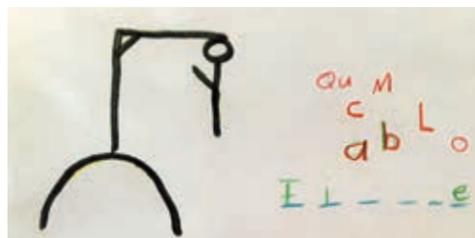


Für Kinder und Erwachsene

Komm, spiel mit!

Spielen macht Spaß, entspannt und stiftet Gemeinschaft. Wir haben nach beliebten und bewährten Spielen ohne besonderes Material gefragt - und tolle Vorschläge bekommen.

PATRICIA BEGLE, SELMA HÄMMERLE



■ Galgenraten

Was es braucht: Mindestens zwei Spieler/innen, Zettel und Schreibzeug.

Eine Person denkt sich ein Wort aus und schreibt davon den Anfangsbuchstaben auf einen Zettel, für die restlichen Buchstaben werden Punkte gemacht. Nun raten die anderen die fehlenden Buchstaben. Ist einer richtig, wird er eingetragen. Ist einer falsch, wird er notiert und ein Stück des Galgens wird gezeichnet. Bei jedem falschen Buchstaben wird am Galgen weitergezeichnet, bis das Galgenmännchen hängt. Wer das Wort schon vorher errät, darf sich das nächste ausdenken.



■ Fish in a bowl

Was es braucht: Mindestens vier Spieler/innen, Zettel, Schreibzeug, Schüssel.

Das Spiel ist ähnlich wie Activity, es geht darum, dem eigenen Team Begriffe zu erklären. Alle Spieler/innen schreiben drei Begriffe auf drei einzelne Zettel. Diese werden in eine Schüssel geworfen. Nun werden zwei Teams gebildet. Ein Spieler ist jeweils Erklärender - diese Aufgabe wechselt in jeder Runde. In der ersten Runde hat er 90 Sekunden Zeit,

seinem Team Begriffe zu erklären. Für jeden erratenen Begriff gibt es einen Punkt. Sind die 90 Sekunden vorbei, kommt das andere Team dran. Auch hier erklärt eine/r mit Worten den Begriff (natürlich ohne den Begriff selbst zu nennen), z.B.: „Du kannst darin lesen...“ In der zweiten Runde werden die Begriffe pantomimisch dargestellt. Wieder haben beide Teams 90 Sekunden Zeit. In der dritten Runde werden die Begriffe mit Geräuschen dargestellt. Die meisten Begriffe sind dann schon bekannt - so ist es nicht mehr so schwer. Zum Schluss werden die Punkte gezählt und die Sieger gekürt.

Variationen: weniger Zeit, mehr Begriffe.



■ Esla

Was es braucht: Mindestens drei Spieler/innen, Jasskarten (oder Rommekarten), das Spiel ist sehr einfach.

Ziel: Jede/r sammelt vier gleiche Karten (z.B. vier Achter).

Jede/r bekommt fünf Karten. Eine, die nicht gebraucht wird, wird mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt. Auf das Kommando „Und jetzt!“ werden diese Karten gleichzeitig zum Spielenden auf der linken Seite geschoben. Wenn die Karte zur eigenen Sammlung passt, wird sie eingesteckt und eine andere weitersgeschoben. Macht eine Karte eine ganze Runde und kommt zum Ausgangsspieler zurück, darf sie weggelegt werden und eine neue wird vom Stapel genommen. Wer die Sammlung vollständig hat - also z.B. vier Achter - legt heimlich seinen Daumen an die Tischkante. Die anderen machen es schnell nach. Wer zuletzt seinen Daumen an der Kante hat, hat verloren. Er bekommt am Zettel den ersten Buchstaben zum Wort „ESEL“. Ist das Wort vollständig - also hat jemand viermal verloren - muss er/sie eine Aufgabe erfüllen, die vor dem Spiel vereinbart wurde (z.B. Purzelbaum machen, „I-I-I-A-A-A-h-h“ aus dem Fenster rufen, dreimal ums Haus laufen ...).

Stadt	Land	Fluss	Name	Tier	Punkt
Dornbirn		Donau	Annese	Annese	

■ Stadt - Land - Fluss

Was es braucht: Mindestens zwei Spieler/innen, Zettel und Schreibzeug.

Die Gruppe einigt sich auf Kategorien, z.B. Stadt, Land, Fluss, Tiere, Essen, Pflanzen, Namen, Figuren aus Filmen, Spielzeug, ...

Jede/r schreibt die Kategorien auf einen Zettel - oben in einer Zeile. Linien zwischen den Begriffen bringen Übersicht. Nun wird ein Buchstabe aus dem ABC gewählt - alle überlegen sich zu diesem Buchstaben passende Begriffe zu den einzelnen Kategorien. Wer fertig ist, ruft „Stopp“ und alle müssen ihren Stift hinlegen. Nun werden die Begriffe vorgelesen. Jeder Begriff gibt 10 Punkte, ist er doppelt 5 Punkte, ist er der einzige 20 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.



■ Gemeinsame Geschichte

Zu Beginn wird ein Redesymbol ausgesucht (Kochlöffel, Feder, Stift,...). Das Symbol geht reihum, wer es hat darf reden. Die erste Person beginnt eine Geschichte, erzählt den ersten Satz. Sie gibt das Redesymbol nach links weiter und die nächste Person hängt ihren Satz an. So entsteht eine ganze Geschichte.

Variante: Zu Beginn schreibt jede/r einen Begriff auf einen Zettel. Diese werden sichtbar in die Tischmitte gelegt. Wer den Begriff in die Geschichte einbaut, darf den Zettel umdrehen -> erledigt. <<

► Weitere Spielideen:

www.kath-kirche-vorarlberg.at/corona