

Gutes Leben – Wunschkonzert in der Familie: 19. bis 26. Juni 2022



*Das Erste, das der Mensch im Leben vorfindet,
das Letzte, wonach er die Hand ausstreckt,
das Kostbarste, was er im Leben besitzt,
ist die Familie.*

Adolph Kolping

Am 26. Juni endet das von Papst Franziskus ausgerufene „Jahr der Familie“ mit dem zehnten Weltfamili-entreffen in Rom. In diesem „Jahr der Familie“, beginnend am 19. März 2021, gab es in allen Diözesen der Welt ein begleitendes Programm für Familien, bei dem über verschiedenste Einrichtungen pastorale und kulturelle Impulse angeboten und unterschiedlichste Aktivitäten umgesetzt wurden.

Da trifft es sich gut, dass auch der Familienverband zum Ausklang des „Jahres der Familie“ im Rahmen seines Projekts „Gutes Leben“ eine passende Aktionswoche anzubieten hat.

Das Ziel: Möglichst viel Zeit mit Familienmitgliedern verbringen!

4 Ansatzpunkte – da ist mit Sicherheit etwas Passendes für Sie dabei

Die folgenden Seiten verstehen sich als Ideengeber, wo Sie bei gemeinsamen Aktivitäten ansetzen können. Wir möchten Sie ganz einfach motivieren, in dieser Woche ein wenig mehr Zeit mit Familienmitgliedern zu verbringen als üblich. Bewusste gemeinsame Momente sind etwas besonders Kostbares!

Ansatz 1: Wunschkonzert

Jedes Familienmitglied darf und soll Wünsche an andere Familienmitglieder richten, was es in dieser Woche zu zweit, zu dritt oder mit der ganzen Familie durchführen möchte. Da es mit Sicherheit nicht möglich ist, sich in dieser Woche gegenseitig alle Wünsche zu erfüllen, lautet unser Vorschlag: Pro Familienmitglied wird zumindest ein realistischer Wunsch an ein oder mehrere andere Familienmitglieder gerichtet, die Wünsche sollten nach Möglichkeit erfüllt werden. Für Wunschvorhaben, die aus Zeitgründen nicht in dieser Woche durchgeführt werden können, werden zeitnah Termine vereinbart.

Ansatz 2: Mottotage

Ein Tag wird unter ein bestimmtes Motto gestellt. Sämtliche Familienmitglieder betrachten den ganzen Tag – also nicht nur innerhalb des Familienkreises – unter einem Gesichts- bzw. Schwerpunkt.

Ansatz 3: Spezialdisziplinen

Die vorgeschlagenen Spezialdisziplinen LESEN, SPIELEN, KOCHEN/ESSEN, REDEN können ohne viel Aufwand an einem Wochentag angegangen werden, lassen sich aber auch gut in das Familienwochenende integrieren.

Ansatz 4: Familienwochenende

Für dieses Wochenende gelten drei Grundvoraussetzungen:

- Das gemeinsame Vorhaben sollte mindestens einen halben Tag dauern.
- Das „Familienwochenende“ bzw. das Vorhaben beinhaltet zumindest eine gemeinsame Mahlzeit, auch das Frühstück gilt.
- Jedes teilnehmende Familienmitglied trägt etwas zum Gelingen des vereinbarten Vorhabens bei! Damit das klappt – gleich jetzt vereinbaren.

Liebe/r

Ich habe folgenden Wunsch an dich und möchte mit dir

kochen, grillen, ein neues Rezept ausprobieren etwas Süßes backen und genießen einen Film ausleihen/auswählen und gemeinsam anschauen einen Spieleabend verbringen: Puzzle, Schach, Karten- oder Würfelspiel ... gemeinsam musizieren, singen Sirup oder Likör herstellen einen Kaffee/ein Glas Wein trinken ausgiebig frühstücken Fotos oder Dias anschauen eine Geschichte (vor)lesen Bilder/Fotos aussuchen und aufhängen einen Flohmarkt besuchen/stöbern die Wohnung dekorieren oder ein gemütliches Eck gestalten den Balkon/Garten bepflanzen ein Konzert, eine Tanzaufführung, Theater oder Lesung besuchen ins Museum, zu einer Ausstellung gehen bei einer Stadtführung mitgehen einen Kinofilm anschauen besonders Essen gehen ein Eis bei der Eisdiele genießen Kräuter oder Beeren sammeln und daraus etwas Gutes kochen schwimmen gehen (Lager)Feuer/Fackeln anzünden einen Zirkus- oder Zoobesuch machen kegeln, Billard/Dart spielen einen Vergnügungspark, Hochseilgarten besuchen einfach ins Grüne fahren Rad fahren/Radausflug unternehmen einen Überraschungsausflug machen Federball, Badminton, Squash ... spielen spazieren/wandern/Gipfel erstürmen segeln gehen, Kanu oder Tretboot fahren am Abend ausgehen picknicken abends gemeinsam die Ereignisse des Tages erzählen über den Glauben, Werte und Wertvorstellungen reden einen Witz/mehrere Witze suchen und gegenseitig erzählen pilgern nachwandern gemeinsam fotografieren im Garten campen

...



Ansatz 1: Wunschkonzert

Jedes Familienmitglied darf und soll Wünsche an andere Familienmitglieder richten, was es in dieser Woche zu zweit, zu dritt oder mit der ganzen Familie durchführen möchte.

Da es mit Sicherheit nicht möglich ist, sich in dieser Woche gegenseitig alle Wünsche zu erfüllen, lautet unser Vorschlag: Pro Familienmitglied wird zumindest ein Wunsch an ein oder mehrere andere Familienmitglieder gerichtet, die Wünsche sollten nach Möglichkeit erfüllt werden. Für Wunschvorhaben, die aus Zeitgründen nicht in dieser Woche durchgeführt werden können, werden zeitnah Termine vereinbart.

Oberhalb finden Sie eine kleine Auflistung von Ideen für gemeinsame Aktivitäten mit den Familienmitgliedern. Drucken Sie das Kärtchen aus, tragen Sie ein, an wen das Kärtchen gerichtet ist und kreuzen Sie ruhig zwei oder drei Vorschläge zur Wahl an. Bei Bedarf führen Sie weitere Ideen und Wünsche an.

Schön wäre es, wenn Sie auch in Kontakt mit Familienmitgliedern treten, die nicht (mehr) zu Hause sind:

- » ganz klassisch eine Karte schreiben
- » über eine Foto- oder Videobotschaft
- » ein kleines Geschenk schicken
- » etwas aus den Unterlagen (Geschichten S. 4, Rezepte S. 4, Spiel ab S. 6) schicken
- » ein nächstes Treffen festlegen

Unser Familien-Tagesmotto

Datum:

Wer mit dabei ist, bitte unterschreiben:



Ansatz 2: Mottotage

Ein Wochentag wird unter ein bestimmtes Motto gestellt. Dieses Motto wird den ganzen Tag über beachtet und fließt in alle Tätigkeiten ein. Das gilt besonders im Familienkreis, aber auch in Schule, Arbeit, Freizeit, etc. Es kann dem Tag einen besonderen Reiz, eine besondere Note oder Spannung verleihen, wenn alles aus einem bestimmten Blickwinkel heraus betrachtet wird. Vielleicht haben Sie Lust, Ihre Erfahrungen am Abend auszutauschen.

Unterhalb finden Sie Vorschläge für Mottotage. Adaptieren Sie diese auf Ihre Familiensituation, ergänzen Sie die Vorschläge um ihre eigenen Ideen und erstellen Sie mit Ihren Familienmitgliedern ein Ranking. Jede/r setzt drei „Strichln“ neben das Favoriten-Motto, zwei „Strichln“ neben Platz 2, eines für Platz 3. Drucken Sie bitte den Zettel aus, schreiben Sie den Tag und das Motto ein – wählen Sie hier eine Formulierung, die für Sie passt – und wer mitmacht sollte unterschreiben. Nun wird das Motto am Spiegel, auf der Haustüre, am Kühlschrank oder sonst an einem gut sichtbaren Ort aufgehängt.

Mottotag: das Leben feiern (uns feiern, unser Leben feiern)

Mottotag: gegenseitig verwöhnen

Mottotag: die Natur um mich herum bemerken (schätzen)

Mottotag: gemeinsam genießen

Mottotag: Aufmerksamkeit schenken

Mottotag: loben und danken

Mottotag: Fröhlichkeit und Freude

Mottotag: miteinander bewegen

Mottotag: Heute ist Gute-Laune-Tag (jammern und schimpfen vermeiden)

Mottotag: sich verstärkt einbringen (Handreichungen, in Gesprächen ...)

Mottotag: Tag der besonderen Geschenke

Mottotag: Zärtlichkeit

Mottotag: Rücksicht nehmen

Mottotag: den Tag von seiner besten Seite betrachten (die Menschen und Begebenheiten)

Mottotag: einbremsen, entschleunigen, innehalten

Mottotag: die Sinne in den Vordergrund stellen

Mottotag – eigene Ideen:

Ansatz 3: Spezialdisziplinen

Die vier vorgeschlagenen Spezialdisziplinen LESEN, SPIELEN, KOCHEN/ESSEN, REDEN können ohne viel Aufwand an einem Wochentag angegangen werden, sie lassen sich aber auch gut in das Familienwochenende integrieren.

Es braucht hier jemanden, der nachfragt, ob und bei welcher „Spezialdisziplin“ die einzelnen Familienangehörigen mitmachen würden. Ist das geklärt, werden Datum und Zeit fixiert.

Spezialdisziplin vorlesen



Der Plan: Mindestens ein Familienmitglied liest mindestens einem anderen Familienmitglied etwas vor.

Schön wäre es, wenn man innerhalb der Familie eine Art Lesung veranstalten könnte, bei der möglichst viele Familienmitglieder sich gegenseitig etwas vorlesen. Sie können auch eine Geschichte/einen Text abschnittsweise reihum lesen.

Vorgelesen kann jeder beliebige Text werden, den die Vorleserin/der Vorleser selber als schön, interessant, spannend, lehrreich, humorvoll bzw. ganz einfach als passend und vorlesenswert empfindet: Gedichte, Zeitungsausschnitte, Gedanken, Geschichten, Zitate, Betrachtungen ...

Wenn Sie gerne eine Geschichte vorlesen wollen, haben wir [hier](#) noch einmal unsere Geschichtensammlung verlinkt, sollte es etwas sein, das zum Nachdenken anregt, stöbern Sie evtl. in den Tagesimpulsen aus früheren Aktionzeiträumen im Newsletter ganz unten.

Die Familienmitglieder, die nichts vorlesen möchten, könnten evtl. für Musik zwischen den Leseabschnitten sorgen.

Alle, die mitmachen möchten, hier eintragen:

Datum und Zeit vereinbaren:

Spezialdisziplin essen, kochen



Essen und Kochen verbinden

Egal, wo, wann, was und mit welchem Familienmitglied Sie essen: Jede Mahlzeit bietet die Möglichkeit, den gemeinsamen Moment zu genießen, einander nahe zu sein und näher zu kommen.

Immer schön: gemeinsam kochen oder grillen

Wenn Sie gerne ein neues Gericht ausprobieren wollen, haben wir [hier](#) noch einmal unsere Rezeptsammlung verlinkt. Bereits über 10.000-mal wurde darin nachgeschlagen.

Nie falsch: Schmankerln besorgen

Lieblingsschmankerln und Guzzeln besorgen, wie etwa Kirchtagskrapfen, Kuchen, Oliven, Käse, eingelegte Kostbarkeiten, Früchte etc. und mit einem edlen Getränk an einem schönen Ort genießen.

Immer etwas Besonderes: Picknick

Ob an einem See, Bach oder im Wald, ob im Park oder an einem ganz besonderen Ort, ob in der Nähe oder kombiniert mit einem Ausflug, ob mittags, nachmittags oder abends, ein Picknick ist immer etwas Besonderes.

Alle, die mitmachen möchten, hier eintragen:

Datum und Zeit vereinbaren:

Spezialdisziplin reden/zuhören



Es ist schön, wenn man voneinander weiß, es ist gut, wenn Familienmitglieder füreinander Interesse haben und Anteil am Leben der anderen nehmen.

Wir haben hier ein paar anregende Impulsfragen gesammelt, die man in einer gemütlichen Familienrunde stellen könnte.

Entweder wird eine einzelne Frage reihum von allen Teilnehmenden beantwortet oder es wird bei jeder Person eine neue Frage gezogen. Wer nicht will, braucht nicht zu antworten. Ist eine Runde abgeschlossen, können Kommentare zu den Antworten gegeben werden.

Selbstverständlich können jederzeit eigene Fragen gestellt werden.

Was war heute
der schönste
Moment
des Tages?

Worauf freust du
dich morgen?

Wenn du einen
Wunsch frei
hättest, dann ...

Welche Jahreszeit
gefällt dir am Be-
sten und wieso?

Was ließ
dich in letzter
Zeit lachen?

Wer oder was
hat dir heute gut
getan?

Wer oder was
hat dich in letzter
Zeit genervt
oder geärgert?

Was erfüllt dich
mit Freude?

Was macht dir
Sorge oder Angst?

Was beschäftigt
dich zur Zeit?

Wann und warum
hast du das letzte
Mal geweint?

Welche Person
bzw. Persönlichkeit
fasziniert dich?

Welches Ereignis
in deinem Leben
macht dich zu-
tiefst dankbar?

Worauf bist du
richtig stolz?

Was würdest du in
der Schule/an dei-
nem Arbeitsplatz
ändern?

Was sind
deine größten
Stärken?

Was sind
deine größten
Schwächen?

Wer war die
verrückteste
Person, der du je
begegnet bist?

Erzähle eine
lustige/spannende
Begebenheit aus
deinem Leben!

Was war dein
schönstes
Urlaubserlebnis?

Was möchtest du
gerne noch erle-
ben/erlernen?

Worüber hast du
das letzte Mal
richtig gestaunt?

Welche besondere
Begegnung blieb
dir in Erinnerung?

Welches Kom-
pliment hat dich
gefremt?

Welche schlech-
te Angewohnheit
würdest du gerne
loswerden?

Wofür spendest
du am ehesten
Geld?

Wann und mit
welcher Person
hastest du deinen
größten Streit?

Über welches
Geschenk hast
du dich in deinem
Leben am meisten
gefremt?

Spezialdisziplin spielen

Wird bei Ihnen zu Hause gespielt, dann greifen Sie auf ein bereits bewährtes Spiel zurück, möglicherweise haben Sie aber auch Lust, ein neues Spiel auszuprobieren.

Etwa eines der hier aufgelisteten Spiele, die größtenteils ohne viel (Zeit)Aufwand und Vorbereitung gespielt werden können. Wer möchte, liest sich die Ideensammlung durch und markiert, was ihm/ihr gefällt.

Alle, die mitmachen möchten, hier eintragen:

Datum und Zeit vereinbaren:

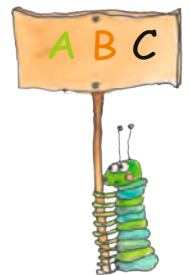
Sprachspiele

Um für die nachstehenden Spiele die jeweiligen Buchstaben auszuwählen, können Sie alle Buchstaben des Alphabets auf Kärtchen schreiben, diese durchmischen und mit der Schrift nach unten auflegen. Zum Auswählen der benötigten Buchstaben darf reihum jeder – je nach Bedarf – ein oder mehrere Kärtchen ziehen.

Eine weitere Möglichkeit wäre, dass eine Person in Gedanken das Alphabet aufsagt und von einem Mitspieler gestoppt wird, indem dieser „Stopp!“ sagt. Dabei kann natürlich etwas „getrickst“ werden, indem das Alphabet einmal ganz schnell oder ganz langsam in Gedanken aufgesagt wird.

Oder: Die Buchstaben des Alphabets werden auf ein Blatt Papier geschrieben, eine Person macht die Augen zu und sticht blind mit dem Finger oder einem Stift auf das Blatt, der getroffene Buchstabe wird genommen.

- ★ 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.
- ★ Wählen Sie mehrere Buchstaben aus, dann wird versucht, einen Satz zu finden, indem 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.
- ★ Eine Person geht kurz vor die Türe. Dann bilden die Mitspieler mit den Buchstabenkärtchen ein Wort, die Buchstaben dieses Wortes werden sofort wieder vermischt, die Person vor der Türe wird hereingerufen und muss das Wort erraten.
- ★ 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 es darf so lange gegrübelt werden, bis der erste Spieler alle Wörter ausgefüllt hat.
Variante: Die gefundenen Worte werden pantomimisch dargestellt.
- ★ Finden Sie gemeinsam Wörter, deren Bedeutung sich verändert, indem nur ein Buchstabe geändert wird, z. B.: Gras – Glas.
- ★ Geschichte erfinden: Jeder Mitspieler nennt ein bis zwei Begriffe, die in der Geschichte vorkommen müssen, die von einem Mitspieler erzählt wird.



Mal- und Zeichenspiele



- Ein Wort muss erraten werden, indem die einzelnen Buchstaben des Wortes auf den Rücken gezeichnet/geschrieben werden, alternativ können die Buchstaben in die Luft gemalt werden.
Variante – gutes Reisespiel: Ein Spieler schreibt einem anderen nacheinander Buchstaben in die Handfläche, die ein Wort ergeben.

- Es wird ein kurviger doppelliniger Parcours (wie eine Rennstrecke) aufgezeichnet. Nun muss eine Person die Bahn mit verbundenen Augen nach Anleitung eines Mitspielers mit einem Stift nachfahren.
- 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).“
- Alle Mitspieler überlegen sich zusammengesetzte Wörter. Dann werden diese reihum bildhaft dargestellt und von den anderen erraten (Blumenmädchen, Häuselbauer, Sonnenkind ...).
- Schreiben Sie verschiedene Begriffe auf einzelne Zettel und legen Sie diese verkehrt auf den Tisch. Ein Spieler zieht einen Begriff und muss nun versuchen, diesen als Bild darzustellen. Wer den Begriff zuerst errät, darf dann als nächstes einen neuen Begriff malen.
- Tic, Tac, Toe: Zwei Spieler, auf einem Blatt Papier wird ein Feld mit neun Kästchen gezeichnet. Ein Spieler zeichnet Kreise, der andere z. B. X. Nun beginnt ein Spieler, in ein Kästchen sein Symbol zu zeichnen, dann geht es im Wechsel weiter. Ziel dabei ist es, dass jeder Spieler eine Linie mit drei gleichen Symbolen schafft: von oben nach unten, von links nach rechts oder quer.

Geschicklichkeitsspiele

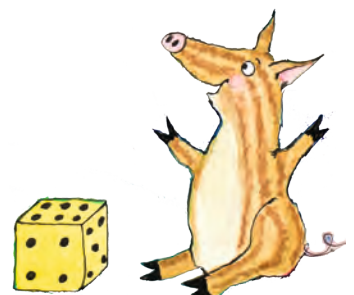
-  Zielschießen: Sie benötigen Knöpfe, Münzen, Korke ... Dann wird versucht, diese mit den Fingern (oder einem Löffel, einem kleinen Schneidbrett o. Ä.) in einen Topf zu schießen/zu specken.
-  Legen Sie eine Münze oder einen Knopf an den Tischrand. Nun wird versucht, diese möglichst knapp zum gegenüberliegenden Tischrand oder in ein markiertes Ziel zu specken.
-  Kegeln: Stellen Sie mehrere Spielfiguren oder Klopapierrollen auf. Versuchen Sie abwechselnd, mit einem passenden Ball diese umzuschießen.
-  Jeder Mitspieler erhält ein Gummiband und spannt dieses um den Daumen oder um mehrere Finger. Dann werden mit dem Gummiband Gegenstände abgeschossen, die vorher auf den Tisch gestellt wurden. Dabei kann entweder nur mit dem Gummiband geschossen werden, oder Sie formen aus Papier ein „U-Haggele“ und schießen damit den Gegenstand ab. Achtung: Wenn geschossen wird, sollten alle anderen Mitspieler möglichst aus der Schusslinie gehen!
-  Man hält in jeder Hand nebeneinander waagrecht einen Stift, vorne wird ein weiterer Stift/Kochlöffel o. Ä. quer darübergerlegt – nun wird paarweise um die Wette gerannt oder ein Parcours bewältigt.
-  Zwölf + Eins: Dieses Spiel ist nichts für zittrige Hände! Du legst zwölf kleine Kieselsteine in einer Reihe vor dir auf den Tisch. Den dreizehnten Stein platzierst du auf deinem Handrücken. Jetzt versuchst du die Steine aufzunehmen und zur Seite zu legen, ohne dass der dreizehnte Stein herunterfällt.
-  Einer Person werden die Augen verbunden, eine Süßigkeit o. Ä. wird versteckt und muss nun von der „blinden“ Person gefunden werden – die anderen Mitspieler leiten durch Hinweise an.
-  Jeweils zwei Mitspieler klemmen einen Gegenstand zwischen den Hüften ein und versuchen dann, diesen ans Ziel zu bringen.
-  Alle Mitspieler falten Papierflieger, anschließend wird ein Papierfliegerwettbewerb durchgeführt (am höchsten, am weitesten, in ein Ziel ...)
-  Je zwei Spieler stehen sich gegenüber, zählen von eins bis drei abwechselnd durch. Dies bedarf schon einiger Konzentration und sollte kurze Zeit geübt werden (drei Durchgänge). Beim nächsten Durchgang wird „eins“ durch Fingerschnippen, dann „zwei“ durch klatschen und in der letzten Runde „drei“ durch hüpfen ersetzt.
-  Watte blasen: Mit Strohhalm muss ein Wattebausch über die Tischkante des Gegenübers (oder durch einen Parcours) geblasen werden.



Kunterbunt – Ratespiele, Bewegungsspiele, Schätzspiele

- ✿ Es werden reihum Dinge im Raum oder in der Natur erraten, indem eine Person einen Gegenstand aussucht und die anderen diesen erraten sollen: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot oder hat einen Knopf oder macht Lärm oder schmeckt oder ...!“
- ✿ 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, Klebebands 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 ...
- ✿ 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.
- ✿ Der Leiter der Papageienschule ist ziemlich verdreht. Er sagt z. B. „Hier ist meine Nase!“ und fasst dabei an sein Knie. Die Papageienschüler müssen den Satz genau nachsprechen, zeigen dabei aber wirklich auf ihre Nase! Wenn ein Mitspieler auf den falschen Körperteil oder Gegenstand zeigt oder sich verspricht, muss er ein Pfand abgeben.
- ✿ 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 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.
- ✿ Stadt, Land, Fluss: es werden verschiedene Kategorien festgelegt, wie z. B. Stadt, Land, Fluss, Beruf, Tier, Namen – auch unübliche Elemente wie Essen, Persönlichkeit, Pflanze, Süßes, Firma, Küchenzeug, Werkzeug ... verwenden! Die festgelegten Kategorien werden von jedem Spieler auf ein Blatt geschrieben (in einer Zeile quer). Dann wird ein Buchstabe bestimmt (auszählen, Buchstabenkärtchen ...) und mit diesem Buchstaben müssen so rasch wie möglich Begriffe für alle Kategorien gefunden werden (aufschreiben). Wer als erstes für alle Kategorien ein Wort gefunden hat, ist Sieger.
- ✿ Schätzspiele:
Zeit schätzen: Jede Person versucht einen Zeitraum von einer halben Minute oder Minute zu schätzen (es wird mitgestoppt).
Länge schätzen: Entweder in der Luft eine Strecke schätzen und mit den Zeigefingern anzeigen (beispielsweise 35 cm) oder auch die Länge, Breite oder Höhe eines Gegenstandes schätzen.

Stellen Sie den Mitspielern die Frage, was geschätzt werden soll, beispielsweise wie viel Geld Papa in der Geldtasche hat oder wie viele Kilometer sind es von ... bis oder nach einem kurzen Blick in die Besteckschublade: Wie viel Besteck ist in der Schublade? – Noch schwieriger: Wie viel Gabeln, Messer und kleine Löffel sind momentan in der Schublade? Wie schwer ist ein bestimmter Gegenstand oder Reiskörner ...? Wie viele T-Shirts sind im Kleiderschrank?



eine besondere
Aktivität

Juhuu – ein Familienwochenende!

Vorschlag:

gemütlich zu
Hause

Vorschlag:

Ausflug zu einem
besonderen Ziel

Ausflug ins
Grüne

ein Familien-
sporttag



Ansatz 4: Vorbereitung und Durchführung eines grandiosen Familienwochenendes

Für dieses Wochenende gelten 3 Grundvoraussetzungen:

- Das gemeinsame Vorhaben sollte mindestens einen halben Tag dauern.
- Das „Familienwochenende“ bzw. das Vorhaben beinhaltet zumindest eine gemeinsame Mahlzeit, auch das Frühstück gilt.
- Jedes teilnehmende Familienmitglied trägt nach Möglichkeit etwas zum Gelingen des vereinbarten Vorhabens bei!

Was wird am Familienwochenende gemacht?

Legen Sie zuerst ganz grob fest, in welche Richtung das „Familienvorhaben“ gehen soll.

Der zeitliche Rahmen:

Einigen Sie sich darauf, ob das angestrebte Vorhaben am Samstag oder Sonntag stattfinden soll und ob es über einen halben oder einen ganzen Tag gehen soll.

Detailplanung und Aufgabenverteilung:

Wenn grobe Ausrichtung und Zeit festgelegt sind, dann geht es um die Feinplanung. Wer hat welche Wünsche, was darf beim Vorhaben auf keinen Fall fehlen? Um sich einzustimmen, können Sie unsere Anregungen studieren und möglicherweise bringen wir Sie dadurch auf außergewöhnliche Ideen.

Wer kümmert sich um was?

Bei einer gemeinsamen Besprechung werden die Aufgaben verteilt.

Wer kümmert sich um Planung, Ausrüstung, Begleitprogramm, Sonderwünsche, Überraschungen ...?

Name	Tätigkeit