

Spiele
für drinnen

Spiele von gestern

für Kinder von heute



Aktion
DAS SICHERE HAUS
Deutsches Karatorium für Sicherheit
in Heim und Freizeit e.V. (DSH)



Unfallkasse Berlin



UNFALLKASSE FREIE HANSESTADT BREMEN
• KÖRPERSCHAFT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS •



Geschickte Kinder leben sicherer

ein Puppenhaus bauen, „Stadt-Land-Fluss“, „Stille Post“ – diese Spiele begeisterten die Kinder früher. Heute dagegen sind sie unbekannter. Mit dieser Broschüre wollen wir sie wieder zum Leben erwecken und die „Kids“ von heute anregen, ihre Geschicklichkeit zu testen oder beim „Koffer packen“ um das beste Gedächtnis zu wetteifern. In dieser Broschüre finden sie viele Ideen, um ihr Reaktions- und Konzentrationsvermögen, ihre Phantasie oder ihre Fingerfertigkeit zu erproben und auszubauen. Und das ist uns wichtig. Denn heutzutage sitzen Kinder viel zu lange vor Fernsehgeräten oder Computern. Diese Geräte sind nützlich. Aber sie tun den Kindern nicht nur gut: Viele von ihnen leiden unter Übergewicht, haben Koordinations- und Entwicklungsstörungen. Und verunglücken immer häufiger, weil sie sich in Gefahrensituationen nicht sicher bewegen oder schnell genug reagieren können.
































Ich wünsche Ihnen und den Kindern nun viel Spaß mit „Spiele von gestern für Kinder von heute – Spiele drinnen“. Gleichzeitig danken wir den vielen Senioren, deren Spiele-Ideen diese Broschüre ermöglicht haben.

Elmar Lederer

Elmar Lederer







Vorsitzender des Vorstandes der DSH

Inhalt

	Stadt-Land-Fluss	4
	Ich fisch, ich fisch.....	5
	Gefüllte Kalbsbrust	6
	Koffer packen.....	7
	Stille Post.....	8
	Reise nach Jerusalem/Stuhltanz	9
	Flaschendreher.....	10
	Wettpusten.....	11
	Geh! Wenn einer fällt	12
	Böse Sieben.....	13
	Wörter bilden	14
	Flussdurchquerung	15
	Eier-Luftballons	16
	Luftballons in der Luft halten	17
	Flaschen schießen	18
	Schüttel-Buchstaben/ Schüttel-Satz	19
	Vornehme Gesellschaft	20
	Raum verändern	21
	Das Tastspiel	22
	Vertrauensspiel	23
	Bierdeckel balancieren	24
	Fingerhut verstecken	25
	Original-Abbild.....	26
	Balancieren	27
	Spielkartenschleudern.....	28
	Pantomime.....	29
	Topfschlagen.....	30
	Puppenhaus bauen	31
	Puppenhaus selbst gebastelt.....	32
	Püppchen für das Puppenhaus.....	33
	Mein Lieblingsspiel	34
	DSH-Mitglieder und Förderer	35
	Herausgeber	35

Legende

Anzahl der Spielenden:

-  Allein oder zu zweit
-  Kleingruppe (ab 3 Spielende)
-  Großgruppe (ab 10 Spielende)
-  Allein und Kleingruppe
-  Klein- und Großgruppe
-  Allein, Klein- und Großgruppe

Stadt-Land-Fluss

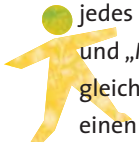


Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 8 Jahre, die Kinder sollten möglichst gleich alt sein.

Spielbeschreibung: Jedes Kind erhält einen DIN-A4-Bogen und einen Bleistift. Der Bogen wird in sechs Spalten unterteilt. Oben werden die Begriffe Stadt, Land, Fluss/Gewässer, Pflanze, Tier, Name geschrieben. Ein Kind sagt laut „A“ und zählt dann leise das Alphabet weiter, bis ein anderes Kind „Stopp“ ruft. Das Kind, das das Alphabet aufgesagt hatte, sagt laut den Buchstaben, bei dem es gerade war. Mit diesem Buchstaben versuchen nun alle Kinder, die sechs Begriffe zu bilden. Zum Beispiel „M“: Münster, Mexiko, Moldau, Magnolie, Marder, Maria.

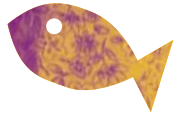
Das Kind, das als erstes fertig ist, ruft „Stopp“, die anderen Kinder dürfen nicht weiter schreiben. Nun wird ausgewertet. Wer als einziger einen Begriff in einer Spalte stehen hat, bekommt zehn Punkte. Wenn zwei oder mehr Spieler einen Begriff in einer Spalte haben, diese Begriffe aber unterschiedlich sind, bekommt jedes Kind 5 Punkte (zum Beispiel bei Stadt „Münster“ und „München“). Haben zwei oder mehrere Kinder den gleichen Begriff in der Spalte stehen, bekommt keines einen Punkt. Es geht also darum, möglichst schnell zu sein und nicht so gängige Namen niederzuschreiben.



Das Spiel lässt sich mit anderen Suchbegriffen variieren, zum Beispiel Instrumente, Obst/Gemüse, Schimpfwörter, Bücher oder oder oder.



Ich fisch, ich fisch und habe die ganze Nacht keinen Fisch gefangen



Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 4 Jahre

Spielbeschreibung: Alle Kinder legen ihre Hände auf den Tisch. Ein Kind ist „Fischer“, die anderen sind „Fische“. Der Fischer zieht mit seiner Hand langsam Kreise in der Mitte des Tisches und spricht dazu: „Ich fisch und fisch und fisch auf einem runden Tisch, ich hab die ganze Nacht gefischt und hab doch keinen Fisch erwischt!“ Bei „erwischt“ schlägt er blitzschnell zu auf eine Hand. (Die Hände der Fische müssen aufpassen, dass sie nicht gefangen werden. Man darf aber erst beim letzten Wort die Hand wegziehen. Der Fischer kann den Satz richtig dramatisch aufbauen!) Hat der Fischer endlich seinen Fisch gefangen, ist dieser Spieler der nächste Fischer.



Gefüllte Kalbsbrust

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 9 Jahre

Spielbeschreibung: Jedes Kind erhält einen Zettel und einen Bleistift. Dann einigt sich die Runde auf ein Wort, zum Beispiel „Kalender“. Dieses Wort wird einmal von oben nach unten und einmal, mit etwas Platz dazwischen, von unten nach oben geschrieben. Auf ein Kommando fangen alle Kinder an, die Lücken zwischen den Buchstaben mit einem Wort auszufüllen. Das Kind, das als erstes fertig ist, ruft laut „Stopp!“. Nun liest jeder der Reihe nach seine Wörter vor. Wenn zwei das gleiche Wort haben, müssen es beide durchstreichen. Taucht ein Wort nur bei einem Kind auf, erhält dieses einen Punkt. Hat niemand in der Zeile ein Wort stehen, erhält der Schreiber zwei Punkte. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Beispiel:

K	umme	R
A	usred	E
L	an	D
E	la	N
N	ofretet	E
D	urchfal	L
E	rik	A
R	ucksac	K



Koffer packen

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 6 Jahre

Spielbeschreibung: Ein Kind fängt an, indem es sagt: „Ich packe meinen Koffer und zwar mit ...“. Es nennt einen Gegenstand, zum Beispiel einen Pullover. Das nächste Kind sagt: Ich packe meinen Koffer und zwar mit einem Pullover und einem ...“. Dann setzt das Kind einen Gegenstand hinzu, zum Beispiel eine Zahnbürste. Das nächste Kind wiederholt erst die Gegenstände seiner Vorgänger, also im Beispiel Pullover und Zahnbürste, und fügt dann einen eigenen Gegenstand hinzu. Das geht immer so weiter, bis ein Kind einen Fehler macht. Dieses Kind scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das am Ende übrig bleibt.



Stille Post

Anzahl der Spielenden: mindestens 5

Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Die Kinder sitzen in einer Kreisrunde. Das erste Kind denkt sich einen Satz aus, zum Beispiel: „Morgen gehe ich einkaufen und begegne einem Elefanten“. Diesen Satz flüstert es dem rechts neben ihm sitzenden Kind ins Ohr. Dieses Kind wiederum flüstert dem ihm rechts sitzenden Kind das ins Ohr, was es verstanden hat. So geht weiter bis zum letzten Kind. Dieses Kind sagt dann laut, was bei ihm noch angekommen ist.

Das ist dann meistens sehr lustig!!



Reise nach Jerusalem/ Stuhltanz

Anzahl der Spielenden: mindestens 5

Alter: ab 8 Jahre

Spielausrüstung: Entsprechend der Gruppengröße genügend Stühle. Idealerweise eine Musikanlage, Kassettenrekorder o. Ä.

Spielbeschreibung: Zwei Stuhlreihen werden mit dem Stuhlrücken gegeneinander gestellt. Es ist ein Stuhl weniger, als Mitspieler da sind. Ein Außenstehender, der nicht mit um die Stühle steht, spielt Musik ab (sollte keine Musikanlage zur Verfügung stehen, kann alternativ auch getrommelt, gesungen oder geklatscht werden). Sobald die Musik läuft, gehen die Spieler um die Stuhlreihe herum. Setzt die Musik aus, muss sich jeder schnell auf einen Stuhl setzen. Dasjenige Kind, das keinen Sitzplatz findet, scheidet aus.

Bevor die Musik weiterläuft, wird ein Stuhl aus dem Kreis entfernt und das Spiel geht weiter. Wer sich zum Schluss auf den letzten freien Stuhl setzt, hat das Spiel gewonnen.



Flaschendreher

Anzahl der Spielenden: mindestens 4

Alter: ab 8 Jahre

Spielausrüstung: eine Flasche

Spielbeschreibung: Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden oder an einem Tisch. Jetzt wird eine Flasche in die Mitte der Runde gelegt und gedreht. Vorher wurde festgelegt, was derjenige machen muss, auf den die Flasche zeigt. Hier können Bewegungsaufgaben, wie dreimal auf einem Bein um den Tisch hüpfen oder zehn Kniebeugen mit einem Tablett auf den Kopf, gewählt werden. Nachdem eine Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, darf das Kind als nächstes die Flasche drehen und die Aufgabe bestimmen.



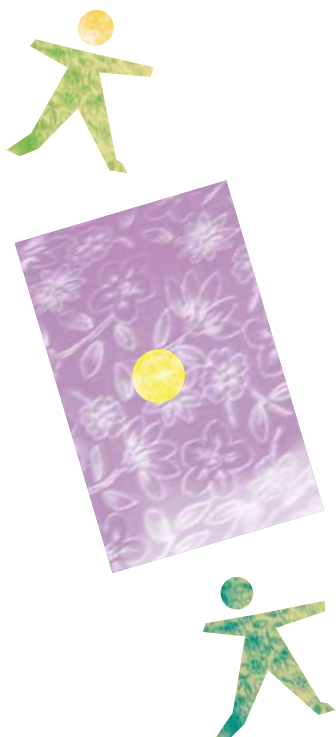
Wettpusten

Anzahl der Spielenden: 2

Alter: ab 5 Jahre

Spielausrüstung: ein Tisch, eine Feder oder etwas Watte

Spielbeschreibung: Zwei Spieler stehen sich an den Tischenden gegenüber. In der Tischmitte liegt eine kleine Feder oder ein Wattebausch. Das Spiel besteht darin, die Feder oder den Wattebausch durch die Luft auf die gegnerische Seite zu pusten.



Geh! Wenn einer fällt – dann fallen alle anderen auch!

Anzahl der Spielenden: mindestens 7

Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Alle Mitspieler stellen sich hintereinander – so rund es nur geht – in einem Kreis auf. Sie müssen dabei so dicht aneinander stehen, dass höchstens noch ein Stück Papier dazwischen passt. Jeder legt nun seine Hände auf die Schultern seines Vordermannes. Ein Spielleiter sorgt dafür, dass alles seine Ordnung hat, und fordert dann alle auf, sich langsam zu setzen (Knie gerade nach vorne und nicht zur Seite, da sich der Vordermann ja auf diese setzen soll). Wenn es irgendwann einmal klappt, dass alle sitzen, ohne umgefallen zu sein, wird es etwas schwieriger: Jetzt geht es darum, im Kreis zu gehen. Der Spielleiter gibt das Kommando: „Rechtes Bein langsam vorsetzen!“ – dann das linke Bein usw.

Dann immer schneller werden, bis der Kreis in sich zusammenfällt und alle kreuz und quer auf dem Boden liegen ...



Böse sieben

Anzahl der Spielenden: mindestens 5

Alter: ab 10 Jahre

Spielbeschreibung: Es wird reihum von 1 bis 100 gezählt. Alle Zahlen mit sieben und die durch sieben teilbar sind, werden ausgelassen und durch „Brr“ ersetzt. Wer sich irrt, scheidet aus oder erhält Minus-Punkte.

Spielvarianten:

1. Für eine sichtbare Sieben wird „Uops“ gesagt, zum Beispiel bei 17: eins - uops. Bei den durch sieben teilbaren Zahlen bleibt es bei „Brr“.
2. Es wird eine weitere Zahl hinzugenommen, zum Beispiel die 5. Jetzt heißt es zum Beispiel: „eins, zwei, drei, vier, brr, sechs, uops, acht, neun, brr...“



Wörter bilden

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Aus einem Wort mit mindestens zehn Buchstaben sollen möglichst viele neue Wörter mit mindestens drei Buchstaben gebildet werden. Jeder Buchstabe darf nur einmal verwendet werden. Wer nach einem vorher festgelegten Zeitraum, zum Beispiel zwei Minuten, die meisten Wörter gebildet hat, hat gewonnen.
Zum Beispiel „Eisenbahnwaggon“: Weg, Waage, Bein, Gong, weise, Hase usw.



Flussdurchquerung

Anzahl der Spielenden: auch allein spielbar, macht aber mit mehreren Kindern mehr Spaß

Alter: ab 3 Jahre

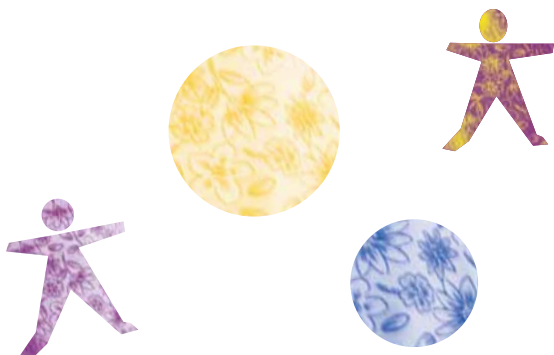


Spielausrüstung: Pappdeckel

Spielbeschreibung: Die Pappdeckel liegen mit unterschiedlichem Abstand auf dem Boden. Sie stellen Steine in einem Fluss dar. Wer sich im Fluss befindet und keine nassen Füße haben will, muss von einem „Stein“ zum anderen balancieren, springen oder gehen.

Spielvarianten:

1. Seit- oder Rückwärtsgehen.
2. Die Steine werden beim Herüberbalancieren von den Kindern eingesammelt.
3. Jedes Kind erhält drei „Steine“ (zur Schwierigkeitssteigerung nur zwei) und legt sich seinen Weg beim Balancieren durch den Fluss selbst.



Eier-Luftballon

Anzahl der Spielenden: ab 1, macht aber mit mehreren Kindern mehr Spaß

Alter: ab 3 Jahre

Spielausrüstung: zwei Luftballons

Spielbeschreibung: Zwei Luftballons werden ineinander gesteckt. Der innere Luftballon wird mit etwas Wasser gefüllt, zugeknötet und in den äußeren Ballon gesteckt. Anschließend wird der äußere Ballon aufgeblasen und zugeknötet.

Der Ballon mit seinen jetzt sehr witzigen Flugeigenschaften wird zwischen den Kindern hin- und hergeworfen.



Luftballons in der Luft halten



Anzahl der Spielenden: ab 1, macht aber mit mehreren Kindern mehr Spaß

Alter: ab 3 Jahre

Spielausrüstung: Federballschläger, Fliegenklatsche oder zusammengerollte Zeitschrift, zwei Luftballons pro Kind

Spielbeschreibung: Mit einem Federballschläger, einer Fliegenklatsche oder einer zusammengerollten Zeitschrift versuchen die Kinder, die Luftballons in der Luft zu halten und zu den anderen zu spielen.



Flaschen schießen

Anzahl der Spielenden: mindestens 2

Alter: ab 3 Jahre

Spielausrüstung: leere Flasche, zwei Streichholzschachteln, ein Tuch, um die Augen zu verbinden

Spielbeschreibung: Man stellt auf einen niedrigen Tisch eine leere Flasche, auf deren Öffnung zwei Streichholzschachteln übereinander gelegt werden. Die Mitspieler haben die Aufgabe, nacheinander aus einer Entfernung von zwei oder mehr Metern mit ausgestrecktem Finger und verbundenen Augen auf das Ziel loszugehen und die Schachteln herunter zu stoßen.

Sie können, bevor ihnen die Augen verbunden werden, das Ziel anvisieren. Ihre Armhaltung aber dürfen sie beim Anmarsch auf die Flasche nicht ändern. Die Erfahrung lehrt, dass man sich dem Ziel nur langsam nähern soll.



Schüttel-Buchstaben bzw. Schüttelsatz

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 8 Jahre, die Kinder sollten möglichst gleich alt sein

Spielausrüstung: Zettel und Stifte

Spielbeschreibung:

Spielvariante 1: Jedes Kind schreibt ein Wort (z.B. Luftballon) auf einen Zettel. Zuvor einigen sich die Kinder darauf, wie viele Buchstaben das Wort haben soll. Dann bringt jedes Kind sein Wort vollständig durcheinander und schreibt die einzelnen Buchstaben noch einmal auf (z.B. nutaLflbol). Der Großbuchstabe sollte als solcher erkennbar bleiben. Auf ein Signal wird der Zettel mit dem durchgewürfelten Wort an den Nachbarn weitergegeben. Wer hat zuerst ein Wort erraten?

Spielvariante 2: Jedes Kind schreibt einen Satz (z.B. Lisa leckt Eis) auf einen Zettel. Zuvor einigen sich die Kinder darauf, wie viele Wörter der Satz haben soll. Dann bringt jedes Kind die Wörter seines Satzes vollständig durcheinander und schreibt sie noch einmal auf (z.B. saLi tkelc siE). Die Großbuchstaben sollten erkennbar bleiben. Auf ein Signal hin wird der Zettel mit dem durchgewürfelten Satz dem Nachbarn übergeben. Wer hat zuerst den Satz erraten?



Vornehme Gesellschaft

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 5 Jahre

Spielausrüstung: Schokolade oder Apfel, Papier, Bindfaden, zwei Gabeln, eine Serviette

Spielbeschreibung: Die Schokolade oder der Apfel wird mit viel Papier und Bindfaden eingewickelt. Reihum würfeln die Kinder. Wer eine Sechs würfelt, bindet sich schnell eine bereitliegende Serviette um den Hals, ergreift zwei Gabeln und beginnt das Paket zu öffnen. Sobald ein anderer Mitspieler eine Sechs gewürfelt hat, muss das Kind aufhören und alles weitergeben. Liegt schließlich die Schokolade oder der Apfel offen, darf sich jeder, der eine Sechs würfelt, ein Bissen abschneiden.



Raum verändern

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 8 Jahre



Spielbeschreibung: Wer erkennt, was im Raum verändert wurde, während er draußen war?

Während ein Kind den Raum verlässt, verändern die übrigen Kinder zehn Dinge im Raum. Das Kind wird hinggerufen und soll binnen einer bestimmten Zeit (z.B. zwei Minuten) die zehn Veränderungen benennen (oder korrigieren). Natürlich kann man dieses Spiel auch mit Mannschaften spielen.



Das Tastspiel

Anzahl der Spielenden: mindestens 4

Alter: ab 7 Jahre

Spielausrüstung: Karton, Decke, verschiedene Gegenstände, Papier, Stifte

Spielbeschreibung: einfaches Spiel für Tastsinn und Gedächtnis

In einen Karton werden verschiedene Gegenstände gelegt (z.B. Bürste, Pinsel, Blumentopf, Kerze, Stift, Bonbon, Klebebandrolle ...). Dann wird eine Decke darüber gelegt, und jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel und Stift. Nun muss jeder versuchen, alle Gegenstände zu ertasten und aufzuschreiben. Jeder darf dreimal tasten. Danach stellen sich alle in einen Kreis und geben ihre Stifte ab. Nun wird die Decke abgenommen, die Gegenstände werden genannt. Hat ein Teilnehmer den genannten Gegenstand nicht auf seinem Zettel, so muss er sich setzen. Der, der zuletzt noch steht, hat gewonnen. Natürlich sind auch zwei oder drei Sieger möglich.



Vertrauensspiel

Anzahl der Spielenden: mindestens 10

Alter: ab 10 Jahre

Spielbeschreibung: Immer acht bis zehn Leute bilden einen dichten Stehkreis. Eine Person steht in der Mitte mit geschlossenen Augen und lässt sich in gestreckter Haltung in verschiedene Richtungen fallen. Die anderen Personen müssen diese auffangen und wieder in die Senkrechte bringen.



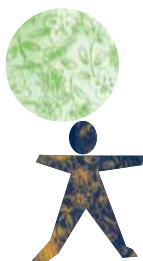
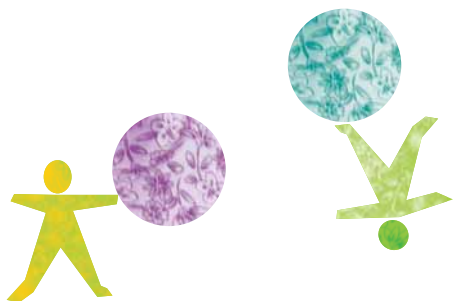
Bierdeckel balancieren



Anzahl der Spielenden: ab 1, mehr Spaß macht es in der Gruppe

Alter: ab 2 Jahre

Spielbeschreibung: Je nach Alter und Entwicklungsstand des Kindes balanciert es einen Bierdeckel auf der Hand, dem Kopf oder Fuß, dem gekrümmten Rücken oder auf einem Finger.



Fingerhut verstecken

Anzahl der Spielenden: ab 3

Alter: ab 6 Jahre



Spielausrüstung: ein Fingerhut oder ein ähnlich kleiner Gegenstand

Spielbeschreibung: Bis auf ein Kind müssen alle Kinder den Raum verlassen und vor der Tür auf den Ruf „Ihr könnt jetzt reinkommen“ warten.

Währenddessen versteckt das im Raum gebliebene Kind einen Fingerhut so, dass man ihn finden kann, ohne irgendetwas öffnen oder aufdecken zu müssen. Ist ein geeignetes Versteck gefunden, dürfen die anderen Kinder wieder in das Zimmer kommen. Sie gehen nun durch das Zimmer und versuchen nur mit Hilfe ihrer Augen den versteckten Fingerhut zu entdecken. Die Hände sollten auf dem Rücken verschränkt sein. Hat ein Kind das Versteck entdeckt, sollte es nicht aufschreien und nach dem Fingerhut greifen, sondern muss weiter gehen und sich dann an einem weiter entfernten Ort plötzlich und ohne ein Wort zu sagen auf den Boden setzen.

Das Suchen dauert so lange, bis auch der letzte Mitsuchende das Versteck entdeckt hat. Dann erst darf der Sieger den Fingerhut aus dem Versteck holen und ihn als nächster wieder verstecken.

Original und Abbild

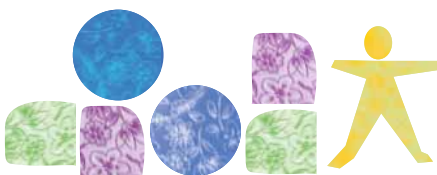
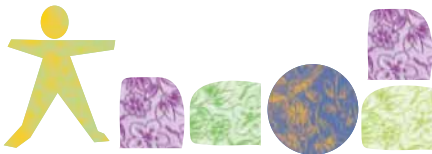
Anzahl der Spielenden: mindestens 2

Alter: ab 8 Jahre

Spielausrüstung: Lego- oder andere Spielstecksteine oder Streichholzschachteln, ein Tuch zum Verbinden der Augen

Spielbeschreibung: Ein Kind oder Erwachsener baut aus zehn gleich großen Steinen oder Streichholzschachteln ein beliebiges Gebilde. Dabei darf der Spielpartner nicht zusehen. Dieses Gebilde wird nun vom „blinden“ Spielpartner abgetastet und anschließend weggeräumt. Nun muss derjenige, der die Figur ertastet hat, versuchen, aus ebenfalls zehn gleich großen Steinen ein Duplikat des Gebildes herzustellen.

Anschließend werden Original und Abbild verglichen.



Balancieren

Anzahl der Spielenden: mindestens 1

Alter: ab 2,5 Jahre

Spielausrüstung: mindestens ein Seil

Spielbeschreibung: Ein oder mehrere Seile werden zum Beispiel wellenförmig auf dem Boden ausgelegt. Die Kinder balancieren nun barfuß auf den Seilen. Wer das gut kann, probiert es mit geschlossenen Augen, rückwärts oder mit einer Zeitung, einem Buch o. Ä. auf dem Kopf.



Spieldkartenschleudern

Anzahl der Spielenden: mindestens 2

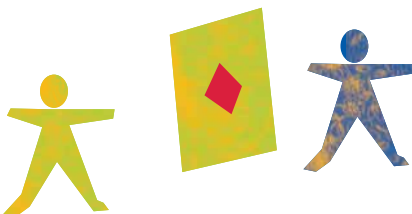
Alter: ab 8 Jahren

Spielausrüstung: zwei komplette Sätze Spielkarten oder Quartette

Spielbeschreibung: Eines der Kinder beginnt das Spiel, indem es eine Karte von einer Ecke des Tisches mit der flachen Hand auf den Teppichboden schleudert. Diese Karte gilt es zu „fangen“, das heißt, die weiteren Karten werden darauf geschnippt. Abwechselnd werden nun alle weiteren Karten von der Tischecke geschleudert, bis eine Spielkarte auf die erste, zu fangende fällt. Der Spieler, der das schafft, hat gewonnen.

Vor Spielbeginn sollte die Zahl der Durchgänge festgelegt werden. Wer die meisten Einzelspiele gewonnen hat, ist Tagessieger.

Je mehr Spielkarten zur Verfügung stehen, desto größer ist die Chance, die erste Karte zu fangen. „Gefangen“ ist eine Karte schon, wenn sie von der darüber liegenden Karte auch nur minimal bedeckt wird.



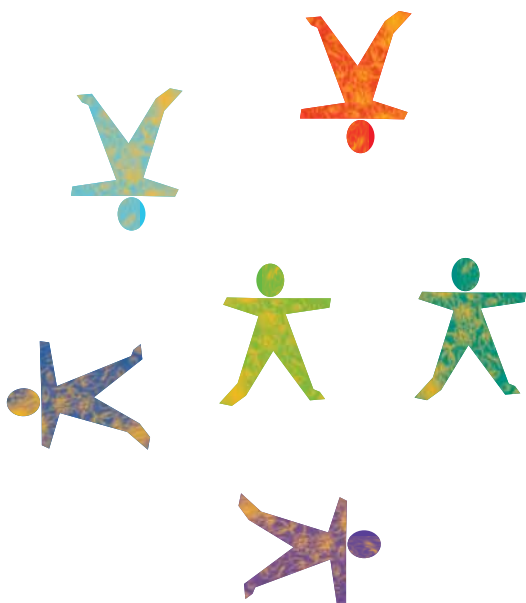
Pantomime

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 7 Jahren

Spielbeschreibung: Ein Kind gibt den anderen Kindern durch seine stumme Tätigkeit und durch seine Bewegungen das Rätsel auf: Welchen Beruf oder welches Tier stelle ich dar oder welche Tätigkeit übe ich aus (z.B.: Maler, Maurer, Schneider, Elefant, Schwan, Bücher lesen, Nagel einschlagen, spülen).

Das Kind stellt die stumme Tätigkeit einmal dar und wartet Lösungsvorschläge ab. Kommen keine oder falsche, wiederholt das Kind die Tätigkeit und erweitert sie. Wer richtig rät, darf dann Pantomime sein.



Topfschlagen

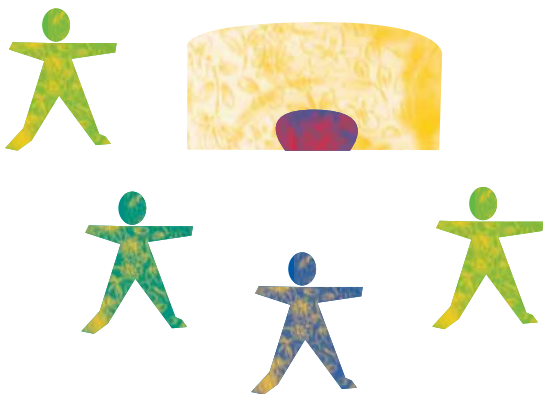
Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 3 Jahre

Spielausrüstung: Süßigkeiten oder Obst, ein Topf, ein Holzlöffel, ein Tuch zum Verbinden der Augen

Spielbeschreibung: Unter einem Topf wird etwas versteckt. Dies kann ein Bonbon, Obststück, Schokolade oder Ähnliches sein. Der Topf kann auf einem großen Tisch oder auf dem Fußboden stehen.

Ein Kind bekommt mit einem Tuch die Augen verbunden. Der Holzlöffel wird ihm in die Hand gegeben und es wird ein paar Mal um die eigene Achse gedreht. Das Kind muss nun, nur mit dem Holzlöffel schlagend, versuchen, den Topf zu treffen, der inzwischen an einem anderen Platz steht. Schlägt das Kind den Topf an, bekommt es die versteckte Leckerei und das nächste Kind ist Topfschläger.



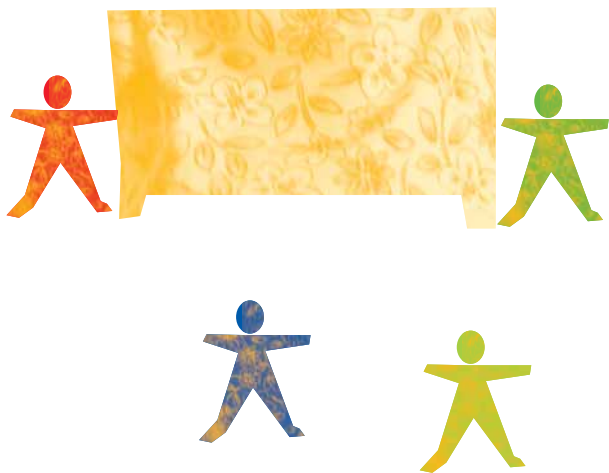
Puppenhaus bauen

Anzahl der Spielenden: ab 1, macht aber zu zweit mehr Spaß

Alter: ab 4 Jahre

Spielausrüstung: alte Laken, Stoffbahnen oder Pappen

Spielbeschreibung: Von Tischbein zu Tischbein wird eine Verkleidung aus einem alten Laken oder anderen alten Stoffbahnen oder Pappe gezogen. Nun sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt, die Wände zu bemalen, Fenster auszuschneiden und das Haus unter dem Tisch mit Kissen, aus Pappen ausgeschnittenen Teppichen und anderen Accessoires hübsch einzurichten.



Puppenhaus selbst gebastelt

Anzahl der Spielenden: 1, macht zu zweit aber mehr Spaß



Alter: ab 4 Jahre

Spielausrüstung: 1 Schuhkarton, 1 Schere, buntes Papier, Wollreste, Streichholzschachteln, Kleber

Spielbeschreibungen: Aus einem Schuhkarton ohne Deckel wird eine Längsseite herausgeschnitten. In die anderen Seiten können Fenster und Türen geschnitten werden. Nach Lust und Laune richten die Kinder nun ihr Puppenhäuschen ein: Aus buntem Papier werden Teppiche, aus Streichholzschachteln Möbel, aus Stoffresten Vorhänge, aus Zahnstochern Besen usw.

Auch der Deckel des Schuhkartons kann verwendet werden. Zum Beispiel kann er zu einer Terrasse zurechtgeschnitten werden, vielleicht mit einem kleinen Loch für einen Teich ...

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.



Püppchen für das Puppenhaus

Anzahl der Spielenden: 1, macht mit mehreren aber mehr Spaß

Alter: ab 4 Jahre

Spielbeschreibung: Aus Wollresten können die Kinder sich selbst Püppchen für das Puppenhaus basteln. Dazu wird der Wollrest so oft wie möglich um vier Finger einer Hand gewickelt und vorsichtig abgestreift. Nun werden Kopf und Rumpf abgebunden. Aus Pappe können Augen, Mund und Nase ausgeschnitten und vorsichtig auf das Gesicht geklebt werden.

Auch aus Nähgarnrollen lassen sich schöne Püppchen basteln. Der Kopf besteht aus einer angeklebten Holz-
kugel. Schön angemalt, kann das Püppchen dann zum Beispiel noch eine Halskrause aus Stoffresten haben, einen Hut aus Filz oder Haare aus Wollresten oder Schuhe aus Pappe ...





mein Lieblingsspiel

Anzahl der Spielenden:

Alter:

Spielausrüstung:

.....

.....

Spielbeschreibung:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Herausgeber:

 **Unfallkasse Berlin**

Unfallkasse Berlin
Culemeyerstr. 2,
12277 Berlin, Tel.: 030 / 76 24-0
www.unfallkasse-berlin.de


UNFALLKASSE FREIE HANSESTADT BREMEN
• KÖRPERSCHAFT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS •

Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen
Walsroder Str. 12 - 14, 28215 Bremen,
Tel.: 0421 / 3 50 12-0
www.unfallkasse.bremen.de

 **Aktion
DAS SICHERE HAUS**
Deutsches Kuratorium für Sicherheit
in Heim und Freizeit e.V. (DSH)

Aktion DAS SICHERE HAUS
Deutsches Kuratorium für Sicherheit
in Heim und Freizeit e.V. (DSH)
Holsteinischer Kamp 62, 22081 Hamburg,
Tel.: 040 / 29 81 04-61
www.das-sichere-haus.de

Redaktionsteam: Ullrich Haak, Kirsten Wasmuth, Dr. Susanne Woelk

Die Aktion DAS SICHERE HAUS wird getragen von:

Ministerien

- Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Gesundheit
- Bundesministerium für Arbeit und Soziales
- Hessisches Sozialministerium
- Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen
- Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Familie und Frauen des Landes Rheinland-Pfalz
- Umweltministerium Baden-Württemberg
- Thüringer Ministerium für Soziales, Familie und Gesundheit

Verbände

- Berufsverband Katholischer Arbeitnehmerinnen in der Hauswirtschaft in Deutschland e.V.
- Deutscher Hausfrauenbund e.V.
- Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV)
- Gesamtverband der Deutschen Versicherungswirtschaft e.V. (GDV)
- Spitzenverband der landwirtschaftlichen Sozialversicherung (LSV-SpV)
- VerbraucherService im Katholischen Deutschen Frauenbund e.V.

Unfallversicherungsträger der öffentlichen Hand

- Bayerischer Gemeindeunfallversicherungsverband
- Braunschweigischer Gemeinde-Unfallversicherungsverband
- Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover
- Gemeinde-Unfallversicherungsverband Oldenburg
- Unfallkasse Baden-Württemberg
- Unfallkasse Berlin
- Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen
- Unfallkasse Hessen
- Unfallkasse Mecklenburg-Vorpommern
- Unfallkasse München
- Unfallkasse Nord
- Unfallkasse Nordrhein-Westfalen
- Unfallkasse Rheinland-Pfalz
- Unfallkasse Saarland
- Unfallkasse Sachsen

Versicherungen

- Allianz Versicherungs-AG
- Hamburg-Mannheimer Sachversicherungs-AG
- Provinzial Rheinland Versicherung AG – Die Versicherung der Sparkassen



Während des Besuchs von
Kindertagesstätte und Schule ist Ihr Kind
gesetzlich unfallversichert.

Weitere Informationen unter:
www.dguv.de