

Spiele

Hier findet ihr einige Spiele, die wir für euch gefunden haben.

Weitere Spiele findet ihr auf folgender Seite:

https://www.gesundmachtschule.de/fileadmin/user_upload/gesundmachtschule/images/Material_Schule_offen/Corona-Spielesammlung.pdf

Wir wünschen euch viel Spaß!

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: Ihr könnt euch Sonderregeln ausdenken, z. B. dass nur Hauptwörter erlaubt sind, dass jedes Wort mindestens vier Buchstaben lang sein muss oder dass jeder die doppelte Punktzahl bekommt.

2. Make 24

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 +, -, × 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.

3. Misthaufenspiel

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 dazugehörigen 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.

4. Papierflieger-Wettkampf

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.

5. Stadt Land Fluss

Spieleranzahl: Mindestens 2.

Alter: Ab 10 Jahren.

Spielregeln: Ein Spieler geht lautlos das Alphabet durch, bis ein anderer „Stop“ 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.

6. 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“, „Steffi Graf“ oder „Günter Grass“) 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.