

# **Spiele für drinnen**

## **Städtebauer**

### **Ihr braucht:**

- ein altes weißes Bettlaken
- Textilstifte, Stoffmalfarben (Gelb, Blau, Rot) und Borstenpinsel
- Glas mit Wasser (zum Pinselauswaschen)
- Deckel von z. B. Marmeladenglas (zum Farbenmischen)
- jede Menge Zeitung zum Unterlegen
- alte Kleidung
- Spielfiguren

### **So geht's:**

Zuerst den Boden mit Zeitung auslegen, anschließend wird das Bettlaken ausgebreitet. Die Kinder können anfangen, einen Stadtplan zu entwerfen und diesen auf das Laken zu malen. Dazu können Pinsel mit Farbe oder Textilmalstifte verwendet werden.

Wenn der Stadtplan getrocknet ist, kann darauf gespielt werden. Ob mit Autos, Spielfiguren etc., der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt

## **Bergsteigen (mindestens 2 Spieler, ab 4 Jahren)**

Ihr braucht eine Treppe, Mitspieler und einen Würfel.

### **So geht's:**

Zuerst wird darum gewürfelt wer anfangen darf. Der Gewinner würfelt nun, die gewürfelte Zahl bestimmt anschließend wie viele Treppenstufen erklommen werden dürfen.

Zusätzlich können sog. „Pechzahlen“ eingeführt werden, z.B.:, dass bei einer 6 herabgestiegen werden muss .

Am besten schreibt ihr die Zusatz-Regeln vorher auf einen Zettel, um sie nicht zu vergessen.

## **Kneten mit Salzteig**

### **Ihr braucht:**

- 200 g Weizenmehl (Typ 405)
- 100 g Speisesalz
- ca. 250 ml warmes Wasser
- 1,5 EL ÖL
- Deckfarben und Pinsel
- ein Glas Wasser (zum Pinselauswaschen)
- Deckel (zum Farbenmischen)
- Plätzchenformen und dünner Strohhalm
- Acryl-Lack auf Wasserbasis

### **So geht's:**

Alle Zutaten in eine Schüssel geben und zu einem Teig kneten. Aus dem Teig können verschiedene Figuren, Anhänger etc. geknetet werden

Die fertigen Salzteigfiguren bei 70 Grad für 60 Minuten und noch einmal 2 Stunden bei 100-120 Grad im Backofen ausbacken. Anschließend einige Stunden auskühlen lassen. Sind die Figuren ausgekühlt, können sie die Kinder anmalen. Eine dünne Lackschicht auftragen - die fixiert die Farbe und macht die Figuren bzw. Anhänger haltbar.

## **Dosen-Klapper**

- Anzahl Spieler: 3 bis 10
- Spiel-Zubehör: eine leere, undurchsichtige Dose und beliebige unterschiedliche Gegenstände (z.B. Nagel, Knopf, Münze, Würfel, Feder, Murmel, Büroklammer, Korken etc.)

In die Dose wird ein beliebiger Alltagsgegenstand hineingelegt, nun kann losgeklappert werden. Es wird reihum geraten, der Gewinner erhält die Dose und wählt den nächsten Gegenstand.

## **Berufe raten**

- Anzahl Spieler: 3 bis 15
- Spieldauer: bis 10 Minuten

Ein Spieler wählt einen Beruf, die anderen müssen den Beruf mit Ja/Nein Fragen erraten. Der Gewinner darf sich als nächstes einen Beruf aussuchen, der erraten werden muss.

## **Blicke ertragen ohne zu lachen**

- Anzahl Spieler: 2 bis 4
- Spieldauer: bis 10 Minuten

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber und schauen sich in die Augen. Es darf nicht gelacht werden; wer lacht hat verloren. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, dürfen auch Grimassen gezogen werden.

## **Gegenstände merken**

Ein Tisch wird mit verschiedenen Gegenständen bestückt. Der Kandidat muss sich nun alle Gegenstände einprägen. Nun wird ein Gegenstand entfernt und der Spieler muss erraten um welchen Gegenstand es sich handelt.

## **Geisterbahn**

### **Material:**

- Stühle zum durchkriechen
- Luftschlangen
- Wollfäden
- Decken
- Luftballons
- Pappe
- Wasserfarben
- Pinsel
- Schere
- Klebstoff

### **Aufbau und Durchführung:**

Wir reihen die Stühle aneinander, sodass ein Tunnel entsteht, der im Bogen verlaufen oder einen Knick machen kann.

Zwischen jeweils zwei Stühlen können wir auch einige Luftschlangen oder Wollfäden herunterhängen lassen. Diese kitzeln uns dann beim Durchkriechen im Gesicht.

Die Decken hängen wir so über die Stühle, dass sie den Boden berühren.

Als Dekoration brauchen wir Fratzen. Diese können aus aufgeblasenen Luftballons, welche angemalt wurden, oder aus bemalter Pappe hergestellt werden. Die fertigen Grimassen können am Eingang und im inneren der Geisterbahn verteilt werden.

Zusätzlich können gruselige Geräusche durch verschiedene Gegenstände (Blechdosen etc.) simuliert werden.

Nun steht der gruseligen Eröffnung der Achterbahn nichts mehr im Wege.

## **Noch mehr Spielideen**

### **1. Schiffe versenken**

Jeder Spieler versucht, seine Flotte vor dem Gegner zu verstecken. Gespielt wird in einem Koordinatensystem (bspw. 6x6cm) in dem die verschiedenen Schiffe (bspw. 4 Schiffe à 4 Kästchen) verteilt sind. Nun werden von den Spielern abwechselnd Koordinaten genannt (bspw. A4), um die Position der Schiffe zu erraten. Wird ein Schiff getroffen ist der jeweilige Spieler nochmal am Zug.

### **2. Käsekästchen**

In diesem Spiel geht es darum, so viele Kästchen wie möglich zu erobern. Ein Kästchen gilt als erobert, wenn die vierte Wand gesetzt wurde. Käsekästchen wird klassischerweise in einem 5x5cm großen, karierten Spielfeld gespielt, Größen sind jedoch variabel.

Sobald ein Kästchen erobert wird, ist der jeweilige Spieler wieder am Zug. Am Ende des Spiels, wenn alle Kästchen erobert sind, wird ausgezählt. Wer die im Besitz der meisten Kästchen ist, gewinnt das Spiel

### **3. Personen erraten**

Zuerst schreibt jeder Spieler seinen Namen auf ein Blatt Papier. Die Zettel werden eingesammelt und anschließend ausgeteilt, sodass jeder einen Zettel mit einem anderen hat. Jeder schreibt nun eine kurze Beschreibung (Stichworte reichen) der Person auf seinem Zettel. Anschließend werden die Papiere wieder eingesammelt und der Spielleiter liest die Beschreibungen vor. Die anderen müssen nun raten, um wen es sich handelt.

### **4. Wer bin ich?**

Es werden kleine selbstklebende Zettel benötigt. Der Spielleiter bereitet das Spiel vor, indem er auf die Zettel verschiedene Personen, Berufe, etc. schreibt. Nun kriegt jeder Spieler ein Post-It auf den Rücken oder die Stirn geheftet, ohne dabei zu erfahren, um wen oder was es sich handelt. Nun muss herausgefunden werden, wer man ist. Dies geschieht durch Ja/Nein-Fragen. Wird eine Frage mit "Ja" beantwortet, darf eine weitere Frage gestellt werden. Sobald eine Frage mit "Nein" beantwortet wird kommt der nächste Spieler dran.

## **5. Fitzefinger**

2 Spieler stehen sich gegenüber. Es wird auf 3 gezählt, bei drei muss jeder Spieler eine beliebige Zahl an Fingern abspreizen und eine Zahl sagen. Wer die richtige Zahl, also die Zahl die mit der insgesamten Anzahl an Fingern übereinstimmt, sagt hat gewonnen.

Beispiel: Ein Spieler zeigt 3 Finger, der andere 2 und sagt 5. Somit hat dieser Spieler gewonnen.

## **6. Verstecken im Dunkeln**

Alle Spieler außer der Fänger verstecken sich im Raum. Anschließend wird das Licht ausgemacht und der Fänger hereingelassen. Der letzte gefangene Spieler ist der neue Fänger.

## **7. Ertaste die Paare**

Man benötigt einen Sack oder eine undurchsichtige Tüte und verschiedene Gegenstandspaare. Nun gibt man einem Spieler einen Gegenstand aus dem Sack (bspw. eine Büroklammer) und dieser muss nun den passenden Gegenstand ertasten. Der Spieler darf 5-mal hineingreifen, ertastet er den Gegenstand, erhält er einen Punkt.

## **8. Rücken an Rücken**

Zwei Spieler und eine schwierige Aufgabe: Sie sitzen gemeinsam Rücken an Rücken auf dem Boden und müssen versuchen, gemeinsam aufzustehen. Die Beine müssen angewinkelt sein und die Arme dürfen nicht verwendet werden. Die Rücken müssen aneinander bleiben.

## **9. Ich sehe, was du nicht siehst**

Ein sehr altes und bekanntes Spiel. Ein Spieler beginnt; dieser sucht sich ein Objekt in der Umgebung aus und sagt: "Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist....(Form oder Farbe)." Der andere Spieler muss erraten, was es ist.

## **10. Miteinander verwoben**

Ein Spieler bindet dem anderen einen der Bindfäden um die zwei Handgelenke. Der Faden sollte zwar festhalten, aber trotzdem noch so locker sein, dass er nicht einschneidet. Dem zweiten Spieler wird jetzt ebenfalls der Bindfaden umgebunden. Allerdings sollte dieser durch den Faden des anderen gezogen sein, sodass die zwei Spieler zusammenhängen.

Das Ziel der zwei Spieler ist nun, sich zu trennen, ohne dabei die Bindfäden zu zerreißen. Dies ist eine spannende Herausforderung, die meist zu der einen oder anderen spannenden Verrenkung führt.

### **11. Alle Vögel fliegen hoch**

Alle Spieler sitzen um einen Tisch und trommeln mit den Fingern auf dem Tisch. Der Spielleiter überlegt sich ein Tier, welches fliegen kann (Bsp.: Vogel) und sagt folgenden Satz: "Alle Vögel fliegen hooooch."

Er hebt nun die Hände in die Luft und alle Spieler müssen es im gleichen, wenn es sich um ein Tier handelt, welches fliegen kann. Nennt der Spielleiter ein Tier, das nicht fliegen kann, müssen die Spieler weitertrommeln. Hebt jemand trotzdem die Hände, ist dieser Spieler ausgeschieden.

### **12. Streichhölzer auswürfeln**

Benötigt werden min. 20 Streichhölzer oder Zahnstocher und ein Würfel. Die Hölzer werden nun auf dem Tisch ausgebreitet und es wird gewürfelt. Der jeweilige Spieler am Zug darf sich entsprechend der gewürfelten Zahl Streichhölzer wegnehmen. Es wird immer abwechselnd gewürfelt. Liegen am Ende 6 Hölzer, muss eine 6 gewürfelt werden. Gewonnen hat, wer die meisten Streichhölzer hat.

### **13. Flaschen sortieren**

Die Aufgabe bei diesem Spiel ist, eine Kiste so schnell wie möglich mit Flaschen zu füllen. Allerdings nur mit den Füßen und den Zehen. Dieses Spiel eignet sich gut als Teamspiel, insofern mehrere Kisten verfügbar sind.

### **14. Müllschlange**

Alle Spieler erhalten eine Mülltüte und eine Schere. Ziel ist es, in 2 Minuten aus der Tüte eine zusammenhängende Schlange zu schneiden. Gewonnen hat derjenige, welcher die längste Schlange geschnitten hat.

### **15. Löffelkran**

Jeder Spieler hat einen Löffel im Mund und muss sich im Kreis aufstellen. Der Spielleiter legt nun einen Tischtennisball o.ä. (Wer mutig ist, kann auch rohe Eier nehmen) auf den ersten Löffel. Dieser Spieler muss nun den Ball an den Nachbar weitergeben, ohne dass der Ball herunterfällt.

### **16. Ich packe meinen Koffer**

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Jüngste beginnt mit: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit (Begriff seiner Wahl)." Dann ist der zweite dran und muss den Gegenstand des ersten Teilnehmers sagen und seinen eigenen Gegenstand hinzufügen. Der dritte Spieler muss nun alles wiederholen und ebenfalls seinen eigenen Gegenstand "in den Koffer packen". Das Spiel geht so lange, bis einer einen Fehler macht.

## **17. Mehl schneiden**

Der Spielleiter häuft das Mehl auf dem Teller in Form eines Berges auf, drückt das Mehl etwas fest und platziert den Ring oder den Preis oben auf die Spitze.

Nun geht das Spiel reihum: jeder Mitspieler darf das Messer in die Hand nehmen und an einer beliebigen Stelle vom Mehlberg ein Stück 'abschneiden'. Bei wem der Preis runterfällt, muss diesen dann mit dem Mund aus dem Mehl fischen.

## **18. Die Futterleine**

Süßigkeiten o.ä. werden an einer Schnur aufgefädelt. Die Schnur wird dann gespannt und zwar in einer Höhe, die dem jeweiligen Alter/Größe angemessen ist. Am besten hält ein Spielleiter das eine Ende der Schnur fest, um den Spielern zu helfen bzw. diese ein wenig zu ärgern.

Die Spieler müssen nämlich versuchen, mit dem Mund und auf dem Rücken gefalteten Händen nach den Süßigkeiten zu schnappen und das 'Leckerli' zu erwischen.

## **19. Fädenlabyrinth**

Kleine Päckchen werden an Schnüren befestigt. Die Päckchen werden nun versteckt und die Schnüre durch das Zimmer gespannt. Am Ende sollte das Zimmer kreuz und quer von straffgespannten Schnüren durchzogen sein.

Jeder Spieler bekommt dann ein Fadenende in die Hand und muss dieses auf seine Klopapierrolle aufwickeln, während es seinem Päckchen immer näherkommt. Kuddelmuddel und jede Menge Spaß ist so garantiert!

## **20. Der Storch und die Frösche**

Einer der Spieler wird zum Storch bestimmt und muss sich auf einem Bein hinstellen - wie ein Storch eben.

Die anderen Spieler gehen in die Hocke, hüpfen wie Frösche umher und versuchen dem Storch auszuweichen.

Der Storch seinerseits versucht - immer auf einem Bein hüpfend - einen der Frösche zu fangen.

Hat er das geschafft, wechseln die Rollen und der gefangene Frosch wird zum Storch.

[https://www.focus.de/familie/praxistipps/spiele-fuer-drinnen-mit-kindern-tipps-und-vorschlaege\\_id\\_7952995.html](https://www.focus.de/familie/praxistipps/spiele-fuer-drinnen-mit-kindern-tipps-und-vorschlaege_id_7952995.html)

<https://www.gofeminin.de/familie/spielideen-drinnen-kinder-s2398077.html>

: <https://www.gofeminin.de/familie/spielideen-drinnen-kinder-s2398077.html>

<https://www.gofeminin.de/familie/spielideen-drinnen-kinder-s2398077.html>

<https://www.familie.de/kleinkind/kinderspiele/spielanleitung-gegenstaende-merken/>

Quelle: Lauter tolle Sachen, die Kinder gerne machen, Ursula Barf