

Kurze Spielideen

1. Wattepusten

Alle Kinder sitzen am Tisch, in dessen Mitte ein Stückchen Watte liegt. Vorsichtig wird nun die Watte über die Tischplatte gepustet. Jeder Mitspieler versucht, sie von sich wegzupusten, denn sie darf nicht in seinem Bereich vom Tisch fallen. Die Hände dürfen bei diesem Spiel nicht zur Hilfe genommen werden. Bei wem der Wattebausch dennoch vom Tisch fällt, der muss ein Pfand geben (z.B. eine Tüte Gummibären), das am Ende des Spiels ausgelöst wird. Spielen zwei Mannschaften gegeneinander, zählt man Tore.

Zur Hilfe kann man auch einen Strohhalm nehmen.

2. Hausnummern würfeln

Für Kinder geeignet die schon gut Zahlen können: Gewürfelt wird reihum, und jeder Spieler hat drei Würfe mit einem Würfel. Er muss versuchen, eine so große dreistellige Zahl wie möglich zu würfeln und darf dabei nach jedem Wurf bestimmen, ob die Zahl an der Einer-, Zehner. Oder an der Hunderterstelle gezählt werden soll.

Zum Beispiel: Der erste Wurf ergibt eine 2, die an der letzten, also der Einerstelle stehen soll. Der zweite Wurf ist eine 4, die an die Hunderterstelle gesetzt werden soll, und so ergibt sich automatisch, dass der dritte Wurf die Zehnerstelle abdeckt, zum Beispiel mit einer drei.

Die Hausnummer lautet dann 432 und ist – Glück für den Spieler – die höchstmögliche mit den geworfenen Zahlen. Der Spieler mit der höchsten Hausnummer hat gewonnen.



3. Blinder Maler

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch und haben ein Blatt Papier und einen Stift vor sich liegen. Dann verbindet sich jeder die Augen und legt den Kopf in den Nacken. Alle sollen jetzt blind eine Kuh, ein Haus, eine Sonne oder etwas Anderes zeichnen. Erst wenn die Zeichnung fertig ist, darf geschaut werden. Schließlich zeigt jeder das Ergebnis seiner blinden Zeichenkünste, und alle zusammen entscheiden wer der beste blinde Maler ist.

Das Spiel kann auch alleine gespielt werden.

4. Dosenlaufen

Zum Dosenlaufen braucht jedes Kind zwei stabile leere Dosen, die umgedreht werden, so dass die Öffnung nach unten zeigt. Oben, kurz unterhalb des Dosenbodens, werden zwei gegenüberliegende Löcher in die Dosenwand gebohrt. Durch die Löcher zieht man eine längere Schnur, die als Haltegriff für den Dosenläufer dient. Das Kind steigt auf die Dosen und spannt die Schnur, und das Dosenlaufen kann beginnen.



Weitere Ideen:

5. Topfschlagen
6. Ich sehe was, was du nicht siehst!
7. Schatzsuche im Haus oder im Garten mit einer selbstgemalten Schatzkarte