



Hallo liebe Lilliputz-Kinder!

da seid ihr ja wieder! Heute stehen Spiel und Spass auf dem Programm! Schnappt euch eure Geschwister, eure Eltern, den/die beste Freund:in und los geht's! Ihr könnt natürlich eine Strichliste führen wer die meisten Spiele gewonnen hat, für den gibt's dann vielleicht ein Eis..?

Eure Lilliputzmitarbeiter

Spiel und Spass @home

„Alles anders machen“

Ein Kind ist der "Vorturner", die anderen müssen kräftig aufpassen. Weil sie nämlich nichts nachmachen dürfen, sondern genau das Gegenteil tun müssen. Also: Reißt der "Vorturner" die Arme hoch, müssen die anderen ihre Arme zum Boden strecken, lacht er, müssen die anderen schluchzen. Wer etwas falsch macht, scheidet aus.

„Feuer, Wasser, Blitz“

Die laufen die Spieler wild durcheinander. Der Spielleiter ruft dann eines der Kommandos Feuer, Wasser, oder Blitz, woraufhin die Spieler bestimmte Aufgaben machen müssen:

Feuer: sich in eine Ecke stellen

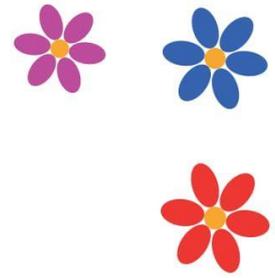
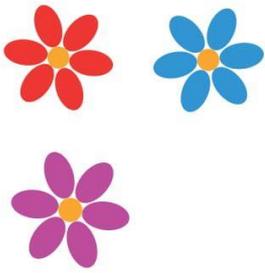
Wasser: sich auf die Stühle/Tische/Sofa/Bänke stellen/setzen

Blitz: sich flach auf den Boden legen

Wer zu spät reagiert, scheidet aus. Gewonnen hat, wer am Ende noch übrig bleibt.

„Schere, Stein, Papier“

Bei dem Spiel „Schere, Stein, Papier“ stehen oder sitzen sich zwei Mitspieler gegenüber und jeder ballt eine Hand zur Faust. Dann werden die Fäuste gleichzeitig dreimal hoch und runter geschwungen mit den Worten "Schere", "Stein" "Papier". Nach dem letzten Wort wird aus der Faust zum Beispiel eine Schere geformt. Dafür müsst ihr den Zeigefinger und den Mittelfinger abspreizen. Oder aber ihr entscheidet euch für die Geste „Papier“. Dann streckt ihr die Hand flach aus, ohne die Finger abzuspreizen.



Für die Handhaltung „Stein“ braucht ihr eigentlich gar nicht nachzudenken, dafür streckt ihr eurem Mitspieler einfach weiterhin die Faust entgegen. Nun hat also jeder etwas mit seiner Hand geformt. Bleibt nun noch die Bewertung des Duells: Der Stein schleift die Schere, die Schere schneidet das Papier und das Papier deckt den Stein zu. Das Spiel lässt sich jetzt beliebig oft wiederholen. Dabei kann es vorkommen, dass beide Mitspieler die gleiche Geste zeigen. Dann ist die Runde ungültig und ihr ballt wieder die Fäuste für die nächste.

„Kröten-König“

Zwei Kinder umfassen ihre Fußknöchel und stellen sich in "Krötenhaltung" gegenüber auf. Jetzt gehts darum, sich gegenseitig umzuschubsen - ohne die Hände zu benutzen. Der Gewinner nimmt den Zweikampf mit dem nächsten Kind auf, bis der "Kröten-König" feststeht.

Liebe Kinder: vorsichtig sein!

„Musikstücke rasseln“

Leere Filmdosen, Streichholzschachteln oder zugeklebte Toilettenpapierrollen mit Steinchen oder rohen Erbsen füllen. Jedes Kind muss mit diesem "Instrument" ein bekanntes Kinderlied vorrasseln - und die anderen raten, welches es ist. Schwieriger, als man denkt!

„Pusteball“

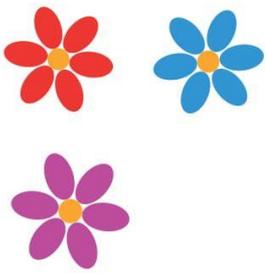
Die Spieler versuchen gemeinsam, den aufgeblasenen Luftballon in der Luft zu halten - durch bloßes Pusten!

Lässt sich auch mit zwei gegnerischen Mannschaften spielen. Hierfür eine Linie auf dem Boden ziehen. Die Mannschaft, auf deren Seite der Ballon als erstes auf den Boden fällt, hat verloren.

Bringen Sie vorher alle zerbrechlichen Gegenstände in Sicherheit!

„Wattepusten“

Einen Wattebausch auf den Tisch legen. Hände auf den Rücken und jetzt versucht das Kind, den Wattebausch auf die andere Seite des Tisches zu pusten. Wer ist schneller?



„Erbsen zählen“

In die Mitte des Tisches kommt die Schüssel mit Erbsen. Alle Spieler bekommen einen Strohhalm und einen Teller und positionieren sich so am Tisch, dass sie die Schüssel erreichen. Dann gibt es das Startsignal und jeder Spieler muss versuchen, mit seinem Strohhalm Erbsen aus der Schüssel zu fischen und auf seinen Teller zu befördern. Dafür müssen die Erbsen mit dem Trinkhalm angesaugt werden. Ist die Zeit um (z.B. eine Minute), wird gezählt: wer hat die meisten Erbsen auf seinem Teller? Der ist der Gewinner!

„Ich packe meinen Koffer“

Der Erste fängt an: "Ich packe in meinen Koffer: ein Quietscheentchen." Dann kommt der Nächste: "Ich packe in meinen Koffer: ein Quietscheentchen und ein T-Shirt." Dann der Nächste: "Ich packe in meinen Koffer: ein Quietscheentchen, ein T-Shirt und eine Zahnbürste." Und so weiter. Wer einen Begriff bei seiner Aufzählung vergisst, scheidet aus. Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

„Münz-Spiele“

Spiel-Variante 1

Ein Turm von etwa zehn Münzen liegt auf dem Tisch. Mit einer elften Münze versucht man nun, die unterste des Turmes herauszuschnicken, ohne dass der Turm einstürzt. Gelingt es?

Spiel-Variante 2

Eine Spielkarte wird auf ein Glas Wasser gelegt, und auf die Karte eine Münze. Jetzt die Karte schnell wegschnicken. Fällt die Münze ins Wasser?

Spiel Variante 3

Einen Arm in die Höhe strecken, den Unterarm im rechten Winkel abknicken. Jetzt eine Münze oder einen ganzen Münzenturm vorsichtig auf den Ellenbogen stellen. Den Unterarm blitzschnell nach vorn klappen, sodass die Hand angesaugt kommt und die Münzen im Flug fängt. Zugegeben: Das ist richtig schwer...

