Bastel- und Spieltipps vom Jugendzentrum Kerpen

Fingerfarben selber machen

Zutaten: 50 g Mehl, 150 ml Wasser, Lebensmittelfarben (man kann auch z.B. Säfte zum Färben nehmen)

Mehl und Wasser in eine Schüssel geben und alles gut durchmischen, dann in kleinere Behältnisse umfüllen und jeweils eine Farbe dazu tun und wieder mischen. Die Farben eignen sich auch zum Bemalen von Fenstern.

Knete selber machen

Zutaten: 600 g Mehl, 210 g Salz, 7 EL Öl, 3 EL Zitronensaftkonzentrat, 430 ml kochendes Wasser, Lebensmittelfarben

Alle Zutaten bis auf die Farbe zusammenmischen. Anschließend den Knetteig in kleinere Kugeln aufteilen und einfärben. Am besten Handschuhe benutzen. In Gläsern mit Schraubverschluss hält sich die Knete im Kühlschrank bis zu vier Wochen.

Bilder mit Hand- und Fußabdrücken

Hier ein paar Beispiele, was man alles so mit Kinderhänden und –füßen machen kann.

Fühlbilder mit Watte oder Naturmaterialien als weitere Idee.

Nagelbild

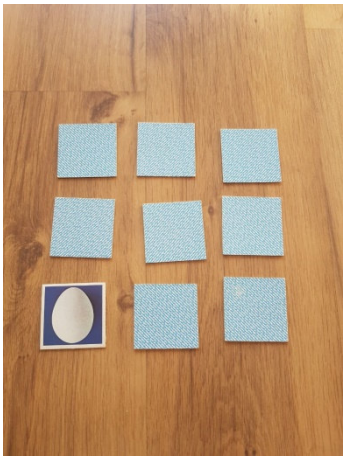
Material: Brett, Bleistift, Hammer, Nägel und Fäden (in verschiedenen Farben)

Malt mit Bleistift ein Motiv auf euer Brett. Hämmert dann entlang der Linie die Nägel ein. Zum Schluss müsst ihr nur noch mit den Fäden die Nägel kreuz und quer verbinden.

Einen Regenbogen ins Fenster malen

Viele Kinder vermissen jetzt den Kindergarten oder die Schule, wo sie regelmäßig auch ihre Freunde getroffen haben. Malen Sie mit Ihrem Kind einen Regenbogen ans Fenster, sodass Kinder, die draußen vorbeispazieren sehen, dass sie in dieser Situation nicht alleine sind. Die Kinder können bei jedem Spaziergang die Regenbögen in den Fenstern zählen. Ein kleiner Lichtblick in dieser schwierigen Situation.

Action-Memory

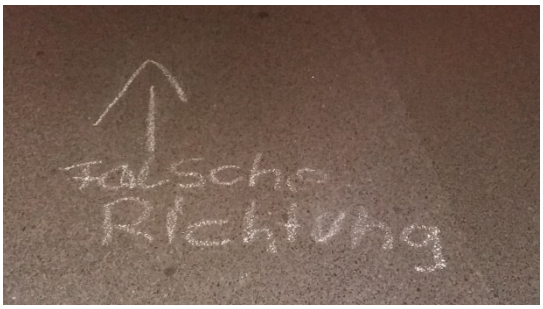


Ihr braucht ein Memory-Spiel. Die eine Hälfte des Paares legt ihr wie sonst auch verdeckt auf einem Tisch oder dem Boden aus. Die andere Hälfte wird verdeckt überall in der Wohnung oder im Haus versteckt (im Bücherregal, auf einem Stuhl, in anderen Zimmern). Jetzt dreht der erste Spieler die erste Karte um und ALLE Spieler versuchen so schnell wie möglich das Gegenstück zu finden. Dreht ihr die falsche Karte um - nicht schlimm, einfach wieder umdrehen und weitersuchen. Habt ihr die richtige Karte gefunden, ist dies euer Punkt und ihr dürft die nächste Karte aufdecken und die Rennerei beginnt von vorne. Doch Vorsicht! Eure Mitspieler wissen vielleicht jetzt schon, wo das Gegenstück versteckt ist! Seid ihr schneller da? Viel Spaß! Und rennt keinen um!

Kreidespiel (für die Terrasse, den Balkon, die Einfahrt oder den Hinterhof)

Malt euch mit Kreide ein Ziel (das kann aussehen wie ihr möchtet) mit unterschiedlichen Punktzahlen auf. Mit verschiedenen Alltagsmaterialien (z.B. Korken) könnt ihr nun werfen und Punkte sammeln. Viel Spaß! (Tipp: wer keine geeignete Fläche für draußen hat, könnte auch mit Kreppband in der Wohnung ein Ziel auf den Boden kleben)

Schnitzeljagd

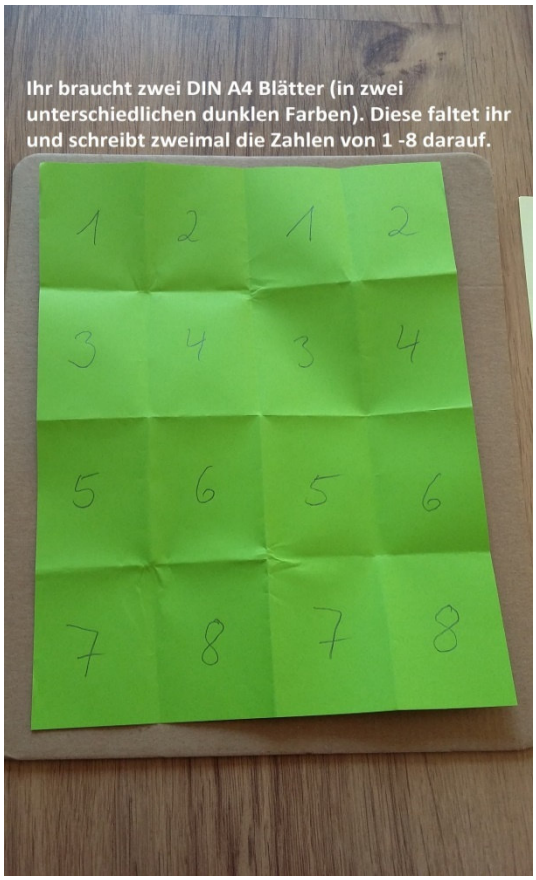


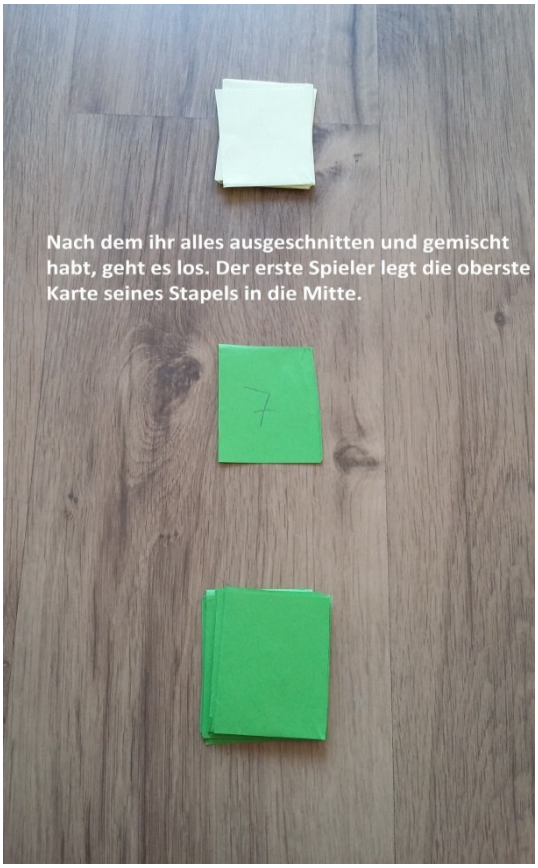
Die Schnitzeljagd ist super geeignet, um sich mit Spaß an der frischen Luft zu bewegen. Alles, was ihr hierfür braucht ist Kreide und ein paar kreative Ideen für kleine Rätsel. Ein bis zwei Kinder gehen vor und markieren den Weg mit Kreidepfeilen, ein bis zwei Kinder laufen den Weg anhand der Pfeile nach. Wenn ihr wollt könnt ihr eure Verfolger auch mal in die Irre führen. ;) **Wichtig ist, wenn ihr mit Kindern spielt, die nicht mit euch zusammen wohnen, dass ihr genügend Abstand haltet! Mindestens 1,5 m, besser 2 m!**

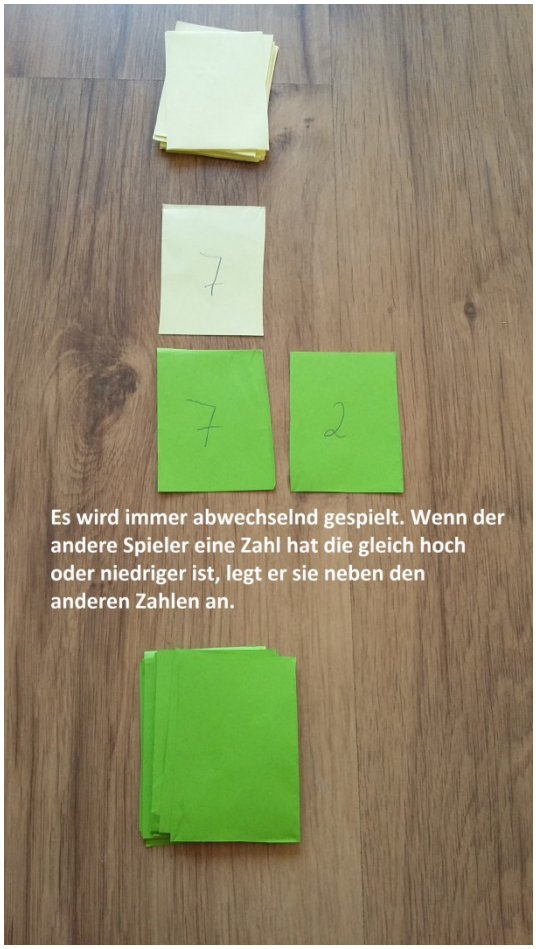
Spiele mit Bechern

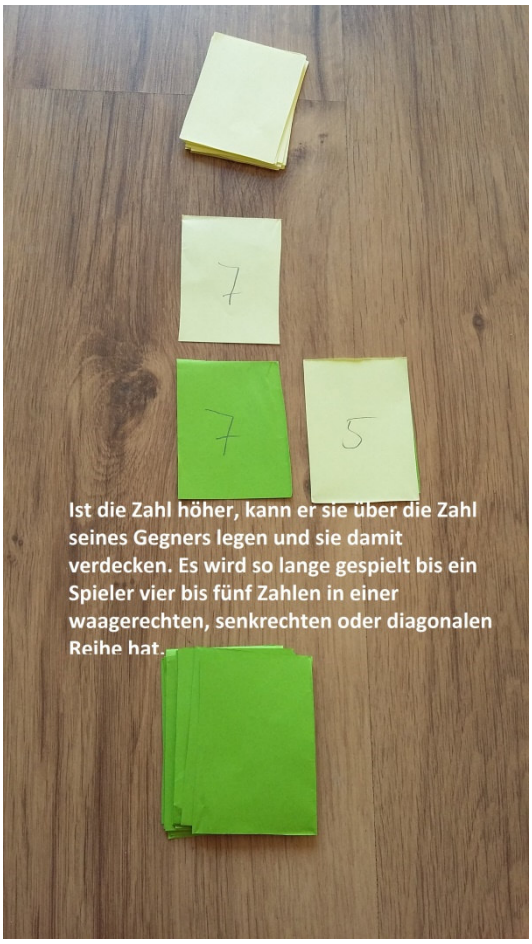
Spiele für drinnen. Material: Plastikbecher, einen Ball (oder irgendetwas Kleines, was in die Becher passt) und etwas zum Werfen (z.B. Socken). Macht euch eure eigene Punkteskala. Viel Spaß! Ihr könnt natürlich auch leere Plastikflaschen aufstellen und diese abwerfen oder mit einem Ball umkegeln. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

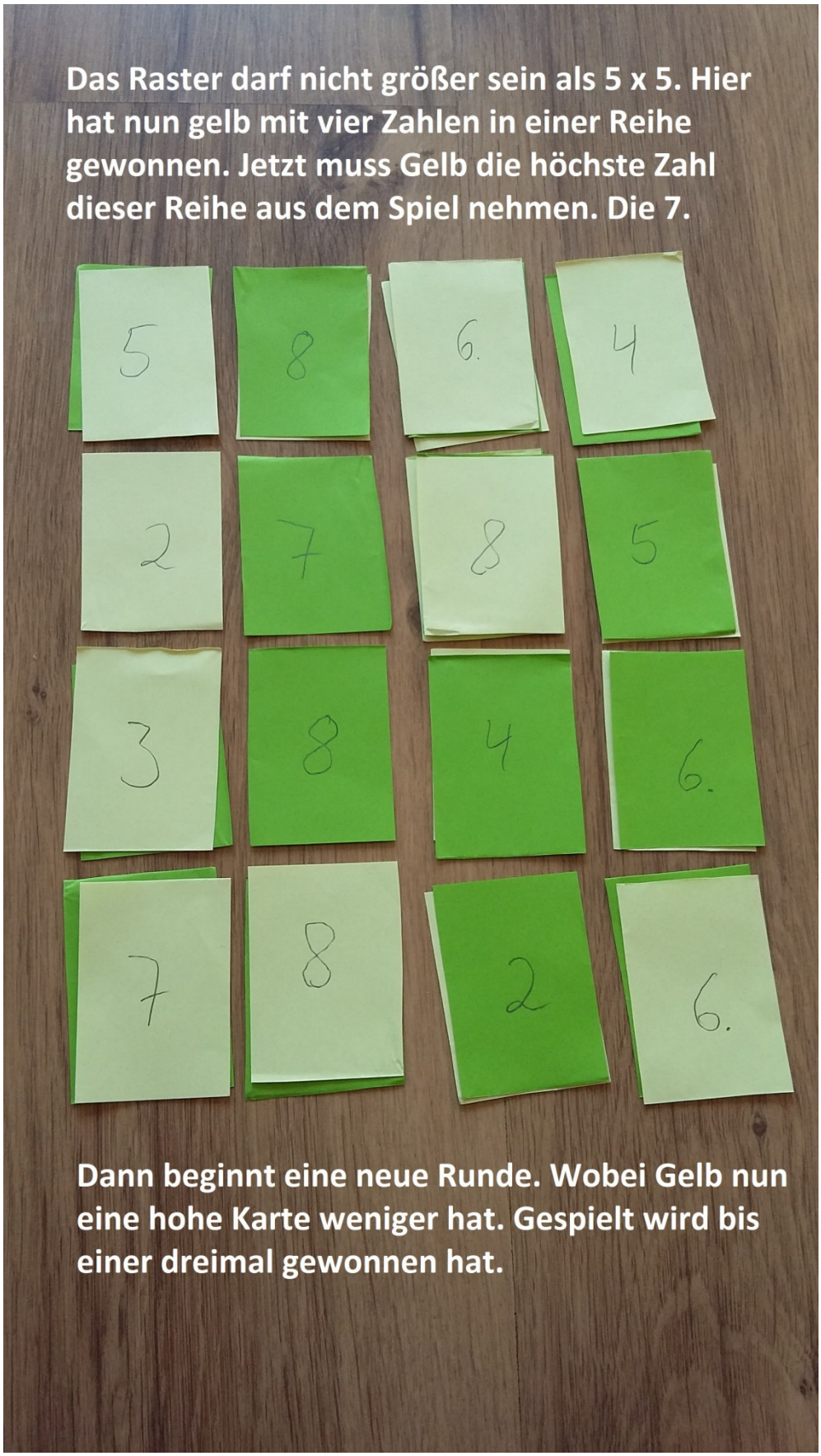
Juze-Punto


Ihr braucht zwei DIN A4 Blätter (in zwei unterschiedlichen dunklen Farben). Diese faltet ihr und schreibt zweimal die Zahlen von 1 -8 darauf.
1 2 1 2
3 4 3 4
5 6 5 6
7 8 7 8


Nach dem ihr alles ausgeschnitten und gemischt habt, geht es los. Der erste Spieler legt die oberste Karte seines Stapels in die Mitte.
7

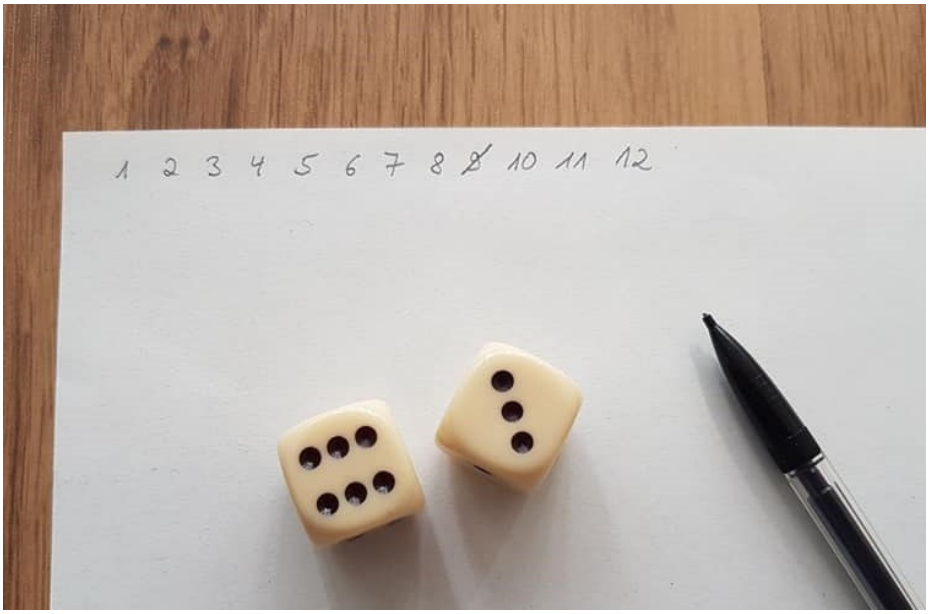

7
7 2
Es wird immer abwechselnd gespielt. Wenn der andere Spieler eine Zahl hat die gleich hoch oder niedriger ist, legt er sie neben den anderen Zahlen an.


7
7 5
Ist die Zahl höher, kann er sie über die Zahl seines Gegners legen und sie damit verdecken. Es wird so lange gespielt bis ein Spieler vier bis fünf Zahlen in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe hat.



Tipp: Ihr könnt das Spiel mit beliebig vielen Spielern spielen. Ihr braucht dann nur mehr unterschiedliche Kartenfarben. Dunkles Papier ist hierbei blickdichter als helles. Viel Spaß!

Spiele mit Würfeln



Shut the Box

Super Spiel für unbegrenzt viele Spieler. Ihr braucht nur zwei Würfel und Wahlweise ein Blatt Papier mit Stift oder ein Kartenspiel, welches die Zahlen von 1 bis 12 darstellt. Ihr würfelt mit beiden Würfeln und zählt immer alle Augen. Diese Summe streicht ihr dann durch oder dreht die Karte um. Wenn die 9 schon weg ist, könnt ihr auch die 4 + 5, 6 + 3 oder 1 + 8 wegstreichen/umdrehen. Hauptsache die Summe eurer Würfel lässt sich noch wegstreichen.

Wenn es dann nicht mehr passt, rechnet ihr alle übrig gebliebenen Zahlen zusammen. Der nächste Spieler muss dann versuchen UNTER diese Gesamtsumme zu würfeln. Schafft er es? Alles super. Der nächste Spieler versucht dann UNTER das neue Gesamtergebnis zu würfeln. Schafft er es nicht, verliert er ein Leben. Jeder hat drei Leben. Wer kein Leben mehr hat, scheidet aus. Es wird so lange gespielt bis ein Sieger feststeht. Viel Spaß!

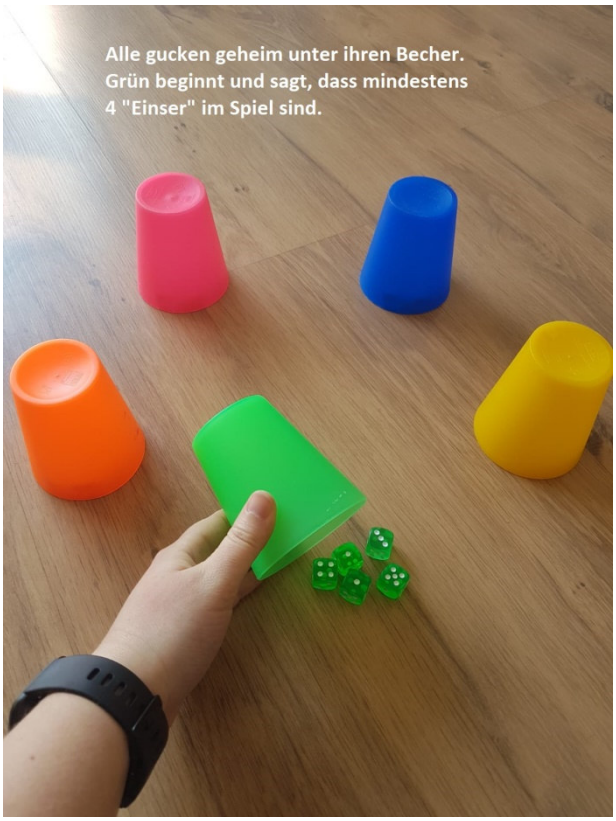
Sportübungen

Hierfür braucht man ein wenig Platz. Man überlegt sich pro Zahl eine Übung, z.B. 1 = Hock-Streck-Sprung, 2 = auf den Rücken drehen, 3 = auf den Bauch drehen, 4 = Liegestütz, 5 = Hampelmann, 6 = Kniebeuge.

Einer würfelt und alle führen die Übung so schnell wie möglich aus. Wer etwas falsch macht oder zu langsam ist, muss eine Extra-Übung machen, z.B. Sit-ups.

Juze-Bluff

Jeder von euch braucht einen Becher und fünf Würfel und schon geht's los! Das Spiel kann man auch zu zweit spielen, aber mit vielen Spielern macht es am meisten Spaß!



Nun muss Orange entweder mit einer anderen Zahl gleichziehen oder erhöhen. Da Orange keine "Einser" hat, dafür aber zwei "Sechser", sagt Orange, dass mindestens 4 "Sechser" im Spiel sind.

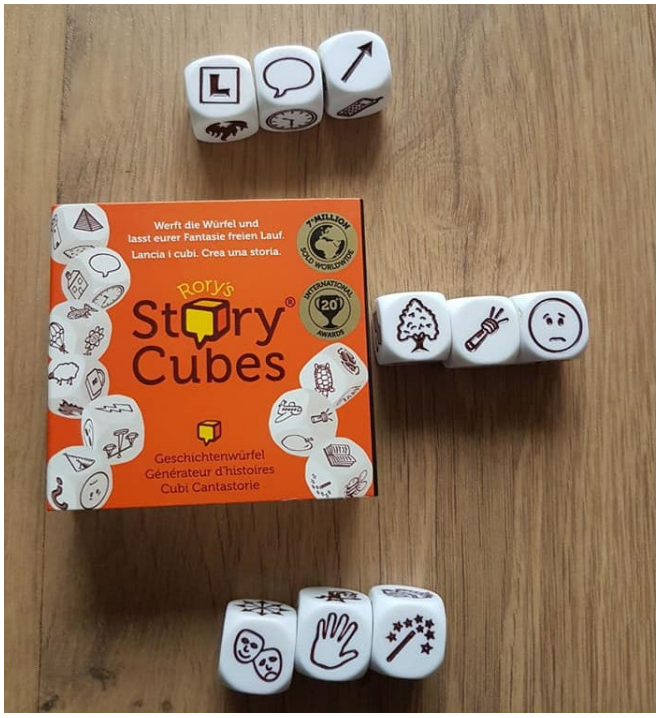
Rosa muss jetzt entweder wieder mit einer anderen Zahl gleichziehen (also z.B. sagen, dass 4 "Fünfer" im Spiel sind) oder erhöhen. Rosa erhöht und sagt, dass mindestens 5 "Sechser" im Spiel sind.

Blau glaubt Rosa nicht, dass mindestens 5 "Sechser" im Spiel sind und sagt: "Bluff".

Alle Spieler*innen müssen nun ihren Becher hochheben und ihre Würfel zeigen. Es werden die "Sechser" gezählt. Da 6 "Sechser" im Spiel sind (also mindestens 5, wie Rosa gesagt hatte), hat Blau sich geirrt und zu Unrecht angezweifelt. Blau muss nun einen Würfel abgeben und hat nur noch vier Würfel übrig.
Es beginnt dann eine neue Runde und Blau fängt an. Wer keinen Würfel mehr hat, ist raus. Es wird so lange gespielt bis ein(e) Sieger*in feststeht.

Ergänzung zu den Regeln: Wenn tatsächlich nur 4 "Sechser" im Spiel gewesen wären, hätte Blau zu Recht angezweifelt und Rosa hätte einen Würfel abgeben müssen. Immer der Spieler, der einen Würfel verloren hat, beginnt die neue Runde.

Geschichtenwürfel



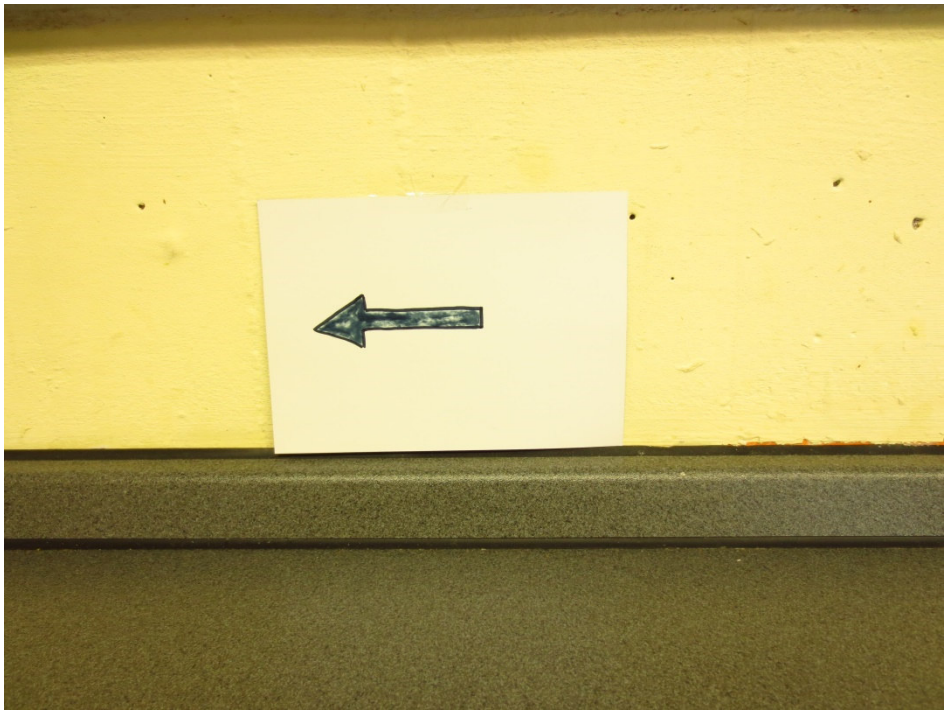
Dieses Spiel gibt es zu kaufen. Man kann es aber auch selberbasteln. Bastelt euch Würfel und malt verschiedene Symbole/Bilder auf die Seiten. Mit den gewürfelten Symbolen muss jetzt eine Geschichte erzählt werden. Hierbei könnt ihr euch eigene Regeln überlegen. Soll die Geschichte lustig sein, spannend oder gruselig?

Experimente für zu Hause

Ihr braucht mehrere gleichgroße Glasflaschen. Lasst eine Flasche leer und füllt in die anderen unterschiedlich viel Wasser ein, von ganz wenig bis fast voll. Pustet zuerst in die leere Flasche hinein. Flaschenrand an die Unterlippe halten und von oben schräg in die Flasche pusten. Was für einen Ton könnt ihr so erzeugen? Probiert danach die anderen Flaschen aus.

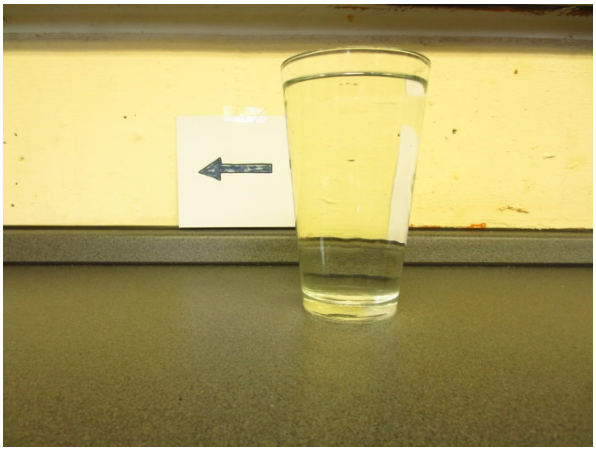
Was könnt ihr beobachten? Versucht zum Schluss die Flaschen zu sortieren bzw. in eine Reihenfolge zu bringen, von ganz tief bis ganz hoch. Schafft ihr es eine Melodie mit den Flaschen zu erzeugen? Viel Spaß beim Experimentieren!

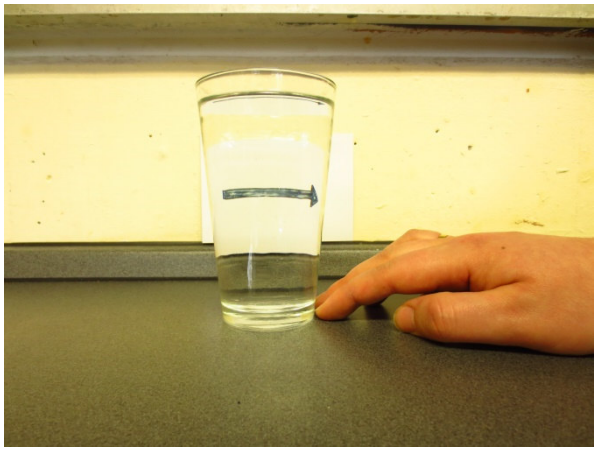
Richtung des Pfeils ändern



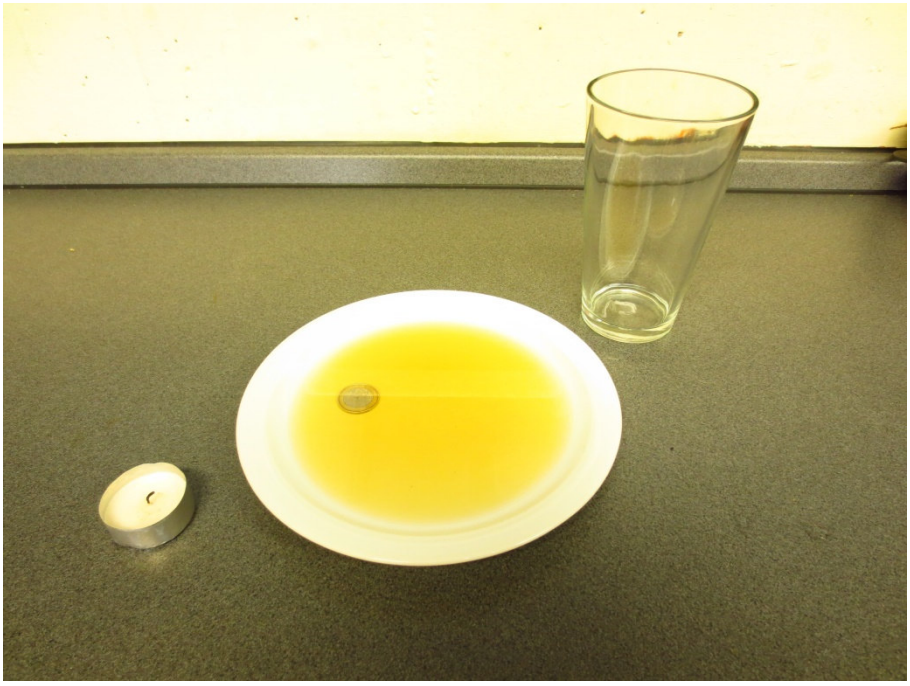
Wie schafft man es den Pfeil in die andere Richtung zeigen zu lassen ohne das Blatt Papier anzufassen?

Ganz einfach mit einem Wasserglas.

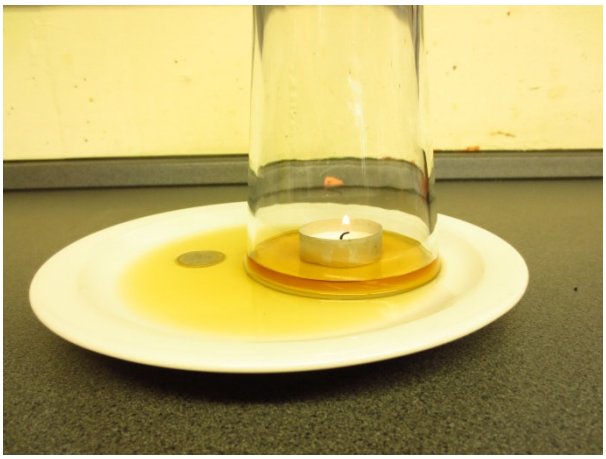
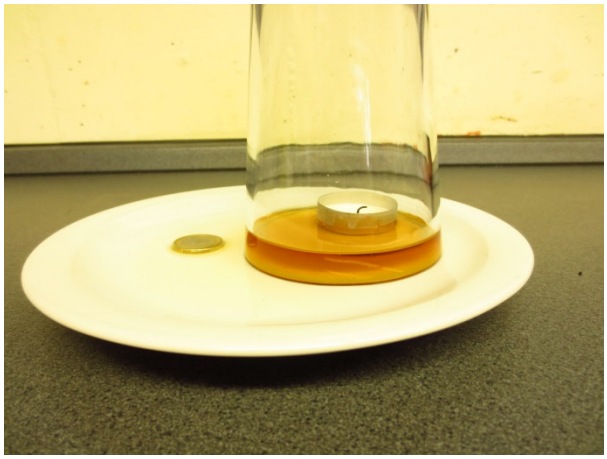




Die Kerzenpumpe



Wie schafft man es, die Münze herauszuholen ohne sich die Finger nass zu machen?

Hilfsmittel: Kerze/Teelicht, ein Glas, Feuerzeug/Streichhölzer

Lösung: Kerze in die Mitte des Tellers stellen und anzünden. Dann ein Glas darüber stülpen, aber so, dass die Münze außerhalb liegt. Jetzt muss man nur noch warten, bis die Kerze nach ein paar Sekunden erlischt. Dabei wird das Wasser in das Glas gesaugt. Die Münze kann jetzt mit den Fingern aufgenommen werden.