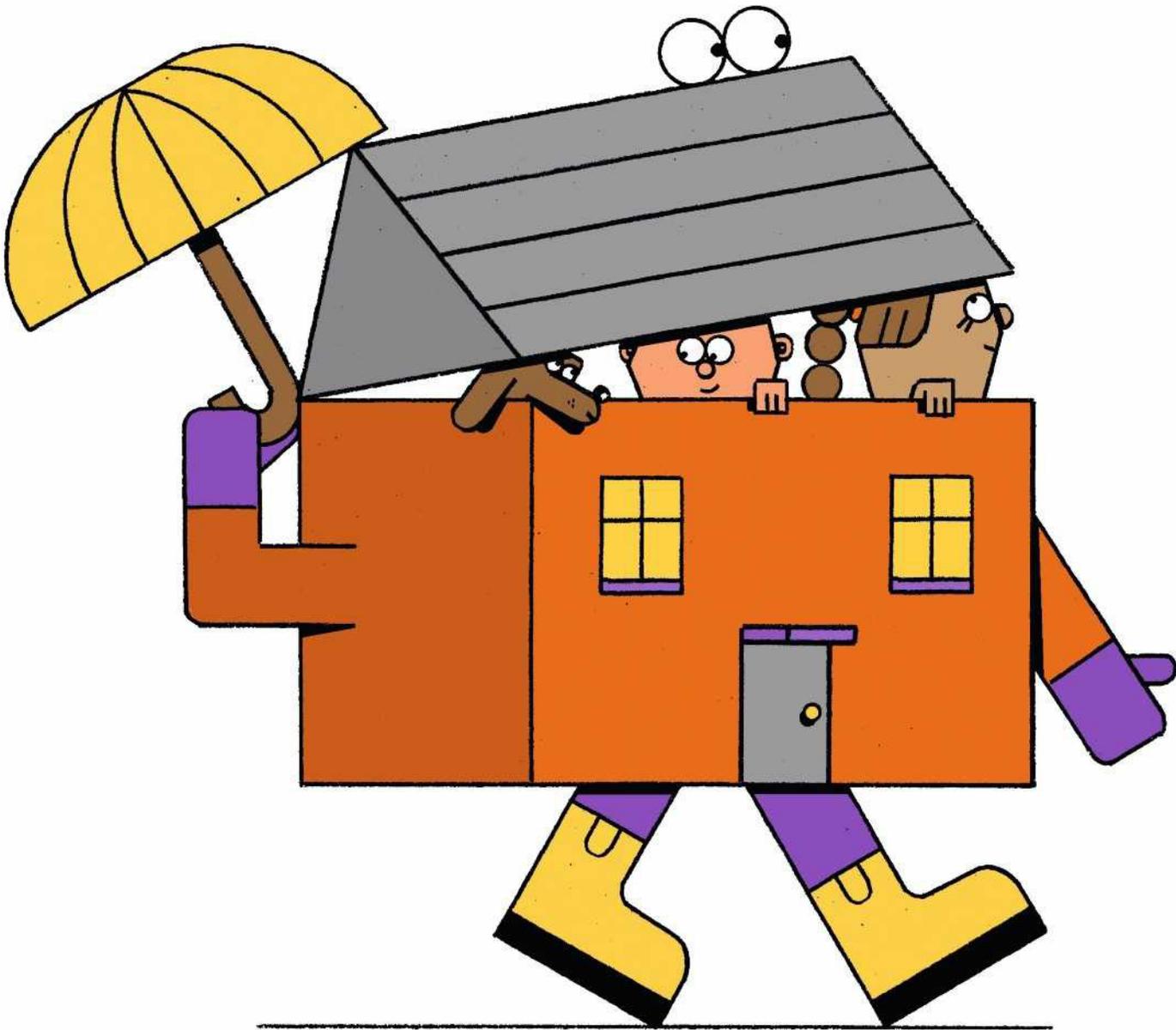


# Drinnen ist was los

Und wenn nicht, dann sorgst Du dafür:  
Mit diesen Spielen lässt sich jede Langeweile vertreiben.

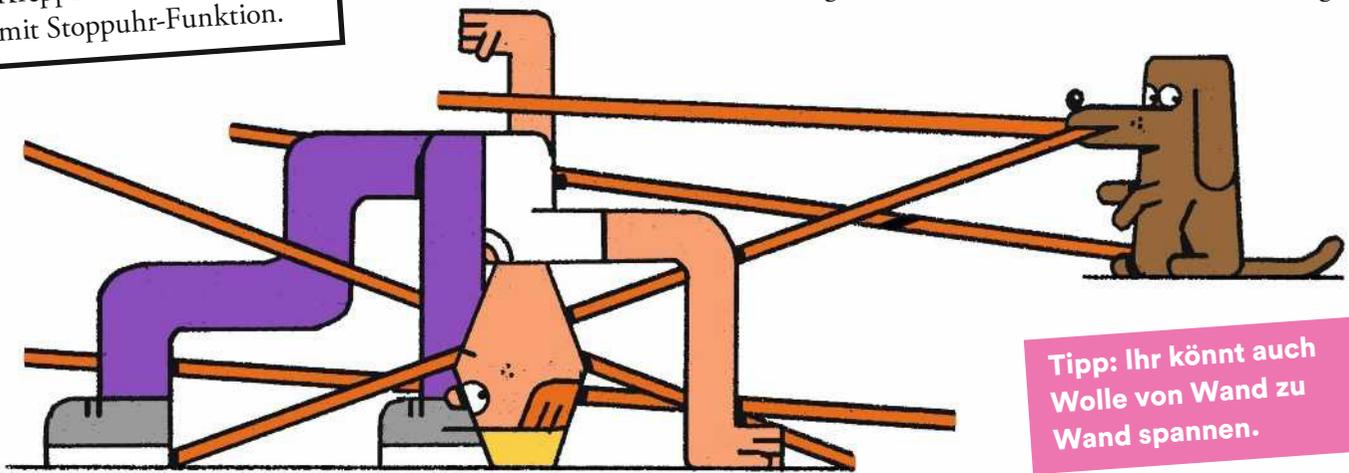


Text: Anke Leitzgen  
Illustrationen: Jay Daniel Wright

## Mission Impossible

**Spielerzahl:** 2 oder mehr  
**Aufbauzeit:** 10 Minuten  
**Krachlevel:** mittel

**Ihr braucht:** Krepppapier, eine Schere, Maler-Kreppband, ein Handy mit Stoppuhr-Funktion.



**Tipp:** Ihr könnt auch Wolle von Wand zu Wand spannen.

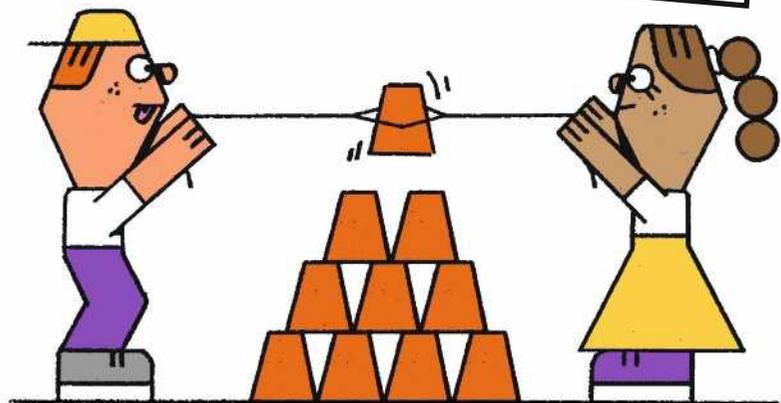
## Pyramidenbau

**Spielerzahl:** 2, 4, 6, 8 ...  
**Aufbauzeit:** 5 Minuten  
**Krachlevel:** leise

**Ihr braucht:** lange Schnur, eine Schere, ein größeres Haushaltsgummi, sechs oder zehn Pappbecher, ein Handy mit Stoppuhr-Funktion.

**So baut Ihr auf:** Schneidet vier Schnüre ab, jede so lang wie ein Unterarm. Knotet eine Seite von jeder Schnur an das Gummiband. Die Abstände zwischen den Knoten müssen gleich sein. Stellt dann die Pappbecher nebeneinander.

**So geht das Spiel:** Zwei von Euch setzen sich jeweils gegenüber. Beide nehmen je eine Schnur in jede Hand. Die Schnüre dürfen sich nicht überkreuzen. Bewegt das Gummiband, indem Ihr an den Schnüren zieht. Auf diese Weise könnt Ihr es über einen Pappbecher stützen. Und zwar so, dass Ihr den Becher hochheben und bewegen könnt. Stapelt nun die Becher zu einer Pyramide. Schafft Ihr das? Wenn Ihr mehr als zwei Spieler seid, stoppt die Zeit. Das schnellste Team gewinnt.



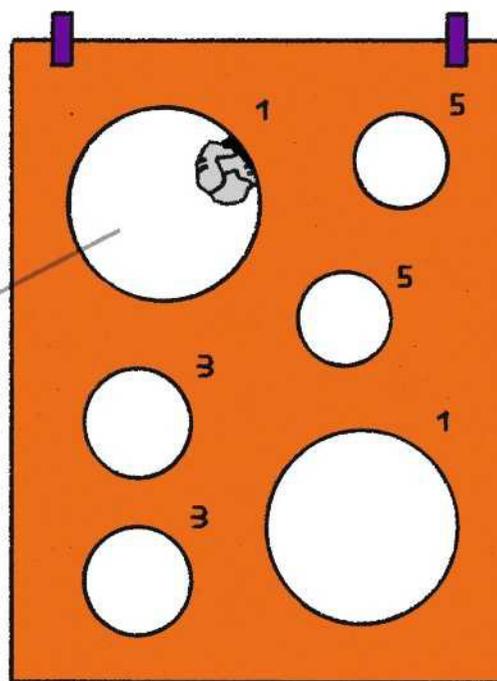
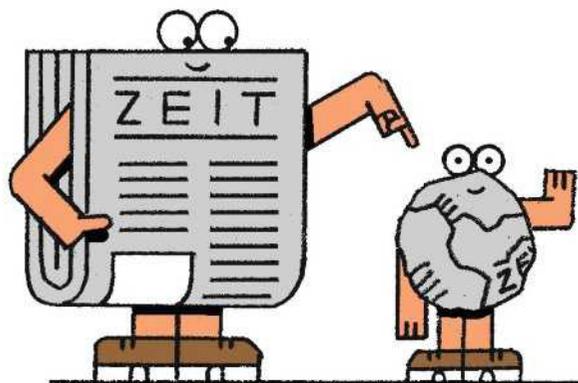
**Tipp:** Noch etwas kniffliger ist das Pyramidenbauen in Viererteams. Dann kann jeder nur eine Schnur in der Hand halten.



# Tütenzielwurf

**Spielerzahl:** 2 oder mehr  
**Aufbauzeit:** 15 Minuten  
**Krachlevel:** mittel

**Ihr braucht:** einen großen Müllsack, eine Schere, einen wasserfesten Stift, Untertassen und Teller, breites Maler-Kreppband, aus Zeitungspapier geknüllte Bälle, ein Seil.



**So baut Ihr auf:** Schneidet den Müllsack an den langen Seiten auseinander. Malt dann Kreise in verschiedenen Größen darauf. Nutzt die Untertassen und Teller als Schablonen. Schneidet die Kreise aus, und schreibt Zahlen unter die Löcher. Je kleiner das Loch ist, desto höher muss der Zahlenwert sein, der daruntersteht. Klebt die Tüte in einen Türrahmen. Zum Spielen muss

die Tür geöffnet sein. Vorsicht: Passt auf, dass hinter der Tür nichts steht, was durch die Zeitungsbälle kaputtgehen kann! Dann macht ein paar Probewürfe. Testet, aus welchem Abstand sich die Löcher gut treffen lassen. Zu einfach sollte es aber nicht sein! Wenn Ihr einen fairen Wurfabstand herausgefunden habt, legt Ihr dort das Seil als Startlinie auf den Boden.

**So geht das Spiel:** Jeder von Euch hat drei Würfe pro Runde. Trifft ein Spieler durch ein Loch, schreibt Ihr ihm die Punktzahl auf, die daruntersteht. Dann ist der Nächste dran. Nach fünf Runden zählt jeder seine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

**Tipp:** Statt der Bälle könnt Ihr auch Papierflieger durch die Löcher sausen lassen.

# Sockenschlacht

**Spielerzahl:** 4 oder mehr  
**Aufbauzeit:** 5 Minuten  
**Krachlevel:** laut

**Ihr braucht:** Maler-Kreppband, 40 zusammengeknüllte Sockenpaare, ein Handy mit Wecker-Funktion.



**So baut Ihr auf:** Markiert mit dem Maler-Kreppband auf einer freien Fläche im Zimmer eine Mittellinie auf dem Boden. Legt auf jede Seite der Linie 20 Paar Socken. Bildet zwei gleich große Teams. Stellt den Handywecker so ein, dass er drei Minuten nach Spielbeginn klingelt.

**So geht das Spiel:** Nachdem Ihr den Wecker gestartet habt müsst Ihr so viele Sockenpaare wie möglich auf das gegnerische Feld kicken und werfen. Dabei dürft Ihr nicht die Mittellinie berühren oder sie mit irgendeinem

Körperteil überqueren! Wenn der Wecker klingelt, darf keine Socke mehr angerührt werden. Zählt nun, wie viele Sockenpaare in den beiden Spielfeldern liegen. Die Mannschaft, die weniger Socken in ihrem Feld hat, hat gewonnen.

**Tipp:** Ihr könnt auch Taschentuchpakete werfen. Klebt sie vorher am besten nochmal zu.

