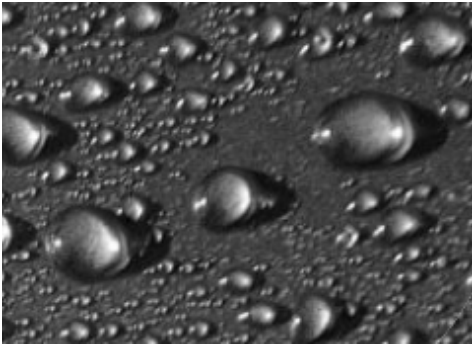


## Drinnen: Wenn's regnet



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 Jungschärler 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 ringförmige Wände und untersuchen 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

Teilnehmer möglichst rasch finden.

**Spieldauer:** beliebig

wenn\_es\_regnet\_YW

## Quellennachweis:

### Inhalt + Bild:

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

copyright [www.forum-kind.ch](http://www.forum-kind.ch)

### Autor:

Lori Keller, Jungscharsekretär beim BESJ