

Spiele für Zuhause!

„malen Mal anders“

Du benötigst: Buntstifte/Filzstifte
Malpapier
Klangschale oder etwas Ähnliches mit akustischem Signal

Ab 2 Personen

Beschreibung:

Alle MitspielerInnen sitzen nebeneinander am Tisch. Jeder MitspielerInnen bekommt ein Blatt Papier. Die Buntstifte liegen in der Mitte des Tisches. Eine Person wird ausgewählt, um das akustische Signal zu betätigen und darauf zu achten, dass die Regeln befolgt werden. (Bei wenigen MitspielerInnen darf auch eine Person, die aktiv mitspielt als „SchiedsrichterIn ernannt werden.) Das Spiel startet mit einem akustischem Signal. Jeder MitspielerInnen beginnt etwas Beliebigen auf seinem Blatt Papier zu malen. Nach kurzer Zeit wird das akustische Signal wiederholt und alle MitspielerInnen müssen direkt stoppen und das bereits angefangen Bild wird links an den nächsten MitspielerInnen weitergereicht und individuell weitergeführt. Bei erneutem Signal wird die Aktion wieder gestoppt und links weitergereicht. Das Spiel endet, wenn man sein eigenes Bild wieder bekommt. Zum Schluss darf Jeder MitspielerInnen sein Bild noch vervollständigen und anschließend der Gruppe vorstellen.

3 Marker Challenge

Du benötigst:
Filzstifte, eine Kopie von einem Vordruck z.B. eines Einhorns oder ein Mandala

Ab 2 Personen

Beschreibung:

Die MitspielerInnen sitzen gemeinsam am Tisch. Auf dem Tisch befindet sich eine große Auswahl an Filzstifte und für jeden MitspielerInnen ein Mandala oder ein Vordruck mit einem Motiv. Jeder MitspielerInnen schließt die Augen und nimmt sich „blind nacheinander 3 Filzstifte heraus. Mit diesen Farben muss jeder MitspielerInnen sein Bild ausmalen. Andere Farben, sind nicht erlaubt. Auch kein Tausch!
Zum Abschluss können die MitspielerInnen sich gegenseitig bewerten.

Was hat sich verändert?

Ab 2 Personen (mit Mehreren macht es mehr Spaß)

Beschreibung:

Eine Person stellt sich in die Mitte des Raumes und dreht sich langsam im Kreis, so das alle Anderen die Person genau anschauen und sich jedes Detail merken können. Dann verschwindet die Person nach draußen und verändert eine Kleinigkeit an sich. ZB. Die Hose etwas hochkrempeln, oder ein Schmuckteil entfernen....etc.
Anschließend müssen die BeobachterInnen herausfinden, was sich verändert hat. Die Rollen werden nun getauscht.