Gutes Leben – miteinander spielen

Aktionswoche: 26. Jänner bis 2. Februar 2025

Liebe Familie, liebe Spielfreunde!

Die kalten Wintertage bieten eine gute Gelegenheit, miteinander zu spielen und das heißt: gemeinsam lachen, sich freuen und ärgern, sich neu kennenlernen, sich näher kommen, sich streiten und versöhnen, gewinnen und verlieren lernen, Spannung und Abenteuer erleben, den Alltag beiseite lassen …

Aufgabe: In der Familie und/oder mit Freund:innen spielen, spielen, spielen …
Jedes Familienmitglied bringt ein, welches Spiel es gerne (wieder einmal) spielen möchte, evtl. wird auch ein neues Spiel besorgt.
Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie eine Fülle von Spielideen und Anregungen vorbereitet, hier finden Sie Sprachspiele, Bewegungsspiele, Zeichen- und Malspiele, Spielklassiker, Geschicklichkeitsspiele, Ratespiele u. a. m. Viele davon sind mit ganz wenig Zeit- und Materialaufwand verbunden.

Unser Familienwürfelspiel – Seite 8 bis 12

Unterhalb sehen Sie das kunterbunte Spielfeld des Familienwürfelspieles. Es ist auf den Seiten 7 und 8 als A4-Ausdruck zu finden und kann über diesen Link als A3-Blatt heruntergeladen werden. Bei diesem Spiel ist die Fantasie aller Familienmitglieder gefragt. Verändern oder ergänzen Sie die Aufgaben nach Belieben und stimmen Sie diese auf das Alter Ihrer Kinder ab. Für ganz junge Mitspieler:innen gehören einige Herausforderungen vereinfacht, manche können getrost ausgelassen werden. Bei Bedarf kann der Schwierigkeitsgrad natürlich auch gesteigert werden. Erfinden Sie neue Ereignisfelder, vereinbaren Sie weitere Einzel-, Partner- und Gemeinschaftsaufgaben.

Sprachspiele

Um für die nachstehenden Spiele die jeweiligen Buchstaben auszuwählen, können Sie alle Buchstaben des Alphabets auf Kärtchen schreiben, diese durchmischen und mit der Schrift nach unten auflegen. Zum Auswählen der benötigten Buchstaben darf reihum jeder – je nach Bedarf – ein oder mehrere Kärtchen ziehen.

Eine weitere Möglichkeit wäre, dass eine Person in Gedanken das Alphabet aufsagt und von einem Familienmitglied gestoppt wird, indem diese „Stopp!“ sagt. Dabei kann natürlich etwas „getrickst“ werden, indem das Alphabet einmal ganz schnell oder ganz langsam in Gedanken aufgesagt wird.

Oder: Die Buchstaben des Alphabets werden auf ein Blatt Papier geschrieben, eine Person macht die Augen zu und sticht blind mit dem Finger oder einem Stift auf das Blatt, der getroffene Buchstabe wird genommen.

- Es werden drei Buchstaben ausgewählt, nun muss ein Wort gefunden werden, in dem diese Buchstaben alle enthalten sind.
  Steigerung 1: Es werden vier oder fünf Buchstaben ausgewählt.
  Steigerung 2: Das Wort darf nicht mehr als eine vereinbarte Zahl an Buchstaben oder eine genau bestimmte Buchstabenanzahl haben.

- Wählen Sie mehrere Buchstaben aus, dann wird versucht, einen Satz zu finden, indem die ausgewählten Buchstaben den Anfangsbuchstaben der Wörter bilden.

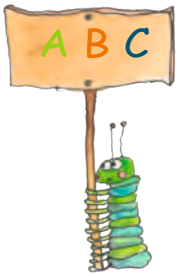
- Man einigt sich auf ein Themengebiet (Tier/Beruf/Küchengegenstände/Büro/Lebensmittel o. Ä.), dann wird ein Buchstabe ausgewählt und es werden reihum Wörter mit diesem Anfangsbuchstaben zum vereinbarten Themengebiet gesucht.
  Variante: Das neue Wort fängt mit dem Endbuchstaben des vorhergehenden Wortes an.

- Eine Person geht kurz vor die Türe. Dann bilden die Mitspieler:innen mit den Buchstabenkärtchen ein Wort, die Buchstaben dieses Wortes werden sofort wieder vermischt, die Person vor der Türe wird herein-gerufen und muss das Wort erraten.

- Einer der Spieler:innen nennt ein Wort, das jede/r von oben nach unten auf ein Blatt Papier schreibt. Dann schreibt man dasselbe Wort von unten nach oben mit Abstand daneben. Nun versucht jede/r, Wörter zu finden, die zu den Anfangs- und Endbuchstaben passen. Entweder legt man dafür vorab ein Zeitlimit fest oder es darf so lange gegrübelt werden, bis jemand alle Wörter ausgefüllt hat.
  Variante: Die gefundenen Worte werden pantomimisch dargestellt.

- Finden Sie gemeinsam Wörter, deren Bedeutung sich verändert, indem nur ein Buchstabe geändert wird, z. B.: Gras – Glas.

- Geschichte erfinden: Jedes Familienmitglied nennt ein bis zwei Begriffe, die dann in einer Geschichte vorkommen müssen, die von einer Mitspielerin/einem Mitspieler erfunden wird.



Mal- und Zeichenspiele

- Ein Wort muss erraten werden, indem die einzelnen Buchstaben des Wortes auf den Rücken gezeichnet/geschrieben werden, alternativ können die Buchstaben in die Luft gemalt werden.
  Variante – gutes Reisespiel: Eine Person schreibt einer anderen nacheinander Buchstaben in die Handfläche, die ein Wort ergeben.

- Es wird ein kurviger doppelliniger Parcours (wie eine Rennstrecke) aufgezeichnet. Nun muss eine Person die Bahn mit verbundenen Augen nach Anleitung einer Mitspielerin/eines Mitspielers mit einem Stift nachfahren.

- Eine Person beschreibt ein Bild und alle müssen zeichnen, was beschrieben wird. Beispiel: „Mein Bild zeigt in der Mitte einen Bauernhof, rechts unten ein Schwein, einen Gockel auf dem Dach, einen Traktor (evtl. ein Motiv blind zeichnen).

- Alle Mitspieler:innen überlegen sich zusammengesetzte Wörter. Dann werden diese reihum bildhaft dargestellt und von den anderen erraten (Blumenmädchen, Häuslbauer, Sonnenkind ...).

- Schreiben Sie verschiedene Begriffe auf einzelne Zettel und legen Sie diese verkehrt auf den Tisch. Eine Person zieht einen Begriff und muss nun versuchen, diesen als Bild darzustellen. Wer den Begriff zuerst errät, darf dann als nächstes einen neuen Begriff malen.
- Tic, tac, toe: Zwei Spieler:innen, auf einem Blatt Papier wird ein Feld mit neun Kästchen gezeichnet. Eine/r zeichnet Kreise, die/der andere ein „x“. Nun beginnt eine Spielerin/eine Spieler, in ein Kästchen sein Symbol zu zeichnen, dann geht es im Wechsel weiter. Ziel dabei ist es, dass man eine Linie mit drei gleichen Symbolen schafft: von oben nach unten, von links nach rechts oder quer.
- Misthaufen: Zunächst schreibt man Zahlen von 1 bis 20 (30) in kleinen Kreisen verteilt auf ein Blatt Papier. Nun zieht die erste Person eine Linie von der 1 zur 2 und malt die dazugehörenden Kreise aus (so entstehen die Misthaufen). Danach zieht die zweite Spielerin/der zweote Spieler eine Linie von der 2 zur 3 und malt den Kreis aus. Es soll immer der kürzeste Weg von Zahl zu Zahl gefunden werden. Dabei darf man keine der Linien und Kreise berühren oder kreuzen. Es ist allerdings erlaubt durch die Misthaufen zu fahren, die schon erstellt wurden. Berührt oder kreuzt man eine Linie oder einen Kreis, gibt es einen Strafpunkt. Sieger:in ist, wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat.

Geschicklichkeitsspiele

- Zielschießen: Sie benötigen Knöpfe, Münzen, Korken ... Dann wird versucht, diese mit den Fingern in einen Topf zu schießen/zu specken. Zum Schießen eignen sich auch Löffel, ein kleines Schneidbrett o. Ä.
- Legen Sie eine Münze oder einen Knopf an den Tischrand. Nun wird versucht, diese möglichst knapp zum gegenüberliegenden Tischrand oder in ein markiertes Ziel zu specken.
- Kegeln: Stellen Sie mehrere Spielfiguren oder Klopapierrollen auf. Versuchen Sie abwechselnd, mit einem passenden Ball diese umzuschießen.
- Jede Person erhält ein Gummiband und spannt dieses um den Daumen oder um mehrere Finger. Dann werden mit dem Gummiband Gegenstände abgeschossen, die vorher auf den Tisch gestellt wurden. Dabei kann entweder nur mit dem Gummiband geschossen werden, oder Sie formen aus Papier ein „U-Haggele“ und schießen damit den Gegenstand ab. Achtung: Wenn geschossen wird, sollten alle anderen Mitspieler:innen möglichst aus der Schusslinie gehen!
- Man hält in jeder Hand nebeneinander waagrecht einen Stift, so dass vorne ein weiterer Stift/Kochlöffel o. Ä. quer darübergelegt werden kann – nun wird paarweise um die Wette gerannt oder ein Parcours bewältigt.
- Zwölf + Eins: Dieses Spiel ist nichts für zittrige Hände! Es werden zwölf kleine Kieselsteine vor einer Person in einer Reihe auf den Tisch gelegt. Der dreizehnten Stein wird auf den Handrücken dieser Person platziert. Jetzt wird versucht, die Steine aufzunehmen und zur Seite zu legen, ohne dass der dreizehnte Stein herunterfällt.
- Einer Person werden die Augen verbunden, eine Süßigkeit o. Ä. wird versteckt und muss nun von der „blinden“ Person gefunden werden – die anderen Mitspieler:innen leiten durch Hinweise an.
- Jeweils zwei Mitspieler:innen klemmen einen Gegenstand zwischen den Hüften ein und versuchen dann, diesen ans Ziel zu bringen.
- Alle Mitspieler:innen falten Papierflieger, anschließend wird ein Papierfliegerwettbewerb durchgeführt (am höchsten, am weitesten, in ein Ziel ...)
- Je zwei Spieler:innen zählen von eins bis drei abwechselnd durch. Dies bedarf schon einiger Konzentration und sollte kurze Zeit geübt werden (drei Durchgänge). Beim nächsten Durchgang wird „eins“ durch Fingerschnippen, dann „zwei“ durch klatschen und in der letzten Runde „drei“ durch hüpfen ersetzt.
- Watte blasen: Mit Strohhalmen muss ein Wattebausch über die Tischkante des Gegenübers (oder durch einen Parcours) geblasen werden.

Kunterbunt – Ratespiele, Bewegungsspiele, Schätzspiele

- Es werden reihum Dinge im Raum oder in der Natur erraten, indem eine Person einen Gegenstand aussucht und die anderen diesen erraten sollen: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot oder hat einen Knopf oder macht Lärm oder schmeckt oder ...!“

- Jede Spielerin/Jeder Spieler schreibt eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand (z. B. „Papst“, „Regenwurm“, „Schraubenzieher“) auf einen Zettel und befestigt diesen mit Hilfe eines Post-its, Klebebands oder Gummibands auf der Stirn einer Mitspielerin/eines Mitspielers. Nun beginnt eine Person, Fragen über sich zu stellen, z. B. „Bin ich ein Mann?“, „Gibt es mich hier in der Wohnung?“ Die Mitspieler:innen beantworten die Fragen mit Ja oder Nein, bis das Rätsel gelöst ist.

- Jede/r denkt sich einen Beruf aus und stellt diesen durch eine typische Handbewegung vor (vielleicht auch pantomimisch). Wer errät den Beruf?

- Koffer packen: Eine Person beginnt: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose mit.“ Die Nachbarin/Der Nachbar wiederholt den Satz und nennt einen neuen Begriff dazu: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose und eine Taschenlampe mit“. Die/Der nächste wiederholt den ganzen Satz und ergänzt um einen dritten Begriff ...

- Es werden fünf bis zehn Dinge auf den Tisch gelegt und eine Minute betrachtet. Dann wird ein Gegenstand entfernt oder die Lage verändert und die anderen müssen raten, welcher dies war.

- Schnitzeljagd mit Fotomotiven: Süßigkeiten, einen Gutschein o. Ä. verstecken und mit Handyfotos den Weg dorthin weisen.

- Der Leiter der Papageienschule ist ziemlich verdreht. Er sagt z. B. „Hier ist meine Nase!“ und fasst dabei an sein Knie. Die Papageienschüler:innen müssen den Satz genau nachsprechen, zeigen dabei aber wirklich auf ihre Nase! Wenn eine Mitspielerin/ein Mitspieler auf den falschen Körperteil oder Gegenstand zeigt oder sich verspricht, muss sie/er ein Pfand abgeben.

- Kommando Pimperle! So lautet auch das Grundkommando, bei dem mit den Zeigefingern abwechselnd auf den Tisch „getrommelt“ wird. Weitere Kommandos, die gegeben werden können: „Kommando hoch“ (beide Zeigefinger in die Höhe), „Kommando flach“ (beide Handflächen auf den Tisch), „Kommando Faust“ (Fäuste auf den Tisch), „Kommando tief“ (beide Hände verschwinden unter der Tischplatte), „Kommando rechts“ (man trommelt nur mit dem rechten Zeigefinger weiter) ...
  Die Kommandos dürfen aber nur befolgt werden, wenn das Wort „Kommando“ vor dem Befehl gesprochen wird. Ansonsten wird das alte Kommando weiter befolgt. Die Person, die die Kommandos gibt, kann zur Verwirrung der Mitspielenden falsche Bewegungen und falsche Befehle ausführen. Wer patzt, scheidet aus.

- Stadt, Land, Fluss: es werden verschiedene Kategorien festgelegt, wie z. B. Stadt, Land, Fluss, Tier, Namen – auch unübliche Elemente wie Essen, Persönlichkeit, Pflanze, Süßes, Firma, Küchenzeug, Werkzeug ... verwenden! Die festgelegten Kategorien werden von jeder Spielerin/jedem Spieler auf ein Blatt geschrieben (in einer Zeile quer). Dann wird ein Buchstabe bestimmt (auszählen, Buchstabenkärtchen ...) und mit diesem Buchstaben müssen so rasch wie möglich Begriffe für alle Kategorien gefunden werden (aufschreiben). Wer als erstes für alle Kategorien ein Wort gefunden hat, hat gewonnen.

- Schätzspiele:
  Zeit schätzen: Jede Person versucht einen Zeitraum von einer halben Minute oder Minute zu schätzen (es wird mitgestoppt).
  Länge schätzen: Entweder in der Luft ein Strecke schätzen und mit den Zeigefingern anzeigen (beispielseise 35 cm) oder auch die Länge, Breite oder Höhe eines Gegenstandes schätzen.
  Stellen Sie den Mitspieler:innen die Frage, was geschätzt werden soll, beispielsweise wie viel Geld Papa in der Geldtasche hat oder wie viele Kilometer sind es von ... bis oder nach einem kurzen Blick in die Besteckschublade: Wie viel Besteck ist in der Schublade? – Noch schwieriger: Wie viel Gabeln, Messer und kleine Löffel sind momentan in der Schublade? Wie schwer ist ein bestimmter Gegenstand oder Reiskörner ...? Wie viele T-Shirts sind im Kleiderschrank?

Familien-Nonsens-Olympiade

Bei einer Olympiade treten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in verschiedenen Disziplinen an. Gemeinsam wird entschieden, welche 3 bis 5 Disziplinen bzw. Spiele bei der „Familien-Nonsens-Olympiade“ durchgeführt werden.

- Keks-Stirnspiel
  Lege einen Keks, ein Stück Schokolade oder eine andere Süßigkeit auf die Stirn und bewege diese ohne Hände in den Mund.
  Variante: Balanciert eine Süßigkeit auf der Stirn und bewegt euch von einem Punkt zu einem anderen oder durch einen kleinen Parcours, ohne dass sie herunterfällt. Wer es am schnellsten schafft, ist Sieger:in. Es kann die Zeit gestoppt werden oder auch ein Wettlauf stattfinden.

- Gummibärchen-Angeln
  Angelt mit 2 Essstäbchen oder 2 Strohhalmen o. Ä. 2 Minuten lang Gummibärchen oder andere Süßigkeiten aus einer Schüssel. Wer schafft die größte Anzahl?

- Rücken-an-Rücken-Ballonlauf
  Zwei von euch klemmen sich einen Luftballon zwischen ihre Rücken und versuchen, so schnell wie möglich eine Strecke zu bewältigen, ohne dass er zu Boden fällt. Fällt der Luftballon hinunter, muss neu gestartet werden.

- zwei Spielfiguren auf einem Lineal
  Transportiere zwei Spielfiguren oder andere kleine Gegenstände möglichst schnell auf einem Lineal von einem Punkt zum Anderen oder durch einen Parcours.

- Wattebällchen
  Du musst ein Wattebällchen nur durch festes Blasen durch einen Parcours bewegen. Es wäre schön, wenn sich hier möglichst viele am Bau eines möglichst fantasievollen Parcours auf dem Tisch oder glatten Boden beteiligen würden mit Bauklötzen, Bleistiften, Tunnel, Lineal, Hindernissen etc.

- Strohhalm-Sog
  Mit einem Strohhalm müssen kleine Papierstücke oder Wattebällchen von einer Schüssel in die andere transportiert werden. Wenn du möchtest kannst du gegen jemand anderen antreten, indem das ganze doppelt hergerichtet wird.

- Luftballon-Kopfstoß
  Du oder gleichzeitig auch mehrere Familienmitglieder balancieren jeweils einen Luftballon nur mit den Köpfen durch einen Parcours. Fällt er hinunter, muss neu gestartet werden.

- Blindfühlstation
  Augen zubinden und Alltagsgegenstände ertasten, wie etwa Knöpfe, Besteck, Spielzeug, Lebensmittel, Schuhe (ertasten, wessen Schuhe das sind) etc.

- Kicherwettbewerb
  Schaut euch gegenseitig in die Augen – wer zuerst lacht, verliert! Es kann durch Grimassen oder Bewegungen nachgeholfen werden, der Augenkontakt darf aber nicht verloren gehen!

- Wie lang ist?
  Nehmt ein Stück Faden, reihum wird geraten, wie viele Zentimeter es hat. Danach wird mit einem Lineal oder Maßband nachgemessen.

- Reiskörner
  Ein Suppenlöffel oder ein kleines Gefäß wird komplett mit Reis befüllt. Nun wird von allen geschätzt, wie viele Reiskörner das sind.

Familien-Nonsens-Olympiade

Wie viele Meter/Zentimeter?
Hier können alle möglichen Entfernungen geschätzt und dann nach gemessen werden.
Wie weit ist es von der Couch zum Fernseher, von einer Türe zur nächsten, vom Fußboden bis zur Decke, vom einen Gegenstand zum anderen etc.

Wie viele Löffel Wasser füllen das Glas?
Schätzt, wie viele Esslöffel Wasser benötigt werden, um ein Glas zu füllen – ausprobieren und zählen.

Wie viele Bücher sind im Regal?
Ohne vorher zu zählen, raten alle, wie viele Bücher im Regal stehen. Wer am nächsten liegt, hat gewonnen.

Angelwettbewerb – Fische
Büroklammern werden so gebogen, dass ein Teil nach oben steht (siehe Bild). An einen Wanderstock, Besen o. Ä. wird eine Schnur mit einem Angelhaken befestigt (ebenfalls eine gebogene Büroklammer). Versucht nun einzeln oder auch gemeinsam, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele „Fische“ zu angeln und in einem Eimer zu sammeln. Die „Fische“ bei denen der kleine Teil der Büroklammer aufsteht, zählen zwei Punkte, die anderen einen Punkt.

Blinde Malerei
Jede/r von euch muss ein Bild malen – aber mit verbundenen Augen! Beipielsweise einen Baum, ein Haus, eine Blume, einen Apfel, einen Traktor, eine Maus, eine Ampel, einen Schuh etc. Wer das kreativste oder lustigste Bild malt, gewinnt.

Vorsicht Wand
Eine/r von euch wird in einem Abstand von 3 bis 5 Meter von einer Wand entfernt hingestellt und soll sich die Entfernung einprägen. Dann werden die Augen verbunden und mit die Hände auf dem Rücken positioniert. Jetzt geht es darum, sich so weit wie möglich der Wand anzunähern, ohne sie zu berühren. Wer am nächsten an die Wand kommt, gewinnt.
ACHTUNG: Sehr vorsichtig bewegen, sonst besteht Verletzungsgefahr. Man könnte auch einen Gegenstand auf dem Fußboden platzieren und sich diesem blind annähern.
Variante: Rückwärts gehen.

Pantomime
Jemand von euch stellt ein beliebiges Wort oder eine Handlung pantomimisch dar, etwa ein Tier, einen Beruf, eine bekannte Szene ... die anderen raten, was es ist. Wer am schnellsten errät, gewinnt.

Der Wasserberg
Wieviele Münzen braucht es, bis das Wasser im Glas übergeht? Füllt ein Glas bis fast ganz oben mit Wasser schätzt, wieviele Münzen es benötig, bis das Wasser übergeht.

„Münzenwatschelen“
Die Familienmitglieder versuchen, aus einer bestimmten Entfernung zwei bis drei Münzen so nah wie möglich an ein Zielobjekt zu schießen bzw. platzieren. Wer am Nähesten zu liegen kommt, der punktet.

Wettrutschen
Eine vorgegebene Strecke soll - auf dem Gesäß rutschend - zurückgelegt werden. Dabei sind die Arme vor dem Körper zu verschränken. Gestoppt wird die Zeit, wenn die Füße die Ziellinie berühren.

Ab in den Eimer
Ihr tretet zu zweit gegeneinander an und versucht, einen vom Spielleiter hochgeworfenen Luftballon mit einem Lineal möglichst schnell in einen Ziel-Eimer zu befördern.

… und hier noch ein paar lustige Gruppenspiele

Die heimliche Dirigentin/Der heimliche Dirigent

Teilnehmer:innenzahl: 6 – 30, Material: keines

Eine Person verlässt den Raum. Die Gruppe wählt jemanden aus ihrer Mitte zum heimlichen Dirigenten. Diese/r macht, wenn die Ratende/der Ratende in der Kreismitte steht, Bewegungen vor, die die gesamte Gruppe nachahmt. Die Ratende/Der Ratende muss herausfinden, wer die Dirigentin/der Dirigent ist.

Blinde Post

Teilnehmer:innenzahl: 8 – 40, Material: Papier, 2 Stifte, Vorlage

Wir setzen uns hintereinander in zwei Reihen. Die letzten in der Reihe zeichnen mit dem Finger der Person vor ihnen ein vorgegebenes (einfaches) Bild auf den Rücken, diese zeichnet es wieder der/dem davor Sitzenden auf den Rücken usw. Am Ende wird die Figur auf ein Blatt Papier gezeichnet und kann nun mit dem Original verglichen werden.

Münzenspiel

Teilnehmer:innenzahl: 8 – 30, Material: zwei Münzen

Die Gruppe setzt sich in zwei Reihen Rücken an Rücken auf Stühle. Alle Personen einer Reihe geben sich die Hände. An beiden Enden der Reihe liegt eine Münze auf einem Stuhl. An einem Ende wird die Münze gedreht. Sobald „Kopf“ fällt geben die beiden ersten der Reihe einen kräftigen Händedruck an ihre Nachbar:innenn weiter. Ist der Händedruck bei der letzten Person der Reihe angelangt, versucht diese möglichst schnell die an diesem Ende liegende Münze zu erwischen. Die Gruppe die schneller ist, rutscht einen Platz weiter – die Person ganz hinten setzt sich ganz vorne in der Reihe hin. Gewonnen hat das Team, das zuerst wieder so dasitzt wie zu Beginn.

Klopfspiel

Teilnehmer:innenzahl: max. 20, Material: keines

Die Spieler:innen sitzen um den Tisch und legen die Hände flach auf den Tisch, in dem sie ihre Arme mit den linken und rechten Nachbar:innen überkreuzen.
Es wird reihum ein Klopfsignal mit der Hand weitergegeben. Wird von einer Spielerin/einem Spieler zweimal geklopft, erfolgt ein Richtungswechsel. Wer zum falschen Zeitpunkt oder zu langsam klopft, dessen Hand scheidet aus.

Hundehütte

Teilnehmer:innenzahl: max. 40, Material: Stühle für Stuhlkreis

Die Spieler:innen gehen paarweise zusammen, jeweils eine Person setzt sich in den Stuhlkreis, die andere stellt sich mit den Händen am Rücken und gesenktem Blick dahinter. Auf einem Stuhl sitzt niemand. Die dahinterstehende Person versucht nun durch zuzwinkern eine im Kreis sitzende Person aufzufordern auf ihren leeren Stuhl zu wechseln. Die dahinter stehenden Personen versuchen, die Partnerin/den Partner festzuhalten.

Schokolade essen

Material: Tafel Schokolade, Mütze, Handschuhe, Schal, Messer und Gabel, Würfel, Schneidbrett – diese werden in die Mitte des Tisches gelegt

Nun wird reihum gewürfelt, jede/r hat drei Versuche. Sobald ein Sechser gewürfelt wird, wird es spannend: der Würfel wird an die nächste Spielerin/den nächsten Spieler weitergegeben. Die Person, die den Sechser gewürfelt hat, muss möglichst schnell Mütze, Schal und Handschuhe anziehen und versuchen, mit Messer und Gabel ein Stück von der Schokolade abzuschneiden und diese zu essen. Ziel dabei ist, möglichst viel von der Schokolade zu essen.
Währenddessen wird in der Gruppe weitergewürfelt. Sobald die nächste Mitspielerin/der nächste Mitspieler einen Sechser würfelt, muss alles an diese/n weitergegeben werden, diese/r versucht nun so rasch wie möglich die Sachen anzuziehen und mit dem Besteck die Schokolade zu essen. Dies geht solange, bis die Schokolade aufgegessen ist.
Variante: die Schokolade wird verpackt auf das Brett gelegt und zuerst muss man es schaffen, die Schokolade mit dem Besteck auszuwickeln.

VAMOS
AUF+LOS
OLE

ZIEL

Familienwürfelspiel – Spielanleitung

Würfelfelder

Du würfelst noch einmal. Zuvor versuchen alle die Augenzahl zu erraten. Wem dies gelingt, darf diese Augenzahl weiterfahren.

Es wird reihum gewürfelt, beginnend bei der Person, die auf das Feld gekommen ist. Wer zuerst 5 würfelt, rückt fünf Felder vor.

Du würfelst zehnmal mit zwei Würfeln. Wer sieht, dass die Summe oder die Differenz der beiden Würfel die Zahl 4 ergibt, wirft die Hände hoch!

Aufgabenfeld

Kunterbunt gemischt warten Einzel-, Partner- und Gemeinschaftsaufgaben. Partner:innen kommen durch „Würfeln“ zueinander. Zeitlimit vereinbaren!

Ereignisfelder

Gleich zu Beginn gibst du mit dem Rennauto Gas und rückst vier Felder vor.

Die Raupen messen eine Strecke ab. Zeige in der Luft mit den Zeigefingern eine Strecke von 27 (20) cm an. Liegst du nicht mehr als 5 cm daneben, kannst du weiterfahren, ansonsten probiere es in der nächsten Runde noch einmal.

Hier kannst du die kleine Abkürzung nehmen.

Alle trommeln mit Fingern, Handflächen ..., dann die Hände hoch: „Hurra!!“ oder: Wünsch dir ein Lied, das alle Mitspieler:innen für dich singen – du dirigierst.

Leider bist du in das Baumloch gefallen und hast dir weh getan – eine Runde aussetzen, alle Mitspieler dürfen dich trösten.

Das Spinnennetz verklebt dir die Augen. Nimm deine Spielfigur, schließe die Augen und versuche, diese auf dem Ballon der Maus zu platzieren. Gelingt es, kannst du auf das helle Feld im Baum rücken.

Nimm die Abkürzung über die Hängebrücke.

Gehe über die Hängebrücke zurück.

Du hast mit dem Ballon Rückenwind – er trägt dich auf das Feld nach der „Tür“ mit dem Schloss.

So kannst du das Schloss knacken: Wenn du es schaffst, innerhalb von sechs Versuchen einen 1er und einen 3er zu würfeln, darfst du dich auf das Feld hinter der „Tür“ begeben. Sonst versuche es noch einmal in der nächsten Runde.

Der Bär träumt von Bienen und Honig. Kannst du dich an einen Traum erinnern, den du erzählen willst?

Du hast mit dem Ballon Gegenwind – er trägt dich drei Felder zurück.

Der Bär schnarcht sehr laut. Lege dich auf den Boden und mach ihn nach.

Der Postvogel ist mit Päckchen am Weg. Alle Mitspieler:innen teilen dir mit, was sie dir im Moment gerne schenken würden.

Finde in einer Minute drei Wörter mit den Buchstaben „e“, „r“ und „s“ (evtl. auch andere), dann darfst du fünf Felder weiterfahren.

Du bist auf dem Zauberfeld und darfst dir von einer Mitspielerin/einem Mitspieler etwas wünschen, das du in einen Zauberspruch verpackst.

Im Sumpfgebiet geht es langsam voran: Du darfst nur mit 1ern, 2ern (und evtl. auch 3ern) weiterfahren, ansonsten aussetzen.

Sag einen kurzen Satz und deine Mitspieler:innen müssen raten, wie viele Buchstaben darin enthalten sind. Wer am nächsten dran ist, würfelt noch einmal.

Du kommst nur im Schneckentempo vorwärts und musst zwei Runden lang jeweils zwei Punkte von der gewürfelten Augenzahl abziehen. Bei einem 1er geht es sogar zurück!

Du denkst an ein Tier und verrätst zwei Buchstaben seines Namens. Wer das Tier errät, macht es nach und fährt fünf Felder vor.

Wir kochen Gemüsesuppe (Obstsalat, Kuchen o. Ä.) – reihum werden Zutaten genannt. Wem nichts mehr einfällt, setzt eine Runde aus (Zeitlimit).

Die Ameisen balancieren die Karotten, du deine Spielfigur. Stelle diese auf den Handrücken (oder auf deine Fingerspitze), drehe dich zweimal und mache zwei Kniebeugen. Fällt sie herunter, drei Felder zurück, ansonsten drei Felder vor.

Du hast vergessen, Gemüse zu liefern und musst in der nächsten Runde die gewürfelte Augenzahl zurück fahren, aber nur wenn es eine ungerade Zahl ist, sonst geht es nach vorne.

Vor dem Ziel gibt es noch ein Zielschießen. Ein Ball/eine Papierkugel wird in einen Topf oder Korb geworfen. Triffst du, muss dein nächster „Verfolger“ um vier Felder zurück.

Aufgabenkärtchen

doppelseitig ausdrucken, von der Rückseite her ausschneiden und stapeln!

Zwei Mitspieler nennen je einen Begriff. Daraus muss ein vierzeiliger Reim überlegt werden.
Schaffst du das, darfst du noch einmal würfeln.

Ein Mitspieler schreibt – für dich unsichtbar – ein Wort auf einen Zettel und schneidet die einzelnen Buchstaben aus. Wenn es dir gelingt, das Wort zusammenzusetzen, rückst du vier Felder vor.

Zeichne eine Figur vom Spielfeld nach, wer sie zuerst erkennt, darf drei Felder vorrücken.
Du natürlich auch!

Suche auf dem Spielfeld nach fünf Bildelementen, die mit einem vorher „ausgezählten“ Buchstaben beginnen. Schaffst du es, kannst du fünf Felder vorrücken.

Wenn es dir gelingt, zu einem Ausschnitt auf der Spielfläche eine Fantasiegeschichte zu erzählen, kannst du vier Felder vorrücken!

Suche dir ein Motiv aus dem Spielfeld aus. Deine Mitspieler müssen reihum durch Ja/Nein-Fragen herausfinden, was du ausgesucht hast. Bei „ja“ wird ein Feld vorgerückt, bei „nein“ zurück.

Überlege dir ein Wort mit 4 bis 6 Buchstaben und zeichne es dem Partner wortlos auf den Rücken. Wird es erraten, könnt ihr beide noch einmal würfeln.

Du tust so, als wärst du vor einem Spiegel. Dein Partner muss alle deine Bewegungen spiegelgleich nachmachen.

So lange mit zwei Würfeln „wettwürfeln“, bis beide die gleiche Augenzahl haben und diese dann weiterfahren. Bei einer Differenz von einem Punkt müssen die Mitspieler aufspringen.

Den Würfel zwischen Hüften, Ellbogen, Nasen, Wangen, Fingerspitzen ... einklemmen, drei Kniebeugen machen. Dann den Würfel fallen lassen und die gewürfelte Anzahl fahren.

Beide Spieler versuchen einen Zeitraum von einer halben Minute zu schätzen – von einem Mitspieler wird mit einer Stoppuhr mitgemessen. Wer mehr daneben liegt, geht fünf Felder zurück.

„Modelliere“ einen Mitspieler zu einer Figur, indem du ihn mit deinen Händen formst. Die Figur muss alles mit sich geschehen lassen.

Länge schätzen: Sucht euch ein „Schätzobjekt“ (Tisch, Kastl, Kochlöffel ...). Nachdem jeder eine Schätzung abgegeben hat, wird nachgemessen. Der Sieger darf noch einmal würfeln.

Beim Sprechen werden etwa fünf Minuten lang die Buchstaben „a“ zu „ä“, „o“ zu „ö“ und „u“ zu „ü“ – und umgekehrt (oder „e“ zu „ei“ oder„o“ zu „oi“).

Du machst Bewegungen vor, alle müssen sie nachmachen. Das gilt auch für die Geräusche, die jeder, dem etwas einfällt, dazu erfinden kann.

Eine Münze oder einen Kreisel kreisen lassen und die Zeit stoppen. Der Sieger fährt fünf Felder vor.

Die Person, die am Aufgabenfeld steht, wird von allen anderen „geschmückt“ und „verschönert“.

Jeder flüstert seinem linken Nachbarn ein paar nette Worte ins Ohr. Wer will, kann sie danach sagen.

ich alleine

ich alleine

ich alleine

ich alleine

ich alleine

ich alleine

mit dir zusammen

mit dir zusammen

mit dir zusammen

mit dir zusammen

mit dir zusammen

mit dir zusammen

juhuu - alle zusammen

juhuu - alle zusammen

juhuu - alle zusammen

juhuu - alle zusammen

juhuu - alle zusammen

juhuu - alle zusammen

Impressum: Kath. Familienverband Tirol, Riedgasse 9, 6020 Innsbruck, Bilder: R. Betz