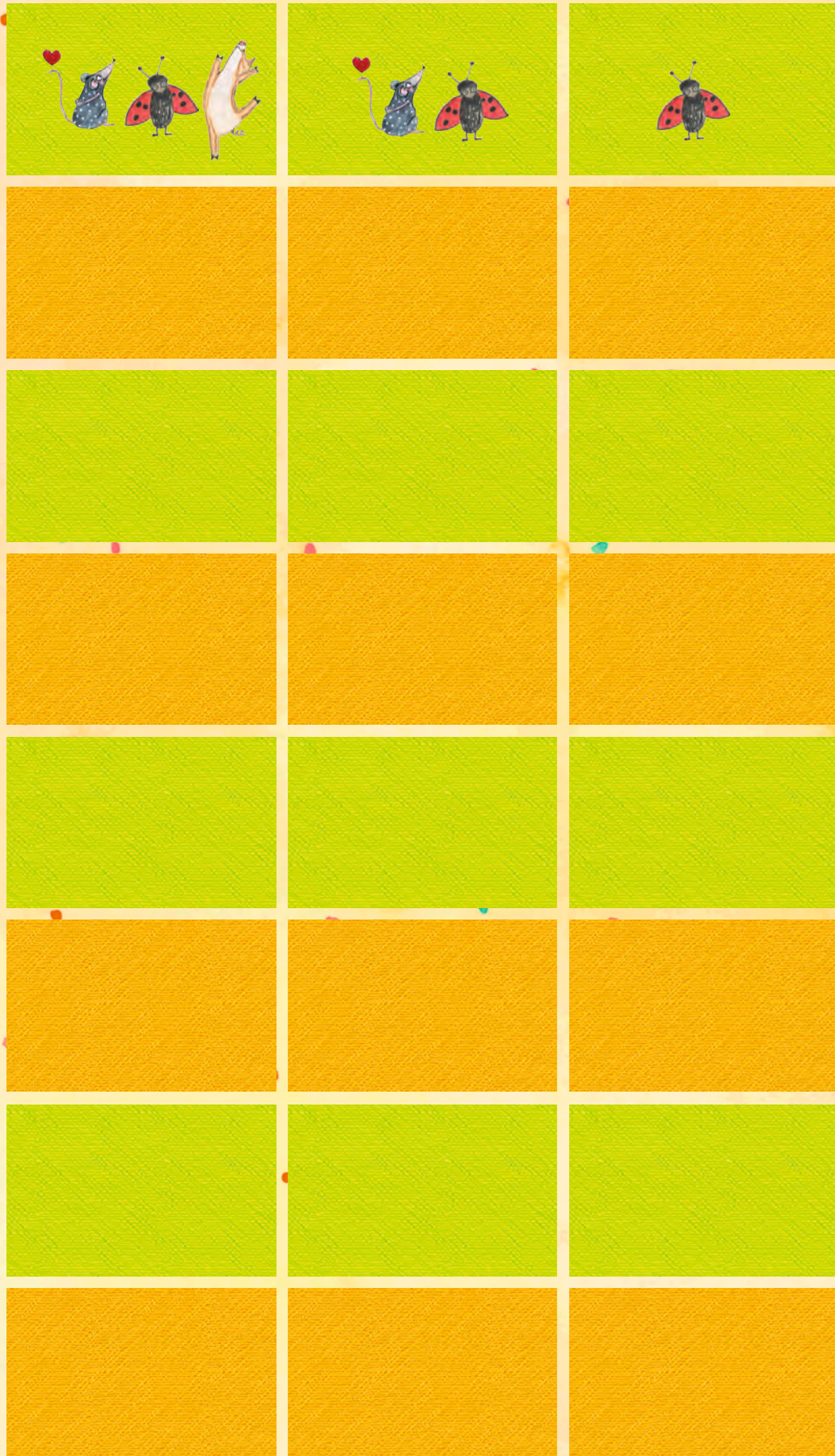


Aktionskärtchen zum Ausschneiden

Hier wird von Rosi die Rückseite der Kärtchen so gestaltet, dass erkennbar ist, ob es eine Einzel-, Partner- oder Gemeinschaftsaufgabe ist.



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.

Kommando Pimperlen!
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. Derjenige, der die Kommandos gibt, kann zur Verwirrung der Mitspielenden falsche Bewegungen und falsche Befehle ausführen. Wer patzt, scheidet aus.

Kärtchen mit den Buchstaben des Alphabets werden vorbereitet (Buchstaben zum Ausschneiden auf www.familie.at) oder jemand sagt in Gedanken das Alphabet auf und wird von einem Mitspieler gestoppt.

- ★ Es werden 3 Buchstaben gezogen, nun muss ein Wort gefunden werden, in dem diese Buchstaben alle enthalten sind.
Steigerung 1: es werden 4 oder 5 Buchstaben gezogen.
Steigerung 2: Das Wort darf nicht mehr als eine vereinbarte Zahl an Buchstaben oder eine genau bestimmte Buchstabenanzahl haben.
- ★ Einen Satz bilden, bei dem die gezogenen Buchstaben den Anfangsbuchstaben der Wörter bilden.
- ★ Man einigt sich auf ein Themengebiet (Tier/Beruf/Küchengegenstände/Büro/Lebensmittel o. ä.), dann wird ein Buchstabe gezogen und es werden reihum Wörter mit diesem Anfangsbuchstaben zum vereinbarten Themengebiet gesucht. Variante: neues Wort fängt mit Endbuchstaben des vorhergehenden Wortes an.
- ★ Buchstaben eines Wortes vermischen, dann muss das Wort erraten werden. (Erinnerung Richard – Geschichten nicht vergessen)
- ★ Bedeutung eines Wortes verändern, indem man nur einen Buchstaben ändert. Durch Austauschen oder Weglassen eines Buchstabens wird das Wort verändert, Beispiel: Gras – Glas



- ✿ „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot oder hat ein Knopf oder macht Lärm oder schmeckt oder ...!“
- ✿ Stadt, Land, Fluss nicht mit den üblichen Elementen (Erklärung fehlt noch)
- ✿ Jeder Spieler schreibt eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand (z. B. „Papst“, „Regenwurm“, „Schraubenzieher“) auf einen Zettel und befestigt diesen auf die Stirn eines Mitspielers (mit Hilfe eines Post-its, Klebebands oder Gummibands). Ein Spieler beginnt nun, Fragen über sich stellen, z. B. „Bin ich ein Mann?“, „Gibt es mich hier in der Wohnung?“ Die Mitspieler beantworten die Fragen mit Ja oder Nein, bis das Rätsel gelöst ist.

- ✿ Jeder Mitspieler denkt sich einen Beruf aus und stellt diesen durch eine typische Handbewegung dar (vielleicht auch pantomimisch).
 - ✿ Koffer packen: Eine Person beginnt: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose mit.“ Der Nachbar wiederholt den Satz und nennt einen neuen Begriff dazu: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose und eine Taschenlampe mit.“ Der nächste wiederholt den ganzen Satz und ergänzt um einen dritten Begriff ...
 - ✿ Watte blasen: mit Strohhalmen muss ein Wattausch über die Tischkante des Gegenübers (oder durch einen Parcours) geblasen werden.
 - ✿ Es werden 5 bis 10 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.



Ein Wort muss erraten werden, indem die einzelnen Buchstaben auf den Rücken gezeichnet werden, alternativ können die Buchstaben in die Luft gemalt werden.

- Man zeichnet einen kurvigen doppelinigen Parcours (wie eine Rennstrecke). Die Bahn wird mit verbundenen Augen nach Anleitung mit einem Stift nachgefahren.
- Eine Person beschreibt ein Bild und alle müssen zeichnen, was beschrieben wird (evtl. mit Anleitung). „Mein Bild zeigt in der Mitte einen Bauernhof, rechts unten ein Schwein, einem Gockel auf dem Dach, einem Traktor (evtl. Bild weitergeben oder Blind zeichnen) ...“
- Zusammengesetzte Wörter bildhaft darstellen und erraten (Blumenmädchen, Häuslbauer, Sonnenkind) ● Flöhe fangen

Auf Zettel werden verschiedene Begriffe geschrieben. Ein Spieler zieht einen Begriff und muss versuchen, diesen als Bild darzustellen. Wer den Begriff zuerst errät, darf dann als nächstes einen neuen Begriff malen.



- Zielschießen: Knöpfe oder Korke o. ä. in einen Topf schießen (man kann auch mit einem Löffel oder einem Schneidbrett schießen).
- Münze oder Knopf vom Tischrand möglichst knapp zum gegenüberliegenden Tischrand oder in ein Ziel specken.
- Kegeln: Spielmandln oder Klopapierrollen aufstellen und mit einem passenden Ball versuchen, umzuschießen.
- mit einem Gummiband etwas abschießen
- in jeder Hand hält man nebeneinander waagrecht einen Stift so, dass vorne ein weiterer Stift/Kochlöffel o. ä. darübergelegt werden kann (gegenseitig fangen?).
- blind Süßigkeit o. ä. suchen lassen – anleiten
- zwischen zwei Hüften etwas ein-klemmen und ans Ziel bringen
- Papierfliegerwettbewerb



Juhuu – wir spielen!

MITEINANDER SPIELEN
GUTES LEBEN



Familienwürfelspiel

Sprachspiele

Ratespiele

Zeichenspiele

Klassiker

Geschicklichkeitsspiele

familien^{TV}
Der Katholische
Familienverband Tirol



Leider in ein Loch oder vom Baum oder ... durch ein morsches Brett gepurzelt. Eine Runde aussetzen – alle sollen trösten.

Mit dem Ballon – es weht der falsche Wind – 7 Felder zurück

Rückenwind – die gewürfelte Zahl doppelt fahren

Zauberfeld: Hier kann man sich Süßigkeit oder ein Verhalten (oder besser andere Wünsche?) wünschen.

Hier ist Sumpfgebiet – wer darin landet, kann nur mit 1ern weiterfahren (evtl. auch mit 2ern).

Mit dem Fahrrad bist du superschnell (Abkürzung?)!

Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Ergibt die Summe oder die Differenz der beiden Würfel die Zahl 4, muss man möglichst schnell die Hände in die Luft strecken.

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

Der Spieler auf dem Feld würfelt noch einmal. Zuvor versuchen alle zu erraten, welche Augenzahl gewürfelt wird. Wer es errät, darf diese Augenzahl weiterfahren.

Bei diesem Familienspiel und bei den Spielanregungen auf der Rückseite ist die Fantasie aller Familienmitglieder gefragt. Verändern oder ergänzen Sie die Aufgaben nach Belieben und stimmen Sie diese auf Ihre Bedürfnisse bzw. die der Familie ab. Erfinden Sie neue Ereignisfelder (evtl. zwei leere vorsehen) und vereinbaren Sie weitere Einzel-, Paar- und Gemeinschaftsaufgaben. Aus Platzgründen haben wir auf ausführliche Anleitungen verzichtet und vertrauen auf Ihr Improvisationstalent.

Einzelaufgaben:	Paaraufgaben:	Gemeinschaftsaufgaben:
Zwei Mitspieler nennen je einen Begriff. Daraus muss ein vierzeiliger Reim überlegt werden.	Partner aussuchen, ein Wort mit 5 oder 6 Buchstaben überlegen und auf den Rücken zeichnen.	Die Person, die am Aufgabenfeld steht, wird von allen anderen geschmückt und „verschönert“.
Es werden zwei Buchstaben gezogen (ausgezählt). Der Spieler auf dem Feld sucht eine Minute lang nach Worten, die beide Buchstaben enthalten.	Partner wird gewürfelt, dieser muss spiegelgleich etwas nachmachen.	Jede/r flüstert seinem linken Nachbarn ein paar nette Worte ins Ohr. Wer will, kann sie danach sagen.
„Modelliere“ einen Mitspieler zu einer Figur, indem du ihn mit deinen Händen formst. Die Figur muss alles mit sich geschehen lassen.	Partner aussuchen. Jeder versucht, einen Zeitraum von einer halben Minute zu schätzen - von einem Mitspieler wird mit einer Stoppuhr mitgemessen.	Wenn gesprochen wird, wird „a“ zu „ä“, „o“ zu „ö“ und „u“ zu „ü“ – und umgekehrt (oder „e“ zu „ei“ oder „o“ zu „oi“).
	Partner aussuchen, so lange „wettwürfeln“, bis beide die gleiche Augenzahl haben und diese dann weiterfahren. Bei einer Differenz von einem Punkt müssen die Mitspieler aufspringen.	

Prinzipielles:

Es wird hier ein A3-Spielfeld als zusammenhängende Szenerie bzw. Bild angelegt. Ziel ist es, Felder zu fahren.
Es werden viele Spielzüge bzw. Spielelemente direkt in das Bild integriert.

Ereignisfelder

Die Ereignisfelder sind mit einem Symbol gekennzeichnet, sie haben unmittelbar mit dem Geschehen auf dem Spielfeld etwas zu tun – siehe Spalte rechts. Evtl. kommen einzelne Ereignisfelder öfters vor (Würfelchallenge).

Aufgabenfelder

Hier gibt es Einzelaufgaben, Partneraufgaben und Gemeinschaftsaufgaben – wenn man sie erfüllt hat, gibt es einen kleinen Vorteil oder das Spiel geht einfach weiter.

Was wird benötigt:

Spielmandln, 2 Würfel, Uhr, Bleistift, Zeichenstift, Papier

