
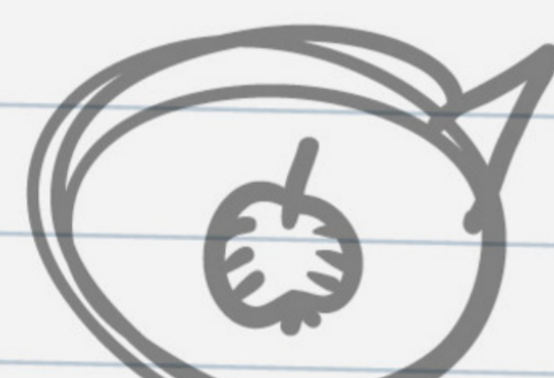




Die große
SPIELESAMMLUNG
für die ganze
Familie



50 Klassiker mit
Papier und Bleistift

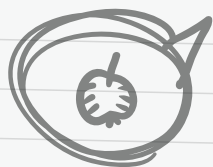


riva

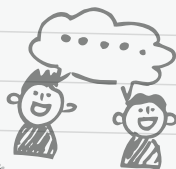


Die große
SPIELESAMMLUNG

für die ganze

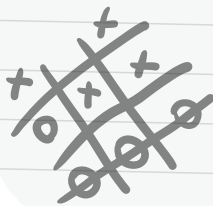


Familie



50 originelle Spielideen

für unterwegs und zuhause



riva



INHALT

Mögen die Spiele beginnen! 7

MIT STIFT UND PAPIER

Gefüllte Kalbsbrust	10
Galgenmännchen	14
Knickgeschichten	18
Mafia.....	22
Kreisporträt.....	26
Formel 1	28
Die Montagsmaler.....	32
Stadt, Land, Fluss	35
Male die Linie fertig.....	38

KÖRPEREINSATZ

Scharade	42
Münzen werfen.....	46
Simon sagt	49
Aufgabenwerfen	51
Tischbouldern	54

Wahrheit oder Pflicht	56
Rückenmalen	60
Der gordische Knoten	63
Einlochen	66
Arm-und-Bein-Salat	69
Hundehaufenrennen	72

REDEN, REDEN, REDEN

20 Wörter	78
Stille Post	82
Wer würde eher	84
True Story!	88
Wörter-Duell	91
Lieder gurgeln	94
Wer bin ich?	97
Teekesselchen	101
Die »Ich packe meinen Koffer«-Geschichte	105
Kein ... ohne	108
Ich habe noch nie	111

VON ALLEM EIN BISSCHEN

Rasende Paula	116
Flaschenorakel	118
Würfelpoker	120
Telegramm	123
Alle Fünfe!	126
Gib mir mal bitte	132
Ein-Wort-Erklär-Pantomime	134
And the winner is	137
Buchstabensalat	138
Hausnummern würfeln	142
Bitte gib mir nur ein Wort	144
Schatzsucher	148

NUR DU UND ICH

Schiffe versenken	154
Münzfußball	158
Vier gewinnt	162
Sprouts	164
Kerzenblasen	168
Cram	170
Pizza backen	172
Go-Moku	174



MÖGEN DIE SPIELE BEGINNEN!

Kennt ihr das auch?

Ihr sitzt mit der Familie oder Freunden zusammen, habt Lust zu spielen – aber bitte kein Kartenspiel oder – noch schlimmer – ein Brettspiel. Erstens weil es schnell gehen soll, ohne groß Regeln lesen – zweitens, weil ihr sowieso nichts da habt. Also nicht nichts. Stift, Papier, einen Würfel vielleicht irgendwo. Das ist doch was ... aber euch fällt partout nichts ein? Wie gut, dass es dieses Buch gibt – mit 50 spannenden, witzigen, kreativen, aufregenden Spielideen für die ganze Familie.

Ja, auch für die Erwachsenen!

Und damit euch die Entscheidung leichter fällt, an welchem Spiel ihr euch als erstes versuchen wollt, findet ihr zu Beginn jedes Spiels eine kleine Tabelle, die euch verrät, von welchen Fähigkeiten ihr hier ganz viel benötigt (5) – und von welchen so gut wie nichts (0).





MIT
PAPIER
UND
STIFT



GEFÜLLTE KALBSBRUST

DAS SPIEL, UM SICH EIN PAAR
BESONDERE – SPRACHLICHE –
LECKERBISSEN EINFALLEN ZU LASSEN

Ja, der Name dieses Spiels ist schon etwas gewöhnungsbedürftig – aber jetzt dürft ihr euch nicht von euren knurrenden Mägen ablenken lassen. Denn nur, wer jetzt ganz schnell in seinem inneren Wörterbuch blättern kann, wird dieses Spiel gewinnen.

WAS IHR
BRAUCHT:

Papier und Stift



MINDESTANZAHL DER SPIELER:



SCHWIERIGKEITSGRAD:



LOGIK UND WISSEN:



GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS:



KREATIVITÄT UND FANTASIE:



GLÜCK:



WETTKAMPFCHARAKTER:





DIE VORBEREITUNG

Der jüngste Spieler denkt sich ein möglichst langes Wort aus. Dieses Wort schreibt dann jeder Spieler von oben nach unten auf sein Blatt Papier. Mit etwas Abstand wird das Wort ein weiteres Mal hingeschrieben, allerdings von unten nach oben.

Das sieht dann in etwa so aus:

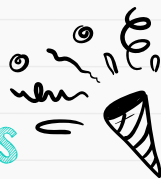
K
A
L
B
S
B
R
U
S
T



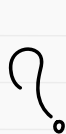
T
S
U
R
B
S
B
L
A
K



DAS SPIEL GEHT LOS



Nun müsst ihr für jede Zeile Wörter finden, die jeweils mit dem ersten Buchstaben der Zeile beginnen und mit dem anderen Buchstaben, der ebenso bereits in der Zeile steht, enden. Ihr könnt euch hierbei für mehrere Varianten entscheiden. Entweder legt ihr eine bestimmte Zeit fest, die jeder hat, um Wörter zu finden, die mit den jeweiligen Buchstaben anfangen und enden, oder ihr bestimmt, dass die Zeit um ist, sobald der erste Mitspieler für alle Zeilen Wörter gefunden hat.



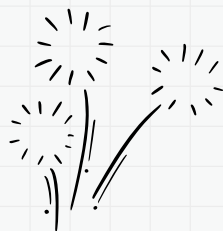
DIE PUNKTEVERGABE

Auch hier habt ihr verschiedene Möglichkeiten. Die einfachste Form: Für jedes Wort gibt es einen Punkt. Alternativ: Für jedes Wort gibt es einen Punkt; hat aber kein anderer Spieler dieses Wort, gibt es sogar zwei Punkte; und hat niemand sonst hier irgendein Wort, gibt es drei Punkte.





DER SIEGER IST ...



Wenn ihr nur eine Runde spielt, ist der Sieger derjenige mit der höchsten Punktzahl. Oder ihr denkt euch weiter im Uhrzeigersinn lange Wörter, äh, Kalbsbrüste, aus, die gefüllt werden müssen, und spielt weitere Runden – und Sieger ist dann der, der ganz am Ende die meisten Punkte hat.

GEFÜLLTE KALBSBRUST 2.0

Natürlich bieten sich euch noch viele weitere Varianten. Zum Beispiel könnt ihr festlegen, dass beispielsweise nur Hauptwörter, Namen, Tiere, Wörter mit vier Buchstaben ... erlaubt sind. Oder ihr beschließt, dass die Punktzahlen der Kinder immer verdoppelt werden. Ihr habt einen bunten Strauß von Möglichkeiten zur Verfügung.

VIEL SPASS!



GALGEN- MÄNNCHEN

|| DAS SPIEL UM KOPF UND KRAGEN ||



WAS IHR
BRAUCHT:
reichlich Papier
und Stifte

MINDESTANZAHL DER SPIELER: 

SCHWIERIGKEITSGRAD: 

LOGIK UND WISSEN: 

GESCHICKLICHKEIT UND FITNESS: 

KREATIVITÄT UND FANTASIE: 

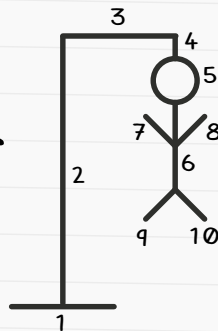
GLÜCK: 

WETTKAMPFCHARAKTER: 

DIE VORBEREITUNG LÄUFT

Zu Beginn des Spiels sollten wir vermutlich erst einmal klären, wie so ein Galgenmännchen überhaupt aussieht. Da kursieren ja die wildesten Varianten: mit Haaren, Hut oder drei Beinen – erfunden von Menschen, die ihren Mitspielern nicht sagen wollen: »Tot! Du hast verloren!« Wir kennen diese falsche Zurückhaltung nicht.

Das Standard-Galgenmännchen sieht folgendermaßen aus:




DAS SPIEL ZU ZWEIT

Beide Spieler denken sich jeweils ein Wort oder einen Satz aus, das oder den der jeweils andere Spieler erraten muss. Sie markieren einzelne Buchstaben des Wortes oder des Satzes durch Unterstriche auf dem Papier. Bei Sätzen werden Abstände zwischen den einzelnen Wörtern gelassen. GALGENMÄNNCHEN schreibt sich entsprechend so:

Der Spieler mit dem längeren Namen beginnt, indem er den anderen Spieler fragt, ob ein bestimmter Buchstabe in seinem

Wort oder Satz vorkommt. Also zum Beispiel: »Kommt ein E vor?« Falls ja, trägt sein Gegenspieler das E auf dem passenden Unterstrich ein und der Spieler ist ein weiteres Mal mit dem Fragen dran. Falls nicht, darf der Gegenspieler mit dem Bau des Galgens beginnen und der Gegenspieler darf nun fragen. Der Galgen wird so gebaut, dass für jeden falsch geratenen Buchstaben ein Strich gezogen wird (siehe Zeichnung oben).

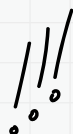
Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler das Wort lösen kann oder wenn er aufgehängt wurde, weil er zehnmals falsch geraten hat. Aber keine Sorge: Zehn Fehler bei 26 Buchstaben sind wirklich sehr viel. 

DAS SPIEL ZU MEHREREN

Bei mehreren Mitspielern ist ein Spieler der Moderator, der sich das Wort oder den Satz ausdenkt. Die anderen Spieler müssen reihum Buchstaben raten. Der jüngste Spieler beginnt. Wer richtig rät, bekommt einen Punkt (und zwar jeweils einen Punkt für jeden Buchstaben, der im Wort oder Satz vorkommt – zwei »E« ergeben also zwei Punkte) und darf noch einmal raten; rät er falsch, wird mit dem Errichten des Galgens begonnen (in diesem Fall gibt es nur einen Galgen für alle!), und der nächste Spieler ist mit dem Raten dran.



Das Spiel ist zu Ende, wenn das Wort oder der Satz gelöst wurde – dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten; oder das Spiel ist zu Ende, wenn der Galgen mit dem Galgenmännchen vollständig errichtet wurde. Dann haben alle – auch der Spieler mit den meisten Punkten – verloren.



UND NICHT VERGESSEN ...

Klärt im Vorfeld, ob die Umlaute
Ü, Ö oder Ä, aber auch B eigene
Buchstaben sind oder mit UE, OE, AE
oder SS geschrieben werden sollen.