



Sabine Lohf

Kunter-
bunt +
Kinder-
leicht

Komm, lass uns spielen!



GERSTENBERG

Die Bastelanleitungen in diesem Buch sind sorgfältig erwogen und mehrfach geprüft worden. Eine Garantie oder Haftung der Autorin oder des Verlages ist ausgeschlossen.



Copyright © 2020 Gerstenberg Verlag, Hildesheim

Alle Rechte vorbehalten

Idee, Konzept, Text, Fotos & Gestaltung: Sabine Lohf,
Bad Nenndorf

Druck: DZS Grafik, Ljubljana

Printed in Slovenia

www.gerstenberg-verlag.de

ISBN 978-3-8369-6085-4



Komm, lass uns spielen!

Diese Aufforderung hören Sie als Eltern, Großeltern, als Erzieherinnen und Erzieher bestimmt häufig.

Die meisten Kinder spielen aus eigenem Antrieb über viele Stunden am Tag, in der Kindertagesstätte, zu Hause, allein und mit Freunden – einfach weil es Spaß macht. Am meisten mit Mitspielern! So lernen sie spielerisch die Welt kennen. Auch Selbstvertrauen und Sozialverhalten werden geschult: Kinder lernen im gemeinsamen Spiel, Regeln einzuhalten und Konflikte auszutragen, aber auch, dass man mal gewinnt und mal verliert.

Beim Spielen sind Kinder ganz auf die Sache konzentriert. Das haben wir Erwachsenen leider oft verlernt. Deshalb ist es auch für uns eine echte Bereicherung, uns auf das Kinderspiel einzulassen, ohne auf die Uhr zu schauen.

Manchmal wissen Kinder jedoch nicht so richtig, was sie spielen wollen. Dann liefert dieses Buch eine Menge gute Ideen. Es ist bestimmt ein passendes Spiel dabei! Die Spielfreude ist doppelt so groß, wenn man das Spiel vorher selbst gestaltet hat.

Schaffen Sie am besten zu Hause einen Platz, wo Ihr Kind ungestört basteln und malen kann.

Dort sollten Papiere, Klebstoff, Pappe, Stifte und Farben nicht fehlen. Das ist die Grundlage für viele selbst erfundene und gestaltete Spiele, zu denen dieses Buch zahlreiche Anregungen bietet.

Es ist in fünf Kapitel aufgeteilt. Bei den Würfelspielen (S. 6-21) gibt es Regeln, an die sich alle Mitspieler halten müssen. Das fällt kleineren Kindern oft schwer. Kann Ihr Kind noch nicht gut verlieren, dann lassen Sie ihm Zeit und probieren es zunächst mit einfachen

Legespielen (S. 22-35), wie zum Beispiel einem Memo-Spiel (S. 30) oder einer Abc-Schlange (S. 34). Beides ist schnell gebastelt.

Alle Spiele dürfen gern verändert oder mit eigenen Regeln gespielt werden. Und wenn Ihr Kind alleine weiterspielen möchte oder keine Lust mehr hat, lassen Sie es einfach. In diesen Freiräumen oder durch schöpferische Langeweile entstehen oft die schönsten Spielideen.

Spielerisches Malen fördert nicht nur die Feinmotorik, sondern bietet auch viele Möglichkeiten, etwas ganz Eigenes zu gestalten. Mit bemalten Steinen seine eigenen Geschichten zu erzählen (S. 45) macht vielen Kindern großen Spaß. Auch das Drudel-Spiel (S. 42), bei dem man gemeinsam versucht, Bilderrätsel zu lösen, findet bei Kindern großen Anklang!

Wenn etwas Bewegung ins Spiel kommen soll, dann sind Murmelspiele (S. 74) oder Wurfspiele (S. 50-65), die auch gut draußen gespielt werden können, das Richtige. Geschicklichkeit und Geduld können beim Angeln von bunten Pappfischen (S. 68-69) oder auch beim Solitär-Spiel (S. 72) geübt werden. Egal welche Spiele man gerne mag, hier ist für jeden etwas dabei.

Viel Spaß beim Basteln und Spielen!



Inhalt

6 Würfelspiele

- 8 Würfel selbst gemacht!
- 10 So viele Spielfiguren!
- 12 Wichtelwettrennen
- 13 Auf zum Südpol!
- 14 Würfelzauberei
- 16 Sterntaler-Spiel
- 17 Wettflug um den Mars
- 18 Das Gold der Piraten
- 20 Noch mehr Würfelspiele



22 Legespiele

- 24 Domino
- 25 Tangram
- 26 Gut Holz!
- 28 Gut gelegt!
- 30 Farb-Memo
- 31 Finde die Form!
- 32 Tic, Tac, Toe!
- 34 Abc-Schlange
- 35 Welches Tier war hier?





36 Malspiele

- 38 1, 2, 3, losgezeichnet!
- 40 Knopfbilder
- 42 Kennst du Drudel?
- 43 Kästchenbilder
- 44 Pustebilder
- 45 Erzählsteine
- 46 Stempeln, schnipseln, kleben, malen!
- 48 Ach du dicke Nase!



66 Geschicklichkeitsspiele

- 68 An der Angel
- 70 1. FC Wäschenklammer
- 71 Toooor!
- 72 Solitär
- 73 Schneller, schneller!
- 74 Murmelspiele



50 Wurfspiele

- 52 Löwenfütterung
- 53 Hungriger Rabe
- 54 Wer trifft den König?
- 55 Kletten-Dart
- 56 Hämmern, schrauben, werfen!
- 58 Tiere füttern!
- 60 Alle Neune!
- 61 Nussspiele und mehr
- 62 Wilde Kerle
- 63 Wer trifft den
Monstercönig?
- 64 Wurfälle
- 65 Dosen Spiele



Wichtelwettrennen

Bei diesem Spiel geht es darum, welcher Wichtel sein Haus als Erster erreicht. Es lohnt sich, in den Häusern sind nämlich Süßigkeiten versteckt. Der Spieler mit dem schnellsten Wichtel darf die Naschereien auffuttern!

So bastelst du das Spielfeld:

- 1 Klebe ein weißes Blatt Papier auf eine Pappe und male das Spielfeld auf.
- 2 Beklebe leere Streichholzschachteln mit Tonpapier und nummeriere die Häuschen.

- 3 Die Spielfiguren sind aus Korken. Aus roten Krepppapierstreifen Mantel und Mütze rings um den Korken kleben, die Mütze mit einem Faden zubinden.
- 4 Das Gesicht mit Filzstiften aufmalen und einen Wattebart ankleben - fertig!

Und so wird gespielt:

Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der Augenzahl weitergezogen. Das Haus muss mit einem genauen Wurf erreicht werden!

