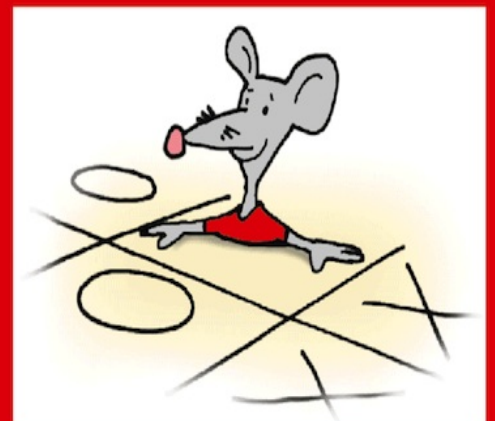
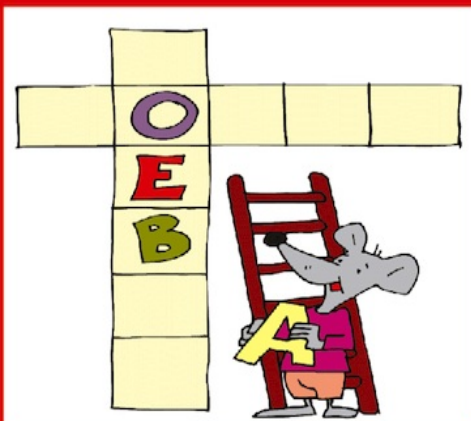


Mein buntes

SPIELE BUCH

111 Spiele für die ganze Familie

- Für drinnen und draußen
- Klassische und neue Spiele
- Mit praktischen Hinweisen auf einen Blick



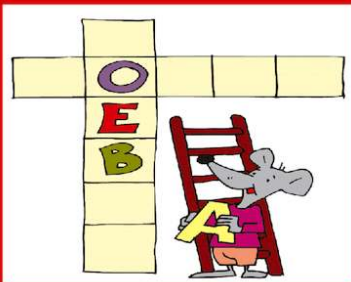
W^ortSpiel

Mein buntes

SPIELE BUCH

111 Spiele für die ganze Familie

- Für drinnen und draußen
- Klassische und neue Spiele
- Mit praktischen Hinweisen auf einen Blick



W^ortSpiel

Mein buntes Spielebuch - 111 Spiele für die ganze Familie

Michael Holtmann

© 2010 WortSpiel-Verlag, Bayreuth

Alle Rechte vorbehalten

Konzept und Texte: Michael Holtmann

Pädagogische Co-Autorin: Heidi Flurschütz-Barth, staatlich anerkannte Erzieherin, Leiterin einer Kindertagesstätte, Mutter von zwei Kindern, mit denen sie die meisten Spiele getestet hat.

Illustrationen: Albert Kokai

Layout und DTP: Verlagsbüro Michael Holtmann

Die Inhalte dieses Titels sind sorgfältig recherchiert und erarbeitet worden. Dennoch kann weder der Autor noch der Verlag für die Angaben in diesem Titel eine Haftung übernehmen.

Es ist nicht gestattet, Kopien dieses Titels zu erstellen und auf digitalen Medien zu speichern, es sei denn mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

ISBN 978-3-932137-19-8

www.wortspiel.de

Hinweis 1: Diese EPUB-Datei wurde auf allen wichtigen Lesegeräten erfolgreich getestet. Falls Sie trotzdem einen Fehler entdecken, bitten wir um eine kurze Rückmeldung. Wir werden das Problem dann dem Hersteller der Software/der Hardware mitteilen. Allerdings kann der Verlag keinerlei Haftung übernehmen.

Hinweis 2: Das EPUB-Format ist auf ein flexibles Layout angelegt. Um dieses auf allen Geräten optimal nutzen zu können, wurden in diesem E-Book alle Einzelkapitel fließend nacheinander angeordnet, ohne einen klassischen Seitenaufbau. Deshalb lautet unser Motto: „Nicht nur blättern, sondern bitte auch scrollen!“

Spiele für drinnen



Das Wetter ist schlecht – keine Chance, nach draußen zu gehen! Was tun? Hier folgt die Antwort auf solche Fragen: viele schöne Spiele für drinnen.

Die Spiele mit Papier und Stift bieten eine bunte Palette an Malwettbewerben und Kombinationsspielen.

Bei den Kreisspielen gibt es lustige Abzählreime und kleine Kommunikationsspiele wie Stille Post.

Bei den Rate- und Gedächtnisspielen sind die Kombiniierer gefordert, ob das Teekesselchen pfeift oder der Koffer gepackt werden muss.

Und im Unterkapitel Tischspiele bekommen die Kinder die verschiedensten Anleitungen, mit wenigen Mitteln ganz spannende Spiele zu veranstalten, vom Händeklatschen bis hin zu einem Tischspiel der ganz anderen Art.

Spiele für drinnen: Spiele mit Papier und Stift



Schiffe beladen



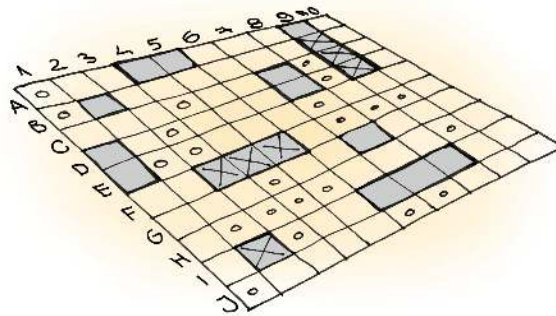
Ab 6 Jahren



2 Spieler



Kariertes Papier, Stifte, Buch oder Karton zum Abdecken



Eine sinnvolle Spielfeldgröße sind 10 auf 10 Kästchen. Hier gibt es folgende Schiffe: 1 Vierer, 2 Dreier, 3 Zweier, 4 Einer.

Die waagerechte Leiste enthält die Ziffern von 1-10, die senkrechte die Buchstaben A-J.

Darum geht's

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst schnell alle Schiffe auf der Gegenseite mit Containern zu beladen. Dabei

ist jedes Kästchen ein Containerteil.

Letzte Vorbereitungen

Beide Spieler formatieren nach gemeinsamer Absprache ihr Papier (Größe, Zahlen- und Buchstabenreihe). Je größer das »Meer«, desto länger der Spielspaß.

Nun werden Schiffe eingesetzt. Selbstverständlich darf die Gegenseite die Schiffe nicht sehen. Stellt einen Karton oder ein geöffnetes Buch in die Mitte.

Nun wird beladen

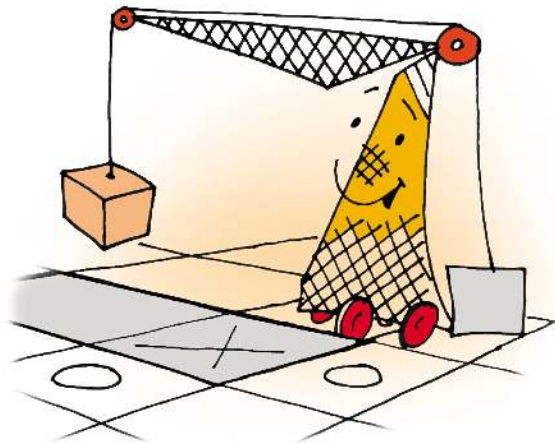
Abwechselnd werden nun mündlich die Schiffe auf der Gegenseite beladen, indem Koordinaten angegeben werden (Beispiel: A2 oder B4 usw.). Antwort: Beladen, nicht beladen oder Schiff voll, wenn das gesamte Schiff beladen ist.

Sieger ist, wer als Erster alle Schiffe der Gegenseite mit Containerteilen gefüllt hat.

Ziemlich heftig: Schiffe versenken

Dieses Spiel hat das gleiche Prinzip, nur dass hier abwechselnd mündlich »gefeuert« wird, indem man die Koordinaten angibt. Antwort: Treffer, kein Treffer oder Treffer versenkt, wenn das gesamte Schiff abgeschossen ist.

Sieger ist, wer als Erster alle Schiffe des Gegners versenkt hat.



Jeder belädt die Schiffe auf der Gegenseite.

X und O



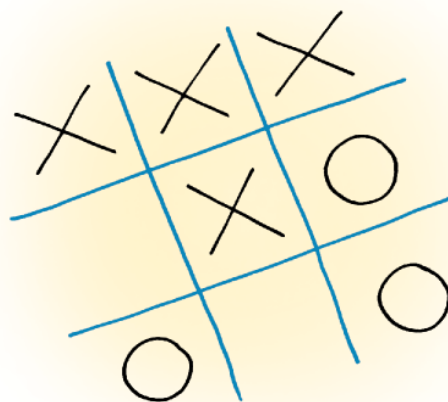
6-9 Jahre



2 Spieler



Papier und Stift



Wer es schafft, drei Symbole in eine Reihe zu setzen, der hat gewonnen.

Linien und Symbole

Die Spieler zeichnen auf ihr Papier jeweils zwei senkrechte und zwei waagerechte Linien in gleichen Abständen. Mit kariertem Papier geht es leichter. Nun wird festgelegt, wer

mit X und wer mit O spielt. Abwechselnd werden nun die Symbole in die Felder eingesetzt. Ziel ist es, drei gleiche Symbole in einer Linie zu postieren.

Es geht auch schwerer

Wer das Spiel mit diesen Feldern beherrscht, der kann es steigern.

Nämlich so: Es werden jeweils drei Linien aufs Blatt gezeichnet; dann müssen vier gleiche Symbole in eine Reihe gesetzt werden.

Stadt, Land, Fluss



9-12 Jahre



Mindestens 3 Spieler



Papier und Stift



Zuerst wird ein Buchstabe für die Kategorien ausgewählt.

Die Spieler legen ihr Blatt im Querformat vor sich. Nun einigen sie sich darauf, welche Kategorien gespielt werden sollen. Jeder Mitspieler schreibt dann die verschiedenen Kategorien wie Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Vornamen usw. auf sein Papier.

Bis zum Stopp

Ein Spieler sagt das Alphabet auf, indem er laut mit »A« beginnt und dann lautlos weiterzählt. Ein anderer Spieler

sagt »Stopp«. Zum ausgewählten Buchstaben versuchen nun alle Mitspieler einen Begriff pro Kategorie zu finden. Wer zuerst fertig ist, sagt »Halt«. Nun werden Punkte verteilt: für jeden Begriff, den kein anderer hat, 10 Punkte, für alle anderen 5 Punkte, für falsche Begriffe kein Punkt. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Ratequiz



6-12 Jahre



Mindestens 3 Spieler



Papier und Stift



Denkt euch möglichst Gegenstände aus, die man auch zu Hause finden kann.

Gegenstände ausdenken ...

Ein Spieler (der Rateführer) schreibt eine vorher vereinbarte Anzahl von Gegenständen aufs Papier. Dabei verdeckt er das Blatt, so dass die Anderen es nicht einsehen können.

... und raten lassen

Dann lässt der Rateführer seine Mitspieler der Reihe nach erraten, was er aufs Papier geschrieben hat. Dabei umschreibt er die einzelnen Gegenstände und gibt so viele Hilfen wie nötig. Wer die meisten Gegenstände erraten hat, wird der neue Rateführer.

Kreuzwortrallye



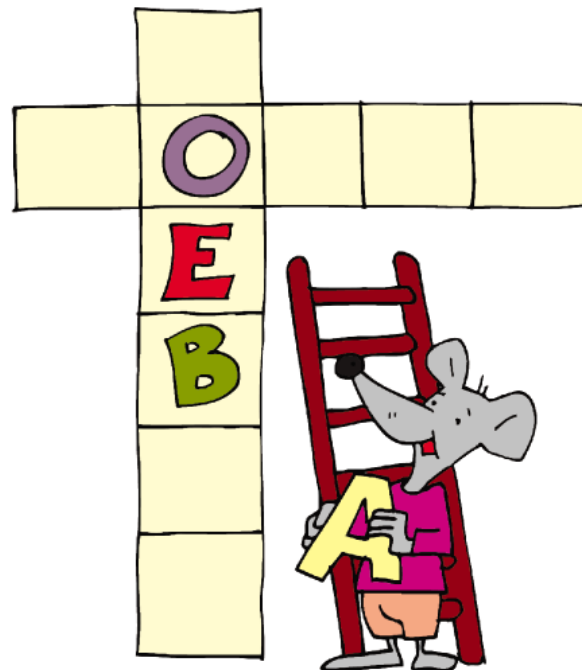
9-12 Jahre



Mindestens 2 Spieler



Papier und Stift



*Der kleine Kreuzworträtselautor feilt an seinem
Kreuzworträtsel.*

Genau umgekehrt

Bei diesem Spiel läuft es genau umgekehrt wie beim herkömmlichen Kreuzworträtsel, denn hier ist gerade das Erstellen des Rätsels wichtig. Jeder Spieler ist also ein Kreuzworträtselautor, der versucht, sein eigenes Kreuzworträtsel zu entwerfen. Ist die vorher verabredete Zeit abgelaufen, reicht jeder Spieler sein Rätsel zum Kontrollieren an den Nachbarn weiter.

Lässt sich's lösen?

Wenn sich das neu entstandene Kreuzworträtsel lösen lässt, dann gibt es Punkte. Je mehr Buchstaben ein Autor verarbeitet hat, desto mehr Punkte erhält er.

Kreatives Alphabet



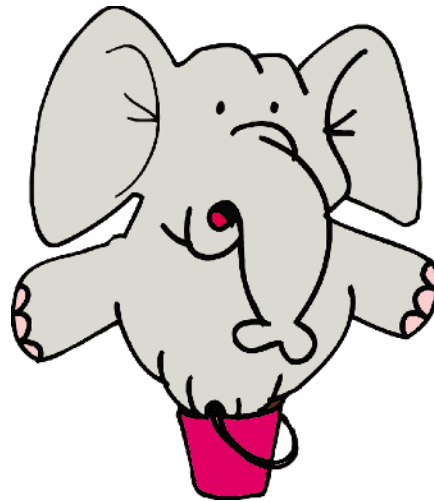
9-12 Jahre



Mindestens 3 Spieler



Papier, Stift, Behälter



Passt ein Elefant in einen Eimer?

Der Spielführer zeigt auf einen Behälter, der sich im Zimmer befindet – also zum Beispiel einen Eimer, einen Sack, eine Dose oder etwas Ähnliches. Jeder Spieler versucht nun in alphabetischer Reihenfolge Dinge aufzuschreiben, die in diesen Behälter passen könnten. Ist die vorher vereinbarte

Zeit abgelaufen, wird bei jedem Mitspieler überprüft, was er in den Behälter gesteckt hat.

Punkte oder Zahlen verbinden



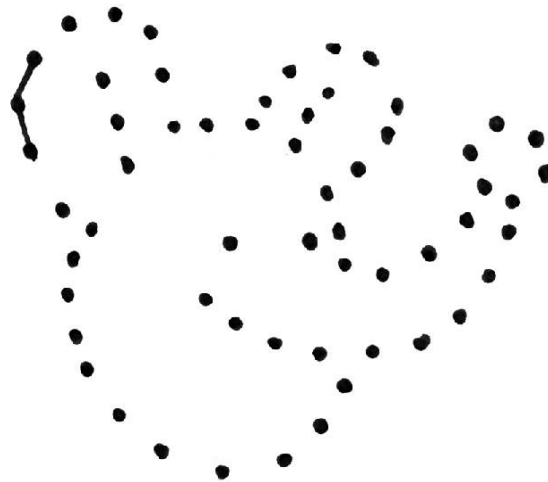
6-12 Jahre



Mindestens 2 Spieler



Papier, Stift, Bilder aus Zeitschriften



Jeder Spieler nimmt eine Zeitschrift oder einen Katalog und sucht sich ein Bild aus. Das paust er dann auf ein Blatt weißes Papier durch, und zwar entweder nur mit Punkten oder mit Zahlen. Es entsteht also ein Raster des vorgegebenen Bildes. Nun tauschen die Spieler ihre Rasterbilder aus und vervollständigen sie.

Buchstabenbingo



9-12 Jahre



Mindestens 4 Spieler



Papier und Stift



Der Glücksbote gibt das Stopp-Signal.

Zehn Buchstaben

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler auf einen Sprecher und auf einen Glücksboten. Jeder Spieler schreibt zehn beliebige Buchstaben auf sein Papier. Der Sprecher beginnt dann leise das Alphabet aufzusagen, bis der Glücksbote »Stopp!« sagt.

Gute Ohren sind gefragt

Die Spieler mit »guten Ohren«, die also den letztgenannten Buchstaben auf ihrem Blatt entdecken, streichen diesen. Es geht so weiter, bis der erste Spieler alle zehn Buchstaben gestrichen hat und laut »Bingo« ruft. Er hat gewonnen!

Auch mit Zahlen

Das gleiche Spiel lässt sich auch mit Zahlen in einem vorher vereinbarten Zahlenfeld spielen.