



Lu4u.de

Fast jeder Haushalt hat zuhause Dinge, mit denen man wunderbare Spiele spielen kann. Hier sind ein paar Ideen dazu.

Das ABC-Spiel

| | |
|--------------|--|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Dinge aus dem Haushalt |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | Die Kinder sollen im Haushalt Gegenstände von A (wie Apfel) bis Z (wie Zucker) finden und sie dann hintereinander in eine Schlange legen. Wer findet die meisten Gegenstände? |

Kleine Spielidee für flinke Hände



Das Klammer-Spiel

| | |
|-------------|---|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Pro Spieler eine Holzklammer; Filzstift oder Kugelschreiber |

| | |
|--------------|--|
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | <p>Jeder Spieler bekommt eine Holzklammer, auf die er mit einem dünnen Filzstift seinen Namen schreibt und heftet sich die Klammer gut sichtbar an sein Hemd/Bluse/T-Shirt/Pullover.</p> <p>Gibt der Spielleiter den Startschuss, so müssen alle Spieler von nun an darauf achten, dass sie weder das Wort „NEIN“ noch das Wort „JA“ aussprechen.</p> <p>Antwortet man einem Mitspieler auf seine Frage mit „JA“ oder „NEIN“, so muss man diesem seine Klammer abgeben. Die erhaltene Klammer muss sich der „Dieb“ zu seiner eigenen Klammer dazu klemmen.</p> <p>Sieger ist, wer am Ende alle Klammern bei sich angeklemt hat.</p> <p>Dieses Spiel ist sehr lustig und eignet sich auch wunderbar, um es während dem Essen, während einer Busfahrt, einer Wanderung, etc. zu spielen.</p> |

Zeitungsspiele

Steig durch die Zeitung

| | |
|--------------|---|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Pro Kind ein doppelseitiges Zeitungsblatt |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | Ein Zeitungsblatt ist so einzureisen, dass ein Loch entsteht durch das man durchsteigen kann. Wer schafft es am schnellsten |

Zeitungsschlange

| | |
|--------------|---|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Pro Kind ein doppelseitiges Zeitungsblatt |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | Ein Zeitungsblatt ist so einzureißen, dass eine möglichst lange Schlange entsteht. Wer schafft es die längste Schlange zu reißen? |

Drachenschwanzjagd

| | |
|--------------|---|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Pro Kind ein doppelseitiges Zeitungsblatt |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | Ein Zeitungsblatt ist so zu falten, dass ein ca. 3 cm breiter Streifen entsteht, der Drachenschwanz. Den Drachenschwanz steckt man sich hinten in den Hosenbund. Aufgabe ist es nun, den Drachenschwanz der anderen Kinder zu stehlen, ohne seinen eigenen Drachenschwanz zu verlieren. Wer hat als letztes noch seinen Drachenschwanz? |

Karten blasen

| | |
|--------------|---|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | 1 Glasflasche (0,75l oder 1 l) 1 Kartenspiel mit 32 Karten (möglichst neu) |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | Die Flasche wird auf den Tisch gestellt und die 32 Spielkarten werden oberdrauf gelegt. Jeder Spieler hat nun reihum die Aufgabe, mindestens 1 Karte herunter zu blasen. Wer allerdings die letzte Karte vom Stapel bläst (unbeabsichtigt oder die restlichen verbliebenen oder zwangsweise wenn nur noch eine Karte auf der Flasche liegt) scheidet aus. Sieger ist, wer zuletzt übrigbleibt. |

Spielkarten - Match

| | |
|-------------|---------------------------|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Spielkarten |
| Dauer | beliebig |

| | |
|--------------|--|
| Beschreibung | <p>Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen eingeteilt (Geburtsmonate, Geburtstage, etc.)</p> <p>Der Raum/ Platz wird in zwei etwa gleichgroße Hälften eingeteilt. Die Spieler stehen in ihrer eigenen Spielhälfte und jeder Spieler bekommt zwei oder mehr Spielkarten.</p> <p>Die Mannschaften versuchen nun nach dem „Startschuss“ ihre Spielkarten, die sie in der Hand haben, in die gegnerische Hälfte zu werfen und die von Gegner geworfenen Spielkarten aufzuheben und diese wieder zurück in die gegnerische Hälfte zurück zu werfen. Das Ganze läuft so lange weiter, bis der Spielleiter Schluss gesagt hat.</p> <p>Die Mannschaften zählen die Spielkarten, die sich in ihrer Hälfte des Spielfeldes befinden (auf dem Boden oder noch in der Hand).</p> <p>Gewinner ist die Mannschaft, welche die wenigsten Spielkarten in ihrer Hälfte hat.</p> |
|--------------|--|

"Onkel Willi ist krank"

| | |
|--------------|---|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 8 Jahre |
| Materialien | Korke oder Streichhölzer ohne Kopf |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | <p>Jeder Mitspieler steckt sich einen Weinkorken oder ein Streichholz ohne Kopf hochkant zwischen die Zähne. Der erste Mitspieler sagt "Onkel Willi ist krank". Der zweite fragt "Was hat er denn?" Der erste beantwortet die Frage mit einer mehr oder weniger ernsthaften Krankheit. So geht das Spiel rundum. Achtung: Es müssen alle genannten Krankheiten wiederholt werden. Alternativ auch mit TT-Bällen zu spielen. Fühl Swaasss!</p> |

Scherzschlange

| | |
|-------------|---------------------------|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 5 Jahre |
| Materialien | keine |
| Dauer | beliebig |

| | |
|--------------|---|
| Beschreibung | <p>Der Spielleiter läuft im Kreis herum und hinter ihm folgen die restlichen Mitspieler.</p> <p>Dabei gibt er eine bestimmte (verrückte, außergewöhnliche, ...) Gangart vor, die alle anderen Spieler nachmachen müssen.</p> <p>Nach kurzer Zeit wechselt der Spielleiter zum Ende der Schlange und der folgende Spieler gibt nun seinerseits wieder eine bestimmte Gangart vor.</p> <p>Wenn alle Spieler einmal an der Reihe, so ist wieder der Spielleiter am Anfang der Schlange.</p> <p>Wieder geht er nun in seiner zuerst gewählten Gangart, macht allerdings jetzt auch ein ganz bestimmtes Geräusch dazu...</p> |
|--------------|---|

Geschichten – Kette

| | |
|--------------|--|
| Mitspieler | Mehrere Kinder ab 6 Jahre |
| Materialien | Postkarten, Fotos, Zeitschriften, ... |
| Dauer | beliebig |
| Beschreibung | <p>Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl (je nach Länge des Spiels zwischen 1 und 5 Karten) von Bildkarten</p> <p>Ein Startspieler wird bestimmt und fängt nun an, eine zu einer seiner Karten passende Geschichte zu erzählen.</p> <p>Wenn jemand anderes denkt, er könne die Geschichte an einer bestimmten Stelle mit dem Motiv seiner Karte weiter erzählen, ruft er laut „Hoppla,“ (oder „Aber, ...“) und führt die Geschichte fort.</p> <p>Am Schluss werden alle Karten in richtiger Reihenfolge nebeneinander gelegt/ gehängt.</p> |

Märchenkunde

Welche Märchen verbergen sich hinter folgenden Aussagen?

1. Chirurgischer Eingriff rettet Familie
2. Quartett schlägt Gauner in die Flucht
3. Halbstarker verschleudert Vermögen
4. Volksbefragung verhindert Beschlagnahme eines Babys

5. Mörder im Haus der Großmutter
6. Kräftiger Haarwuchs verhilft zu Schäferstündchen
7. Trickbetrüger durch ein Kind entlarvt
8. Adelige lebt in Kommune mit Bergarbeitern
9. Entlohnung nach Leistungsprinzip
10. Vogeleinsatz zur Qualitätsverbesserung von Lebensmitteln
11. Leichte Handverletzung führt zu Massenhypnose
12. Grüner Herrscher bittet um Asyl
13. Alte Dame möchte Jüngling vernaschen

Die Lösungen befinden sich hier: [Lösung Märchenkunde](#)