



Sabine Lohf



Komm, lass uns spielen!



Die Bastelanleitungen in diesem Buch sind sorgfältig erwogen und mehrfach geprüft worden. Eine Garantie oder Haftung der Autorin oder des Verlages ist ausgeschlossen.



Copyright © 2020 Gerstenberg Verlag, Hildesheim

Alle Rechte vorbehalten

Idee, Konzept, Text, Fotos & Gestaltung: Sabine Lohf,
Bad Nenndorf

Druck: DZS Grafik, Ljubljana

Printed in Slovenia

www.gerstenberg-verlag.de

ISBN 978-3-8369-6085-4



Komm, lass uns spielen!

Diese Aufforderung hören Sie als Eltern, Großeltern, als Erzieherinnen und Erzieher bestimmt häufig.

Die meisten Kinder spielen aus eigenem Antrieb über viele Stunden am Tag, in der Kindertagesstätte, zu Hause, allein und mit Freunden – einfach weil es Spaß macht. Am meisten mit Mitspielern! So lernen sie spielerisch die Welt kennen. Auch Selbstvertrauen und Sozialverhalten werden geschult: Kinder lernen im gemeinsamen Spiel, Regeln einzuhalten und Konflikte auszutragen, aber auch, dass man mal gewinnt und mal verliert.

Beim Spielen sind Kinder ganz auf die Sache konzentriert. Das haben wir Erwachsenen leider oft verlernt. Deshalb ist es auch für uns eine echte Bereicherung, uns auf das Kinderspiel einzulassen, ohne auf die Uhr zu schauen.

Manchmal wissen Kinder jedoch nicht so richtig, was sie spielen wollen. Dann liefert dieses Buch eine Menge gute Ideen. Es ist bestimmt ein passendes Spiel dabei! Die Spielfreude ist doppelt so groß, wenn man das Spiel vorher selbst gestaltet hat.

Schaffen Sie am besten zu Hause einen Platz, wo Ihr Kind ungestört basteln und malen kann.

Dort sollten Papiere, Klebstoff, Pappe, Stifte und Farben nicht fehlen. Das ist die Grundlage für viele selbst erfundene und gestaltete Spiele, zu denen dieses Buch zahlreiche Anregungen bietet.

Es ist in fünf Kapitel aufgeteilt. Bei den Würfelspielen (S. 6-21) gibt es Regeln, an die sich alle Mitspieler halten müssen. Das fällt kleineren Kindern oft schwer. Kann Ihr Kind noch nicht gut verlieren, dann lassen Sie ihm Zeit und probieren es zunächst mit einfachen

Legespielen (S. 22-35), wie zum Beispiel einem Memo-Spiel (S. 30) oder einer Abc-Schlange (S. 34). Beides ist schnell gebastelt.

Alle Spiele dürfen gern verändert oder mit eigenen Regeln gespielt werden. Und wenn Ihr Kind alleine weiterspielen möchte oder keine Lust mehr hat, lassen Sie es einfach. In diesen Freiräumen oder durch schöpferische Langeweile entstehen oft die schönsten Spielideen.

Spielerisches Malen fördert nicht nur die Feinmotorik, sondern bietet auch viele Möglichkeiten, etwas ganz Eigenes zu gestalten. Mit bemalten Steinen seine eigenen Geschichten zu erzählen (S. 45) macht vielen Kindern großen Spaß. Auch das Drudelspiel (S. 42), bei dem man gemeinsam versucht, Bilderrätsel zu lösen, findet bei Kindern großen Anklang!

Wenn etwas Bewegung ins Spiel kommen soll, dann sind Murmelspiele (S. 74) oder Wurfspiele (S. 50-65), die auch gut draußen gespielt werden können, das Richtige. Geschicklichkeit und Geduld können beim Angeln von bunten Pappfischen (S. 68-69) oder auch beim Solitär-Spiel (S. 72) geübt werden. Egal welche Spiele man gerne mag, hier ist für jeden etwas dabei.

Viel Spaß beim Basteln und Spielen!

Inhalt

6 Würfelspiele

- 8 Würfel selbst gemacht!
- 10 So viele Spielfiguren!
- 12 Wichtelwettrennen
- 13 Auf zum Südpol!
- 14 Würfelzauberei
- 16 Sterntaler-Spiel
- 17 Wettflug um den Mars
- 18 Das Gold der Piraten
- 20 Noch mehr Würfelspiele

22 Legespiele

- 24 Domino
- 25 Tangram
- 26 Gut Holz!
- 28 Gut gelegt!
- 30 Farb-Memo
- 31 Finde die Form!
- 32 Tic, Tac, Toe!
- 34 Abc-Schlange
- 35 Welches Tier war hier?



36 Malspiele

- 38 1, 2, 3, losgezeichnet!
- 40 Knopfbilder
- 42 Kennst du Drudel?
- 43 Kästchenbilder
- 44 Pustebilder
- 45 Erzählsteine
- 46 Stempeln, schnipseln, kleben, malen!
- 48 Ach du dicke Nase!



50 Wurfspiele

- 52 Löwenfütterung
- 53 Hungriger Rabe
- 54 Wer trifft den König?
- 55 Kletten-Dart
- 56 Hämmern, schrauben, werfen!
- 58 Tiere füttern!
- 60 Alle Neune!
- 61 Nussspiele und mehr
- 62 Wilde Kerle
- 63 Wer trifft den
Monsterkönig?
- 64 Wurfbälle
- 65 Dosenspiele



66 Geschicklichkeitsspiele

- 68 An der Angel
- 70 1. FC Wäscheklammer
- 71 Tooor!
- 72 Solitär
- 73 Schneller, schneller!
- 74 Murmelspiele



- 76 Schnapp, klapp, happ!
- 77 Fang mich doch!
- 78 Rollender Roland
- 79 Pustespiele
- 80 Komm, spiel mit!



Wichtelwettrennen

Bei diesem Spiel geht es darum, welcher Wichtel sein Haus als Erster erreicht. Es lohnt sich, in den Häusern sind nämlich Süßigkeiten versteckt. Der Spieler mit dem schnellsten Wichtel darf die Naschereien auffuttern!

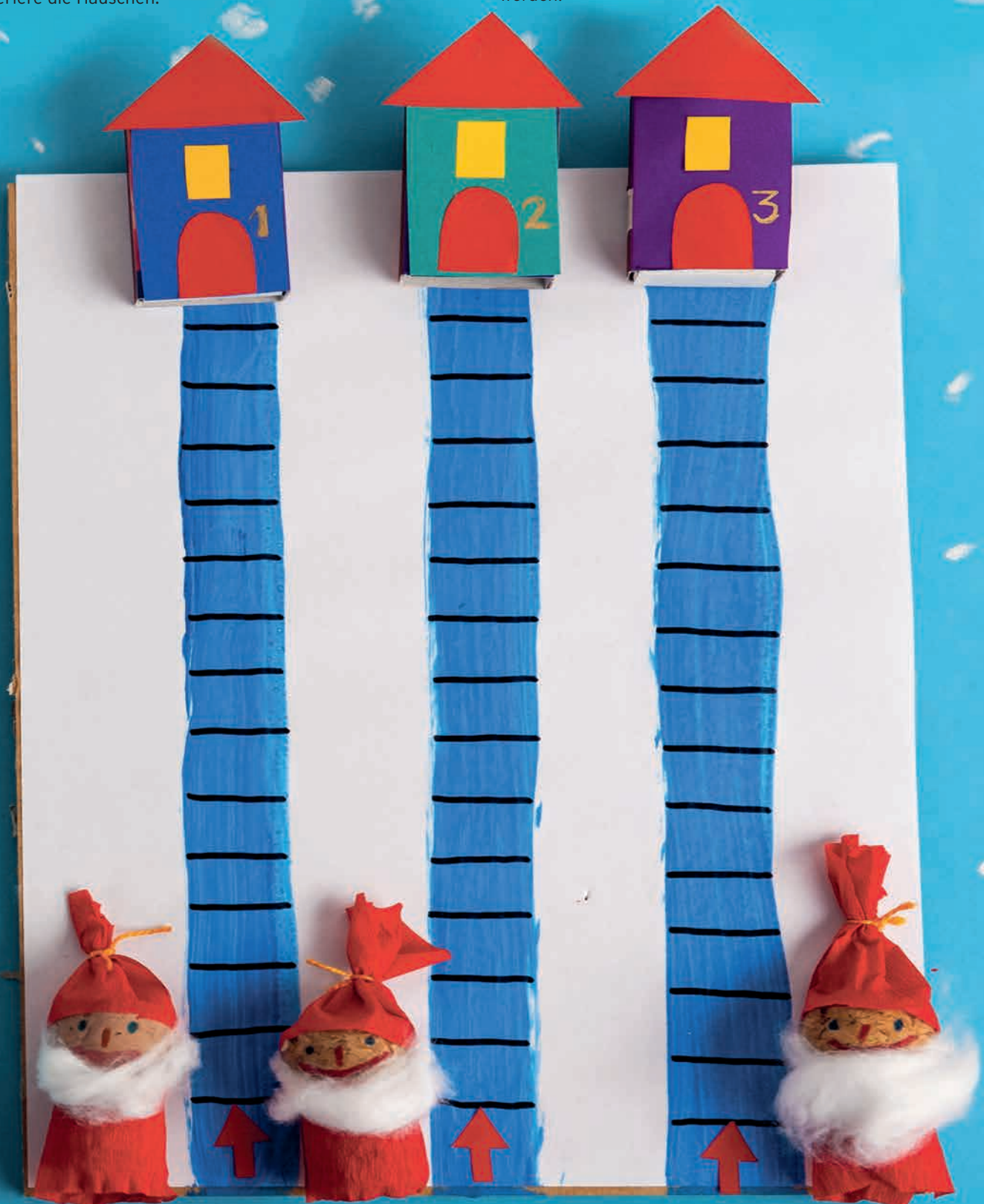
So bastelst du das Spielfeld:

- 1 Klebe ein weißes Blatt Papier auf eine Pappe und male das Spielfeld auf.
- 2 Beklebe leere Streichholzschachteln mit Tonpapier und nummeriere die Häuschen.

- 3 Die Spielfiguren sind aus Korken. Aus roten Krepppapierstreifen Mantel und Mütze rings um den Korken kleben, die Mütze mit einem Faden zubinden.
- 4 Das Gesicht mit Filzstiften aufmalen und einen Wattebart ankleben – fertig!

Und so wird gespielt:

Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der Augenzahl weitergezogen. Das Haus muss mit einem genauen Wurf erreicht werden!



Auf zum Südpol!

Für dieses Würfelspiel malst du zuerst eine etwa DIN-A3-große Pappe blau an oder du nimmst einen blauen Bogen Tonkarton. Aus weißem Papier reißt du nun Eisschollen aus und eine größere Fläche für den Südpol. Du kannst deine Eisschollen so wie hier anordnen und mit Pfeilen versehen, die die Richtung vorgeben, oder aber noch weitere dazukleben.

Die Pinguine bastelst du aus Flaschenkorken. Diese werden weiß angemalt und bekommen jeweils eine weiße Wattekugel als Kopf aufgeklebt. Dann malst du dem Kopf mit einem schwarzen Filzstift eine pinguintypische Haube auf. Schnäbel, Flügel und Füße aus Tonpapier ausschneiden und ankleben. Wenn du alle Pinguine ein wenig unterschiedlich gestaltest, kann man sie beim Spielen gut auseinanderhalten.

Tipp

Du kannst dieses Spielfeld beliebig erweitern und auch weitere Umwege einbauen.

So wird gespielt:

Jeder Mitspieler bekommt einen Pinguin. Es wird reihum gewürfelt. Unten beim ersten Pfeil geht es los. Kommt man mit seinem Pinguin auf das Feld mit dem zweiten Pfeil, muss man den Umweg gehen. Ansonsten zieht man den kürzeren Weg in Pfeilrichtung weiter, bis man oben am Südpol angelangt ist. Wer schafft es zuerst ins Ziel?

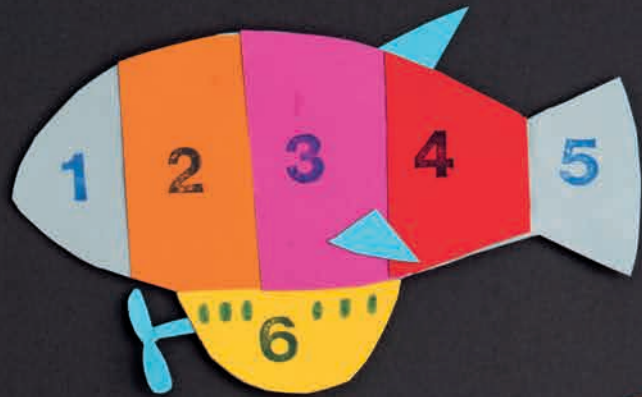
Noch mehr Würfelspiele

Diese Spiele kannst du dir schnell aus Tonkarton und ein paar Streichhölzern und mithilfe von einigen Zahlenstempeln gestalten. Eine Schere und eine glatte Unterlage brauchst du ebenfalls.

Leiter rauf und runter

Hier besteht der Spielplan aus Streichhölzern! Du baust aus den Hölzern eine beliebig lange Leiter. Diese Leiter muss jeder Mitspieler einmal rauf- und wieder runtersteigen. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur oder ein selbstgebasteltes Männchen. Diese werden am Fuß der Leiter aufgestellt. Es wird reihum gewürfelt. Bei den Zahlen 1 bis 3 darf man die entsprechende Anzahl an Stufen hochsteigen. Wer eine 4 würfelt, muss stehenbleiben. Bei einer 5 muss man eine Stufe und bei einer 6 gleich zwei Sprossen nach unten klettern.

Los geht's! Wer wird Kletterweltmeister?



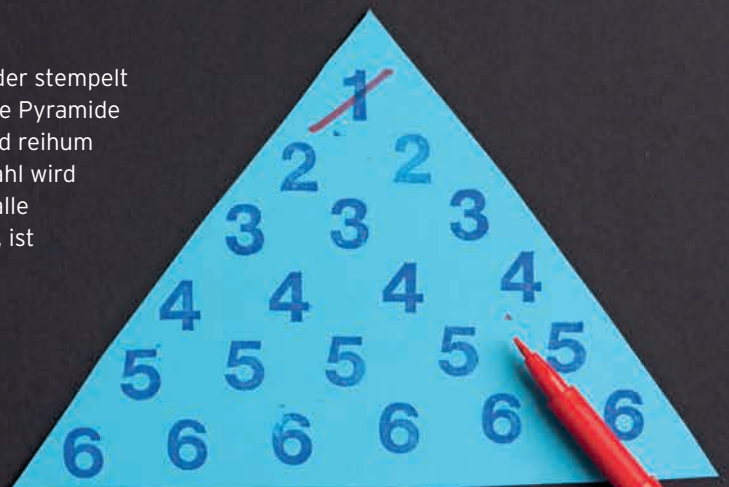
Zeppelin

Du bastelst aus Buntpapier so einen Zeppelin oder zeichnest diese Form einfach auf ein Blatt Papier auf. Der Rumpf besteht aus fünf nummerierten Feldern, die Gondel wird mit der Zahl 6 versehen. Jeder Mitspieler bekommt sechs Streichhölzer. Es wird reihum gewürfelt. Wer eine 1, 2, 3, 4 oder 5 würfelt, muss ein Streichholz in das betreffende Feld legen. Wenn auf dem Feld schon ein Streichholz liegt, darf man es einsammeln. Wer eine 6 würfelt, darf sein Streichholz in die Gondel legen, aber keins wegnehmen. Wer keine Hölzer mehr hat, scheidet aus. Der letzte Spieler darf alle Streichhölzer aus dem Rumpf des Zeppelins und der Gondel kassieren.

Jeder Sieger einer Runde schreibt seine Anzahl an eingesammelten Hölzern auf. Dann geht es von vorne los. Nach fünf oder zehn Runden zählt jeder Mitspieler seine Punkte zusammen.

Pyramide

Jeder Mitspieler zeichnet oder stempelt so, wie hier zu sehen ist, eine Pyramide auf ein Blatt Papier. Nun wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl wird weggestrichen. Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, ist der Gewinner.



Segelregatta auf hoher See

Zuerst bastelst du dir die Spielfläche aus einer großen Eierpappe. Diese malst du schön meerblau an. Während die Farbe trocknet, kommen die Schiffe dran. Dafür klebst du ein dreieckiges Stück Papier auf einen Zahnstocher. Das spitze untere Ende des Zahnstochers abknöpfen, in ein Knopfloch stecken und eventuell mit Klebstoff fixieren. Nun brauchst du noch ein paar Hindernisse für deine Regatta. Das können Wale, Seeschlangen, Schwimmer, ein Leuchtturm oder Bojen sein. Diese Hindernisse kannst du auf festes Papier aufmalen, ausschneiden und in die Eierpappe kleben. Den Start- und den Zielpunkt bastelst du ebenfalls aus Papier und Zahnstochern.



Und so wird gespielt:

Jeder Mitspieler bekommt ein Boot. Wer zuerst eine 1 würfelt, darf beim Startpunkt anfangen. Gezogen wird entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Die Boote werden auf den hochstehenden „Wellen“ abgesetzt. Kommt man an ein Hindernis, muss man eine Runde aussetzen, beim Leuchtturm sogar zwei Runden. Wer ist als Erster am Ziel und gewinnt die Regatta?

Wilde Kerle

Klapp einmal einen leeren Eierkarton auf. Sieht der nicht aus wie ein Maul? Und wenn du den Karton innen anmalst, wird ganz schnell ein wilder Kerl draus!

Der untere Teil mit den Spitzen eignet sich prima für die Zähne und das Maul, der obere Teil wird das Gesicht. Du malst alles in den Farben an, die du schön findest. Augen kannst du aufmalen oder aus Papier ausschneiden und aufkleben. Vielleicht möchtest du auch noch Papierschnipsel auf das Gesicht kleben oder Hörner aus den Spitzen des weiteren Eierkartons oben an den Kopf.

In die Mulden des Kartons schreibst oder klebst du die Zahlen von 1 bis 10.



Monster füttern

Zum Spielen stellst du die Eierpappe an eine Wand. Aus einer bestimmten Entfernung versuchst du nun, Wattekugeln, Murmeln oder Knöpfe in das Maul zu werfen. Schreib nach jedem Wurf die getroffene Zahl auf einen Zettel und zähle nach zehn Runden alle Treffer zusammen.

Wer trifft den Monsterkönig?

Der Bauch des Monsterkönigs muss immer gut gefüllt sein, sonst wird der König böse. Weil er sich aber hin- und herbewegt, ist es gar nicht so einfach, ihn satt zu bekommen.

So bastelst du den Monsterkönig:

Du brauchst einen leeren Karton, in den du ein großes Maul schneidest, und außerdem unten ein großes Loch, durch das später die Bälle in den Bauch fallen können.

Nun malst du den Karton an und klebst ihm Haare aus Buntpapier, Ohren, Augen und eine Nase an. Die Zähne im Maul nicht vergessen!

Dann nimmst du ein leeres Gemüsenetz oder ein Stück Tüllstoff und klebst es um den unteren Rand des Kartons. Unten muss das Netz offen sein, damit du später die Kugeln oder Bälle wieder herausnehmen kannst. Während des Spiels bindest du es mit einem Band zu.

Oben durch den Kopf des Königs ziehst du ebenfalls ein Band. Daran kannst du den König aufhängen, am besten draußen an einem Ast.

Zum Spielen bekommt jeder Mitspieler zehn Bälle in die Hand und muss versuchen, damit aus zwei Metern Entfernung in das Maul zu treffen. Schafft ihr es, den Hunger des Königs zu stillen?



Das Monster hängt gerne draußen an einem Baum. Wenn es sich im Wind bewegt, muss man noch besser zielen!

Erst basteln, dann spielen!

Mit einfachen Materialien, die jeder zu Hause hat, lassen sich tolle Spiele basteln. Knöpfe werden zu farbenfrohen Bildern, Korken zu bunten Spielfiguren und eine Eierpappe verwandelt sich ruck, zuck in ein blaues Meer, das unser Piratenschiff überqueren muss. Würfelt um die Wette, fliegt im selbst gebastelten Raumschiff zum Mars oder stellt eure Geschicklichkeit beim Raupenrennen unter Beweis!

Sabine Lohf zeigt, wie viel Spaß man nicht nur beim Spielen, sondern auch beim Basteln haben kann. Ob drinnen oder draußen, alleine, zu zweit oder mit Freunden: Mit diesen kunterbunten und kinderleichten Spielideen wird es bestimmt nie langweilig.

