

Aufgabenkärtchen entlang der Linie abschneiden, dann die Kärtchen von dieser Seite aus ausschneiden!

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 
juhuhu - alle zusammen 	juhuhu - alle zusammen 
juhuhu - alle zusammen 	juhuhu - alle zusammen 
juhuhu - alle zusammen 	juhuhu - alle zusammen 

- A** Finde in einer Minute drei Wörter mit den Buchstaben „e“, „r“ und „s“ (evtl. auch andere), dann darfst du fünf Felder weiterfahren.
- 1** Du bist auf dem Zauberfeld und darfst dir von einem Mitspieler etwas wünschen, das du in einen Zauberspruch verpackst.
- 2** Im Sumpfgebiet geht es langsam voran: Du darfst nur mit 1ern, 2ern (und evtl. auch 3ern) weiterfahren, ansonsten aussetzen.
- 3** Sag einen kurzen Satz und deine Mitspieler müssen raten, wie viele Buchstaben darin enthalten sind. Wer am nächsten dran ist, würfelt noch einmal.
- 4** Du kommst nur im Schnecken tempo vorwärts und musst zwei Runden lang jeweils zwei Punkte von der gewürfelten Augenzahl abziehen. Bei einem 1er geht es sogar zurück!
- 5** Du denkst an ein Tier und verrätst zwei Buchstaben seines Namens. Wer das Tier errät, macht es nach und fährt fünf Felder vor.
- 6** Wir kochen Gemüsesuppe (Obstsalat, Kuchen o. Ä.) – reihum werden Zutaten genannt. Wem nichts mehr einfällt, setzt eine Runde aus (Zeitlimit).
- 7** 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.
- 8** 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.
- 9** 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.

Misthaufen

Zunächst schreibt man Zahlen von 1 bis 20 (30) 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 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 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. 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 oder einer sagt in Gedanken das Alphabet auf und wird von einem Mitspieler gestoppt.

- ★ 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.
- ★ Einen Satz bilden, bei dem 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.
- ★ Buchstaben eines Wortes vermischen, dann muss das Wort erraten werden.
- ★ Bedeutung eines Wortes verändern, indem man nur einen Buchstaben ändert. Beispiel: Gras – Glas



- ★ „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot oder hat einen Knopf oder macht Lärm oder schmeckt oder ...!“
- ★ Stadt, Land, Fluss – auch mit unüblichen Elementen wie Essen, Persönlichkeit, Pflanze, Süßes, Firma, Vorname, Küchenzeug, Werkzeug ...
- ★ 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, Klebbandes oder Gummibands auf der Stirn eines Mitspielers. Ein Spieler beginnt nun, Fragen über sich zu 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 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.“ 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 Wattedausch über die Tischkante des Gegenübers (oder durch einen Parcours) geblasen werden.
- ★ 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.

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 doppelreihigen 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. 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).“
- Zusammengesetzte Wörter bildhaft darstellen und erraten (Blumenmädchen, Häuslbauer, Sonnenkind ...)

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 Korken 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: Spielfiguren oder Klopapierrollen aufstellen und mit einem passenden Ball versuchen, diese umzuschießen.
- mit einem Gummiband etwas abschießen
- in jeder Hand hält man nebeneinander waagrecht einen Stift, so dass vorne ein weiterer Stift/Kochlöffel o. Ä. quer darübergelegt werden kann – nun paarweise um die Wette rennen
- 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^v
Der Katholische Familienverband



Liebe Familie, liebe Spielfreunde!

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 das Alter Ihrer Kinder ab. Für ganz junge Mitspieler 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. Aus Platzgründen haben wir auf ausführliche Anleitungen verzichtet und vertrauen auf Ihr Improvisationstalent.

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 kommen durch „Würfel“ 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 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 teilen dir mit, was sie dir im Moment gerne schenken würden.

Aufgabenkärtchen

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.

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.

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.

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.

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

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“).

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“.

Bitte hier in der Mitte umklappen, auf der Rückseite befinden sich weitere Ereignisfelder.