiger Tipp dabei ist, bekommt die Mannschaft einen Punkt, die mit ihrem Tipp am nächsten am richtigen Ergebnis ist.



Knopfpusten II



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 3 Knöpfe pro Mitspieler



Spielregel :

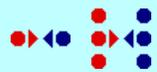
M 08-12

An einer Seite des Raumes stehen hinter der Startlinie zwei Mannschaften in Reihe nebeneinander. Jeder Spieler erhält einen Knopf. Der jeweils erste Spieler beginnt.

Die Aufgabe besteht darin, den Knopf möglichst weit zu pusten. Den Punkt bekommt derjenige, der den Knopf am weitesten weggepustet hat.

Variation:

Für jeden angefangenen Meter gibt es einen Punkt.



Knöpfe blind sortieren



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 20 verschiedene Knöpfe mit unterschiedlichen Knopflöchern  

Spielregel : M 08-13

Bei diesem Spiel werden verschiedene Knöpfe benötigt. Sie sollten unterschiedlich groß sein und verschieden viele Knopflöcher haben.

Der Spieler, welcher an der Reihe ist, bekommt die Augen verbunden. Nun muss er versuchen, alle Knöpfe zur sortieren. Ein Stapel ist zum Beispiel für Knöpfe mit vier Löchern, der andere für drei Löcher. Dann sollen alle noch der Größe nach sortiert werden.

Wenn man die Knöpfe nicht sieht, ist das ganz schön schwierig. Doch jeder Mitspieler hat seine eigene Technik und man darf am Schluss gespannt sein, wer gewonnen hat.



Hüttchenspiel



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 3 Knöpfe, 3 Plastikbecher, 1 Tisch  

Spielregel : M 08-15

Es werden drei Plastikdosen aufgestellt und darunter kommt jeweils ein Knopf. Die Knöpfe müssen alle verschieden aussehen. Der Spielleiter vertauscht jetzt die Dosen so lange, bis er glaubt, keiner kennt sich mehr wirklich aus. Nun darf jeder Mitspieler einen Tipp abgeben. Wo befinden sich die Knöpfe? Jeder malt auf einen Zettel sein Ergebnis auf und dann wird aufgedeckt. Das ganze Spiel geht weiter, nur diesmal darf der Gewinner die Dosen vertauschen. Auch wieder so lange, bis er glaubt, dass es keiner mehr weiß. Doch der Schein trügt. Kinder merken sich viel und man sollte sie nicht unterschätzen.

Wertung: Gewonnen haben die Spieler, die es exakt erraten haben. Gibt es kein eindeutiges Ergebnis, gewinnt derjenige, der zu mindestens ein oder zwei Knöpfe erraten hat.



Fädelspiel



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 10 Knöpfe pro Mannschaft, Nadel und Faden pro Mannschaft 

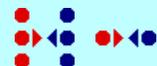
Spielregel : M 08-14

An einer Seite des Raumes stehen zwei Tische. Auf jedem Tisch liegen 10 Knöpfe und eine Nadel mit Faden. An der anderen Seite stehen hinter der Startlinie die beiden Mannschaften reihenweise nebeneinander.

Die Aufgabe besteht darin, die 10 Knöpfe möglichst schnell aufzufädeln. Dabei darf jeder immer nur einen Knopf auffädeln.

Der erste Spieler läuft los und fädelt den ersten Knopf ein, läuft zurück und schlägt den nächsten Spieler an und stellt sich hinten an. Der nächste Spieler läuft los, usw. Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, gewinnt.

Jede Mannschaft sollte in etwa gleiche Knöpfe bekommen. Die Nadel muss durch die Knopflöcher passen.



Farbe und Loch



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 verschiedene Knöpfe  

Spielregel : M 08-16

Bei diesem Spiel geht es um die eigene Konzentration. Es werden 20 oder mehr Knöpfe vorgeführt, welche alle unterschiedlich aussehen. Das bedeutet, sie sind verschieden groß, haben verschiedene Löcher und Farben. Nach einer Weile wird alles zugedeckt und die Spieler müssen die jeweiligen Knöpfe beschreiben.

Gewonnen hat die Mannschaft, die sich am Ende die meisten gemerkt hat.

Variation:

Man könnte die Anzahl noch auf z. B. 30 Knöpfe steigern. Schwierig wird es dann, wenn die Knöpfe fast alle gleich aussehen. In dem Fall benötigt man wirklich ein gutes Auge und vor allem ein gutes Gedächtnis, um sich alle Merkmale schnell einzuprägen.