



## Regen-Nachmittag retten

Fünf Spielideen. Haushaltssachen reichen. Eine Idee für heute genügt.

Die Zeiten sind Vorschläge. Erwachsene begleiten passend zum Kind. Sucht euch eine Idee aus; ihr müsst nichts der Reihe nach abarbeiten.

### 01 Farbdetektive im Einsatz

Ohne Material · ca. 10–15 Min. · Vorbereitung: 1 Min.

Ihr braucht: Kein Material nötig. Optional: 1 Blatt und Stifte.

1. Wählt eure Suchfarbe. Sucht gemeinsam etwas Blaues. Zeigt auf euren Fund oder beschreibt ihn. Alles darf an seinem Platz bleiben.
2. Schaut genauer hin. Findet etwas Rundes, etwas Weiches und etwas Gestreiftes. Wer möchte, zeichnet einen Fund auf.
3. Tauscht die Rollen. Die Kinder geben den nächsten Suchauftrag: zum Beispiel etwas, das raschelt. Alle anderen suchen mit.

3–5 Jahre: Mit einer Farbe beginnen und gemeinsam suchen.

6–8 Jahre: Zwei Merkmale kombinieren: gelb und weich.

Auf Bodenhöhe bleiben. Keine Schränke, Steckdosen oder Geräte untersuchen.

### 02 Die Quatschgeschichte

Ohne Material · ca. 10–15 Min. · Vorbereitung: Keine

Ihr braucht: Nur euch. Optional: Papier für ein Bild zur Geschichte.

1. Startet mit einem Satz. „Heute klingelte es. Vor der Tür stand ein Pinguin mit einem Koffer.“ Was wollte er wohl bei euch?
2. Erzählt reihum weiter. Jede Person ergänzt einen Satz, ein Wort oder ein Geräusch. Wer gerade nichts weiß, darf aussetzen.
3. Findet euer Ende. Nach ein paar Runden landet der Pinguin irgendwo. Malt die lustigste Szene oder spielt sie gemeinsam nach.

3–5 Jahre: Zwischen zwei Ideen wählen: Bus oder Badewanne?

6–8 Jahre: Drei Wörter einbauen: Gummistiefel, Mond, Spaghetti.

Es gibt kein richtiges Ende. Die Geschichte darf einfach lustig sein.



## Etwas merken. Etwas bauen.

### 03 Was fehlt denn da?

Ruhig spielen · ca. 10–15 Min. · Vorbereitung: 2 Min.

Ihr braucht: 1 Tuch und 4 große Dinge, z. B. Buch, Socke, Kuscheltier, Holzlöffel.

1. Schaut euch alles an. Legt die Dinge auf den Tisch. Benennt sie gemeinsam und merkt euch, wo sie liegen.
2. Lasst etwas verschwinden. Eine Person schaut weg. Eine andere versteckt einen Gegenstand unter dem Tuch. Was fehlt jetzt?
3. Wechselt euch ab. Nach jeder Runde tauscht ihr die Rollen. Wenn es zu leicht wird, verändert die Reihenfolge der Dinge.

3–5 Jahre: Mit drei Dingen starten und bei Bedarf einen Tipp geben.

6–8 Jahre: Zwei Dinge verstecken oder ihre Plätze tauschen.

Große, unzerbrechliche Dinge ohne lose Kleinteile verwenden.

### 04 Eine Stadt aus Papier

Kreativ werden · ca. 20–30 Min. · Vorbereitung: 2 Min.

Ihr braucht: 3–5 Blätter, Buntstifte, Tisch oder freie Bodenfläche.

1. Lasst Häuser entstehen. Faltet ein Blatt in der Mitte und stellt es wie ein Zelt auf. malt Türen und Fenster auf die Außenseiten.
2. Verbindet eure Stadt. Legt weitere Blätter als Straßen dazwischen. Zeichnet einen Park, einen Laden oder einen verrückten Spielplatz.
3. Zieht gemeinsam ein. Gebt dem Ort einen Namen. Erzählt: Wer wohnt hier? Wohin geht ihr zuerst? Was fehlt eurer Stadt noch?

3–5 Jahre: Ein Haus gemeinsam falten und bemalen.

6–8 Jahre: Einen Stadtplan mit Wegen und eigenen Regeln zeichnen.

Das Papier darf später wieder ins Altpapier. Nichts muss aufgehoben werden.



## Zeit für Fantasie.

### 05 Das Kuscheltier-Interview

Ins Erzählen kommen · ca. 10–20 Min. · Vorbereitung: Keine

Ihr braucht: Ein Kuscheltier. Ein Holzlöffel als Mikrofon ist optional.

1. Begrüßt euren Gast. Eine Person spricht für das Kuscheltier. Die andere stellt Fragen. Wie heißt es? Was macht es an einem Regentag?
2. Fragt etwas Unerwartetes. Was würde es auf den Mond mitnehmen? Welche Suppe mag ein Drache? Antworten dürfen ganz ernst oder sehr albern sein.
3. Tauscht die Rollen. Jetzt interviewt das Kuscheltier euch. Zum Abschluss verrät jede Person eine Sache, die sie heute gern machen würde.

3–5 Jahre: Kurze Fragen mit zwei Antwortmöglichkeiten stellen.

6–8 Jahre: Einen Gast mit Beruf, Vorlieben und Eigenheiten erfinden.

Niemand muss Persönliches erzählen. Fantasieantworten sind ausdrücklich erlaubt.

## Euer Mini-Plan für heute

Nur ankreuzen, was zu euch passt. Der Rest darf warten.

- ☐ Ohne Material: Farbdetektive oder Quatschgeschichte
- ☐ Ruhiger Moment: Was fehlt denn da?
- ☐ Lust auf Gestalten: Eine Stadt aus Papier
- ☐ Ein bisschen Quatsch: Das Kuscheltier-Interview

Damit fangen wir an:

Das möchten wir noch einmal spielen:

Drucken: A4, einseitig, tatsächliche Größe. Schwarz-Weiß ist möglich. Ihr braucht nichts auszuschneiden. Auswählen und gemeinsam anfangen.