

## **Spiele und Bastelanregungen für Drinnen**

**(viele der Spiele, die schon für die Jüngsten spannend sind, machen auch den älteren Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Spaß, daher immer die ungefähre Altersangabe ab)**

### **Ab ca. 2,5 Jahre:**

- Plätzchen backen z.B. aus Mürbeteig: 300g Mehl, 100g Zucker, 200g Butter, 1 Ei, Prise Salz, Päckchen Vanillezucker zu einem Teig verkneten. Der Teig lässt sich besser ausrollen und ausstechen, wenn er ca. 1 Stunde kühl gestellt wurde. Wer keine Ausstecher zu Hause hat, kann auch Eierbecher nehmen oder mit einem kleinen Löffel Formen in den Teig schneiden. 10-15 min im vorgeheizten Backofen bei 180 Grad Ober- und Unterhitze backen.
- Verkleidungskiste: Kiste mit Kostümen, abgelegten Kleidern
- Mit Fingern malen (Fingermalfarbe)
- Steine oder Stöcker als Tiere bemalen und bekleben
- Tiere nachmachen und raten
  
- Eine Höhle bauen: unter dem Tisch, auf der Couch etc. mit Decken, Kissen
- Stempeln mit Kartoffeln: daraus lassen sich wunderbare Formen ausschnitzen. Dann einfach in Farbe tunken und das Stempeln beginnt.
- Durchdrückzeichnungen  
Ein schönes Blatt von einem Baum unter einen Papierbogen legen und dann mit Buntstiften über das Papier malen – schon entsteht eine tolle Zeichnung, 2,5 bis 3-Jährige verzaubern wird.
- Magische Schmetterlingsbilder  
Ein Blatt Papier wird dabei mit bunten Wasserfarbkleckschen und -Strichen verziert (dabei viel Wasser verwenden). Dann das Bild einmal in der Mitte falten, sodass sich die Farben vermischen können. Vorsichtig öffnen und schon ist der magische Schmetterling entstanden. Der Körper in der Mitte (durch die Falz sammelt sich hier die meiste Farbe), außen die bunten Flügel. Jetzt einfach trocknen lassen.

### **Ab ca. 3 Jahre**

- Puzzle selber basteln:  
gemalte Bilder, Bilder aus Zeitschriften (z.B. kostenlose Zeitung für Kinder in der Apotheke mit Tieren) oder Fotos in Teile zerschneiden
- einen Beutel mit Gegenständen aus der Wohnung (Löffel, kleiner Ball, Spielzeugauto, etc.) zum Fühlen und Raten: immer einen Gegenstand im Beutel befühlen und raten
- Handkonturen auf Papier nachzeichnen
- Stopptanz: Musik abspielen und alle bewegen sich/tanzen: wenn die Musik stoppt (immer eine Person bedient das Gerät), müssen alle stillstehen. Wer sich bewegt, scheidet aus. Wer als letzter übrig ist, hat gewonnen.

- Kresse in einem Gefäß mit Watte oder Erde aussäen und feucht halten. Innerhalb weniger Tage wächst die Kresse und kann dann auf dem Brot gegessen werden.

### **Ab ca. 5 Jahren**

- Flugzeuge aus Papier falten (siehe auch Youtube-Anleitungen)
- Ich sehe etwas, was du nicht siehst: eine Person sucht sich etwas im Raum aus, das alle anderen sehen können und sagt: „ich sehe was, das du nicht siehst und das ist blau“, wer es richtig geraten hat, ist als nächster dran

### **Ab ca. 6 Jahren**

- Tiere raten: ein Tier mit A, wer das richtige Tier geraten hat, ist als Nächster dran
- Ich packe meinen Koffer: Der Erste fängt an: "Ich packe in meinen Koffer: ein Kuscheltier." Dann kommt der Nächste: "Ich packe in meinen Koffer: ein Kuscheltier und ein T-Shirt." Dann der Nächste: "Ich packe in meinen Koffer: ein Kuscheltier, ein T-Shirt und eine Zahnbürste." Und so weiter. Wer einen Begriff bei seiner Aufzählung vergisst, scheidet aus. Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

### **Ab ca. 7 Jahren**

- Selbst Spiel ausdenken (Spielplan zeichnen, Aufgaben etc.)
- Schiffe versenken: Beide Spieler zeichnen in ein Koordinatennetz von 1–10 und A–J jeweils fünf Schiffe unterschiedlicher Größe (zwei bis fünf Kästchen) ein. Ein weiteres, leeres Koordinatennetz zeigt das gegnerische Gewässer. Nun wird zwischen A1 und J10 abwechselnd "geschossen". Welche Flotte sinkt zuerst?
- Pantomime: eine Person macht mit Bewegungen (ohne Worte) etwas nach, z.B. ein Tier, eine Tätigkeit (Backen), einen Beruf und die anderen müssen raten
- Abwechselnd malen und der oder die anderen raten

### **Ab ca. 9 Jahren**

- Stadt-Land-Fluss: Jeder Spieler zeichnet auf seinem Blatt Papier sieben Spalten ein, die er mit den Worten Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Name bzw. Beruf überschreibt. Dann buchstabiert ein Spieler in Gedanken das Alphabet, bis ein anderer Spieler "Stopp" sagt. So wird der Anfangsbuchstabe der Spielrunde festgelegt.  
Wer hat als Erster alle sieben Begriffe mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben gefunden? Derjenige ruft "Stopp", dann nennen alle ihre Begriffe. Für jede Mehrfachnennung erhält man einen Punkt, für einzigartige Begriffe zwei und für Begriffe, in deren Spalte alle anderen Mitspieler nichts gefunden haben, drei Punkte. Am Ende wird zusammengezählt. Man kann auch Rubriken weglassen oder dazu erfinden, z.B. Kinofilm/DVD, Essen, Schauspieler.
- Tiere aus Papier falten (Origami, siehe Youtube-Anleitungen)