

Spielspaß für Zuhause

An einem verregneten Samstag oder Sonntag kann es schon mal ganz schön langweilig werden und da Regentropfenzählen auf Dauer nicht aufmuntert und ein stundenlanges Sitzen vor dem Fernseher nicht wirklich sinniger ist, kann zur Abwechslung auch das eine oder andere Spiel gespielt werden. Das geht natürlich am besten mit Freunden, die man zu sich nach Hause einlädt, um sich mit diversen Spielen, die sich übrigens auch hervorragend für Kindergeburtstage eignen, besonders wenn der Jubilar im Winter Geburtstag hat oder ein Toben im Freien sprichwörtlich ins Wasser fällt, zu vertreiben.

1. Seifenblasen-Spiel

Für dieses Spiel muss aus einem Stück Basteldraht ein Ring von etwa zwanzig bis dreißig Zentimetern Durchmesser geformt werden. Dann Wasser mit Spülmittel anreichern, um Seifenblasenwasser herzustellen. Mithilfe des Ringes nun Seifenblasen machen. Pro Blase gibt es einen Punkt. Wer nach zehn Minuten die meisten Blasen gepustet oder durch Ziehen aus der Seifenblasenlauge hergestellt hat, ist Sieger des Spiels.

2. Alle Vögel fliegen hoch ...

Um mit dem Spiel zu beginnen, müssen sich alle Spieler an einen Tisch setzen und ein Spielführer festgelegt werden. Der Spielführer beginnt und sagt: „Alle Vögel fliegen hoch, Fink, Star, ...“ Bei jedem Vogel müssen die Mitspieler ihre Hände in die Höhe strecken. Danach nennt der Spielführer noch weitere Vögel und auch einen Gegenstand, der nicht fliegen kann, zum Beispiel ein Auto. Auch bei dem Auto streckt der Spielführer nun seine Hände in die Höhe. Alle anderen müssen dabei genau aufpassen, dass sie ihre Hände auf dem Tisch lassen. Wer trotzdem die Hände in die Höhe genommen hat, muss ein Pfand, zum Beispiel einen Schuh, hinterlegen. Sobald ein Spieler drei Teile verpfändet hat, scheidet er aus. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende noch ein Pfand übrig hat. Anstelle von „Alle Vögel fliegen hoch, kann der Spielführer auch andere fliegende Objekte, wie beispielsweise Raumschiff oder Flugzeug, vorgeben. Auch hier müssen die Spieler korrekterweise die Hände in die Höhe nehmen. Wenn ein Spieler die Hände nicht in die Höhe nimmt, obwohl das benannte Objekt fliegt, muss dafür auch ein Pfand abgegeben werden.

3. Wäsche-Spaß

Um das Spiel umzusetzen werden ein großer Stapel alte Zeitung, zwei Stühle, zwei Wäscheleinen oder Seile und Wäscheklammern benötigt. Die beiden Stühle müssen mit einem Abstand von etwa drei Metern mit der Rückenlehne zueinander platziert werden. Als nächstes sind die zwei Seile jeweils um die Lehnen der Stühle zu spannen. Jetzt werden die Spieler in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt und einer Wäscheleine zugewiesen. Ziel des Spieles ist es, aus den alten Zeitungen Wäschestücke auszureißen und diese dann aufzuhängen. Wer als erstes die Wäscheleine voll gehängt hat gewinnt oder man setzt ein zeitliches Limit von 10 Minuten. Dann hat die Mannschaft gewonnen, die in dieser Zeit die meisten Kleidungsstücke aus Zeitungspapier ausgerissen und aufgehängt hat.

4. Stille Post

Zu Beginn des Spiels setzen sich alle Spieler in einen Kreis hin, entweder auf dem Fußboden oder an einen Tisch. Dann wird ein Spieler bestimmt, der beginnt (zum Beispiel der Jüngste, der Kleinste, etc.) und sich dann ein Wort ausdenkt. Dieses Wort flüstert er seinem Nachbarn zur Linken ins Ohr, sodass es die anderen nicht hören. Der Spieler, der das Wort ins Ohr geflüstert bekommen hat, teilt dieses auch wieder seinem nächsten Mitspieler zur Linken leise mit. Der Letzte muss das Wort, das ihm zugeflüstert wird, den anderen Teilnehmern laut mitteilen. Oftmals entsteht aufgrund selektiver Wahrnehmung ein ganz neues oder anderes Wort, was natürlich zum Lachen anregt. Man kann auch reihum fragen, was der einzelne verstanden hat, um die Verfälschung auf diese Weise zu dokumentieren. Wesentlich komplexer und spannender wird es, insbesondere für ältere Kinder, wenn nicht nur Worte, sondern ganze Botschaften von einem zum nächsten Spieler übermittelt werden. Je komplexer die Aussage, umso lustiger und verwirrender das Ergebnis am Ende.

5. Watte-Wett-Pusten

Zwei Spieler müssen sich dafür jeweils an ein gegenüberliegendes Ende eines Tisches stellen (Bei rechteckigen Tischen bietet sich die längere Seite an.). In die Mitte wird ein kleiner Wattebausch platziert. Ziel des Spieles ist es, den Wattebausch auf die gegnerische Seite zu pusten, bis er dort vom Tisch fällt - quasi wie ein Tor. Um das Spiel möglichst abwechslungsreich zu gestalten, können bei mehreren Spielern, diese wie bei einem Turnier ausgelost werden und treten gegeneinander an. Die Sieger aus Einzelbegegnungen treten dann wieder gegeneinander an. Je mehr Spieler, umso mehr Vorrunden gibt es, bis Viertel-, Halb- und Finale anstehen. Auch ein Spiel, wo jeder gegen jeden antreten muss, ist denkbar. Der Spieler mit den meisten Punkten also Siegen, ist dann Gesamtsieger. Alternativ können auch alle Kinder in zwei Mannschaften aufgeteilt werden und dann als Mannschaft gegeneinander antreten.

6. Scharade

Immer wieder ein Lacher und ohne großes Zubehör realisierbar. Ein Pantomimespiel, bei dem sich die Teilnehmer in zwei Gruppen aufteilen. Auf Zetteln muss jeder Spieler pro Gruppe sich ein aus zwei Substantiven zusammengesetztes Hauptwort ausdenken (z. B. Armleuchter, Pausenbrot, Tintenfüller, ...), auf einen Zettel aufschreiben und diesen dann zusammenfallen. Die Wortelemente sollten vorzugsweise etwas Konkretes und nicht Abstraktes darstellen, damit es sich auch per Pantomime erklären und erraten lässt.

Wenn alle Spieler sich ein Wort ausgedacht haben, mischt die jeweilige Mannschaft ihre Begriffe ordentlich durch. Dann wird noch festgelegt, welche Mannschaft und daraus resultierend welcher Spieler beginnt. Dieser muss nun von der gegnerischen Mannschaft einen der Zettel ziehen und das darauf befindliche Wort seinen Teamkollegen pantomimisch darstellen, bis sie es erraten haben. Natürlich können die Wortteile auch einzeln erklärt werden. Wichtig ist, dass die Spieler ausschließlich mit ihrem ganzen Körpereinsatz den Begriff erklären, aber nicht verbal erläutern oder durch irgendwelche Geräusche zum Ausdruck bringen. Meist sorgen diese Darstellungen für Lacher in der ganzen Runde, insbesondere bei der gegnerischen Mannschaft, die den zu erklärenden Begriff kennt. Damit das Spiel jedoch nicht unendlich erfolgt, sollte eine festgelegte Ratezeit von zum Beispiel drei Minuten im Vorfeld festgelegt werden, sonst wird noch am nächsten Tag geraten.