

Erlebnisspiele mit Familie und FreundInnen für drinnen und draußen

VORWORT

Unsere Wälder sind ganz besonders wertvolle Naturorte. Sie geben uns Menschen Ruhe, Geborgenheit und Sicherheit. Bietet sich die Gelegenheit gemeinsam als Familie die Natur zu erleben, fühlen wir uns danach meist wohler und ausgeglichener. Der Wald ist gleichzeitig ein Natur- und Abenteuerspielplatz und ein Ort der Wertschätzung. Je mehr gemeinsame Zeit die Familie in angenehmer Naturumgebung verbringen kann, desto mehr Gefühle und Emotionen werden entwickeln und neue spannende und schöne Familienerlebnisse können geteilt werden. Schlechtwetter ist für solche schönen Momente kein Hindernis. Auch Indoor im vertrauten zu Hause oder bei FreundInnen kann gemeinsam schöne, wertvolle und lustige Zeit verbracht werden.

Egal ob drinnen oder draußen. Kinder und Erwachsene bekommen immer die Möglichkeit die Natur in ihrer Vielfalt und Schönheit neu kennen zu lernen und zu entdecken und auf spielerische Art und Weise ihre Umwelt und ihre Mitmenschen wieder intensiver wahr zu nehmen. Dabei wächst die Sensibilität und der verantwortungsvolle Umgang mit sich selbst, mit der Natur und mit unseren Mitmenschen.

Diese hier erwähnten Spiele, sind eine kleine Auswahl von Erlebnisspielen, die auch als Familie gespielt werden können und benötigen wenig bis gar kein Material.

Abenteuerlust, Kreativität und Naturverbundenheit stehen dabei immer absolut im Vordergrund! Wir wünschen Ihnen also viel Spaß bei Ihrem nächsten Waldspaziergang oder beim Spielen zu Hause und: auch Langweile soll bei Groß und Klein genügend Platz finden in unserem Leben, denn erst dadurch entwickelt sich neuer Schwung für Kreativität!

Erlebnisspiele im Wald

MEIN WALDGEHEIMNIS

<u>ZEIT:</u>	30 Minuten
<u>ORT:</u>	verschiedene Plätze im Wald, oder bei einem Spaziergang durch oder zum Wald
<u>MATERIAL:</u>	umherliegendes Naturmaterial



<https://grenzgaenge.me/2011/01/1/das-schneckenhaus/>

DURCHFÜHRUNG:

Alle sammeln beim Spazieren oder direkt im Wald einen Naturgegenstand, der sie/ihn anspricht. Dieser Naturgegenstand ist dein persönliches Waldgeheimnis.

Zwei wichtige Bedingungen sollten die Waldgeheimnisse erfüllen:

- a) sie sollten eine bestimmte Größe nicht überschreiten, ansonsten werden zu große Äste, Steine etc. mitgeschleppt und
- b) es dürfen keine lebenden Tiere mitgenommen werden.

Die Familie kann sich nun ein angenehmes Plätzchen im Wald suchen und wer möchte, kann nun sein „Waldgeheimnis“ seinen Familienmitgliedern vorstellen. Dabei ist es nicht wichtig zu wissen, was gesammelt wurde. Viele Naturgegenstände kennt man nicht genau, sie sind einfach nur wunderschön. Wenn natürlich zufällig bekannt ist, worum es sich handelt, kann man gerne darüber berichten. Jeder kann erwähnen warum sie/er sich für dieses Waldgeheimnis entschieden hat. Vielleicht gibt es auch eine Geschichte dazu. Im Anschluss kann man als Erinnerung alle Waldgeheimnisse fotografieren oder man nimmt sie mit nach Hause.

SCHAU GENAU

- ZEIT:** 15 Minuten
ORT: Platz im Wald
MATERIAL: weißes Tuch, umherliegendes Naturmaterial (evt. die zuvor gesammelten Waldgeheimnisse)



<http://naturfluestern.de/bildergalerie.html>

DURCHFÜHRUNG:

Das weiße Tuch wird nun auf eine schöne flache Stelle auf den Waldboden gelegt. Alle können nun ihre Waldgeheimnisse darauf legen. Damit das Spiel noch spannender und schwieriger wird, können nun weitere Naturgegenstände gesucht und auf das Tuch gelegt werden. Wer spielerisch Wissensinhalte einbauen möchte, kann auch anhand eines Naturführers feststellen, um welche Naturgegenstände es sich genau handelt und versuchen sich diese Namen einzuprägen. Wurden alle Naturgegenstände gesammelt, benannt und auf das Tuch gelegt, beginnt das Spiel.

Eine Spielleitung wird bestimmt. Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit ist nun gefragt. Alle haben nun einige Minuten Zeit, sich die Naturgegenstände am Tuch gut einzuprägen. Anschließend drehen sich alle MitspielerInnen um. Die Spielleitung nimmt nun einen Naturgegenstand weg und

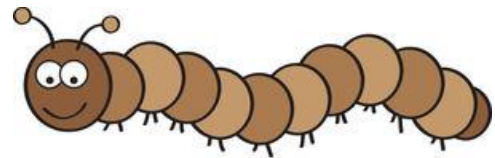
versteckt ihn unter dem Leintuch oder hinter dem Rücken. Danach dürfen sich alle Familienmitglieder wieder umdrehen und wer nun weiß, welcher Naturgegenstand fehlen könnte, hebt die Hand. Niemand sollte einfach den fehlenden Gegenstand herausschreien, damit alle die Möglichkeit haben zu überlegen.

Nun werden alle mit erhobener Hand gefragt und vielleicht fällt jemanden auch die richtige Bezeichnung des Naturgegenstandes wieder ein. Unbekannte Pflanzenarten und Naturmaterialien lernt man so auf spielerische Art und Weise kennen.

Je nach Belieben können mehrere Runden gespielt werden. Später kann man die Anzahl der entfernten Naturgegenstände auch erhöhen. Die Spielleitung kann natürlich jederzeit gewechselt werden.

TAUSENDFÜßLER

- ZEIT:** 30 Minuten
ORT: schöner Weg im Wald mit leichten Unebenheiten
MATERIAL: Augenbinden pro Person (eine Person braucht keine Augenbinde)



© Can Stock Photo

DURCHFÜHRUNG:

Dieses Spiel konzentriert sich auf Sinne, die weniger im Alltag eingesetzt werden. Es empfindet nach, wie z.B. ein Tausendfüßler im Wald unterwegs sein könnte oder wie es sich anfühlt, nichts zu sehen und sich eher auf den eigenen Tastsinn zu verlassen.

Wir bilden nun selbst einen Tausendfüßler, der auf Reise geht. Die Familie bildet eine lange Reihe und die Hände werden auf die Schultern der Vorderperson gelegt. Die Person vorne ist der Kopf des Tausendfüßlers, alle anderen Familienmitglieder dahinter sind die vielen Beine. Nur der Kopf des Tausendfüßlers hat Augen und kann deshalb sehen. Alle anderen bekommen die Augen verbunden oder schließen die Augen, so wie es jeder für sich selbst am liebsten hat. Nun wird es ganz still, denn nur der Kopf vorne besitzt einen Mund.

Nun setzt sich der Tausendfüßler langsam und vorsichtig in Bewegung. Die sehende Person bestimmt langsam und rücksichtsvoll den Weg. Man muss als Kopf des Tausendfüßlers gut darauf achten, dass niemand stolpert. Leichte unebene Wege und Kurven können schon sehr spannend sein, aber zu herausfordernde, zu steile oder zu unebene Wege sollten vermieden werden (Vorsicht bei zurückschnappenden Ästen!) Jede kleinste Unebenheit wird ohne Sehsinn bereits als sehr stark und aufregend empfunden!

Nach Ankunft am Zielpunkt können alle die Augenbinden abnehmen und raten, welcher Weg zurückgelegt wurde.

WALDBAHNBAU

- ZEIT:** 1 – 1,5 Stunden
- ORT:** schöner Platz im Wald mit Unebenheiten und auch steileren Abschnitten
- MATERIAL:** 1 massive Holzkugel pro Gruppe mit ca. 8-10 cm Durchmesser (alternativ wäre auch eine andere schwere z.B.: Bocciakugel möglich)
umherliegendes Naturmaterial
- ANFRAGE:** Möchte man, dass die Waldbahn stehen bleibt, sollte man zuvor mit den Waldbesitzern sprechen, ob dies möglich ist.



© Mag.^a Petra Huber

DURCHFÜHRUNG:

Die Familie kann beschließen eine gemeinsame Familien-Waldbahn zu bauen oder es werden Gruppen gebildet. Pro Gruppe wird eine Holzkugel benötigt. Jede Gruppe sucht sich nun einen für sie geeigneten Platz im Wald, wo eine wunderschöne Waldbahn mit umherliegenden Naturmaterialien als Begrenzung gebaut werden kann. Aufgabe wäre, dass die Holzkugel die Bahn beim Hinunterrollen nicht verlässt.

3 Bedingungen sollte jede Waldbahn erfüllen:

- die Bahn sollte mindestens 2 Kurven beinhalten
- sie sollte ein Auffangbecken für die Holzkugel haben
- sie sollte eine Besonderheit aufweisen

Sind alle Bahnen fertig kann jede Bahn bestaunt und getestet werden. Es kann auch versucht werden zwei Waldbahnen miteinander zu verbinden oder die Bahnen kreuzen sich an einer oder mehrerer Stellen. Viel Spaß beim Bau der kreativen Kunstwerke!

ZIELSCHEIBE AM BODEN

ZEIT: je nach Lust und Laune, ca.
30 Minuten

ORT: flache Waldfläche, mit eher
wenigen Bäumen, man sollte Platz
zum Werfen haben
Steine oder Zapfen
sollten in der näheren Umgebung zu
finden sein



<https://www.floristik24.at/mariti-ma-zapfen-gebleicht-gemischt-25st>

MATERIAL: umherliegende Äste für Zielscheibenbegrenzung, anstelle der Äste kann man
aber auch 2-3 verschieden färbige Seile von zu Hause mitnehmen (keine grünen
Seile, sie sollen am Waldboden gut sichtbar sein!)
Jeder sucht sich 3 Steine oder Zapfen im Wald

DURCHFÜHRUNG:

Zuerst wird eine Zielscheibe am Waldboden gestaltet. Man kann einen Kreis oder eine Zielscheibe mit 1-2 Innenkreisen legen. Die Kreise können mit Hilfe von Naturmaterialien (Äste, Erde anhäufen, etc.) gelegt werden. Die Durchmesser der Kreise kann die Familie natürlich selbst bestimmen, der kleinste Kreis sollte aber mindestens eine Größe von 50 cm aufweisen, damit man noch gut hineinwerfen kann. In einer bestimmten Entfernung zieht man nun eine Startlinie hinter der jede Person, die mitspielen möchte beim Abwurf stehen sollte. Jede Person sucht sich nun 3 Steine oder 3 Zapfen, oder was auch immer im Wald auffindbar und gut zu werfen ist. Die erste Spielerin/der erste Spieler versucht nun mit einem Stein in einen Kreis hinein zu treffen. Wird getroffen und bleibt der Stein auch im Kreis liegen, darf man sich den Stein wieder holen und stellt sich hinten in der Reihe an. Trifft man keinen Kreis, bleibt der Stein dort liegen, wo er aufkam und die Spielerin/der Spieler stellt sich ebenfalls wieder hinten an. Diese Spielerin/dieser Spieler hat dann nur mehr 2 Steine in ihrer/seiner Hand. Trifft nun die nächste Person wieder in den Kreis, darf sie/er ihren/seinen Stein und auch den Stein der vorherigen Person, die nicht getroffen hat, mitnehmen. Es könnte auch sein, dass 2 Personen hintereinander nicht treffen. Die Person die dann als nächstes trifft, darf sich den eigenen Stein und auch alle anderen Steine, die außerhalb der Kreise liegen holen. Wer keinen Stein mehr hat, scheidet aus. Hat man auch Innenkreise kann man ein Punktesystem entwickeln und gewonnen hat dann diese Person, die zuerst eine gewisse Punkteanzahl erreicht hat.

WALD DES SCHWEIGENS

- ZEIT:** meist 15 – 30 Minuten
- ORT:** interessantes Waldstück ca. 30 - 50 m²,
evt. mit leichter Hangneigung
- MATERIAL:** Schnur zum Abgrenzen des Waldgebietes
10 Dinge, die natürlicherweise nicht in einem
Wald vorkommen. Jedes Familien-
mitglied kann dafür von zu Hause 10 eigene
kleine Gegenstände mitnehmen, jede Person
kann so später im Wald die eigenen 10
Gegenstände verstecken.



www.myposter.de/motive/wald-bilder

Im Winter können weiße Gegenstände verwendet werden im Frühling und Herbst eher Braune und Grüne.

DURCHFÜHRUNG:

Die Familie beginnt ein bestimmtes Waldstück mit einer Schnur abzugrenzen. Von Baum zu Baum wird die Schnur gespannt, damit ein innerer Waldbereich erkennbar wird. Eine Spielleitung wird gewählt die nun innerhalb dieses Gebietes ihre 10 untypischen Dinge geheim versteckt. Nach dem Verstecken geht's für alle anderen MitspielerInnen los.

Ganz leise betreten nun alle den „Wald des Schweigens“. Es darf auf keinen Fall gesprochen werden. Jeder versucht die 10 Gegenstände zu finden, lässt sie aber dort liegen und merkt sie sich nur. Wenn man meint alle 10 Gegenstände gefunden zu haben und noch alle weiß, verlässt man das gekennzeichnete Waldstück und flüstert der Spielleitung die Gegenstände ins Ohr. Sind alle MitspielerInnen fertig, kommt die große Auflösung.

NATURBILD

- ZEIT:** meist 15 – 30 Minuten
- ORT:** eignet sich auch gut während eines Spazierganges, oder direkt im Wald, eine Blumenwiese in der Nähe bringt viel Farbe ins Bild
- MATERIAL:** Pappteller pro Person
1-2 Streifen doppelseitiges Klebeband pro Pappteller
1 Schere



© Mag.^a Petra Huber

DURCHFÜHRUNG:

Am besten bereitet man die Pappteller zu Hause vor und nimmt sie dann auf dem Spaziergang mit. Auf jeden Pappteller werden 1-2 Streifen doppelseitiges Klebeband geklebt, je nach verfügbarem Platz. Jeder der möchte nimmt sich einen Pappteller, zieht die Schutzfolie ab und gestaltet sein eigenes Naturbild. Es entstehen wunderbar kleine Kunstwerke, die zu Hause als Andenken an den schönen gemeinsamen Tag erinnern.

WALDGEISTER

- ZEIT:** 1 Stunde
ORT: schöner Platz im Wald mit großen Bäumen
MATERIAL: 1 handgroße Kugel Salzteig
umherliegende Naturmaterialien
1 Handtuch zum Händeabwischen



© Mag.^a Petra Huber

DURCHFÜHRUNG:

Die gesamte Familie kann beschließen einen gemeinsamen Waldgeist zu gestalten oder es werden Gruppen zu zweit oder zu dritt gebildet. Jeder bekommt eine Hand voll Salzteig und los geht's!

Jede Gruppe sucht sich einen für sich passenden Baum und beginnt nun mit der Gestaltung eines Gesichtes. Ein Waldgeist, eine Baumelfe, oder grimmige Baumgesichter entstehen. Natürlich wird jeder Waldgeist auch verziert und hat eine Geschichte zu erzählen. Sind alle Gruppen mit ihrem Waldgeist fertig beginnt die Vernissage!

Der Salzteig kann ruhig am Baum kleben bleiben, da ihn entweder der Regen abwaschen wird, oder ein Reh sich ganz sicher über die salzige Abwechslung freut!

REZEPT FÜR EINEN SALZTEIG:

Man benötigt für einen Salzteig nur drei Zutaten:

- Mehl
- Salz und
- Wasser

Das Verhältnis für die Mischung beträgt **2:1:1**. Je nach gewünschter Teigmenge, kann man die Zutatenmenge natürlich erhöhen.



© Melanie von Daake / Utopia

Mischverhältnis:

- 2 Tassen Mehl
- 1 Tasse Wasser
- 1 Tasse Salz

Tipp: Man kann auch eine halbe Tasse des Mehls durch die gleiche Menge an Speisestärke ersetzen und 2 Esslöffel Öl ergänzen, um den Teig noch geschmeidiger zu machen. Er lässt sich dann leichter kneten und modellieren.

Salzteigherstellung:

1. Das Mehl und das Salz werden in einer Schüssel verrührt.
2. Anschließend gibt man das Wasser nach und nach hinzu und verrührt alle Zutaten mit einem Löffel oder mit der Hand.
3. Es sollte ein glatter Teig entstehen. Nun kann man den Teig mit den Fingern weiterkneten. Der Teig sollte ein wenig an den Händen kleben bleiben, dann haftet er auch später leichter am Baum.

Quelle online verfügbar unter: Autorin Melanie von Daake; <https://utopia.de/ratgeber/salzteig-rezept-in-wenigen-schritten-herstellen-und-backen/>; abgerufen am 11.03.2018

LANDART

- ZEIT:** 0,5 – 3 Stunden
- ORT:** verschiedene Plätze im Wald die Naturmaterialien zur Verfügung stellen
Es werden hauptsächlich Materialien verwendet, die am Boden gefunden werden.
- MATERIAL:** umherliegendes Naturmaterial
evt. Notizblock und Bleistift für die Planungsphase
Man sollte eher weniger bis gar kein Grünholz, Blumen, Moose oder Gräser verwenden!



© Mag.^a Petra Huber

DURCHFÜHRUNG:

Ihr könnt als Familie gemeinsam ein Kunstwerk gestalten oder ihr teilt euch in Gruppen auf. Macht euch am besten eine Zeitspanne aus in der ihr euer Waldkunstwerk gemeinsam mit der Natur erschaffen werdet. Es könnte z.B. als Symbol für eure Familie stehen, oder ein Hobby von euch darstellen, was ihr gerne in eurer Freizeit macht, oder es wird ein Ratespiel für die andere Gruppe. Hier sind eurer Fantasien keine Grenzen gesetzt. Los geht's!

- 1) Planungsphase und Platzfindung:
Überlegt gemeinsam, was ihr den gestalten möchtet. Wer möchte kann in dieser Planungsphase Notizblock und Bleistift zur Hand nehmen, oder ihr lauft einfach los zu einem Platz, der euch gefällt und startet einfach.
- 2) Sammelt nun eure Materialien zusammen und baut euer Kunstwerk.
- 3) Wenn euer Kunstwerk fertig ist, könnt ihr es euch gegenseitig in den Gruppen vorstellen:
Vorstellung:
Mein/unser Kunstwerk heißt...
Dieses Kunstwerk ist...
Folgende Geschichte hat sich hier zugetragen...
- 4) Vergesst am Schluss nicht ein Foto als Andenken zu machen, wenn ihr zufällig ein Handy oder einen Fotoapparat dabei habt!

WALDBOTSCHAFT

- ZEIT:** 30 Minuten
ORT: schöner Platz im Wald mit vielen Naturmaterialien in der näheren Umgebung
MATERIAL: umherliegendes Naturmaterial



<https://www.gerritelshof.de/fotografie/nature/lanwert/>

DURCHFÜHRUNG:

Dieses Spiel eignet sich besonders gut, als Abschluss des Waldbesuches. Die gesamte Familie verabschiedet sich vom Wald, indem sie eine persönliche Waldbotschaft hinterlässt. Eine freiwillige Person legt sich in einer beliebigen Position auf den Waldboden. Die übrigen Familienmitglieder beginnen nun, den Körperumriss der liegenden Person sichtbar zu machen. Entweder wird dafür die Laubschicht entfernt, oder der Umriss wird mit Stöcken, Moos, Blättern, Steinen, etc... nachgelegt. Was sich eben hier an Naturmaterialien gerade anbietet. Am Körperrand soll auf jeden Fall eine klare Linie entstehen. Der Person am Boden wird am Ende vorsichtig beim Aufstehen geholfen, damit der Umriss nicht beschädigt wird. Vor dem nach Hause gehen, kann man die Waldbotschaft noch einmal fotografieren oder beim nächsten Spaziergang dorthin steigt die Spannung, ob sich der Umriss verändert hat.

Erlebnisspiele indoor

SPANN MAL AB

- ZEIT:** 1 Stunde
- ORT:** gemütlicher Platz in eurem zu Hause
- MATERIAL:** Matten und Decken für alle
Entspannungsgeschichte
Entspannungsmusik
Kerzen (Achtung beim Umgang mit Feuer!)
Malfarben und Blätter
Spannende Dinge zu Hause mit denen man später die Personen die am Boden liegen berühren kann:
- Schneebesen
 - Tuch
 - Feder
 - Schwamm
 - neue Zahnbürste
 - Pinsel,...



<http://www.fitvonkleinauf.de/kita/s/bausteine/gesundheitsbaustein-entspannung/>

DURCHFÜHRUNG:

Dieses Programm soll auch ein Kontrastprogramm zu actionreiche Zeiten und Situationen am Tag sein. Kinder und alle Familienmitglieder haben die Gelegenheit Spannung und Aggressionen abzubauen und Stille, Entspannung und Ruhe als etwas Angenehmes zu empfinden. In dieser Stunde sollen alle Kraft schöpfen und ihre Seele baumeln lassen können.

Ein Familienmitglied ist die Erzählerin/der Erzähler. Jede zuhörende Person sucht sich einen Platz und kann sich je nach Wunsch und Wärmegefühl zudecken. Die Erzählerin/der Erzähler zündet in der Mitte ein paar Kerzen als gemütlichen Stimmungsverstärker an. Die Familie kann kurz darüber sprechen, warum Entspannung für sie als Familie wichtig ist.

Nun machen es sich alle bequem, schließen die Augen und die Erzählerin/der Erzähler beginnt mit einer selbst geschriebenen oder erfundenen Phantasiegeschichte oder -reise. Diese Geschichte wird durch Entspannungsmusik begleitet. Während der Geschichte, gibt es immer wieder Pausen, in denen die Erzählerin/der Erzähler die Personen mit unterschiedlichen Gegenständen vorsichtig und behutsam berühren kann.

Nach dieser Geschichte und Entspannungsphase kann nun jede/jeder der möchte ein Bild niedermalen, um einen schönen Gedanken oder ein Bild, das bei der Entspannungsreise innerlich

zu sehen waren, auch wirklich sichtbar zu machen. Man kann auch darüber sprechen und erraten, mit welchen Gegenständen man berührt wurde.

Quelle:

Autor Ralf Kiwit: Titel: Traumstunden für Kinder Erde-Feuer-Wasser-Luft, Musik zur Entspannung und Gestaltung von Traumreisen; Verlag: Ökotopia Mit-Spiel-Lieder

Autorin: Else Müller: Titel: Kleine Kostbarkeiten zum Entspannen und Träumen, Die schönsten Phantasie- und Märchenreisen mit Musik; Verlag: Kösel Audio

WER NIMMT DEN LETZTEN STEIN?

ZEIT: 5 Minuten
ORT: zu Hause am Tisch oder am Boden
MATERIAL: ca. 30-50 Steine



<https://www.ebay.de/itm/DEKO-Glassteine-RUND-10-12-mm-100g-BUNTE-MISCHUNG-N99-10a-/361969954278>

DURCHFÜHRUNG:

Bei diesem Strategiespiel ist Taktik und Glück gefragt. Ob man gewinnt oder verliert hängt davon ab, wer den letzten Stein nehmen muss. Alle Steine werden auf einen Haufen auf den Tisch gelegt. Nun darf jede Person reihum einen oder maximal zwei Steine wegnehmen. Wer den letzten Stein schnappen muss, hat leider verloren.

WER BIN ICH?

ZEIT: 30 Minuten
ORT: zu Hause, wo es bequem ist
MATERIAL: 1 kleines Papierstück pro Person
1 Stift pro Person
Klebeband (soll auf der Haut ein wenig haften)



<https://de.dreamstime.com/stockbild-fragezeichen-image6906191>

DURCHFÜHRUNG:

Dieses Spiel ist lustig und spannend zugleich. Jede MitspielerIn/jeder Mitspieler schreibt geheim auf seinen Zettel irgendeine berühmte Person/Figur darauf. Es kann sich dabei auch um eine Zeichentrickfigur handeln oder es ist eine Märchenfigur, wichtig ist nur, dass die Person/die Figur berühmt ist und alle Familienmitglieder sie wahrscheinlich kennen.

Hat nun jede Person eine Figur auf einen Zettel notiert werden die Zettel umgedreht und vermischt. Nun zieht jede MitspielerIn/jeder Mitspieler ein Stück Klebeband und zieht einen Zettel ohne zu schauen, was auf dem Zettel steht. Man muss es nun schaffen, diesen Zettel auf die eigene Stirn zu kleben, sodass die MitspielerInnen die beschriebene Seite gut sehen können. Man selbst weiß aber nicht, was oder wen man gezogen hat.

Nun ist wichtig geheim zu schauen, ob der Zettel, den man selbst geschrieben hat, irgendjemand in der Runde auf der Stirn hat, um auszuschließen, dass man seinen eigenen Zettel gezogen hat. Dann wäre es zu langweilig und man errät zu schnell, wer man ist.

Nun beginnt die lustige Raterunde: Die jüngste Person der Familie darf beginnen und stellt nun eine Frage. Es muss eine Frage sein, die von allen anderen immer nur mit eindeutig „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann. Solange die Runde auf die Frage mit „Ja“ antwortet, darf die Person weitere Fragen stellen, sobald aber einmal eine Frage mit „Nein“ beantwortet wird, kommt die nächste Person im Kreis dran. Welche Fragen man stellt ist ganz einem selbst überlassen, man soll mit seinen Fragen aber so schnell wie möglich versuchen herauszufinden, welche Person/Figur man denn selbst ist.

WER WIRD DENN DAS?

- ZEIT:** 30 Minuten
ORT: zu Hause, wo man auch gut zeichnen kann
MATERIAL: 1 Blatt Papier pro Person
1 bunten Farbstift pro Person (jede Person sollte eine andere Farbe auswählen)



https://ru.pngtree.com/freepng/colorful-painting-pen_2793355.html

DURCHFÜHRUNG:

Jede Person bekommt ein Blatt Papier und einen Buntstift. Erste Aufgabe ist nun, dass jede Person

- einen Hut ganz oben auf das Blatt Papier malt

Ist jeder damit fertig, faltet man das Papier nach hinten, sodass noch gerade ein kleiner Ansatz des Hutes zu sehen ist. Dieser Strichansatz dient lediglich dazu, dass die nächste Person weiß, wo sie weiterzeichnen soll. Nun wird das Blatt der nächsten Person rechts im Kreis weiter gegeben. Nun hat jeder die Aufgabe

- ein Gesicht mit Hals zu malen.

Danach wird das Gesicht wieder nach hinten gefaltet, sodass man nur mehr den Halsansatz sehen kann. Das Blatt wird wieder nach rechts weiter gegeben.

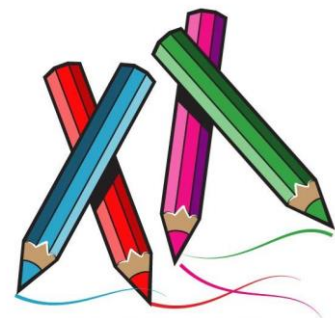
Darauf folgend wird gemalt:

- ein Oberkörper
- ein Unterkörper
- und zuletzt die Schuhe.

Ganz am Ende gibt man das Blatt ein letztes Mal nach rechts weiter und danach dürfen die lustigen Kreativgestalten bewundert und gezeigt werden.

ZICK ZACK

- ZEIT:** 30 Minuten
ORT: zu Hause auf einem Tisch oder am Boden
MATERIAL: 1 A4 Blatt pro Familie (max. 5 SpielerInnen pro
Papier, ansonsten können auch
immer 2 Personen gegeneinander antreten
1 Farbstift pro SpielerIn
1 Spitzer



© 3Y VECTORPORTAL.COM

DURCHFÜHRUNG:

Die ganze Familie kann zusammen auf einem Blatt Papier spielen. Es können aber auch 2-3 Spieler pro Blatt spielen. Die SpielerInnen nehmen gegenüber am Tisch oder am Boden Platz. Das Blatt Papier wird dazwischen gelegt. Eine Person zeichnet eine „Rennstrecke“ vor. Es handelt sich dabei um eine Strecke, die am gesamten Blatt in Schlangenlinien oder wie auch immer verteilt und links und rechts begrenzt ist. Die Strecke hat auch eine Start- und eine Ziellinie. Wie breit die Strecke

ist, oder ob die Breite manchmal variiert, bestimmt die Person, die die Strecke zeichnet selbst. Nun wählt jede SpielerIn einen anderen Farbstift aus und los geht's!

Jede SpielerIn beginnt an der Startlinie. Die erste spielende Person legt die Spitze des Farbstiftes an der Startlinie an, legt den Zeigefinger auf das Stiftende und „schnepft“ den Stift die Rennstrecke entlang. Ein Farbstrich am Papier müsste nun erkennbar sein und das Ende des Striches, welches sich noch innerhalb der Rennstrecke befindet, ist der neue Startpunkt für den nächsten Zug. Dort kann ein Punkt gemacht werden, damit man später leichter erkennt, wo man den eigenen Stift wieder ansetzen darf. Nun kommt die nächste SpielerIn an die Reihe. Hintereinander setzt so jede SpielerIn immer wieder den Farbstift an und versucht, so schnell wie möglich über die Ziellinie zu gelangen. Gewonnen hat jene Person, die als erster über die Ziellinie „schnepft“!

KLAMOTTENLAUF

- ZEIT:** 30 Minuten
ORT: zu Hause in einem größeren Raum, oder
das Spiel wird in mehreren Zimmern gespielt
MATERIAL: 1 Stoppuhr
1 alter Rock
1 alte Hose
1 Pullover
1 Paar Gummistiefel
1 Paar Handschuhe
1 Brille
1 Mütze
bzw. was auch immer man möchte



© Can Stock Photo

DURCHFÜHRUNG:

Die Familie kann dieses Spiel gemeinsam spielen und versucht eine neue Rekordzeit aufzustellen. Auf einem Platz wird der Gewänderhaufen positioniert. Auf ein Startzeichen startet die/der erste LäuferIn an der Startlinie – die Stoppuhr läuft!

Die Person läuft bis zum Gewänderhaufen, sieht das Gewand an, läuft zurück zum Start und zieht alle Kleidungsstücke wieder aus. Nun zieht die/der nächste LäuferIn alles wieder an der Startlinie an, läuft dort hin, wo der Gewänderhaufen ursprünglich lag und zieht alles wieder dort aus. Die Person läuft zur Startlinie zurück, klatscht mit der/dem nächsten SpielerIn ab und diese/dieser läuft los. In welcher Rekordzeit schafft ihr es diesmal?

SCHNEEBALLPUSTEN

- ZEIT:** 20 Minuten
ORT: zu Hause in einem größeren Raum, oder
das Spiel wird in mehreren Zimmern gespielt
MATERIAL: 1 Stoppuhr
1 Wattebausch pro SpielerIn
1 Strohhalm pro SpielerIn



© Can Stock Photo

DURCHFÜHRUNG:

Hier werden künstliche Schneebälle durch einen Hindernisparcours gepustet.

Die Familie oder eine Person markiert eine Rennstrecke und baut Hindernisse ein. Alle MitspielerInnen bekommen einen Strohhalm und einen Wattebausch (der Schneeballersatz). An der Startlinie spielt immer eine Person, geht auf alle Viere, steckt den Strohhalm in den Mund und legt den Wattebausch vor sich ab. Nach dem Startsignal muss nun versucht werden, den Wattebausch so schnell wie möglich durch den Parcours zu befördern, indem man den Wattebausch nur mit Hilfe des Strohhalms anpustet. An der Ziellinie wird die Zeit gestoppt. Die oder der schnellste „WattebauschpusterIn“ gewinnt!

Tipp:

Schwierige Hindernisse könnten sein:

- eine Treppe hinaus
- ein doppelseitiges Klebeband einbauen, wo man ja nicht ankommen sollte
- kleine Gegenstände als Hindernis einbauen
- am Boden festgeklebte Klopapierröhre

Quelle online verfügbar unter: <http://www.familie.de/kind/kinderspiele/s/spielanleitung-schneeballpusten-579952.html>; abgerufen am 25.03.2018

WER SCHNAPPT DER HEXE IHREN SCHATZ?

- ZEIT:** 10 - 15 Minuten
ORT: zu Hause am Boden
MATERIAL: 1 Augenbinde
1 Kreide
1 Seil
verschiedene Süßigkeiten



© gifMix.de

DURCHFÜHRUNG:

Eine Person wird zur Hexe ernannt. Die Hexe stellt sich in einen Kreis, der mit Kreide am Boden vorgemalt oder mit einem Seil am Boden gelegt wurde (ca. 3-4 m Durchmesser). Innerhalb des Kreises werden zusätzlich Süßigkeiten verteilt. Die Süßigkeiten sind die Schätze der Hexe. Nun werden der Hexe die Augen verbunden. Rund um den Kreis setzen sich alle anderen MitspielerInnen - sie sind die Räuber. Die Räuber stehen außen und geben gruselige Laute und Geräusche von sich. Einzeln versuchen sie nun, in den Kreis hinein zu schleichen und eine Süßigkeit zu schnappen. Es darf immer nur ein Räuber versuchen, sich anzuschleichen. Bemerkt die Hexe den Räuber bevor dieser zuschnappen kann, zeigt sie einfach auf ihn. Stimmt die Richtung, scheidet dieser Räuber aus. Ist der Räuber geschickt, darf er sich die Süßigkeit behalten und kann später noch einmal versuchen sich anzuschleichen.

Quelle online verfügbar unter: <http://www.familie.de/kind/kinderspiele/w/spielanleitung-wer-klaut-der-hexe-ihren-schatz-582498.html>; abgerufen am 25.03.2018

RAUBTIERFÜTTERUNG?

- ZEIT:** 10 - 15 Minuten
ORT: zu Hause am Tisch
MATERIAL: 1 Regenjacke (abwaschbar)
1 Sessel
1 Teller mit verschiedene Lebensmittel
1 Serviette



<https://www.etsy.com/de/listing/246253416/lecker-emoticons-lacheln-smiley>

DURCHFÜHRUNG:

Zwei Personen setzen sich dicht hintereinander auf einen Sessel an den Tisch. Die vordere Person ist das Raubtier. Es bekommt die Regenjacke verkehrt herum umgehängt. Die hintere Person schlüpft in die Ärmel der Regenjacke. Die hintere Person versucht nun das Raubtier mit den unterschiedlichen Lebensmitteln, die auf dem Tisch am Teller liegen zu füttern. Das Raubtier darf dabei nur den Kopf bewegen. Die Serviette am Ende wird sicher benötigt werden!

Quelle online verfügbar unter: <http://www.familie.de/kind/kinderspiele/r/spielanleitung-raubtierfuetterung-579541.html>; abgerufen am 25.03.2018

PUTZFETZNNENNEN

- ZEIT:** 20 Minuten
ORT: zu Hause auf einem rutschigen Boden
ideal ist ein Parkett- oder Fliesenboden
MATERIAL: 2 Putzlappen



<https://www.buerstencenter.de/Putzlappen-/-Scheuertuch-TOpas>

DURCHFÜHRUNG:

Zwei Personen oder zwei Teams treten hier immer gegeneinander an. Zwei SpielerInnen von jeder Mannschaft starten an einer Startlinie und setzen sich auf ihren Putzlappen. Zuvor wurde eine Rennstrecke festgelegt. Nun wird ein Zipfel des Putzlappens zwischen den Beinen hochgezogen und gut festgehalten. Beim Startsignal starten beide gleichzeitig und versuchen bis zur Ziellinie zu gelangen. Zur Fortbewegung werden beide Beine nach vorne ausgestreckt, die Füße werden aufgesetzt und der Körper wird nachgezogen. Mit dem Hinterteil rutscht man so auf dem Lappen den Boden entlang.

Quelle online verfügbar unter: <http://www.familie.de/kind/kinderspiele/f/spielanleitung-feudelutschen-577872.html>;
abgerufen am 25.03.2018