

Spielregeln

Würfelspiele

Die böse Eins

Ein Würfel macht die Runde. Jeder darf 5x würfeln. Die Augen werden zusammen-gezählt: Ist jedoch eine 1 dabei, ist die Summe der gesamten Runde futsch. Wer erreicht als Erster 100 Punkte (oder eine andere abgemachte Punktzahl)?

1 oder 5?

Jeder Spieler wirft reihum mit zwei Würfeln. Es gelten nur die gewürfelte „1“ (= 100 Punkte) und die „5“ (= 50 Punkte). Sieger ist, wer als Erster 1000 Punkte hat. Zwischendurch lauert eine Tücke: Wird ein 6er-Pasch (beide Würfel eine 6) geworfen, muss wieder bei 0 angefangen werden.

Gerade oder ungerade?

Ein Würfel macht die Runde. Nur die geraden Zahlen (oder nach Absprache die ungeraden Zahlen) darf jeder Spieler zusammenrechnen. Wer hat nach fünf Runden die meisten Punkte?

Achtzehn

Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfel und zählt die Augen jedes Wurfes zusammen. Ziel ist es, möglichst nah an die Punktzahl „18“ zu kommen und bloss nicht über sie „hinauszuwürfeln“. Dann ist er raus! Wer kommt am nächsten dran?

Abwürfeln

Jeder Spieler notiert sich die Zahlen 1 bis 6 auf ein Stück Papier. Dann wird immer nacheinander gewürfelt: Wer zuerst eine 1 wirft, darf sie auf seinem Zettel durch-streichen, danach die zwei usw. Wer hat als Erster alle Zahlen auf seinem Zettel weggewürfelt?

111 bis 666

Jeder Spieler würfelt 3x hintereinander. Die erste gewürfelte Zahl darf er mit hundert, die zweite mit zehn und die dritte gar nicht multiplizieren. (1 Würfel steht an 1. Stelle, 2. steht an 2., 3. steht an 3.) Die höchste Zahl gewinnt. Variante: Vorher selbst bestimmen, welchen Wurf man womit multiplizieren will.

Spielregeln

Yatzy

Im oberen Block werden jeweils gleiche Würfelwerte verzeichnet. Wenn man beim Sammeln in der Summe mindestens 63 Punkte (beispielsweise für jedes Feld drei Würfel) bekommen hat, gibt es einen Bonus von 35 Punkten

Kategorie	Beschreibung	Wertung	Beispiel
Einser	Jede Kombination	Summe der Einser	 zählt 3
Zweier	Jede Kombination	Summe der Zweier	 zählt 6
Dreier	Jede Kombination	Summe der Dreier	 zählt 12
Vierer	Jede Kombination	Summe der Vierer	 zählt 8
Fünfer	Jede Kombination	Summe der Fünfer	 zählt 0
Sechser	Jede Kombination	Summe der Sechser	 zählt 18

Im unteren Block werden Figuren gewürfelt und eingetragen. Wenn man ein Ergebnis in ein Feld einträgt, bei dem die Bedingung nicht erfüllt ist dann wird das Feld gestrichen oder die Punktzahl „0“ eingetragen.

Kategorie	Beschreibung	Wertung	Beispiel
1 Paar	Zwei gleiche	Summe Paar	 zählt 12
2 Paar	2x zwei gleiche	Summe Paare	 zählt 22
Dreierpasch	Mindestens drei gleiche Würfel	Summe aller Augenzahlen	 zählt 17
Viererpasch	Mindestens vier gleiche Würfel	Summe aller Augenzahlen	 zählt 24
Volles Haus	Drei gleiche und zwei gleiche Würfel	25	 zählt 25
Kleine Straße	4 aufeinanderfolgende (1-2-3-4, 2-3-4-5 oder 3-4-5-6)	30	 zählt 30
Große Straße	5 aufeinanderfolgende (1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6)	40	 zählt 40
Yatzy	Fünf gleiche Würfel	50	 zählt 50
Chance	Jede Kombination	Summe aller Augenzahlen	 zählt 13

Ist der Spielzettel voll, so ist das Spiel beendet und die Punkte vom Sammeln und den anderen Spielen und eventuell der Bonus werden zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielregeln

Das Würfelspiel

Auf ein Blatt Papier zeichnet man ein Würfelspiel mit Feldern (Leiterlispiel, Eile mit Weile, Schnecke, etc.) Einige Felder werden mit Farben angemalt, mit farbigen Punkten beklebt oder mit Zahlen versehen. Man sucht sich Spielfiguren (Steine, Papierkugeln, Lego, etc). Die Spielregeln werden festgesetzt. Nun beginnt man reihum zu spielen. Man rückt mit der gewürfelten Punktzahl mit seiner Figur weiter. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Mögliche Spielregeln

Zum Starten braucht man eine ___

Der Jüngste beginnt

Wer zuerst eine ___ würfelt beginnt

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man zurück auf das ___ Feld

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 1 Feld zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 2 Felder zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 3 Felder zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 4 Felder zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 5 Felder zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man ___ Felder zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man an den Start zurück

Wenn ein zweiter auf das gleiche ___ Feld kommt, muss der erste auf das ___ Feld zurück

Wenn ein zweiter auf ein gleiches Feld kommt, muss der erste auf das ___ Feld zurück

Wenn der zweite auf ein gleiches Feld kommt, muss er wieder auf das letzte Feld zurück.

Wenn der zweite auf ein gleiches Feld kommt, darf er auf das nächste Feld vorrücken.

Auf dem /den ___ Feld(ern), muss man, die gewürfelte Zahl, zurück

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 1x aussetzen

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 2x aussetzen

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man 3x aussetzen

Auf dem /den ___ Feld(ern) muss man ___x aussetzen

Auf dem /den ___ Feld(ern), darf man ins Ziel vorrücken

Auf dem /den ___ Feld(ern), kann man 1 Felder vorrücken

Auf dem /den ___ Feld(ern), kann man 2 Felder vorrücken

Spielregeln

Auf dem /den __ Feld(ern), kann man 3 Felder vorrücken

Auf dem /den __ Feld(ern), kann man 4 Felder vorrücken

Auf dem /den __ Feld(ern), kann man 5 Felder vorrücken

Auf dem /den __ Feld(ern,) kann man __ Felder vorrücken

Auf dem /den __ Feld(ern), kann man auf das nächste __ Feld vorrücken

Auf dem /den __ Feld(ern), darf man um die gewürfelte Zahl vorrücken

Auf dem /den __ Feld(ern) muss man Theater zeigen

Auf dem /den __ Feld(ern) muss man einen Witz erzählen

Auf dem /den __ Feld(ern) darf man nur mit __, __ und einer __ weiter

Auf dem /den __ Feld(ern) darf man nur mit einer __ weiter

Auf dem /den __ Feld(ern) darf man nur mit einer geraden Zahl weiter

Auf dem /den __ Feld(ern) darf man nur mit einer ungeraden Zahl weiter

Wenn man eine __ würfelt, muss man zurück auf das __ Feld

Wenn man eine __ würfelt, muss man __ Felder zurück

Wenn man eine __ würfelt, muss man an den Start zurück

Wenn man eine __ würfelt, muss man noch 1x würfeln und diese Zahl zurück

Wenn man eine __ würfelt, muss man __ x aussetzen

Wenn man eine __ würfelt, darf man ins Ziel vorrücken

Wenn man eine __ würfelt, darf man __ Felder vorrücken

Wenn man eine __ würfelt, darf man auf das nächste __ Feld vorrücken

Wenn man eine __ würfelt, darf man noch 1x würfeln und um diese Zahl vorrücken

Wenn man eine __ würfelt, muss man Theater spielen

Wenn man eine __ würfelt, muss man einen Witz erzählen

Wenn man eine __ würfelt, muss man _____

Wenn man eine __ würfelt, darf man noch 1x würfeln

Wenn man eine __ würfelt, muss man die gewürfelte Zahl zurück

Man muss mit genauer Punktzahl ins Ziel kommen und bleibt solange stehen

Man muss mit genauer Punktzahl ins Ziel kommen und zählt vom Ziel wieder retour

Die restlichen Punkte verfallen

Man kommt nur mit einer __ ins Ziel

Spielregeln

Spiele mit Papier und Stift

A bis Z

Wir beschriften 26 Zettel von A bis Z und legen sie mit den Buchstaben nach unten auf den Tisch. Der erste Spieler stellt eine Aufgabe z.B. ein „Land“, ein „Kleidungsstück“, ein „Fluss“ und zieht einen Zettel. Wer als Erster eine richtige Antwort mit dem Anfangsbuchstaben hat, darf den Zettel behalten und die Nächste ziehen. Wer hat zum Schluss die meisten Zettel?

Geknickte Sätze

Jedes Kind schreibt einen vollständigen lustigen Satz auf und knickt das Papier, dass der Nächste seinen Satz nicht sehen kann. Der Schreibe wiederum einen Satz dazu, knickt ihn um, gibt ihn weiter-bis zum letzten Schreiber. Dann wird es auseinander gefaltet und die Geschichte vorgelesen. Zum Kugeln....

Figuren falten

Jedes Kind zeichnet einen Hut (1) und faltet das Papier unter dem Hut, so dass der andere nur eine kleine Linie des Hutes sehen kann. Nun gibt man ihn weiter. Der nächste zeichnet einen Kopf (2) und faltet ihn so, dass man den Hals ein wenig sehen kann. So geht es mit Arme und Oberkörper (3), Beine, Hosen oder Rock (4), Füße oder Schuhe (5) weiter. Die lustigen Menschen sehen zum Lachen aus.

Wörter ziehen

Wir schreiben auf Zettel verschiedene Wörter in (z.B. Hut, Velo, Schulsack, Katze, rennen, turnen, kochen, Freundin, children, chaise, crayon etc.) Sie werden mit der Schrift nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler darf zwei Wörter (oder so viel wie abgemacht) ziehen und muss daraus einen Satz bilden.

Geografie (Stadt, Land, Fluss)

Auf ein Blatt Papier werden Spalten mit Kategorien gezeichnet: z.B. Stadt, Land, Fluss Berufe, Früchte, Gemüse, Namen und Tiere. Vor Spielbeginn handelt man die Anzahl der Runden und der Punktevergabe aus. (z.B. 1 Punkte, wenn zwei die gleiche Lösung haben. 2 Punkte, wenn man alleine eine Lösung hat. 5 Punkte, wenn man der Einzige mit einer richtigen Lösung in dieser Kategorie ist.)

Für die Auswahl des Buchstabens sagt ein Spieler leise für sich das Alphabet auf und jemand sagt: «Stopp!» oder man benutzt Buchstabenkarten. Für jede Kategorie schreibt man ein Wort mit dem zuvor bestimmten Anfangsbuchstaben. Sobald ein Spieler damit fertig ist, ruft er Stopp. Alle Spieler müssen hören auf zu schreiben. Nun wird geschaut, wer wo wie viele Punkte erhält. Sie werden addiert und die nächste Runde kann beginnen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielregeln

Spiele für unterwegs (ohne „Etwas“)

Geschichten ohne „M“

Reihum darf jedes Kind einen Satz zu einer erfundenen Geschichte bilden, in der z.B. kein einziges Wort mit „M“ (*kann durch ein ganzes Wort oder einen anderen Buchstaben ersetzt werden*) auftauchen darf. Wer's vermasselt fliegt raus ... uups!

Blitzgespräch

Ein Kind beginnt, eine Frage zu stellen, z.B. „Papi bist du heute schon mit dem Fahrrad gefahren?“ Papi darf auf keinen Fall mi „ja“ oder „nein“ antworten, sondern z.B. „Mein Fahrrad ist kaputt!“ und muss dann blitzschnell dem nächsten eine Frage stellen und das Ganze beginnt von vorne.

Städtekette

Das erste Kind nennt den Namen irgendeiner Stadt, z.B. „Dietikon“. Der nächste Spieler muss diesen Namen wiederholen und dann eine Stadt nennen, welche mit dem letzten Buchstaben der vorherigen beginnt, z.B. „Neuenhof, Feusisberg, Geroldswil...“, usw.

G wie Gärtner?

Reihum nennt jedes Kind den Anfangsbuchstaben eines Berufes, den es sich gerade ausgesucht hat. Die anderen müssen nun raten, welchen Beruf es hat. Beispiele: „G“ wie „Gärtner“, „Gastwirt“, „Geigenbauer“, etc. Wer tippt richtig?

Ping-Pong-zählen

Abzählspass für gute Rechner: Wir zählen reihum nacheinander bis 100- aber für jede Zahl, welche durch 3 teilbar ist, wird „Ping“, 4 teilbar ist, „Pong“, 3 und 4 teilbar ist „Ping-Pong“ gesagt. Wer schafft es am Weitesten?

Variante: Man ersetzt die Zahlen durch andere Zahlen

Wie weit dürfen wir reisen?

Alle Kinder stellen sich nebeneinander auf einer Linie auf und fragen ihren „Reiseleiter“: „Pilger, Pilger, wie weit dürfen wir reisen?“ Der sagt: z.B. 4 Riesenschritte, 3 Hüpfer auf einem Bein, einen Sprung zurück, usw. Wer als Erster an der Ziellinie ist, hat gewonnen.

Ich seh etwas, was du nicht siehst!

Das erste Kind sucht sich etwas in seinem Blickfeld aus und sagt die Farbe des Gegenstandes: „Ich seh etwas, was du nicht siehst und das ist (blau, gelb, rot, etc)“? Wer es errät, darf weitermachen.

Variante: Anstelle der Farbe die Form oder das Muster beschreiben.

Spielregeln

Spiele zu Hause („Dinge“, welche zu Hause vorhanden sind)

Schätzwert

Wir brauchen eine Küchenwaage zum Wiegen und schon darf geschätzt werden: Wieviel wiegt wohl ein Buch, eine Schüssel, das Etui, ein Glas, eine Gabel, ein Gummi, etc.

Bilderpuzzle

Jeder Spieler sucht sich ein Bild aus einer Zeitschrift oder Zeitung heraus. Gemeinsam wird festgelegt in wie viele Teile es geschnitten wird (z.B. Papi in 10, kleine Schwester in 6, grosse Schwester 8, usw.) Nun werden die Teile vor sich gemischt. Auf die Plätze fertig los. Wer hat das Bild am schnellsten zusammen?

Was fehlt?

Wir legen 10 verschiedene Gegenstände (Stift, Gummi, Pfanne, Buch, Kerze, etc.) auf den Tisch. Die Kinder müssen alle Gegenstände benennen und sich dann umdrehen. Dann entfernen wir einen Gegenstand: Wer erinnert sich als Erster, was fehlt?

Streichholzspiele

Streichholzschrift

Jeder muss aus einer gleichen Anzahl von Streichhölzern verschiedene Wörter „schreiben“. Die Wörter werden vorher abgemacht und so schnell wie möglich zusammengelegt. Die Zeit wird gestoppt oder in einer gewissen Zeit müssen so viele Wörter wie möglich geschrieben werden. Wer mehr Wörter hat, gewinnt.

Wanderndes Zündholz

Ein Kind muss sich umdrehen. Dann lassen alle anderen am Tisch das Zündholz (Gummi, etc.) in der Runde herumwandern. Der Zündholzrater darf höchstens 3x einen Namen rufen: Hat er den Richtigen mit dem Zündholz in der Hand erraten?

Flaschenturm

In der Mitte des Tisches stellen wir eine leere Flasche, jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl Streichhölzer. Dann beginnt der Turmbau: Reihum legt jedes Kind ein Streichholz auf die Flaschenöffnung. Fallen dabei andere Hölzchen herunter, muss der Spieler sie zusätzlich aufnehmen. Wer hat als Erster kein Streichholz mehr?

Streichholzbilder

Malen mal anders: Aus einer Schachtel Streichhölzer muss man ein „Bild“ legen. Wer schafft es?

Spielregeln

Eile mit Weile

- Jeder besetzt seine Ausgangsfelder mit den 4 Figuren seiner Farbe.
- Reihum wird gewürfelt.
- Wer eine 5 würfelt, darf eine Spielfigur auf der Bank, die sich links von den Ausgangsfeldern befindet, platzieren.
- Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln. Die 6 zählt immer doppelt, also 12 Punkte. Wer 3x nacheinander eine 6 würfelt, darf mit keiner Figur fahren, und muss alle Figuren, welche sich nicht auf einer Bank oder auf der Zieltreppe befinden, wieder auf den Ausgangsfeldern platzieren.
- Überholt man einen Gegenspieler, wird dessen Figur auf das Ausgangsfeld zurückgestellt.
- Die dunklen Felder sind Ruhebänke. Hier sind die Figuren geschützt und dürfen nicht zurückbefördert werden.
- Stehen zwei Figuren der gleichen Farbe auf einer Ruhebank, dürfen diese nicht übersprungen werden. Auf diese Weise kann man seine Mitspieler blockieren.
- Die Anzahl Punkte müssen mit der gleichen Figur gefahren werden.
- Hat eine Figur das Spielbrett einmal umrundet, rückt sie auf der Treppe ihrer Zielfarbe zum Zielfeld in der Mitte. Ins Zielfeld gelangt man nur mit genauer Punktzahl. Bei zu hoher Würfelzahl muss um die entsprechende Anzahl Felder zurückgezogen werden.
- Wer zuerst seine vier Spielfiguren ins Zielfeld geführt hat gewinnt das Spiel.
- Die anderen Spieler kämpfen weiter um die nachfolgenden Plätzen.