



**Annette Kessler und Susanne Hoffmann**

**Vortext:**

Gemeinsam etwas spielen und erproben, das ist oft der Zaubersatz, wenn Menschen zusammen Spaß haben möchten. Diese Freude kann durch das gemeinsame Erlebnis lange in Erinnerung bleiben und oft wieder eingefordert werden. Die Lust am Spiel, die kreativen Ideen, die Wahrnehmung und das freudige Erleben entsprechen den verschiedenen Bedürfnissen von Menschen, insbesondere Kindern. Spiel ist außerdem in der heutigen Zeit der Digitalisierung ein guter Gegenpol.

Als Autorinnen haben wir uns einige Spielideen erdacht. Wir möchten die Spieler durch die Varianten anregen, die Spielregeln zu verändern und mit eigenen Ideen auszuweiten oder sogar eigene Spielideen zu erfinden.

Wir wünschen allen Spielfreude, Spaß und schöne Erlebnisse.

A. Kessler und S. Hoffmann

**Hinweis: Die Spiele können alle auch zu zweit gespielt werden, solange derzeit Kontakte zu anderen Kindern ruhen. Sie sind für die Zeit zu Hause oder für einen Garten um das Haus etwas vom Ursprung her angepasst worden.**

**April 2020 Anja Eggers nach Rücksprache mit Annette Kessler**

## Spielidee „ABC mal anders“

**Alter:** ab 8 Jahren

**Material:** pro Mitspieler einen Papierstreifen, beschriftet mit den Buchstaben des Alphabets, einige Schreibblätter und Stifte, ggf. ein Wörterbuch

### So geht's:

Das Kind/die Mitspieler bekommen je einen Streifen, auf dem alle Buchstaben des Alphabets der Reihe nach abgedruckt sind. Das Kind/der erste Mitspieler soll ein Wort sagen, das mit A beginnt. Es sagt z. B. Affe. Die Buchstaben des Wortes werden vom Kind und den Mitspielern gemeinsam gezählt. In diesem Fall werden vier Buchstaben gerechnet. Die oder der nächste zählt diese vier Buchstaben vom Anfang des Alphabets ab und beginnt mit dem Buchstaben, ein Wort zu bilden. In diesem Fall ist es der Buchstabe „D“. Z. B.: Affe – Dachdecker – Jaguar – F usw.

Es ist sinnvoll, wenn die Wörter aufgeschrieben werden, dann kann besser gezählt bzw. evtl. kleine Fehler korrigiert werden.

### Tipps:

- Ein Wörterbuch kann helfen, Wörter mit den Buchstaben C, Q, X, Y oder ähnlich schwierige Wörter zu finden.
- Ggf. können schwierige Buchstaben weggelassen werden.

### Variante:

-----

## Spielidee „Kreisel-Chips“

**Alter:** ab 9 Jahren

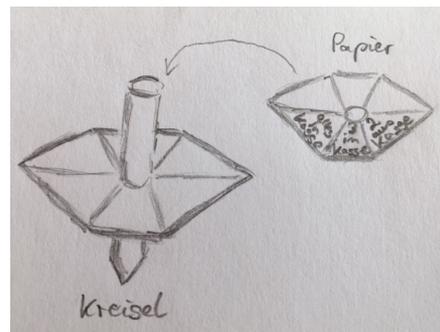
Hinweis: Hier werden drei Mitspielende benötigt. Ein Teddy kann z.B. auch ein Mitspieler sein!

**Material:** ein Holzkreisel, auf den ein passendes Papier aufgelegt werden kann, Papier mit den vorgegebenen Kreiselbeschriftungen, pro Mitspieler mind. 20 Chips, eine Dose als Kasse

### So geht's:

Ein sechseckiger Kreisel wird beschriftet mit

- Nimm die Hälfte vom linken Nachbarn.
- Jeder gibt 3 in die Kasse.
- Jeder bekommt 2 aus der Kasse.
- Gib 4 an den rechten Nachbarn.
- Zähle deine Chips.
- Gib alles in die Kasse.



Jeder Mitspielende bekommt 20 Chips und gibt zu Beginn vier davon in die Kasse. Der Jüngste beginnt, den Kreisel zu drehen, und je nachdem auf welche Seite er fällt, wird die Aktivität befolgt. Wer keine Chips mehr hat, hat verloren.

### Tipp:

- Diejenigen, die keine Chips mehr haben, können andere beim Zählen unterstützen.

### Variante:

- Das Kind/Die Kinder überlegen sich andere Beschriftungen für den Kreisel.

-----

## **Spielidee „Murmel auf den Teller“**

**Alter:** ab 5 Jahren

**Material:** einen Porzellanteller, pro Kind/Mitspieler eine Glasmurmel

### **So geht's**

Ein Kind bzw. das Kind der Spielgruppe stellt sich schlafend. Die Mitspielenden haben je eine Glasmurmel in der Hand. Diese soll möglichst ohne Geräusche auf einen Porzellanteller in der Mitte der Spielfläche gelegt werden. Hört das „schlafende“ Kind ein Geräusch, hebt es die Hand und der Mitspielende, welcher zuletzt am Teller war, übernimmt die Rolle des schlafenden Kindes. Alle anderen Mitspielenden bekommen die Murmeln zurück und das Spiel beginnt von vorn.

**Tipp:** Kann ein Kind sich nicht gut schlafend stellen, ist eine Augenbinde hilfreich.

### **Varianten:**

- Die Kinder stapeln Materialien, z. B. Becher, die geräuschlos aufeinander gestellt werden sollen.
- Die Kinder wählen selbst Materialien aus. Achtung: die Materialien sollten unzerbrechlich sein.

-----

## **Spielidee „Eismaler“**

**Alter:** ab 2 Jahren

**Material:** Vorbereitete Eiswürfel in großer Anzahl aus Mehlstärke und Wasser, schwarze Pappe als Malpapier für die Kinder

### **So geht's:**

Aus Kartoffelmehl und Wasser wird ein Brei gemischt. Dieser wird in einem Eiswürfelbereiter gefüllt und in den Gefrierschrank gestellt. Die Kinder bekommen schwarze Pappe und werden aufgefordert, mit den fertigen Eiswürfeln zu malen. Die Spuren, die nach dem Trocknen zurückbleiben, sind ein Kunstwerk.

### **Tipps:**

- Da es kein Rezept gibt, ist darauf zu achten, dass ein Mischungsverhältnis zwischen Speisestärke und Wasser einen festen Brei entsprechend der Konsistenz einer Eismischung ergibt.
- Es sollte genügend Platz zum Trocknen der Kunstwerke im Raum vorhanden sein.

### **Varianten:**

- Mit Lebensmittelfarbe gefärbter Brei wird gefroren und bringt Farbe in die Kunstwerke.
- Werden die Bilder gerahmt und aufgehängt, kann eine Kunstaussstellung durchgeführt werden.

-----

## **Spielidee „Tausche um, was du nicht weißt“**

**Alter:** ab 10 Jahren

**Material:** ---

### **So geht's:**

Ein Kind/Das Kind geht kurz vor die Tür, während der Mitspielende oder die Spielgruppe sich bespricht und einen Gegenstand auswählt, den das hinaus gegangene Kind reklamieren soll. Wurde ein Gegenstand ausgewählt und so abgelegt, dass er nicht sichtbar ist, kann das Kind wieder hereinkommen. Durch Fragen versucht sich das Kind an den Gegenstand, den es umtauschen soll, anzunähern. Der oder die Mitspielenden geben Antwort und stellen Nachfragen, als wären sie Verkäuferinnen und Verkäufer. So kann das Kind mit den kleinen Hinweisen den Gegenstand erraten. Danach kann ein weiteres Kind oder die Mitspielende(n) hinausgehen und das Umtauschspiel beginnt von vorn.

### **Tipp:**

- Um das Kind/die Kinder mit dem Spiel vertraut zu machen, kann eine Sammlung von umzutauschenden Gegenständen auf einem Zettel notiert werden oder vorher einmal zusammengestellt und dann wieder weggelegt werden. Davon wird dann ein Gegenstand ausgewählt, den der draußen Wartende erraten soll.

### **Variante:**

- Wenn zwei Kinder hinausgehen, können sie sich gegenseitig unterstützen.

-----

## **Spielidee „Was machst du da?“**

**Alter:** ab 7 Jahren

**Material:** vorbereitete Umschläge, für jeden Mitspieler mind. zwei Briefumschläge

### **So geht's**

Das Kind/Die Kinder bekommen von der Spielleiterin Umschläge, in denen auf Zetteln unten stehende Tätigkeiten notiert sind. Diese werden möglichst allein gelesen und dann ohne Worte den Mitspielenden gezeigt.

Die Mitspielenden sollen die Darstellung erraten, nach drei falsch genannten Versuchen wird ein neuer Briefumschlag genommen und eine erneute Tätigkeit gezeigt werden. Haben die Ratenden die Tätigkeit genannt, ist das nächste Kind an der Reihe.

Ideen für die Tätigkeiten (doppelt so viele wie mitspielende Kinder) können sein:

- eine Kuh melken
- eine Melone essen
- Pizza zubereiten
- Auto waschen
- Schneeanzug anziehen
- Taucherbrille aufsetzen
- Lagerfeuer anzünden
- ...

### **Tipp:**

- Die ausgewählten Tätigkeiten sollten sich an der Lebenswelt der Kinder orientieren.

### **Variante:**

- Die Kinder schreiben Ideen für die Umschläge selber.

-----

## Spielidee „Fernsehkiste“

**Alter:** ab 4 Jahren

**Material:** ein großer Karton, Pappreste, Zeitschriften, Kleber, Schere

### So geht's

Aus einem großen Karton wird ein „Fernseher“ hergestellt. Dieser hat einen Ausschnitt als Bildschirm und ebenfalls einen im Boden, damit Kinder von unten Puppen führen und den Zuschauern ein Programm bieten können.

Dann werden Figuren aus Zeitschriften ausgeschnitten und auf Pappe geklebt. Auf der Rückseite wird ein Pappstreifen als Führungsstab angebracht. Der Fernseher steht vor dem Kind oder vor den Kindern auf zwei Hockern, die links und rechts die Kante des Kartons stützen. Die Kinder sitzen dahinter und spielen durch den weggeschnittenen Boden nach vorn durch den vermeintlichen Bildschirm zu den Zuschauern.

Sie können auch selber auftreten. Dazu macht eine Verkleidung durchaus Spaß.

### Tipps:

- Um den Kindern die Handhabung zu zeigen, kann die Spielleiterin ein Stück vorspielen.
- Ältere Kinder, die evtl. ihnen bekannte Prominente aus den Zeitschriften ausgeschnitten haben, können „ihren Idolen“ eine andere Rolle geben und auch problematische Themen im Spiel verarbeiten.

### Variante:

- Das Publikum kann eine aktive Rolle übernehmen, indem es den Spielern Handlungsideen zuruft.



-----

## **Spielidee „Der Klaus“**

**Alter:** ab 2 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

-

### **So geht´s:**

Die Mitwirkenden handeln zu zweit, indem ein Kind mit zwei Fingern Laufbewegungen auf dem Arm des Gegenübers nachmacht. Dabei wird folgender Text gesprochen:

Kommt der Klaus,  
der baut ein Haus,  
kommt ein Männchen,  
setzt sich aufs Bänkchen,  
kommt eine Laus  
und die Geschichte ist aus.  
Anschließend werden die Rollen getauscht.

### **Varianten:**

- Das Kind/Die Kinder denken sich eigene Texte aus.
- Sie machen andere zusätzliche Bewegungen.
- Diese Spielidee wird als Partnermassage genutzt.

-----

## **Spielidee „Höchste Würfelzahl“**

**Alter:** ab 7 Jahren

**Ort:** drinnen

**Material:**

- mindestens einen Würfel

### **So geht´s:**

Die Mitspielenden sitzen am Tisch zusammen. Die Spielenden würfeln reihum mit einem Würfel. Wer bei der Runde die höchste Augenzahl erreicht hat, hat gewonnen. Gelingt es mehreren Spielenden die gleiche Augenzahl zu erreichen, würfeln sie weiter um die Entscheidung, wer gewinnt.

### **Variante:**

- Nach jeder Runde kann die Anzahl der Würfel erhöht werden.
- Bei älteren Kindern kann in Turnierform gespielt werden.

## **Spielidee „Autowaschanlage“**

**Alter:** ab 8 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- Musikabspielgerät

**So geht´s:**

Die Teilnehmenden stehen sich in zwei Reihen - in einem Abstand von ca. zwei Metern - gegenüber. Alle bis auf zwei Mitspielende denken sich, dass sie Teile einer Autowaschanlage sind. Die zwei Mitspielenden verwandeln sich in Schmetterlinge, die sich in die Reinigungsanlage verirrt haben. Nach Musik bewegen sie sich durch die Waschanlage. Wird ein Schmetterling von einer Bürste oder einem Wischlappen berührt, so verwandelt er sich in einen Teil der Waschanlage und tauscht mit der- oder demjenigen die Rollen. Die oder der Teilnehmende, der vorher mit in der Reihe stand, beginnt nun am Eingang der Waschstraße als Schmetterling. Das Spiel ist beendet, wenn jeder einmal Schmetterling war oder die Musik zu Ende ist.

**Variante:**

- Diese Spielidee kann als Aufmerksamkeitsübung im Sinne einer Massage genutzt werden. Dazu sind die Reihen enger gestellt, um Körperkontakt zu ermöglichen.

---

## **Spielidee „Knoten-Rate-Runde“**

**Alter:** ab 5 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- pro Paar eine Schnur, ähnlich eines Schnürsenkels

**So geht´s:**

Es braucht zwei Personen, diese sich gegenüber stehen. Jeweils einer des Paares macht beliebig viele Knoten, max. jedoch vier, oder gar keinen in eine kurze Schnur. Diese Schnur wird dabei die ganze Zeit hinter dem Rücken verborgen gehalten. Das Gegenüber versucht nun zu erraten, wie viele Knoten geknüpft wurden. Nur wer genau richtig geraten hat, hat gewonnen. Anschließend werden die Rollen getauscht.

**Varianten:**

- Die Zahl der Knoten kann erhöht werden.
  - Die Gewinner werden in eine Liste eingetragen.
  - Es wird ein Turnier ausgetragen.
-

## **Spielidee „Gummi-Gummi-Tanz“**

**Alter:** ab 4 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- Musikabspielgerät
- Gummiband als Meterware

**So geht´s:**

Aus Gummiband als Meterware wird pro Mitspielenden ein langes Band geschnitten und zu einem Kreis geknotet. Die Länge des Gummibandes ist abhängig von der Körpergröße der Mitspielenden. Diese stellen sich mit den Füßen auf das Gummiband und nehmen es an die Handinnenflächen ihrer ausgestreckten Arme. In dieser Körperhaltung kann der „Gummi-Gummi-Tanz“ beginnen, wenn flotte Musik gespielt wird. Fotos können die beste Tanzhaltung dokumentieren, da die Bewegungen einfrieren, wenn die Spielleiterin/der Spielleiter die Musik unvermittelt stoppt.

**Varianten:**

- Wenn das Gummiband lang genug ist und um die Taillen eines Mitspielenden locker gelegt oder auch in die Hand genommen werden, entstehen neue Tänze.
  - Der bekannte Zeitungsstopptanz kann als Variante genutzt werden.
- 

## **Spielidee „Fühl die Natur“ oder Gegenstände zu Hause**

**Alter:** ab 10 Jahren

**Ort:** draußen und drinnen

**Material:**

- pro Mitspielenden ein selbst gesuchter Gegenstand aus der Natur oder dem Haushalt
- ein großes Tuch

**So geht´s:**

Alle Mitspielenden werden von der Spielleitung aufgefordert, einen Gegenstand in der Natur oder aus dem Haushalt zu suchen. Die Anderen dürfen den Gegenstand nicht sehen. Alle Gegenstände werden unter einem Tuch versteckt. Die Mitspielenden setzen sich um das Tuch herum, erfühlen einen Gegenstand und nennen drei Eigenschaftswörter, mit denen der Gegenstand beschrieben werden kann. Es darf nicht verraten werden, um welchen Gegenstand es sich handeln könnte. Danach wechselt jeder den Platz mit seinem Nachbarn und ertastet dessen Gegenstand. Wieder überlegen sich alle Mitspielenden drei Eigenschaften und tauschen sich darüber aus. Je nach Gruppengröße und Konzentration kann drei- bis fünfmal der Platz gewechselt werden. Erst dann darf jeder den gefühlten Gegenstand, vor dem er gerade sitzt, hervorholen, ansehen und benennen.

**Varianten:**

- Bei jüngeren Kindern kann in Partnerarbeit gespielt werden, dann benötigt die Spielleiterin/der Spielleiter mehrere kleine Tücher.
  - Die mitgebrachten Gegenstände sind aus der Erlebniswelt der Mitspielenden und nicht in der Natur gesammelt, z. B. Bausteine aus Plastik, Autos aus Metall.
-

## **Spielidee „Glasharmonika“**

**Alter:** ab 10 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- Gläser
- Wasservorrat in einem Krug
- Löffel
- ggf. Handtücher

**So geht's:**

In der ersten Spielphase werden zwei Trinkgläser mit unterschiedlichen Mengen Wasser gefüllt. Mit einem Löffel schlägt ein/e Mitspielende/r dagegen, um Töne in unterschiedlichen Höhen zu erzeugen. Ist beabsichtigt, die Töne tiefer oder höher werden zu lassen, schüttet die oder der Spielende Wasser ab oder füllt etwas hinzu. In einer zweiten Spielphase wird mit dem angefeuchteten Finger auf dem Rand des Glases entlang gestrichen, um weitere Töne zu verursachen. In einer dritten Spielphase werden mehr Gläser genutzt, um ein komplettes Lied zu erzeugen. Es wird geprobt, um den Mitspielenden ein Lied so lange vorzuspielen, bis sie es erraten haben.

**Variante:**

- Die Kunst der „Glasharmonika“ wird weiter ausgebaut, um eine Vorführung zu schaffen. Ggf. erfolgt eine Kombination mit anderen Musikinstrumenten.

-----

## **Spielidee „Sonnen“**

**Alter:** ab 5 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- eine Mitmachgeschichte
- bei schönem Wetter draußen: Sonnencreme

**So geht's:**

Alle Mitspielenden stellen eine kleine Reisegruppe oder Pärchen dar, die eine Besichtigung durch verschiedene Orte machen wollen. Diese werden von der Spielleiterin/vom Spielleiter benannt und beschrieben. Immer wenn die Spielleitung das Wort „Sonne“ erwähnt, legen sich alle mit dem Rücken auf den Boden und tun so, als sonnen sie sich.

**Varianten:**

- Ein Mitspielender übernimmt die Rolle der Spielleiterin/des Spielleiters.
- Die Gruppe denkt sich ein anderes Wort als Aktionsbegriff aus, z. B. Schwimmen.

## **Spielidee „Vormacher und Rater“**

**Alter:** ab 8 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- Begriffe auf Karten

**So geht's:**

Ein Kind bekommt von der Spielleitung einen Begriff auf einem Papier gezeigt und macht diesen ohne Worte vor. Alle weiteren Mitspielenden erraten wenn möglich den Begriff. Ist dieses erfolgreich geschehen, ist ein weiteres Kind/ein anderer Mitspieler mit Vormachen eines neuen Begriffs an der Reihe.

**Varianten:**

- Die Begriffe werden zeichnerisch dargestellt.

-----

## **Spielidee „Prinzessin Bohne“**

**Alter:** ab 6 Jahren

**Ort:** drinnen oder draußen

**Material:**

- eine Schale mit getrockneten Feuerbohnen
- eine markierte Bohne

**So geht's:**

In eine flache Schale werden getrocknete Feuerbohnen gefüllt. Eine Bohne ist im Vorfeld mit einem Punkt versehen worden. Die Anderen bleiben so wie sie sind. Ziel ist es nun, durch Schütteln der Schale die gepunktete Bohne - die sogenannte Prinzessin - aus der Schüssel zu befördern.

**Varianten:**

- Die ausgewählte Feuerbohne, die markiert ist, kann auch ersetzt werden, z. B. durch: Erdnuss, Rosine, Stein. So sind unterschiedliche Materialerfahrungen möglich.
- Es gibt mehrere „Prinzessinnen“ mit unterschiedlicher Punktzahl. Dadurch können Wertungen vorgenommen werden.
- Aus den Bohnen ohne Punkte können gemeinsam Gerichte gekocht werden.

-----

## **Spielidee „Der König ist nicht daheim“**

**Alter:** ab 5 Jahren

**Ort:** drinnen

### **Material:**

- Stab und Krone für den König
- für jeden Mitspielenden einen Stuhl

### **So geht´s:**

Bei mehr als zwei Mitspielenden sitzen alle im Raum verteilt und imitieren „ernsthafte Beschäftigungen“, z. B. Zeitung lesen, Nase putzen, fernsehen.

In der Mitte des Zimmers steht eine Person als „der König“. *Er* ist durch einen Stab und eine Papierkrone kenntlich gemacht. Wenn „der König“ mit dem Stab auf den Boden stößt und ruft: „Der König ist nicht daheim!“, unterbrechen alle ihre „ernsthafte Beschäftigungen“. Sie laufen alle so lange durcheinander, bis seine Majestät spricht: „Jetzt ist der König wieder daheim!“. Auf diesen Zuruf hin begeben sich alle Mitspielenden rasch auf ihre Sitzplätze und setzen ihre vorher unterbrochenen Tätigkeiten fort. Wer als letzter die Arbeit aufnimmt, wird neuer König.

Gibt es nur zwei Mitspielende, können die „Beschäftigungen“ jedes Mal, wenn der König wieder daheim ist, geändert werden. Nach einer Zeit werden die Rollen getauscht.

### **Variante:**

- Die Kinder denken sich für den König andere Kommandos aus, zu denen die Gruppe passend agieren soll. Es kann natürlich auch Königinnen geben!