



Ideensammlung

Spiele „auf Abstand“

Erstellt von
Kollerics Doris, BA

Inhalt

Einleitung.....	3
1. Geräusche Memory.....	3
2. Erzählsteine oder Erzählkärtchen.....	4
3. Musik / Lieder rasseln	5
4. Fingerspiele	6
5. Schere-Stein-Papier	8
6. Dinge merken	9
7. Das ABC Spiel.....	10
8. Hören und Zählen	10
9. Strichmännchen malen.....	11
10. Ich packe meinen Rucksack.....	12
11. Ich sehe was, was du nicht siehst.....	12
12. (Nicht) JA - NEIN Spiel.....	13
13. Detektiv-Spiel (Wer / was bin ich?)	13
14. Wer zuerst lacht.....	14
15. Becher-Telefon	14
16. Gemeinsamens Malen.....	15
17. Bilder mit Steinen legen	16
18. Wort-Schlange	17
19. Schiffe versenken	18
20. Stadt Land Fluss.....	19
21. Gemeinsam Experimentieren.....	20
22. Puppentheater selbst gemacht	21

Einleitung

In dieser Zeit, in der physische Distanz leider notwendig ist, ist es für Kinder (und natürlich auch für Erwachsene) dennoch wichtig Kontaktmöglichkeiten mit ihren Bezugspersonen und Freund_innen zu haben.

Auch hier ist es wichtig, dem Bedürfnis der Kinder nach Spiel gerecht zu werden. Daher haben wir eine Auswahl an Spielen zusammengestellt, die auch mit Abstand bzw. über das Telefon (mit und ohne Video) spielbar sind.

1. Geräusche Memory



Man benötigt:

- Leere Überraschungseier oder leere Streichholzschachteln
- Füllmaterial
alternativ
- Leere Klopapierrollen
- Papier und Klebeband um die Rollen zu verschließen
- Füllmaterial

Als Füllmaterial eignen sich verschiedenste Dinge (Büroklammern, Murmeln, Reis, Nudeln, Steine in diversen Größen, Watte, Sand, Papierkügelchen...)

Immer zwei Behälter mit demselben Material füllen- Achtung: immer dieselbe Menge nehmen, da es sonst anders klingt.

Je jünger die Kinder, desto wichtiger ist es Materialien zu nehmen, die sich gut unterscheiden lassen.

2. Erzählsteine oder Erzählkärtchen



Man benötigt:

- Steine bzw. Papier
- Filz- / Bunt- / Acrylstifte

Bei der Auswahl der Motive, die die Steine oder die Kärtchen zieren kann jeder seiner Kreativität freien Lauf lassen.

Zum Spielen: Je ein/e Spieler/in nach dem anderen zieht einen Stein oder ein Kärtchen und erzählt eine kleine Geschichte bzw. ein paar Sätze zu dem Motiv- so entsteht eine gemeinsame Geschichte ganz nach eurer Fantasie.

Auch hier ist es nicht notwendig sich zu sehen- jeder kann mit seinen Symbolen die Geschichte fortsetzen.

Bei kleineren Kindern ist es gut Symbole in der Geschichte zu verwenden, die die Kinder auch vor sich sehen, dann wird das Erzählte greifbarer.

3. Musik / Lieder rasseln



Man benötigt:

- Leere Überraschungseier oder leere Streichholzschachteln
- Füllmaterial
alternativ
- Leere Klopapierrollen
- Papier und Klebeband um die Rollen zu verschließen
- Füllmaterial

Leere Filmdosen, Streichholzschachteln oder zugeklebte Toilettenpapierrollen nach Belieben füllen (Reis, Büroklammern, Steinchen, ...). Mit den Instrumenten wird nun ein Lied gerasselt, das erraten werden soll.

Hören und Konzentration stehen bei dem Spiel im Vordergrund.

4. Fingerspiele



Es wird kein Material benötigt.

Es gibt unzählige Fingerspiele, die besonders den Kleinsten Spaß machen, und die auch gut mit Abstand gespielt werden können.

Einige Beispiele:

Fünf Freunde

Fünf Freunde sitzen dicht an dicht,
sie wärmen sich, sie frieren nicht.
Der Erste sagt: Ich muss jetzt gehn.
Der Zweite sagt: Auf Wiedersehn.
Der Dritte, der verlässt das Haus.
Der Vierte geht zur Türe raus.
Der Fünfte ruft: Hey ihr, ich frier.
Da wärmen ihn die anderen vier.

[Eine Hand hochhalten und eine Faust machen; nacheinander kleinen Finger, Ringfinger, Mittelfinger, Zeigefinger und Daumen ausstrecken; zum Schluss eine Faust um den Daumen herum bilden.]

Himpelchen und Pimpelchen

Himpelchen und Pimpelchen,
die stiegen auf einen hohen Berg.
[Fäuste bilden, Daumen zeigen nach oben, Hände nach oben bewegen.]
Himpelchen war ein Heinzelmann
und Pimpelchen ein Zwerg.
[Erst mit dem rechten, dann mit dem linken Daumen wackeln.]
Sie blieben lange dort oben sitzen

und wackelten mit ihren Zipfelmützen.

[Mit den Händen eine Zipfelmütze auf dem Kopf bilden.]

Doch nach vielen Wochen

sind sie in den Berg gekrochen.

[Die Daumen in die Fäuste stecken.]

Schlafen dort in guter Ruh.

Seid mal still und horcht gut zu!

[Die Hände aufeinanderlegen und den Kopf darauf "schlafen" legen.]

Leise Schnarchen

Heißa, heißa Hoppsasa,

Himpelchen und Pimpelchen sind wieder da!

[Die Daumen wieder zeigen und mit ihnen wackeln.]

Zehn kleine Zappelmänner

Zehn kleine Zappelmänner

zappeln hin und her,

zehn kleinen Zappelmännern

fällt das gar nicht schwer.

[Mit allen Fingern zappeln und die Hände hin und her schwenken.]

Zehn kleine Zappelmänner

zappeln auf und nieder,

zehn kleine Zappelmänner

tun das immer wieder.

[Mit allen Fingern zappeln und die Hände hoch und runter bewegen.]

Zehn kleine Zappelmänner

zappeln ringsherum,

zehn kleine Zappelmänner

fallen plötzlich um.

[Mit allen Fingern zappeln, Hände abwechselnd hinter dem Rücken verstecken, dann bewegungslos nach unten hängen lassen.]

Zehn kleine Zappelmänner

kriechen ins Versteck,

zehn kleine Zappelmänner

sind auf einmal weg.

[Die Hände hinter dem Rücken verstecken.]

Zehn kleine Zappelmänner

sind nun wieder da,

zehn kleine Zappelmänner

rufen laut: "Hurra!"

[Schnell die Hände mit zappelnden Finger wieder hervorholen.]

5. Schere-Stein-Papier



Hierfür wird kein Material benötigt.

Die 3 Symbole werden folgendermaßen dargestellt:

SCHERE (sie wird durch zwei ausgestreckte Finger, Zeige- und Mittelfinger, dargestellt)

STEIN (Hand zur Faust ballen)

PAPIER (Hand flach ausstrecken).

Es können jeweils zwei Spielende gleichzeitig spielen.

Die Mitspielenden schließen ihre Hand sagen „Schere, Stein, Papier“ und zeigen dann zeitgleich ein Symbol.

Die Regeln sind:

Stein gewinnt gegen Schere (er macht die Schere stumpf)

Schere gewinnt gegen Papier (die Schere schneidet Papier)

Papier gewinnt gegen Stein (Papier umwickelt den Stein)

Hier ist es natürlich von Vorteil, wenn sich die Spielenden sehen können 😊

6. Dinge merken



Man benötigt:

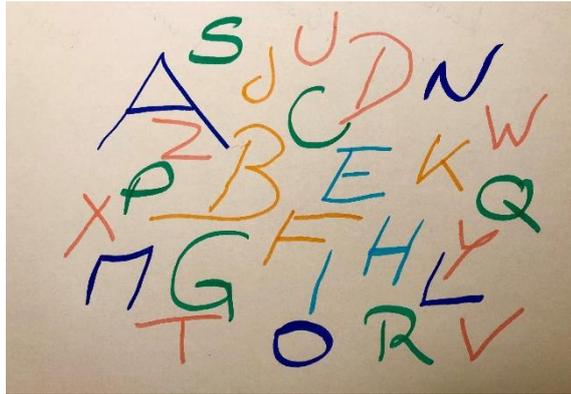
- Diverse Gegenstände zum Merken
- Tuch zum Abdecken bzw. Kiste in der die Dinge versteckt werden

Ein Tisch wird mit Gegenständen bestückt. Jede spielende Person hat 1 Minute Zeit, sich alles einzuprägen. Je mehr Gegenstände richtig gemerkt wurden, desto mehr Punkte gibt es.

Je nach Alter der Kinder kann die Anzahl bzw. die Zeit zum Einprägen der Dinge variiert werden.

Variante: Nach jedem Durchgang wird ein anderer Gegenstand weggenommen. Nun muss erkannt werden, welcher Gegenstand fehlt.

7. Das ABC Spiel



Es wird kein Material benötigt.

Gemeinsam wird das ganze ABC durchgegangen und jede/r Spielende muss zu dem jeweiligen Buchstaben ein Wort finden. Die Kategorien werden vor jedem Durchgang festgelegt. Z.B.: Namen, Berufe, Tiere, Spielsachen, Dinge in der Küche, ...

8. Hören und Zählen



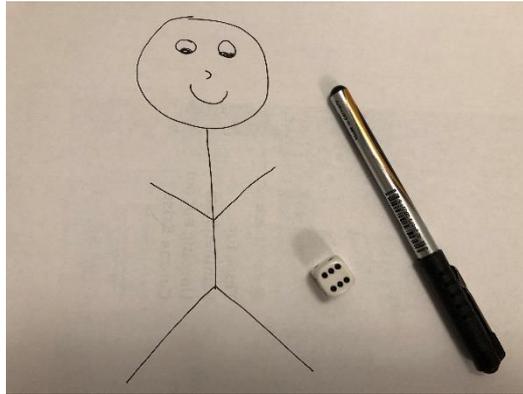
Man benötigt:

- Buch, Zeitschrift, o.ä.

Bei diesem Konzentrationsspiel ist genaues Zuhören wichtig. Beim Lauschen einer Geschichte müssen die Kinder zuhören und sich merken, wie oft ein bestimmtes Wort vorgelesen wird (z.B.: „aber“, „und“).

Dabei geht es nicht darum, dass die Kinder gleichzeitig dem Inhalt folgen können.

9. Strichmännchen malen



Man benötigt:

- Würfel
- Papier
- Stift

Wenn mit Abstand gespielt wird, sind natürlich mehrere Würfel nötig. Ebenso bekommt jede/r Spielende ein Blatt Papier und einen Stift.

Es wird nacheinander gespielt. Würfelt jemand eine 1 oder eine 6, darf ein Strich vom Strichmännchen gemalt werden.

Jedes Männchen besteht aus Kopf, Bauch, zwei Armen und zwei Beinen (es kann aber natürlich um Augen, Nase, Mund, ... erweitert werden).

Gewinner/in ist wer sein Strichmännchen zuerst fertig gemalt hat.

10. Ich packe meinen Rucksack



Es wird kein Material benötigt.

Jede/r Spielende packt reihum etwas in den Rucksack. Zuvor muss aber aufgezehlt werden, was die Spielenden davor bereits eingepackt haben.

Wird ein Begriff vergessen oder in der falschen Reihenfolge genannt, beginnt das Spiel von Neuem.

11. Ich sehe was, was du nicht siehst....



Es wird kein Material benötigt.

Wird das Spiel an unterschiedlichen Orten gespielt, sollten die Spielenden aber die Umgebung der/des anderen sehen.

Eine/r beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist (z.B.:) blau.“ Die andere Person ratet nun, was um sie herum bzw. um die andere Person herum blau ist.

Wurde das richtige Ding erraten, ist der andere Spieler an der Reihe.

12. (Nicht) JA - NEIN Spiel



Es wird kein Material benötigt.

Ein/e Spieler/in stellt dem Gegenüber Fragen. Auf diese Fragen muss die andere Person antworten aber nicht mit „Ja“ oder „Nein“. Passiert es doch, wird die Person selbst zum Fragesteller.

13. Detektiv-Spiel (Wer / was bin ich?)



Es wird kein Material benötigt.

Ein/e Spieler/in beginnt das Spiel und denkt sich aus, wer oder was die andere Person ist (dies darf sich natürlich im Lauf der jeweiligen Raterunde nicht mehr verändern).

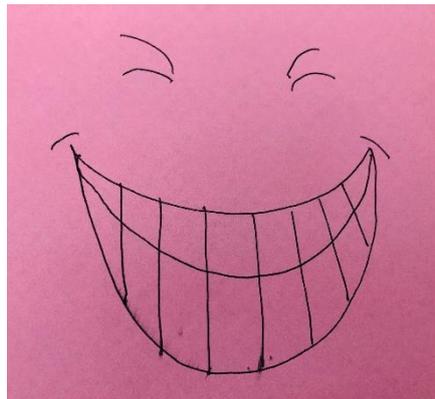
Der/die andere Spieler/in stellt eine Frage zu seiner Person. Alle Fragen müssen lediglich mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein.

Er fragt z.B. „Bin ich ein Mann?“ oder „Bin ich ein Superheld?“ oder „Bin ich ein Tier?“. Die Fragen müssen beantwortet werden.

Errät der/die Spieler/in, wer sie/er ist, kommt die andere Person an die Reihe.

Variante: Anzahl der Fragen notieren, die es bis zur Lösung braucht. Am Ende gewinnt jene/r, mit den wenigsten Fragen.

14. Wer zuerst lacht....



Es wird kein Material benötigt.

Mit dem Kommando „Los“ beginnt das Spiel.

Nachdem das Spiel gestartet wird, darf niemand mehr reden. Nur mit Hilfe von Grimassen wird nun versucht den/die Gegner/in zum Lachen zu bringen.

15. Becher-Telefon



Man benötigt:

- 2 Becher (alternativ auch leere Dosen)
- Faden
- Schere
- Nadel um die Löcher in den Becher zu stechen

Als erstes müssen die Löcher in die Becher gestochen werden, dann den Faden durch die Löcher fädeln.

Die Enden dann in den Bechern verknoten.

Beim Sprechen muss der Faden straff gespannt sein, damit die Schallwellen gut übertragen werden können.

16. Gemeinsams Malen



Man benötigt:

- Papier
- Stifte

Alle Spielenden malen ein Bild entsprechend einer vorgegebenen Aufgabe bzw. zu einem vereinbarten Thema (Wiese, Wald, Bauernhof, Urlaub, ...).

Es kann auch immer abwechselnd etwas genannt werden, das gezeichnet werden soll (Mensch, Haus, Blume, ...).

Am Ende ist zeigen sich die Spielenden gegenseitig ihre Kunstwerke. Dabei ist es spannend zu sehen, wie unterschiedlich die Bilder sein können.

17. Bilder mit Steinen legen



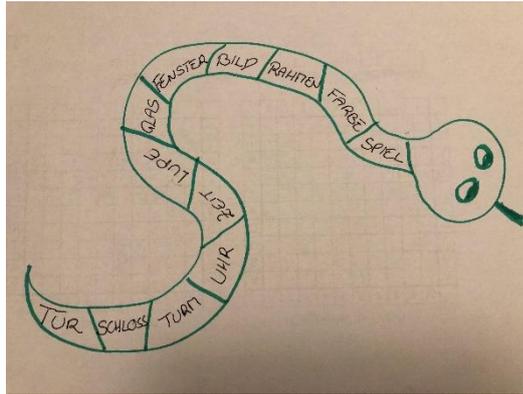
Man benötigt:

- Papier
- Stifte
- Steine in verschiedenen Größen und Formen

Hier gibt es keine Vorgaben, die Kinder können ihrer Fantasie freien Lauf lassen und natürlich auch selbst (ohne Vorlage) kreativ werden. Für kleinere Kinder eignen sich aber Vorlagen gut und mit dem Steinen wird ein zusätzliches Tasterlebnis möglich.

Variante: ein Spielender legt eine Figur- es muss erraten werden, was dargestellt wird.

18. Wort-Schlange

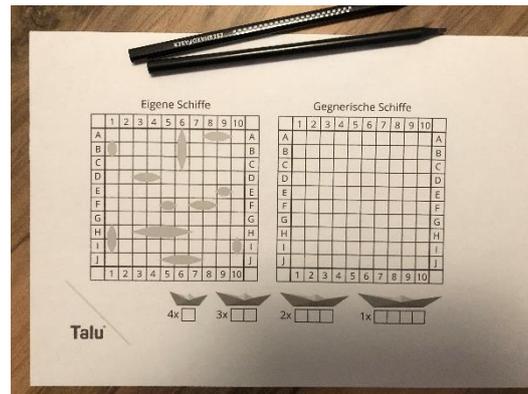


Für dieses Spiel wird kein Material benötigt.

1. Spieler/in nennt ein Wort, welches aus zwei zusammengesetzten Hauptwörtern besteht. Z.B.: Armband-Uhr. Der/die nächste Spielende muss nun ein zusammengesetztes Wort mit „Uhr“ am Anfang finden, z.B.: Uhrzeit. Weiter geht es mit „Zeit“ am Anfang, usw.

Das Spiel eignet sich eher für ältere Kinder ab Schulalter.

19. Schiffe versenken



Man benötigt:

- Bleistift
- Ein Blatt Papier oder bereits gezeichnete Vorlage

„Schiffe versenken“ wird zu zweit gespielt und eignet sich für ältere Kinder besonders gut, aber auch jüngere Kinder können gemeinsam mit den Eltern spielen bzw. kann auch das Spielfeld verkleinert werden und nur wenige Schiffe eingezeichnet werden.

Ihr könnt das Koordinaten- Netz selbst zeichnen, aber man findet auch viele kostenlose Vorlagen im Internet (z.B.: unter Talu.de)

Spielablauf:

Nachdem die Vorlage bereit ist zeichnet jede/r Spielende seine Schiffe ein. Jede/r hat 10 Schiffe: 4 Schiffe über zwei Kästchen, 3 Schiffe über drei Kästchen, 2 Schiffe über vier Kästchen, 1 Schiff über fünf Kästchen

Die Schiffe können waagrecht oder senkrecht eingezeichnet werden und dürfen nicht um die Ecke gehen.

Die Spielenden nennen nun abwechselnd Felder auf dem Spielplan. Die Felder ergeben sich aus den Kreuzungspunkten der Buchstaben und Zahlen (zuerst den Buchstaben der waagerechten Reihe, z.B. „A“ und dann die Zahl der senkrechten Reihe z.B. „2“, also z.B. A2).

Hat ein/e gegnerische/r Spielender ein Stück Schiff gefunden, sagt jene/r (dessen Schiff getroffen wurde): "Getroffen". Ist da aber kein Stück Schiff zu finden, wird "Wasser" gesagt.

Der/die Spieler/in trägt danach das abgefragte Feld in den leeren Spielplan ein, um den Überblick zu behalten. Hat man ein Stück eines Schiffes getroffen ist man nochmal an der Reihe. Wurde ein ganzes Schiff getroffen sagt man „versenkt“.

Das Spiel ist zu Ende, wenn es geschafft wurde alle gegnerischen Schiffe zu „versenken“.

20. Stadt Land Fluss



Man benötigt:

- Bleistift
- Ein Blatt Papier oder bereits gezeichnete Vorlage

Auch dieses Spiel eignet sich eher für ältere Kinder oder Eltern-Kind Teams.

Jede/r zeichnet auf seinem Blatt Papier Spalten ein, die er mit den Worten Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Name, usw. benennt. Die Anzahl der Spalten bzw. die Kategorien können jeweils vor Spielbeginn vereinbart werden.

Zu Beginn buchstabiert ein/e Spielende/r in Gedanken das Alphabet, bis "Stopp" gesagt wird. So wird der Anfangsbuchstabe der Spielrunde festgelegt.

Der-/diejenige, die/der zuerst alle Spalten befüllt hat ruft „stopp“, dann nennen die Spielenden ihre Begriffe.

Wertung z.B.: haben Spielende denselben Begriff bekommen jede/r einen Punkt, für einzigartige Begriffe zwei und für Begriffe, in deren Spalte andere Spielende nichts gefunden haben, drei Punkte.

21. Gemeinsam Experimentieren

Je nach Experiment wird unterschiedliches Material benötigt. Viele Ideen findet man unter: <https://www.technischesmuseum.at/experimente-fuer-zuhause>

Ein Beispiel ist der „Müllsackballon“



Man benötigt:

- Einen dünnen Müllsack
- Einen Streifen aus dickem Papier (Breite: ca. 5 cm)
- Fön
- Klebeband, Klebstoff oder Tacker

Anleitung:

Den Papierstreifen zuerst zu einem Ring zusammenkleben (so, dass die Austrittsöffnung des Föns durchpasst). Dann wird der Müllsack mit der Öffnung in den Ring geklebt oder getackert.

Danach den Ring auf den Fön stecken, festhalten und den Fön einschalten. Den Ring aber erst loslassen, wenn der Müllsack aufgeblasen und der Fön ausgeschaltet ist.

Durch die warme Luft die in den Sack geblasen wurde, steigt der Ballon auf.

22. Puppentheater selbst gemacht



Man benötigt:

- Papier (alternativ auch Mossgummi, Filz, Wolle- der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt)
- Stifte
- Schere
- Kleber
- Essstäbchen, Eisstäbchen, Kochlöffel, o.ä. an denen die Figuren befestigt werden

Schon mit einfachen Mitteln kann ein Puppentheater zu Hause entstehen. Die Figuren können Familienmitglieder, Freunde oder Phantasiewesen sein. Oft fällt es Kindern auch leichter sich im Spiel bzw. mit Hilfe von Puppen auszudrücken, als im Gespräch selbst.

Bei kleineren Kindern empfiehlt es sich mit weniger Figuren zu spielen.