

SpiE- und KreativideEn für die gAnzEfaMlie

Spiele mit Alltagsgegenständen:

Baue eine Autoschlange:

Die Schlange im Bilderbuch «Wieso geht's hier nicht weiter?» ist 50 Fahrzeuge lang- ganz schön viel! Schaffst du es mit all deinen Autos, Fahrrädern, Lastwagen, Helikoptern und Lokomotiven eine noch längere Autoschlange zu bauen?

Du hast ja genügend Zeit, mal in allen Ecken und Schränken deines Zimmers, in der Spielkiste und unter dem Bett nachzuschauen, bis du wirklich jedes Fahrzeug gefunden hast.

Und dann machst du damit eine Autoschlange, die durch die ganze Wohnung, durchs ganze Haus bis in den Gang oder auf den Balkon raus geht. Schaffst du das?

Zählen üben:

Und wenn die Fahrzeuge grad so schön in einer Reihe stehen, könntest du doch noch ein bisschen zählen üben:

- Wie viele rote Fahrzeuge stehen in der Schlange, wie viele blaue, grüne und gelbe?
- Welches ist die ungewöhnlichste Farbe, die du finden kannst?
- Von welcher Farbe gibt es am meisten Fahrzeuge?
- Welches ist dein Lieblingsfahrzeug, welches das interessanteste?

Geschichten erfinden:

Wenn du fertig gezählt, beobachtet und verglichen hast, könntest du noch etwas ganz anderes versuchen:

- Suche dir eines der Fahrzeuge aus und erfinde eine Geschichte dazu:
Wohin ist das Fahrzeug unterwegs?
Wer sitzt drin?
Woher kommt das Fahrzeug?
Was machen die Insassen in der Zeit, wo sie im Stau warten müssen?
Wieso steht das Fahrzeug überhaupt im Stau?

Natürlich ist es viel spannender, wenn du diese Geschichte nicht alleine erfinden musst, sondern die ganze Familie mitmacht: alle suchen sich ein Fahrzeug aus und erfinden eine Geschichte dazu.

Und denke daran: in einer Geschichte ist alles erlaubt und möglich, es kann auch ein Dinosaurier, ein Gespenst oder eine echte Prinzessin im Auto sitzen!

Viel Spass!

Bewegungsspiele:

Wenn Klara und Wolle (im Buch «Maunzer- Klara, Wolle und der magische Kater») gemeinsam von der Schule nach Hause gehen, denkt sich Klara oft lustige Spiele aus, um den Heimweg ein bisschen spannender zu machen.

Könnt ihr das auch?

Von der Schule oder vom Kindergarten lauft ihr zwar im Moment nicht nach Hause, aber man diese Spiele auch auf dem Waldspaziergang oder der Runde ums Haus, auf dem Weg in der Garten ausprobieren.

Und so funktioniert:

Abwechslungsweise denkt ihr euch ein besonderes 'Spaziermuster' aus.

Zum Beispiel:

- 4 RIESENGROSSE Schritte, 3 Mäuseschritte, 4 RIESENGROSSE Schritte, 3 Mäuseschritte usw.
- 3 Schritte vorwärts, 1 Schritt zurück, 3 Schritte vorwärts, 1 Schritt zurück
- 5 Schritte vorwärts, 1 Pirouette, 5 Schritte vorwärts, 1 Pirouette
- 10 Schritte vorwärts, 5 Schritte rückwärts, 10 Schritte vorwärts, 5 Schritte rückwärts

Das funktioniert auch in der Wohnung ganz gut:

- Wer schafft es, mit möglichst wenigen Schritten durch die Wohnung zu schreiten?
- Wer schafft es, auf einem Bein durch die Wohnung zu hüpfen, ohne hinzufallen?
-

Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: ihr könnt auch Hindernisse einbauen, einen Zick-Zack-Kurs aufstellen usw...

Bestimmt habt ihr noch viele, tolle Ideen!

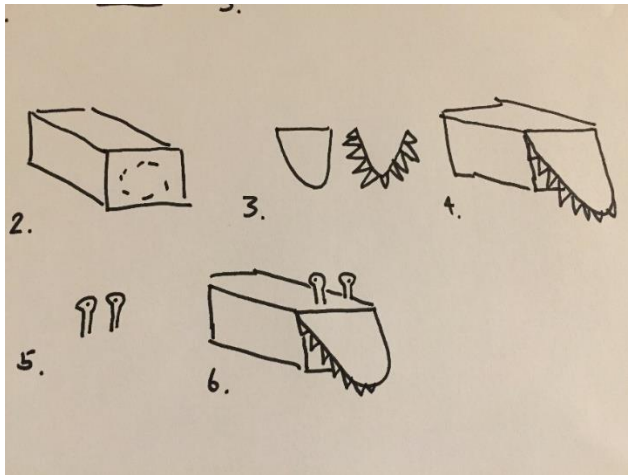
Anleitung für eine wolfige Fühl- und Tastkiste

Material:

- Eine mittelgrosse Kartonschachtel (etwas so gross wie eine Schuhschachtel)
- Weissleim
- Cutter
- Schere
- Schwarzes Papier
- Weisses Papier
- Schwarzer Stift

Und so geht's:

1. Den Karton vollständig auf allen Seiten mit schwarzem Papier beziehen.
Je nach Schachtel geht es einfacher, wenn man zuvor den Deckel mit Tesafilm zuklebt
2. Aus einer der kurzen Seite der Schachtel mit dem Cutter ein Loch rausschneiden. Das Loch muss so gross sein, dass eine Kinderhand durchpasst.
3. Nun aus schwarzem Bild eine Wolfsschnauze ausschneiden, aus weissem Papier die scharfen Wolfszähne.
Die Schnauze des Wolfs sollte genau so breit sein wie die kurze Seite der Schachtel.
4. Die Zähne ans Wolfsmaul kleben, das Maul anschliessen so am Karton befestigen, dass das Loch damit lose zugedeckt wird.
5. Zum Schluss aus weissem Papier noch Augen ausschneiden und an der Schachtel befestigen- und fertig ist der Wolf!



Fühl-und Tastspiel mit dem Wolf:

Im Bauch eines Wolfs findet man die verschiedensten Dinge. Denn Wölfe sind immer hungrig und fressen sehr viel!

Was hat denn der Wolf heute so gefressen?

Das gilt es zu ertasten!

Dazu versteckt man im Inneren der Schachtel verschiedene Gegenstände, ohne dass die Kinder diese sehen, z.B. Leogesteine, Plastiktiere, einen Knopf, einen Radiergummi....

Nun dürfen die Kinder reihum durchs Wolfsmaul in den Bauch reingreifen und erraten, was sie dort erfühlen und ertasten. Wer rät die meisten Dinge?

Wer noch nicht genug vom Spielen hat, kann danach zu jedem Gegenstand, der im Wolfsbauch gefunden wurde, eine Geschichte erfinden, wie er dahin gelangt ist. Viel Spaß!

Geräusche erraten:

Im Buch «Fips hört ein PIEPS» möchte Fieps einen Mittagsschlaf machen, wird aber immer wieder von Geräuschen gestört: einer piepsenden Maus, der miauenden Katze oder dem Rasenmäher.

Welche Geräusche könnte man bei dir Zuhause hören?

Das könnte man in einem Geräusche-Ratespiel herausfinden.

Und so funktioniert's:

Beginnen wir einmal etwas einfach: sucht euch ein Zimmer in der Wohnung aus, vielleicht die Küche.

Eine Person ist der Spielleiter, alle anderen Mitspieler kriegen die Augen verbunden.

Der Spielleiter erzeugt nun mit Gegenständen aus der Küche Geräusche, die Mitspieler versuchen zu erraten, was sie hören.

Zum Beispiel: Wasser tropft aus dem Hahn, ein Löffel schlägt gegen eine Pfanne, eine Schublade wird geöffnet, die Dampfzughaube angestellt...

Je geübter die Zuhörer sind, desto schwieriger können die Geräusche werden.

Dieses Spiel lässt sich auch in allen anderen Räumen spielen, natürlich auch auf dem Balkon oder im Garten..

Geräusche- Safari:

Habt ihr schon einmal eine Safari in der eigenen Wohnung gemacht? Wenn nicht, wird es höchste Zeit dazu!

Bestimmt kennst du eure Wohnung in- und auswendig, schliesslich wohnst du dort. Doch weisst du auch, welche Geräusche man in welchem Zimmer hören kann? Probier's aus!

Das einzige, was es dazu braucht, ist ein Handy, um die Geräusche aufzunehmen.

Und so funktioniert's: die erste Person (z.B. deine Mama, der Papa oder dein grosser Bruder) geht durch die Wohnung und nimmt dabei in den Zimmern verschiedene Geräusche auf. Natürlich sollten es Geräusche sein, die typisch für das Zimmer sein: die Wasserspülung oder der Föhn im Badezimmer, das Summen des Kühlschranks in der Küche....

Wenn der Rundgang beendet ist, gibt sie das Handy an dich weiter und nun kann die Suche nach den Geräuschen losgehen. Wenn du meinst, das richtige Geräusch gefunden zu haben, schreibst du auf, wo du es gehört hast und woher das Geräusch stammt.

Wenn du alle Geräusche gefunden hast, schaut ihr gemeinsam, ob du alles richtig herausgefunden hast, danach tauscht ihr die Rollen.

Geräusche-Memory:

Jedes Tier macht ein Geräusch: Hunde bellen, Katzen miauen, Schweine grunzen. Doch wie heisst das Geräusch, welches ein Gorilla von sich gibt, was macht ein Hirsch und welches Tier piepst?

Versuche, von möglichst vielen Tieren herauszufinden, wie man dem Geräusch sagt, welches sie von sich geben.

Wenn du das gemacht hast, kannst du ein Tiergeräusche-Memory basteln.

So funktioniert's:

Du brauchst leere Memorykärtchen oder etwas festere Postkarten, die du (oder ein Erwachsener) in kleine Quadrate schneidest. Es braucht für jedes Tier 2 Kärtchen; eines für das Tier selbst und eines für das Geräusch.

Nun zeichnest du jeweils auf ein Kärtchen ein Tier, auf ein zweites Kärtchen schreibst du, wie das Geräusch heisst, welches das Tier macht.

Also zum Beispiel:

Löwe- brüllen

Schwein- grunzen

Hirsch-röhren

Maus -piepsen

Schlange-zischen

Wenn du alle Kärtchen beschrieben und die Tiere fertig gezeichnet hast, kann es losgehen: Karten mischen, mit der leeren Seite nach oben auf dem Tisch verteilen und losspielen!

Wenn du Lust hast, kannst du die Rückseite der Memory-Karten noch mit verzieren- mit Farb- oder Filzstiften, mit schönem Papier, Stickern....

Aufbewahren lässt sich das Memory je nach Grösse der Kärtchen in einem leeren Configlas, in einer selbst gefalteten Schachtel oder einer kleinen Znüibox.

Fotoschnipsel-Schnitzeljagd:

Statt einer Geräusche-Safari kannst du zuhause auch eine Fotoschnipsel-Schnitzeljagd machen. Das ist ganz einfach, das Einzige, was es dazu braucht, ist die Fotofunktion deines Handys oder ein Fotoapparat.

So funktioniert's:

Eine Person macht sich mit dem Fotoapparat auf den Weg durch die Wohnung und fotografiert in verschiedenen Zimmern Ausschnitte von Gegenständen.

Zum Beispiel: eine Ecke des Bettes, ein Teil des Schreibtisches, den Stiel einer Pfanne, den Kopf einer Zahnbürste, den Arm eines Stofftiers usw.

Nun gibt der Fotograf den Apparat an einen Mitspieler, zum Beispiel an dich, weiter und schickt diesen nun auf Safari. Die Aufgabe ist es jetzt natürlich, möglichst alle fotografierten Gegenstände in der Wohnung zu finden.

Du wirst sehen: auch wenn du schon lange in dieser Wohnung wohnst und glaubst, jeden Winkel zu kennen, wirst du Sache entdecken, die dir noch nie aufgefallen sind!
Wenn du alle Gegenstände gefunden hast, bist du dran: nun fotografierst du spannende, ungewöhnliche Gegenstände, fotografierst einen Ausschnitt davon und gibst die Kamera weiter. Viel Spass!

Brett -und Kartenspiele

Memorys:

Nastja Holtfreter: Der bunte Wald. Magellan



Dieses Memory lässt sich schon mit kleinen Kindern sehr gut spielen. Die Karten sind extra gross und lassen sich so gut aufdecken, auch die Bilder sind gross, klar und schlicht. Aufzudecken gilt es Tiere und Pflanzen aus dem Wald: das Wildschwein, der Dachs, der Fuchs, ein Pilz oder der Tannenbaum.
Aus der gleichen Serie zudem erhältlich: «Das bunte Meer», «Die bunten Berge» und «Der bunte Bauernhof».

Wem gehört der Haufen? Laurence King Verlag



Ein Memory für alle Fans von «Die Geschichte vom Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat.»

Genau wie in diesem Buch geht es auch hier um die Hinterlassenschaften von Tieren. Est gilt also nicht, wie in anderen Memorys, zweimal dieselbe Karte aufzudecken, sondern zu jedem Tier das passende «Häufchen» zu finden. Wie das bei einem Hund aussieht, wissen wir natürlich alle und auch einen Pferdapfel haben die meisten von uns

schon gesehen. Doch wie sieht es aus, wenn ein Nilpferd, eine Pandabär, die Ameise oder der Fuchs mal GROSS macht? Ein witziges Memory-Spiel für die ganze Familie, bei dem alle etwas lernen können!

Tiere und ihr Zuhause, Laurence King Verlag



Auch bei diesem Memory geht es um Tiere. Dieses mal gilt es, den 27 Tieren das richtige Zuhause zuzuordnen.

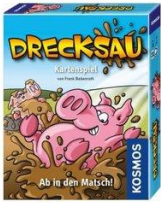
Bestimmt weiss jedermann, wo ein Pferd oder eine Maus wohnt und auch die Wohnung eines Hamsters haben wir schon einmal gesehen.

Doch weisst du auch, wo ein Schnabeltier wohnt, wie die Wohnung der Termiten heisst und wo ein Eichhörnchen übernachtet?

Ein spannendes, kunterbuntes Memory, welches ganz nebenbei noch Sachwissen vermittelt.

Kartenspiele:

Drecksau, Kosmos Verlag



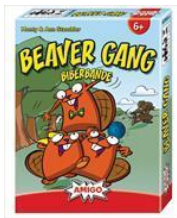
Ein Schwein fühlt sich nur dann wohl, wenn es sich so richtig im Schlamm wälzen darf und rundherum mit Matsch bedeckt wird.

Doch immer dann, wenn es sich so richtig gemütlich im Schlamm suhlt, kommt ein gemeiner Mitspieler und spritzt es von oben bis unten mit einer Ladung Wasser sauber- so ein Pech! Noch schlimmer wird es nur dann, wenn's plötzlich zu regnen beginnt... Deshalb sollte man seinen Schweinen so schnell als möglich einen Stall bauen, wohin sie bei Regen flüchten

können.

Ziel dieses Spiels ist es, für einmal nicht möglichst sauber zu werden, sondern seine verschmutzten Schweine vor allen Angriffen durch Wasser zu schützen!

Beaver Gang, Amigo



Ziel dieses Spiel ist es, mit seinen 4 Karten möglichst wenig Punkte zu erreichen.

Dumm nur, dass man nur zwei der vier Karten anschauen darf und die Punkte sehen kann. Ist die Punktzahl zu hoch, kann man die Karten tauschen und sich so bessere Chancen auf den Sieg erspielen. Doch was ist mit den beiden Karten, die man nicht aufgedeckt hat? Welche Punktzahl verbirgt sich darunter?

Soll man pokern und sie blindlings austauschen oder einfach darauf hoffen, dass es tiefe

Karten sind?

Ein witziges Spiel, welches Strategie, Glück und Mut erfordert und der ganzen Familie Spass macht!

Illusion, Carletto Nürnberger



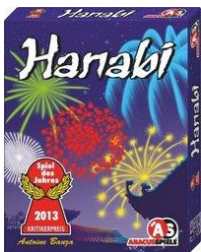
Bei diesem Spiel ist genaues Hinschauen gefragt! Kannst du deinen Augen trauen oder trügt der Schein? Hast du es mit einer optischen Illusion zu tun?

Die Regeln sind ganz einfach: eine Karte gibt vor, auf welche Farbe man zu achten hat. Sind auf der eigenen Karte mehr Grünanteile zu sehen als auf der Karte, welche schon auf dem Tisch liegt? Oder sieht es nur so aus, stimmt aber nicht?

Und glaube ich dem, was meine Mitspieler behaupten oder wollen die mich täuschen?

Ein spannendes und faszinierendes Kartenspiel, welches Erwachsene genauso herausfordert wie Kinder.

Hanabi. Amigo



Bei diesem Spiel ist Kooperation gefragt! Gewinnen kann man nämlich nur als Gruppe, es gibt keinen Einzelsieger.

Je besser ihr zusammenarbeitet, desto höher die Chance, als Sieger hervorzugehen.

Ziel ist es, gemeinsam ein möglichst grosses Feuerwerk zustande zu bringen. Dazu gilt es, Karten mit verschiedenen Symbolen in der richtigen Reihenfolge auf dem Stapel abzulegen.

Aber Achtung: man hält seine Karten so in der Hand, dass man sie selbst nicht sehen kann. Um zu wissen, welche Karte man als nächstes ablegen kann, ist man auf Tipps und Hinweise der Mitspieler. Da heisst es: genaue, sinnvolle Hinweise geben, gut zuhören und schlaue kombinieren!

Brettspiele:

Brändi Dog. Stiftung Brändi



Dieses Familienspiel ist eine Mischung aus Eile-mit-Weile und Jassen. Wie beim Eile-mit-Weile geht es darum, seine vier Spielfiguren nach Hause zu bringen. Es wird dafür jedoch nicht gewürfelt, sondern Karten bestimmen, wie weit man fahren darf. Da man mehrere Karten auf der Hand hat, kann man selbst entscheiden, wann man welche ablegt und kann so strategisch fahren. Eine weitere Besonderheit des Spiels: man spielt nicht für sich alleine, sondern mit

einem Partner. Gewonnen ist das Spiel erst dann, wenn beide alle Figuren in der 'Garage' haben. Es gilt also, nicht nur auf sich selbst zu schauen, sondern sich auch zu überlegen, wie man seinen Partner unterstützen kann.

Ein Spiel, welches Glück und Strategie vereint und dadurch, dass man nicht nur für sich alleine spielt auch den Kooperationsgedanken fördert.

Rummikub. Jumbo



Auch bei diesem Spiel ist neben Strategie, guter Übersicht und etwas Mut viel Glück dabei.

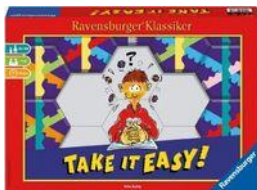
Jeder Spieler erhält zu Beginn nummerierte Spielsteine in verschiedenen Farben. Nun gilt es, diese Spielsteine möglichst schnell wieder loszuwerden. Sie können entweder als Reihe in derselben abgelegt werden (immer mindestens 3 Stück) oder man legt mindestens 3 gleiche Zahlen in verschiedener Farbe (z.B. eine rote, grüne

und blaue 7).

Steine, die bereits auf dem Tisch liegen, dürfen nun von den Mitspielern genutzt werden, um eigene Reihen zu bilden, zu ergänzen oder neue Reihen zu beginnen.

Manchmal braucht es etwas Mut, liegende Steine ganz neu zu ordnen, umzuräumen und mit eigenen Steinen zu ergänzen. Doch je mehr Bewegung auf dem Feld, desto mehr Spass und je mehr Routine, desto mutiger werden die Spieler. Wer sämtliche Spielsteine zuerst losgeworden ist, hat gewonnen!

Take it easy. Ravensburger



Wem gelingt es, die meisten vollständigen Reihen zu legen und damit die meisten Punkte zu ergattern?

Bei diesem Spiel ist viel Glück dabei, eine Strategie kann helfen, jedoch auch hinderlich sein. Worum geht's?

Jeder Spieler hat ein Spielbrett mit leeren Feldern vor sich, dazu Kärtchen in verschiedenen Farben. Auf jedem der Kärtchen sind 3 Zahlen und 3 Farbstreifen zu

sehen. Ein Spieler mischt seine Kärtchen und legt sie umgedreht auf den Tisch, so dass die Zahlen nicht sichtbar sind.

Nun zieht er eine Karte nach der anderen und liest die drei Zahlen vor. Die Mitspieler nehmen nun dieselbe Karte und platzieren sie möglichst geschickt auf ihrem Spielbrett. Das ist anfangs noch ganz einfach, doch je mehr Kärtchen liegen, desto schwieriger wird es, eine Karte so zu platzieren, dass man dadurch nicht eine Zahlenreihe zerstört, denn: wenn ein Kärtchen mal abgelegt ist, darf es nicht mehr verschoben werden. Wenn das Spielbrett voll belegt ist, dürfen nun die Punkte der vollständigen Reihen gezählt werden.

Dabei können Schulkinder spielerisch das kleine Einmaleins lernen: es gibt von 1er, 2-er, 3er... bis zur 9er-Reihe. Und wer das Spiel gewinnen möchte, lernt die Reihen besser ganz schnell auswendig!

Das Glück spielt hier deswegen eine grosse Rolle, weil es mehr Kärtchen als freie Plätze auf dem Spielbrett gibt, es werden also nie alle Kärtchen gezogen.

Das Spiel ist ein Spass für die ganze Familie und Erwachsene nicht unbedingt im Vorteil, da man mit Strategie nicht immer zu mehr Punkten kommt!

Würfelspiele:

Story Cubes, Hutter Trade



Bei diesem Spiel gibt es keine Verlierer, sondern nur Gewinner!
Es ist auch kein Spiel im klassischen Sinne und doch eignet es sich hervorragend für lange Tage zu Hause.
Gespielt wird mit 9 Würfeln, welche mit verschiedenen Symbolen versehen sind. Mit diesen Symbolen gilt es nun, eine Geschichte zu erfinden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt: sie kann spannend, gruselig, lustig oder fantastisch sein!

Einzige Regel: das Symbol, welches man gewürfelt oder gezogen hat, muss in dem Teil der Geschichte vorkommen, den man erzählt.

Es gibt verschiedene Spielvariationen und unterschiedliche Sets mit verschiedenen Themenschwerpunkten.

KreAtividEen

Briefe schreiben:

Die Lehrerin von Klara und Wolle (im Buch «Maunzer- Klara, Wolle und der magische Kater») wird von einer Stunde auf die nächste krank und muss zu Hause bleiben. Ihre Grippe ist so schlimm- sagt die Aushilfslehrerin Frau Schwarz- das die Schülerinnen und Schüler sie auf keinen Fall besuchen dürfen. Also beschliessen die Kinder, dass sie Frau Sommer einen Brief schreiben, um ihr Gute Besserung zu wünschen.

Jetzt, wo ihr eure Grosseltern, Freunde, Onkel, Tanten oder Patenonkel und -tanten nicht mehr sehen könnt, wäre es doch eine tolle Idee, mal wieder einen Brief zu schreiben.

Und weil ihr ja genügend Zeit habt, kann dieser auch mal etwas ganz Besonderes sein.

Hier ein paar Ideen:

Collagen-Karte:

- Nimm eine weisse Karte oder ein weissen Blatt (A5)
- Nun brauchst du alte Zeitschriften: daraus schneidest oder reisst du Bilder oder Bildausschnitte heraus, Tiere, Blumen- einfach das, was dir gefällt. Vielleicht liebt die Person, der du den Brief schreiben möchtest, Blumen; dann schneide aus verschiedenen Zeitschriften schöne Blumen aus und klebe sie danach auf das weisse Papier. Es musst nicht schön oder exakt sein, sondern wild und bunt durcheinander
- Auf die Seite, die weiss geblieben ist, schreibst du danach deinen Text

Bierdeckel-Karte:

- Für diese Karte brauchst du eine runden oder eckigen Bierdeckel
- Diesen beklebst du nun mit einfarbigem, möglichst nicht zu dunklen Papier, so dass der Aufdruck des Bierdeckels überdeckt wirst.

- Nun schreibst du den Text auf die Karte; aber nicht so, wie wir es sonst machen, d.h. von links nach rechts und von oben nach unten: auf dem runden Bierdeckel schreibst du rundherum, von aussen nach innen, im viereckigen Deckel schreibst du viereckig, ebenfalls von aussen nach innen

Stoff-Postkarte:

- Du brauchst eine weisse Postkarte und evtl. Stempel und Stempelkiste
- Nun schaust du in der Bastel- oder Nähkiste, ob ihr Stoffreste habt
- Schneide Stoff in der Grösse der Karte aus und beklebst die Karte damit
- Wenn du magst, kannst du noch einen Text, ein Wort oder eine Figur auf die Karte stempeln

Wimmelbild-Karte:

- Wenn du möchtest, dass die Person, welcher du schreibst, ein Weilchen beschäftigt ist, dann nimm ein Blatt oder eine Postkarte und male ein kunterbuntes Bild mit vielen verschiedenen Personen und Gegenständen darauf. Jetzt im Frühling könnte das zum Beispiel ein Bild mit Blumen, Schmetterlingen, einem Sandkasten usw. sein.
- Auf die Rückseite des Bildes schreibst du nun auf, was die Person, welche das Bild kriegt, suchen soll.
Bsp: - finde die Biene mit den gelb-grünen Streifen? Wo hat sich das rote Kesselchen versteckt? Wo ist der Vogel mit dem gelben Gefieder?

Das sind nur ein paar wenige Ideen, es gibt sicher noch viel mehr Möglichkeiten, ungewöhnliche, kreative und wunderschöne Briefe und Botschaften zu verschicken!