

Spielideen für Zuhause: 10 Tipps der städtischen Spielothek

Jugendhäuser und Kino sind zu, Treffen in Gruppen nicht möglich. Auch die Spielothek muss bis auf weiteres geschlossen bleiben. Doch das Spielothek-Team hat viele Tipps, wie man mit einfachen Mitteln unterhaltsame Spiele machen und so dem Corona-Koller kreativ ein Schnippchen schlagen kann. Probiert es mit euren Geschwistern und Eltern aus - und habt Spaß dabei!

Mensch ärgere dich nicht!

Wie wäre es einmal, die Spielregeln zu erweitern und körperliche Bewegung mit ins Spiel zu bringen? Denkt euch zu jeder Zahl von 1 bis 6 eine Übung aus, die ihr immer durchführen müsst, wenn ihr gewürfelt habt, z.B. bei einer 1 einmal um den Tisch rennen oder bei einer 6 den Hampelmann machen. So bringt ihr Bewegung mit an den Spieltisch.

Kaleidos im Kinderzimmer/Esszimmer/Wohnzimmer

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen in einem Raum, der während des Spiels auch gewechselt werden darf um neue Herausforderungen zu bekommen. Ein Mitspieler zählt in seinem Kopf das ABC auf und ein anderer Mitspieler sagt: „ Stopp“. Der Buchstabe, bei dem der Mitspieler im ABC stehengeblieben ist, wird als Anfangsbuchstabe genutzt. Nun schreibt jeder Gegenstände auf, die in dem Raum zu sehen sind und die mit diesem Anfangsbuchstaben beginnen. Die Zeit kann man vorher mit einer Stopp-Uhr festlegen (90 bis 120 Sekunden). Anschließend nennt man seine aufgeschriebenen Begriffe. Hat nur ein Mitspieler den Begriff aufgeschrieben, gibt es 3 Punkte, haben mehrere Mitspieler den gleichen Begriff, gibt es 1 Punkt. Anschließend kann man in dem Raum mit einem neuen Buchstaben weiter spielen oder wechselt den Raum und hat somit andere Objekte.

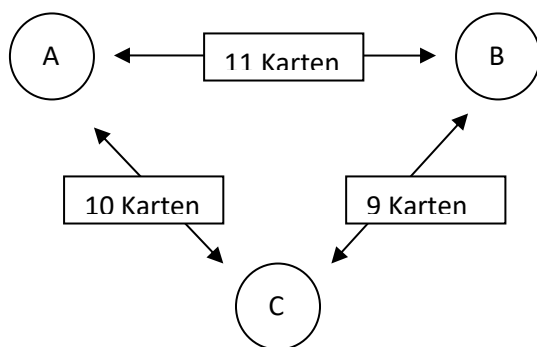
Sag´s mir!

Bei „Sag´s mir!“ spielt man in zwei Gruppen mit mindestens zwei Spielern gegeneinander, man kann aber auch nur zu dritt spielen (siehe unsere Alternative weiter unten).

Jeder Mitspieler denkt sich Begriffe aus (bei 4 Mitspielern bis zu 10). Diese schreibt er nun einzeln auf Zettel oder Kärtchen. Bei weiteren Teilnehmern werden die Begriffe pro Spieler entsprechend reduziert. Es sollten nie mehr als 40 Begriffe insgesamt vorhanden sein. Ein Erwachsener schaut sich dann alle Begriffe einmal an und nimmt ggf. doppelte Begriffe raus. Anschließend wird eine Stoppuhr auf 45 Sekunden gestellt. Das geht mit einem Handy ganz einfach. Die Begriffe werden nun so gut es geht gemischt. Danach beginnt das erste Team. Ein Mitspieler versucht nun, seinem Team den ersten Begriff zu erklären. Dabei darf er so viele andere Begriffe wie möglich benutzen, und das Team hat unbegrenzt viele Rateversuche. Ist die Zeit abgelaufen, ist das nächste Team an der Reihe. Die erratenen Begriffe sind eure Punkte. Sind alle 40 Begriffe aufgebraucht, werden die Teampunkte gezählt. Es wird mit den gleichen Begriffen eine zweite Runde gespielt. Hierbei dürfen die Erklärer jeweils nur noch einen Begriff nennen, die Ratenden haben nur einen Rateversuch. Ist das Wort richtig, gibt es einen Punkt, ist der Begriff falsch, muss der Begriff beiseitegelegt werden und kommt später wieder unter den Stapel. Sind jetzt wieder alle Begriffe erraten worden, notiert ihr die Punkte und spielt eine dritte Runde. In dieser dürfen die Begriffe nur

noch pantomimisch erklärt werden. Also ohne dass ihr dabei sprecht. Die Mitspieler, die den Begriff erraten müssen, haben hierfür nur einen Versuch.

Sag's mir zu dritt: Spielt ihr zu dritt, schreibt ihr jeder wieder 10 Begriffe auf. Die drei Spielrunden laufen so ab wie oben beschrieben. Jetzt spielt ihr nicht mehr in Teams, sondern jeder für sich. Der Erklärer, der jede Runde wechselt, erklärt beiden Mitspielern den Begriff. Wer zuerst den Begriff errät, bekommt die Karte als Punkt und legt diese zwischen sich und dem Erklärer. Am Ende jeder Runde zählt jeder Mitspieler die Anzahl der Karten zwischen sich und den andere beiden Mitspielern und bekommt hierfür die Punkte. Wer am Ende die meisten hat, hat gewonnen.



Spieler A: $11+10=21$ Punkte

Spieler B: $11+9=20$ Punkte

Spieler C: $10+9=19$ Punkte

Werft die Karten mit den Begriffen bitte nicht weg. Es kommen noch Spielideen bei denen ihr die Begriffe bestimmt wieder benutzen könnt.

Wohnungsmemory

Wir hoffen, dass ihr Zuhause ein Memory besitzt. Solltet ihr kein Memory besitzen, dann nehmt zwei Kartenspiele oder andere Spiele, in denen es Pärchen gibt. Natürlich könnt ihr Zuhause auch ein eigenes Memory basteln. Jetzt werden die Kartenpaare getrennt in zwei Stapel. Einen Kartenstapel legt ihr auf den Tisch, die anderen Karten werden verdeckt im Raum oder gar der ganzen Wohnung verteilt. Alle Spieler starten gleichzeitig. Jeder greift sich eine Karte vom Stapel und muss nun das Gegenstück in der Wohnung finden. Dabei darf er alle Karten umdrehen und ansehen, muss sie aber wieder verdeckt zurücklegen, wenn sie nicht die gesuchte Karte ist. Wer ein Paar gefunden hat, kann es behalten und nimmt eine neue Karte vom Stapel. Weiter geht die Suche. Wer die meisten Pärchen findet, hat gewonnen. Achtung: Es kann manchmal wild zugehen bei diesem Spiel!

Merk- und Reaktionsspiel:

Sammelt in der Wohnung verschiedene Gegenstände ein, aus der Küche, aus dem Wohnzimmer oder eurem Kinderzimmer. Legt zehn Teile auf den Tisch und merkt euch die Gegenstände gut. Danach schließt ihr die Augen, und ein Mitspieler vertauscht die Position von zwei Gegenständen. Danach machen alle wieder die Augen auf. Wer zuerst erkennt, welche Gegenstände getauscht wurden, darf als nächster zwei Gegenstände vertauschen. Ihr könnt die vertauschten Gegenstände für die nächste Runde durch zwei neue Gegenstände ersetzen.

Wollt ihr es schwerer haben, könnt ihr die Anzahl der Gegenstände erhöhen. Ihr könnt das Spiel auch so abwandeln, dass ihr einen der Gegenstände auf dem Tisch durch einen neuen ersetzt. Wer zuerst erkennt, was weggenommen wurde, bekommt einen Punkt.

Zicke Zacke Hühnerkacke

Hierfür benötigt ihr wieder ein Memory oder ein Spiel, in dem viele gleiche Karten vorhanden sind. Legt die eine Hälfte verdeckt in die Tischmitte. Die anderen Karten legt ihr offen in einem Kreis um die Karten in der Mitte. Jetzt stellt jeder als Spielfigur ein kleines Glas auf eine Karte im Kreis. In jedes Glas kommt ein Gummibärchen oder eine andere Süßigkeit. Markiert, wem welches Glas gehört. Ein Spieler versucht nun, zu der Karte vor seinem Glas die entsprechende Spielkarte in der Mitte zu finden. Hat er es geschafft, darf er im Kreis im Uhrzeigersinn einen Schritt weiter gehen. Hat er einen Fehler gemacht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Solltest du mit deinem Glas irgendwann hinter dem eines Mitspielers stehen, musst du im Kreisinnern das passende Symbol zu der Karte finden, die vor der Spielfigur deines Mitspielers liegt.

Hast du es gefunden, überspringst du die Spielfigur des Gegners und entnimmst seinem Glas alle Süßigkeiten. Wer alle Süßigkeiten in seinem Glas hat, hat gewonnen - und darf alles vernaschen.



Just One

Hierbei geht es darum, dass die Mitspieler gemeinsam Wörter erraten. Dabei ist immer ein Mitspieler der Ratende und die Anderen geben Tipps. Der Ratende macht die Augen zu und der Spieler links von ihm schreibt auf einen Zettel einen Begriff, den der Mitspieler erraten muss. Den Begriff zeigt er den anderen Teilnehmern und legt ihn dann verdeckt vor dem Ratenden ab. Jetzt schreibt jeder geheim ein Begriff auf, mit dem er dem Ratenden das zu erratende Wort erklären möchte. Wichtig ist hierbei, dass ihr euch nicht absprecht, wer welchen Begriff aufschreibt. Wenn jeder ein Wort aufgeschrieben hat, vergleicht ihr eure Wörter. Gleiche oder ähnliche Wörter (wie König und Königin, Prinz und Prinzessin) müsst ihr leider wieder verdecken, sie werden nicht als Tipp für den Ratenden aufgedeckt. Wenn ihr eure Begriffe verglichen habt, legt ihr sie offen vor den Ratenden, dieser öffnet wieder

seine Augen und versucht jetzt zu erraten, welcher Begriff bei ihm auf dem Zettel steht. Versucht so viele Begriffe wie möglich richtig zu erraten. Schmeißt die Zettel danach nicht weg, vielleicht könnt ihr sie für spätere Runden oder für andere Spiele nochmal nutzen. Spielt ihr das Spiel mit drei Personen, darf jeder Spieler zwei Tipps aufschreiben.

Headbanz

Bei Headbanz geht es für dich darum zu erraten, welche Person, welcher Gegenstand, welches Lebewesen oder welches Lebensmittel du bist. Dafür schreibt jeweils der Mitspieler zum Linken einen Begriff auf einen Zettel. Er klebt den Zettel seinem Nachbarn zur Rechten an die Stirn, ohne dass dieser den Begriff lesen kann, oder legt den Zetteln verdeckt auf den Tisch. Danach versucht jeder mit Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können, herausfinden, wer oder was er im Spiel ist.

Es gibt zwei Möglichkeiten die Fragerunde zu gestalten. Variante 1 bedeutet: Jeder darf solange Fragen stellen, bis die Antwort ein „Nein“ ist. Danach ist der nächste Spieler dran. Die zweite Variante ist: Es wird eine Zeit festgelegt (30 Sek. oder 45 Sek.), in der jeder beliebig viele Fragen stellen kann. Dabei ist es egal, ob die Antwort „ja“ oder „nein“ lautet. Wer zuerst eine vorher festgelegte Zahl an richtigen Begriffen erraten hat, hat das Spiel gewonnen. Ihr könnt auch hier die Begriffe von Just One nutzen oder euch neue ausdenken. Die neuen Begriffe aus diesem Spiel könnt ihr natürlich später auch wieder bei Just One nutzen oder auch beim Spiel Sag´s mir.

Mutabo

Bei Mutabo geht es darum, einfach ein wenig Spaß zu haben. Es geht nicht ums Gewinnen oder Verlieren. Auf der Internetseite <https://www.dreihassenspiele.de/spiele-shop/mini-mutabo/> kann man sich kostenlos die Zettel für das benötigte Spiel ausdrucken oder einfach ein leeres DIN A4 Papier benutzen. Jeder Mitspieler schreibt oben einen verrückten Satz auf, z.B.:

*„Die Mama mit der grünen Kochschürze backt heute Kuchen mit Froschaugen.“
„Der dreibeinige Hahn auf dem Misthaufen kräht zum Sonnenaufgang Happy Birthday.“
„Vier witzige Flöhe mit Krückstock kaufen Toilettenpapier im Supermarkt.“*

Eure Kreativität und Phantasie sind hierbei gefragt. Anschließend wird das Blatt so gefaltet, dass der geschriebene Satz verdeckt wird (Blatt von oben soweit knicken, dass der Satz nicht mehr zu lesen ist). Der nächste Spieler liest sich den Satz durch und malt dazu ein passendes Bild. Je mehr Details aus dem geschriebenen Satz im Bild dargestellt werden, umso witziger wird das Spiel. Nachdem das Bild gemalt wurde, wird der Zettel wieder so gefaltet, dass das Bild nicht mehr zu erkennen ist. Der nächste Spieler schaut das Bild an und formuliert daraus wieder einen Satz. Dabei sollte der Satz etwas kreativer werden als „Ein Hund sitzt auf dem Rasen“. Der Zettel wandert immer weiter. Schaut euch am Ende eure Kunstwerke und Sätze an. Ihr werdet euch wundern, was sich bei manchen Sätzen so alles entwickelt.

Tabu mal anders

Im Vorfeld unterteilt ihr ein DIN A4 Blatt mit geraden Strichen in sieben Feldern (siehe Graphik). Jedes Team bekommt eine Spielfigur, die auf dem ersten Feld steht. Beschriftet die Felder von unten nach oben mit den Zahlen 3 bis 8. Ganz oben befindet sich das Ziel. Team A bestimmt zuerst einen Erklärer, der sich ein Wort ausdenkt, das er seinem Team erklären möchte. Diesen Begriff schreibt er auf einen Zettel und gibt diesen Zettel an das andere Team. Die Gegner sehen sich das Wort an und überlegen sich Wörter, die der Erklärer aus Team A nicht nennen darf. Die Anzahl dieser „Fallenwörter“ liegt zwischen drei und acht und richtet sich nach der Spielstufe, die das Team erreicht hat. Wenn die Wörter notiert wurden, beginnt der Erklärer, seinem Team das Wort zu erklären, ohne die „Fallenwörter“ zu kennen. Schafft er es, seinem Team das Wort zu erklären, erreichen sie die nächste Spielstufe. Dies bedeutet natürlich, dass in der nächsten Runde mehr „Fallenwörter“ aufgeschrieben werden. Sollte er bei der Erklärung ein Wort von der Liste der „Fallenwörter“ gegnerischen Teams nutzen, wird die Runde gestoppt. Das Team bekommt dann keinen Punkt und bleibt auf der Spielstufe stehen. Gewonnen hat das Team, das zuerst die höchste Spielstufe erreicht.

