

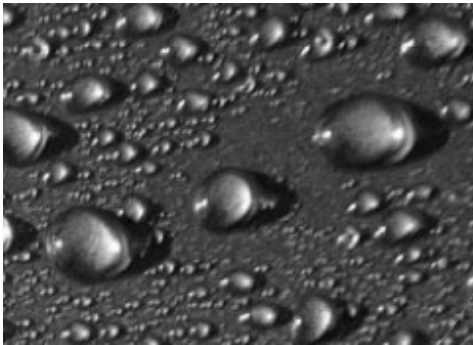


PATEIKÉ
Irmgard

ON
2014-04-11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Drinnen: Wenn's regnet



Schon wieder Regen? Das geplante Geländespiel fällt buchstäblich ins Wasser. Jetzt muss noch letzter Minute ein attraktives "Drinnen-Programm" erarbeitet werden. Zum Thema "Sinne" stellen wir hier einige Spielideen für drinnen zusammen.

Überraschungspaket Tastsinn

Vorbereitung: Ein Gegenstand (oder auch mehrere) wird lageweise in Stoff und/oder Papierschichten eingepackt.

Spiel: Die Kinder sitzen im Kreis. Jetzt wird das Paket herumgereicht. Jedes Kind darf eine Schicht auspacken und einen Tipp abgeben, was sich in diesem Geschenk wohl verbirgt. Schütteln und Klopfen sind nicht erlaubt. Nur das Fühlen mit den Fingern soll die Jungscharler zur Lösung führen.

Spieldauer: Pro Runde 3 bis 10 Minuten.

Kimspiele Sehsinn, Hörsinn, Tastsinn

Vorbereitung: Verschieden Gegenstände (nach Themen) zusammensuchen:

Spiel: Den Kindern werden ca. 10 bis 20 Gegenstände für zwei Minuten gezeigt. Nachdem die Dinge zugedeckt wurden, versuchen die Kinder, möglichst viele aus der Erinnerung aufzuschreiben.

Varianten: Es können auch markante Geräusche vorgespielt oder intensiv duftende Gegenstände (Parfum, Zwiebel, Kaffeebohnen, Tee, etc.) herumgereicht werden.

Spieldauer: 10 Minuten.

Montagsmaler mal anders

Tastsinn der Füße

Vorbereitung: Packpapier und Filzschreiber sowie Kärtchen mit verschiedenen Dingwörtern zusammensuchen.

Spiel: Es werden Gruppen von etwa fünf Kindern gebildet. Jede Gruppe bestimmt ein Kind. Diesen Kindern wird gleichzeitig ein Kärtchen mit dem Namen eines Gegenstandes (oder für ältere Kinder einer Tätigkeit) gezeigt. Auf los wird losgezeichnet - und zwar nur mit den Füßen! Welche Gruppe kann die Zeichnung zuerst deuten?

Spieldauer: beliebig.

Schwupps Sehsinn

Vorbereitung: keine

Spiel: Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird aus dem Raum geschickt. Schnell vertauschen zwei Kinder ein Kleidungsstück (Schuh, Pullover, etc.) Das draussen wartende Kind wird hereingerufen und muss jetzt herausfinden, was sich geändert hat.

Varianten: Es werden Plätze vertauscht. Aus einem Kleiderhaufen wird ein Stück gewählt und einem der im Kreis Sitzenden angezogen.

Dauer: beliebig

Geräusch-Memory Hörsinn

Vorbereitung: In Filmdosen werden verschiedene Materialien gefüllt: Sand, Steine, Muscheln, Glöckchen, Reis, Erbsen, leere Dose, Watte, Wasser etc. - immer in doppelter Ausführung.

Spiel: Die Kinder suchen immer zwei gleiche Dosen.

Varianten: Es kann auch gruppenweise gespielt werden. Als Behälter werden dazu beispielsweise Farbeimer gewählt.

Spieldauer: 10 bis 30 Minuten

Geräusch-Suche Hörsinn

Vorbereitung: Gleich wie oben

Spiel: Jedem Kind wird eine Filmdose übergeben. Jetzt muss der Partner mit dem gleichen Inhalt gefunden werden. Wer sich gefunden hat, muss ruhig bleiben, damit auch die anderen Pärchen sich noch finden können. Dieses Spiel kann gebraucht werden, um Zweiergruppen zu bilden.

Spieldauer: 10 Minuten

Haustelefon

Hörsinn

Vorbereitung: Einzelne Worte in Morseschrift notieren. Spiel: Die Kinder suchen im Haus Heizungsleitungen oder ringhörige Wände und übermitteln so die Morsebotschaften. Welche Zweiergruppe findet die grösste Distanz und kann die Nachricht korrekt entschlüsseln?

Spieldauer: 15 Minuten

Geräusch-Suche

Hörsinn, Geruchsinn

Vorbereitung: keine

Spiel: Ein Wecker oder eine Musikdose wird im Raum versteckt. Nachdem die Kinder den Raum betreten haben, wird ihnen erklärt, was genau gesucht werden muss. Wer findet den Wecker zuerst?

Varianten: Es können auch mehrere verschiedene Geräuschquellen versteckt werden, wobei ein spezifischer gefunden werden muss. Anstelle von Geräuschquellen kann evtl. auch ein stark riechender Duftstein verborgen werden.

Spieldauer: 3-5 Min. pro Runde

Detektiv

Sehsinn

Vorbereitung: keine

Spiel: Ein Spieler wird zum Detektiv gewählt und für kurze Zeit aus dem Raum geschickt. In der Zwischenzeit wird ein «Täter» bestimmt. Sobald der Detektiv in den Raum zurückkehrt, beginnt der Täter mit einer Bewegung. Alle Mitspieler kopieren diese Bewegung möglichst rasch. Es ist dem Täter überlassen, wie oft und wie schnell er die Bewegung ändert. Der Detektiv muss den Täter möglichst rasch finden.

Spieldauer: beliebig

Quellennachweis:

Inhalt + Bild:

Forum Kind 3/01. Drinnen: Wenn's regnet, Spielideen für drinnen zum Thema „Sinne“, Seite 9

Autor:

Lori Keller, Jungscharsekretär beim BESJ

Weitere Informationen

Kategorijos

[Spiele und Aktivitäten](#)

Žymos

[Drinnen](#)

[Sinne](#)

[Spielidee](#)

[Regen](#)

[Gruppenprogramm](#)

Amžius

Es liegen keine Daten vor.

Dalyvių skaičius

Es liegen keine Daten vor.

Biblija

Diese Information fehlt.

Trukmė

Es liegen keine Daten vor.

Vietovė / aplinka

In geschlossenen Räumen

Medžiaga

Fast mühelos

Failų atsisiuntimas

[Galima atsisiųsti failą](#)

KI Generierter Inhalt

[Turinys](#)

[Kategorijos](#)

[Žymos](#)

[Amžius](#)

[Dalyvių skaičius](#)

[Biblija](#)

[Trukmė](#)

[Vietovė / aplinka](#)

[Medžiaga](#)