

Spielwerkstatt „Rhinozeros“ - Kinder Kultur Werkstatt



im Unperfekthaus

Kontakt:

Wolfgang Bort, Tel.: 0174 7354347

Anschrift: **Unperfekthaus**, Friedrich-Ebert-Str. 18, 45127 Essen

E-Mail:

wolfgang.bort@web.de

Internet:

<http://www.spielwerkstatt-rhinozeros.de>

<http://www.unperfekthaus.de/projekte/kinder-kultur-werkstatt>

Nashorns Spielsammlung

1. Zauberstabpantomime

Alle sitzen im Kreis. Der Zauberstab liegt in der Mitte. Jedes Kind kann in die Mitte gehen und den Zauberstab, ohne dabei zu sprechen, verwandeln, z. B. in ein Würstchen, in einen Tennisschläger, in eine Banane usw. Die anderen Kinder sollen erraten, in welches Ding sich der Zauberstab verwandelt hat.

2. Musikalischer Zauberstab

Alle bewegen sich zu einer Musik durch den Raum. Ein Kind berührt mit dem Zauberstab ein anderes Kind, dieses erstarrt sofort. Sind alle Kinder erstarrt, werden sie nach und nach erlöst.

3. Lügenstab

Jedes Kind nimmt den Stab und erzählt etwas, das wahr ist und etwas, das gelogen ist. Die anderen Kinder müssen nun erraten, was gelogen ist. Wer am besten lügen kann, wird Lügenbaronin.

4. Verwandeln

Kinder verwandeln sich in Katzen, Pinguine, Hampelmänner, Flugzeuge, Luftballons, Schlangen, Enten, Hasen usw.

5. Spiegelreise

Zeichne auf einem Blatt Papier eine gewundene Straße auf. Lege das Blatt vor einen Spiegel, nimm einen Stift in die Hand und los geht die Fahrt! Fahre mit dem Stift die Straße vom Start zum Ziel, ohne aus der Spur zu geraten. Schau dabei nur in den Spiegel! Nimm bei der nächsten Fahrt einen andersfarbigen Stift! Versuche auch, die Strecke im Rückwärtsgang zu bewältigen.

6. Becherfangen

Du brauchst einen Pappbecher und 3 Bällchen. Nimm alle drei Bällchen in die eine Hand, wirf sie erst nacheinander, dann zusammen hoch und fange sie mit dem Becher auf.. Etwas Übung ist schon notwendig.

7. Das Faden Wandern Spiel

Die Spielleitung hat in einem Gelände einen langen Faden so gespannt, dass man an ihm mit geschlossenen Augen entlang gehen kann. Es ist wichtig, dass die TeilnehmerInnen den Faden vor Spielbeginn nicht einsehen können.

8. Gras reißen

Es spielen immer Spielpaare. Jeder Teilnehmer hat einen Grashalm gepflückt und hält ihn zwischen zwei Fingern in beiden Händen. Zwei Halme kreuzen sich, welcher reißt zuerst?

9. Blindschleiche

Alle TeilnehmerInnen (3 bis 5 bilden eine Schlange, an die Schulter des Vordermannes fassen. Nur der erste Teilnehmer kann sehen, alle anderen haben die Augen geschlossen. Auf ein Zeichen wird der „Kopf“ ausgewechselt.

10. Landkarte

Jeder Teilnehmer hat einen Stab, der genau einen Meter lang ist. Damit messen die TeilnehmerInnen die Umgebung aus und zeichnen gemeinsam mit der Freizeitleitung das Ergebnis als Karte auf.

11. Käfer verstecken

Aus Kunststoff (etwa Scheckkartengröße) werden 50 blaue und 50 rote Käfer ausgesägt. Die TeilnehmerInnen bilden zwei Gruppen und es werden zwei gleich große und gleichartige Spielfelder abgesteckt. In diese verstecken die jeweiligen Untergruppen ihre Käfer. Es gibt dann ein Feld der roten und eins der blauen Käfer. Das dauert ca. ¼ Stunde, nun haben die Gruppen ½ Stunde Zeit die Käfer der anderen zu suchen. Gewertet werden dann die Käfer, die nicht gefunden aber von der eigenen Gruppe nachher noch entdeckt wurden.

12. Umwelt A B C

Eine Tapete wird ausgerollt, senkrecht untereinander werden Buchstaben des Alphabetes geschrieben evtl. schwere Buchstaben(X, Y, Q) weglassen. Nun sollen die TeilnehmerInnen Materialien sammeln, die mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben beginnen.

13. Mooshäuschen

Modelle von Häuser und Dörfern sind bei vielen sehr beliebt. Die Grundgerüste der Häuser werden aus dünnen Ästen mit geschälter Rinde oder festem Gras zusammengebunden. Danach wird Moos ausgestochen und damit die Zwischenräume geschlossen. Es geht auch mit Blättern oder Gras und Rinde. Kleine Modellsiedlungen können über mehrere Tage entstehen.

14. Knopfblume

Mit Knöpfen kann man auf farbiges Tonpapier Bilder legen. Eine Blume ,ein Haus, ein Dorf, ein Zoo ein Schiff usw. Wer will, kann die Knöpfe nicht nur zu Bildern legen, sondern auf dem Tonpapier Pappe festkleben oder auf farbigen Stoff festnähen. Mit einem Rahmen versehen, eignen sich Knopfbilder prima zum verschenken!

15. 3 D Puzzle

Ein Spiel für Freunde von besonderen Aktionen: Wurstbrot-Puzzle: Schneide das Butterbrot mit einem Messer in verschieden große Puzzleteile! Serviere das Wurstbrot zum Puzzlespiel: Ein Apfel wird ca. 10 Teile kreuz und quer zerschnitten. Ob du ihn wieder zusammensetzen kannst?

16. Eisenbahn

Mit Kordel oder Klebeband werden „Schienen“ gelegt, alle Kinder laufen oder krabbeln als Lokomotiven auf den Schienen hin und her.

17. Stäbchen

Ein Stab wird senkrecht auf den Boden gestellt. Auf ein Zeichen läßt der Erwachsene ihn los. Die Kinder müssen versuchen ihn aufzufangen, bevor er auf dem Boden liegt. Variante: Es wird ein Name gerufen, der muss den Stab fangen.

18. Vormachen

Alle Kinder machen unterschiedliche Bewegungen vor. Ein Kind geht von Kind zu Kind und macht alles nach. Variante: Mit Musik spielen.

19. Balancieren

Ein Bierdeckel, ein Pappteller wird vorsichtig ein Stück getragen (z.B. auf dem Kopf, auf dem ausgestreckten Arm usw.) ohne ihn herunter fallen zu lassen.

20. Zeugnisse

Heute kannst du Zeugnisse schreiben! Nimm ein Blatt Papier und trage Namen, Geburtstag usw. des Zeugnisinhabers ein. Anstelle von Fächern wie Mathe und Deutsch schreibst du die Fähigkeiten z.B deiner Eltern auf, die dir wichtig sind. Vergiss nicht: Auch Erwachsene freuen sich über Lob.

21. Fisch unter Wasser

Eine, durchsichtige Plastikplane(ca.2x2m) wird mit Tennisbällen gefüllt und von vier Menschen etwas gespannt. Zwei bis sechs Kinder liegen auf dem Rücken darunter und spüren die Plane und Bälle. Man braucht etwas Übung, damit die Tennisbälle nicht immer aus der Plane rollen.

22. Altes Klavier

Eine Massage, eingebunden in eine Geschichte wird der Körper als ein Klavier begriffen, eine Klopfmassage mit Fin-

gern. Ein weicher Untergrund z.B. Matte ist wichtig, dazu leise Klaviermusik.

23. Achtbeinige Schildkröte

Zwei Kinder krabbeln auf den Knien unter eine passende Decke. Ohne die Decke zu verlieren versuchen die Kinder eine Strecke krabbelnd hinter sich zu bringen.

24. Pizzabäckerei

Eine Massage könnte auch folgende Geschichte haben: Der Teig wird geknetet, das Blech eingefettet und mit Mehl bestäubt, der Teig wird ausgerollt, belegt und in den Backofen geschoben.

25. Liegeluftballons

In einem aufblasbaren Schwimmbecken werden Luftballons hineingegeben. Dieses „Bällchenbad“ funktioniert mit nicht voll aufgeblasenen Ballons, Variante: Liegeballonluftmatratze, Luftballons in einer großen Mülltüte prall voll gestopft und dann zugeklebt.

26. Big Mac

Eine Matte wird auf die Erde gelegt, darauf liegen ca. 5-10 Kinder bäuchlings. Nun beginnt die Schichtung des Brötchens mit Hackfleisch, Käse und Salat. Die Kinder legen sich und dazu Zwischenlagen (Decken oder Matten) übereinander.

27. Trockendusche

Das Prinzip heißt: Kinder gehen oder krabbeln durch einen selbst gemachten Vorhang aus unterschiedlichen Materialien.

28. Wasserlichter

In den letzten Jahren haben sprudelnde beleuchtete Wassersäulen unter dem Stichwort Sznuseln in den Kindergärten Einzug gehalten. Sznuseln ist entwickelt als eine Wahrnehmungsförderungsaktivität für liegende oder bewegungsarme Behinderte, nicht als meditatives Beruhigungsangebot für jüngere Kinder.

29. Tanzende Lichter

Taschenlampen mit Aufsteckhülsen leuchten auf eine weiße Fläche und tanzen nach Musik oder spielen kleine Szenen. Mit farbiger Folie können zusätzliche Akzente gesetzt.

30. Spiele mit dem Tageslichtschreiber

Verschiedene Gegenstände, auf dem Tageslichtschreiber gelegt, bringen interessante Bilder (Siebe, gerissenes Papierstückchen, Glasstücke usw.). Mit flächigen Figuren können kleine Figurentheater vorgeführt und improvisiert werden. Einige vorgefertigte Figuren liegen aus, evtl. Können auch Figuren selbst erstellt werden. Es können auch direkt mit Figuren Bilderbücher auf dem Tageslichtschreiber erstellt werden.

31. Menschenschattenspiel

Ein mit weißem Tuch bespannter Rahmen (ca. 2x2m) wird von hinten mit einem Dia- oder Tageslichtprojektor beleuchtet. Hier können verschiedene kleine Formen des Menschenschattenspiels erprobt werden, siehe auch Bilderbuchkino.

32. Spiegel

Der Spiegel ist ein interessantes Wandspielzeug, es gibt Zerrspiegel, Spiegel über Eck angebracht, Spiegel Pyramiden, Zauberspiegel usw.

33. Hörorgel

In großen Papprohren (1-3Meter lang) werden Ösen hineingedreht. Dann muss man sie freibeweglich aufhängen. Jedes Rohr fängt Schallwellen aus der Umgebung auf (Resonanz). Je nach dem Rauminhalt der Röhre sind andere Schwingungsbereiche (Frequenzen) zu hören.

34. Rätselbälle

Verschiedene Bälle, z.B.: Tennisbälle, werden halbiert. Diese Bälle werden nun mit verschiedensten Materialien gefüllt (Glöckchen, Kugeln, Nägel, Dinge, die Geräusche machen usw.) die beiden Ballhälften werden mit einem Kontaktkleber wieder zusammen gefügt.

35. Papier Kochtopf

Aus dickem Papier wird eine Schale geformt. Mit einem Draht wird ein dreibeiniger Ständer gebogen. Der Ständer soll die Schale tragen. Es wird etwas Wasser in die Schale gegossen und ein Teelicht darunter gestellt. Das Wasser wird heiß, das Papier brennt nicht. Wasser leitet Wärme gut, Papier nicht so gut.

36. Geräuschegeisterbahn

Es wird über Kopfhöhe der TeilnehmerInnen eine lange feste Schnur gespannt, dann hängt Ihr daran feste und undurchsichtige Luftballons auf. Die TeilnehmerInnen können die Ballons gerade mit Köpfen und Händen anstupsen. Die Ballons sind mit Dingen gefüllt, die unterschiedliche Geräusche machen.

37. Regenmaschine

Ein Papprohr mit dicker Wandung ab 1 m Länge wird benötigt. Spiralförmig werden Punkte auf das Rohr gezeichnet. Dann werden sehr dünne Löcher vorgebohrt. Dann werden in die vorgebohrten Löcher Holzschrauben eingeschraubt, ihr solltet die Schrauben so lang auswählen, dass sie noch in die gegenüberliegende Rohrwandung eindringen können. Das Rohr wird unten mit einem Deckel verschlossen, dann wird körniges Material (Kleine Kugeln, Reis, Erbsen, Feinkies u.ä.) eingefüllt. Danach oben den zweiten Deckel einsetzen und das Rohr von außen farbig gestalten.

38. Blindenrätsel

Ein „blindes“ Kind tastet mit einem hölzernen Kochlöffel ein anderes Kind ab und muss erraten wer es ist.

39. Was ist aus was?

Viele bekannte Materialien, Gegenstände, Speisen und Getränke sind aus bestimmten Grundstoffen hergestellt. Kinder sind interessiert an solchen Zusammenhängen, daraus kann man ein lustiges Rätsel entwickeln. Aus was ist: Schokolade, Bronze, Gieß, Messing, Rum, Glas, Essig, Gouda. usw.?

40. Schätzen

Die Zeit zwischen zwei Tönen? In welchem Behälter ist das meiste Wasser? Die Schuhgröße? Wie viele Knöpfe sind im Raum? Wie warm ist es? Wie viele Pfennige wiegt ein 5,-DM Stück? Usw.

41. Rätseltüte

Auf einen Karton werden einfache Zeichnungen von eindeutigen Gegenständen gezeichnet. Diese werden dann in eine Tüte gesteckt und langsam herausgezogen. Die Kinder müssen die Zeichnung möglichst früh erraten.

42. Neue Sprache

Gebe den Dingen andere Namen. Taufe den Stuhl z. B. „Hund“ oder deinen Vater „Tyrannosaurus Rex“. Lege dir zur Sicherheit ein Vokabelheft an, sonst verstehst du dich bald selbst nicht mehr. Schwieriger wird es, wenn du Silben durch Zahlen ersetzt. Beim Sprechen kannst du bei der Zahl entsprechend viele Finger heben. Zum Beispiel: Um halb 8 Hab ich an dich ged8.

43. Wanderball

Zwei Spieler strecken ihre rechten Hände mit der Handfläche nach unten so aus, dass sich die Handkanten berühren. Auf den Handrücken eines Spielers wird ein kleiner Ball gelegt. Ganz ganz vorsichtig versuchen die beiden Spieler nun, den Ball von dem einen Handrücken auf den anderen rollen zu lassen- natürlich darf der Ball auf seiner Wanderschaft nicht runterfallen! Tipp: An heißen Sommertagen wird der Ball durch einen Eiswürfel ersetzt.

44. Schätzen

Ebbe im Geldbeutel? Kein Problem für dich! Fülle ein Glas mit kleinen Dingen (Popcorn, Erbsen... ,zähle sie beim Einfüllen. Zeige allen Menschen, die gerne etwas gewinnen, dein Glas und lass sie schätzen, wie viele Teile sich darin befinden. Notiere die Tipps und verlange einen geringen Wetteinsatz pro Spieler. Als Gewinn versprichst du eine etwas größere Summe für den besten Tipp. Was übrig bleibt, verschwindet in deinem Geldbeutel.

45. Weltmalen

Hast du Lust, mit der ganzen Welt zu spielen? Hole deinen Globus oder suche im Atlas eine Weltkarte. Blase einen Luftballon etwa zur Hälfte auf und verknote ihn. Mit Kugelschreiber oder wasserfestem Filzstift werden jetzt die Umrisse der Kontinente aufgemalt. Tipp 1: Nimm anstelle des Ballons einen Tischtennisball und lade deine Freunde zur Welt - Meisterschaft im Tischtennis ein. Tipp 2: Male die Kontinente deiner Traumwelt auf!

46. Seiltanz

Ein Seil oder ein langes Stück dicke Schnur wird in Windungen auf den Boden gelegt. Du ziehst deine Schuhe und

Socken aus, kneifst die Augen fest zu u versuchst nun, von einem Seilende zum anderen zu balancieren, ohne daneben zu treten! Stelle dir vor, da Seil befände sich in schwindelnder Höhe!

47. Kartenhaus

Ein altes, gerne auch unvollständiges Kartenspiel und eine Schere werden für die Bastel- und Konstruktionsarbeit gebraucht. Schneide jede Karte so ein wie du es auf der Rückseite siehst. Nun hast du einen Satz Steckkarten, mit dem du ganz nach Lust und Laune Häuser, Brücken, Türme, Burgen und was dir sonst noch so einfällt, bauen kannst.

48. Balance

Bleistift mit der Spitze nach oben auf den flachen Handteller stellen und so lange es geht balancieren. Die Sekunden werden laut mitgezählt. Versuche selbst, deinen eigenen Rekord zu überbieten! Statt auf dem Handteller ' kann man auch mal ausprobieren, den Bleistift auf der Fingerkuppe oder auf dem Ellenbogen zu balancieren.

49. Sternfernrohr

Über das Ende einer Pappröhre (z. B. vom Küchenpapier) klebst du sorgfältig einen Deckel aus schwarzen Tonpapier. Wenn der Klebstoff getrocknet ist, piekst du mit einer Nadel kleine Löcher in den Deckel. Dann hältst du die Röhre mit dem offenen Ende an ein Auge und klemmst das andere zu. Richte die Röhre gegen das Licht. Was du jetzt siehst, ist dein eigener, selbstgebastelter Sternenhimmel.

50. Funkhaus

Ist doch langweilig immer nur zuzuhören, was andere so im Radio senden. Heute gründest du deinen eigenen Sender. Du brauchst dazu einen Kassettenrekorder mit Mikrophon und viel Phantasie. Lass dir Zeit mit der Aufnahme! Überlege erst, was du senden willst und mit welchen Geräuschen du die Sendung untermalen kannst. Mache dir Notizen! Ein paar lustige Sprüche würzen das Programm.

51. Zahlenwürfeln

Ein Bewegungsspiel für einen Stuhlkreis von mindestens sechs Personen. Es wird gewürfelt, und bei jedem Würfelerggebnis müssen alle Beteiligten eine bestimmte Bewegung ausführen. Bei einer „Eins“ auf dem Würfel sollen sie ein Bein in die Luft heben, bei einer „Zwei“ beide Beine. Bei einer „Drei“ zusätzlich noch einen Arm, bei einer „Vier“ müssen dann beide Beine und beide Arme in die Luft gestreckt werden. Bei einer „Fünf“ muss zusätzlich noch die Zunge ausgestreckt werden, bei einer „Sechs“ müssen dann alle Beteiligten aufstehen und dreimal mit dem Hintern wackeln etc. Gewürfelt wird jeweils von dem Kind, dem der Würfel im Kreis vor die Füße fällt. Das Spiel kann eigentlich beliebig lange gespielt werden, ideal ist es als „Aufwärmspiel“, um eine Kindergruppe „Wachzumachen“ und die Lust auf weitere Spiele zu wecken.

52. Wortwürfel

Die Spielleitung stellt sich in die Mitte und wirft dann reihum den Kindern den Würfel zu. Jedes Kind muss dann laut ein Wort rufen, dass zur anfangs gestellten Aufgabe passt, also zum Beispiel „Frauename, der mit D anfängt“, oder „Beruf, der mit P anfängt“ oder „Tier mit Flügeln“ etc. Diese Aufgaben müssen kurz und knapp sein, so dass man sie im Spiel auch nach ein, zwei Runden erneuern kann. Wenn so in unregelmäßigen Abständen ein neues Motto ausgerufen wird, kommt noch mehr Anspruch ins Spiel und eine größere Konzentration wird gefordert. Alle anderen Kinder sollen vorsagen, wenn ein Kind einmal nicht so schnell die Antwort weiß.

53. Fliegenfangen

„Fliegenfangen“ ist ein Spiel, das von der Idee und vom Spielprinzip her mit dem alt bekannten „Schweinchen-Spiel“ verwandt ist. Es wird ein Kreis gebildet (ohne Stühle!), gespielt wird im Stehen. Ein Gruppenmitglied beginnt und geht mit dem Würfel in der Hand in den Kreis. Die anderen Kinder müssen jederzeit damit rechnen, dass ihnen der Würfel zugeworfen wird. Dann fangen sie ihn und werfen zurück. Allerdings kann der Spieler in der Mitte auch „bluffen“ also die Wurfbewegung schon ausführen, dann aber den Würfel nicht loslassen, sondern in der Hand behalten. Lässt sich ein Kind erfolgreich „bluffen“ oder wird der Würfel von ihm nicht aufgefangen, so geht das Kind in die Mitte.

54. Krebse, Kraniche, Krähen

Zwei Gruppen verteilen sich an der Mittellinie des Spielfeldes, rechts die Krähen, links die Kraniche. Die Spielleitung ruft einen der beiden Vögel auf, sofort müssen diese Kinder so schnell es geht hinter ihre Grundlinie laufen, die anderen müssen bis dahin durch Abschlagen fangen. Die gefangenen Vögel wechseln die Seite. Wird Krebs gerufen, darf sich niemand bewegen, sonst müssen auch diese Kinder die Gruppe wechseln.

55. Sortieren

Eine Kindergruppe von ca. 7 bis 10 Kindern soll sich sortieren, die Kinder dürfen sich dabei nicht unterhalten und

auch keine eindeutigen Zeichen geben. Ertönt ein Glöckchen, darf man nochmals den Platz wechseln. Danach wird gemeinsam das Ergebnis festgestellt. Sortiert wird nach: Schuhgröße, Hausnummer, Alter, Nasenlänge, Anzahl der Geschwister, wie viele Reibekuchen man essen kann, usw.

56. Trüffel suchen

Die Kinder bilden kleine Untergruppen (5-7. Jede Gruppe bestimmt einen Sammler, dieser wird für alle Kinder sichtbar gekennzeichnet (Mütze, Armbinde usw.). Jede Gruppe denkt sich einen eigenen Lockruf aus. Die Spielleitung hat vor dem Spiel unbemerkt 10 mal mehr Murmeln (Trüffel) als Kinder in ein klar begrenztes Gebiet versteckt. Auf ein Zeichen beginnen alle mit der Trüffelsuche, ist eine Kugel gefunden, so wird mit dem Lockruf der Sammler herbeigerufen. Nur die Sammler dürfen die Trüffel berühren und aufsammeln. Manche Sammler haben sich schnell auch auf die Lockrufe der anderen Gruppen spezialisiert.

57. Ostfriesischer Zehnkampf

Es werden zwei gegenüberliegende Reihen von Stühlen aufgestellt, der Abstand zwischen den Stühlen einer Reihe sollte sehr dicht sein, der zwischen den Stühlen gegenüber drei bis vier Meter. Jedes Kind setzt sich auf einen der Stühle. Die Spielleitung hat eine Trommel. Sie zählt bis drei, gibt dann den „Startschuss“. Bei „Drei“ müssen alle Spieler so schnell wie es geht mit ihrem gegenüberstehenden Partner den Stuhl wechseln, aber jedes Mal unter einer bestimmten Variation, die kurz vor der Runde vom Spielleiter ausgerufen wird. Denkbar wären zum Beispiel: Variationen, bei denen die Spieler auf einem Bein hüpfend die Seite wechseln müssen, mit den Armen auf dem Rücken oder mit geschlossenen Augen, laut tobend und schreiend, auf Knien rutschend, auf allen Vieren, rückwärts gehend. Mit ein bisschen Fantasie finden sich genug Möglichkeiten zum Toben und zum Training der Geschicklichkeit.

58. Plitsch-Platsch

Hierbei handelt es sich um ein rhythmisches Bewegungsspiel. Es wird ein Stuhlkreis gebildet, mindestens sechs Kinder. Die Spielleitung gibt in jeder Runde, untermalt von akustischen und/oder visuellen Signalen, das Kommando „Plitsch – Platsch - -“ gefolgt von zwei Zahlen. Diese beiden Zahlen geben die fortlaufende Nummerierung der Kinder innerhalb des Stuhlkreises im Uhrzeigersinn an. Die Spielleitung beginnt nun mit einem Klatschrhythmus. Wer aus dem Takt kommt wird aufgerufen. Die durch die Nummern aufgerufenen Kinder verlassen ihren Platz und setzen sich auf den Platz mit der höchsten Zahl, die anderen rücken einen Platz vor. Dies wird irgendwann schwierig, weil die Kinder nach jedem Platzwechsel erst einmal nachzählen müssen, welche Nummer sie tragen.

59. 5 Bohnen

Jedes Kind bekommt fünf Böhnchen. Es bilden sich dann Spielpaare, die sich unterhalten. Sagt eines der beiden Kinder eines der folgenden Worte: „ja, nein, schwarz, weiß“, muss es dem anderen Kind ein Böhnchen geben. Das Spielpaar trennt sich und sucht jeweils ein neues Kind. Es kommt darauf an, mit vielen zu sprechen, nicht allen die Böhnchen abzuschwatzen.

60. Storchennest

Es wird ein Storchennest gebaut. Dazu braucht man entweder a.) einen rechteckigen Bauklotz o.ä., den man vertikal auf den Boden stellt und einige Schachteln mit Streichhölzern oder aber, wenn man das ganze „in groß“ spielen will, einen großen Ständer mit einer schmalen Plattform darauf, auf den man lange Holzlatten legt. Der Einfachheit wird im folgenden einfach von der kleineren und weniger aufwendigeren Variante gesprochen. Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Der Reihe nach müssen die Spieler nun Hölzer auf den Klotz legen und damit ein „Storchennest“ bauen. Ob sie jetzt mit einer rechtwinkligen, stabilen Bauweise arbeiten oder ganz gewagte, schräge Konstruktionen bauen, das wird sich zeigen. Ziel des Spiels ist es auf jeden Fall, ein schönes, großes Nest für die Störche zu bauen, also ist es eigentlich nicht Ziel der Sache, dass man so baut, dass die nachfolgenden Spieler mit ihrem Holz das Nest zum Einsturz bringen. Auch hier kommt es vor allem auf ein Miteinander -spielen an, Konkurrenzdenken muss hier vermieden werden, sonst fällt das Nest auseinander.

61. Löwe, Prinzessin, Jäger

Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung von „Schere, Stein, Papier“. Ausnahmsweise also ein Wettbewerbsspiel. Zwei gleich große Gruppen werden gebildet. Vor jeder Runde bespricht die Gruppe, welche Person sie gemeinsam pantomimisch darstellen. Es gelten die bekannten Regeln, wie beim Vorbild „Schere, Stein, Papier“: Löwe frisst Prinzessin, Prinzessin becirt den Jäger, Jäger erschießt den Löwen. Wenn diese Personen nicht gefallen, sind auch andere erfindbar. Sobald also die Spielleitung das Signal gibt (am besten wieder bis drei zählen), stellt jede Gruppe geschlossen die Person da, die sie darstellen will. Welche das ist, darauf müssen sie sich vor jeder Runde einigen. Das Darstellen verschiedener Personen gleichzeitig ist verboten und wird mit Punktgewinn für die andere Gruppe

bestraft. Die Gruppe, die als erste dreimal (oder fünfmal) eine dominierende Person dargestellt hat, hat gewonnen.

62. Seiltanz

Auf dem Boden wird mit Kreide eine Figur gemalt. Alle Kinder gehen genau auf den Strichen. Kommt eine Kreuzung oder Abzweigung, können sie den Weg wählen. Kommt ihnen ein anderes Kind entgegen, gehen beide so aneinander vorbei, dass wenigstens ein Fuß pro Kind noch den Strich berührt.

63. Familie Meier

Eine kurze Geschichte wird vorgetragen, und jedes Kind übernimmt darin eine Rolle, für die es sich vorher entschieden hat (es ist daher sinnvoll, vorher die Rollen alle einmal kurz vorzustellen, damit sich die Kinder entscheiden können. Wird nun die Geschichte vorgestellt, müssen die Spieler die jeweiligen Rollen, sobald ihr Name genannt wird, pantomimisch darstellen. Wenn also Familie Meier im Urlaub am Strand ist, und Mutter Meier sich sonnt, muss Nina, wenn sie sich für diese Rolle entschieden hat, so tun, als ob sie sich „im Liegestuhl räkelt“. Und wenn Klein-Thomas eine Sandburg baut, muss Holger sich auf den Boden setzen und pantomimisch Sandtürmchen formen.

64. Die blinde Acht

Die Kinder stehen im Kreis, die Augen geschlossen, alle haben sich an den Händen gefasst. Nun sollen sie versuchen, ohne die Augen zu öffnen, sich zu einem Viereck, einem Dreieck, einer Acht oder zu anderen Figuren aufzustellen. Die Spielleitung braucht etwas Fingerspitzengefühl, um immer zur rechten Zeit „Augen auf“ zu sagen. Die Grundstellung ist immer wieder der Kreis.

65. Begriffe raten

Jedes Kind schreibt ein Wort in großen, lesbaren Buchstaben auf ein Stück Papier. Dann klebt es sein Stück Papier mit Kreppklebeband auf den Rücken eines beliebigen anderen Kindes. Die Papiere müssen gleichmäßig verteilt werden. Nun finden sich die Kinder ganz frei und nach Belieben zusammen und stellen sich gegenseitig Fragen. Sie selber kennen den Begriff auf ihrem Rücken natürlich nicht und können ihn auch nicht sehen; dafür ist der Zettel aber für alle anderen sichtbar. Nun müssen die Kinder mit Fragen versuchen, den Begriff auf ihrem Rücken zu erraten. Allerdings dürfen alle Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Wird ein Begriff erraten, darf der Zettel vom Rücken entfernt werden.

66. Seifenfiguren

Kinder können wunderschöne Kunstwerke aus Seife schnitzen, z. B. Figuren, Bäume, Elefanten, Autos. Probiere es doch auch mal aus! Seife lässt sich am besten mit einem kleinen Schälmesser bearbeiten. Schnitze immer von dir weg, nie in Richtung Körper. Nach dem Schnitzen Hände waschen nicht vergessen!

67. Spiegelspiel

Ein einfacher kleiner Handspiegel und ein paar Sonnenstrahlen - mehr braucht man nicht zum Spielen! Fange das Sonnenlicht mit dem Spiegel auf und lass es einer Wand herumtanzen. Du kannst auch Buchstaben und kleine Dinge malen und raten lassen, was das ist. geübte Spiegelmaler versuchen, das Licht gleich über mehrere Spiegel zu lenken.

68. Wurm

Eine Decke wird längs aufgerollt und mit Gürteln oder Bändern in Form gehalten. So ein Wurmkissen ist vielseitig zu benutzen. Barfuß auf den Wurm stellen und vorwärts rollen. Er kann als „Boxsack“ benutzt werden.

69. Apfelstechen

Versuche, einen Trinkhalm in einen Apfel zu stecken! Es geht nicht, der Strohalm knickt ab. Hältst du aber das obere Strohalmloch mit einem Finger zu, dann gelingt es. Probiere vorher den Trick aus.

70. Magnetkunst

Du brauchst einen möglichst großen Magneten und eine Handvoll Schrauben usw.. Aus den Kleinteilen bastelst du frei nach Lust und Laune irgendwelche Türme und Gebilde auf dem Magneten. Gefällt dir dein Kunstwerk, stellst du es gut sichtbar auf, wenn du willst, zerlegst du dein Gebilde und machst ein neues Kunstwerk.

71. Schachtelschlange

5 bis 7 Schachteln werden zusammen gebunden, auf/in diese Schachteln werden Gegenstände gestellt. Möglichst schnell soll nun diese Schlange über eine Strecke gezogen werden, ohne dass dabei etwas herunter fällt.

72. Museum

Spielzeug aus Eierkartons In Eierkartons werden kleine Gegenstände gesammelt und geordnet. Man kann auch verschiedene Themenbereiche sammeln: Körnermuseum, Schraubenmuseum, Nudelmuseum, Knopfmuseum usw.

73. Eisenbahn

Mehrere Eierkartons (6 bis 10) werden als Eisenbahnzug hintereinander gekoppelt. Es gibt Personenwagen, Güterzüge, und verschiedene Bahnhöfe. Wäscheklammern sind Personen, Murmeln o.ä. sind Güter.

74. Hüpfbonbon

In die Vertiefungen einer großen Eierpalette wird ein Weg gemalt, ein Bonbon wird in die erste Vertiefung gelegt, die Eierpalette mit zwei Händen so gefasst und bewegt, dass das Bonbon von einer markierten Vertiefung zur anderen hüpf. Wer den Weg fehlerfrei entlang hüpf, darf das Bonbon behalten.

75. Abwehr

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind steht mit einem Ball (Softball) im Kreis. Der Ball soll aus dem Kreis hinausgeworfen werden. Das Kind in der Mitte bestimmt die Abwehrart (z.B. mit den Füßen, Brust, Kopf, Bauch, Rücken usw. Es soll den Ball so werfen, dass die Kinder ihn auch aufhalten können.

76. Schwerlasttransport

Vier Kinder knien sich nebeneinander und bilden eine Brücke, das fünfte Kind legt sich nun quer auf den Rücken der anderen. Diese Brücke wiegt sich nun langsam hin und her oder wandert eine kleine Strecke.

77. Esel Rennen

Das kräftigste von drei Kindern bildet eine Brücke, darauf setzt sich das leichteste Kind so, dass die Füße genau auf der Schulter liegen (siehe Zeichnung). Das dritte Kind ist dafür zuständig, dass der Reiter nicht herunterfällt. Es wird eine Strecke gerannt.

78. Kreis treffen

Die Spieler versuchen aus ungefähr fünf Meter Entfernung einen Stein in einen Kreis auf dem Boden zu treffen. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, hat das Spiel gewonnen und bekommt alle Steine, die danebengegangen sind.

79. Vulkan

5 Kinder stehen im Kreis, die Gesichter nach außen, die Arme eingehakt. In der Mitte steht ein Kind, das nun versuchen muss, den Vulkan nach oben hin zu verlassen.

80. Riesen Kinderkreisel

Viele Kinder stehen in einem Kreis, die Gesichter nach außen, die Arme eingehakt. In der Mitte steht ein Kind mit einem anderen auf der Schulter. Dies hat den Überblick und darf dirigieren (z.B. schnell nach rechts drehen, langsam zum Baum gehen, langsam dabei nach Linksdrehen usw.)

81. Ditschen

Du brauchst ein flaches Gewässer und flache Steine, (ruhig auch schwerere) Der Stein wird aus der Hüfte so geworfen, dass er in einem möglichst flachen Winkel auf die Wasseroberfläche trifft und möglichst oft wieder hochspringt. Wessen Stein am springt am häufigsten, welcher Stein am höchsten oder wessen Stein die weiteste Strecke zurücklegt, bevor er endgültig im Wasser versinkt.

82. Zoo

6 Kinder stehen im Kreis, Gesichter nach innen, auf dem Rücken aller Kinder wird ein Zettel mit einem Tier befestigt. Jedes Kind kennt nur den eigenen Zettel. Nach einem Pfeifton versuchen nun alle Kinder die Tiere der anderen Kinder zu entdecken und ihr eigenes zu verbergen. Wer erkannt wird, scheidet aus. Dies Spiel sollte einen Schiedsrichter haben.

83. Kreuzen

Ein Kind ist „Jäger“, die anderen sind Hasen. Der Jäger versucht die Hasen abzuschlagen. Wenn bei der Verfolgung ein anderer Hase zwischen Jäger und Beute hindurchläuft, muss der Jäger dem Durchläufer folgen.

84. Elefanten fangen

Ein Kind ist Elefant (eine Hand an Nase, mit dem anderen Arm durch die Armbeuge einen Rüssel bilden. Mit dem Rüssel darf es jetzt andere Kinder fangen (berühren). Jedes gefangene Kind wird zum Elefanten und fängt mit. Das letzte Kind wird neuer Elefant.

85. Lassospringen

Alle stehen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und schwingt ein langes Seil, an dessen Ende ein Hula-Hopp Reifen gebunden ist. Die übrigen Kinder versuchen nun, in den Reifen hinein zu springen. Sobald dies gelungen ist, lässt das Kind das Lasso los. Dann wird gewechselt.

86. Balance Tauziehen

Zwei Kinder stehen auf einer Kiste. Beide halten ein Tauende in den Händen. Der andere muss aus dem Gleichgewicht gebracht werden.

87. Fußball verkehrt

Die klassischen Ballspiele, Fußball, Handball, Hockey usw. verändern (mit zwei Bällen auf vier Tore langsame oder größere Bälle o.ä. Das Grundprinzip heißt Tempo verringern, Zufall erhöhen Sitzfußball.)

88. Hasenball

Das Spielfeld wird durch einen 1 m breiten, nicht zu betretenden Mittelstreifen in zwei Teile geteilt. In jedem Spielfeld sind gleich viele Kinder und ein Hase aus der anderen Gruppe. Der Ball soll nun so geworfen werden, dass der jeweilige Hase ihn fangen kann. Gelingt dies, darf er sich aus seiner Gruppe einen weiteren Hasen hinzu wünschen. So vermehren sich die Hasen immer mehr, bis alle Kinder im anderen Spielfeld sind.

89. Stationsball

Mehrere gleich große Kindergruppen bekommen ein Tuch (80x80cm) und einen Ball. Sie tragen das Tuch gespannt, der Ball liegt darauf und darf nicht herunterfallen, sonst geht es zurück zum Ausgang der letzten Station. Folgende Aufgaben sind als Beispiele gedacht: Korbball, mit einem Besen den Ball in ein Loch treiben (Golf), auf der flachen Hand, den Ball über ein Hindernis balancieren, mit dem Ball kegeln usw.

90. Alle gegen alle

Alle Kinder laufen in einem begrenzten größeren Spielfeld herum. Ein Kind hat einen Ball und versucht ein anderes zu treffen. Trifft es, scheidet das getroffene Kind aus. Trifft es nicht, so muss es selbst ausscheiden. Ein anderes Kind nimmt den Ball und wirft erneut. Die ausgeschiedenen Kinder stellen sich schnell an den Spielfeldrand.

91. Rätselball

Die Kinder bilden einen Halbkreis, sie versuchen ein Kind mit dem Ball zu treffen, das ihnen den Rücken zugedreht hat. Dieses Kind dreht sich dann blitzschnell um und versucht zu raten, wer geworfen hat. Das richtig erratene Kind wird nun „Zielscheibe“.

92. Schweinchen

Alle Kinder stehen im Kreis und werfen sich den Ball zu. Ein Kind ist in der Mitte und versucht dies zu verhindern. Gelingt ihm das tauscht es mit dem Kind den Platz, das geworfen hat.

93. Was ist falsch?

In einem begrenzten natürlichen Spielraum (Wäldchen, Gebüsch, o.ä.) werden von der Freizeitleitung „Fehler“ eingerichtet: Ein Apfel hängt an einem Tannenbaum, Hühnerfedern schwimmen im Teich, ein Eierbecher steht unter einer Buche, Tannenzapfen wachsen an Brombeeren, eine Schere liegt zwischen den Waldbeeren, usw. Die Kinder suchen nach den Fehlern und stellen eine Liste zusammen.

94. Das Faden Wandern Spiel

Die Spielleitung hat in einem Gelände einen langen Faden so gespannt, dass man an ihm mit geschlossenen Augen entlang gehen kann. Es ist wichtig, dass die Kinder den Faden vor Spielbeginn nicht einsehen können.

95. Gras reißen

Es spielen immer Spielpaare. Jedes Kind hat einen Grashalm gepflückt und hält ihn zwischen zwei Fingern in beiden Händen. Zwei Halme kreuzen sich, welcher reißt zuerst?

96. Blindschleiche

Alle Kinder (5 bis 10) bilden eine Schlange, an die Schulter des Vorderkindes fassen. Nur das erste Kind kann

sehen, alle anderen haben die Augen geschlossen. Auf ein Zeichen wird der „Kopf“ ausgewechselt.

97. Landkarte

Jedes Kind hat einen Stab, der genau 1 Meter lang ist. Damit messen die Kinder die Umgebung aus und zeichnen das Ergebnis als Karte auf

98. Fünf Steine

Ein Spiel, das in Brasilien die Kinder sehr geschickt spielen können. Alle Spieler je werfen zunächst fünf Steine hoch und versuchen, sie mit dem Handrücken aufzufangen. Wer die meisten fängt, darf beginnen.

1. *Runde:* Ein Stein wird auf die linke Handfläche gelegt, in die Luft geworfen und wieder aufgefangen. Weiter geht es mit zwei, drei, vier und abschließend fünf Steinen. Fällt ein Stein herunter, ist der nächste an der Reihe.
2. *Runde:* Wieder fliegt ein Stein in die Luft. Mit der Wurfhand wird nun ein Stein vom Boden aufgehoben und anschließend der andere gefangen. Auf diese Weise werden nacheinander alle vier Steine aufgehoben. Wenn diese Runde fehlerfrei beendet wurde, geht es in die
3. *Runde:* Sie verläuft genau wie die zweite, nur dass diesmal je zwei Steine gleichzeitig aufgehoben werden müssen, während der fünfte in der Luft ist.
4. *Runde:* Diesmal müssen zuerst drei und dann der vierte Stein aufgehoben werden. In der
5. *Runde:* muss versucht werden, alle vier Steine gleichzeitig aufzunehmen und dann den fünften zu fangen, so dass am Ende alle fünf Steine in der Wurfhand liegen.

In diesen ersten fünf Runden wird der Stein mit der Handfläche gefangen. Um es jetzt ein wenig schwieriger zu machen, werden die Runden wiederholt. Allerdings mit dem Unterschied, dass der Stein jetzt mit dem Handrücken gefangen werden muss.

99. Drei-Häufchen-Spiel

Zwei spielen mit. Aus zwölf Steinchen werden drei Haufen gebildet, von denen nun jeder der beiden Spieler beliebig viele Steine wegnimmt. In jeder Runde darf ein Spieler aber nur von einem Häufchen Steine entnehmen, damit er nicht einfach alle außer einem kassiert und das Spiel damit gleich entschieden ist. Die Schwierigkeit besteht nämlich darin, so viele Steine wegzunehmen, dass für den Gegenspieler bei seinem letzten Versuch nur noch ein einziger Stein übrig bleibt. Den erhält dann der andere Spieler und hat damit das Spiel gewonnen.

100. Zeitung lesen

Jede(r) erhält einen Bogen einer alten Zeitung und einen Stift. Der Spielleiter gibt nun ein beliebiges, häufig vorkommendes Wort vor, z. B. »Kaffee«. Sofort sucht jeder Spieler in seiner Zeitung nach diesem Wort. Wer es zuerst findet, kreist es ein, ruft »Stop« und gewinnt einen Punkt. Wer zuerst fünf Punkte ergattern konnte, ist Super-Wortjäger und löst den Spielleiter in der nächsten Runde ab.

101. Abwehr

Die TeilnehmerInnen bilden einen Kreis. Ein Teilnehmer steht mit einem Ball (Softball) im Kreis. Der Ball soll aus dem Kreis hinausgeworfen werden. Der Teilnehmer in der Mitte bestimmt die Abwehrart (z.B. mit den Füßen, Brust, Kopf, Bauch, Rücken usw.). Es soll den Ball so werfen, dass die TeilnehmerInnen ihn auch aufhalten können.

102. Schwerlasttransport

Vier TeilnehmerInnen knien sich nebeneinander und bilden eine Brücke, der fünfte Teilnehmer legt sich nun quer auf den Rücken der anderen. Diese Brücke wiegt sich nun langsam hin und her oder wandert eine kleine Strecke.

103. Esel Rennen

Die kräftigste von drei TeilnehmerInnen bildet eine Brücke, darauf setzt sich der leichteste Teilnehmer so, dass die Füße genau auf der Schulter liegen, siehe Zeichnung. Der dritte Teilnehmer ist dafür zuständig, dass der Reiter nicht herunterfällt. Es wird eine Strecke gerannt.

104. Vulkan

Fünf TeilnehmerInnen stehen im Kreis, die Gesichter nach außen, die Arme eingehakt. In der Mitte steht ein Teilnehmer, der nun versuchen muss den Vulkan nach oben hin zu verlassen.

105. Riesen Kreisel

Viele TeilnehmerInnen stehen in einem Kreis, die Gesichter nach außen, die Arme eingehakt. In der Mitte steht ein Teilnehmer mit einem anderen auf der Schulter. Dies hat den Überblick und darf dirigieren (z.B. schnell nach rechts drehen, langsam zum Baum gehen, langsam dabei nach links drehen usw.)

106. Schwänzchen fangen

Alle bekommen ein Schwänzchen (buntes Band) hinten an die Hose befestigt. Wenn die Musik läuft haben alle die Aufgabe, die Schwänzchen der anderen zu fangen und das eigene zu behalten. Die gefangenen Schwänzchen werden von der Spielleitung eingesammelt. Jeder Spieler, der keines mehr hat, darf sich ein neues holen.

107. Zoo

Sechs TeilnehmerInnen stehen im Kreis, Gesichter nach innen, auf dem Rücken aller TeilnehmerInnen wird ein Zettel mit einem Tier befestigt. Jeder Teilnehmer kennt nur den eigenen Zettel. Nach einem Pfeifton versuchen nun alle TeilnehmerInnen die Tiere der anderen zu entdecken und ihr eigenes zu verbergen. Wer erkannt wird, scheidet aus. Dies Spiel sollte einen Schiedsrichter haben.

108. Kreuzen

Ein Teilnehmer ist „Jäger“, die anderen sind Hasen. Der Jäger versucht die Hasen abzuschlagen. Wenn bei der Verfolgung ein anderer Hase zwischen Jäger und Beute hindurchläuft, muß der Jäger dem Durchläufer folgen. Ein schwieriges Fangspiel!

109. Elefanten fangen

Ein Teilnehmer ist Elefant (eine Hand an Nase, mit dem anderen Arm durch die Armbeuge einen Rüssel bilden). Mit dem Rüssel darf es jetzt andere TeilnehmerInnen fangen (berühren). Jeder gefangene Teilnehmer wird zum Elefanten und fängt mit. Der letzte Teilnehmer wird neuer Elefant.

110. Balance Tauziehen

Zwei TeilnehmerInnen stehen auf einer Kiste. Beide halten ein Tauende in den Händen. Der andere muss aus dem Gleichgewicht gebracht werden.

111. Wasserexperimente

Ein alter Tisch mit einer eingelassenen Plastikwanne und viele verschiedene Behälter zum Umfüllen und Experimentieren.

112. Filter

Aus Dachlatten und Plexiglas wird ein Trichter hergestellt. Dieser Trichter wird verschiedenen Materialien gefüllt: Steine, Kies, Erde, Sand. Oben wird schmutziges Wasser hineingegossen unten kommt sauberes heraus.

113. Hörorgel

In großen Pappröhren (1-3 Meter lang) werden Ösen hineingedreht. Dann muss man sie freibeweglich aufhängen. Jedes Rohr fängt Schallwellen aus der Umgebung auf (Resonanz). Je nach dem Rauminhalt der Röhre sind andere Schwingungsbereiche (Frequenzen) zu hören.

114. Rätselbälle

Verschiedene Bälle, z.B.: Tennisbälle, werden halbiert. Diese Bälle werden nun mit verschiedensten Materialien gefüllt (Glöckchen, Kugeln, Nägel, Dinge, die Geräusche machen usw.) Die beiden Ballhälften werden mit einem Kontaktkleber wieder zusammen gefügt.

115. Papier Kochtopf

Aus dickem Papier kann eine Schale geformt werden. Mit einem Draht wird ein dreibeiniger Ständer gebogen. Der Ständer soll die Schale tragen. Es wird etwas Wasser in die Schale gegossen und ein Teelicht darunter gestellt. Das Wasser wird heiß, das Papier brennt nicht. Wasser leitet Wärme gut, Papier nicht so gut.

116. Geräuschegeisterbahn

Es wird über Kopfhöhe der TeilnehmerInnen eine lange feste Schnur gespannt, dann hängt ihr daran feste und undurchsichtige Luftballons auf. Die TeilnehmerInnen können die Ballons gerade mit Köpfen und Händen anstupsen. Die Ballons sind mit Dingen gefüllt, die unterschiedliche Geräusche machen.

117. Anziehen

Anziehen kann sich jedes Kind. Aber geht es auch ohne Daumen? probiere es aus.

118. Regenmaschine

Ein Papprohr mit dicker Wandung ab 1 m Länge wird benötigt. Spiralförmig werden Punkte auf das Rohr gezeichnet. Dann werden sehr dünne Löcher vorgebohrt. Dann werden in die vorgebohrten Löcher Holzschrauben eingeschraubt,

ihr solltet die Schrauben so lang auswählen, dass sie noch in die gegenüberliegende Rohrwandung eindringen können. Das Rohr wird unten mit einem Deckel verschlossen, dann wird körniges Material (Kleine Kugeln, Reis, Erbsen, Feinkies u.ä.) eingefüllt. Danach oben den zweiten Deckel einsetzen und das Rohr von außen farbig gestalten.

119. Fat man

Besorge dir einen weiten Jogginganzug und stopfe ihn dann so gut es geht mit Kissen und Handtüchern aus. Trage dazu einen absonderlichen Hut und einen Regenschirm. Gehe durch dein Viertel spazieren. Du wirst bestimmt viel Aufmerksamkeit erregen.

120. Gummiringwerfen

Pikse in eine Streichholzschachtel ein Loch. Stecke ein Streichholz von oben so durch das Loch, daß das Hölzchen aufrecht steht. Mit Haargummis, Gummiringe, Gardinenringe. Diese Ringe werden über das Hölzchen geworfen.

121. Katapult

Baue aus einen Kaffeelöffel und einer Streichholzschachtel ein Katapult. Gib einen Erdnußkern in die Löffelkuhle und schlage auf den Löffelstiel. Durch den Schlag wird der Erdnußkern in die Luft katapultiert. Merke dir, wo der Kern aufkommt. Nun holst du zum zweiten Schlag aus, hast aber einen Auffangbecher in der Hand. Du fängst sie mit dem Becher auf.

122. Glasbilder

Glasbilder üben einen eigentümlichen Reiz aus, die Farbe erhält durch das Medium Glas eine besonders hohe Leuchtkraft, man kann als Träger Glas, Plexiglas oder sogar aufgespannte durchsichtige Folie verwenden. Es ist oft sinnvoll, auf einem Stück Papier einen Bildentwurf in derselben Größe zu machen. Für die Glasmalerei eignen sich flächige Entwürfe. Die TeilnehmerInnen sollten mit feinen Haarpinseln arbeiten. Achtet dabei darauf, dass gleichmäßig aufgetragen wird. Ein dickerer Auftrag ergibt dunkle glühende Farben. Durch aufgemalte schwarze Stege aus Tusche können die einzelnen Farbfelder getrennt werden, dies erinnert an mittelalterliche Bleistege. Glasfarben sind sehr teuer, eine billige Alternative sind PLAKA Farben. Nehmt für jede Farbe einen Extrapinsel, zum Schluss alle Pinsel mit Terpentin auswaschen. Ihr braucht: 5x5 cm Glasscheiben (gibt es im Fotogeschäft), Tusche, Filzschreiber, Öl, Klebstoff, Kleinmaterial, Scheren, dunklen Karton, alter Diaprojektor. Es können farbige Dias durch beträufeln, bemalen und bespritzen oder Materialdias durch Scherenschnitte, Pflanzenteile, Textilien oder ähnliches erstellt werden. Das wird zwischen zwei Glasscheiben gestaltet und diese werden dann zusammengeklebt. Die Verbindung von Öl und Tusche, ermöglicht durch Hitzeeinwirkung eine Zeit lang Verlaufsbilder. Durch eingelegte lichtundurchlässige Papiermasken können andere Effekte erzeugt werden. Viele Dias zu einer Tondiashow mit Musik zusammenzustellen sind eine reizvolle Möglichkeit der Präsentation.

123. Wunderbücher

Es werden Mappen mit 10 bis 20 DIN A 4 Klarsicht hüllen angelegt. Die Öffnungen werden nach dem Füllen zugeschweißt (Folienschweißmaschine) Gefüllt werden die Wunderbücher mit verschiedenen und interessanten Dingen z.B. Federn, farbigen Flüssigkeiten, Granulat Glasstückchen, Papiere usw. Man kann auch Stege hinein schweißen.

124. Puzzle hoch 3

Ein Spiel für Freunde von besonderen Aktionen: Wurstbrot-Puzzle: Schneide das Butterbrot mit einem Messer in verschieden große Puzzleteile! Serviere das Wurstbrot zum Puzzlespiel: Ein Apfel wird ca. 10 Teile kreuz und er zerschnitten. Ob du ihn wieder zusammensetzen kannst?

125. Eintauschen

3 bis 5 Personen bekommen jeweils ein rohes Ei, sie sollen es gegen etwas anderes zu tauschen bei Nachbarn, in Läden, bei Privatpersonen oder wo auch immer. Die eingetauschten Gegenstände werden dann der Gruppe vorgelegt, die entscheidet, welches der beste Tausch war? Variante: Für 10 Cent eine möglichst große Brotscheibe erwerben oder einen anderen großen Gegenstand.

126. Schrubberhockey

Zwei Gruppen setzen sich zu beiden Seiten des Spielfeldes in je eine Reihe nebeneinander. Die Reihen zählen durch und jeder Spieler merkt sich seine Nummer, Die Spielleitung ruft dann eine Nummer, woraufhin die beiden angesprochenen Spieler aufspringen, sich ihren Schrubber schnappen, und damit versuchen, den Lappen unter den gegnerischen Stuhl zu bugsieren. Der Lappen darf nur mit dem Schrubber bewegt werden. Bei einem "Tor" bekommt die Sie-

germannschaft einen Punkt, Schrubber und Lappen werden zurückgelegt, und die Spielleitung ruft die nächste Nummer.

127. Kimspiele

Kimspiele regen wahrnehmen und denken an. Genauigkeit und Erinnerungen werden gefördert. Dies geschieht dadurch, dass man einen Wahrnehmungssinn nachträglich ausschaltet. Beispiele: Andere MitspielerInnen ertasten Andere MitspielerInnen mit einem Holzlöffel ertasten Gegenstände unter einem Tuch oder in einer Kiste ertasten, Über verschiedene Böden blind mit nackten Füßen gehen. Getränke, Gerichte, Speisen, Obst mit verbundenen Augen schmecken oder riechen. Gegenstände riechen, auch mit Geruchs Dosen arbeiten. Verschiedene Temperaturen erfühlen.

128. Ballonspiele

Mit dem Luftballon gibt es viele spielerische Möglichkeiten, hier einige Beispiele. Einen Ballon auf der ausgestreckten Hand möglichst lange führen. Begegne ich einen Teilnehmer mit einem gleich farbigen Ballon, so wird er getauscht. Ein Luftballon wird zwischen Körperteile (Knie, Unterarm o.ä.) geklemmt und einen kleinen Weg transportiert. Ein Luftballon wird zwischen zwei Personen geklemmt die ihn gemeinsam getragen. Ein Luftballon wird mit einem großen Holzlöffel oder einem ähnlichen Gegenstand getragen oder es wird damit Hockey gespielt. An einem Band werden ein oder mehrere Ballons geknüpft und durch den Raum gezogen. Andere können den Ballon zum Platzen bringen.

129. Wortscharade

Zusammengesetzte Hauptwörter werden zerlegt, zu jedem einzelnen Wort überlegen sich die TeilnehmerInnen mit den Begleiterinnen zusammen in sehr kleinen Gruppen oder Paaren kurze Szenen und spielen sie der Rätselgruppe vor. Beispiele : Geisterbahn, Eisberg, Kindergarten, Blumenkohlsuppe, Dampfschiff, usw. Variante: Musikstücke, Lieder.

130. Blindenrätsel

Ein „blinder“ Teilnehmer tastet mit einem hölzernen Kochlöffel einen anderen oder einen Gegenstand ab und muss erraten wer oder was es ist. Es können auch Gegenstände in die Hand gegeben werden.

131. Was ist aus Was?

Viele bekannte Materialien, Gegenstände, Speisen und Getränke sind aus bestimmten Grundstoffen hergestellt. Die TeilnehmerInnen sind interessiert an solchen Zusammenhängen, daraus kann man ein lustiges Rätsel entwickeln. Aus was ist: Schokolade, Rum, Glas, Essig, Gauda, Gulasch, Eis usw.?

132. Schätzen

Die Zeit zwischen zwei Tönen? In welchem Behälter ist das meiste Wasser? Die Schuhgröße? Wie viele Knöpfe sind im Raum? Wie warm ist es? Wie viele Cent wiegt ein Euro Stück?

133. Rätseltüte

Auf einen Karton werden einfache Zeichnungen von eindeutigen Gegenständen gezeichnet. Diese werden dann in eine Tüte gesteckt und langsam herausgezogen. Die TeilnehmerInnen müssen die Zeichnung möglichst früh erraten. Es wird aber erst am Ende „verraten“.

134. Memory

Wenn das eigentliche Memory zu schwer ist, kann es in verschiedenen Stufen abgeändert und vereinfacht werden.

135. Wohnhäuser

Grundgerüst eines Wohnhauses ist ein ausgemusterter vierbeiniger Tisch. Um diesen Tisch herum wird nun von den Kindern ein „begehbares“ Haus gestaltet. Sie benötigen dazu Dachlatten, dünne Bretter, Holzreste, kleine Eisenwinkel, Schrauben, Nägel und Werkzeuge wie Hammer, Bohrer, Sägen, Schraubendreher, Raspeln usw.. Die Tischplatte ist der Dachboden. Mit Löchern und kleinen Fenstern kann man Einblicke und Ausblicke schaffen. Wichtig ist es darauf zu achten, dass Ecken und Kanten abgerundet und entgratet werden. Zur anschließenden farbigen Gestaltung ist Holzbeize angemessen.

136. Bildhäuser

Das Bildhaus ist eine Mischung aus übergroßer hölzerner Laterne und beleuchteter Adventskalender. Ein Modellhaus aus Holz mit möglichst vielen Türen und Fenstern wird erstellt. In den verschiedensten Öffnungen werden Bilder eingepasst, die auf durchsichtigen oder transparenten Trägermaterialien (Glas, Plastik) aufgemalt werden. Eine Lampe in dem Haus sorgt für eindrucksvolle Bilder. Achtung: um Hitzestaus zu vermeiden, Luftlöcher im Dach

einplanen.

137. Webhäuser

Aus Latten und Maschendraht wird ein Fachwerkhaus gebaut. In die einzelnen Zwischenräume aus Maschendraht kann nun hinein gewebt werden. Webmaterialien können sein: Wolle, Stoffstreifen oder Plastikstreifen, Naturmaterialien.

138. Gips

Gips ist leicht formbar, gut zu bearbeiten und haltbar. Mit anderen Trägerwerkstoffen (Holz, Maschendraht, Pappe, Papier, Alufolie, Stoffe, Plastikbehälter usw.) werden Gebilde erstellt. Diese bekommen eine mehr oder weniger dicke „Gipshaut“. Nach dem Trocknen kann man den Gips gut bemalen. Besonders einfach sind Gipsbinden zu verarbeiten, diese sind recht teuer. Sie haben allerdings ein Verfalldatum und wenn dies abgelaufen ist, bekommt man dort wo sie üblicherweise gebraucht werden, sie vielleicht geschenkt. Achtung, Gips macht immer viel Dreck, sucht einen Ort, der verschmutzt werden darf. Beispiele: Gipsfrühstück Auf einem Pappteller werden Liebesspeisen dekoriert. Die Grundformen werden aus geknülltem Papier hergestellt und mit Alufolie umwickelt, um sie endgültig und genauer zu formen. Die fertigen Gerichte und der Pappteller werden dann mit einer oder zwei Schichten Gipsbinden eingehüllt und mit Gips zusammengefügt. Es kann ein großes Buffett entstehen. Menschen Aus alten ausgestopften Bekleidungen können Menschen erstellt werden, die dann mit Gips ummantelt eigentümlich echt wirken können. Achtung: Auf den Schwerpunkt achten, sonst kippen die Figuren leicht.

139. Nagelei

Aus Holz hergestellte Gebilde oder auf Holz gemalte Bilder werden zusätzlich mit Nägeln versehen. Dies gibt dem Werk eine zusätzliche Qualität.

140. Kordeldruck

Auf einen festen Karton werden mit Kordeln Muster und Figuren geklebt, dadurch entsteht eine Druckform. Mit einer Gummirolle (Linolschnitt) wird vorsichtig Druckfarbe aufgetragen. Danach ein Papier auf den Druckstock legen und andrücken und vorsichtig abnehmen – fertig. Variante: statt Kordeln, andere Materialien (z.B. Gräser, Zweige, Blätter) nehmen.

141. Himmel Ei

Zuerst brauchst Du ein Ei aus Pappe, es soll etwa so groß sein wie ein DIN A 3 Blatt (Zeichenblock) Schneide das Ei sauber aus. Du besorgst Dir einen größeren Spiegel, Farben und Pinsel, eine Palette (altes Brett) zum Mischen der Farben und eine Staffelei wären nicht schlecht. Jetzt kann es losgehen. Suche Dir einen ungestörten Platz und lege den Spiegel auf die Erde oder eine kleine Kiste. Du solltest im Spiegel nicht viel anderes sehen können als den Himmel, dann male. Du kannst ruhig warten und Dich für den richtigen Augenblick entscheiden. Besonders schön ist es, wenn Du mit mehreren TeilnehmerInnen zusammen Himmels Eier malst, auch mehrere Bilder zu unterschiedlichen Zeiten sind bestimmt sehr interessant.

142. Völkerballspiel mit wenig Platz

Zwei Stuhlreihen werden im Abstand von 2 bis 4 m gegenüber aufgestellt. Die zwei Mannschaften stellen sich hinter die Stuhlreihen. Wer getroffen wird, muss sich auf einen Stuhl vor seiner Mannschaft setzen (Hände unten lassen!). Wird er von der gegnerischen Mannschaft getroffen, so darf er wieder ins Feld. Bei dem Spiel wird es meist kein Ende geben, da sich die Spieler hervorragend hinter ihren getroffenen Mitspielern verstecken können und so fast nicht mehr zu treffen sind.

143. Foliendrache

Aus schwarzer Folie wird eine interessante Form aufgemalt (Bär, Drache, Schiff usw.) und ausgeschnitten. Dabei sollte man die Folie doppelt legen an den Kanten werden nun die Folien mit einer Folienschweißmaschine zusammengefügt. Es geht auch mit Paketklebeband. Wichtig ist, dass es nirgendwo undichte Stellen gibt. An einer Stelle wird ein kleines Loch gelassen Dort kann dann ein Ballaufpumpgebläse oder ein alter Staubsauger Luft in den Körper hinein blasen, bis er sich voll aufgebläht hat. Dann wird auch dieses Loch geschlossen. Bei sehr heißem Sonnenwetter sollte der Drache besser angebunden werden, sonst fliegt er davon. Variante: Riesenwurm aus vielen dünnen Müllsäcken wird nach und nach mit gleicher Technik ein Wurm erstellt.

144. Der Fuchs

Die Gänse stellen sich hintereinander in eine Reihe auf, ausgenommen der Fuchs. Der Fuchs soll versuchen, die letzte Ganz in der Reihe zu fangen. Die Gänse setzen alles daran, dieses zu verhindern. Der Kontakt zwischen den Gänsen darf dabei aber nicht abreißen.