

Spielideen für Zuhause

- **Laufspiel mit Zeitungen**

Jedes Kind läuft mit einem Zeitungsbogen vor dem Bauch so schnell, dass die Zeitung haften bleibt, ohne dass sie mit den Händen festgehalten werden muss. Kleiner Tipp: Wenn sich die Kinder dabei leicht nach hinten beugen, geht es etwas leichter. Wählen sie eine Startlinie und ein Ziel aus. Wer als erster mit der Zeitung vor dem Bauch im Ziel ankommt, hat gewonnen. Fällt einem die Zeitung zwischendurch runter, muss es noch einmal zur Startlinie und von dort wieder loslaufen.

- **Dschungel – ABC**

Alle Spieler denken sich zu jedem Buchstaben des Alphabets ein entsprechendes Tier aus – von A wie Affe bis Z wie Zebra. Der Reihe nach wird ein Tier ausgesucht und von allen Kindern nachgeahmt. Da hüpfen alle Spieler wie eine Heuschrecke durch das Zimmer, kriechen wie ein Regenwurm oder springen wie ein Känguru. Bei besonders schwierigen Buchstaben wie Q, X oder Y ist eine Ruhepause erlaubt oder es können Fantasietiere erfunden werden.

- **Taschenlampenspiel**

Für dieses Spiel sollte man mindestens zu dritt sein. In einem dunklen Zimmer lässt ein Spieler mit der Taschenlampe den Lichtkegel durch das Zimmer wandern – über den Boden, das Bett oder an der Wand entlang. Die anderen Spieler versuchen dabei, den Lichtkegel zu fangen, indem sie darauf treten oder ihn an der Wand oder auf Möbelstücken berühren. Wer das Licht gefangen hat, bekommt die Taschenlampe und darf nun selbst das Licht wandern lassen, während die anderen Spieler wieder nach dem Licht jagen.

- **Kuscheltierwerfen**

Benötigt werden ein Kuscheltier und ein Kopfkissenbezug. Jeder Spieler (zu zweit) hält zwei Ecken des Kissenbezugs locker fest. Das Kuscheltier wird in die Mitte des Kopfkissenbezuges gelegt. Jetzt ziehen die Spieler gleichzeitig an den Ecken und das Kuscheltier hüpfert in die Höhe. Es gewinnt das Kuscheltier, welches die meisten Sprünge schafft ohne auf den Boden zu fallen.

- **Wolkenspiel**

Es werden ein Bettbezug, viele Luftballons, ein Plastikbecher und ein Tennisball benötigt. Die Ballons werden aufgeblasen und in den Bettbezug gesteckt. Das soll die „Wolke“ sein. Ein Kind legt sich nun vorsichtig auf die „Wolke“ und balanciert mit einer Hand den Ball auf dem Plastikbecher. Das zweite Kind spielt nun den „Wind“

und stupst die „Wolke“ vorsichtig an. Das Kind, das auf der „Wolke“ liegt, muss gut aufpassen, dass der Ball nicht runter fällt.

- **Basketball für drinnen**

Der leere Papierkorb wird in Kopfhöhe oder höher aufgehängt bzw. aufgestellt. Von einem festgelegten Abwurfpunkt wird mit einem weichen Plastik- oder Softball (zusammengeknüllte Zeitung geht auch) auf den Korb gezielt.

Alternative: Eine lustige Alternative ist das gleiche Spiel mit einem auf dem Boden stehenden Papierkorb. Doch statt der Arme werden die Füße verwendet.

- **Erbsen zählen**

In die Mitte des Tisches kommt eine Schüssel mit Erbsen (ungekocht). Alle Spieler bekommen einen Strohhalm und einen Teller und stellen sich um den Tisch herum, dass alle gut an die Erbsen kommen. Auf ein Startsignal versuchen alle Spieler mit ihrem Strohhalm die Erbsen aus der Schüssel zu fischen und auf ihren Teller zu befördern. Dafür müssen die Erbsen mit dem Strohhalm angesaugt werden. Ist die Zeit um (z.B. eine Minute), wird gezählt, wer die meisten Erbsen auf seinem Teller hat.

- **Münz-Werf-Spiel**

Es werden mehrere kleine Münzen bzw. Metallknöpfe benötigt. (Das Spiel klappt so ähnlich auch mit Sammelkarten/ Sammelaufkleber z.B. von Panini).

Alle Spieler stellen sich mit der gleichen Anzahl kleiner Münzen/ Knöpfe/ Karten in gleichem Abstand vor einer Wand auf. Nun wirft oder rollt jeder eine Münze an die Wand. Derjenige Spieler, dessen Münze am nächsten an der Wand liegen bleibt, gewinnt alle Münzen, mit denen gespielt wurde.

- **Murmel-Spiel**

Alle Spieler bekommen die gleiche Anzahl an Murmeln und stellen sich in einem Kreis auf. Dann wird in Richtung Kreismitte losgeschnickt (mit der Fingerkante die Murmel anstoßen bzw. mit dem Daumen die Murmel aus der Hand stoßen). Immer der Reihe nach. Wer eine oder mehrere Murmeln trifft, darf seine Beute einschließlich seiner eigenen Murmel behalten. Die restlichen bleiben auf dem Spielfeld.

- **KIM – Spiel: Gegenstände merken**

Es werden viele verschiedene kleine Gegenstände und ggf. ein Tischtuch benötigt. Ein Tisch wird mit den Gegenständen (ca. 25) bestückt. Ein Spieler hat nun 1 Minute Zeit, sich möglichst viele Dinge vom Tisch zu merken. Danach wird alles zugedeckt

und der Spieler zählt alles auf, das er sich gemerkt hat. Wer kann sich die meisten Dinge merken?

- **Pantomime („Stille Post“ mit Bewegungen)**

Bei der Pantomime-Kette stehen alle Spieler in einer Reihe. Der erste denkt sich einen Bewegungsablauf aus (Baby wiegen, staubsaugen, schreiben, ...) und spielt ihn seinem Vordermann vor. Alle anderen Spieler drehen den beiden dabei den Rücken zu. Hat der Vordermann den Begriff erkannt, spielt er diesen wiederum seinem Vordermann vor. Das letzte Kind nennt den Begriff. Ist es der, den sich das erste Kind ausgedacht hat?

- **Lebendige Leinwand**

Ein Spieler malt mit dem Finger auf den Rücken eines anderen Spielers ein Motiv, einen Buchstaben oder ein Wort. Errät es der Rücken-Spieler, darf er als Nächster malen.

- **Teller drehen**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler bekommt einen Teller aus Plastik oder Holz. Diesen dreht er in der Mitte des Kreises auf der Kante, so dass er tanzt. Gleichzeitig ruft er einen Namen eines anderen Spielers. Dieser muss nun versuchen, den Teller zu fangen, bevor er umfällt. Gelingt es ihm, wird das Spiel in gleicher Weise fortgesetzt. Fängt er den Teller nicht, muss er ein Pfand abgeben oder eine kleine Aufgabe lösen.

- **Mannequin**

Es werden viele verschiedene Stoffe, Bänder, Anzihsachen, Kostüme, .. benötigt. Ein Spieler wird zum Mannequin, ein anderer Spieler wird zum Modeschöpfer. Mit dem zur Verfügung stehenden Material, versucht der Modeschöpfer das Mannequin möglichst kreativ und außergewöhnlich zu gestalten. Anschließend wird das Model von allen anderen beurteilt.

- **Ebbe und Flut**

Ein Spielleiter beginnt, eine Geschichte zu erzählen, die von Menschen handelt, die sich am Strand bewegen. Die restlichen Spieler führen die genannten Bewegungen aus, z.B. hüpfen, gehen, usw. Erwähnt der Spielleiter das Wort „Ebbe“, müssen sich alle Spieler auf den Boden setzen. Wer zuletzt sitzt, erzählt die Geschichte weiter. Erwähnt der Erzähler das Wort „Flut“, müssen alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich mit ihren Füßen vom Boden zu kommen. Wer zuletzt oben ist oder fälschlicher Weise auf dem Boden sitzt, erzählt weiter.

- **Der Einkauf (Ich packe meinen Koffer)**

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt aufzuzählen.

„Meine Großmutter ist auf den Markt gegangen und hat eine ... gekauft.“

Jeder Spieler erzählt von einer anderen Ware und wiederholt die Waren, die schon gekauft wurden. Z.B. „Meine Großmutter ist auf den Markt gegangen und hat eine Kaffeemühle gekauft.“ „Meine Großmutter ist auf den Markt gegangen und hat eine Kaffeemühle und ein Bügeleisen gekauft.“

Mit den entsprechenden Bewegungen dabei, die mit dieser Ware zu tun haben, wird das ganze Spiel noch interessanter.

- **Stühle beschuhen**

Bei 2 Kindern: 2 Stühle stehen einander gegenüber (möglichst weit auseinander). Im Raum verteilt liegen 8 Schuhe. Zwei Spieler, denen die Augen verbunden wurden, müssen versuchen, den Stuhlfüßen die Schuhe anzuziehen. Dabei darf nur jeweils ein Schuh mitgenommen werden. Wer seinen Stuhl beschuht hat, setzt sich darauf.

Variante als Wettkampf: seinem Gegner darf man die Schuhe vom Stuhl klauen.

- **Papierstreifen reißen**

Der erste der Gruppe bekommt einen Zeitungsbogen und beginnt, ihn einzureißen. Jeder der Gruppe darf ein Stück weiterreißen und am Schluss wird geprüft, wie lang der Streifen geworden ist. Ein zweiter Versuch wird zeigen, ob man sich verbessern konnte.

Variante: Bei diesem Durchgang wird eine Zeit bestimmt, z.B. 3 Minuten. Die Spieler müssen nun schätzen, wann die Zeit um ist und die Zeitung wieder Stück für Stück einreißen. Schätzt man die Zeit zu lange ein, wird für jede Sekunde ein Zentimeter der Streifenlänge abgeschnitten. Gibt man zu früh auf, hat man ja dadurch schon Nachteile.

Reißt der Streifen ab, muss aufgehört werden.

- **Was hörst du?**

Einem Kind werden die Augen verbunden. Es soll nach Gehör verschiedene Geräusche benennen: Ein Stück Papier wird zerrissen, eine aufgeblasene Papiertüte zerknallt, in einer Schüssel mit Wasser geplätschert, ein Reißverschluss auf- und zugezogen usw. Für jedes erratene Geräusch gibt es einen Punkt.

- **Turmbau**

In der Mitte des Tisches steht ein Glas (Flasche). Alle Spieler bekommen gleichviele Streichhölzer. Nacheinander legt jeder jeweils ein Streichholz auf den Rand des Glases. Es bedarf großer Geschicklichkeit, dass keines herunterfällt. Wem es doch passiert, der setzt eine Runde lang aus oder scheidet aus. Wer zuerst alle Streichhölzer auf dem Glasrand untergebracht hat, der gewinnt.