

---

**Dienststelle Soziales und Gesellschaft (DISG)**

Luzern, 25. März 2020

## **COVID-19: Spielideen - für und mit Kinder**

Kinder, insbesondere kleinere Kinder lernen über die Erfahrungen im Spiel mit Erwachsenen oder Gleichaltrigen. Im Alltag bieten sich zahlreiche Spielmöglichkeiten, welche oftmals auch die Entwicklung fördern. Nachfolgend werden verschiedene unverbindliche Ideen für die kommende Zeit zuhause aufgeführt.

Viele der Anregungen sind mit Alltagsmaterialien, welche in den meisten Haushalten verfügbar sind, umsetzbar. Haben Sie mit Ihren Kindern Spass und spielen Sie mit ihnen.

### **Wahrnehmung mit allen Sinnen**

- **Taktile und Körperwahrnehmung**

- Verschiedene Gegenstände mit verbundenen Augen ertasten;
- Formen, Buchstaben oder Zahlen gegenseitig mit dem Finger auf den Rücken zeichnen/schreiben und erraten,
- Alle Anwesenden geben sich die Hände. Ein Spieler im Kreis sagt: «Ich telefoniere mit Andreas.» Dazu gibt er unauffällig nach links oder nach rechts einen zarten Händedruck weiter. Wenn der weitergeleitete Händedruck bei Andreas eingetroffen ist, sagt Andreas: «Ich habe das Telefon erhalten.» Andreas telefoniert nun weiter an einen anderen Spieler. Bei genügend Mitspielenden kann einer in die Mitte des Kreises. Er muss herausfinden, wo sich das Gespräch (der Händedruck) befindet. Der Spieler, bei welchem die Weiterleitung des Telefons entdeckt wird, muss in die Mitte.
- Eine kleine Menge Rasierschaum auf die Plastikunterlage des Tisches sprühen, darin etwas ertasten oder formen, Buchstaben oder Zahlen reinschreiben.
- In der Badewanne mit Schaum und Bechern und falls vorhanden mit Körperfarben experimentieren, welche Gegenstände schwimmen und welche sinken?

- **Sehen**

- «Ich sehe etwas, was du nicht siehst?» (Beispiel: Spieler 1 sagt: «Ich sehe etwas, was du nicht siehst und das ist grün.» Spielerin 2 sucht grüne Gegenstände und rät, was Spieler 1 meint, anschliessend wird gewechselt.
- Beruferaten: Ein Kind ahmt mit einer Handbewegung einen Beruf nach. Die anderen müssen erraten, um welchen Beruf es sich handelt.
- Ein Gegenstand (z.B. Schlüssel oder Uhr) wird versteckt, während die Spieler die Augen schliessen. Mit Anweisungen «heiss» und «kalt» kann geholfen werden.
- Schattentheater: mit Händen und Taschenlampe oder gebastelten Silhouetten aus Papier an Spiessen.

- **Hören**

- Instrumente basteln und ausprobieren, Lieder singen.
- Malen zur Musik, Musik laufen lassen und dazu tanzen und sobald die Musik stoppt, sofort stillstehen.
- Umgebung mit Ohren aktiv wahrnehmen, was höre ich? Von wo kommen diese Geräusche?
- Wörter genauer erhören, entdeckt man ein Wort, welches am Anfang (mit dem ersten Buchstaben) gleich klingt wie mein Name?

- **Riechen und schmecken**

- An verschiedenen Kräutern und Gewürzen riechen und versuchen sie zu benennen.
- Versuchen, Düfte mit geschlossenen Augen zu erraten.

### **Grobmotorik**

- Draussen:
  - Hampelmann üben.
  - Seilspringen und dazu zählen, Gummitwist (auch in Innenräumen).
  - Velofahren üben, Stelzen laufen üben, balancieren über Randsteine oder auf Linien.
- Aus verschiedenen Materialien (Lego, Kappla...) Türme oder Häuser bauen; mit Tüchern, Tischen und Klämmerli Hütten, Höhlen und Burgen bauen.
- «Versteckis» spielen mit zählen.
- Im Haushalt mithelfen, Geschirr abwaschen, Tisch decken, Wäsche aufhängen, Wäsche nach Farbe sortieren oder nach Gebrauch, zum Beispiel alle Tücher in den einen Wäschekorb, alle Kleidungsstücke in den anderen Wäschekorb.

### **Feinmotorik**

- Bügelperlenbilder herstellen.
- Ketten machen (wenn keine Perlen vorhanden sind, können z.B. zerschnittene Strohhalme benutzt werden).
- Girlanden oder Dekorationen aus Naturmaterialien herstellen.
- Bilder malen, Namen schreiben, etwas ausschneiden, mit der Schere andere Materialien zerschneiden.
- Helfen beim Kochen, Zutaten mit dem Messer schneiden.
- Sonntagsmaler: Spielerin 1 malt etwas und Spieler 2 muss erraten, was es ist.

### **Sprache und Buchstaben**

- Geschichten vorlesen, Geschichten nacherzählen, Geschichten erfinden.
- Lieder oder Verse vom Kindergarten, Primarschule singen oder sprechen.
- Buchstaben aus Knete formen, Buchstaben in den Sand schreiben.
- Strassenschilder und andere geschriebene Worte in der Umgebung versuchen mit den Kindern zu entziffern, Wörter in Robotersprache vorlesen und schauen, ob das Kind errät, was das Wort heisst, z.B. L-U-Z-E-R-N.
- Erweiterung des Spiels «ich sehe etwas, was du nicht siehst» durch beispielsweise «Ich sehe etwas, was du nicht siehst und das beginnt mit dem Buchstaben A..., oder das reimt sich auf Fisch...».
- Für ältere Kinder: Persönlichkeiten erraten: Zwei Kinder sind vor der Tür, das erste Kind wird hereingeholt und es wird ihm gesagt, welche Persönlichkeit es ist (z.B. Harry Potter). Dem zweiten Kind wird eine Persönlichkeit mitgeteilt (z.B. Pippi Langstrumpf). Nun sitzen sich die beiden Kinder gegenüber. Durch gegenseitiges Ausfragen finden sie heraus, wer der andere ist. «Hast du rote Haare», «bis du vor allem bei Kindern bekannt» etc.
- Lügengeschichten: Kinder erzählen zwei Geschichten, eine ist wahr, eine ist gelogen. Die anderen müssen erraten, welche Geschichte wahr ist.

- Rucksack packen: Der erste Kind sagt: «Ich packe in meinen Rucksack eine Wurst», das zweite Kind: «Ich packe in meinen Rucksack eine Wurst und einen Regenschirm». Jeder Mitspieler muss die vorgenannten Gegenstände erwähnen und gibt noch einen hinzu.

### **Mathematische Vorläuferfähigkeiten**

- Zählen von allen möglichen Dingen, z.B. Treppen abzählen (vor- und rückwärts), Stockwerke von Häusern zählen, weisse Autos... usw.
- Kind helfen lassen, das Geld zu zählen beim Einkaufen.
- Zusammen kochen und dazu Mengen abmessen und abwägen.
- Kinder den Tisch decken lassen, abzählen, wie viele Gabeln/Messer/Löffel es braucht?
- Türme bauen und abmessen. Wie gross ist Mama? Wie gross ist Papa? Wie gross bin ich? Wie gross ist meine Katze? Dazu dem Kind einen Doppelmeter oder ein Messband geben, um damit verschiedene Sachen abzumessen.
- Kresse sähen (wenn vorhanden) und messen wie sie wächst.
- Konstruktionen erfinden und nachbauen, 3D-Konstruktionen aus verschiedenen Materialien anfertigen, beispielsweise Karton, Papier, Strohhalmen, Tannzäpfen, Ästen etc.
- Kugelbahnen aus WC-Rollen und anderen Verpackungen mit Malerklebeband an der Wand oder anderen Gegenständen befestigen und experimentieren, ob die Kugel den Weg nach unten schafft.
- Zusammen ein grosses Puzzle lösen oder wenn kein Puzzle vorhanden ist, ein Bild malen, zerschneiden und anschliessend wieder zusammensetzen.
- Verbale Anweisungen geben, wo etwas zu finden ist (oben, unten, hinten, vorne, links, rechts).
- Gesellschaftsspiele lernen und spielen beispielsweise Kartenspiele (UNO, Jassen etc.); klassische Brettspiele («Eile mit Weile», Mensch ärgere dich nicht, Leiterlispiel, Mühle), Würfelspiele wie Kniffel oder Yatzy.
- Ein Leiterlispiel lässt sich ganz einfach selbst aus verschiedenen Post-it-Zetteln (oder auch solchen die nicht kleben) anfertigen, es kann dabei mit Farben variiert werden und auch Regeln können selber erfunden werden.
- Stadt-Land-Fluss (hier können die Kategorien auch angepasst werden auf Namen, Tiere, Spiele...), wenn die Kinder selbst noch nicht schreiben können, kann man Teams mit den Erwachsenen bilden.

### **Tätigkeiten und Spiele zur sozialen und emotionalen Entwicklung**

- Postkarten für Grosseltern oder Verwandte anfertigen.
- Rollenspiele: Der Fantasie freien Lauf lassen (Einkaufen, Kino Bibliothek, Geisterbahn, Museum, Skilift, Familie Schwimmbad etc.).
- Verschiedene Emotionen thematisieren: Wovor hat das Kind Angst? Was macht das Kind wütend? Was macht das Kind glücklich, was traurig? Darüber austauschen, was in den unterschiedlichen Situationen unternommen werden könnte. Eltern können von sich erzählen, was sie machen, Kinder haben vielleicht eigene Ideen.
- Das Sozialverhalten üben. Zum Beispiel bezüglich Teilen und Abwechseln mit den Geschwistern oder anderen Kindern. Darüber sprechen: Wie können Konflikte gelöst werden? Was haben die Kinder für Ideen? Werden Kompromisse gefunden?
- Einem Kind werden die Augen verbunden: Es geht auf ein anderes Familienmitglied zu und versucht, durch Abtasten des Gesichtes herauszufinden, wer es ist. Wenn es falsch rät, muss es zu einem anderen. Ratet es richtig, darf es sich setzen und das entdeckte Familienmitglied muss mit der Augenbinde raten.