

Spiele für zuhause

1) Was fehlt?

Spieler: mind. 2

Spieldauer: wird im Vorfeld von euch festgelegt.

Material: verschiedene beliebige Gegenstände

Du legst in die Mitte 10 verschiedene Gegenstände, am besten auch von unterschiedlicher Größe (z.B. Knopf, Sicherheitsnadel, Löffel, Radiergummi, Spitzer ...). Du kannst auch verschiedene Naturmaterialien sammeln. Der jüngste/älteste/größte... Spieler beginnt. Während alle anderen die Augen schließen, nimmt er einen der Gegenstände aus der Mitte an sich. Nun öffnen alle die Augen wieder und versuchen zu erraten, welcher Gegenstand fehlt. Wer es als erstes erraten hat, bekommt einen Punkt. Nun wird der Gegenstand wieder in die Mitte gelegt und der nächste Spieler darf einen Gegenstand entfernen. Wer am Ende der festgelegten Zeit die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Spielvarianten:

- Während versucht wird zu erraten, welcher Gegenstand fehlt, zählt der Spieler, der den Gegenstand entfernt hat, laut bis 10. Wurde der Gegenstand bis dahin nicht erraten, gibt es in dieser Runde keinen Punkt.
- Erhöht die Anzahl der Gegenstände in der Mitte.

2) Begriffe raten

Spieler: mind. 2

Spieldauer: so lange, wie du Lust hast

Material: Stift und Papier für jeden Spieler

Ein/e Spieler/in beginnt. Er/sie schreibt einen Begriff auf ein Blatt Papier, so dass kein anderer es sieht. Anschließend wird das Blatt umgedreht (mit der weißen Seite nach oben). Jetzt sind die anderen gefragt, denn sie müssen den Begriff durch Fragen erraten. Der/die Spieler/in, der/die sich den Begriff ausgedacht hat, darf aber nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Ist der Begriff erraten, kommt der/die nächste an die Reihe.

Spielvarianten:

- Ihr einigt euch vorab auf eine bestimmte Begriffsgruppe, z.B. berühmte Persönlichkeiten, Tiere ...
- Ihr tretet in Teams gegeneinander an.
- Es dürfen nur eine bestimmte Anzahl von Antworten mit „nein“ beantwortet werden.

3) Märchen raten

Spieler: mind. 2

Spieldauer: nach Belieben

Material: Stift und Papier

Zunächst sammelt ihr so viele Märchen wie euch einfallen und schreibt sie gut lesbar auf ein Blatt Papier. Legt dieses Blatt in die Mitte. Nun schreibt jede/r von euch ein Märchen auf ein Blatt und legt dieses verdeckt vor sich hin. Eine/r beginnt und stellt pantomimisch sein Märchen vor.

Beispiel „Rapunzel“ – pantomimisch einen langen Zopf nach unten hängen lassen.

Die anderen müssen das Märchen erraten.

Spielvarianten:

- Ihr spielt in Zweierteams gegeneinander.
- Du/ihr müsst drei bestimmte Bilder aus dem Märchen nachstellen.
- Ihr verwendet statt Märchen verschiedene Gefühle.