

Und manchmal kommt alles ganz anders...



Wir haben heute eine Liste mit tollen Spielideen für euch, die man (z. B. heute Abend) prima mit der Familie spielen kann. Angelehnt an bekannte Spiele, sind die Varianten vielleicht sogar spannender.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen und eine tolle Weihnachtszeit!

Einzigartig

Ihr braucht: Papier und Stifte, Kreativität
Anzahl der Mitspieler: 5- offen

In jeder Runde gibt es eine Spielleitung, viele Hinweisgeber und einen Ratenden. Die Spielleitung denkt sich einen Begriff aus, den es zu erraten gilt. Jeder Hinweisgeber darf nun einen Hinweis (ein Wort) aufschreiben, der den Begriff näher erklärt. Doppelte Hinweise werden (alle) aussortiert. Demnach muss man sehr gut überlegen, was für einen Hinweis man aufschreibt, damit er nicht doppelt auftaucht. Erst danach werden die Hinweise dem Ratenden gezeigt. Der Ratende hat einen Versuch. Danach gibt es eine neue Spielleitung und einen neuen Ratenden. Die Punkte der richtig geratenen Begriffe werden aufgeschrieben. (So kann man beliebig viele Runden spielen.)

3x3

Ihr braucht: Papier und Stifte, Fantasie
Anzahl der Mitspieler: 4- offen

Jeder denkt sich drei Begriffe aus, die sich zum Malen, Beschreiben und für Pantomime eignen. Diese werden gemischt und umgedreht auf einen Stapel in die Mitte gelegt. Dann werden zwei Gruppen gewählt, die idealerweise abwechselnd sitzen.

Runde 1,„Malen“

In der ersten Runde fängt einer an, den ersten Begriff aufzumalen. Seine Gruppe muss den Begriff raten. Nach einer Minute (oder zwei) wird der Stapel an den nächsten weitergegeben und dessen Gruppe muss raten, und so weiter bis alle Begriffe erraten wurden. Für jedes geratene Wort, bekommt die Gruppe einen Punkt.

Runde 2,„Erklären“

Die Begriffe werden neu gemischt. In der zweiten Runde fängt einer an, den ersten Begriff zu erklären ohne ihn oder seine Wortbestandteile zu nennen. Seine Gruppe muss den Begriff raten. Nach einer Minute (oder zwei) wird der Stapel an den nächsten weitergegeben und dessen Gruppe muss raten, und so weiter bis alle Begriffe erraten wurden. Für jedes geratene Wort, bekommt die Gruppe einen Punkt.

Runde 3, „Pantomime“

Die Begriffe werden neu gemischt. In der dritten Runde fängt einer an, den ersten Begriff pantomimisch ohne Geräusche und auf irgendetwas zu zeigen darzustellen. Seine Gruppe muss den Begriff raten. Nach einer Minute (oder zwei) wird der Stapel an den nächsten weitergegeben und dessen Gruppe muss raten, und so weiter bis alle Begriffe erraten wurden. Für jedes geratene Wort, bekommt die Gruppe einen Punkt.

Am Ende werden die Punkte aller Runden zusammengezählt.

Flunkergeschichten

Ihr braucht: Kreativität
Anzahl der Mitspieler: 2

Jeder überlegt sich drei kleine Geschichten/Erlebnisse aus seinem Leben. Zwei davon müssen wahr sein, eine ist ausgedacht/geflunkert. Dann erzählen alle nacheinander ihre Geschichten/Erlebnisse und die Gruppe muss raten, welche Geschichte erfunden ist.

Promis treffen

Ihr braucht: Papier und Stifte
Anzahl der Mitspieler: 2- offen

Dieses Spiel geht wie das altbekannte „Schiffe versenken“, nur dass hier nichts zerstört wird. Jeder braucht ein Blatt Papier mit den Spielfeldern „Eigene Promis“ und „Fremde Promis“ mit 14x14 Feldern.

1. Gemeinsam überlegt ihr euch drei berühmte Personen mit möglichst kurzen Namen (Vor- und Nachnamen nicht länger als 14 Buchstaben). Dabei dürft ihr die Spielfelder eurer Mitspieler nicht sehen.
2. Jeder schreibt die drei Namen senkrecht oder waagrecht in sein Spielfeld. Dabei kommt immer ein Buchstabe in ein Kästchen.
3. Jetzt beginnt einer die Promis des anderen zu finden, indem er bestimmte Kästchen abfragt (z.B. B9 oder M14). Befindet sich dort der Teil eines Prominamens, darf der Ratende weiterfragen bis er ins Leere trifft. Dann ist der andere dran. Auf dem Feld Fremde Promis, kann man seine eigenen Abfragen mit Treffer X oder nicht Treffer O markieren.
4. Wer alle Promis des anderen gefunden hat, hat gewonnen.

Beispiel:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A														
B													F	
C													D	
D			H	E	I	D	I	K	L	U	M		S	
E													H	
F													E	
G													E	
H													R	
I													A	
J													N	
K														
L														
M			M	O	R	I	T	Z	K	N	A	P	P	
N														

Spielfelder „Promis treffen“

Eigene Promis

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A														
B														
C														
D														
E														
F														
G														
H														
I														
J														
K														
L														
M														
N														

Fremde Promis

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A														
B														
C														
D														
E														
F														
G														
H														
I														
J														
K														
L														
M														
N														