

# 25 Spiele für drinnen



Pattloch

Nr. 4

# Das ABC-Spiel

**Material:** keines  
**Spieler\*innen:** ab 2



A



B



C

**So geht's:** Bei diesem Spiel ist Grips gefragt. Legt zunächst eine Kategorie fest, z. B. Tiere, Pflanzen, Länder oder Berufe. Beginnt dann, in alphabetischer Reihenfolge Begriffe aus der festgelegten Kategorie zu nennen. Ein Beispiel: Beim Oberbegriff „Tiere“ muss das erste Kind ein Tier mit A nennen, z. B. Ameise. Das zweite Kind denkt sich ein Tier mit B aus, z. B. Bär. So geht es reihum bis Z. Wem kein Tier mehr einfällt, scheidet für diese Runde aus. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, gewinnt.



Nr. 7

# Mäuseschwänzchen

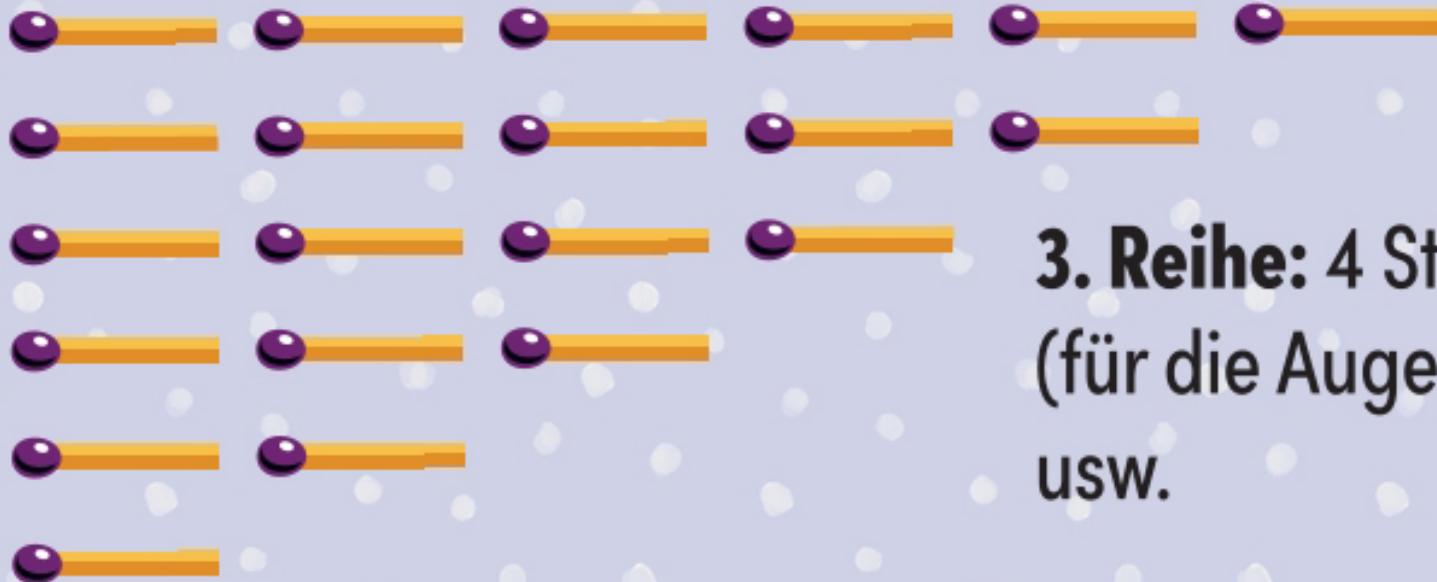
**Material:** 21 Streichhölzer pro Spieler\*in,  
ein Würfel

**Spieler\*innen:** ab 2



**So geht's:** Am Anfang bekommt jedes Kind 21 Streichhölzer und legt sie vor sich als „Mäuseschwänzchen“ in sechs Reihen untereinander:

- 1. Reihe:** 6 Streichhölzer (für die Augenzahl 6)
- 2. Reihe:** 5 Streichhölzer (für die Augenzahl 5)



**3. Reihe:** 4 Streichhölzer  
(für die Augenzahl 4)  
usw.

Dann würfelt ihr nacheinander. Wer z. B. eine 5 würfelt, darf ein Hölzchen aus der Reihe 2 wegnehmen. Wenn eine Reihe schon komplett abgeräumt ist und man nochmal die entsprechende Zahl würfelt, darf man in der Runde kein Streichholz wegnehmen. Wer zuerst alle seine Mäuseschwänzchen eingesammelt hat, hat gewonnen.

Nr. 14

# Berg- und Talfahrt

**Material:** ein Blatt Papier  
(A3 oder größer),  
mehrere Buntstifte,  
ein (Kosmetik-)Spiegel  
**Spieler\*innen:** 1



**So geht's:** Mal eine Bergstraße mit vielen Kurven auf das Blatt Papier. Oben ist der Gipfel und unten das Tal. Dann geht's los: Leg das Blatt auf einen Tisch und stell den Spiegel dahinter auf. Dann setz dich davor und schau in den Spiegel (aber wirklich nur in den Spiegel und nicht auf das Blatt!). Fahre nun mit einem Stift die Straße entlang vom Tal zum Gipfel. Bleib auf der Straße, ohne darüber hinauszumalen. Klingt einfacher, als es ist! Mach die nächste Runde dann nochmal mit einem anderen Stift und probiere es auch in die andere Richtung aus. Wenn du willst, kannst du die Zeit stoppen.

