

Spielideen für drinnen und draußen

1. Der Boden ist Lava

Bei diesem Spiel muss man versuchen nicht den Boden zu berühren – man darf über Stühle oder Sofa klettern...von Teppich zu Teppich...oder von Decke zu Decke. Draußen darf man das Gras nicht berühren und darf nur über Steine / Stühle /Decken/ Bretter usw. gehen. Im Wald ist kann man auch Äste oder Baumstämmen nehmen.

Spielen mehrere Kinder mit, hat der, der den Boden als erstes berührt, verloren.

2. Wettsammeln oder sammeln auf Zeit

Wenn das Kind nicht aufgeräumt hat und sehr viele Sachen auf dem Boden / im Garten(Sandkasten) liegen und dann kann das Spiel zum „Aufräumen“ genutzt werden.

Wie lange brauchst Du, um alle Sachen weg zu räumen?

Wer kann die meisten Sachen vom Boden aufheben und wegräumen?

3. Der Spion

Wer kann ein guter Spion sein und durch ein Wollfadennetz hindurch krabbeln ohne es zu berühren?

Vorher wird mit Wolle ein „Spinnennetz“ gebaut.

Draußen: an die Bäume/ Sträucher oder Tische/Stühle binden.

Drinnen: an Stühle /Tische/Schränke.... Binden.

Bitte beachten: Nur an stabile Dinge binden, die nicht umfallen!!

4. Bowling

Man nimmt 6 Plastikflaschen und einen Ball. Stellt die Flaschen folgendermaßen auf : 3 Flaschen hinten, 2 Flaschen in der Mitte und 1 Flasche vorne.

Dann versucht man nacheinander mit dem Ball die Flaschen umzuwerfen.

Abstand zu den Flaschen mindestens 5 schritte entfernt.

Wer schafft alle mit einem Wurf?

5. Hüpfspiel :Hinkepott

Malt ein Spielfeld (zahlen von 1-7) mit Straßenkreide auf eine freie Fläche auf Teer, die gepflasterte Hofeinfahrt oder ähnliches auf.

Der Spieler fängt an und wirft einen Stein in das Hüpfkastenfeld mit der Zahl 1.

Nun springt er auf einem Bein los, wobei er das Feld mit dem Stein überspringt.Er hüpfte nacheinander auf die Felder 2 bis 7.

Im Kasten Nummer 7 kann er sich kurz ausruhen, wozu er das zweite Bein abstellen darf.

Danach hüpfte er von 7 abwärts zählend bis 2 zurück.

Dort hält er an und hebt den Stein auf.

Mit diesem in der Hand hüpfte er zurück aus dem Spielfeld.

Nun beginnt er erneut. Im zweiten Durchgang muss er den Stein auf den Kasten 2 werfen und später diesen beim Springen auslassen. So geht das Spiel immer weiter bis zum Kasten 7.

Der Spieler muss von vorn anfangen bzw. der nächste Spieler kommt zum Zug, wenn er mit dem Stein nicht den entsprechenden Kasten trifft, wenn der Spieler hinfällt oder wenn er auf eine der aufgezeichneten Linien tritt.

Wer schafft einen kompletten Hüpf-Durchgang?

6. Versteinerungstanz:

Material: Musik

Spielanleitung:

Man tanzt zur Musik durch den Raum.

Der Spielleiter bedient den CD-Player (oder ähnliches).

Wird die Musik gestoppt, bleibt man versteinert wie eine Statue stehen.

Läuft die Musik wieder, geht der Tanz weiter.

7. Teekessel (ein Spiel für die größeren Kinder und mind. 3 Teilnehmer)

Spielanleitung:

Der „Teekessel“ bezeichnet ein Wort, das zwei oder mehrere Bedeutungen hat z.B. Birne (Obst und Leuchtmittel).

Ein Spieler wird ausgewählt. Er geht vor die Zimmertür und überlegt sich ein solches Wort mit doppeltem Sinn z.B. Birne. Er geht zurück ins Zimmer. Nun beginnen sie sich darüber zu unterhalten. Anstatt des Wortes sagen sie immer „Teekessel“.

z.B. Spieler 1: Mein Teekessel schmeckt lecker.

Mein Teekessel macht alles hell.

Mein Teekessel ist manchmal braun, manchmal grün und manchmal gelb.

Mein Teekessel kann leicht kaputtgehen.

Die anderen Mitspieler raten derweil um welches Wort es sich handelt.

Hat jemand die Lösung gefunden, darf er einen neuen Teekesselbegriff vereinbaren und die nächste Runde spielen.

Beispiele für Teekessel:

Läufer (schmaler Teppich / Sportler)

Tor (Treffer beim Fußball / Pforte)

Eselsohr (Körperteil des Grautieres / Knick in der Buchseite)

Fingerhut (Pflanze / Gegenstand zum Nähen)

Bank (Sitzgelegenheit / Geldinstitut)

Fliege (Insekt / Schlips beim Herren)

Leitung (Chef eines Unternehmens / Rohrleitung)

Pony (Haare an der Stirn / kleines Pferd)

Um es den Kindern leichter zu machen kann man Karten vorbereiten - dann wird immer ein Begriff gezogen .