

## 1. Gefüllte Kalbsbrust

**Spieleranzahl:** Mindestens 2.

**Alter:** Ab 10 Jahren.

**Spielregeln:** Einer der Spieler nennt ein Wort, das jeder von oben nach unten auf ein Blatt Papier schreibt. Dann schreibt man dasselbe Wort von unten nach oben mit Abstand daneben. Nun versucht jeder, Wörter zu finden, die zu den Anfangs- und Endbuchstaben passen. Entweder legt man dafür vorab ein Zeitlimit fest oder darf so lange gegrübelt werden, bis der erste Spieler alle Wörter ausgefüllt hat. Schließlich umschreibt jeder der Reihe nach seine Wörter, die die anderen versuchen zu erraten. Für jedes gefundene Wort bekommt man einen Punkt, für jedes erratene einen weiteren. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

**Varianten:** Man kann sich Sonderregeln ausdenken, z. B. dass nur Hauptwörter erlaubt sind, dass jedes Wort mindestens vier Buchstaben lang sein muss oder dass die Kinder die doppelte Punktzahl bekommen.

## 2. Hangman

Beliebtes Rate- und Denkspiel, das auch als Galgenmännchen und Galgenraten bekannt ist.

**Spieleranzahl:** Mindestens 2.

**Alter:** Ab 8 Jahren.

**Spielregeln:** Ein Spieler (der Spielleiter) denkt sich ein schwieriges langes Wort aus. Für jeden Buchstaben des Wortes zeichnet er einen Strich auf ein Blatt Papier. Es werden nur die 26 Buchstaben des Alphabets verwendet. Die Umlaute werden transkribiert (ä=ae, ß=ss etc.). Die anderen Spieler raten nun der Reihe nach Buchstaben, die in dem Wort vorkommen könnten. Bei jedem Treffer trägt der Spielleiter den Buchstaben in allen Positionen ein. Kommt der Buchstabe nicht vor, wird der Galgen aufgebaut. Dafür wird beim ersten falschen Buchstaben etwa der Hügel gemalt, beim zweiten der Grundstock für den Galgen, beim dritten der Querbalken usw. Je nach Schwierigkeitsgrad sind 10 bis 15 Fehlversuche möglich, ehe das komplette Männchen am Galgen baumelt. Wer das Wort errät, hat gewonnen. Wird das Wort nicht rechtzeitig erraten, hat der Spielleiter gewonnen.

## 3. Kreisporträt

Witziges Kreativspiel, bei dem jeder Teilnehmer ein Porträt von sich selbst bekommt.

**Spieleranzahl:** Mindestens 4.

**Alter:** Ab 8 Jahren.

**Spielregeln:** Jeder Spieler schreibt den Namen seines linken Nachbarn auf ein Blatt Papier. Dann beginnt jeder, diese Person zu zeichnen. In regelmäßigen Abständen

gibt der Spielleiter ein Signal, bei dem das Papier an den rechten Nachbarn weitergegeben wird. Dieser fährt nun mit der Zeichnung fort, zeichnet also den Spieler, dessen Namen auf dem Papier steht. Dies wird solange wiederholt, bis die Porträts bei den eigentlichen Besitzern ankommen.

#### **4. Make 24**

Dieses mathematische Rätsel kann mit etwas Übung auch im Kopf gelöst werden.

**Spieleranzahl:** Mindestens 1.

**Alter:** Ab 8 Jahren.

**Spielregeln:** Zunächst werden vier Zahlen zwischen 1 und 9 ausgelost oder vom Spielleiter festgelegt. Diese Zahlen müssen die Spieler nun durch die Grundrechenarten zum Ergebnis 24 verbinden. Erlaubt sind die Verknüpfungen +, -, x und / sowie das Setzen von Klammern. Rechenoperationen wie Wurzeln oder Potenzen dürfen nicht angewandt werden. Es ist auch nicht erlaubt, zwei oder drei Ziffern zu einer mehrstelligen Zahl zu verbinden. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes eine Lösung präsentiert.

#### **5. Misthaufenspiel**

In diesem Spiel werden die Feinmotorik, die graphomotorischen Fähigkeiten sowie die Hand-Augen-Koordination gefördert.

**Spieleranzahl:** 2.

**Alter:** Ab 6 Jahren.

**Spielregeln:** Zunächst schreibt man Zahlen von 1 bis 20 oder 25 in kleinen Kreisen verteilt auf ein Blatt Papier. Nun zieht der erste Spieler eine Linie von der 1 zur 2 und malt die dazugehörenden Kreise aus (so entstehen die Misthaufen). Danach zieht der zweite 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 ist, wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat.

**Varianten:** Man kann das Spiel erschweren, indem man verbietet, durch Misthaufen zu fahren, oder nur erlaubt, durch eigene Misthaufen zu fahren. Auch kann abgesprochen werden, dass das Spiel bereits beim ersten Strafpunkt verloren ist.

#### **6. Montagsmaler**

Die Montagsmaler war eine Sendung des deutschen Fernsehens, in der gezeichnete Begriffe erraten werden mussten. Man kann es auch wunderbar zuhause mit Freunden und Familie spielen.

**Spieleranzahl:** Mindestens 4.

**Alter:** Ab 10 Jahren.

**Spielregeln:** Zunächst wird ein Zeitrahmen für die Raterunden festgelegt. Es werden zwei Gruppen mit je mindestens zwei Spielern gebildet, die sich zu zeichnende Begriffe für die gegnerische Gruppen ausdenkt und auf ein Blatt Papier notiert. Die beginnende Gruppe wählt einen Spieler aus, der die Begriffe zeichnet. Sein Teammitglied versucht innerhalb des Zeitrahmens möglichst viele der Begriffe zu erraten. Danach ist die zweite Gruppe an der Reihe. Gewonnen hat die Gruppe, die mehr Begriffe erraten hat.

## 7. Papierflieger-Wettkampf

Selbstbau aus Recycling-Papier und Fliegen ohne Kerosin und CO<sub>2</sub>-Emission. Wenn das nicht nachhaltig ist.

**Spieleranzahl:** Mindestens 2.

**Alter:** Ab 6 Jahren.

**Spielregeln:** Jeder Spieler bastelt einen Papierflieger, den er mit seinem Namen beschriftet, um Verwechslungen zu vermeiden. Die Flieger dürfen getestet werden. Beim eigentlichen Wettkampf ist nur ein Versuch erlaubt. Der Spieler, dessen Papierflieger am weitesten von der Startlinie liegen bleibt, hat gewonnen.

**Variante:** Es werden zwei oder mehr Teams gebildet, die in einer vorgegebenen Zeit die Flieger planen und bauen.

## 8. Stadt Land Fluss

Diesen Klassiker kennt fast jeder, auch weil er schon vor Jahrzehnten in den Schulunterricht Einzug hielt.

**Spieleranzahl:** Mindestens 2.

**Alter:** Ab 10 Jahren.

**Spielregeln:** Ein Spieler geht lautlos das Alphabet durch, bis ein anderer „Stopp“ sagt. Mit dem getroffenen Buchstaben müssen nun die vorher festgelegten Kategorien mit Wörtern, die mit dem Buchstaben beginnen, ausgefüllt werden. Kategorien können neben Stadt, Land und Fluss z. B. Beruf, Filmtitel, Fußballer, Gemüsesorte, Musikinstrument, Pflanze, Schauspieler, Tier und Vorname sein. Die Runde ist beendet, sobald der erste fertig ist. Hat ein Spieler als einziger eine richtige Antwort, bekommt er für die Kategorie 20 Punkte. Haben mehrere Spieler Antworten ausgefüllt, die aber verschieden sind, gibt es 10 Punkte. Haben Spieler dieselbe Antwort notiert, gibt es 5 Punkte. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

## 9. Vier gewinnt

Das Strategiespiel mit dem stehenden Spielbrett und den zwei mal 21 Steinen kennt fast jeder. Als Papier-und-Stift-Spiel macht es genauso viel Spaß.

**Spieleranzahl:** 2.

**Alter:** Ab 6 Jahren.

**Spielregeln:** Zunächst wird das Spielbrett mit sieben Spalten (senkrecht) und sechs Reihen (waagrecht) auf ein Blatt Papier gezeichnet. Dann wird abwechselnd ein Stein „eingeworfen“. Die Spieler malen also jeweils ein Feld in ihrer Farbe aus. Die Steine dürfen aber nicht „schweben“. Erst wenn in der ersten (also untersten) Reihe ein Feld ausgemalt ist, darf das Feld darüber in Besitz genommen werden. Gewonnen hat der Spieler, der es als erster schafft, vier Steine waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie zu bringen.

**Varianten:** Vier gewinnt kann man auch auf einem gezeichneten Spielbrett mit 8 x 8 Feldern (Schachbrett) oder 9 x 9 Feldern spielen.

## 10. Wer bin ich?

Lustiges Ratespiel, das auch als Zettel vorm Kopf bezeichnet wird.

**Spieleranzahl:** Mindestens 2.

**Alter:** Ab 10 Jahren.

**Spielregeln:** Jeder Spieler schreibt eine bekannte Person (z. B. „Dalai Lama“, „Oliver Pocher“ oder „Angela Merkel“) auf einen Zettel und befestigt diesen auf die Stirn eines Mitspielers (mit Hilfe eines Post-its, Klebebands oder Gummibands), ohne dass dieser die Information mitbekommt. Ein Spieler beginnt nun, Fragen über sich stellen, z. B. „Bin ich ein Mann?“, „Lebe ich noch?“ und „Bin ich kein Sportler?“. Die Mitspieler beantworten die Fragen mit Ja oder Nein. Ziel ist es, möglichst schnell die eigene Identität zu erraten. Wird eine Frage mit Nein beantwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe, herauszufinden, wer er ist.

**Varianten:** Die Spieler können vorab vereinbaren, dass auch fiktive Figuren („James Bond“, „Schneewittchen“) oder nur Gegenstände (wer wollte nicht schon mal eine Zahnbürste sein?) erlaubt sind.

## 11. Pantomime

**Spieleranzahl:** Mindestens 2

**Alter:** ab 5

**Spielregeln:** Jeder Spieler überlegt sich einen Begriff (z.B. einen Beruf, eine Sportart etc.). Einer beginnt und stellt seinen Begriff spielerisch (ohne die Benutzung von Worten dar). Der andere Spieler muss diesen Begriff erraten. Dann spielt der andere Spieler seinen Begriff usw.

## 12. Sachen im Raum verändern

Spieleranzahl: Mindestens 2

Alter: ab 4 Jahren

Spielverlauf: Man einigt sich, z.B. auf fünf Gegenstände, die im Raum verändert werden sollen. Ein Spieler verlässt den Raum. Die anderen verändern nun 5 Sachen im Raum (z.B. wird eine Lampe angemacht, ein Stuhl gedreht usw.) Wenn dies geschehen ist, wird der andere Spieler reingeholt. Er hat nun die Aufgabe, die Veränderungen zu finden.

## 13. Erkenn das Lied

Spieleranzahl: Mindestens 2

Alter: ab 4 Jahren

Spielverlauf: Ein Spieler überlegt sich ein Lied (zum Beispiel Happy Birthday) und summt es. Der andere Spieler muss es nun erraten. Dann erfolgt wird gewechselt.

### **Knopfer**

Ab 6 Jahren

Ab 2 Spieler/innen

Dauer: 10 Minuten

*Material:* fünf Knöpfe/ oder Geldmünzen pro Person, wobei unterscheidbar sein soll, wem welche Knöpfe gehören; eine Wand.

Eine Grundlinie in etwa zweieinhalb Metern Entfernung zur Wand wird vereinbart. Der Reihe nach schnippen die Spieler einen Knopf so, dass dieser möglichst dicht an der Wand zu liegen kommt. Nach jeder Spielrunde bekommt die Person alle dort liegenden Knöpfe, deren Knopf am nächsten zur Wand liegt. Dann beginnt eine neue Runde.

*Variante 1:* Jeder Knopf muss zuerst die Wand berühren, bevor er zu liegen kommt.

*Variante 2:* Oder gerade nicht. Ein Knopf, der die Wand berührt hat, ist verloren.

### **Nachrichtensauger**

Ab 6 Jahren

Ab 2 Spieler/innen

Dauer: 10-15 Minuten

*Material:* für jede mitspielende Person eine halbe Zeitungsseite, in zehn etwa spielkartengroße Schnipsel zerschnitten; sowie je einen dicken Trinkhalm.

Die Spielfläche wird mit einem Start- und einem Ziel festgelegt. Dann heißt es: "Heiße Nachrichten lieber nicht anfassen." Daher dürfen die Hände bei diesem

kleinen Wettlauf nicht benutzt werden. Die Beteiligten erhalten je einen dicken Trinkhalm. An einem gemeinsamen Startplatz breitet jeder die eigenen zehn Zeitungsschnipsel aus. Nach dem Startsignal saugen alle einen ersten Schnipsel mit dem Trinkhalm an, laufen mit ihm auf die gegenüberliegende Spielfeldseite ins Ziel und legen das Papierchen dort ab. Dann geht es fix wieder zurück, den nächsten Nachrichtenfetzen holen. Sobald jemand alle zehn Teile im Ziel hat, müssen diese mit Hilfe des Saughalms noch richtig zusammengelegt werden. Nur wer auch damit fertig ist, kann sich feiern lassen.

### **Bilderpaare machen Sinn**

Ab 6 Jahren

Ab 2 Spieler/innen

Dauer: 15-20 Minuten

*Material:* mehrere bunte Illustrierte; eine Schere pro Spieler.

Wer mitspielt, erhält je eine bunte Illustrierte und eine Schere. Zunächst blättert jeder für sich das eigene Heft durch und schneidet Bilder oder Fotos aus. Gesucht werden Bilder, die kombiniert (!) mit einem zweiten Foto ein zusammengesetztes Wort ergeben. Nach einiger Zeit legen alle ihre Bildpaare vor sich aus und dürfen gegenseitig raten, wie die zusammengesetzten Worte jeweils lauten.

Wer ein Wort entdeckt, ruft das Wort. Stimmt es, legt er die beiden Bilder als Punkte bei sich ab. Wer am Ende die meisten Wörter in den Fotos entdeckt hat und damit die meisten Punkte sammeln konnte, hat gewonnen.

*Variante:* Schwieriger, aber möglicherweise reizvoller ist das Spiel, wenn die Bilder nicht paarweise, sondern durcheinander gemischt ausliegen.

*Bild-Wort-Beispiele:* Banane - Milch (Bananenmilch); Auto - Zug (Autozug).

### **Spiele selber herstellen:**

#### **Memory:**

Nimm Dir ein weißes Blatt Papier.

Beklebe die Rückseite mit Karton zum Beispiel von einer Cornflakes Packung.

Nimm Dir, sobald die Klebe getrocknet ist, ein Lineal und zeichne auf das weiße Blatt Papier gleichgroße Linien, so dass Quadrate (Spielkarten) entstehen.

Jetzt nimmst Du Stifte und malst jeweils in zwei Quadraten das Gleiche zum Beispiel eine Sonnenblume oder einen Fußball.

Als letztes schneidest Du die Spielkarten aus.

So kannst Du beliebig viele Memorykarten gestalten und herstellen.

## **Puzzle**

Nimm Dir ein weißes Blatt Papier.

Beklebe die Rückseite mit Karton zum Beispiel von einer Cornflakes Packung.

Nachdem die Klebe trocken ist, bemalst Du das weiße Blatt Papier.

Dann nimmst Du eine Schere und schneidest daraus Puzzleteile.

## **Klassiker aus dem Spielertreff:**

Mensch ärgere Dich nicht

Uno

Kniffel

Halli Galli

Schach