

Spiele gegen Langeweile

Geschichten erfinden

Egal ob beim Spazieren gehen oder zu Hause auf dem Sofa: Geschichten kann man überall erfinden! Anstatt sich als Erwachsener eine Geschichte komplett selbst auszudenken, ist es ratsamer, das Kind in das Spiel gegen Langeweile mit einzubeziehen:

Ihr könntet beispielsweise immer im Wechsel einen Satz sagen und die Geschichte so gemeinsam fortspinnen.

Meistens kann man sich außerdem von dem jeweiligen Ort und damit verbundenen Geräuschen, Personen, usw. zusätzlich inspirieren lassen.

Je mehr Kinder und Erwachsene mitmachen, umso spannender und lustiger wird die Geschichte!

Natur-Memory

Auch diese Spiel eignet sich bestens für ein paar Stunden an der frischen Luft – am besten im eigenen Garten:

Ein Kind (oder Erwachsener) sucht sich fünf bis zehn verschiedene Naturmaterialien, wie Blumen, Steine, Blätter, usw.

Anschließend zeigt es die Materialien seinen Mitspielern für circa eine halbe Minute.

Die anderen Kinder müssen sich das Gezeigte gut einprägen und nun versuchen die gleichen Dinge noch einmal zu finden.

Der Spieler, der dies als Erster geschafft hat, ist der Gewinner.

Knöpfe schnipsen

Für dieses Geschicklichkeitsspiel gegen Langeweile benötigst du lediglich ein paar Knöpfe und eine Schachtel, z.B. aus Pappe oder Holz:

Ziel des Spiels ist es, so viele Knöpfe wie möglich in die Schachtel zu „schnipsen“.

Der Abstand zwischen Spieler und Schachtel sollte dabei circa 70 bis 80 Zentimeter groß sein.

Landet der Knopf direkt in der Schachtel erhält der Spieler die volle Punktzahl.

Je nachdem wie nah er sich am Ziel befindet, könnt ihr verschiedene Abstufungen festlegen.

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Hast du keine Schachtel zur Hand, kannst du das Ziel und verschiedene Abstufungen (ähnlich wie bei einer Dartscheibe) auch auf ein großes Blatt Papier aufzeichnen.

Gegenstände raten

Dieses Rätsel-Spiel gegen Langeweile ist für kleine und große Kinder geeignet:

Du kannst verschiedenste Natur- und Alltagsgegenstände verwenden, wie beispielsweise Stifte, Radiergummis, Münzen, Knöpfe, Steine, usw.

Jeder Gegenstand wird (unbemerkt von den Kindern) in eine separate Stoff- oder Papiertüte gesteckt.

Nun können die Kinder der Reihe nach die verschiedenen Gegenstände befühlen und versuchen, diese zu erraten. Wer schafft es, alle Geheimnisse zu lüften?

Quelle: utopia.de/ratgeber/spiele-gegen-langeweile-so-beschaefigtst-du-kinder-waehrend-der-coronavirus-krise/

Gummitwist

Spielerzahl: ab 3 Mitspieler

Alter: ab 5 Jahren

Material: langes Gummiband

So geht's: Zwei Mitspieler spannen das Gummiband zwischen ihren geöffneten Beinen. Zunächst auf Höhe der Knöchel. Von Runde zu Runde wird das Band immer höher geschoben: Knie und dann Hüfte. Der dritte Mitspieler hüpft nun nach einem bestimmten Muster auf bzw. über das Gummiband.

Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, können die Beine geschlossen werden oder es kann auch nur mit einem Bein gespielt werden. So wird natürlich der Abstand zwischen den Gummiband-Seiten geringer.

Seilspringen

Spielerzahl: 3 Mitspieler

Alter: ab 5 Jahren

Material: Hüpfseil

So geht's: Ein unterschätzter Klassiker unter den Bewegungsspielen ist das Hüpfseil. Damit lassen sich ganz unterschiedliche Spiele spielen. Das Grundprinzip ist aber meist das gleiche. Zwei Kinder schwingen das Seil, ein drittes springt immer wieder darüber. Dazu wird gemeinsam ein Spruch aufgesagt.

Vielleicht kennst du noch ein paar aus deiner Kindheit? Zum Beispiel "Wie viel Kinder willst du kriegen?" oder "Teddybär, Teddybär". Um deinem Gedächtnis ein bisschen auf die Sprünge zu helfen:

Teddybär, Teddybär, dreh dich um,
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm,
Teddybär, Teddybär, zeig deinen Schuh,
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?

Himmel und Hölle

Spielerzahl: ab 2 Mitspieler

Alter: ab 6 Jahren

Material: Kreide und ein Kieselstein

So geht's: Zuerst ein Spielfeld auf den Boden zeichnen. Begonnen wird das Spiel damit, dass ein Steinchen ins Feld „Erde“ geworfen wird. Der erste Mitspieler muss dann hineinhüpfen und beim Landen das Steinchen ins nächste Feld (Nr. 1) stoßen. Von dort geht es weiter zu Feld Nr. 2, von dort zu Feld Nr. 3 usw.. Aber das „Hölle“-Feld muss übersprungen werden! Bleibt das Steinchen in der Hölle liegen, ist der nächste Mitspieler dran. Das Gleiche gilt, wenn das Steinchen außerhalb des anvisierten Feldes landet. Wer aussetzen musste, darf später genau an der Stelle wieder einsetzen, wo er gepatzt hat.

Der Spielplan lässt sich vielfach verändern, indem neue Felder angesetzt werden. Als Einstieg eignet sich aber ein geradliniger Aufbau ohne seitliche Felder: Unten die Erde, dann die Felder 1 bis 10, darüber „Hölle“ und „Himmel“.

Konservendosen-Spiel

Spielerzahl: ab 2 Mitspieler

Alter: ab 3 Jahren

Es werden auf einem festen Untergrund Konservendosen zu einem Turm aufgestellt. Jeder Spieler hat drei Versuche, mit einem Ball möglichst viele Dosen herunterzuschießen.

Ein Hut, ein Stock, ein Wandersmann

Spielerzahl: ab 2 Mitspieler

Alter: ab 5 Jahren

So geht's: Lockert jeden Spaziergang und jede Familien-Wanderung auf! Alle haken sich unter, singen und versuchen, sich im Takt in Bewegung zu halten. Der berühmte Vers geht so: „Und 1* und 2* und 3* und 4* und 5* und 6* und 7* und 8* und vor*, zurück*, zur Seite*, ran* - ein Hut*, ein Stock*, ein Wan - ders - mann*!

Das allererste „Und“ gibt den Auftakt, um den rechten Fuß vorzuschwingen, ebenso gilt das bei jeder Stelle mit dem Sternchen (*). Bei vor*, zurück*, zur Seite*, ran* ...ein*...wird von allen Mitspielern die entsprechende Bewegung mit dem rechten Fuß ausgeführt und bei der nächsten Runde mit links.

Aufräumen nach Farben

Dies ist ein Aufräum-Spiel. Denn nach jedem noch so schönen Spielenachmittag bleibt **eine lästige Pflicht: das Aufräumen**. Mit diesem Spiel geht der Spaß allerdings beim Aufräumen noch weiter. Gleichzeitig lernen Kinder dabei **Farben zu erkennen** und zuzuordnen. Das erste Kind fängt an, indem es mit einem **Farbwürfel** eine Farbe auswürfelt. Alle Kinder müssen jetzt einen Gegenstand mit dieser Farbe finden und an seinen richtigen Platz stellen, ihn also aufräumen. Dann ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe. Es wird so lange weiter gespielt, bis keine Spielsachen oder Gegenstände mehr herum liegen. Dieses Spiel ist nur eines von vielen weiteren Bewegungsspielen für drinnen. Bei diesem Spiel jedoch, haben Sie neben der körperlichen Bewegung Ihres Kindes ein aufgeräumtes Zimmer als positiven Nebeneffekt.

Doppelgänger / Schatten

*Dieses **Wahrnehmungs- und Bewegungsspiel** können sowohl jüngere als auch ältere Kinder spielen.*

Dazu werden alle Kinder **in Paaren einander zugeteilt**. Jedes Pärchen stellt sich hintereinander auf. Sobald das Spiel beginnt, **fängt das vordere Kind** des Paares **an, sich zu bewegen**. **Das andere Kind** hat nun die Aufgabe, **die Bewegungen so genau wie möglich nachzumachen**, wie ein Doppelgänger oder ein Schatten.

Je nachdem, auf welche Ideen die Kinder kommen, kann dieses Spiel sehr ruhig gespielt werden oder auch sehr lustig sein.

Nach einer gewissen Zeit werden dann die Rollen getauscht.

Häschen in der Grube

„Häschen in der Grube“ ist ein **altes, sehr süßes Singspiel** für kleinere Kinder. Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind, das Häschen, setzt sich in die Mitte des Kreises und hält sich die Augen zu.

Die Kinder singen dazu dieses Lied:

*“Häschen in der Grube
saß und schlief, saß und schlief.
Armes Häschen, bist Du krank,
dass Du nicht mehr hüpfen kannst?
Armes Häschen, bist Du krank,
dass Du nicht mehr hüpfen kannst?
Häschen, hüpf! Häschen, hüpf! Häschen hüpf!”*

Bei „**Häschen hüpf!**“ **wacht das Häschen** in der Mitte des Kreises **auf** und hüpfte auf eines der Kinder im Kreis zu. Dieses Kind ist dann in der folgenden Runde das Häschen.

Ich packe meinen Koffer...

Bei „Ich packe meinen Koffer“ sind Kreativität und Gedächtnis gefragt.

Bei diesem Gedächtnisspiel kommen nacheinander alle Kinder an die Reihe. **Das erste Kind überlegt sich einen Gegenstand**, den es mitnehmen möchte und sagt: *„Ich packe meinen Koffer und nehme... mit.“*

Das nächste Kind **wiederholt** nun, welchen Gegenstand das erste Kind mitnimmt und **fügt selbst noch einen Gegenstand hinzu**. So geht es immer weiter. Alle Kinder wiederholen, was die Kinder vor ihnen in den Koffer gepackt haben und fügen einen weiteren Gegenstand hinzu. **Wer nicht mehr alle Gegenstände aufsagen kann scheidet aus.**

Dieses Spiel kann auch etwas aktiver gestaltet werden, indem alternativ zu den Gegenständen, bestimmte Bewegungen „gepackt“ werden. So müssen die Kinder alle Bewegungen durchgehen, die die Kinder vor ihnen in den Koffer gepackt haben und sich selbst noch eine zusätzliche Bewegung ausdenken.

Quelle: <https://www.kita.de>