

Spiele mit Kindern ...



... drinnen!



... draußen!



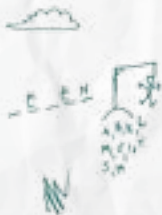
... kreativ!

www.be-au-pair.de



Dieses Buch gehört:

SPIELE FÜR DRINNEN



Ich packe meinen Koffer

Alle sitzen im Kreis, du fängst an und sagst: „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“ Anstelle der Punkte nennst du einen Begriff deiner Wahl, zum Beispiel: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste mit.“ Dann ist der/die Nächste dran. Er/sie muss den Spruch sagen, den Gegenstand von der 1. Person nennen und einen zweiten hinzufügen, zum Beispiel: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste und einen MP3-Player mit.“ Jede/r weitere Spieler/-in muss nun alles wiederholen und eine weitere Sache in den Koffer packen. So geht das Spiel reihum. Wer einen Gegenstand nicht gewusst oder falsch geraten hat, scheidet aus. Gewonnen hat, wer zum Schluss keinen Fehler gemacht hat.



Scharade



Es werden zwei Gruppen gebildet. Alle schreiben jeweils einen Begriff auf einen Zettel, zum Beispiel Löwe, Mühle oder Lehrer. Dann ziehen alle je einen Zettel der anderen Gruppe. Was darauf steht, ist geheim! Der/die Erste muss jetzt den Begriff auf seinem Zettel ohne zu sprechen darstellen. Die eigene Gruppe hat dann höchstens fünf Minuten Zeit um den Begriff zu erraten. Danach ist die andere Gruppe dran und so geht es im Wechsel. Die Gruppe, die am Ende die meisten Begriffe erraten hat, gewinnt.

Schere, Stein, Papier

Es können jeweils zwei Personen gleichzeitig spielen. Diese schließen ihre Hand und schlenkern mit ihr etwas vor ihrem Körper hin und her. Dies stellt eine Art Mischen dar. Dabei sagen sie „Schere, Stein, Papier.“ Ist der Vers gesagt, zeigen beide Spieler/-innen sofort eines der drei Symbole mit der Hand. Wird jeweils das gleiche Symbol gezeigt, muss das Spiel wiederholt werden.



Was klappert in der Dose?

In eine undurchsichtige Dose werden einzeln verschiedene Alltagsgegenstände oder Spielsachen eines Kindes gelegt. Anschließend muss das Kind durch Schütteln der Dose erraten, was sich darin verbirgt. Wird der Gegenstand erraten, darf das Kind ein Objekt verstecken und der/die nächste Spieler/-in muss erraten, was in der Dose ist.



Topfschlagen

Einer Person werden die Augen verbunden. Im Raum wird ein Topf umgedreht auf den Boden gestellt. Unter den Topf kommen einige Süßigkeiten oder ähnliches. Der Topf darf nicht verschoben werden. Nun bekommt die Person mit den verbundenen Augen einen Kochlöffel in die Hand und muss versuchen, den Topf mit Hilfe des Kochlöffels zu finden. Die anderen geben währenddessen Tipps, indem sie heiß (nah dran) und kalt (weit weg) rufen. Wird der Topf gefunden, erhält die/der Spieler/-in den Inhalt des Topfes als Belohnung.



Blinde Maler



Für dieses Spiel werden Papier, Stifte und eine Augenbinde gebraucht. Alle Mitspieler/-innen versuchen, mit verbundenen Augen ein Tier zu zeichnen. Anschließend werden die Werke gemeinsam angeschaut. Welche Tiere werden erkannt? Und wer hat das lustigste Bild gemalt? Alle können auch das gleiche Motiv malen und die Bilder dann vergleichen.

Stoppessen!



Es bietet sich an, dieses Spiel während einer Mahlzeit zu spielen. Jede/r am Esstisch Sitzende kommt an die Reihe und gibt ein Kommando. Je nach Kommando müssen nun alle Spielenden eine bestimmte Verhaltensweise annehmen. Dieser Zustand hält so lange an, bis das Kommando „Weiter“ kommt.

Kommandos könnten sein:

Autobahn:

Es wird so schnell gegessen wie möglich.

Bauer:

Alle nehmen ungehobelte Manieren an und sprechen lauter.

Hochhaus:

Es wird auf dem Stuhl stehend weiter gegessen.

Keller:

Es wird unter dem Tisch weiter gegessen.

Feine Dame:

Es wird mit übertriebener Höflichkeit und vornehm gegessen.

Schnecke:

Es wird ganz langsam gegessen.

Stopp:

Alle hören auf, etwas zu tun.

Tankstelle:

Alle Mitspielenden dürfen nur bei diesem Kommando etwas trinken.

SPIELE FÜR DRAUSSEN



Gummitwist

Bei diesem Spiel benötigt ihr ein verknotetes Gummiband. Zwei Personen spannen sich dieses um ihre Knöchel und stehen sich dabei gegenüber. Eine dritte Person hüpft nun in, auf oder zwischen diesem Gummiband in der vorher verabredeten Reihenfolge. Sie darf so lange springen, bis sie einen Fehler macht. Dann ist der Durchgang beendet und die/der Nächste ist an der Reihe. Wer die Runde fehlerfrei übersteht, muss mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad springen. Dazu wird das Gummiband Runde um Runde immer höher gespannt: Nach den Knöcheln folgt die Wade, darauf das Knie, dann sitzt das Gummi unterm Po, dann auf der Hüfte, zum Schluss in der Taille.

Beispiel für eine Reihenfolge beim Springen:

**Seite, Seite, Mitte,
Breite - Seite, Seite,
Mitte, Raus.**



Blinde Kuh

Einer Person werden mit einem Schal oder einem geeigneten Tuch die Augen verbunden. Die anderen laufen herum und ärgern die „blinde Kuh“, indem sie diese rufen, zupfen oder leicht kneifen. Wenn die „blinde Kuh“ eine andere Person greifen konnte, muss sich diese an ihrer Stelle die Augen verbinden lassen.



Bäumchen, wechsle dich

Alle Mitspieler/-innen bis auf eine/n stehen neben einem Baum und berühren ihn. Wenn keine Bäume in der Nähe sind, könnt ihr auch Kreise auf den Boden malen und euch hineinstellen. Die/der Mitspieler/-in ohne Baum (oder ohne Kreis) steht in der Mitte und muss versuchen, einen der anderen zu fangen. Wenn sie/er ruft: „Bäumchen, wechsle dich!“, müssen alle die Bäume wechseln. Dabei versucht die Person, die fängt, eine andere zu kriegen, ehe sie einen neuen Baum berührt. Wer geschnappt wird, muss jetzt fangen.



Plumpsack



Eine/ein Mitspieler/-in wird per Los zum ersten Plumpsack bestimmt und nimmt ein Tuch (oder einen anderen leichten Gegenstand) in die Hand. Die Anderen setzen sich in einen Kreis mit dem Gesicht zur Mitte und singen:

„Dreht euch nicht herum, der Plumpsack geht um, wer sich umdreht oder lacht, dem wird der Buckel schwarz gemacht.“

Der Plumpsack läuft währenddessen langsam um den Kreis herum und lässt hinter Irgendjemandem unauffällig das Tuch fallen. Wenn derjenige/diejenige das Tuch bemerkt, muss es schnell aufstehen und den Plumpsack fangen. Der Plumpsack wiederum versucht, die frei gewordene Stelle zu erreichen. Wird er von der/dem Mitspieler/-in berührt, bevor er den freien Platz erreicht, muss er erneut den Plumpsack spielen. Bemerkt eine/ein Mitspieler/-in das Tuch hinter sich nicht und der Plumpsack kommt wieder bei ihm an, so ist diese/dieser Mitspieler/-in der Plumpsack.

Hüpfekästchen



Ihr benötigt dafür ein Stück Kreide und einen Stein. Auf den Boden wird ein Spielfeld mit verschiedenen Kästchen gezeichnet. Wer anfängt, wirft den Stein in das erste Feld und springt von Feld zu Feld. Dabei wird das Feld, in dem der Stein liegt, ausgelassen. Auf dem Rückweg wird der Stein wieder aufgehoben und der/die Spieler/-in hüpfte zum Anfang zurück. Dann wirft er/sie den Stein in das nächste Feld usw. Das geht so lange, bis er/sie einen Fehler macht und somit der/die Nächste an der Reihe ist.

Ochs am Berge

1. Alle bis auf eine Person stellen sich 10 Meter von einer Wand entfernt auf. Eine Person spielt den Ochs.
2. Der Ochs stellt sich mit dem Gesicht an die Wand, klopft dreimal und ruft: „Eins, zwei, drei, Ochs am Berg!“
3. Solange der Ochs ruft, rennen die Mitspielenden auf die Wand zu. Beim Wort Berg müssen sie stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr bewegen, bis der Ochs wieder mit dem Gesicht zur Wand steht und „Ochs am Berg“ ruft.
4. Wird jemand vom Ochsen dabei erwischt, wie er/sie sich noch bewegt, wird er/sie zum Start zurückgeschickt. Gewonnen hat, wer zuerst die Wand erreicht.



Dreibeinlauf

Einfaches Wettlaufen können alle! Schwieriger wird es, wenn mit jemandem zusammengearbeitet werden muss. Für den Dreibein-Lauf stellen sich immer zwei Personen nebeneinander auf. Die beiden benachbarten Beine werden mit einer Schnur oder einem Tuch zusammengebunden. Jetzt stehen gemeinsam nur noch drei Beine zur Verfügung. Nun beginnt der Wett- oder Hindernislauf mit den anderen Dreibeinigen. Wer am schnellsten das Ziel erreicht, hat gewonnen.



SPIELE FÜR KREATIVE



Papierflieger basteln

1.



2.



3.



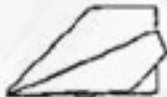
4.



5.



6.



Salzteig



Benötigt werden: 2 Tassen Mehl, 1 Tasse Salz, 1 Tasse Wasser. Nachdem ihr einen zusammenhängenden Teig geformt habt, könnt ihr ihn auf einer Unterlage ausbreiten. Es können nun jegliche Formen und Figuren geknetet werden. Den Salzteig trocknen lassen, nicht backen. Je nach Lust und Laune können die Knetergebnisse vom Salzteig noch angemalt oder lackiert werden.

Hinweis:

Besonders bei kleineren Kindern sollte darauf geachtet werden, dass der Teig nicht von den Kindern gegessen wird, denn Salz in zu großen Mengen kann zu Gesundheitsschäden führen. Deshalb: Ausreichend Trinkwasser bereitstellen! Für den Fall, dass doch mal eines der Kinder etwas von dem Salzteig in den Mund nehmen sollte, viel trinken lassen.



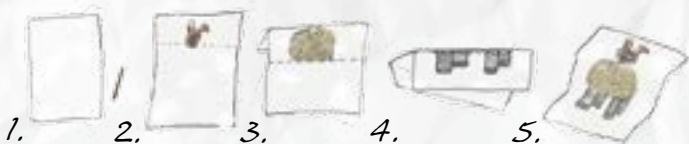
Schattenspiele

Eine Schattenfigur mit den Händen formen und vor eine starke Lichtquelle halten. Den Schatten auf eine weiße Wand fallen lassen. Nicht aufgeben, wenn es nicht auf Anhieb klappt. Ein wenig Übung ist notwendig.



Knickbildtiere

Benötigt werden Blätter und Stifte. In der ersten Runde malen alle auf ihr Blatt den Kopf eines Tieres bis zum Hals. Dann wird das Bild so geknickt, dass nur noch ein kleines Stück Hals zu sehen ist, und nach rechts weitergegeben. In der nächsten Runde wird ein Tierkörper gemalt. Wieder knicken und weitergeben. Zuletzt werden die Beine eines Tiers gemalt. Jetzt klappt ihr das Bild auf und könnt eure lustigen und seltenen Tiere bestaunen. Es können auch Menschen gemalt werden. Hier zum Beispiel Abschnitte für Hut, Kopf, Hals, Rumpf, Beine und Füße knicken.



Kresse pflanzen

Benötigt werden ein kleiner Topf oder ein ähnliches Gefäß, ein passender Untersetzer, Watte, Kressesamen und Wasser.

Und so funktioniert es:

Die Watte zunächst anstelle von Erde in den Topf geben. Dann die Watte von oben bis unten mit Wasser tränken. Die Kresse möglichst gleichmäßig relativ dicht auf die Watteoberfläche streuen. Oben auf die Samen bei Bedarf noch etwas Wasser tröpfeln.

Am besten den Topf an ein warmes Plätzchen stellen, z. B. auf die Fensterbank. Innerhalb weniger Stunden beginnen die Samen bereits aufzuquellen. Nach einem Tag beginnen sie dann zu keimen. Die Kresse sollte nun jeden Tag gegossen werden. Nach sechs Tagen bis einer Woche sind die Kressepflänzchen dann fertig und können gegessen werden.



Impressum

IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Godesberger Allee 142-148 • 53175 Bonn

Tel: +49 (0)2 28 - 95 06 - 0 • email: info@ijab.de

www.ijab.de



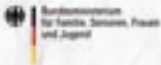
Konzeption und Gestaltung:
FRIEDSAM. Werbeagentur – Sinzig

Fotos und Illustrationen:
Studio Ernst - Rheinbach, FRIEDSAM.Werbeagentur



www.be-au-pair.de

Gefördert vom



Ein Projekt von



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.