

Gartenmemory

Im Garten, auf der Wiese oder am Waldrand gibt es in diesen Frühlingstagen viel zu sehen und zu entdecken. Für dieses Spiel müsst ihr nur ein Küchentuch mit hinaus nehmen und mindestens zwei Spieler sein.



Einer der Mitspieler sucht nun, ohne dass es der oder die anderen Spieler sehen, fünf bis zehn (je nachdem, wie alt die Mitspieler sind) verschiedene Dinge: Blumen, Gräser, Steine, Früchte, Ästchen usw. Wenn ihr im Garten spielt, müsst ihr vorher mit Mama und/oder Papa ausmachen, was nicht gepflückt werden darf! Dann legt der Sucher die Dinge schön geordnet nebeneinander auf einen ausgewählten Platz und breitet das Küchentuch darüber. Jetzt dürfen die Anderen dazu kommen. Das Tuch wird weggezogen, und alle dürfen schauen, was da liegt. Dann werden die Sachen wieder zugedeckt und alle Spieler ziehen los, um möglichst die gleichen Dinge zu sammeln. Nach einer Weile treffen sich alle wieder und vergleichen, was sie gefunden haben. Gewinner des Gartenmemorys ist der Mitspieler, der die meisten Übereinstimmungen zu den vorgelegten Fundstücken erreicht hat. Seid ihr nur zwei Mitspieler, darf jeder einmal sammeln, der andere sucht und es hat auch hier der gewonnen, der die meisten Übereinstimmungen hat. Vielleicht eignen sich ja eure Fundstücke dazu, nach dem Spiel ein Bild auf dem Boden oder sogar ein Mandala zu legen.

Würfelspiele

Würfel (auch von anderen Spielen) haben die meisten Familien zu Hause. Für die folgenden Spielideen braucht ihr ein bis zwei Zahlenwürfel, Schreibpapier und einen Stift. Und schon kanns losgehen:

Zahlen wegwürfeln:

Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und schreibt darauf untereinander die Zahlen von 1 bis 6.

Wer noch keine Zahlen schreiben kann, kann auch für jede Zahl die entsprechende Anzahl von Punkten aufmalen. Jetzt würfelt jeder Spieler einmal. Wer die höchste Punktzahl gewürfelt hat, darf anfangen, seine Zahlen „wegzuwürfeln“. Das heißt, die Zahl, die er jetzt würfelt, darf er auf seinem Blatt durchstreichen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. So geht es reihum weiter. Wer eine Zahl würfelt, die er bereits durchgestrichen hat, gibt den Würfel weiter. Jetzt kommt es nur auf das Würfelglück an, um nach und nach alle Zahlen durchstreichen zu können. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat.

Größere Kinder können auch die Zahlen von 1 bis 12 untereinander schreiben. Dann darf jeder Spieler mit zwei Würfeln würfeln, die Punkte zusammenzählen und die dazugehörige Zahl durchstreichen. Wer alle Zahlen, außer der 1 weggewürfelt hat, darf mit einem Würfel weitermachen. Sieger ist, wer als Erster auch die 1 durchgestrichen hat.

Würfeltiere:

Malt auf ein Blatt Papier ein „Phantasietier“, bei dem ihr die folgenden einfachen Körperteile sehen solltet: Kopf, zwei Ohren, ein Körper, zwei Beine, ein Schwänzchen. Dieses Blatt legt ihr in die Mitte.

Nun bekommt jeder Spieler ein eigenes Blatt Papier und einen Stift. Jetzt wird reihum gewürfelt.

Jedes Körperteil des „Phantasietieres“ steht für eine Würfelzahl: Die 1 für den Kopf, die 2 für die Ohren, die 3 für den Körper, die 4 und die 5 jeweils für ein Bein und die 6 für das Schwänzchen.

Je nach gewürfelter Zahl darf der Spieler, der gewürfelt hat, auf sein Zeichenblatt das dazugehörige Körperteil malen. Wer eine Zahl nochmals würfelt, kann in dieser Runde kein Körperteil malen. Gewonnen hat, wer als Erster sein Tier fertiggemalt hat!

Knöpfe ausbuddeln:

Für dieses Spiel benötigt ihr 1 Würfel, Plastikbecher, alte Knöpfe und Sand. Es lässt sich auch gut im Freien, neben dem Sandkasten spielen. Wenn ihr in der Wohnung spielt, braucht ihr noch eine größere, alte Schüssel.

Jeder Mitspieler bekommt einen Plastikbecher und drei Knöpfe. Legt eure Knöpfe in den Becher und füllt diesen bis zum Rand mit Sand. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine 6 würfelt, darf schnell mit zwei Fingern Sand aus dem Becher schaufeln und in den Sandkasten werfen oder, ohne daneben zu werfen, in die Schüssel füllen. Ihr dürft dabei den Becher nicht schräg halten oder kippen!

Währenddessen würfeln die anderen weiter. Würfelt ein anderer Mitspieler eine 6, rufen alle laut „stopp!“. Der erste Buddler muss aufhören und derjenige, der eben eine 6 gewürfelt hat, darf in seinem Becher losbuddeln. Das geht immer so weiter, bis einer schließlich alle drei Knöpfe aus seinem Becher ausgebuddelt und mit zwei Fingern herausgelupft hat. Danach könnt ihr noch um die Plätze zwei und drei weiterwürfeln und -buddeln.

Würfellied:

Entscheidet euch für den ersten Vers eines Liedes, das ihr alle singen könnt. Außerdem müsst ihr euch gemeinsam noch eine Zahl zwischen 1 und 6 aussuchen. Nun beginnt ein Spieler zu würfeln und die anderen singen laut das zuvor ausgewählte Lied. Der Würfel würfelt während des ganzen Liedes und sollte dabei möglichst oft die ausgemachte Zahl würfeln. Ist das Lied zu Ende, wird aufgeschrieben, wie oft er diese Zahl gewürfelt hat. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat der Mitspieler, der am öftesten die gewählte Zahl gewürfelt hat.

Die beiden letzten Spiele lassen sich für **kleiner Kinder** auch gut mit **Farbwürfeln** umsetzen. Dann wird beim Knöpfe ausbuddeln einfach eine Farbe ausgewählt, bei der gebuddelt werden darf und beim Würfellied eine Farbe, die während des Singens gewürfelt werden sollte.

