





## Los geht's .... nur mit Papier, Stift



**Tic Tac Toe** (ab 4 Jahren, zwei Spielerinnen und Spieler)

Ein schnelles Paperspiel: Ein quadratisches Spielfeld malen, das aus neun gleich grossen Kästchen besteht. Zwei Spielerinnen und Spieler setzen jeweils abwechselnd ein X oder ein O in die Felder. Wer zuerst drei seiner Symbole entweder senkrecht, waagrecht oder diagonal in einer Reihe hat, gewinnt.



**Montagsmaler** (ab 6 Jahren, mindestens zwei, besser möglichst viele Spielerinnen und Spieler)

Zuerst bereitet die Spielleiterin oder der Spielleiter Karten mit jeweils einem Begriff vor, der dann gezeichnet werden muss. Bei der Begriffswahl ist wichtig darauf zu achten, dass der Schwierigkeitsgrad dem Alter entspricht und der Begriff mit einer Zeichnung darstellbar ist. Dann zwei Spielgruppen bilden. Abwechselnd zieht eine Spielerin oder ein Spieler von der einen oder anderen Gruppe eine verdeckte Karte. Nun muss sie oder er versuchen, innerhalb einer vorgeetzten Zeit (z.B. eine, zwei oder drei Minuten oder eine Sanduhrlänge) den gezogenen Begriff zu malen. Damit alle die Zeichnung sehen, am besten ein grosses Papier benutzen. Die Gruppe, die den Begriff zuerst errät, gewinnt einen Punkt. Wird er nicht erraten, kommt die nächste Mitspielerin oder der nächste Mitspieler (der anderen Gruppe) dran und muss eine neue Karte ziehen.



**Wer bin ich?** (ab 8 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Jede Spielerin und jeder Spieler schreibt eine bekannte Person auf ein Post-it und befestigt es auf der Stirn der oder des Anderen, ohne dass sie oder er den Namen lesen kann. Eine Spielerin oder ein Spieler beginnt nun, Fragen über die gesuchte Person zu stellen, zum Beispiel "Bin ich ein Mann?", "Lebe ich noch?" und "Bin ich eine Schauspielerin"? Die Anderen antworten jeweils mit Ja oder Nein. Ziel ist es, möglichst schnell die gesuchte Person zu erraten. Um die Schwierigkeit zu erhöhen kann man auch vereinbaren, dass Gegenstände wie zum Beispiel Zahnbürste, Mixer oder Schuhbündel gewählt werden dürfen.



**Auf Umwegen** (ab 6 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Als erstes werden von einer Spielerin oder einem Spieler die Zahlen von 1 bis 25 mit genügend Abstand kreuz und quer über ein leeres Blatt geschrieben. Alle bekommen einen Stift in einer anderen Farbe. Nun ist die Aufgabe, die Zahlen in der richtigen Reihenfolge miteinander zu verbinden. Dabei sollten sich die Linien so wenig wie möglich kreuzen. Die erste Spielerin oder der erste Spieler verbindet die Zahlen eins und zwei, die oder der Nächste zwei und drei und so geht es immer weiter. Wird eine Linie gekreuzt, muss die Schnittstelle eingekreist werden. Die Spielerin oder der Spieler mit den wenigsten Schnittstellen hat gewonnen.



## .... mit einfachen Materialien

**Geräusch-Memory** (ab 5 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Memory mal anders: anstatt jeweils zwei passende Bilder zu finden und die Augen zu nutzen, werden hier Geräusche mit den Ohren erraten.

Dazu braucht es mehrere kleine Behälter die man verschliessen kann (Konfigläser, Tupperware, Kartonschachteln oder auch Gefriersäckli) Diese Behälter paarweise mit Material füllen, das beim Schütteln Geräusche macht, zum Beispiel Nudeln, Reis, Nüsse, Kies, Sand, Steine. Die gefüllten Behälter auf dem Tisch verteilen und mischen. Nun die Augen der Spielerinnen und Spieler verbinden. Abwechselnd dürfen jetzt jeweils zwei Dinge geschüttelt werden um zu hören, ob es sich um den gleichen Inhalt handelt. Wer die meisten Paare findet hat gewonnen.

**Ast-Mikado** (ab 4 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Zuerst kann man bei einem Spaziergang oder im Garten Äste sammeln. Es sollten pro Spielerin und Spieler mindestens fünf Äste sein. Danach kann man jeweils ein Ende farbig markieren, zum Beispiel mit Filzstift oder mit farbiger Wolle, die man darum wickelt. Jede Farbe definiert eine Punktzahl (rot = 5 Punkte, Gelb = 10 Punkte usw.) Dann alle Äste miteinander fallen lassen, sodass sie kreisförmig herunterfallen. Nacheinander zieht jede Spielerin und jeder Spieler einen Ast aus dem Haufen. Dabei darf sich kein anderer Ast bewegen. Ist das geschafft, darf der Ast behalten werden, wackeln die anderen Äste, muss er liegenbleiben. Am Schluss die Punkte der gewonnenen Äste zusammenzählen. Die Spielerin oder der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

**Erbsen zählen** (ab 6 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Eine Schüssel mit Erbsen füllen und in die Mitte des Tisches stellen. Jede Spielerin und jeder Spieler bekommt ein Röhrli und einen Teller. Dann fällt der Startschuss. Alle versuchen nun gleichzeitig mit dem Röhrli so viele Erbsen wie möglich anzusaugen und auf ihren oder seinen Teller zu legen. Wenn die Zeit um ist (zum Beispiel nach zwei Minuten) werden die Erbsen gezählt. Siegerin oder Sieger ist, wer die meisten Erbsen auf dem Teller hat. Sind keine Erbsen vorhanden, können auch Zeitungspapierfetzen benutzt werden.



**Mehl baggern** (ab 6 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Jede Spielerin und jeder Spieler hat vor sich einen mit Mehl gefüllten Teller und einen zweiten leeren Teller. Nun muss der Mehlhaufen mit einem Löffel, der im Mund gehalten wird, von dem einem auf den anderen Teller umgeladen werden.

Noch schwieriger wird es, wenn der leere Teller an einem anderen Ort steht und man mit dem Löffel voll Mehl im Mund dahinkommen muss. Die oder der Schnellere gewinnt.



## ... Spiele ohne Material



### Stille Post (ab 4 Jahren, mindestens vier Spielerinnen und Spieler)

Alle Mitspielerinnen und Mitspieler sitzen im Kreis oder einer Reihe. Die oder der Erste flüstert seiner Nachbarin oder seinem Nachbar ein Wort ins Ohr. Diese oder dieser flüstert das, was sie oder er verstanden hat, der oder dem Nächsten ins Ohr. Die letzte Person spricht das Wort laut aus. Die erste Spielerin oder der erste Spieler sagt dann das Wort, das sie oder er tatsächlich gesagt hat. Das Spiel kann auch mit ganzen Sätzen gespielt werden.

### Ich sehe was, was du nicht siehst (ab 6 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Ein Spiel für jede Gelegenheit: Alle Mitspielerinnen und Mitspieler sitzen beieinander. Eine oder einer beginnt und sagt zum Beispiel: "Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist blau". Die anderen dürfen jetzt raten, was um sie herum und für jede und jeden sichtbar blau sein könnte, zum Beispiel der Vorhang, das Sofa, der Plastikbecher und so weiter. Wer den Gegenstand erraten hat, ist als Nächste oder Nächster dran.



### Lebende Leinwand (ab 6 Jahren, mindestens zwei Spielerinnen und Spieler)

Eine Spielerin oder ein Spieler malt mit dem Finger ein Motiv, einen Buchstaben oder ein Wort auf den Rücken der anderen Spielerin oder des anderen Spielers. Wird dieses erraten, darf sie oder er als nächstes malen.

## .... und hier noch was zum experimentieren

### Slime selber herstellen (ab 8 Jahren)

Ein einfaches Rezept ganz ohne Leim. Dazu braucht es ein grosses Glas heisses Wasser, ungefähr 350 ml, Lebensmittelfarbe, zwei Tassen Speisestärke (Maizena) und Schüsseln.

Das heisse (nicht kochende) Wasser mit der Lebensmittelfarbe mischen. Je nach gewünschter Intensität mehr oder weniger Farbe. Die zwei Tassen Speisestärke in eine andere Schüssel leeren, langsam Flüssigkeit dazu geben und kneten. Wenn die Masse zu fest wird, mehr Wasser dazugeben, wenn sie zu flüssig ist, mehr Speisestärke. Wenn der Schleim nicht mehr an den Fingern kleben bleibt ist er fertig.

Tipp: Der Slime verändert sich mit der Zeit, am besten nach dem Spielen luftdicht verschliessen, dann ist er länger haltbar.

Wir wünschen Euch viel Spass beim Spielen.