

Beschäftigungsideen für Familien

Spielideen

1) Sockenpuppentheater

ab 3

- Hierfür werden Socken, ggf. Wackelaugen, Kleber, sowie Textilstift benötigt
- Die Teilnehmerzahl beginnt ab 2 Personen
- 10 – 20 Minuten
- Ab dem 3. Lebensjahr
- Ablauf:

Im Vorfeld können die Socken den Charakteren angeglichen werden. Voraussetzung hierfür ist, dass man in diesem Fall die Lieblingsgeschichte aus einem Buch nachspielt oder ein Märchen. Es können allerdings auch Alltagssituationen dargestellt werden. Eine Absprache hierbei ist im Vorhinein wichtig. Nun wird ein Stück (vor)gespielt.

Variante: Man kann es als gemeinsame Familie spielen und filmen. So kann man es sich gemeinsam ansehen und aufbewahren. Das Spiel kann zudem genutzt werden, Dinge die im Alltag beschäftigen leichter zu kommunizieren.

2) Pantomime

ab 6

- Non-verbales Spiel
- Benötigt werden Stift und Papier, ggf. Schere
- Die Teilnehmerzahl beginnt ab 3 Personen
- 10 – 15 Minuten
- Ab dem 6. Lebensjahr
- Ablauf:

Auf ein Papier werden verschiedene Begriffe geschrieben. Diese werden dann in eine Schüssel gelegt und durchgemischt. Nun muss ein Teilnehmer einen Begriff ziehen und diesen non-verbal so darstellen, dass die anderen Teilnehmer ihn erraten können.

Variante: Wenn jüngere Spieler dabei sind, kann man die Begriffe malen. So können auch sie dann erkennen was sie darstellen sollen.

3) Stadt – Land – Quatsch

ab 6

- Konzentrationsspiel
- Benötigt sind Stift, Papier und eventuell eine Stoppuhr
- Die Teilnehmerzahl beginnt ab 2 Personen
- 5 – 10 Minuten
- Ab dem 6. Lebensjahr
- Ablauf:

Auf das Blatt wird eine Tabelle gezeichnet. Kategorisiert wird mit Stadt, Land, Quatsch und kann beliebig beispielsweise klassisch mit Namen, Tier und Pflanze erweitert werden. Ein Teilnehmer sagt laut „A“ und

führt das Alphabet gedanklich fort bis er einem Mitspieler gestoppt wird. Mit dem Buchstaben, bei dem gestoppt wurde, müssen nun alle gefragten Begriffe beginnen. Bei Quatsch kann ein Wort erfunden werden. Die Punktevergabe ist bei gleichen Begriffen 5, bei keinem Begriff 0 und wenn man als einziger etwas in der Kategorie stehen hat darf man sich 10 Punkte notieren.

4) Turmbau

 ab 5

- Geschicklichkeitsspiel
- Materialien variieren je nachdem was man zuhause hat
- Die Teilnehmerzahl beginnt ab 3 Mitspielern
- 10 – 15 Minuten
- Ab dem 5. Lebensjahr
- Ablauf:
Zunächst legt man fest, welche Materialien folglich verwendet werden. Hierbei ist es egal ob es Kissen sind, Spielsachen, oder ähnliches. Ist das für alle klar, kann man beginnen den Turm zu bauen in einer vorgegebenen Zeit. Aufgabe ist es, den höchsten und stabilsten Turm zu bauen. Dies kann man entweder in Teams oder in einem Duell. Nach Ablauf der Zeit wird gemessen welcher Turm höher ist.

5) Ich packe meinen Koffer, und nehme mit...:

 ab 6

- Aufmerksamkeits-, Merkspiel
- Es werden keine Materialien benötigt
- Die Teilnehmerzahl beginnt ab 2
- 5 – 10 Minuten
- Ab dem 6. Lebensjahr
- Ablauf:
Ein Teilnehmer fängt an zu sagen „Ich packe meinen Koffer, und nehme mit...“ und führt den Satz zu Ende mit einem Gegenstand. Der andere Mitspieler wiederholt den ganzen Satz und fügt zu dem bereits genannten Gegenstand noch einen hinzu. So wird das Spiel reihum oder im Wechsel gespielt, bis einer etwas vergessen hat aufzuzählen. Man kann das Spiel im Schwierigkeitsgrad erhöhen, wenn man die Dinge rückwärts aufzählen soll beispielsweise.

6) Bowling

 ab 3

- Geschicklichkeitsspiel
- Benötigt werden 10 Flaschen, ein Ball, ggf. Sand oder ähnliches um die Flaschen zu beschweren, evtl. Klebeband
- Teilnehmerzahl beginnt ab 4 Spieler
- Ab dem 3. Lebensjahr
- Ablauf:
→ Die Flaschen werden in einer Dreiecksform aufgestellt. Einige Meter davor kann man mit Klebeband eine Linie auf dem Boden markieren die nicht überschritten werden darf. Die Teams versuchen nun nacheinander die Flaschen bestenfalls alle auf einmal umzustößen.

7) Karaoke

ab 4

- Unterhaltungsspiel
- Benötigt wird ein Mikro (ein ähnlicher Gegenstand, beispielsweise ein Stift), einen CD - Player oder sonstige Musikwiedergabequelle
- Teilnehmerzahl beginnt ab 2 Personen
- Ab dem 4. Lebensjahr
- Ablauf:
Ein Lied wird ausgewählt und durch den jeweiligen kleinen oder großen Künstler dargestellt. Man kann die Musik auch einfach anhalten und es muss allein weitergesungen werden
Ähnlich ist hierfür ein Lipsyncbattle. Hierbei geht es darum, die Musik im Hintergrund weiterlaufen zu lassen und so gut wie möglich in die Rolle des jeweiligen Musikers zu schlüpfen um seine Show nachzuahmen.

8) (Indoor)Parcours

ab 2

- Bewegungs-, Geschicklichkeits-, Körperwahrnehmungsspiel
- Materialien sind abhängig davon, was sich in der Umgebung befindet.
- Teilnehmerzahl ab 3 Personen
- Ab dem 2. Lebensjahr
- Ablauf:
Aus dem Wohnzimmer oder Garten einen Parcours machen. Das ist nun die Aufgabe. Es können Hindernisse gebaut werden wo man drüber oder drunter durch muss. Welche, an denen man nur seitlich durchkann oder man drüber balanciert. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Man kann eine Geschichte während dem Durchlaufen des Parcours erzählen und nachspielen.

9) Wer hat so viel Luft wie der Wind?

ab 3

- Ausdauer-, Geschicklichkeitsspiel
- Materialien sind Bauklötze, Tennisball, Alternative: Erbsen, Murmeln, Watte- und Papierkügelchen
- Teilnehmerzahl ab 2 Personen
- Ab dem 3. Lebensjahr
- Ablauf:
 - Man baut ein Labyrinth aus Bauklötzen auf, wodurch man einen Tennisball nur durchs Pusten führen muss.
 - Mehrere Bahnen werden aus den Klötzchen gebaut und man pustet um die Wette. Achtung, bei zu viel Pusten kann man Sternchen sehen. Pausen sind wichtig!
 - Mit Bauklötzchen wird ein viereckiges Schneckenhaus gebaut, sodass die Kinder jeweils aus ihrem Platz versuchen den Ball gemeinsam aus dem Schneckenhaus hinauszupusten. Hier ist Koordination wichtig.
 - Zwei Kinder sitzen sich gegenüber, jeder hat ein kleines Bauklötzchen Tor und die Aufgabe den Ball in das gegnerische Tor zu pusten.