

Zu Hause Spielen - Teil 6



Spazieren gehen kann so langweilig sein, aber es kann auch Spaß machen. Warum nicht einmal eine Runde: „Ich sehe was, das du nicht siehst?“ Die Herausforderung beim Spazieren gehen ist aber, dass man sich schnell umschauen muss, sonst ist der gesuchte Gegenstand vielleicht schon außer Sicht. Wir haben aber noch mehr Spiele für euch zusammen getragen. Für die einen muss man unterwegs sein, andere können im Garten, im Hof, in der Einfahrt oder auf dem Gehsteig gespielt werden und natürlich gibt es auch wieder welche für Zuhause. Wir wünschen euch viel Spaß! - Alles wird gut!

Nachhaltig shoppen

Jedes Kind hat eine „Einkaufsliste“ und jeweils eine kleine Tasche oder einen Rucksack mit auf eurem Spaziergang.

Mal schauen, wer besonders erfolgreich vom Shopping nach Hause kommt.

Auf der Liste könnte folgendes stehen:

EINKAUFLISTE

ein leeres Schneckenhaus
drei Haselnüsse
zwei Tannenzapfen
ein großer Stein
zehn minikleine Steine
ein gelbes Blatt
eine Feder
eine gelbe Blüte
ein flacher Stein
ein Blatt mit Zackenrand
.....



Schätz Olympiade

Nehmt beim Spaziergehen einen Zettel und einen Stift mit. Auf dem Zettel stehen Fragen und daneben die Namen der Familienmitglieder.

Beispiele für Fragen:

Wie viele Hunde und Katzen werden wir sehen?

Wie viele Schritte sind es von zu Hause bis zum Park?

Wie hoch ist der Baum dort im Park?

Wer hat am besten geschätzt?

Kartoffelduell

Ihr braucht:

vier Esslöffel und 2 gleich große Kartoffeln

Immer zwei treten gegeneinander an. Ihr bekommt in jede Hand einen Löffel und eine Kartoffel auf einen der Löffel.

Nun gilt es mit dem leeren Löffel die Kartoffel des Gegenübers hinunterzuwerfen ohne seine eigene zu verlieren. Wer zuerst die Kartoffel des Gegenübers abgeworfen hat, gewinnt.

Cinderella

Gespielt wird mit trockenen Körnern. Es werden jeweils zehn Mais- und Reiskörner sowie Erbsen und Bohnen auf einen Haufen aufgetürmt. Nun werden die Augen verbunden. Ziel des Spiels ist es, die Körner richtig auseinander zu sortieren. Wer die meisten Körner innerhalb einer zuvor festgelegten Zeitspanne sortieren konnte, hat das Spiel gewonnen.

Spiegelbild

Je zwei Personen stehen sich gegenüber. Eine macht langsam Bewegungen vor, die die andere, wie in einem Spiegel nachahmt. Ideen: wie ein Torwart, wie eine Tänzerin, wie ein Tiger, usw. Ihr könnt auch Schatten spielen. Dabei folgt über einen gewisse Zeitspanne einem anderen Familienmitglied, wie dessen Schatten.

Luftballon-Memory

Ihr braucht:
ca. 20 gleichfarbige, blickdichte Luftballons
verschiedene kleine Dinge, wie Perlen, Sand, Reis, kleine Steinchen, ...
Die Ballons werden aufgeblasen und die Materialien werden eingefüllt. Wichtig ist, dass diese beim Schütteln unterschiedliche Geräusche machen.
Wie beim Memory mit Karten werden immer zwei Ballons gewählt. Hat eine Person zwei Luftballons mit dem gleichen Geräusch ausgewählt, darf sie diese behalten und ist gleich wieder an der Reihe. Sonst ist der oder die nächste dran.

Münzenboccia

Ihr braucht:

- eine Zielmünze, sie ist etwas kleiner als die anderen
- je fünf Münzen für alle

Der erste Spieler wirft/schnipst die Zielmünze. Die anderen müssen nun versuchen ihre Münzen in die Nähe der Zielmünze zu schnippen. Gewonnen hat derjenige, dessen Münze am nächsten an der Zielmünze liegt.

Flamingo-Fangen

Eine Person wird zum Nilpferd (dieses springt, mit gegrätschten Beinen, gebückt und brüllt ganz fürchterlich), der Rest sind Flamingos (diese schreiten in kleinen Schritten vorwärts, wobei sie immer das Knie des angehobenen Beines ganz hoch zur Brust ziehen und dabei erbärmlich quiecken). Nun versucht das Nilpferd in seiner hopsenden Art unter Gebrüll, die schreitenden, die Knie anziehenden, quietschenden Flamingos, die natürlich versuchen zu fliehen, zu fangen. Alle erwischten Flamingos werden zu Nilpferden.



Tanz der Vampire

Alle schließen die Augen – es ist schließlich in der Nacht – und wandern umher. Der Vampir wird heimlich durch ein streichen über den Rücken ernannt. Auch dieser hat weiterhin die Augen geschlossen. Wenn ein Vampir nun einen Menschen erwischt packt er diesen natürlich sehr sanft(!) dafür aber mit einem blutrünstigen Schrei und verwandelt in so in einen Vampir, dass arme Opfer muss seiner Angst natürlich auch Luft machen um danach als Vampir ebenfalls Beute zu machen. Beißen sich zwei Vampire gegenseitig sind sie erlöst und werden wieder zu Menschen.

Knopfaugen

Mit Kreide wird ein großes Gesicht ohne Augen auf den Boden gemalt. Mit etwas Abstand wird versucht 2 Knöpfe (oder kleine Steine) so zu werfen, dass das Gesicht Augen erhält. Soll das Gesicht noch eine lustige Nase bekommen? Dafür eignet sich ein Tannenzapfen als Wurfgeschoss.

Streichhölzer schießen

Alle sitzen an einem Tisch und erhalten einen Strohhalm und 10 Streichhölzer. In der Mitte des Tisches steht eine Schüssel mit Wasser. Ihr steckt je ein Streichholz in den Strohhalm, zielt auf die Schüssel und pustet kräftig. Wer die meisten Streichhölzer ins Wasser befördert, hat gewonnen.

Sieben-Meilen-Stiefel

Benötigt werden zwei große Gummistiefelpaare (von Erwachsenen), die den Kindern bis über die Knie reichen.

Es wird eine Start- und eine Ziellinie festgelegt. Nun werden die Stiefel angezogen, der „Startschuss“ wird gegeben und los geht's!

Autorennen

Ihr braucht:
mindestens zwei Spielzeugautos (gleich groß, ohne Antrieb)
ca. 2m gleich lange Schnüre
je eine leer Klopapierrolle

Ein Ende jeder Schnur wird an je einem Auto befestigt, das andere Ende an der Rolle. Die Spieler stellen sich in einer Linie auf. Die Autos stehen nebeneinander am anderen Ende der ausgewickelten Schur. Alle Spieler halten Ihre Rolle. Nach dem Startschuss gilt es, die Schnüre schnellstmöglich aufzuwickeln. Wer sein Auto zuerst zu sich befördert, gewinnt.

Schattenmann

Dieses Spiel wird im Dunkeln gespielt. Ein weißes Bettuch dient als Leinwand. Hinter der Leinwand werden Gegenstände angeleuchtet, so dass sie einen Schatten auf das Tuch werfen. Die Ratenden sitzen vor der Leinwand und versuchen möglichst schnell zu erkennen, was gezeigt wird. Wer erkennt die meisten Schatten?

Zehen statt Finger

Alle sammeln viele kleine runde Kieselsteine (1 - 2cm Durchmesser). Die Steine werden am Boden auf einen Haufen aufgeschüttet und alle setzen sich mit je einem Pappbecher davor. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit sollen so viele Kieselsteine wie möglich in den Bechern gesammelt werden. Aber nicht mit den Fingern, sondern mit den Zehen!

Einsturzgefahr

Ein Kartenspiel wird auf einen ungeordneten Haufen auf einem Tisch ausgebreitet. Darauf wird aus sieben Karten ein Kartenhaus gebaut. Nun versucht ihr reihum eine Karte unter dem Haufen wegzuziehen, ohne dass dabei das Kartenhaus einstürzt.

Gehsteighindernisparcour

Ihr könnt euch zwar gerade nicht mit andern Kindern treffen, aber ihr könnt vielleicht folgendes Spiel miteinander spielen und entwickeln.

Überlegt euch einen Parcours mit verschiedenen Aufgaben. Malt diesen Parcours anschließend auf den Gehsteig, in den Innenhof oder in eure Einfahrt.

Ihr könnt die Strecke immer weiter ergänzen, vielleicht habt ihr neue Ideen und auch andere können weiter zeichnen. So könnten jeden Tag neue Aufgaben auf euch warten.

Der Parcours wird dann abgehüpft, die Aufgaben werden erledigt, und ihr könnt die Zeit stoppen und in eine Liste eintragen. Wer ist zum Schluss Parcours-Meister oder Parcours-Meisterin?

