



Spielzeug

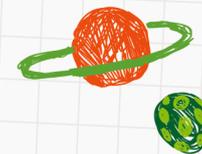
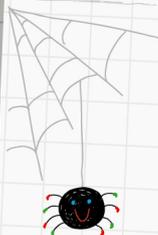
Sportart

Schulfach

Urlaubsort

Lied

Punkte:

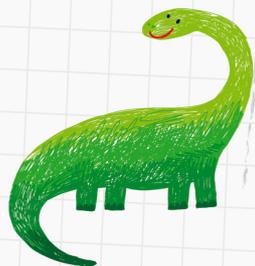
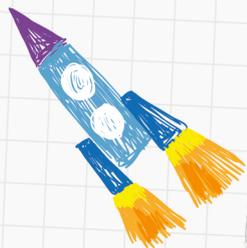


STATT

Für Kinder

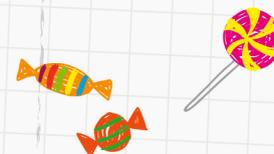


LAND FLUSS



DAS SPIELBUCH MIT
50 ABWECHSLUNGSREICHEN KATEGORIEN -
Die lustige Variante von Stadt-Land-Fluss

riva



STATT LAND FLUSS

*Für
Kinder*



Stadt, klar, das geht noch; Land auch, wird aber schon schwieriger. Fluss? Da fällt euch leider so gar nichts ein – kann da nicht einer mal richtig interessante Kategorien für Kinder machen?

Natürlich.
Hier sind sie schon!

DARUM GEHT ES BEI DIESEM SPIEL

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem ihr für jede Spalte passende Begriffe findet. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

AB DIESEM ALTER KÖNNT IHR DIESES SPIEL SPIELEN

Spielen kann dieses Spiel jeder, der schreiben kann. Aber so richtig schnell geht es vermutlich ab etwa acht Jahren.

SO VIELE LEUTE KÖNNEN DIESES SPIEL SPIELEN

Sechs – denn so oft kommt jeder der Spielpläne in diesem Buch vor. Ihr seid zu siebt oder mehr? Kein Problem: Einfach ein DIN-A4-Blatt quer legen und die Kategorien übertragen.

DAS BRAUCHT IHR SONST NOCH

Für jeden Mitspieler einen Stift.

SO FUNKTIONIERT DAS SPIEL

Ihr habt euch für einen Spielplan entschieden? Sehr gut. Trennt so viele Pläne, wie ihr Mitspieler seid, aus dem Buch heraus und legt diese vor euch. Ihr wundert euch, dass die vorletzte Spalte keine Überschrift hat? Hier dürft ihr euch selbst eine Kategorie ausdenken – oder ihr greift auf den Vorschlag zurück, den ihr jeweils unter der Spalte seht. Eure Aufgabe ist es nun, für jede der Spalten einen passenden Begriff zu finden – aber nicht irgendeinen, sondern nur den, der mit einem bestimmten Buchstaben beginnt.

Doch wie findet ihr diesen Buchstaben heraus? Dafür ruft ein Spieler laut »A« und geht dann lautlos weiter das ABC durch. Ein anderer ruft nach beliebig langer Zeit (wobei fünf Minuten möglicherweise nicht mehr »beliebig lang«, sondern »zu lang« sind): »Stopp!«

Mit dem Buchstaben, bei dem der Spieler in diesem Moment angelangt ist, wird eine Runde lang gespielt. Aufgepasst: Sobald der gewählte Buchstabe laut ausgesprochen ist, beginnt die Runde.

Jeder Spieler versucht nun, seine Felder mit Begriffen, die mit dem ausgelosten Buchstaben beginnen, zu füllen. Wer die Reihe als Erster voll hat, ruft: »Stopp!«, und alle müssen sofort den Stift weglegen (das gerade begonnene Wort darf noch zu Ende geschrieben werden).

Dann beginnt die Punktevergabe.

SO VIELE PUNKTE GIBT ES

20 Punkte:

Niemand außer dir hat etwas in dem betreffenden Kästchen stehen.

10 Punkte:

Mindestens ein weiterer Mitspieler hat das Kästchen befüllt, aber du bist der Einzige mit genau diesem Wort.

5 Punkte:

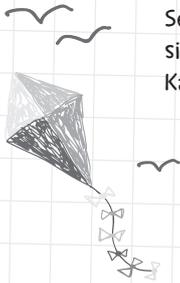
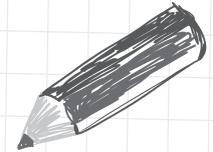
Mindestens ein weiterer Mitspieler hat den gleichen Begriff gefunden wie du.

0 Punkte:

Du konntest keinen Begriff finden.

Die Punkte für die jeweiligen Felder werden zusammengezählt und das Ergebnis in die letzte Spalte geschrieben.

Weiter geht's auf der
nächsten Seite



DAS SIND DIE SONDERREGELN

Blabla

Dieses »Wort« darf von jedem Spieler nur einmal pro Blatt verwendet werden. Es kommt zum Einsatz, wenn dir zu einem Feld einfach nichts einfällt. Bei der Punktevergabe wird »Blabla« genauso behandelt wie ein normales Wort.

Boost

Du bist überzeugt, dass keiner deiner Mitspieler auf einen bestimmten Begriff kommt? Dann verpasse ihm einen Boost, indem du ihn, spätestens wenn du oder einer deiner Mitspieler »Stopp« ruft, unterstreichst. Bei der Punktevergabe zählt dieser Begriff dann doppelt – du kannst also bis zu 40 Punkte dafür bekommen. Der Boost darf von jedem Spieler nur einmal pro Blatt verwendet werden.

Extrarunde

Ein Spieler hat »Stopp« gerufen, aber du hast noch so viele Ideen? Dann rufe laut »Extrarunde«. In diesem Fall darfst du noch sämtliche Felder auf deinem Spielplan ausfüllen. Aber aufgepasst: Auch eine Extrarunde darf jeder Spieler nur einmal pro Blatt drehen.

Spicken

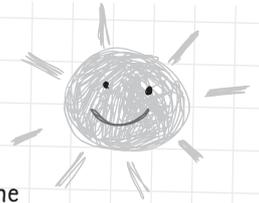
Das darfst du in der Schule nicht – hier ist es erlaubt. Aber ebenfalls nur einmal pro Spieler und Blatt – und zwar bevor es an die Auswertung geht. Sag einfach, sobald ein Spieler »Stopp« gerufen hat: »Ich spicke den Begriff für Spalte Z bei Spieler B«, dann darfst du seinen Begriff übernehmen. Er erhält nun bei der Auswertung keine Punkte. Falls Spieler B in Spalte Z auch nichts stehen hat, gehst du leer aus.

Dibs

Ihr habt alle dasselbe Wort in einer Spalte? Dann rufe laut »Dibs«. Du erhältst dann bei der Punktwertung 10 Punkte für den Begriff, während die anderen nur 5 bekommen. »Dibs« könnt ihr übrigens wieder und wieder und wieder rufen – aber eben nur, wenn alle dasselbe Wort haben.

Sporteinheit

Die ganze Zeit nur am Tisch zu sitzen, ist ja irgendwie langweilig. Legt – für jede Zeile neu oder gültig für das gesamte Spiel – eine sportliche Betätigung fest, die diejenigen machen müssen, die eines oder mehrere Felder nicht ausgefüllt haben; zum Beispiel auf einem Bein um den Tisch hüpfen oder krabbeln. Ihr spielt das Spiel im Bus oder im Zug? Dann beschränkt euch auf kleinere Bewegungen und trampelt mit den Füßen oder schnipst mit den Fingern.



DAS IST DER GEWINNER

Die Runde gewinnt jeweils, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Allerdings werden auch am Ende des kompletten Spiels – also spätestens wenn das Blatt voll ist – die einzelnen Rundenergebnisse zusammengezählt. Gesamtsieger ist, wer insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat.

SO STRENG ODER GROSSZÜGIG SOLLTET IHR SEIN

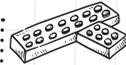
Natürlich könnt ihr bei der Auswertung sehr streng vorgehen – vielleicht aber nehmt ihr das Ganze als das, was es ist: als ein Spiel. Das heißt nicht, dass jetzt jeder von vorne bis hinten schummeln darf, aber vielleicht lasst ihr »Unendliche Geschichte« als Buchtitel bei U gelten, auch wenn es eigentlich »Die unendliche Geschichte« heißt.

Klärt also im Vorfeld, wie streng ihr sein wollt – und vermeidet auf diese Weise Streitigkeiten.

VIEL SPASS!

Möge der Einfallsreichere gewinnen!





Spielzeug



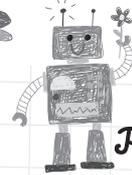
Damit kann
man kuscheln



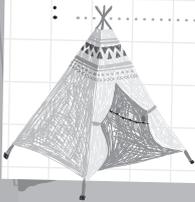
Versteck



Damit kann
man sich
verkleiden



Punkte



IM KINDERZIMMER



Gehört nicht ins
Kinderzimmer



Summe



Fach



Pausen-
brot



Gehört
in den
Schulranzen



Spiel in
der Pause



Punkte



IN DER SCHULE



Darf man in der
Schule nicht



Summe



Sportart



Verein



Berühmter Sportler



Sportgerät

Punkte



AUF DEM SPORTPLATZ



Das verschafft Abkühlung



Summe



Dort macht man Urlaub



Damit kann man wegfahren



Gehört in den Koffer



Kann man im Urlaub machen



Punkte



IM URLAUB



Urlaubsmitbringsel



Summe