Spiele für unterwegs

Ich habe mir vorgenommen, eine Sammlung mit Spielen für unterwegs zusammenzustellen. Gerne teile ich hier diese. Diese Spiele gefallen meinen Kindern besonders gut. Die Spielsammlung kommt mit wenig Material aus. Einige Spiele brauchen gar kein Material.

Gesamtes Spiel-Material:

- A6-Papierblock, A6 Notizheft oder je nach Spiel „Abfallpapier“ wie Kassenbons (Rückseite)
- Je einen Bleistift mit Radiergummi und ev. Spitzer
- zweifarbige Batzen (oder Knöpfe; Papierschnitzel)
- Jasskarten
- 5 Würfel
- Spielvorlage für Yatze



Ich sehe etwas, was du nicht siehst

Material: keines

Ich kenne dieses Spiel seit meiner Kindheit. Jemand wählt einen Gegenstand aus, welcher für alle sichtbar ist. Das Spiel beginnt mit dem Hinweis: „Ich sehe etwas, was du nicht siehst und das ist (hier wird die Farbe, des Gegenstandes genannt). Die Mitspielerinnen und Mitspieler machen sich nun auf die Suche. Wer den betreffenden Gegenstand herausfindet, startet

die nächste Runde.

Weisst du, was ich denke?

Material: keines

Gemeinsam wählt man einen Oberbegriff wie Tiere, Mahlzeiten, Kleider, … aus. Jemand denkt sich z.B. das Tier Löwe aus. Durch Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können, können nun die Mitspielerinnen und Mitspieler herausfinden, um welches Tier es sich handelt. Fragen könnten sein: „Ist es ein Säugetier?“; „Lebt es in der Schweiz in freier Wildbahn?“ Wer das Tier herausfindet, startet die nächste Runde.

Kettenwörter

Material: keines

Es geht darum immer ein zusammengesetztes Nomen zu bilden. Jemand beginnt z.B. mit Zündholz. Die nächste Spielerin oder der nächste Spieler beginnt nun das nächste Nomen mit Holz und bildet z.B. das Wort Holzschachtel. Wie viele Wörter werden gefunden? Zündholz – Holzschachtel – Schachteldeckel – Deckelgriff – Griffkraft – Kraftwerk – Werkstatt – …

Ich packe in meinen Koffer

Material: keines

Immer mehr wird in den Koffer gepackt! Erste(r) SpielerIn: „Ich packe in meinen Koffer eine Zahnbürste.“ Nächste(r) SpielerIn: „Ich packe in meinen Koffer eine Zahnbürste und eine Sonnenbrille.“ Nächste(r) SpielerIn: „Ich packe in meinen Koffer eine Zahnbürste, eine Sonnenbrille und eine Badehose.“ Wer kann sich am längsten die richtige Reihenfolge merken?

Wörter erraten

Material: Papier, Stift

Jemand denkt sich ein Wort aus. In diesem Beispiel nehmen wir das Wort ZAHNBÜRSTE. Auf das Blatt wird für jeden Buchstaben ein Strich gezogen: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ . Die Mitspielerinnen und Mitspieler dürfen nun Buchstaben nennen. Wir spielen es so, dass Ä, Ö und Ü ein Buchstaben sind und nicht als AE, OE und UE geschrieben werden. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er auf die entsprechende Linie geschrieben, in unserem Beispiel R: _ _ _ _ _ _ R _ _ _ . Kommt der Buchstabe nicht vor, darf auf das Blatt ein Strich gezeichnet werden. Wird zuerst das Wort erraten oder zuerst das Bild, bestehend aus Strichen, gezeichnet? Das Bild wird vor Spielbeginn definiert. Wir nehmen meistens ein Haus, welches mit 16 Teilstrichen gezeichnet wird, dafür.

Stadt – Land – Fluss

Material: Papier, Stift

Zuerst einigt man sich auf ein Grundschema. Ich kenne es mit den Bereichen Stadt, Land, Fluss. Jedoch fällt dies jüngeren Kindern etwas schwer. Deshalb nehmen wir auch andere Bereiche wie Tier, Beruf, Pflanze, Nahrungsmittel, Name, Instrument, … . Gemeinsam werden mind. drei Bereiche gewählt und jede Spielerin und jeder Spieler notiert sich diese Bereiche auf ein Blatt. Danach sagt jemand leise das Alphabet auf bis jemand „Stopp“ ruft. Dieser Buchstabe ist der Anfangsbuchstabe. Jetzt beginnen alle zu schreiben. Wer zuerst fertig ist, ruft „Fertig“ und die anderen hören auf zu schreiben. Es kann auch eine Zeit festgelegt werden.

Buchstabe R und L

Stadt	Land	Fluss	Name	Pflanze	Beruf	Tier
Romanshorn	Russland	Rhein	Rolf	Radieschen	Radrennfahrer	Reh

London	Luxemburg	Limpopo	Lisa	Lilie	Lokomotivführer	Leopard

Zeichnungen erraten

Material: Papier, Stift

Jemand zeichnet etwas auf ein Papier. Die anderen dürfen raten. Wer zuerst errät, was das Bild darstellen soll, darf als nächster malen.

Schatzsuche (für 2 SpielerInnen)

Material: Papier, Stift

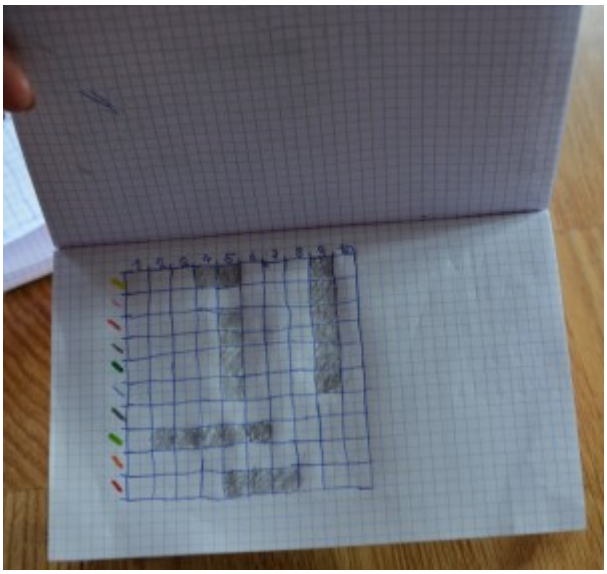
Auf das Papier werden je 10 auf 10 Häuschen gemalt. Die waagrechten Häuschen werden von 1 bis 10 nummeriert. Die senkrechten Häuschen bekommen die Buchstaben A bis J. Die Spielerinnen und die Spieler tragen verdeckt ihre Schätze ein. Wir spielen es jeweils mit 5 Schätzen. 1. Schatz = zwei Häuschen / 2. Schatz = drei Häuschen / 3. Schatz = vier Häuschen / 4. Schatz = fünf Häuschen / 5. Schatz = sechs Häuschen. Diese Schätze können waagrecht oder senkrecht eingezeichnet werden.



Das Spielfeld zeichnen wir mit Kugelschreiber. Die Schätze sind mit Bleistift eingezeichnet. So kann das Spiel mehrmals auf einem

Feld gespielt werden.

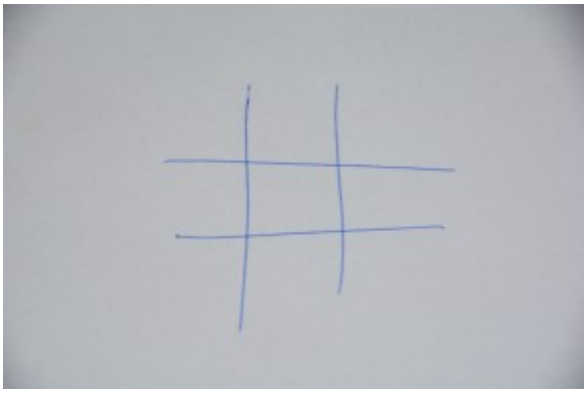
Abwechslungsweise wird nach den Schätzen gesucht, indem man nach den Feldern abfragt. SpielerIn A fragt nach dem Feld E5. Befindet sich dort ein Teil von einem Schatz, antwortet SpielerIn B mit: Gefunden. Befindet sich dort Wasser, antwortet SpielerIn B mit: Meer. Danach ist SpielerIn B mit Suchen dran. Wenn ein Schatz ganz gefunden wird, sagt man: Schatz gehoben. Wer hebt zuerst alle Schätze? Meine Tochter kennt die Zahlen bis 10 sehr gut, jedoch sagen ihr alphabetisch geordnete Buchstaben (noch) nichts. Deshalb haben wir die senkrechten Felder mit Farben markiert. Die Suche der Felder lautet deshalb z.B. Feld hellgrün8.



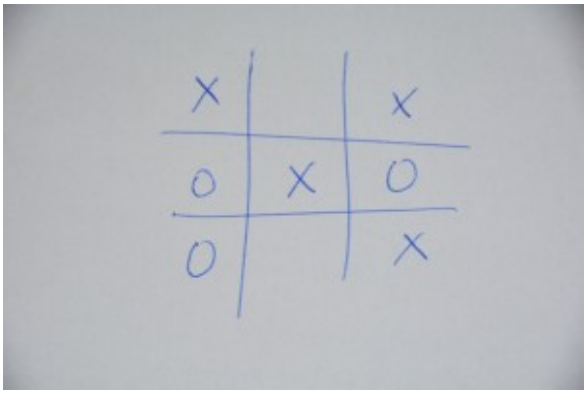
TickTackToe (für 2 SpielerInnen)

Material: Papier, Stift

Auf einem Blatt Papier werden neun Felder durch zwei Parallelenpaare bereitgestellt. Die Person, die beginnt, setzt in irgendein Feld ein Kreuz. Die zweite Person setzt einen Kreis. Abwechselnd zeichnen beide weitere Kreuze und Kreise. Wer es zuerst schafft, drei Kreuze bzw. drei Kreise nebeneinander, untereinander oder diagonal zu setzen, hat gewonnen.



Vorbereitung fürs Spiel

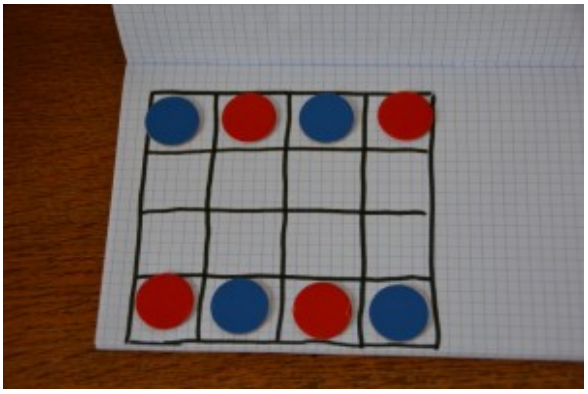


Kreuze haben gewonnen!

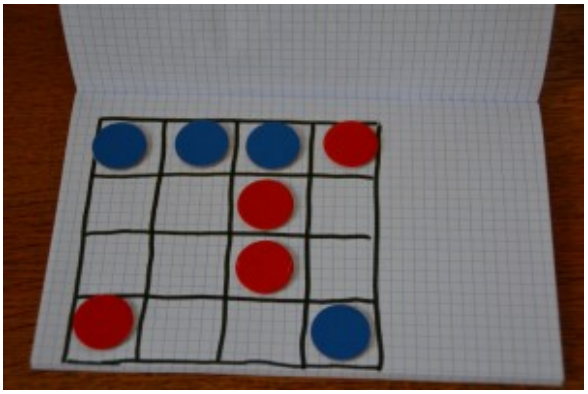
Drei gewinnt!

Material: Papier, Stift, 2 X 4 Batzen (oder Knöpfe / Papierschnitzel) in zwei verschiedenen Farben, Formen, …

Auf das Papier werden 4 X 4 Quadrate eingezeichnet. Auf der obersten und der untersten Linie werden je vier Batzen in der Farbe abwechslungsweise bereitgestellt. Gezogen darf jeweils ein Feld waagrecht oder senkrecht mit der eigenen Farbe. Gewonnen hat, wer zuerst drei Batzen nebeneinander waagrecht, senkrecht oder diagonal hat.



Vorbereitung fürs Spiel

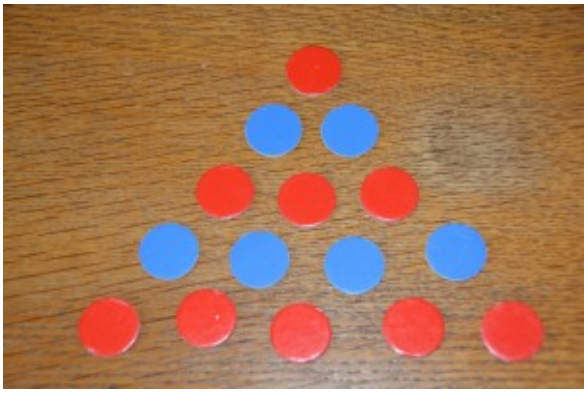


Blau hat gewonnen.

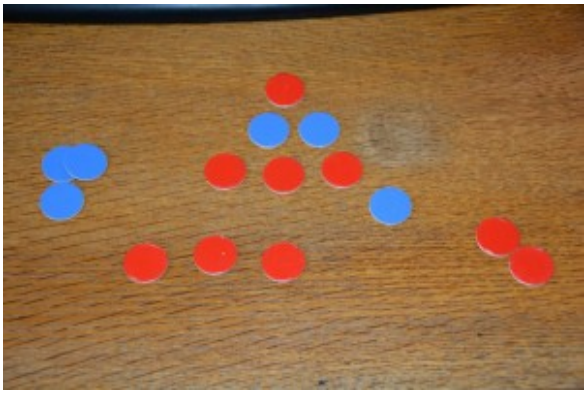
Der letzte Batzen

Material: Papier, Stift, 15 Batzen (oder Knöpfe / Papierschnitzel)

Die 15 Batzen werden als Pyramide aufgestellt. Die erste Spielerin oder der erste Spieler nimmt 1 bis 4 Batzen weg, die sich jedoch auf der gleichen Pyramidenebene (Reihe) befinden. Wer den letzten Batzen nimmt, hat verloren oder je nach Abmachung gewonnen.



Start des Spieles



SpielerIn 1 nahm zwei Batzen aus der untersten Reihe. SpielerIn 2 nahm 3 Batzen aus der zweiten Reihe.

Mamory

Material: Jasskarten

Immer je zwei gleiche Karten (z.B. zwei Könige, zwei 6-sen, zwei Banner, zwei …) werden für das Spiel genommen. Diese Karten werden gemischt und einzeln verdeckt hingelegt. Reihum dürfen nun immer zwei Karten aufgedeckt werden. Sind sie nicht gleich, werden sie wieder umgedreht und die nächste Spielerin oder der nächste Spieler ist dran. Sind sie gleich, darf die Spielerin oder der Spieler das Paar behalten und nochmals zwei Karten umdrehen. Wer findet die meisten Paare.

Quartett (für mind. 3 SpielerInnen)

Material: Jasskarten

Die Jasskarten werden gemischt und auf die spielenden Personen verteilt. Wenn vier gleiche Karten (z.B. vier Könige) in der Hand gehalten werden, dürfen sie vor sich selber hingelegt werden und sie zählen als ein Quartett. Um ein Quartett zu bekommen, darf man, wenn man am Zug ist eine beliebige Mitspielerin oder einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte fragen. Besitzt die gefragte Person dies Karte wird sie der fragenden Person ausgehändigt. Es darf weiter gefragt werden. Falls die gefragte Person die Karte nicht besitzt, darf nun diese Person eine beliebige Mitspielerin oder einen beliebigen Mitspieler fragen.

Tschau Sepp

Material: Jasskarten

Jede Spielerin und jeder Spieler erhält fünf Karten. Die Karten die noch übrig sind bilden den Stock, welcher nicht angesehen werden darf und verdeckt auf den Tisch gelegt wird. Die oberste Karte des Stocks wird umgekehrt und daneben gelegt. Diese Karte wird dann der Reihe nach von den Spielerinnen und Spielern mit einer Karte gedeckt. Um die oberste Karte zu decken, braucht es folgende Karten:

- Es ist eine Karte mit der gleichen Farbe.
- Es ist eine Karte mit dem gleichen Bild.
- Es ist ein Bauer.

Hat eine Person keine Karte zur Verfügung die dies erfüllt und deshalb nicht decken kann, nimmt sie eine Karte vom Stapel auf. Wenn es sich bei der aufgenommenen Karte um eine handeln die eine der Kriterien zum Decken erfüllt, wird diese sofort gespielt. Kann sie nicht gelegt werden, behält man sie in der Hand. Legt die Spielerin oder der Spieler die zweitletzte

Hand-Karte wird „Tschau“ gesagt. Wenn die letzte Karte gelegt wird, verabschiedet sich die Person freundlich mit den Worten „Tschau Sepp“ und hat gewonnen.

Folgende Karten besitzen zudem spezielle Eigenschaften:

- Bauer: Legt man einen Bauer kann man die Farbe die momentan gültige Farbe beliebig wechseln. Man kann sagen: „Ich wünsche mir Eicheln.“ Es ist oft die klügste Wahl eine Farbe von der man viele Karten besitzt zu wählen.
- Sieben: Legt man eine Sieben hat die folgende Spielerin oder der folgende Spieler zwei Karten aufnehme, sofern diese nicht ebenfalls mit einer Sieben gedeckt werden kann. Kann die Sieben mit einer Sieben gedeckt werden, hat die folgende Spielerin oder der folgende Spieler vier Karten aufzunehmen.
- Acht: Wird eine Acht gelegt, setzt die nächste Spielerin oder der nächste Spieler einmal aus.
- Banner: Wird ein Banner gelegt, wird die Richtung gewechselt
- Ass: Auf ein Ass darf nochmals ein Ass oder eine Karte mit der selben Farbe gelegt werden. Kann das Ass nicht gedeckt werden, wird eine Karte vom Stapel gezogen, die gegebenenfalls gelegt werden darf.

Wenn der Stock aufgebraucht ist, werden alle bisher gelegten Karten (ausser die oberste Karte welche als nächstes zu decken wäre) gemischt und als neuer Stock verwendet.

Die verflixte Eins

Material: ein Würfel, Papier und Stift

Jede Spielerin und jeder Spieler darf fünf Mal in einem Zug würfeln. Die Augenzahlen pro Wurf werden zusammengezählt und aufgeschrieben. Würfelt jemand während eines Zuges (5 Würfe) eine Eins, so gilt der gesamte Zug nicht. Die nächste

Spielerin oder der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst 100 Punkte hat, hat gewonnen.

Ungerade und gerade

Material: ein Würfel, Papier und Stift

Bei diesem Würfelspiel geht es darum, dass man nur gerade Zahlen würfelt. Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler kann pro Zug 3X würfeln. Gerade Zahlen werden gewertet und ungerade Zahlen gelten nicht. Wer am Ende 500 Punkte beisammen hat, ist Siegerin oder Sieger. Übrigens lässt sich dieses Spiel auch super umgekehrt spielen. Siegerin oder Sieger ist, wer die wenigsten Punkte hat … das Ziel ist es demnach, möglichst ungerade Zahlen zu würfeln.

Yatze

Material: fünf Würfel, Vorlage für Jazzy, Stift

Vorlage:

Bei Yatzy geht es darum, mit den 5 Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Spieltabelle vorgegeben sind. Gespielt werden 13 Runden, da es 13 verschiedene Kombinationen gibt. Jede Spielerin und jeder Spieler darf pro Runde dreimal hintereinander würfeln. Nach jedem Wurf wird entschieden, welche Würfel „stehen“ bleiben. Ist bereits der erste Wurf perfekt, dürfen die weiteren Würfe verfallen. Spätestens nach dem 3. Wurf muss jedoch die entstandene Würfelkombination in eines der 13 Felder eingetragen werden. Danach ist die nächste Spielerin oder der nächste Spieler an der Reihe.

Besonders zu Beginn gibt es zumeist mehrere Möglichkeiten, eine Würfelkombination in die Tabelle einzutragen. Ist jedoch ein Feld bereits belegt, so kann der betreffende Eintrag nicht

mehr korrigiert werden. Lässt sich eine gewürfelte Kombination in keines der ersten 12 Felder eintragen, so hat die Spielerin oder der Spieler einmalig durch das Feld „Chance“ die Möglichkeit, einfach die Summe der 5 Würfel einzutragen. Ist auch dieses Feld schon belegt, wird ein freies Feld „gestrichen“. In diesem Fall werden 0 Punkte vergeben.

Sind alle Felder belegt, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat die Spielerin oder der Spieler mit den meisten Punkten.

Kombinationen:

Einer – Zweier – Dreier – Vierer – Fünfer – Sechser
Hier werden nur die Würfel gezählt, die dem Namen der Kombination entsprechen. Beispiel (Zweier): 2-2-2-1-4 = 3×2 = 6 Punkte oder Beispiel (Fünfer): 5-5-1-1-6 = 2×5 = 10 Punkte. Ergibt die Summe aller Ergebnisse im Bereich Einer-Sechser mindestens 63 Punkte, so wird ein Bonus von 35 Punkten gutgeschrieben.

1 Paar
2 Gleiche, z.B. 3+3 (6 Punkte) d.h. Augenzahlen addieren

2 Paare
zweimal 2 Gleiche, z.B. 4+4 und 5+5 (18 Punkte)

3 Gleiche
z.B. 5+5+5 (15 Punkte)

4 Gleiche
z.B. 1+1+1+1 (4 Punkte)

Kleine Strasse
1+2+3+4+5 (15 Punkte)

Grosse Strasse
2+3+4+5+6 (20 Punkte)

Volles Haus
1 Paar und 3 Gleiche, z.B. 3+3, 5+5+5 (21 Punkte)

Chance
darf mit der Punktezahl eines beliebigen Wurfes ausgefüllt werden,
günstig bei hoher Augenzahl oder nicht anders nutzbarem Wurf

Yatze
5 gleiche Augenzahlen = 50 Punkte

Mühle (für 2 Personen)

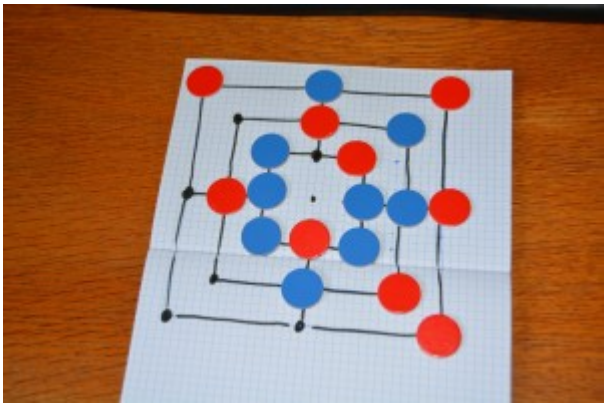
Material: 18 Batzen (je neun in einer Farbe), Spielfeld (Wir zeichnen es auf ein Blatt).

Es geht darum, so viele Mühlen wie möglich zu schließen und dadurch der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler Steine vom Brett zu nehmen. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler nur noch 2 Spielsteine hat, hat sie/er verloren. Jede Person bekommt 9 Spielsteine in einer Farbe.

Eine Spielerin oder ein Spieler beginnt und setzt einen Stein auf einen Schnittpunkt der Linien. Dann wird immer abwechselnd gesetzt. Wem es gelingt, 3 Steine in einer Reihe zu legen, d. h. eine Mühle zu schließen, darf einen Stein des Gegenspielers vom Brett nehmen. Es darf nur kein Stein aus einer geschlossenen Mühle sein.

Wenn alle Steine auf das Spielbrett gesetzt sind, werden die Steine von Schnittpunkt zu Schnittpunkt gezogen. Auch hier gilt: wenn eine Spielerin oder ein Spieler eine Mühle schließen kann, darf ein Stein vom Brett genommen werden.

Hat eine Spielerin oder ein Spieler nur noch 3 Steine, so darf gesprungen werden. D. h. diese Person darf einen Stein auf einen beliebigen anderen Schnittpunkt setzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn jemand nur noch zwei Steine auf dem Brett hat. Diese Person verliert das Spiel.



Viel Spass beim Spielen!



Dieser Artikel wurde am 07.07.2015 veröffentlicht.