

## 1. Abfallsuchrennen

Schaut, wer im Dorf, in eurem Quartier am meisten Abfall findet.

## 2. Apfelmus

Habt ihr reife Äpfel? Dann schält sie gemeinsam und kocht ein feines Apfelmus.

## 3. Balancieren

Balanciert werden kann überall und kostenlos. Jeder Baumstamm, jeder Randstein also jedes Hindernis ist willkommen. Malt einen Kreidestrich auf den Vorplatz, wo ihr entlang balancieren könnt oder legt ein Seil aus. In der Wohnung könnt ihr Sitzauflagen von Stühlen oder flache Kissen verstreuen, auf welchen die Kinder entlangbalancieren.

## 4. Barfussparcours

Legt verschiedene Sachen zum Fühlen in tiefe flache Gefässe und reiht sie aneinander. Ihr könnt die Sachen auch einfach in einer Reihe auf die Wiese legen. Es eignen sich Schlamm, Gras, Erde, Tannzapfen, warmes Wasser, Eiswasser, Tannenzweige, Heu, Schnitzel, Kieselsteine, Muscheln, Sand, Kies. Nun macht euch barfuss und geht den Parcours. Blind fühlt es sich noch stärker an. Im Winter mal barfuss durch den Schnee zu springen aktiviert deine Zellen und Sinne so richtig.

## 5. Baut euch durch die Schachteln

Schachteln aller Art eignen sich zum Bauen. Nehmt nach Möglichkeit auch Stühle, Bretter oder Holzstütze dazu. Was lässt sich alles erstellen? Ein Haus, ein Turm, eine Brücke? Probiert es gemeinsam aus.

## 6. Baumstammwerfen

Ein ca. 1 Meter langer Stamm an die Startlinie legen. Jede/r versucht, es so weit wie möglich zu werfen. Wer schafft am weitesten?

## 7. Becher wegpusten

Ihr stellt 10 Becher kopfüber an eine Tischkante. Jede/r bläst seinen eigenen Ballon auf und versucht, die Becherreihe möglichst auf einmal mit der Ballonfüllung wegpusten – wer schafft alle auf einmal?

## 8. Bewegtes Zählen

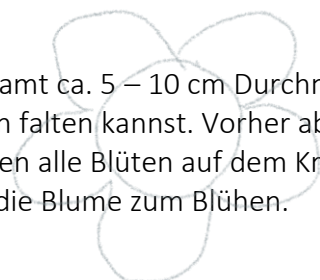
Steht in 2er Teams zusammen. Jemand würfelt. Je nach Zahl berührt ihr als Team mit so vielen Körperteilen den Boden, wie gewürfelt wurden. Zum Beispiel bei einer 5 mit 3 Händen und 2 Füßen. Bei einer 1 darf wird es knifflig 😊

## 9. Blindschleiche

Markiere mit einem Gegenstand einen Startpunkt. Jedes Familienmitglied versucht blind von diesem Punkt aus ein Quadrat, Dreieck, Herz oder Rechteck zu gehen und am Ende wieder bei dem Startpunkt zu landen.

## 10. Blühende Blumen

Mache eine Blume, die in der Mitte einen Kreis hat und Blütenblätter, insgesamt ca. 5 – 10 cm Durchmesser. Die Blüten sollten nicht grösser als die Mitte sein damit du diese nach innen falten kannst. Vorher aber bemalst du die Blüten farbig. Und dann eben: gegen innen falten. Jetzt liegen alle Blüten auf dem Kreis. Diesen Blumenknopf gibst du nun in ein Gefäss mit Wasser. Du bringst so die Blume zum Blühen.



### **11. Bodähöckerlis**

Alle hüpfen oder rennen umher zur Musik. Wenn die Musik abstellt, sitzen alle schnell auf den Boden. Wer zuletzt sitzt, scheidet aus. Weitermachen, bis jemand gewonnen hat.

### **12. Bubblebilder**

Ein grosses Papier bereitlegen. Einen Suppenteller daraufstellen. Wasserfarbe, Wasser und Spülmittel im Suppenteller mischen. Nun blasen alle mit dem Röhrli in der Mischung so stark, dass die Blubberblasen über den Tellerrand laufen und ein buntes Papier darunter entsteht.

### **13. Bowling**

Spielt eine Runde Bowling mit ein paar bemalten Pet-Flaschen, die ihr mit Wasser füllt und einem Tennisball.

### **14. Bücher-Challenge**

Nehmt einige Bücher aus dem Büchergestell von Mutter und Vater. Jetzt stapelt ihr die Bücher der Grösse nach wie eine Pyramide auf. Das grösste Buch liegt unten, das kleinste Buch zuoberst. Das alles auch noch blind! Am besten ein Tuch vor die Augen binden, dann könnt ihr euch ganz auf die Hände konzentrieren.

### **15. Daumenwrestling**

Zwei Personen stehen sich gegenüber und geben sich die rechte Hand. Sie haken sich so ein, dass die Daumen oben aneinander treffen. Nun „verneigen“ die Daumen 3x. Sofort danach versucht jede/r, den gegnerischen Daumen herunterzudrücken.

### **16. Diebische Elster**

Eine Elster bewacht mit geschlossenen Augen ein paar Schätze, die vor ihr/ihm liegen. Z.B. Murmeln, Steine, Süssigkeiten. Die anderen Elstern versuchen nun, sich vorsichtig und leise anzuschleichen und einen Schatz zu schnappen. Wer erwischt (berührt) wird, gilt als verscheucht und setzt sich entfernt in sein eigenes Nest.

### **17. Eiskalt**

Jedes Familienmitglied bekommt einen gleich grossen Eiswürfel in die Hand. Er wird so lange gefühlt und gestreichelt, bis er sich ganz aufgelöst hat. Bei wem geht es am Schnellsten?

### **18. Essen raten**

Jemand von euch bereitet Essbares vor, z.B. Apfel, Gurke, Sultaninen, Senf, Mayo, Quark, Haferflocken. Mit verbundenen Augen erraten die anderen, was sie essen. Die Kinder lieben es! Je älter die Kinder sind, umso ekligeres Zeug kann aufgetischt werden und umso lustiger wird es. Schaut, was passiert, wenn die Kinder den Eltern was vorsetzen.

### **19. Familienstammbaum**

Zeichnet einen Familienstammbaum.

### **20. Fangis im Dunkeln**

Spielt in einem Zimmer, dass ihr verdunkelt, Fangis.

### **21. Fantasie-Lebewesen**

Bei diesem Spiel sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ein Blatt und einen Stift für jede/n bereit halten. Im obersten Viertel zeichnet jede/r einen Kopf. Das kann ein dreiaugiges Pferd sein oder ein mit Antennen versetzter Wurm Kopf. Die anderen sollen deine Zeichnung nicht sehen. Nun faltet jede/r den Teil mit dem Kopf nach hinten- sichtbar bleibt nur ein Halsansatz. Das Blatt wird nach links weitergegeben. Als nächstes

zeichnet jede/r einen Körper, ev. mit Armen, je nach Lebewesen. Ob Hund, Schnecke, Mensch oder Kamel, das ist ganz egal. Wieder wird das Blatt so gefaltet, dass das Gezeichnete für den/die Nächste nicht zu sehen ist. Nach links weitergeben. Als drittes die Beine und als Viertes die Füße zeichnen. Erst am Schluss schaut ihr zusammen die lustigen Wesen an.

## **22. Fauna und Flora**

Schaut euch einheimische Tiere und Pflanzen in freier Natur an. Nehmt eine Lupe mit.

## **23. Fingerfarben**

15 El Mehl

3 El Salz

Ca. 3 dl Wasser

Mischen und portionenweise mit Lebensmittelfarbe einfärben. Auf schwarzem Papier wirkt die Farbe getrocknet wunderschön.

## **24. Frisbee**

Spielt eine Runde Frisbee.

## **25. Fotoshooting**

Verkleidet euch und macht ein Fotoshooting daraus.

## **26. Frosch hüpfen**

Viele Luftballons werden aufgeblasen und gut zugeknötet. Die Ballons dürfen nicht zu stark aufgeblasen werden, da sie sonst zu leicht platzen. Die Ballons könnt ihr nun in einen Bettanzug füllen. Dieser wird zugeknöpft. Die Frösche hüpfen in den Teich (auf das Tuch) und ruhen sich auf den Blättern (Ballons) aus. Sie quaken, tauchen ein oder springen wieder aus dem Teich. Hinweis: Das Luftkissen eignet sich auch zum Kuschn!

## **27. Fuss auf Fuss**

Da Kind steht einem Erwachsenen auf den Füßen. Dabei haltet ihr Balance, indem ihr euch an den Händen haltet. Lied „Mini Füess und dini Füess, die gönd mitenand“ singen oder einfach einen Parcours laufen.

## **28. Gämsch**

Gämsch kann man mit französischen oder deutschen Jasskarten spielen. Es kann zu viert oder mit mehr Spielenden geasst werden. Wichtig ist, dass eine gerade Anzahl Personen mitspielen und somit Zweier-Teams gebildet werden können. Die Teams sitzen sich vis-à-vis. Ziel des Spiels ist es, vier gleiche Karten von allen vier Farben zu ergattern, zB. alle 4 Bauern oder alle 4 Sechser.

Vor dem Spiel müssen die 2er Teams ein Geheimzeichen ausmachen. Das kann ander Nase kratzen oder auf den Ellbogen stemmen sein.

Karten ausgeben: Karten mischen. Jedes erhält 4 Karten. In der Mitte des Tisches werden 4 weitere Karten offen ausgelegt. Die restlichen Karten bilden einen Stapel.

Gämschen: Nun beginnt das Spiel. Alle Spieler dürfen Karten von der Mitte mit den Handkarten tauschen. Es gilt: „de schneller isch de gschwinder“. Wenn eine Karte aufgenommen wurde, muss eine Handkarte abgelegt werden. Sobald niemand mehr eine Karte tauschen möchte, werden die vier offenen Karten weggelegt und es kommen die nächsten 4 Karten auf den Tisch.

Gämsch ausrufen: Sobald ein Spieler 4 gleiche Karten von allen Farben ergattert hat, wird dies dem Teammitglied mittels Geheimzeichen mitgeteilt. Das Jassgschpändli ruft laut „Gämsch“ und die Runde ist somit gewonnen. Wenn dein Partner und Du gleichzeitig ein Gämsch in der Hand halten, kann „Doppelgämsch“ ausgerufen werden. Falls jedoch deine Gegner bemerken, dass du Gämsch-Karten in der Hand hast, können diese „Gegen-Gämsch“ in die Runde rufen. Somit gehen die Punkte an die Gegner.

Geheimzeichen: Finde das Geheimzeichen deiner Gegenspieler raus und sammle ebenfalls Punkte.  
Punkte aufschreiben: Pro Gämsch und Gegen-Gämsch wird einen Punkt vergeben. Doppel-Gämsch und das Herausfinden des Geheimzeichens ergibt zwei Punkte. Wenn jemand sich falsch äussert, erhalten die Gegner einen Punkt gutgeschrieben (z. B. es wird "Gämsch" gerufen, obwohl der Partner gar kein Gämsch hat). Insgesamt wird auf 10 Punkte gespielt. Quelle: jassverzeichnis.ch

### **29. Grimassenpost**

Ihr setzt euch in einen Stuhlkreis. Jemand gibt eine Grimasse auf die rechte Seite weiter und entspannt sein Gesicht wieder. Nun geht die Grimasse ringsum. Aber Achtung: Nicht lachen! Wer lacht, sitzt auf den Boden oder muss eine Runde um den Kreis machen. Am Schluss dürfen diejenigen auf dem Boden eine besonders witzige, grusige oder laute Grimasse machen.

### **30. Hände raten**

Bildet zwei kleine Gruppen. Eine Gruppe stellt sich auf die andere Seite der Tür. Nun steckt ein Kind die Hand durch den Türspalt. Achtet darauf, dass man den Ärmel nicht sieht. Die Gruppe drinnen rät, zu wem die Hand gehört. Als Variante könnt ihr auch die Füße durch den Spalt stecken. Na, habt ihr richtig geraten?

### **31. Hang rollen**

Sucht euch einen Hang, wo ihr hinunterrollen könnt.

### **32. Hirnfutter**

Lege verschiedene Gegenstände auf den Tisch, z.B. Löffel, Nadel, Sackmesser, Feder, Ping Pong Ball, Radiergummi, Jasskarte, Legosteine. Alle schauen sich die Sachen eine Weile, z.B. 1 Minute an. Nun machen alle die Augen zu, ausser der Spielleiterin. Sie verschiebt zwei Dinge. Wer errät, welche Dinge verschoben wurden? Man kann auch mehrere Sachen verändern oder Dinge wegnehmen.

### **33. Instrumente raten**

Jemand beginnt damit, ein Musikinstrument pantomimisch darzustellen. Die Anderen müssen raten, welches Instrument wohl gemeint sein könnte.

### **34. Hut, Stock und Regenschirm**

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm

Drei bis etwa zehn Personen stellen sich nebeneinander auf. Die Hände liegen auf den Schultern der Mitspielenden. Alle gehen gleichzeitig mit dem rechten Fuß los, wobei sie folgenden Text im Rhythmus sprechen: „Eins und zwei und drei und vier und fünf und sechs und sieben, ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm, und vorwärts, rückwärts, seitwärts, Marsch.“ Bei dem Wort Hut fasst sich jeder mit der rechten Hand an die Stirn und tut so, als ob er einen Hut zum Gruß hebt. Bei dem Wort Regenschirm wird ein imaginärer Regenschirm mit der rechten Hand über den Kopf gehalten. Bei dem Worten vorwärts, rückwärts und seitwärts bleiben alle stehen. Der rechte Fuß macht die Bewegungen in die entsprechende Richtung. Bei „Marsch“ geht das Ganze wieder von vorne los.

### **35. Kanonenkugel**

Ein aufgeblasener Ballon wird zwischen die Knie geklemmt. Wer schafft es, einen vorgesehenen Parcours damit zu umrunden?

### **36. Karussell malen**

Jede/r beginnt eine Zeichnung. Auf Kommando der jüngsten Person wandern die Blätter weiter. Ohne nachzufragen, was das Gezeichnete darstellen soll, ergänzt die nächste Person das Gemälde. Im Karussell entstehen kunterbunte Kunstwerke für die Galerie am Kühlschrank. (Idee von familienzeiten.ch)

### **37. Kissenschlacht**

Euch ist langweilig? Sammelt alle Kissen und bewirft euch gegenseitig damit.

### **38. Knobeln mit drei Steinen**

Jede/r sucht drei Steine. Nun nimmt jeder eine Anzahl zwischen 0 und 3 Steinen in die rechte Hand, ohne dass die anderen Spieler sehen können wie viele. Nachdem alle ihre rechte Hand nach vorne strecken, wird reihum geraten, wie viele Steine insgesamt in den rechten Händen sind. Jede Schätzung darf pro Runde nur einmal genannt werden. Wer die richtige Anzahl erraten hat, darf einen seiner Steine ablegen. Gewonnen hat, wer dreimal richtig geraten und somit keine Steine mehr hat.

### **39. Konfettiregen**

Jede/r die/der mitspielt bekommt einen Becher voller Konfetti auf den Kopf gestellt. Nun müssen alle verschiedene Bewegungen machen. Hände klatschen, Arme ausstrecken, Finger auf die Nase tippen, Knie berühren. Wer schafft es am längsten ohne dass es Konfetti regnet?

### **40. Kopfstand**

Übt Purzelbäume, das Rad schlagen und Kopfstand im Garten. Im Sand in den Ferien geht es auch sehr gut.

### **41. Kreide herstellen**

Schütte 5 Tassen Wasser in eine Rührschüssel. Gib 2 Tassen Gipspulver dazu und rühre kräftig. Rühre etwas Farbe in die Gipsmasse ein. Du kannst auch kleine Portionen in verschiedenen Farben herstellen. Giesse die Masse in WC-Rollen. Lasse die Kreide einige Tage lang gut austrocknen. Spannend wird es beim Trocknungsvorgang. Die Kreide wird zuerst warm.  
Tipp: Gips in verschiedenen Farben lässt sich gut übereinanderschichten. Drücke eine getrocknete Schicht in eine noch feuchte Schicht.

### **42. Kreide raffeln**

Nimm verschiedene Kreideresten oder deine selbstgemachte Kreide und reibe diese an der Raffel. Du bekommst ganz viel Farbpulver, welches zusammen mit Wasser einen Farbbrei ergibt. Experimentiere am besten draussen.

### **43. Krimskramskiste**

Halte den Kindern eine Kiste bereit, die ganz viel Spannendes zum Entdecken enthält: Schächteli, Bündeli, Korkzapfen, Metallringe, Schlüsselanhänger, Büroklammern, Spitzer, Leim, Lupe, Gummibänder, etc. So können die Kinder nach Belieben Dinge aus dem Alltag erforschen und eigene Ideen entwickeln.

### **44. Krötenschubsen**

Alle umfassen ihr Fussknöchel. Jetzt geht es darum, sich gegenseitig umzuschubsen. Die Gewinnerin/Der Gewinner ist Krötenkönigin oder Krötenkönig.

### **45. Läusespiel**

Jede/r Teilnehmende braucht ein Blatt und einen Stift. Jede/r schreibt nun eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Blatt. Reihum wird gewürfelt. Wirft eine Spielerin die von ihr notierte Zahl, so darf sie auf dem Blatt mit einem Strich einen der 13 Teile einer Laus zeichnen (Rumpf, Kopf, 2 Augen, 2 Fühler, 8 Beine, Schwanz). Nun darf sie die nächste Zahl auf das Blatt schreiben, die gewürfelt werden muss. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

#### **46. Licht und Schatten**

Steigt mit einer Taschenlampe in den dunklen Keller oder Estrich. Leuchtet alle Ecken aus, beleuchtet Gegenstände und versucht herauszufinden, was es ist.

#### **47. Lied4Family**

Denkt euch ein Lied über eure Familie aus.

#### **48. Lieder gurgeln**

Dieses Spiel eignet sich sehr gut für die Badewanne oder den Swimming Pool. Nimm einen Schluck sauberes Wasser und gurgle ein Lied. Wer errät es?

#### **49. Löwenzahnketten**

Man pflückt mehrere Löwenzahnstängel und ritzt die Stängel ein. Nun steckt einen Stängel nach dem anderen mit der Blüte durch die geritzte Stelle bis eine hübsche Kette entsteht. Man kann auch mit Gänseblümchen eine Kette machen.

#### **50. Löwenzahnpfeifen**

Du brauchst einen 5 cm langen Löwenzahnstängel. Nun nimmst du ihn am einen Ende in den Mund und bläst. Das trötet ganz schön. Und jeder Stängel tönt anders. Löwenzahn sind bitter, das zu schmecken ist eine ungefährliche und ungiftige aber wertvolle Erfahrung.

#### **51. Luftballon-Raketen**

Jedes bläst einen Luftballon auf. Nun zählt ihr von 10 an rückwärts. Bei 0 werden die Luftballons gleichzeitig losgelassen. Alle rennen los und versuchen ihre Rakete wieder einzufangen.

#### **52. Luft-Ping-Pong**

Befestigt einen Ping Pong Ball an einer Schnur an der Decke. Nehmt einen Schläger (Holzbrettli, Fliegenklatsche oder ähnliches) und spielt Luft-Ping-Pong.

#### **53. Namen-Scrabble**

Jede Person bekommt so viele Post-It's oder Zettelchen, so viele Buchstaben ihr Name hat. Lorina bekommt also 6 Zettel. Auf jeden schreibt ihr einen Buchstaben eures Namens. Nun könnt ihr mit den Buchstaben Wörter finden. Zu einem gelegten Wort vertikal muss ein anderes Horizontal dazu passen. Wie viele Wörter schafft ihr? Ihr könnt auch als 2 Gruppen gegeneinander spielen oder die Nachnamen dazunehmen, falls es zu wenig Buchstaben hat. Ev. noch einige Joker bereithalten.

#### **54. Marienbad**

16 Streichhölzer werden so hingelegt, dass in der untersten Reihe 7, in der zweituntersten Reihe 5, in der zweitobersten Reihe 3 und in der obersten Reihe 1 Streichholz liegt. Das sieht aus wie eine Pyramide. Zwei SpielerInnen nehmen abwechselnd so viele Hölzchen aus einer Reihe weg, wie sie möchten. Mindestens eines, höchstens alle. Aber eben immer nur aus einer Reihe. Es verliert, wer das letzte Streichholz nehmen muss.

#### **55. Minigolf-Tuch**

Man nimmt ein grosses Tuch und ein leere WC-Rolle und eine Murmel.

Alle halten sich am Tuch fest. Die Murmel und die Toilettenpapierrolle werden auf das Tuch gelegt und gemeinsam wird nun versucht, die Murmel nur durch Bewegung des Tuches (rauf und runter) durch die Rolle kullern zu lassen. Wievielmals schafft ihr?

### **56. Montagsmaler mit Papier statt Stift**

Schneide eine Form aus Papier aus. Die anderen raten! Wer es am schnellsten errät, darf die nächste Figur schnippeln.

### **57. Nicht lachen**

Du teilst die Familie in gleich große Teams ein. Dann müssen sie sich gegenüber aufstellen. Das erste Team versucht, so viele Kinder wie möglich aus dem anderen Team zum Lachen zu bringen. Das kann durch lustige Grimassen, komische Verrenkungen oder das Singen eines Liedes geschehen. Anschließend ist das andere Team an der Reihe und probiert durch ähnliche Aktionen ein Lachen aus den anderen herauszukitzeln.

### **58. Nachtwanderung**

Nehmt Taschenlampen oder Fackeln mit und spaziert gemeinsam als Familie durch die Nacht. Wer will kann voraus gehen und den Weg mit Kerzen bestücken. Im Winter kann man für die Kerzen eine Höhle in der Schneemade machen. Das leuchtet den Weg ganz besonders schön.

### **59. Nüsse ertasten**

Spannend ist dieses Suchspiel, für das verschiedene Nüsse benötigt werden, zum Beispiel Baumnüsse, Haselnüsse und Erdnüsse in der Schale. Auf dem Boden werden Nüsse verteilt. Dann wird das Licht ausgeknipst. Wenn es stockdunkel ist, dürfen alle Spieler hineinkommen und durch das Zimmer krabbeln, um die Nüsse einzusammeln. Eine Baumnuss zählt drei Punkte, eine Haselnuss zwei Punkte, eine Erdnuss einen Punkt. Wer hat am Ende die meisten Punkte?

### **60. Packesel**

Wieviele Pet-Flaschen können auf den Rücken einer Person gepackt werden?

### **61. „Pöpperle“**

Die Familie sitzt um den Tisch, so dass sie mit den Händen auf den Tisch klopfen und dabei alle sehen können.

Jemand gibt das Kommando.

„pöpperle“: mit beiden Zeigefingern auf den Tisch klopfen

Bock: Fingerspitzen wie ein Böckli auf den Tisch stellen

Doppelbock: mit der zweiten Hand nochmal ein Böckli auf die erste Hand stellen

Fass: die geballte Faust auf den Tisch legen wie ein Fass

Doppelfass: mit der zweiten Hand nochmal ein Fass auf die erste Hand stellen

Haag: die flache Hand mit der Handkante nach unten auf den Tisch stellen wie ein Haag (Zaun)

Doppelhaag: mit der zweiten Hand nochmal einen Haag auf die erste Hand stellen

### **62. Quadratwörter**

Wer schafft es, vier Wörter mit gleich vielen Buchstaben nach folgendem Prinzip zu verbinden: Das erste Wort wird waagrecht notiert. Dann wird ein Wort senkrecht an den Anfangsbuchstaben des Wortes gehängt. Anschliessend ein Wort senkrecht an den letzten Buchstaben des ersten Wortes. Danach werden die beiden senkrechten Worte durch ein waagrechtes Wort miteinander verbunden.

### **63. Restaurant spielen**

Zuhause ein Restaurant einrichten: Tisch schön decken und dekorieren. Für die Köche Küche einrichten (Schachteln, Tische, Kommoden, Kissen) mit Pfannen, Behältern, Kellen, Pinsel, etc. Hörnli, Sultaninen, Bohnen in Behälter füllen und zum Kochen geben. Waage, Schüttelbecher, Mixer zum Spielen geben.

Bestellblockli und Schreibstift, Serviertablett, Schürze, Portemonnaie für das Personal.

Jetzt muss das Restaurant nur noch öffnen (Tafel beschriften) und los geht's.

#### **64. Schaugenau**

Setzt euch mit den Kindern ans Fenster. Beobachtet gemeinsam das Treiben auf der Straße. Ich sehe etwas was du nicht siehst. Was hörst du?

#### **65. Salzstangen sprechen**

Mit einer Salzstange, die eingeklemmt zwischen Oberlippe und Nase sitzt, versucht ihr ein Gespräch zu führen, ein Lied zu singen oder ein Schnabelwetter zu schnabeln.

#### **66. Schaum machen**

Mit Seife in den Händen so lange schäumen, bis Schaum entsteht. Kleine Hotelseifen eignen sich wunderbar dafür.

#### **67. Schattenfangis**

Das geht nur bei Sonnenschein! Beobachte, wo dein Schatten ist. Versucht, einander auf den Schatten zu stehen. So ist man gefangen.

#### **68. Schaumexperiment**

Schaum selber machen: 100ml Wasser, 1 EL Mehl, 2 EL Spülmittel mit dem Stabmixer oder Handrührgerät aufschlagen. Damit Spiegel oder Fenster oder sich selber einschäumen. Mankann die Kinder auch auf einem Blech Schaumbilder machen lassen.

#### **69. Schittli vertschuttis (Scheitholze verwerfen)**

3 Holzscheite werden pyramidenförmig aufgestellt. Der Fänger schliesst die Augen und zählt auf 20. Die anderen verstecken sich. Der Fänger sucht nun die anderen. Muss aber aufpassen, dass die Versteckten ihm die Schittlipyramide nicht kaputtmachen. Wenn das geschieht, muss der Fänger neu aufbauen und wieder zählen. Wenn er jemanden sieht, springt er zu den Schittlis und klopft den Gefundenen sozusagen an. Dieser muss bei den Schittli warten. Kann ein anderer die Schittlis vertschutte, dürfen alle, die bereits angeschlagen wurden wieder neu verstecken.

#### **70. Schleuderball**

Aus einigen Zeitungen einen Zeitungsknäuel machen. Diesen mit einem Plastikrest vom Einkauf überziehen, falls er mal nass werden darf. Den Ball mit bemaltem oder gemustertem Stoff überziehen und zubinden. Mit ca. 10-20 Plastik- oder Crèpepapierstreifen einen „Schwanz“ machen. Eine Schnur, ca. 50 cm lang befestigen, damit der Ball geschleudert werden kann.

#### **71. Schneeballschlacht**

Sobald es genug Schnee hat geht ihr nach draussen und macht euch ganz viele Schneebälle. Auf «los» beginnt die Schlacht. Für die zweite Runde baut ihr euch Schutzwände, wo ihr euch dahinter verschanzen könnt.

#### **72. Schnitzeljagd**

Es werden zwei Gruppen gemacht. Die erste Gruppe geht voraus einen Weg und kennzeichnet/markiert an gewissen Stellen mit Sägemehl- oder Kreidepfeilen, Bändern, Steinen wo lang es geht. Um es schwieriger zu machen, kann die 1. Gruppe falsche Fährten legen. Ist der eingeschlagene Weg an einer Kreuzung (2 Kreidepfeile in verschiedene Richtungen) falsch, wird ein grosser Kreis markiert. So weiss die Gruppe, dass sie wieder zurück und den anderen Weg versuchen muss. Am Ziel findet die zweite Gruppe, die ca. 15 min. später losläuft einen Schatz. Vielleicht muss sie noch ein Rätsel lösen oder nach dem Schatz graben?

### **73. Schoggispiel mit Füßen**

Schöggeli oder Sugus in ganz viel Zeitung einpacken. Am besten immer mit einzelnen Blättern. Nun versteckt ihr das Bündel in einer Schachtel, noch einer grösseren und wer es gern noch schwieriger mag, wickelt das Ganze in ein Tuch ein. Jetzt wird reihum gewürfelt. Wer 6 würfelt darf mit den Füßen beginnen, auszupacken. Bei einer nächsten 6 geht's bei diesem Spieler weiter. Kommen die Süssigkeiten zum Vorschein wird die Aufregung gross, denn wer an der 6 ist, darf mit den Füßen soviel klauben, wie er kann.

### **74. Sonne, Mond und Sterne**

Person 1 steht an einer Wand und guckt mit den Händen schützend ein. Alle anderen beginnen an der gegenüberliegenden Wand oder in etwa 10 Meter Abstand auf Person 1 zuzulaufen, möglichst schleichend, leise.

Person 1 sagt: „Sonne, Mond und Stern!“ Bei Stern dreht sie sich blitzschnell um. Alles, die sie in Bewegung sieht, schickt sie zurück zum Startpunkt. Wer „freeze“ ist, darf stehenbleiben. Wer es schafft, bei Person 1 anzugelangen, ohne vorher erwischt zu werden, ist Sieger und darf als nächste Einschaun.

### **75. Sonntags-Challenge**

Nach dem gemeinsamen Frühstück darf jede/r zwei Zettelchen mit je einer Spielidee schreiben. Alle Zettel werden zusammengefaltet und in einen Topf gegeben. Der Reihe nach zieht jede/r der Familie einen Zettel. Was auf dem Zettel steht, wird gespielt oder durchgeführt. So wird ein Sonntag spielend leicht erlebnisreich und lustig. Tipp: Vorher abmachen, dass die Spiele in und um das Haus stattfinden müssen.

### **76. Spiegelbild**

Steht euch gegenüber und macht ab, wer zuerst Bewegungen vormacht und wer als Spiegelbild diese so zeitgleich als möglich nachmacht. Dann wird gewechselt.

### **77. Spinnennetz**

Sucht Seile und Schnüre im Haus und spannt diese kreuz und quer durch einen Raum = Spinnennetz. Wer schafft es, ohne die Seile/Schnüre zu berühren durch das Spinnennetz zu steigen? Wer will kann ein Glöggli am Netz befestigen. Wenns läutet, musst du von vorn beginnen.

### **78. Steine malen**

Malt mit Kreide Steine bunt an.

### **79. Steine umlegen**

16 Steine liegen im Quadrat. Du prägst dir die Steine ein. Anschließend drehst du dich um. Von jemand anderem werden 2 Steine umgelegt. Kannst du herausfinden welche Steine umgelegt wurden?

### **80. Streichholz fangen**

Nimm ein Streichholz und lege es auf deinen Handrücken. Jetzt wirfst du es und fängst es wieder auf. Geschafft? Dann kannst du zwei, dann drei, vier, fünf, etc. Hölzli drauflegen. Der Rekord liegt bei etwa 130 Hölzern. Quelle: spielschweiz.ch

### **81. Streichholz stapeln**

Bei diesem Spiel gilt es nicht, Streichhölzer zu sammeln, sondern sie loszuwerden. Und dafür brauchen die Spielenden nicht nur Glück, sondern auch Geschick! Eine Streichholzschachtel wird in die Mitte des Tisches gestellt. Die Reibfläche zeigt nach oben. Wenn jeder Spieler/jede Spielerin zehn Hölzer erhalten hat, kann das Spiel im Uhrzeigersinn beginnen. Jede Spielerin darf nacheinander versuchen, bis zu drei Hölzer auf die Schachtel zu legen. Je höher der Stapel, umso schwieriger die Aufgabe. Klar, dass hin und wieder Streichhölzer hinunter purzeln. Der betroffene Spieler muss diese hinunter gepurzelten Streichhölzer

behalten und darf erst im nächsten Zug versuchen, sie wieder aufzustapeln. Wer zuerst keine Streichhölzer mehr hat, gewinnt!

### **82. Streichhölzer würfeln**

Pro Spieler benötigt ihr ungefähr 20 Streichhölzer, die ihr alle auf einen Haufen in die Mitte des Tisches legen. Nun beginnt ihr reihum zu würfeln. Die gewürfelte Augenzahl zeigt an, wie viele Hölzchen du nehmen darfst. Wer die letzten Hölzer, dessen Würfel-Zahl die Menge der letzten Hölzer in der Mitte des Tisches genau trifft, darf sie nehmen. Dann werden die Haufen gezählt: Wer hat gewonnen?

### **83. Sugus verzaubern**

Verteilt 6 Sugus oder Nüsse, Weinbeeren, M&M's auf den Tisch. Ein Kind schaut ein. Ein anderes verzaubert einen Sugus. Jetzt darf das Kind, welches sich die Augen zugehalten hat, langsam einen Sugus um den anderen nehmen. Sobald der Verzauberte drankommt rufen alle: „verzaubert!“. Dann darf das Kind Nichts mehr nehmen und ein anderes kommt dran. Immer wieder 6 Sachen hinlegen.

### **84. Teezeichnung**

Ein postkartengrosses festes Papier vorbereiten. Kocht gemeinsam einen Tee und verwendet den Teebeutel danach für folgende Aktion: Legt den nassen Teebeutel auf das Papier und lasst ihn trocknen. Anschliessend entfernt ihr den Teebeutel und schaut, welche Form erkennbar ist, was daraus entstehen könnte. Mit Bleistift und Fineliner entstehen Gebilde wie Tiere, Menschen, Gegenstände.

### **85. Tennisball**

Balanciere einen Tennisball auf einem Tennisschläger oder einem Pingpongschläger. Alternativ kannst du ihn auch auf deiner Hand balancieren. Kannst du den Ball hüpfen lassen und dazu gehen?

### **86. Theater**

Spielt das Lieblingsbuch der Kinder als Theaterstück nach.

### **87. Tic Tac Toe oder drei gewinnt**

Zu zweit. Ihr braucht ein Spielfeld mit 9 Feldern im Quadrat. Das kannst du auf Papier drinnen oder mit Kreide draussen oder auf dem Waldboden mit Stecken legen. Jede/r bekommt 5 Spielfiguren, Steine oder Ähnliches. Abwechslungsweise wird gelegt. Wer hat zuerst drei in einer Reihe (vertikal oder horizontal)?

### **88. Tiere raten**

Jeweils auf den Rücken aller GruppenteilnehmerInnen wird eine Tierkarte mit einem Klebstreifen befestigt. Jede/r muss nun sein Tier erraten indem er/sie jemand anderen aus der Gruppe eine Frage stellt. Diese Frage darf nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Jedes Gruppenmitglied darf nur einmal gefragt werden.

### **89. Tiergespräche**

Denkt euch Dialoge zwischen Tieren aus, die ihr beobachtet (z.B. am Ententeich).

### **90. Treppen würfeln**

Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie viele Stufen es nach oben geht. Ziel ist es, als Erste/r oben anzukommen. Landen zwei SpielerInnen auf der gleichen Stufe, müssen beide wieder von unten anfangen.

Variante: Pechzahl bestimmen, z.B. 6 = eine Stufe nach unten

Variante: Alle müssen nach oben **und** wieder nach unten: Ziel erreicht, wer zuerst „zurück“ ist.

### **91. Verkleiderkiste**

Tücher, Hüte, Taschen, Schuhe, lustige Hosen und Oberteile, Röcke, Schmuck in einer Kiste zum Verkleiden geben. Kinder schlüpfen sehr gerne in Rollen und Verkleiden sich. Da entstehen lustige Geschichten und Spiele.

### **92. Verkleiderstafette**

Es bilden sich zwei Gruppen. Jede Gruppe hat am Startpunkt einen Haufen Kleider (Kostümteile, Jacken, Hosen, Hüte, Schuhe, etc.) Auf «Los» muss die erste der Gruppe alle Kleider anziehen, durch den Parcours gehen und zurück die Kleider wieder ausziehen. So schnell als möglich machen alle der Gruppe diesen Durchlauf.

Welche Gruppe gewinnt? Besonders lustig wird es, wenn man z.B. zwei Hosen übereinander anziehen muss.

### **93. Verstörter Ball**

Einen Ballon mit etwas Wasser füllen, (ca. 5 cm Durchmesser) verknüpfen. Einen zweiten Ballon darüberstülpen und etwas aufblasen. Zuknöpfen und versuchen, den verstörten Ball einander zuzurollen oder zu werfen.

### **94. Was ist denn das?**

Gegenstände unter einer Decke verstecken. Mit den Händen oder den Füßen erraten, was es ist.

### **95. Wäscheklammern spicken**

An einem Tuch klemmen alle ganz viele Wäscheklammern an ein Tuch.

Miteinander auf Kommando ziehen wir am Tuch, so dass alle Klammern losspicken.

### **96. Wecker verstecken**

Jemand versteckt einen gestellten Wecker. Sobald dieser klingelt geht die Suche nach dem Wecker los.

### **97. Weihnachtsschmuck erraten**

Schön ist es, sich gemütlich vor den Baum zu legen und ein weihnachtliches «Ich sehe was, was Du nicht siehst» zu spielen, das sich ausschliesslich auf den Christbaumschmuck bezieht.

### **98. Wettrollen**

Zwei von euch schlüpfen je in einen Bettanzug. Vorab wird eine Rennstrecke ausgemacht. Die Zwei «Rollen» legen sich an den Start und rollen auf «Los» so schnell sie können zum Ziel. Lacher sind garantiert!

### **99. Wo ist die Nuss?**

Nimm drei Becher und eine Nuss oder Sultanine. Verstecke diese vor den Augen der anderen unter einem der Becher. Nun wechseln die Becher immer wieder den Platz. Du mischst kräftig durch. Wer weiss, unter welchem Becher die Nuss jetzt ist?

### **100. Wolken entdecken**

Ihr legt euch zusammen auf eine Decke, aufs Trampolin oder in die Wiese. Schaut in den Himmel und beschreibt, was für Formen ihr in den Wolken erkennen könnt. Manchmal sieht man Dinosaurier, manchmal Einhörner. Vielleicht erfindet ihr sogar eine kleine Geschichte zu den immer neuen Wolkenbildern am Himmel.

### **101. Wurstfinger**

«Wurstfinger» ist ein lustiges Tisch-Spiel, für das alle SpielerInnen ein Paar Handschuhe brauchen. Die Spielenden bekommen eine volle Streichholzschachtel, die alle vor Ihnen auf den Tisch ausgeleert wird. Wer kann – mit Handschuhen - als Erste/r alle Hölzer wieder in die Schachtel legen? Gar nicht so leicht, wenn die

SpielerInnen folgende Regel beherzigen: Die Streichhölzer mit den Händen vom Tisch in die Schachtel zu fegen, ist nicht erlaubt!

### **102. XXL Kugelbahn selber bauen**

Dazu brauchst du grosse Röhren aus Karton, Kartonrollen von Geschenkpapier, WC-Rollen und Klebeband. Allenfalls brauchst du Stühle, Tische, Schachteln oder ein Treppengeländer als Unterbau. Nun geht's los mit viel Geschick und Ausdauer. Schafft ihr gemeinsam eine Kugelbahn durchs Haus oder die Wohnung, herunter in den Keller?

### **103. Zwei gegen Einen**

Für dieses Ballspiel stehen sich 2 Personen gegenüber, jemand Drittes steht in der Mitte. Die beiden Spieler an den Seiten werfen sich den Ball zu, die Person in der Mitte muss versuchen, den Ball zu fangen. Gelingt das (berühren gilt auch) muss die Person in die Mitte, welche den gehaltenen/berührten Ball geschossen hat.