

## Kleine Spielesammlung für drinnen

Liebe Eltern, zu spielen macht nicht nur Kindern Spaß, sondern auch Erwachsenen. Mit unserer Spielesammlung geben wir Ihnen einige Inspirationen und Spiele-Ideen mit, die Sie gemeinsam mit Ihren Kindern zu Hause ausprobieren können. Die Spiele sind schnell gelernt und benötigen nicht viel Material. Viel Spaß!

### 1. Lebende Leinwand (ab 4 Jahre)

- Anzahl Spieler: mindestens 2 Personen

Ein Spieler malt mit dem Finger auf den Rücken der zweiten Person ein Motiv (z.B. Herz, Blume, Stern), einen Buchstaben oder ein Wort. Errät es die zweite Person, darf sie als Nächste malen. Fördert Konzentration und Vorstellungsvermögen.



### 2. Lebensgroße Figuren malen (ab 4 Jahre)

- Anzahl Spieler: ab 2 Personen
- Material: große Papierstücke/Packpapier/Tapete, Stifte, Farben

Dazu muss sich Euer Kind auf das Papier legen, und Ihr zeichnet seine Umrisse. Nun kann diese Figur nach Herzenslust ausgemalt, beklebt und ausgeschnitten werden.

### 3. Höhle bauen (ab 4 Jahren)



- Anzahl Spieler: ab 1 Person
- Material: Decken, Kissen, Wäscheklammern, Stühle oder ein Tisch

Bauen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind mit Decken, Tüchern und Kissen eine gemütliche Höhle. Entweder krabbelt das Kind alleine hinein oder Sie begleiten es auf seiner Expedition. Drinnen kann dann eine tolle Geschichte erzählt, gelesen oder mit Stofftieren gespielt werden.

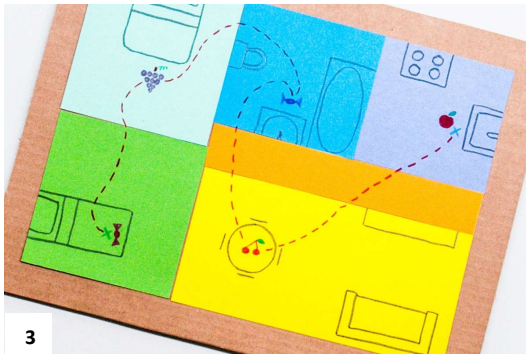
### 4. Tastsinn testen (4 – 12 Jahre)

- Anzahl Spieler: ab 2 Personen
- Material: verschiedene Gegenstände, 1 Tuch

Einer Person werden die Augen mit einem Tuch verbunden. Dann reicht man ihr verschiedene Gegenstände, die sie ertasten muss.

## 5. Schatzsuche zu Hause (4 – 12 Jahre)

- Anzahl Spieler: mindestens 2 Personen, und ein „Verstecker“
- Material: Zettel, Stifte, einen Schatz (eine kleine Belohnung)



Ein "Verstecker" legt kleine Zettel an verschiedenen Stellen in der Wohnung aus. Die erste Nachricht verweist auf das Versteck der zweiten Nachricht, die zweite Nachricht verweist auf die dritte Nachricht - und so weiter. Am Ende der Schnitzeljagd findet das Suchteam den Schatz.

Alternative: Für kleinere Kinder reicht es, das nächste Versteck direkt vorzugeben. Bei größeren Kindern kann man den Hinweis auch in einem Rätsel verpacken.

## 6. Der Schlafzauber (ab 5 Jahre)

- Anzahl Spieler: ab 5 Personen

Die Kinder bilden einen Sitzkreis und ein Spieler verlässt den Raum. Die übrigen Kinder bestimmen dann einen „Zauberer“. Der Spieler wird wieder zurückgerufen und muss sich in die Mitte des Kreises stellen - das Spiel beginnt. Der Zauberer muss nun Blickkontakt mit einem anderen Kind aufnehmen und ihm zublinzeln - es also verzaubern! Das angeblinzelte Kind fällt dann sofort in Tiefschlaf und fängt an zu schnarchen. Die Aufgabe des Spielers ist nun, den Zauberer in der Gruppe zu erkennen, bevor die ganze Gruppe eingeschläfert wurde.



4

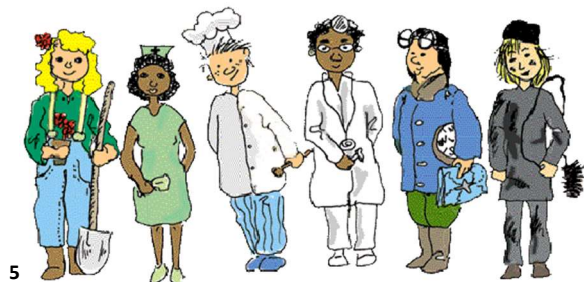
## 7. Berufe-Raten (ab 6 Jahre)

- Anzahl Spieler: mindestens 2 Personen

Aus der Runde wird eine Person („Berufe-Meister“) bestimmt. Diese Person denkt sich einen Beruf aus, den sie nicht verrät. Die anderen Spieler müssen diesen Beruf erraten, indem sie dem „Berufe-Meister“ reihum Fragen stellen. Beantworten darf der Berufe-Meister diese immer nur mit "Ja" oder "Nein". Wird der Beruf erraten, so hat das Team gewonnen. Nach dem zehnten "Nein" hat dagegen der Berufe-Meister gewonnen.

Alternativen:

- Freunde oder Familienmitglieder erraten
- Filmschauspieler-Raten
- Tiere erraten



5

2

### 8. Würfelspiel „Quinze“ (ab 6 Jahre)

- Anzahl Spieler: mindestens 2 Personen
- Material: 1 Würfel

Jeder Spieler würfelt so oft hintereinander bis er 15 Punkte/„Augen“ erreicht hat oder dieser Zahl möglichst nahegekommen ist. Wer die 15 überschreitet, hat verloren. Gewinner ist, wer die 15 erreicht oder am dichtesten darunterbleibt.

### 9. Gegenstände merken (ab 6 Jahre)



6

- Anzahl Spieler: ab 2 Personen, und eine Person, die das Spiel vorbereitet
- Material: verschiedene Gegenstände

Auf einen Tisch werden ca. 10 (oder mehr) Gegenstände gelegt. Die Spieler spielen gegeneinander. Die Spieler haben 1 Minute Zeit, um sich alles einzuprägen. Die Spieler schreiben ihr Gegenstände danach auf einen Zettel oder zählen sie mündlich auf. Wer hat sich die meisten Dinge gemerkt?

### 10. Geisterjäger (ab 6 Jahre)

- Anzahl Spieler: ab 2 Personen
- Material: Gegenstände im Raum

Jetzt wird's gespenstisch im Kinderzimmer: Ein Spieler muss den Raum verlassen und darf erst wieder hineinkommen, wenn die anderen ihn rufen. Wie von Geisterhand haben sich nun ein paar Kleinigkeiten verändert: Ein Spieler hat sich umgesetzt, ein anderer trägt plötzlich eine Brille. Hing das Bild schon immer falsch herum? Wenn der Geisterjäger alle Veränderungen entdeckt, hat er gewonnen und der Nächste darf sein Glück versuchen.

### 11. Münze unterm Tisch (ab 6 Jahre)

- Anzahl Spieler: ab 4 Personen
- Material: 1 Geldmünze

Alle Spieler setzen sich um einen Tisch und halten ihre Hände darunter. Außer einer Person, die ihre beiden Hände auf den Tisch legen muss. Nun wird eine Münze unterm Tisch heimlich weitergegeben. Und zwar so, dass die Person mit den Händen oben nicht weiß, wo sich die Münze gerade befindet. Ruft die



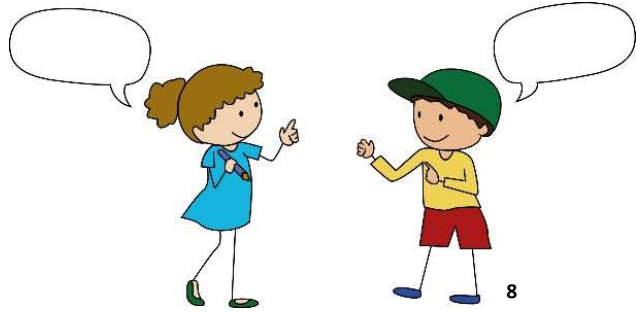
7

Person "Stopp", müssen alle ihre Hände schnell flach auf den Tisch legen. Der, der gerade die Münze in der Hand hat, muss sie gut verstecken und unauffällig sein. Die Person, welche seit Spielbeginn die Hände oben hatte, hat nun einen Versuch zu erraten, wer die Münze hat und einen weiteren Versuch, um zu benennen, in welcher Hand sich die Münze befindet.

## 12. Ja Nein Schwarz Weiß (ab 6 Jahre)

- Anzahl Spieler: ab 2 Personen

Bei diesem Spiel geht es darum, sich gegenseitig Fragen zu stellen., die beantwortet werden müssen. Dabei darf die Person, die antwortet die Wörter „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“ nicht benutzen. Knifflig wird es dann zum Beispiel bei Fragen wie „Welche Farbe hat ein Eisbär?“. Dann muss der Spieler kreativ werden und die Farbe des Eisbären mit anderen Wörtern beschreiben. Eine Frage-Runde läuft so lange, bis der Befragte doch eines der verbotenen Wörter nennt. Dann wird der andere Spieler befragt.



## Lieder-Raten (ab 6 Jahren)

- Anzahl Spieler: ab 2 Personen



9

Ein Spieler entscheidet sich für ein Lied, das er gut kennt (und das wahrscheinlich auch die anderen Mitspieler kennen). Die Person singt dieses vor oder sagt zumindest die ersten paar Wörter des Liedertexts. Die anderen Spieler müssen erkennen, um welches Lied es sich handelt, und den Namen und den Interpreten nennen. Wer dies als erstes schafft, darf sich für das nächste Lied entscheiden und dieses vorsingen.

Bildquellen:

1. <http://www.hoppssala.de/index.php?menueID=98&contentID=86>
2. <https://deavita.com/selber-basteln/hoehle-bauen-kinder-erwachsene-decken.html>
3. <https://www.danonino.ch/de/content/ahoi-seem%C3%A4nner-auf-zur-schatzsuche-f%C3%BCr-kinder>
4. <https://www.mobilesport.ch/kindersport/rituale-im-kindersport-verabschiedung/lektionsabschluss-zublinzeln-im-kreis/>
5. <http://www.oberlausitz-leben.de/arbeits-jobboerse/berufe-oberlausitz.htm>
6. [https://www.hall9000.de/html/spiel/stimmt\\_doch\\_gar\\_nicht](https://www.hall9000.de/html/spiel/stimmt_doch_gar_nicht)
7. <https://www.kita.de/wissen/kinderkonferenz/>
8. <https://yespress.info/new-cliparts/sich-verabschieden-clipart-house.htm>
9. <https://schwangerschaft.net/singen-waehrend-schwangerschaft-staerkt-mutter-kind-bindung/>