

# 10 Kletter-Spiele für Kinder

Einmal wie Spiderman die Wände hochklettern. Das ist ein Traum vieler Kinder. Viele Kids sind kaum zu halten, wenn sie eine Klettermöglichkeit sehen. Andererseits ist die Geduld der kleinen Kletteraffen meistens sehr gering.

Deswegen zeigen wir euch **10 Kletter-Spiele**, die das Klettern mit Kindern noch spannender machen. Viel Spaß! 😊

- Wichtig: Bitte sprecht alle Spiele mit dem jeweiligen Personal ab, wenn ihr in einer **Kletter-/Boulder-Halle** spielen wollt.
- Achtet außerdem darauf, dass die Kids beim Klettern die **Sicherheitsregeln** der Halle einhalten.
- Selbst, wenn es z. B. um Schnelligkeit geht, solltet ihr den Kindern vorab sagen, dass sie immer **technisch sauber** klettern sollen. Das steigert die Sicherheit und hat einen guten, spielerischen Trainingseffekt.
- Es muss immer **ein/e Erwachsene/r** die Kids beaufsichtigen. Diese/r kann gleichzeitig die/der SpielleiterIn sein.

**KINDER  
LEICHT.  
BERLIN**



## 1. Kofferpacken

- Gut für: das Ausdenken von Routen, Ausdauer, Kraft und Merkfähigkeit
- Wie der Name schon verrät, ist dieses Spiel an das Merkspiel „Ich packe meinen Koffer“ angelehnt. Bei diesem Kletterspiel müsst ihr euch allerdings keine Gegenstände, sondern Kletter-Griffe bzw. eine **Kletterroute merken.**
- Die/der Erste von euch startet mit **3 Kletter-Griffen.** Das sind die **Start-Griffe.**
- Die **Tritte** sind in diesem Spiel nicht vorgegeben, also frei wählbar.
- Dann ist die/der Nächste dran – und macht die 3 Kletter-Griffe nach **plus 3 neue.** So geht es dann für alle Teilnehmenden weiter.
- Kann wer von euch die Griff-Route nicht nachmachen, verliert sie/er ein Leben. Nach **3 verlorenen Leben** scheidet man aus.
- Sind alle ausgeschieden, könnt ihr mit einer anderen Person starten und neu spielen.

## 2. Oktopus

- Gut für: Griffkraft und Beweglichkeit
- Die/der SpielerIn klettert so hoch, dass unter ihr/ihm nicht mehr der Boden, sondern **einige Griffe** sind.
- Nun hält sie/er sich fest und versucht, **nur mit den Füßen** so viele Griffe wie möglich zu berühren.
- Pro Fuß-Griff-Berührung gibt's einen Punkt.
- Fairer ist es, wenn nur gleichgroße SpielerInnen gegeneinander antreten.



### 3. Schatzsuche

- Gut für: Gewöhnung an die Kletterwand, Ausdauer und Spieltrieb
- Ein/e Erwachsene/r bereitet das Spiel vor, indem sie/er an verschiedenen Griffen **einlamierte Zettel mit Buchstaben** versteckt – die ein Lösungswort ergeben. Diese Zettel lassen sich einfach hinter die Griffe schieben.
- Dann klettern die Kinder einzeln los, um die Zettel zu finden.
- Am besten lasst ihr nach dem Finden eines Zettels jedes Kind wieder herunterklettern. Sie kommt mehr Bewegung in die Sache.
- Am Ende versuchen die Kinder, gemeinsam das Lösungswort zu entschlüsseln.
- Variationen: Statt Zettel könnt ihr z. B. auch **Bommeln** verwenden oder **mit verschiedenen Farben** (jedes Kind bekommt eine Farbe, die es finden muss) arbeiten.



#### 4. Fuß voraus

- Gut für: Körperspannung
- Für dieses Spiel wählt ihr eine leichte Kletterroute aus, die ihr **alle schon kennt und gut beherrscht**.
- Nun klettert ihr die Route aber nicht wie gewohnt: Jeden nächsten Griff müsst ihr **zuerst kurz mit einem Fuß berühren**, bevor ihr nach ihm mit der Hand greift. Das macht die Route deutlich anstrengender.
- Variation: Ihr könnt auch festlegen, dass ihr jeden Griff zuerst **mit beiden Füßen** berühren müsst, bevor ihr mit der Hand danach greift.



## 5. Alle Vögel fliegen hoch!

- Gut für: Reaktionsfähigkeit und Kreativität
- Dieses Spiel ist natürlich ebenfalls vom gleichnamigen Konzentrations-Spiel inspiriert.
- Es gibt eine/n SpielleiterIn. Die Spielenden stellen sich an die Kletterwand.
- Nun lässt die/der SpielleiterIn abwechselnd verschiedene Tiere hochfliegen, indem sie/er ruft: „**Alle Tauben / Fledermäuse / Adler / Elefanten / Katzen / Hunde / Krokodile (...) fliegen hoch!**“.
- Ruft das spielleitende Kind ein Tier, das fliegen kann, klettern alle **3 Griffe nach oben**.
- Ruft das Kind ein Tier, das nicht fliegen kann, müssen alle **stehen bleiben**. Klettert trotzdem wer von euch weiter, scheidet sie/er aus.
- Wer oben am Ende der Kletterwand angekommen ist, hat gewonnen.

**KINDER  
LEICHT.  
BERLIN**



## 6. Simon says/Simon sagt

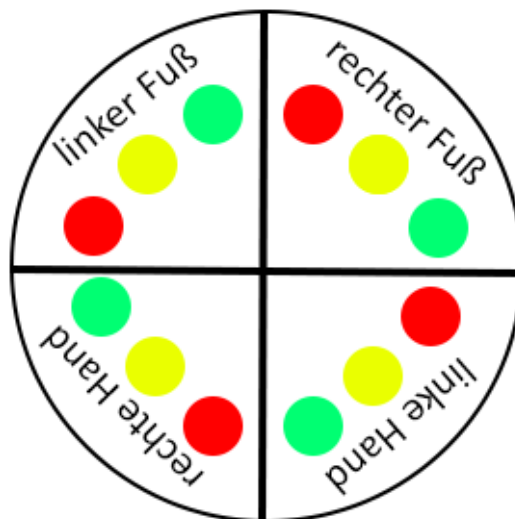
- Gut für: Reaktionsfähigkeit, Ausdauer und Kreativität
  
- Und noch ein Kletterspiel, das von einem beliebten Konzentrations-Spiel inspiriert ist.
  
- Wie beim Original-Spiel bestimmt ihr ein Kind, das die Rolle des „Simon“s übernimmt. Dieses Kind ist SpielleiterIn.
- Die anderen Kinder haben beim Start 10 Sekunden Zeit, um an die Kletterwand zu klettern, sodass sie sich mit beiden Händen und beiden Füßen jeweils an einem Griff halten/stehen.
- „**Simon**“ gibt den anderen Kindern nun **Kletteranweisungen**, wie zum Beispiel:
  - Linker/rechter Fuß auf einen neuen Griff
  - Rechte/linke Hand an einen neuen Griff
  - 3 Griffe hoch/nach links/nach rechts
  - ... und so weiter
- Ihr spielt so lange, bis kein Kind mehr an der Wand ist.

## 7. Kletter-Twister

➤ Gut für: Ausdauer und Kraft

➤ Für dieses Spiel bastelt ihr euch eine **Twister-Drehscheibe** (siehe Skizze unten):

- Dafür malt ihr auf je ein Viertel der Drehscheibe die einzelnen Gliedmaßen: linker Fuß, rechter Fuß, linke Hand und rechte Hand.
- Malt in jedes Viertel außerdem die unterschiedlichen Farben der Griffe eurer Kletterwand (in unserer Skizze Rot, Gelb und Grün).
- In die Mitte der Drehscheibe kommt ein drehbarer Pfeil.





- Vorm Spiel bestimmt ihr eine/n SpielleiterIn.
- Alle anderen Kinder klettern soweit hoch, dass sie sich mit beiden Händen und beiden Füßen jeweils an einem Griff halten/stehen.
- Dann dreht die/der SpielleiterIn den Pfeil der Drehscheibe.
- Wohin der Pfeil zeigt, müssen die Kids pro Spielrunde den jeweiligen Fuß oder die jeweilige Hand bewegen. Wer das nicht schafft, scheidet aus.

## 8. Schüttel dich!

- Gut für: Ausdauer und Griffkraft
  
- Bestimmt eine/n SpielleiterIn.
- Nun klettern die anderen Kinder hoch.
- Die/der SpielleiterIn unterbricht die Klettertour der Kids immer wieder, indem sie/er ihnen zuruft: „**Schüttel dich!**“.
- Daraufhin muss jedes Kind erst einmal beide Arme und beide Beine ausschütteln, bevor es weiterklettern darf.
- Wer zuletzt noch an der Kletterwand ist, hat gewonnen.

## 9. Wett-Klettern

- Gut für: Reaktionsfähigkeit und Konzentrationsfähigkeit
- Dieses Spiel ist schnell erklärt, aber anspruchsvoller, als es scheint: Ihr klettert gegeneinander auf Zeit an.
- Die/der SpielleiterIn stoppt die Zeit der Teams oder Spielenden, die gegeneinander wettklettern. Außerdem achtet sie darauf, dass technisch sauber geklettert wird.
- Wer am schnellsten die vorher festgelegte Kletterroute meistert, hat gewonnen.



## 10. Kletter-Fangen

- Gut für: Ausdauer und Reaktionsfähigkeit
- Fangenspielen mal anders: Statt wild herumzurrennen, klettert ihr. Es geht um den Spaß, nicht Schnelligkeit.
- Eine Person ist die/der Fänger/in. Sie/er muss zu wem anders hinklettern und diese Person an die Schulter tippen und rufen: „Du bist dran!“.
- Diese Person ist dann wiederum die/der neue FängerIn und spielt weiter.
- Die/der vorherige FängerIn darf (sofern mehr als 2 Kinder spielen) herunterklettern und kurz Pause machen.