

Spielideen für zuhause

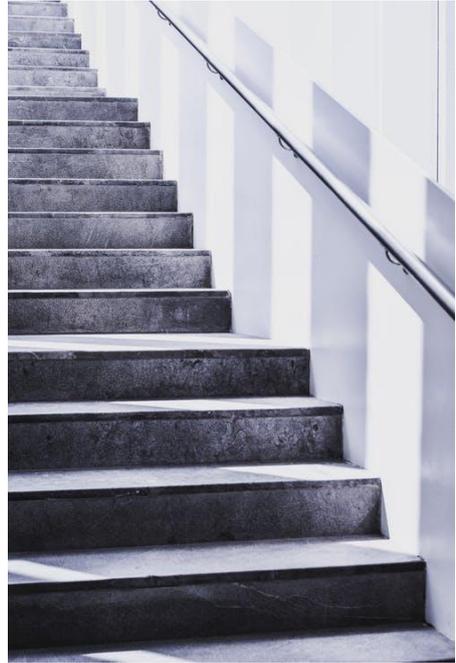
Gipfelstürmer im eigenen Haus Was braucht ihr für dieses Spiel? Nur einen Würfel und eine Treppe! Ihr könnt zu zweit oder mit mehreren Personen spielen.

So geht's:

Zuerst würfelt ihr darum, wer beginnen darf. Die Person mit der höchsten Zahl beginnt und würfelt erneut. Die Augenzahl auf dem Würfel zeigt an, wie viele Stufen man nach oben "stürmen" darf. Ziel ist es, als erster "den Gipfel zu stürmen", also als erster oben anzukommen. Achtung: Landen zwei Personen auf der gleichen Stufe, müssen beide wieder zurück zum Fuß des Berges, nämlich auf die erste Stufe.

Kleiner Tipp: Ihr müsst nicht ständig aufstehen, um zu würfeln. Würfelt einfach auf der Treppenstufe, auf der ihr sitzt und gebt dann den Würfel an die andere Person weiter.

Natürlich könnt ihr auch noch weitere Spielregeln aufstellen: Zum Beispiel bestimmt ihr zu Beginn des Spiels eine Pechzahl, wie wäre es mit der 6? Die Person, die eine 6 würfelt, muss wieder auf die erste Stufe zurück. Oder ihr legt eine Zahl fest, bei der man einmal für die andere Person würfelt und diese dann die entsprechenden Stufen nach oben "stürmen" darf.



(Foto: Jorge Arturo Andrade)



(Foto: Sharon McCutcheon)

Limbo Hierfür braucht ihr nur zwei Stühle, ein paar (dicke) Bücher, ein Besenstiel, Musik.

So geht's:

Stellt zwei Stühle im Abstand von ungefähr einem Meter auf und legt auf beide Stühle ein paar dicke Bücher. Dann legt ihr einen Besenstiel quer drüber und lasst fetzige Musik laufen. Nun gehts los: Der Tänzer beugt den Oberkörper nach hinten, geht in die Knie und wandert unter dem Besenstiel durch. Dabei darf er den Besenstiel nicht berühren! Nach jeder erfolgreichen Runde wird ein Buch weggenommen. (Quelle: BZgA)



(Foto: Christopher)

Watte-Wettpusten Ihr benötigt einen Tisch, Bauklötze oder ähnlich-es, einen Strohhalm und einen Wattebausch.

So geht's:

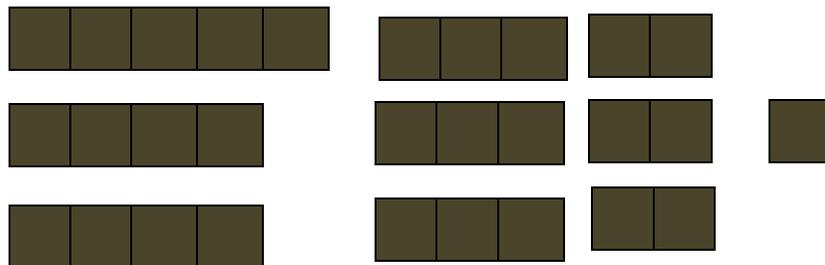
Baut entweder auf einem Tisch, am besten eignet sich ein Tisch mit einer glatten Oberfläche, oder auf dem Boden ein Labyrinth aus Bauklötzen oder anderen Gegenständen auf. Ihr könnt auch einen Parcours bauen, indem ihr Hindernisse in die Gänge baut. Achtung: Die Gänge müssen breit genug sein für den Wattebausch! Legt den Wattebausch an den Anfang eures Parcours und pustet ihn mit dem Strohhalm so schnell wie möglich durch den Parcours und stoppt dabei die Zeit. Der Schnellste gewinnt!

Alternativ könnt ihr das Watte-Wettpusten auch ohne Labyrinth / Parcours spielen. Legt hierfür einfach den Wattebausch auf den Tisch (Gewinner ist, wer als erster den Wattebausch vom anderen Ende des Tisches gepustet hat) oder Boden (hier markiert ihr die Ziellinie zum Beispiel mit einer Schnur) und pustet nun mit den Strohhalmen gleichzeitig um die Wette!

Schiffe versenken

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												



So geht's:

Schneidet die dunklen Kästchen aus, dies sind die Schiffe. Platziert sie nun nach folgenden Regeln auf einem der blauen Blöcke:

- Die Schiffe dürfen sich nicht berühren, es muss also mindestens ein Kästchen Wasser dazwischen liegen
- Die Schiffe dürfen nicht diagonal platziert werden
- Die Schiffe dürfen nicht übers Eck gebaut werden

Nun entscheidet, wer mit dem Feuern beginnen darf. Der Schießende nennt hierfür eine Koordinate, die er befeuern möchte, zum Beispiel "H 3". Der Beschossene schaut nun auf seinem Plan nach und antwortet entweder mit "Treffer", "Wasser" oder "versenkt". Ein Schiff ist versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden. Der Schießende notiert dies in seinem anderen leeren blauen Block.

Der Schießende darf so lange "feuern", bis er keinen Treffer mehr landet, also ins Wasser schießt. Gewonnen hat, wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat.

Memory

Weißt du noch, wo die Karte mit dem Schmetterling lag?

Memory-Karten kannst du ganz einfach selbst basteln:

1. Drucke die Memory-Vorlage aus und male eigene Symbole auf die Memory-Karten. Achtung: Jedes Symbol muss zweimal gemalt werden, denn es braucht zum Spielen immer zwei Karten mit dem gleichen Symbol.
2. Klebe nun die Vorlage auf etwas dickeres Papier und schneide die Karten entlang der Linien aus - fertig ist dein eigenes Memory-Spiel!

Diese Memoryvorlage wurde mit Worksheet Crafter ([getschoolcraft.com](https://www.getschoolcraft.com)) gemacht. Sie darf gerne verändert, weitergegeben und geteilt werden!

Startet eure Foto-Rallye

Schnappt euch eine Kamera oder ein Smartphone, begeben euch gleichzeitig oder nacheinander auf die Suche und fotografiert:

- etwas Gelbes
- euer kleinstes Kuscheltier
- etwas aus dem Kühlschrank, das ihr gar nicht mögt
- ein Tier, das fliegen kann
- etwas, das mit "L" anfängt
- eure Füße in löchrigen Socken
- euren Schatten
- etwas, worüber ihr oft lacht
- etwas, das ihr unbedingt auf eine einsame Insel mitnehmen würdet
- eine Uhr
- ein Buch, das ihr gerade lest
- Gegenstände, die zusammen die Zahl "9" ergeben
- etwas, das Geräusche macht
- der älteste Teller im Küchenschrank
- euren Lieblingsbecher
- etwas Neues
- eine besonders schöne Postkarte
- eine Blume
- ein Spielzeug aus Holz
- etwas von dir Gebasteltes



(Foto: Victoria Bordonova)

Vergleicht am Schluss die Fotos miteinander und staunt über die gleichen oder auch ganz unterschiedlichen Ergebnisse!

Wortsuchspiel

M	M	J	P	J	T	S	F	O	B	O	A	Z	R	C	P	A	G	G	R	P
Y	D	O	M	G	Q	K	L	K	I	A	O	B	H	Y	P	U	O	H	C	S
Q	E	B	W	O	R	U	M	Ä	N	I	E	N	L	S	W	S	Q	M	D	M
Ä	U	B	Q	N	H	R	F	B	M	Ä	Y	Z	Q	D	B	T	Ä	Ä	Y	I
A	T	P	K	E	F	K	P	E	M	Y	S	S	K	V	K	R	X	D	N	A
M	S	Y	D	G	U	I	Z	Ä	Z	W	N	U	A	Z	I	A	U	B	C	F
C	C	I	N	I	P	W	V	V	R	O	Q	K	T	L	S	L	V	Z	Z	N
Y	H	Q	C	L	Y	F	I	T	A	L	I	E	N	Z	D	I	P	T	H	R
P	L	L	L	L	W	C	E	U	I	G	Ä	V	J	K	P	E	S	U	V	S
T	A	E	T	U	L	U	T	H	L	F	A	G	R	J	I	N	D	I	E	N
C	N	T	Z	O	Ä	W	N	R	D	P	M	J	K	P	F	D	X	D	H	D
O	D	W	L	W	K	L	A	F	T	N	U	Y	J	K	O	M	Y	S	C	K
U	E	A	H	V	U	D	M	I	W	S	V	F	O	X	N	N	I	Y	Z	H

In diesem Wortsuchspiel sind 6 Ländernamen versteckt.

Wortsuchspiel

Lösungen

M	M	J	P	J	T	S	F	O	B	O	A	Z	R	C	P	A	G	G	R	P
Y	D	O	M	G	Q	K	L	K	I	A	O	B	H	Y	P	U	O	H	C	S
Q	E	B	W	O	R	U	M	Ä	N	I	E	N	L	S	W	S	Q	M	D	M
Ä	U	B	Q	N	H	R	F	B	M	Ä	Y	Z	Q	D	B	T	Ä	Ä	Y	I
A	T	P	K	E	F	K	P	E	M	Y	S	S	K	V	K	R	X	D	N	A
M	S	Y	D	G	U	I	Z	Ä	Z	W	N	U	A	Z	I	A	U	B	C	F
C	C	I	N	I	P	W	V	V	R	O	Q	K	T	L	S	L	V	Z	Z	N
Y	H	Q	C	L	Y	F	I	T	A	L	I	E	N	Z	D	I	P	T	H	R
P	L	L	L	L	W	C	E	U	I	G	Ä	V	J	K	P	E	S	U	V	S
T	A	E	T	U	L	U	T	H	L	F	A	G	R	J	I	N	D	I	E	N
C	N	T	Z	O	Ä	W	N	R	D	P	M	J	K	P	F	D	X	D	H	D
O	D	W	L	W	K	L	A	F	T	N	U	Y	J	K	O	M	Y	S	C	K
U	E	A	H	V	U	D	M	I	W	S	V	F	O	X	N	N	I	Y	Z	H

In diesem Wortsuchspiel sind 6 Ländernamen versteckt.

_____ **Deutschland** _____

_____ **Italien** _____

_____ **Rumänien** _____

_____ **Australien** _____

_____ **Vietnam** _____

_____ **Indien** _____