

Die große SPIELESAMMLUNG für die ganze Familie



50 originelle Spielideen
für unterwegs und zuhause



riva

© 2021 des Titels »Die große Spiellesammlung für die ganze Familie« (ISBN 978-3-7423-1438-3) by riva Verlag,
Münchner Verlagsgruppe GmbH, München. Nähere Informationen unter: www.m-vg.de



GEFÜLLTE KALBSBRUST

DAS SPIEL, UM SICH EIN PAAR
BESONDERE – SPRACHLICHE –
LECKERBISSEN EINFALLEN ZU LASSEN

Ja, der Name dieses Spiels ist schon etwas gewöhnungsbedürftig – aber jetzt dürft ihr euch nicht von euren knurrenden Mägen ablenken lassen. Denn nur, wer jetzt ganz schnell in seinem inneren Wörterbuch blättern kann, wird dieses Spiel gewinnen.

WAS IHR
BRAUCHT:
Papier und Stift

MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



LOGIK UND WISSEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



WETTKAMPFCHARAKTER:





DIE VORBEREITUNG

Der jüngste Spieler denkt sich ein möglichst langes Wort aus. Dieses Wort schreibt dann jeder Spieler von oben nach unten auf sein Blatt Papier. Mit etwas Abstand wird das Wort ein weiteres Mal hingeschrieben, allerdings von unten nach oben.

Das sieht dann in etwa so aus:



K	T
A	S
L	U
B	R
S	B
B	S
R	B
U	L
S	A
T	K

DAS SPIEL GEHT LOS



Nun müsst ihr für jede Zeile Wörter finden, die jeweils mit dem ersten Buchstaben der Zeile beginnen und mit dem anderen Buchstaben, der ebenso bereits in der Zeile steht, enden. Ihr könnt euch hierbei für mehrere Varianten entscheiden. Entweder legt ihr eine bestimmte Zeit fest, die jeder hat, um Wörter zu finden, die mit den jeweiligen Buchstaben anfangen und enden, oder ihr bestimmt, dass die Zeit um ist, sobald der erste Mitspieler für alle Zeilen Wörter gefunden hat.



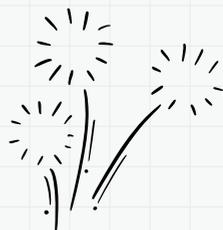
DIE PUNKTEVERGABE

Auch hier habt ihr verschiedene Möglichkeiten. Die einfachste Form: Für jedes Wort gibt es einen Punkt. Alternativ: Für jedes Wort gibt es einen Punkt; hat aber kein anderer Spieler dieses Wort, gibt es sogar zwei Punkte; und hat niemand sonst hier irgendein Wort, gibt es drei Punkte.





DER SIEGER IST ...



Wenn ihr nur eine Runde spielt, ist der Sieger derjenige mit der höchsten Punktzahl. Oder ihr denkt euch weiter im Uhrzeigersinn lange Wörter, äh, Kalbsbrüste, aus, die gefüllt werden müssen, und spielt weitere Runden – und Sieger ist dann der, der ganz am Ende die meisten Punkte hat.

GEFÜLLTE KALBSBRUST 2.0

Natürlich bieten sich euch noch viele weitere Varianten. Zum Beispiel könnt ihr festlegen, dass beispielsweise nur Hauptwörter, Namen, Tiere, Wörter mit vier Buchstaben ... erlaubt sind. Oder ihr beschließt, dass die Punktzahlen der Kinder immer verdoppelt werden. Ihr habt einen bunten Strauß von Möglichkeiten zur Verfügung.

VIEL SPASS!



GALGEN- MÄNNCHEN

|| DAS SPIEL UM KOPF UND KRAGEN ||



WAS IHR
BRAUCHT:
reichlich Papier
und Stifte

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

LOGIK UND WISSEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

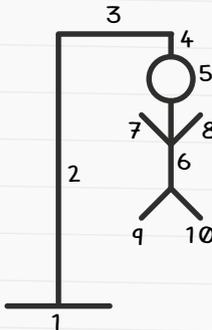
GLÜCK: 

WETTKAMPFCHARAKTER: 

DIE VORBEREITUNG LÄUFT

Zu Beginn des Spiels sollten wir vermutlich erst einmal klären, wie so ein Galgenmännchen überhaupt aussieht. Da kursieren ja die wildesten Varianten: mit Haaren, Hut oder drei Beinen – erfunden von Menschen, die ihren Mitspielern nicht sagen wollen: »Tot! Du hast verloren!« Wir kennen diese falsche Zurückhaltung nicht.

Das Standard-Galgenmännchen sieht folgendermaßen aus:



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Beide Spieler denken sich jeweils ein Wort oder einen Satz aus, das oder den der jeweils andere Spieler erraten muss. Sie markieren einzelne Buchstaben des Wortes oder des Satzes durch Unterstriche auf dem Papier. Bei Sätzen werden Abstände zwischen den einzelnen Wörtern gelassen. GALGENMÄNNCHEN schreibt sich entsprechend so:

Der Spieler mit dem längeren Namen beginnt, indem er den anderen Spieler fragt, ob ein bestimmter Buchstabe in seinem

Wort oder Satz vorkommt. Also zum Beispiel: »Kommt ein E vor?« Falls ja, trägt sein Gegenspieler das E auf dem passenden Unterstrich ein und der Spieler ist ein weiteres Mal mit dem Fragen dran. Falls nicht, darf der Gegenspieler mit dem Bau des Galgens beginnen und der Gegenspieler darf nun fragen. Der Galgen wird so gebaut, dass für jeden falsch geratenen Buchstaben ein Strich gezogen wird (siehe Zeichnung oben).

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler das Wort lösen kann oder wenn er aufgehängt wurde, weil er zehnmal falsch geraten hat. Aber keine Sorge: Zehn Fehler bei 26 Buchstaben sind wirklich sehr viel. 

DAS SPIEL ZU MEHREREN

Bei mehreren Mitspielern ist ein Spieler der Moderator, der sich das Wort oder den Satz ausdenkt. Die anderen Spieler müssen reihum Buchstaben raten. Der jüngste Spieler beginnt. Wer richtig rät, bekommt einen Punkt (und zwar jeweils einen Punkt für jeden Buchstaben, der im Wort oder Satz vorkommt – zwei »E« ergeben also zwei Punkte) und darf noch einmal raten; rät er falsch, wird mit dem Errichten des Galgens begonnen (in diesem Fall gibt es nur einen Galgen für alle!), und der nächste Spieler ist mit dem Raten dran.



Das Spiel ist zu Ende, wenn das Wort oder der Satz gelöst wurde – dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten; oder das Spiel ist zu Ende, wenn der Galgen mit dem Galgenmännchen vollständig errichtet wurde. Dann haben alle – auch der Spieler mit den meisten Punkten – verloren.



UND NICHT VERGESSEN ...

Klärt im Vorfeld, ob die Umlaute
Ü, Ö oder Ä, aber auch B eigene
Buchstaben sind oder mit UE, OE, AE
oder SS geschrieben werden sollen.

KNICK- GESCHICHTEN

DONALD TRUMP KOCHT AN EINEM
SONNIGEN TAG MIT E.T. UNTER
DER BRÜCKE EINEN SCHUH.

Die besten Geschichten schreibt nicht
das Leben – sondern ihr!



WAS IHR
BRAUCHT:

Papier – am besten
Din-A4 – und Stifte
für jeden

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

LOGIK UND WISSEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

WETTKAMPFCHARAKTER: 

DER SPIELPLAN

Zunächst müsst ihr den Spielplan erstellen. Dafür legt ihr euer Blatt quer vor euch und zieht darauf fünf vertikale Linien, sodass sechs Spalten entstehen. Schreibt über die erste Spalte: »Wer?«, über die zweite: »Tut was?«, über die dritte: »Wann?«, über die vierte: »Mit wem?«, über die fünfte: »Wo?« und schließlich über die sechste Spalte: »Wen oder was?«

MÖGEN DIE LUSTIGEN GESCHICHTEN BEGINNEN ...

Setzt euch nun im Kreis – oder beim Spiel zu zweit – gegenüber. Beginnt mit dem Ausfüllen der ersten Spalte. Fertig? Dann knickt das Papier mit dieser Spalte nach hinten um, sodass eure Mitspieler nicht sehen können, was ihr geschrieben habt. Nun gebt euer Papier im Uhrzeigersinn weiter, und los geht's mit dem Ausfüllen der zweiten Spalte ... Dann wird das Geschriebene wieder umgeknickt und weitergegeben. Gebt die Blätter so lange weiter, bis alle Spalten ausgefüllt sind.

Am Ende faltet jeder sein Papier auseinander.



VIEL SPASS BEIM VORLESEN!



AUFGEPASST!

Da die letzte Spalte »Wen oder was?« lautet, solltet ihr bei »Tut was?« auch Wörter verwenden, auf die ein Wen-oder-was-Objekt folgen kann – zum Beispiel »kocht«, »singt«, »schlägt« ...

UND WARUM?

Natürlich könnt ihr euch für die Spalten auch ganz andere Fragen ausdenken. Zum Beispiel »Warum?« oder »Wie?« Diese Fragen fügen sich möglicherweise nicht ganz so gut in den Satz ein – aber witzig wird's auf jeden Fall!



LIEBER MALEN?



Wer keine Lust hat auf Schreiben, kann statt Knickgeschichten auch Knickfiguren entwickeln. Dafür nehmt ihr eure Blätter hochkant und malt einen Körper. Ihr beginnt mit dem Kopf und knickt diesen so nach hinten, dass der nächste Spieler noch den Hals sehen kann. Der malt an diesen Hals einen Oberkörper, der nächste einen Unterkörper, der Letzte schließlich die Füße. Fertig ist euer Knickbild!



MAFIA

DIE MÖRDER SIND UNTER UNS

»Langsam senkt sich die Dunkelheit über Palermo. Alles schläft. Alles? Nein, finstere Mafiosi öffnen die Augen und überlegen sich, wer ihr nächstes Opfer sein könnte.«

Wer weiß, wen von euch es trifft? Oder ist einer von euch etwa selbst der Mörder?

WAS IHR
BRAUCHT:
Papier und Stift

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

LOGIK UND WISSEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

GLÜCK: 

WETTKAMPFCHARAKTER: 