TINTENFASS · IDEEN FÜR ZUHAUSE

Halloween-Spiele für drinnen

Vier Spiele, die zusammen einen ganzen Abend tragen: Mumienwickeln, ein Spinnennetz im Flur, Gespensterjagd im Dunkeln und Kürbis-Zielwurf. Material: eine Rolle Klopapier und ein Knäuel Wolle.

ALTER	DAUER	MATERIAL	SAUEREI
ab 3 Jahren	über 1 Std	Nur Haushaltsmaterial	mittel

Das braucht ihr

- [ ] 2 Rollen Toilettenpapier

  Für das Mumienwickeln. Eine Rolle reicht für ein Kind bis etwa zur Brust, zwei für eine vollständige Mumie. Günstiges, dünnes Papier ist hier besser, weil es leichter reißt und sich danach auch leichter wieder abnehmen lässt.

- [ ] 1 Knäuel weiße Wolle

  Für das Spinnennetz. Ein normales Knäuel spannt einen Flur von etwa vier Metern. Weiß oder hellgrau sieht am meisten nach Netz aus. Wenn ihr ein dunkles nehmt, müsst ihr es im Halbdunkel erst suchen.

- [ ] 2 Taschenlampen

  Handys tun es auch, aber schlechter. Der Lichtkegel ist breiter und schwächer, und niemand wirft sein Handy in einen Karton. Am besten ist eine kleine Stablampe, weil sie einen scharfen Kreis auf die Wand malt.

- [ ] 3 Sockenbälle

  Ein Paar dicke Socken ineinandergerollt ergibt einen Ball. So ein Ball tut niemandem weh und trifft keine Lampe. Drei Stück reichen, mehr macht das Einsammeln zur Hauptbeschäftigung.

- [ ] 1 Rolle Kreppband

  Für die Wurflinie und für die Enden der Wollfäden. Kreppband geht rückstandslos von Türrahmen und Tapete ab, Paketband nicht. Genau daran hängt, ob ihr einen netten Abend habt oder hinterher eine abgezogene Tapetenecke.

- [ ] 1 Pappkarton

  Für den Zielwurf. Nehmt einen Schuhkarton oder einen Paketkarton und schneidet ein Gesicht hinein: zwei Dreiecksaugen und einen Zackenmund. Die Löcher sind gleichzeitig die Ziele.

- [ ] 1 Kissen oder Decke

  Für die Gespensterjagd als Versteck, und als weiche Landestelle, wenn beim Spinnennetz jemand die Balance verliert. Im Flur ist ein Kissen an der Wand nie verkehrt.

So geht's

Vor dem ersten Spiel

Räumt vorher einmal den Raum frei, in dem gespielt wird. Stolperkanten kommen weg, Glas und Kerzen aus der Reichweite. Die Wollfäden spannt ihr nur dort, wo an den Seiten nichts steht. Das klingt nach Pflichtprogramm, entscheidet aber über den Ausgang des Abends. Alle vier Spiele werden **im Halbdunkel** gespielt. Und im Halbdunkel sieht niemand mehr den Stuhl, der um sechs noch da stand.

Spiel 1 **Mumienwickeln**

Bildet zwei Teams. In jedem Team ist ein Kind die Mumie, die anderen wickeln. Gewickelt wird **nur vom Bauch abwärts und an den Armen**, nie um Hals, Gesicht oder Kopf. Das sagt ihr vorher einmal laut, als feste Regel und nicht als Empfehlung. Sobald ein Team fertig ist, ruft es „Mumie". Gewonnen hat das Team, das zuerst durch ist und dessen Mumie danach noch drei Schritte gehen kann, ohne zu reißen. **Zwei Minuten** sind eine gute Zeitvorgabe. Danach sammelt ihr das Papier ein und knüllt es für Spiel 4 zu Bällen.

Spiel 2 **Das Spinnennetz im Flur**

Spannt den Wollfaden kreuz und quer durch einen schmalen Flur. Die Enden klebt ihr mit Kreppband an Wand und Türrahmen. Spannt ihn **nicht straff, sondern leicht durchhängend**, dann gibt er nach, wenn jemand hineinläuft. Die Aufgabe heißt: einmal durch, ohne einen Faden zu berühren. Bei einer Berührung geht das Kind zurück zum Anfang. Für kleine Kinder spannt ihr drei bis vier Fäden und lasst unten eine breite Lücke. Für Schulkinder nehmt ihr acht bis zehn und lasst keine Lücke. Auf der anderen Seite liegt etwas, das geholt werden muss, etwa ein Sockenball, eine Taschenlampe oder irgendetwas anderes.

Spiel 3 **Gespensterjagd**

Licht aus, eine Taschenlampe an. Alle anderen verstecken sich in einem Bereich, den ihr vorher festlegt, also in einem Zimmer und nicht in der ganzen Wohnung. Ein Kind, das gefunden und **mit dem Lichtkegel getroffen** wird, schließt sich der Jägerin an und jagt mit. Das Spiel endet, wenn alle einen Lichtkegel haben. Zwei Regeln halten es zusammen: Die Lampe wird **nie ins Gesicht** gehalten, nur auf den Körper. Und beim Verstecken sind Schränke und der Platz hinter schweren Möbeln tabu. Für Kleinkinder ist die freundlichere Fassung, dass das Kind die Lampe hat und ihr Erwachsenen die Gespenster seid.

Spiel 4 **Kürbis-Zielwurf**

Stellt den Karton mit dem ausgeschnittenen Gesicht auf und klebt eine Wurflinie aus Kreppband auf den Boden. Geworfen wird mit den Sockenbällen oder mit den Papierknäueln aus Spiel 1. Die Wertung lautet **Mund zehn Punkte, Augen je fünf**. Ihr könnt aber auch ganz ohne Zählen spielen, denn bei kleinen Kindern ist das Treffen selbst der Zweck. Die Wurflinie liegt für jedes Kind woanders: bei Dreijährigen **zwei Meter**, bei Schulkindern vier, bei euch Erwachsenen sechs und im Sitzen. So spielen alle dasselbe Spiel, und trotzdem gewinnt nicht automatisch der Größte.

Damit der Abend nicht kippt

Halloween-Spiele haben eine eingebaute Eskalationsneigung. Es ist dunkel, alle sind laut, und irgendwann ist ein Kind ernsthaft erschrocken. Keine Sorge, zwei Dinge helfen. Erstens ein **festes Wort**, bei dem sofort das Licht angeht. „Licht" reicht. Ihr müsst es nur vorher vereinbaren, und beim ersten Mal wird es ohne Diskussion befolgt. Zweitens die Reihenfolge. Nach der Gespensterjagd spielt ihr den Zielwurf bei vollem Licht und kein weiteres dunkles Spiel. Der Abend endet dann im Hellen, und das merkt ihr euren Kindern eine Stunde später an.

Punktezettel

RUNDE	NAME	NAME	NAME	NAME
1				
2				
3				

RUNDE	NAME	NAME	NAME	NAME
4				
5				
6				
7				
8				
Summe				

Gelingt sicher

Das Spinnennetz ist das Spiel mit der längsten Halbwertszeit

Die anderen drei sind nach zwei bis drei Durchgängen erschöpft. Beim Netz ist das anders. Kinder gehen stundenlang hindurch, vorwärts, rückwärts, mit verbundenen Augen, auf Zeit. Es lohnt sich also, wenn ihr es stehen lasst, auch wenn Halloween vorbei ist. Bei uns wäre das Argument „wir brauchen den Flur", und das hält erfahrungsgemäß bis zum Wochenende.

Warum Sockenbälle und nicht Bälle

Ein Sockenball fliegt kurz, rollt schlecht und fällt dort hin, wo er auftrifft. Genau das wollt ihr in einer Wohnung. Er springt nicht ab, trifft keine Lampe und ist sofort wieder da, wo er hingehört. Ein Softball dagegen rollt meistens unter das Sofa, und die nächsten zehn Minuten gehören der Taschenlampensuche.

Das geknüllte Klopapier ist kein Abfall

Nach dem Mumienwickeln liegen zwei Rollen Papier auf dem Boden. Zu Bällen geknüllt habt ihr damit zwanzig Wurfgeschosse für Spiel 4. Sie sind leichter als Socken und darum schwerer zu zielen. Für Schulkinder ist das die interessantere Schwierigkeit. Danach kommt alles in den Papiermüll, und eure Wohnung ist in zwei Minuten wieder leer.

Wenn ein Kind nicht mitspielen will

Es gibt bei diesen Spielen fast immer eins, dem das Dunkel zu viel ist. Das muss nicht heißen, dass es draußen steht. Ihr könnt ihm die Aufgabe „du bist das Licht" geben. Dann ist es die Person, die auf Zuruf den Schalter drückt. Im Dunkeln ist das die mächtigste Rolle im Raum, und sie wird gern angenommen.

Sicherheitshinweise

- Beim Mumienwickeln wird nichts um Hals, Kopf oder Gesicht gewickelt. Umschlungene Bänder, Kordeln und Schnüre am Kinderhals sind eine der bekanntesten Strangulationsgefahren überhaupt, und Toilettenpapier ist zwar dünn, reißt aber nass und im Knäuel nicht zuverlässig. Die Regel vorher einmal laut sagen und beim ersten Verstoß sofort eingreifen – nicht später.
- Die Wollfäden des Spinnennetzes werden locker gespannt, nicht straff, und nur in Brusthöhe und darunter. Ein straff gespannter Faden in Halshöhe ist genau die Anordnung, vor der die Unfallversicherung bei Spielgeräten warnt. Nach dem Spiel wird das Netz abgebaut, bevor jemand im Dunkeln durch den Flur zur Toilette geht.
- Im Halbdunkel gilt: keine Kerzen, auch keine im Windlicht. Wenn Licht zur Stimmung gehört, dann LED-Teelichter. Deren Knopfzellen gehören allerdings unbedingt außer Reichweite von Kleinkindern – eine verschluckte Knopfzelle kann in der Speiseröhre schon nach zwei Stunden schwere Verätzungen verursachen, und die Symptome zeigen sich oft erst Stunden später. Batteriefach verschraubt, und bei Verdacht sofort in die Kinderklinik.

- Die Taschenlampe wird nie längere Zeit direkt ins Gesicht gehalten. Das ist bei kleinen Stablampen kein Augenschaden, aber es blendet so stark, dass das geblendete Kind im dunklen Flur für ein paar Sekunden gar nichts mehr sieht – und dort steht der Türrahmen.
- Verstecke werden vorher festgelegt und schließen Schränke, Truhen, Waschmaschine und alles aus, was von innen nicht zu öffnen ist. Das ist die Regel, die bei der Gespensterjagd am leichtesten vergessen wird, weil die besten Verstecke genau diese sind.
- Geworfen wird ausschließlich mit Sockenbällen oder Papierknäueln, nie mit Bällen, Kastanien oder Obst. Und der Zielkarton steht nicht vor einem Fenster oder einer Vitrine, sondern vor einer leeren Wand.

Bitte selbst einschätzen: Wir recherchieren jede Idee sorgfältig und prüfen sie vor der Veröffentlichung. Wie geübt euer Kind ist und wie es bei euch zu Hause aussieht, können wir aber nicht wissen: Die Aufsicht und die Entscheidung, ob eine Idee zu eurem Kind passt, liegen bei euch. Dass etwas gelingt, können wir nicht garantieren. Es gelten unsere AGB, weekend-willi.de/agb.