

---

# Spiele für Regentage

## Okolon

Jedes Kind bekommt ein Stück Zeitung und zerreit dieses zu kleinen Stcken. Aus diesen Teilen soll gemeinsam ein Tier gelegt werden. Die erste Person legt ein Stck auf den Tisch oder den Boden. Danach legen reihum die anderen jeweils ein Stck dazu. Jedes Kind entscheidet selbst wo es das nchste Stck anlegt. Es darf nicht gesprochen werden. Nach und nach entwickelt sich aus den Papierstckchen eine Tiergestalt. Die Gruppe entscheidet, wann es fertig ist und sucht nach einem Namen fr das neue Wesen.

Dieses Spiel ist fr Kinder ab 7 Jahren geeignet und frdert die sozialen Kompetenzen, die Teamfhigkeit und die Kreativitt. Ab 3 Personen.

## Zahlen verbinden

Auf einem groen Blatt Papier werden die Zahlen von 1 bis 20 (oder 1 bis 30) bunt gemischt geschrieben. Zwei oder drei Kinder treten gegeneinander an. Jedes Kind hat einen anders frbigen Stift. Nun werden die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge nacheinander verbunden, das heit: Kind 1 verbindet mit blau die 1 und die 2, Kind 2 verbindet mit rot die 2 und die 3, usw. Die Schwierigkeit liegt darin, dass man nur Linien mit der eigenen Farbe kreuzen darf, nicht aber andere Farblinien. Passiert dies doch, dann wird der Kreuzungspunkt als Fehler markiert. Wer am Schluss die wenigsten Fehler hat, hat gewonnen.

Dieses Spiel ist ab 6 Jahren geeignet und frdert die Denkfhigkeit und das Erlernen von Zahlen. Fr 2 bis 3 Personen.

## Alles, was Flgel hat, fliegt

Die Kinder sitzen bei Tisch und klopfen mit den Zeigefingern auf die Tischkante. Ein Kind ruft: „*Alles, was Flgel hat, fliegt!*“ und dabei strecken alle die Zeigefinger hoch in die Luft. Dann folgen Beispiele: „*Es fliegt, es fliegt ...der Schmetterling!*“, „*Es fliegt, es fliegt ...das Flugzeug!*“, usw. Jedes Mal, wenn ein fliegendes Tier oder Objekt genannt wird, strecken alle die Zeigefinger in die Hhe. Dann versucht das rufende Kind aber die anderen zu tuschen und sagt zum Beispiel: „*Es fliegt, es fliegt...das Auto!*“ Wer in diesem Fall auch die Zeigefinger in die Hhe streckt, scheidet aus oder ruft als nchstes.

Fr Kinder ab 4 Jahren geeignet und ab 4 Personen macht es Spa! Das Spiel frdert die Konzentration, Reaktionsfhigkeit und Schnelligkeit.

## Muschen, wie piepst du?

Die Kinder sitzen im Kreis oder Sesselkreis. Ein Kind steht oder sitzt in der Mitte und bekommt die Augen verbunden. Nun tauschen die anderen Kinder ihre Pltze. Das Kind in der Mitte wendet sich nun in eine Richtung und fragt: „*Muschen, wie piepst du?*“ Das Kind, das in dieser Richtung sitzt piepst und das Kind in

---

der Mitte muss erraten, wer das ist. Wird der richtige Namen erraten, wechselt dieses Kind in die Mitte, ansonsten fragt das Kind weiter.

Die akustische Wahrnehmungsfähigkeit wird in diesem Spiel geschult. Für Kinder ab 4 Jahren und ab 4 SpielerInnen.

## Pfand einlösen

Jedes Kind bereitet ein Pfandstück (Schlüssel, Ring, Uhr, Patschen, o.ä.) vor, das unter einer Decke versteckt wird. Die Spielleitung greift unter der Decke nach einem Gegenstand und fragt: „*Wem gehört das Pfand in meiner Hand und was soll damit geschehen?*“ Gemeinsam überlegt sich die Gruppe eine Aufgabe, z.B. Gedicht aufsagen, Purzelbaum schlagen, usw. Dann zieht die Spielleitung den Gegenstand hervor und das Kind, dem das Pfand gehört, muss die Aufgabe erfüllen.

Das Spiel fördert die Kreativität. Mindestens 4 Personen im Alter ab 6 Jahren sind notwendig.