

## Bib@Home

# Einfache Spiele ohne Vorbereitung

Haben Sie mit den Kindern schon alle Spiele unendlich oft gespielt? Hier sind einige Ideen, die sich schnell und einfach umsetzen lassen. Die meisten Spiele sind für mehrere Spieler, können aber auch zu zweit gespielt werden.

- ☀ **Gespensterwörterkette:** Die Kinder sitzen im Kreis, der Spielleiter nennt einen Begriff, zum Beispiel „Hexenhaus“ und wirft einem Kind den Geist (weißer Ball) zu. Das Kind mit dem Geist muss schnellstmöglich einen neuen Gruselbegriff mit dem letzten Wortteil bilden. Zum Beispiel: Hausgeist. Der Geist wird zu einem anderen Kind geworfen, welches wiederum ein neues Wort bilden muss, usw. Fällt einem Kind, innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens (15 Sekunden) kein neues Wort ein, muss es aussetzen.
- ☀ **Alphabet rückwärts aufsagen:** Wer kann es am schnellsten fehlerfrei?
- ☀ **Rücknummer:** Ein Spiel für 2. Jeder der 2 Spieler bekommt eine Rückennummer angeheftet. Beide stehen innerhalb eines runden Kreises auf einem Fuß. Aufgabe ist es nun vor dem anderen die Rückennummer des Gegners herauszufinden, ohne den Ring zu verlassen.
- ☀ **Eine Erbse fällt zu Boden:** Eine Flasche steht auf dem Boden. Der Spieler steht auf einem Stuhl. Er lässt nun 10 Erbsen oder ähnliches in die Flasche fallen. Wer trifft am meisten?

- ☀ **Sandmaler:** Streichen Sie eine Sandfläche glatt. Ein Kind zeichnet mit einem Stöckchen ein Bild - Wer es als erster errät, darf das nächste Bild in den Sand zeichnen.
- ☀ **Trauminsel mit geschlossenen Augen malen:** Wer malt die schönste Insel? Aus jedem Team wird einem Kind die Augen verbunden. Alle anderen dürfen jetzt fünf Dinge nennen, die auf der Insel zu finden sein sollen. Jeder hat dafür nur fünf Minuten Zeit. Wer schafft es, in der vorgegebenen Zeit alle Dinge zu zeichnen? Und welche der gezeichneten Gegenstände kann man auch noch erkennen?
- ☀ **Faule Löwen wecken:** Ein Spieler stellt ein spielfreudiges Löwenbaby dar. Alle anderen tun so, also ob sie müde, erwachsene Löwen wären. Sie liegen regungslos auf dem Boden und dürfen sich nicht bewegen. Das Löwenkind will aber spielen und versucht, alle anderen Löwen zu wecken – außer Berühren ist so gut wie alles erlaubt. Wenn ein Löwe sich bewegt, lacht oder spricht, ist er aufgewacht und hilft nun dem Löwenbaby, auch die anderen Löwen zu wecken.
- ☀ **Gold finden:** Auf einem Plastikteller liegen Kieselsteine. Die Hälfte davon ist mit einem Kreuz gekennzeichnet. Das Kind nimmt den Teller mit beiden Händen und muss nun versuchen die Steine herauszuschütteln, die nicht markiert sind.
- ☀ **Taschenlampenfangen:** Zwei Kinder erhalten jeweils eine Taschenlampe. Sie sitzen nebeneinander im dunklen. Nun wird bestimmt, wer der Fänger und wer der Gejagte ist. Jetzt beginnt die wilde Jagd. Die Fänger versucht mit seinem Lichtschein den des Gejagten zu fangen/ anzuleuchten.
- ☀ **Hauseroberung:** Dicke Fäden werden durch den Raum gespannt. Wer kommt zuerst durch den Raum ohne die Fäden zu zerstören?
- ☀ **Stadt-Land-Fluss mal anders:** für das Spiel neue Begriffe erfinden, z.B. Säugetier–Vogel-Fisch