

Stadt, Land, Fluß

- Ein Spiel für Schnelldenker ab 2 Spielern -

Material: A4-Blätter, Stift

Regeln: Zuerst zeichnet ihr euch eine Tabelle mit beliebig vielen Spalten. Wir empfehlen euch max. acht Spalten. Danach müsst ihr euch auf verschiedene Rubriken einigen, die ihr dann in die Spalten schreibt. Als Standard haben sich mittlerweile die Rubriken "Stadt", "Land", "Fluss", "Tier" und "Beruf" behauptet. Es ist euch aber natürlich freigestellt beliebig viele Rubriken hinzuzufügen.

Als nächstes bestimmt ihr jemanden, der für sich in Gedanken das Alphabet aufsagt und einen weiteren, der zu einem beliebigen Zeitpunkt Stop sagt. So erhaltet ihr einen Buchstaben, der für jeden überraschend kommt. Mit diesem Buchstaben müsst ihr nun möglichst schnell einen Begriff zu jeder Rubrik finden. Derjenige, der als erstes zu jeder Rubrik einen Begriff hat, sagt Stop und alle anderen müssen aufhören zu schreiben.

Beispiel: Ihr habt den Buchstaben "D" ermittelt. Dann könnt ihr zur Rubrik "Stadt" zum Beispiel "Düsseldorf" oder "Dresden" schreiben und zur Rubrik "Beruf" "Dachdecker" oder "Detektiv".

Nun müssen noch die Punkte ermittelt werden. Wenn du als Einziger einen richtigen Begriff in einer Rubrik hast, bekommst du hierfür 20 Punkte. Haben alle anderen einen anderen Begriff als du bekommst du 10 Punkte und wenn du mit jemanden anderes zusammen den selben Begriff hast, dann bekommt ihr jeweils 5 Punkte.

Man kann die Rubriken wie hier auch mal ganz anders wählen:

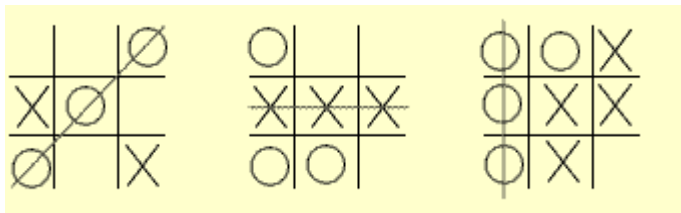
Star	Filme	Sportart	Marken- namen	Games	Song
Danny DeVito	Dangerous Mind	Dreikampf	Dockers	Dinosaurs	Don't Speak

Tic Tac Toe

- Ein Spiel für immer und überall für 2 Spieler -

Material: Ein Stück Papier oder jede andere zu bemahlende Oberfläche, Stift oder Kreide

Regeln: Ihr malt euch ein Quadrat mit 3x3 Kästchen. Dann bekommt jeder ein Symbol. Der eine ein Kreuz, der andere einen Kreis. Abwechselnd setzt nun jeder in ein freies Kästchen sein Symbol. Wer es schafft sein Symbol dreimal in einer Reihe zu positionieren (horizontal, vertikal oder diagonal) hat gewonnen.



Wer bin ich?

Material: Papier, Stifte und Tesafilm

Regeln: Jeder Mitspieler bekommt ein Stück Papier. Dieses sollte so groß sein, das es auf die Stirn eines Mitspielers passt und trotzdem die Schrift noch gut zu lesen ist. Jeder denkt sich nun einen Namen eines Prominenten, Tieres, Möbelstückes oder Land aus. Lasst eurer Fantasie freien Lauf, es kann mit sehr vielen Themenbereichen gespielt werden. Ihrer solltet euch zum Anfang auf einen Themenbereich einigen, denn desto vielfältiger die Auswahl, umso höher der Schwierigkeitsgrad. Schreibt das Wort heimlich auf den Zettel und verseht ihn mit einem kleinen Stück Tesafilm. Dann klebt jeder seinem rechten Nachbarn den Zettel an die Stirn. Jetzt kann's los gehen. Nacheinander darf jeder eine Frage stellen. Die Fragen dürfen nur mit "Ja" und "Nein" beantwortet werden. Wird die Frage mit "Ja" beantwortet, darf noch eine Frage gestellt werden. Wer als erstes errät, was oder wer er ist hat das Spiel gewonnen.

Ich packe meinen Koffer

Material: kein besonderes Material notwendig

Regeln: Die Zahl der Mitspieler ist unbegrenzt. Der erste Mitspieler sagt: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit.....". Hier kann beliebig ein Wort eingesetzt werden, zum Beispiel Zahnbürste. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe und beginnt auch mit: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit, eine Zahnbürste und.....". Hier kann wieder beliebig ein Gegenstand eingefügt werden. Die Gegenstände die genannt wurden, müssen jedes Mal wiederholt werden. Jeder Mitspieler fügt ein Wort dazu, wenn er an der Reihe ist. Wer einen Gegenstand vergisst ist raus. Natürlich zählt es nicht die Gegenstände aufzuschreiben.

Schiffe versenken

- Ein Spiel für Strategen -

Material: A4-Blätter (möglichst kariert), Stifte, evtl. Lineal

Regeln: Als erstes zeichnet ihr euch wieder eure Spielfläche. Das heißt ihr zeichnet euch je zwei Quadrate mit 10x10 Kästchen. Oben entlang schreibt ihr die Buchstaben A-J und an der linken Kante die Zahlen 1-10. Jetzt müsstet ihr eine Art Koordinatensystem erhalten haben. Als nächstes braucht ihr die Schiffe, die euer Gegner versenken soll. Hier könnt ihr euer Kreativität freien Lauf lassen. Beachten solltet ihr, dass um so größer die Schiffe desto leichter sind sie zu treffen. Wenn man aber nur einkästchengroße Schiffe baut, kann es auf Dauer langweilig werden, wenn keiner den anderen trifft. Wir empfehlen 5-10 verschieden große Schiffe. Diese zeichnet ihr gut verteilt und strategisch günstig in eines der Kästchen. Schiffe und Grundfläche sind fertig, dann kann die "Rasterfahndung" losgehen. Nacheinander sagt jeder eine Kombination (C-9; A-7; ...) und trägt diese in sein zweites Kästchen ein. Dadurch kann man seine Angriffe später auch noch nachvollziehen. Der Gegner muss nun gucken, ob er getroffen wurde und dies dem Angreifer mitteilen. Bei einem Treffer ist man noch mal an der Reihe. Wer als erster alle Schiffe seines Gegners versenkt hat, ist der Sieger.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1				■	■	■				
2										
3								■		
4		■	■	■				■		
5										
6			■						■	
7			■							
8						■				
9										
10										■

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2		■								
3				X				X		
4							X			
5		X								
6						X		X		
7										
8		X				■				
9										
10			X							

Käsekästchen

Material: kariertes Blatt, verschiedenfarbige Stifte

Regeln: Jeder Mitspieler bekommt ein anders farbigen Stift. Um so größer das Blatt, desto mehr können mitspielen. Wir empfehlen euch nicht mit mehr als fünf Mitspielern auf einem A4 Blatt zu spielen. Ziel des Spieles ist, so viele Quadrate zu schließen und mit seinem Kreuz zu versehen. Der erste Mitspieler darf den ersten Strich machen und zwar so, das eine Seite des Quadrates nachzeichnet. (Abb.1) Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und zeichnet beliebig eine weitere Linie und immer so weiter. Irgendwann ergibt es sich, das drei Linien eines Quadrates nachgezeichnet sind, weil keine andere Möglichkeit mehr besteht. Glück für den Spieler der an der Reihe ist. Dieser kann das Quadrat schließen und ein Kreuz in seiner Farbe darin platzieren und ist noch einmal an der Reihe. (Abb.2) Wenn das ganze Blatt ausgefüllt ist, ist das Spiel zu ende. Wer die meisten Kreuze platzieren konnte hat gewonnen.

