

Unser fibbb!-Familienportal

Schaut doch auch wieder einmal auf unserer Website unter www.fibbb.at/familienportal. Da warten viele interessante Infos, neue Lesetipps und Anregung für Spiel und Spaß auf euch ...



0664 1007471 / hilfe@fibbb.at / www.fibbb.at / 8384 Minihof-Liebau 10

Bist Du fibbb! - mach einfach mit!
Aktivitätenlexikon 2021

Aktivitäten & Spiele für die „bewegte“ Familie

Im Freien toben ist toll - egal wie das Wetter ist. Bewegung an der frischen Luft stärkt das Immunsystem, wir powern uns dabei aus und schlafen viel besser als wenn wir den ganzen Tag im Haus verbringen. Also auf nach draußen!

Vorbild für Bewegung sein

Kinder lernen am leichtesten durch Vorbilder. Wer möchte, dass sich Kinder viel bewegen, sollte selbst aktiv sein: sich möglichst oft mit dem Rad oder zu Fuß fortbewegen, Zeit im Garten oder am Spielplatz verbringen - im Freien ist man automatisch in Bewegung. Wer Bewegung natürlich im Familienalltag erlebt, wird wie selbstverständlich auch später ein bewegtes Leben führen.

Familienpicknick

Ein Picknick macht einfach Spaß & im Freien schmeckt's am besten. Bereitet gemeinsam eure liebsten Leckereien zu, macht einen Ausflug in die Natur und erkundet die Umgebung - malt sie, fotografiert sie, sammelt Steine, Blätter, Blumen ...

Seifenblasen fliegen lassen

Kinder können sich stundenlang mit Seifenblasen beschäftigen und wunderschöne Kunstwerke kreieren. Tipp: erkundigt euch, wie man Seifenblasen selbst herstellen kann.

Balancieren

Das eigene Gleichgewicht testen, ist spannend. Wenn gerade kein Balken oder Ast in der Nähe ist, kann man auch ein auf dem Boden liegendes Seil verwenden oder einen Kreidestrich machen und sich entlang bewegen.

Trefferball

Vor der Hauswand mit Kreide Kreise auf den Boden zeichnen - ungefähr ein bis drei Meter von der Wand entfernt- und versuchen, den Ball gegen die Wand prallen zu lassen, sodass er in einem der Kreise landet.

Sammelnaturbild gestalten

Bei eurem Spaziergang sucht ihr nach Naturmaterialien, wie Steinen, Rinden, Pflanzen, Blättern, Schneckenhäusern, Holzstücken usw. und gestaltet dann am Boden oder in einem runden oder eckigen Rahmen ein Kunstwerk daraus.



Wald- oder Garten-Parcours

Spannt eine lange Schnur von einem Baum zum Nächsten, weiter zum nächsten Ast und noch weiter und tastet euch dann mit verbundenen Augen entlang. Dies ist gar nicht so einfach: auf dem Weg befinden sich viele Hindernisse wie Baumstücke, Wurzeln oder herausragende Zweige.

Naturmemory-Such-Spiel

Versteckt unter einem Tuch Dinge aus eurem Umfeld (Blätter, Blüten, Zweige, Steine, Pflanzen, Rinde, Moos, ...) Hebt dann das Tuch hoch. Nun haben alle Familienmitglieder eine Minute Zeit, sich die Dinge anzusehen. Danach sucht zu zweit oder alleine nach den gleichen Dingen in der Umgebung. Sucht so lange, bis ihr alle Teile gefunden habt. Tipp: Behaltet die Materialien und macht daraus ein selbstkreatives Kunstwerk.

Luftballon fangen

Ihr blast einen Luftballon auf, lasst ihn hoch fliegen und versucht ihn in der Luft einzufangen. Wer erwischt ihn ...?

Hindernis-Parcours

Gestaltet euren eigenen Hindernisparcours: auf einem Kreidestrich balancieren, unter einem Ast durchkriechen oder drüber springen, im Slalom zwischen Steinen laufen...

Suchen & finden

Versteckt kleine Gegenstände im Wald, Garten, der Wiese, klammert sie an Sträucher oder Gartengeräte oder versteckt einen neuen Ball oder ein Springseil und lasst eure Kinder danach suchen ...



Schnitzeljagd

Fotografiert im Wald, auf der Wiese oder im Garten markante Ecken oder Details von Gegenständen - mit einem stark vergrößerten Ausschnitt. Druckt die Bilder dann aus und lasst eure Kinder die Gegenstände finden.

Straßenkreide

Mit Straßenkreide Felder zum Raus- und Reinhüpfen malen und um die Wette hüpfen ... los geht's!

Besenfangen

Ein Kind steht mit einem Besen oder einem Stock in der Mitte, die anderen im gleichen Abstand rundherum. Das Kind ruft den Namen eines anderen Kindes und lässt den Besen los. Das gerufene Kind versucht, den Besen aufzufangen. Gelingt es nicht, muss es in die Mitte.

Minigolf im Garten

Baut euch euren eigenen Minigolfplatz im Garten: holt euch einen Besen als Golfschläger, einen kleinen Ball und etwas Fantasie. Hindernisse sind alte Lappen, Flaschen oder Spielzeug. Eingelocht wird in alte Dosen.

Steine-Mikado

Steine von unterschiedlicher Größe zu einem Haufen auftürmen. Wer kann die meisten Steine abnehmen ohne, dass der Haufen verrutscht?

Papierflieger-Wettkampf

Wer kann den besten Papierflieger basteln? Jeder faltet einen Flieger, am besten mit unterschiedlich farbigem Papier. Anschließend wird der Flieger draußen geworfen. Welcher hat die besseren Flugeigenschaften...

Bäumchen wechsle dich

Ein Kind ist der Fänger und steht in der Mitte. Die anderen suchen sich einen Baum oder markieren ein Kreisfeld mit Steinen oder Kreide. Der Fänger ruft: „Bäumchen, wechsle dich.“ Jeder einschließend des Fängers wechselt den Baum/das Kreisfeld. Wer leer ausgeht, ist der nächste Fänger.

Spinnennetz-Hüpfspiel

Malt mit Kreide ein Spinnennetz auf den Boden. Außen sind die Abstände weit, dann wird der Platz immer enger. Hüpfst zunächst mit geschlossenen Beinen von Rand des Netzes bis zur Mitte und wieder hinaus. Wer das Netz berührt, bleibt kleben. Wer es schafft, wiederholt die Übung erst auf dem rechten, dann auf dem linken Bein. Und vielleicht schafft ihr es auch rückwärts durch das Netz zu hopsen?

Wäscheklammern klauen

Jedes Kind bekommt drei Wäscheklammern, die es hinten an seiner Kleidung befestigt. Nach einem Startsignal versuchen sich alle gegenseitig die Wäscheklammern zu klauen, um sie bei sich zu befestigen. Wer keine Wäscheklammern mehr hat, scheidet aus. Gewonnen hat, wer nach einer bestimmten Zeitspanne die meisten Wäscheklammern gesammelt hat.

Ball an die Wand

Ein Ball wird gegen die Wand geworfen und wieder gefangen, das ist erst mal ganz einfach zum Einüben. Danach werden die Aufgaben immer schwerer: dazwischen in die Hände klatschen, 2 x hüpfen, einen Hampelmann machen ...

Seilspringen

Ein Hüpfseil sollte am besten in keinem Haushalt fehlen und ist auch der perfekte Begleiter bei langen Autofahrten, denn so kommt man in den Pausen so richtig schön in Bewegung. Zwei schwingen das Seil, ein Dritter springt immer wieder darüber. Geübte können auch gemeinsam springen und vielleicht ein Lied dazu singen. Zusätzliche Bewegungen erhöhen den Schwierigkeitsgrad.

Mützenball

Jedes Kind legt im Abstand von ungefähr einem Meter einen Gegenstand von sich auf den Boden (Mütze, Halstuch, Stofftier). Alle stellen sich mit etwas Abstand zu den Gegenständen, nebeneinander auf. Das erste Kind versucht mit dem Ball einen der Gegenstände zu treffen. Ist das geschafft, rennt das Kind, dem der Gegenstand gehört schnell zum Ball und alle anderen laufen schnell weg. Hat es den Ball, ruft es laut „Stopp!“ und alle bleiben stehen. Nun darf es versuchen, mit dem Ball ein anderes Kind zu treffen, gelingt dies, bekommt dieses ein Steinchen/eine Murmel auf seinen Gegenstand. Wer zuerst 3 Steinchen hat, der verliert ...

Gegenstände transportieren

Sucht euch 2 zwei Stöckchen und versucht damit Gegenstände vom Boden aufzuheben (Stein, ein Blatt, ein Spielzeug) und an einen definierten Zielort zu transportieren.

Alles anders machen

Ein Kind ist der „Vorzeiger“. Alle anderen müssen genau beobachten, weil sie nichts nachmachen dürfen, sondern genau das Gegenteil tun müssen. Reißt der Vorzeiger die Arme hoch, müssen die anderen ihre Arme zum Boden strecken, lacht er, müssen die anderen traurig schauen. Wer etwas falsch macht, scheidet aus.

Luftballon-Wettrennen

Je zwei Mitspieler bilden ein Team und müssen so schnell wie möglich einen Luftballon, den sie zwischen sich geklemmt halten - ohne Hände- ohne hinunter zu fallen an ein Ziel bringen. Der Luftballon kann an unterschiedlichen Körperteilen (Nase, Hüfte, Wade, usw.) gehalten werden. Statt eines Wettlaufs kann man auch einen Luftballon-Tanz veranstalten.

Schattenfangen

Wenn die Sonne scheint, geht es los. Ein Kind ist der Fänger und versucht, auf die Schatten der anderen zu treten. Hat es einen gefangen, ist dieser der Fänger.

Pausen-Memory

Verteilt einige Naturfundstücke (Blatt, Stein, Nuss) auf dem Boden. Alle Kinder prägen sich für kurze Zeit die Gegenstände ein und drehen sich um. Jetzt entfernt ihr ein Stück. Wer weiß zuerst, was fehlt?

Würfel im Walde, Garten oder Wiese

Mehrere Kinder sitzen im Kreis und lassen den Würfel rollen. Wer die Eins wirft, sucht ein Stöckchen, wer die Zwei wirft, pflückt zwei Grashalme, bei der Drei sind es Blätter und so weiter. Die Sechs muss aussetzen. Wer nach zehn Runden am meisten gesammelt hat, ist Sieger.

Natur-Farbenrallye

Nehmt pro Kind einen Bogen Papier und malt untereinander kleine Kreise in den Farben weiß, gelb, rot, blau, grün, lila, braun, schwarz auf. Jeder hat die Aufgabe, in der Natur diese Farben zu finden, zum Beispiel ein grünes Blatt, eine blaue Blume. Das entsprechende Objekt bitte nicht mitnehmen, sondern auf dem Blatt Papier nachzeichnen. Wer findet alle sieben Farben in der Natur? Alternative: wenn ihr ein Handy mit Kamera habt, könnt ihr auch Beweisfotos schießen.

Waldgeisterfiguren basteln

Jeder bekommt am Beginn der Waldwanderung eine kleine Tasche, in der ganz viele unterschiedliche Naturmaterialien gesammelt werden, wie kleine Stöcke, Blätter, Tannenzapfen, Eicheln, Kastanien, Samen oder auch Steine. Einzige Regel: es dürfen nur Naturmaterialien vom Boden aufge-sammelt werden. Am Ende des Ausflugs bastelt jeder aus seinen Fundstücken seine Waldgeistfigur.



Fotografiert eure kleinen Kunstwerke und hängt das Bild des Siegers an den Kühlschrank oder die Pinnwand. Oder stellt aus allen Fundgegenständen eine gemeinsame Figur her.

Natur verstecken

Wir alle lieben altmodische Versteck-Spiele im Garten oder Wald. Unser Alternativvorschlag: statt euch selber zu verstecken, versteckt Naturmaterialien (Blätter, Kastanien, Eicheln, Steine, Stöcke) in einem bestimmten Bereich im Freien. Ein Spieler versteckt vorher die ausgewählten Gegenstände und die anderen versuchen diese möglichst schnell zu finden.

Zapfen-Weit-Wurf

Alle Spieler stellen sich an eine Startlinie und versuchen einen Tannenzapfen so weit wie möglich zu werfen. Jugendliche und Erwachsene setzen oder knien sich auf den Boden, damit auch kleine Kinder eine Gewinnchance haben. Verwendet bitte möglichst gleich große Tannenzapfen & erklärt unseren Kleinen, dass aus den Samen der Zapfen kleine Tannenbäume wachsen.

Zapfen-Zielwerfen

Stellt einen Stock so gegen einen Baum, dass er leicht umfällt. Dann stellen sich alle Mitspieler einige Meter vom Stock entfernt auf. Kleine Kinder dürfen ein bis zwei Schritte näher herantreten. Jeder versucht nacheinander mit den Tannenzapfen den Stock so zu treffen, dass er umfällt. Alternative: Ihr könnt auch ein großes Blatt auf den Boden legen und versuchen dieses mit den Tannenzapfen zu treffen.

Wald-Quiz

Die Kinder stellen sich ungefähr 7 Meter entfernt auf einer Linie auf. Ein Erwachsener erzählt jedem Kind nacheinander Behauptungen über die Natur. Jedes Kind überlegt und antwortet mit ja oder nein. Hat das Kind falsch getippt, bleibt es stehen. Hat das Kind richtig getippt, darf es einen Schritt auf den Erwachsenen zugehen. Wer den Erwachsenen zuerst erreicht, hat gewonnen. Fragen zur Anregung: „Ist der Fingerhut giftig?“ „Ist dieser Baum eine Eiche?“ „Lebt ein Känguru in diesem Wald?“ „Wachsen Erdbeeren auf Fichten?“

Steine-Zielwerfen

Mit Steinen ein Ziel markieren und mit einem Ball das Ziel versuchen zu treffen.

Memory-Fang-Spiel

Alle Kinder (mind. 3) stellen sich locker im Kreis auf. Eines wirft jemandem einen Tannenzapfen zu. Dieser wirft ihn der nächsten Person weiter. Das geht so lange, bis alle einmal den Tannenzapfen gefangen haben. Dann landet der Tannenzapfen wieder beim ersten Kind.

Jetzt werfen sich alle wieder in der gleichen Reihenfolge den Zapfen zu. Klappt das gut, kann noch ein weiterer Gegenstand in einer anderen Reihenfolge geworfen werden. Funktioniert das auch, probiert noch einen dritten Gegenstand?

Natur-Bingo

Material: vorher angefertigte Bingo-Karten, Schreibstifte

Vorbereitung: nehmt ein Stück Papier oder eine Karteikarte in Din-A5 Format. Malt darauf ein Quadrat und teilt es in 5 x 5 gleichgroße Kästchen. In die 25 Kästchen schreibt ihr Begriffe aus der Natur, die ihr höchstwahrscheinlich auf den Spaziergang sehen werdet, wie z.B.: Eiche, Kastanie, Moos, Kiefer, Fichte, Brombeerstrauch, Ameise, Eichhörnchen, Pilz, Löwenzahn, Brennnessel. Auf dem Spaziergang sucht ihr nach den Begriffen und ruft laut, wenn ihr sie in der Natur gefunden habt. Alle schauen, ob es auch das richtige Objekt ist. Wer es zuerst entdeckt hat, darf den Begriff auf seiner Bingo Karte mit einem dicken Kreuz ausstreichen. Wer zuerst waagrecht, senkrecht oder diagonal fünf Kreuze auf seiner Karte hat, hat gewonnen.

Teddy-Puppen-Picknick

Ladet andere Familien & Kinder ein und macht ein gemeinsames Picknick. Sprecht euch vorher ab und nehmt selbstgemachte Leckereien und Getränke mit. Als Ehrengast darf jedes Kind sein Lieblingskuscheltier mitbringen.

Natur-Suchspiel

Material: vorbereitete Bildkarten

Fertigt kleine Karten an, auf denen ihr Abbildungen von Pflanzen und Tieren der heimischen Natur aufklebt oder aufdruckt. Beispiele: Eiche, Kastanie, Fichte, Birke, Eichhörnchen, Farn, Pilzsorten, Vögel, Moos...

Jeder Teilnehmer an der Wanderung erhält die gleiche Anzahl an Karten. Sobald jemand eines der gesuchten Objekte gefunden hat, gibt er die entsprechende Karte ab. Wer zuerst keine Karte besitzt, hat gewonnen.

Wilder Kunstnachmittag

Zieht euch alte Kleidung an und legt große Papierbögen auf den Rasen, am besten mit Pappe als Unterlage. Holt euch ein paar Schalen mit auswaschbarer Farbe und dann kann es losgehen: verteilt die Farben mit den Füßen & Händen, rollt euch übers Papier und kleckert nach Herzenslust herum, um eure Kunstwerke zu erschaffen. Hängt diese nach dem Trocknen wie in einer Ausstellung auf oder zerschneidet sie zu Postkarten, die ihr dann das ganze Jahr über zu passenden Anlässen verschicken könnt.

Spielfahrzeug-Rennen

Jeder bringt sein eigenes Lieblings-Fahrzeug mit (Roller, Dreirad, etc.). Sucht eine unbefahrene, ruhige Straße, malt mit Kreide einen Parcours auf und bringt Slalom-Hütchen in Position ... und schon kann es losgehen. Viel Spaß bringt auch ein gespanntes Netz, unter dem die kleinen Formel-1-Piloten hindurchfahren müssen. Tretet entweder gegeneinander an oder versucht, die Strecke so schnell wie möglich zurückzulegen.

Wald-Memory

Ihr legt fünf verschiedene Gegenstände aus dem Wald (z.B. Tannenzapfen, Baumrinde, Blatt, Moos, Blume) offen auf den Boden. Alle Teilnehmer versuchen, die gleichen Dinge selbst im Wald zu finden. Wer zuerst alle fünf Gegenstände beisammen hat, hat gewonnen.

Mit Kreide malen

Bemalt eure Gehsteige, Straßen, Parkplätze mit Verkehrszeichen und Straßenzügen und fahrt dann mit euren Rollern, Bobby Cars, Dreirändern dort herum.

Motiv-Steine gestalten

Gestaltet Steinkunstwerke am besten mit Acryl-, Plakat- oder Ölfarbe.

Tipp: Steine erst nach Corona auslegen, weil's sicherer ist!



Staudämme bauen

Macht einen Ausflug zum Bach und baut euren eigenen Staudamm. Das macht auch bei regnerischem Wetter Spaß - ausgestattet mit Gummistiefeln und Regenjacke.

Fischer, wie tief ist das Wasser?

Vor Spielbeginn werden im Abstand von etwa vier bis fünf Metern zwei Linien markiert. Jede Linie ist ein Ufer, der Bereich dazwischen das Wasser. An einem Ufer, also hinter einer der Linien, steht der Fischer (Erwachsener), am anderen Ufer stehen die Mitspieler (Kinder). Sie rufen: „Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer nennt irgendeine Tiefe: „10 Meter!“ Darauf fragen die Kinder „Wie kommen wir hinüber?“ Der Fischer antwortet z.B.: „Auf einem Bein hüpfend“ oder „Rückwärts laufend“, „mit Frosch Hüpfen“, „mit Elefantenschritt“. Die Kinder setzen sich in der befohlenen Gangart in Bewegung. Während sie versuchen, über das Wasser zu kommen, versucht der Fischer, so viele wie möglich zu fangen - er bewegt sich dabei genauso wie die anderen. Wer gefangen wird, hilft dem Fischer in der nächsten Runde beim Fangen mit. Wer als Letzter übrigbleibt, hat gewonnen.

Prellball

Malt mit Kreide eine Kästchen-Leiter von 1 bis 10 auf den Boden. Die Kästchen dürfen nicht zu klein sein. Der erste Spieler wirft den Ball so ins erste Feld, dass er wieder zu ihm zurückspringt und nicht gefangen wird, sondern mit der flachen Hand in das nächste Feld geprellt wird usw., bis er der Reihe nach in jedem Feld war. Landet der Ball nicht im richtigen Feld, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der, der den Fehler gemacht hat, darf – wenn er wieder an der Reihe ist – in dem Feld beginnen, das er zuletzt fehlerfrei geschafft hatte und von da aus weiter prellen. Wer zuerst in alle Kästchen getroffen hat, ist Sieger.

Hüpf-Schnecke

Malt ein Spielfeld in Form einer Schnecke auf den Boden und unterteilt es in einzelne Kästchen. Diese sollten so groß sein, dass man bequem hinein hüpfen kann. Nun versuchen alle nacheinander auf einem Bein vor und zurück durch alle Kästchen zu hüpfen, ohne dabei eine Linie zu berühren. Wer es schafft, darf danach ein beliebiges Kästchen sperren.

Alle anderen Hüpfen müssen dann dieses Kästchen überspringen, nur der, der es gesperrt hat, darf sich bei seinen folgenden Sprüngen darauf ausruhen. Gut ist, wenn jedes Kind sein Kästchen mit einer anderen Farbe sperrt, so dass man immer weiß, welches wem gehört. Auf diese Weise wird es immer schwieriger, die Schnecke fehlerfrei zu schaffen. Wer als Letzter ganz durchkommt, ist Sieger.

Triff ins Feld

Zeichnet mit Kreide ein etwa 25 x 50 Zentimeter großes Rechteck auf den Boden und halbiert es durch eine Mittellinie. In die eine Hälfte legt ihr einen Stein. Dann sucht sich jeder Mitspieler einen mittelgroßen Stein und versucht damit - aus etwa 3 Metern Entfernung - in das Kästchen mit dem Stein zu treffen. Gelingt es, bekommt man einen Punkt. Wer am Ende am meisten Punkte, hat gewonnen.

Seilhüpfen

Ihr braucht ein langes Springseil, das von zwei Kindern geschwungen wird. Die anderen Mitspieler suchen sich jeweils einen Gegenstand als Pfand (Stein, Ball, etc.). Diese Gegenstände werden etwas entfernt auf einer Seite des Seils abgelegt, auf der anderen stellen sich die Spieler auf. Sobald das Seil schwingt, läuft der Erste hindurch und holt sein Pfand. Mit diesem springt er dann in das Seil hinein und fragt: „Was soll das Pfand in meiner Hand?“ Die anderen Mitspieler rufen ihm daraufhin zu, was er machen muss. Zum Beispiel 10-mal auf einem Bein hüpfen, in der Hocke hüpfen und so weiter. Wer die Aufgabe nicht schafft, muss sein Pfand zurücklegen und es später erneut versuchen. Wer seine Aufgabe fehlerfrei erledigt, darf sein Pfand behalten und ist für diese Runde fertig.

Versteinern

Einigt euch auf ein Spielfeld, zum Beispiel die ganze Rasenfläche im Garten, die Einfahrt oder Ähnliches. Dann wird ein Spieler zum Fänger bestimmt. Auf „Los“ geht's los und der Fänger versucht, die anderen zu fangen, das heißt: zu berühren. Wen er berührt, der „versteinert“. Der Versteinerte muss sofort mit gegrätschten Beinen stehen bleiben. Er kann aber „erlöst“ werden, das heißt er darf wieder weiterlaufen, wenn ein anderer Spieler zwischen seinen Beinen hindurchkriecht, ohne dabei selbst vom Fänger erwischt zu werden. Wenn es dem Fänger gelungen ist, alle zu versteinern, wird ein neuer Fänger bestimmt.

Fotoalben, Tagebücher und Aufbewahrungsboxen basteln

Bastelt und gestaltet eure ganz persönlichen Fotoalben, Tagebücher, Aufbewahrungsboxen usw. und dekoriert und verschönert damit eure Zimmer.

Dein Dorf neu entdecken

Erkundet doch einmal, so wie ein Tourist, ganz genau euer eigenes Dorf oder eure Gemeinde und entdeckt gemeinsam bisher unentdeckte Ortsteile oder besondere Sehenswürdigkeiten, die Ihr vorher noch nie gesehen habt. Du wirst bemerken: Dein Heimatort hat noch viel mehr zu bieten, als Du immer dachtest!

Spinnen-Labyrinth

Spannt aus Schnüren oder Gummiseilen ein Spinnennetz zwischen Bäumen und versucht nach Lust und Laune durchzuschlüpfen.



Viel Freude beim Bewegen & kreativ sein in der Natur!

Euer fibbb!-Team

www.fibbb.at / hilfe@fibbb.at / +43 664 1007471