

Spielideen für außergewöhnliche Zeiten!!!!

Ein wesentliches Merkmal des Spielens ist, dass während des Spielens die Spieler in einer Welt abseits des Alltags versinken. In der jetzigen Zeit kann Spielen einen Beitrag dazu leisten um Stress zu reduzieren, Kommunikation zu fördern, und vorübergehend den Alltag im Hintergrund verschwinden zu lassen.

Deswegen habe ich hier ein Paar Spielideen gesammelt die sowohl persönlich als auch beruflich hilfreich sein können.

Als Spielpädagoge und leidenschaftlicher Spieler hoffe ich, dass Ihr/Sie den ein oder anderen Vorschlag nutzen könnt/können.

Gesellschaftsspiele

Hier beschreibe ich eine Auswahl preiswerter Spiele die weniger als €12,00 kosten und für verschiedene Altersstufen geeignet sind.

**Spiel: Tempo kleine Fische Verlag: Ravensburger Preis: €7:00 Spielerzahl: 2-6 Alter: ab 3 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten**

Beschreibung:

Tempo kleine Fische ist ein semi-kooperatives Spiel auch für die ganz Kleinen. Bevor das Spiel beginnt entscheidet jeder Spieler ob er Fische fangen möchte, oder den Fischen beim entkommen helfen will.

Es gibt einen Farbwürfel mit sechs verschiedenen Farben und die Spieler würfeln der Reihe nach.

Wird rot oder grün gewürfelt, kommt das Boot mit den Anglern ein Feld weiter. Bei jeder anderen Farbe

bewegt sich der Fisch mit den entsprechenden Farben ein Feld weiter Richtung offenes Meer. Erreichen mindestens drei von vier Fischen das Meer, gewinnen die Spieler, die die Fische befreien wollten. Fangen die Angler mindestens drei Fische, gewinnen Sie.

Das Spiel hat den Charakter eines Fangspiels und macht auch größeren Kinder Spaß. Größter Vorteil: Man verliert nicht alleine.

**Spiel: Drecksau Herausgeber: Kosmos Preis: €7:00 Spielerzahl :2-4 Alter: ab 7 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten**

Beschreibung:

Ein lustiges Kartenspiel für die ganze Familie. Ziel des Spiels ist es, alle unsere Schweine dreckig zu machen. Wir spielen gegen den Bauer und gegen den Regen, welche beide die Schweine wieder saubermachen. Am Anfang des Spiels hat jeder Spieler 3-5 (abhängig von der Spielerzahl) saubere Schweine vor sich liegen.

Jeder hat drei Handkarten mit verschiedenen Aktionsmöglichkeiten. Eine Aktion erlaubt dem Spieler eines seiner Schweine dreckig zu machen in dem er seine Sauberschweinkarte umdreht, sodass ein Drecksschwein zu sehen ist. Andere Karten erlauben die Dreckschweine von anderen Spielern wieder sauber zu machen.

Wenn eine Regenkarte gespielt wird, werden alle dreckige Schweine wieder sauber. Ich kann auch eine Hütte bauen um die Schweine vor Regen zu schützen, oder mit einem Blitz Schutzhütten meiner Gegenspieler zerstören. Mit einem Blitzableiter kann ich mich davor schützen.

Wer es als erstes schafft, alle seine Schweine in Drecksäue umzuwandeln, hat gewonnen.

Ein sehr lustiges, kurzweiliges Kartenspiel, dass sehr schön illustriert ist.

**Spiel: Krasse Kacke Verlag: Pegasus Preis: € 9,50 Spielerzahl: 2-6 Alter: ab 6 Jahre
Spieldauer: 5-15 Minuten.**

Beschreibung:

Krasse Kacke ist ein lustiges Kartenspiel wo schnelle Reaktionen erforderlich sind. Alle Spieler haben ein Satz von Karten in ihrer eigener Farbe, auf denen jeweils sechs gleiche Haustiere abgebildet sind.

Es geht darum, herauszufinden welches Haustier ein Häufchen im Wohnzimmer hinterlassen hat und die

Unschuld seiner eigenen Tiere zu beweisen.

Der Anfangsspieler legt eine seiner Karten offen ab, zum Beispiel die seines Hamsters und sagt „Mein Hamster hat kein Kackhäufchen im Wohnzimmer hinterlassen; der Schuldige war eine Schildkröte.“

Danach müssen alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich ihre Schildkrötenkarten abzulegen; Nur die Karte des schnellsten Spielers bleibt in der Mitte liegen; Alle andere nehmen ihre Karten zurück auf die Hand.

Der schnellste Spieler hat geschafft, die Unschuld seine Schildkröte zu beweisen und fangt in der nächste

Runde an. Die Spielrunde endet, wenn ein Tier beschuldigt wird, welches kein Spieler mehr auf der Hand hat.

Wenn die Katze zum Beispiel beschuldigt war, und kein Spieler eine Katze auf der Hand hat, endet die Runde.

Jetzt wird der Kartenstapel untersucht und die Katze, die am weitesten oben liegt, ist der Täter.

Der Besitzer bekommt einen kleine Chip in Form eines Kackhaufens.

Das Spiel endet sofort, wenn eine Spieler drei Kackhaufen Chips bekommen hat. Die Spieler mit den wenigsten Chips hat gewonnen. Falls mehrere Spiele die gleichen Zahl an Chips haben, gewinnen sie gemeinsam.

Haustiere, Kackhäufchen, und lustige Bilder gefallen allen Kindern und Erwachsenen, mit denen ich dieses Spiel gespielt habe.

Spiel: Kakerlaken Salat Verlag: Drei Magier Spiel Preis: €10:00 Spielerzahl 2-6 Alter: ab 6 Jahre

Spieldauer: 10-20 Minuten

Beschreibung:

Kakerlaken Salat ist ein sehr lustiges Spiel, dass die Konzentration und Wahrnehmung intensiv fordert. Die 128 Karten werden gleichmäßig unter allen Spielern verteilt.

Jeder Spieler liegt sein Stapel verdeckt vor sich ab. Auf den Karten sind folgende Gemüse abgebildet, Salate, Paprika, Blumenkohl und Tomaten.

Der Startspieler (Spieler A.) deckt seine oberste Karte auf und ruft den Namen des Gemüses. Zum Beispiel Tomate.

Der nächste Spieler (Spieler B) deckt seine oberste Karte auf und ruft in der Regel auch den Namen des abgebildeten Gemüses. Falls Spieler B aber auch eine Tomate aufdeckt muss er ein anderes im Spiel vorhandenes Gemüse benennen (Paprika, Blumenkohl oder Salat). Man darf nie das Gemüse benennen das oben auf dem Stapel liegt. Spieler B legt deshalb eine Tomate sagt aber Paprika.

Spieler C könnte es noch schwerer betreffen. Er darf weder das Gemüse benennen das oben auf dem Stapel liegt (Tomate) noch das Gemüse, dass der vorherige Spieler benannt hatte (Paprika) Falls Spieler C eine Tomate oder eine Paprika aufdeckt muss er Salat oder Blumenkohl rufen. Falls er Salat oder Blumenkohl umdreht kann er es normal rufen.

Es kommt dazu dass, manchmal Karten erscheinen die es vorübergehend verbieten eine bestimmte Gemüse zu benennen. Falls ein Spieler einen Fehler macht, muss er alle offenliegenden Karten unter seinen Stapel liegen.

Der erste Spieler die keine Karte mehr hat gewinnt das Spiel.

Um dieses Spiel zu gewinnen müssen die Spieler lernen die Impulse auszuschalten um das abgebildete zu benennen. Sehr empfehlenswert, aber fast unmöglich zweimal hintereinander zu spielen.

Spiel: Kakerlaken Poker Verlag: Drei Magier Spiel Preis: €10:00 Spielerzahl: 2-6 Alter: ab 8 Jahre

Spieldauer: 15-25 Minuten

Beschreibung:

Kakerlaken Poker ist ein Bluff und Kartenspiel das aus 64 Karten besteht. Auf den Karten sind acht unbeliebte Tieren (Kakerlake, Kröte, Ratte, Skorpion, Spinne, Stinkwanze, Fledermaus und Fliege) abgebildet.

Jede Tierart kommt achtmal vor.

Die Karten werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt, und jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand. Ziel des Spieles ist es zu vermeiden ein Quartett (Vier Karten von der gleichen Tierart) zu bekommen.

Der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A) sucht ein anderen Spieler (Spieler B) seiner Wahl aus und schiebt ihm verdeckt eine Karte zu.

Dabei sagt er zum Beispiel „dass, ist eine Fledermaus“ Er kann die Wahrheit sagen oder lügen. Spieler B hat jetzt drei Möglichkeiten, er kann sagen „ich glaube dir“ ich glaube dir nicht“, oder selbst die Karten anschauen und weitergeben. Falls er sagt „ich glaube dir“ oder „ich glaube dir nichts“ werden die Karten umgedreht und

wer Unrecht hat muss die Karten vor sich ablegen. Falls er entscheidet die Karte weiter zu geben kann er sie anschauen und weitergeben dabei kann er entweder sagen „ja, dass, ist eine Fledermaus“ oder „nein, dass, ist keine Fledermaus, dass, ist eine....und dabei ein anderes Tier benennen, sie darf natürlich auch lügen. Das weitergeben ist natürlich nur möglich an Spielern die die Karte noch nicht gesehen hat.

Ein kurzes Beispiel um den Prozess zu erleuchten. Drei Spieler sind im Spiel Hannah, Ben, und Kevin.

Kevin ist an der Reihe, schiebt Hannah eine Fledermaus zu, und sagt „dass, ist eine Spinne“ Hannah sagt „ich glaube dir nicht“ und dreht die Karte um, Hannah hat recht (es ist keine Spinne) und Kevin muss die Karten vor sich ablegen.

Jetzt ist Hannah dran, Sie schiebt Ben eine Spinne zu und sagt „dass, ist eine Spinne“ Ben schaut die Karte an schiebt sie weiter zu Kevin und sagt „stimmt das, ist eine Spinne“ Kevin darf die Karte nicht anschauen weil die anderen zwei sie schon gesehen haben. Er sagt zu Ben „ich glaube dir, dass, ist eine Spinne“ Die Karte wird umgedreht und weil Kevin richtig geraten hat, muss Ben die Karte vor sich ablegen.

So geht das Spiel weiter bis einer Spieler ein Quartett bestehend aus vier gleichen Tiere vor sich liegen hat, und der Spieler hat verloren, die andere Spiele haben gemeinsam gewonnen.

Die Kinder lieben die Bluff Elemente in diesen Spiel.

Spiel: Sleeping Queens Verlag: Game Factory Preis €11:00 Spielerzahl 2-5 Alter: ab 7 Jahre

Spieldauer 15 Minuten

Beschreibung:

Ein nettes Kartenspiel mit einen Märchen Thema. Ziel des Spieles ist es Punkte zu sammeln indem die Spieler die schlafenden Königinnen wecken.

Das Spiel besteht aus 79 Spielkarten, darunter 12 Königinnen, 8 Könige, 5 Hofnarren, 4 Ritter, 4 Schlaftränke, 3 Drachen, 3 Zauberkarten, und 40 Zahlenkarten.

Alle Königinnen Karten haben ein bestimmte Punktwert. Beim 2-3 Spieler gewinnt der Spieler der als erstes 5 Königinnen vor sich liegen hat oder Königinnen mit einen gesammelt Punktwerte von 50 Punkte.

bei 4-5 Spieler gewinnt der Spieler der als erstes Vier Königinnen oder 40 Punkte hat.

Die 12 Königinnen werden verdeckt auf den Tisch gelegt, von den restlichen Karten bekommt jeder Spieler 5 Karten auf der Hand.

Der Spieler der an der Reihe ist, kann entweder eine bestimmte Aktionskarte ausspielen (König, Hofnarr, Ritter, Schlaftrank) oder eine bestimmte Kombinationen von Zahlenkarten.

Wenn ein Spieler einen König ausspielt kann er eine von den verdeckten Königinnen nehmen und offen vor sich ablegen.

Wenn ein Spieler einen Hofnarr ausspielt deckt er die oberste Karte des Nachziehstapels auf. Falls es eine Spezialkarte ist (König, Ritter, Drachen, Schlaftrank, Zauberstab, oder Hofnarr) nimmt der Spieler die Karte auf die Hand und ist nochmal an der Reihe. Falls er eine Zahlenkarte zieht fängt der aktive Spieler an zu zählen, es wird die Reihe nach gezählt bis der Wert der Karte erreicht ist. Der Spieler der die entsprechende Zahl genannt hat darf sich eine Königin nehmen.

Spielt der Spieler eine Ritter Karte darf er eine Königin von einem anderen Spieler klauen, falls der betroffene Spieler einen Drachen besitzt kann die Königin nicht geklaut werden. Er muss die Drachen ablegen, damit ist der Spielzug beendet und beide Spieler ziehen Karten nach bis sie beide wieder 5 Karten auf der Hand haben.

Falls ein Spieler eine Schlaftrank Karte ausspielt kann er eine Königin von einem anderen Spieler zurück verdeckt in die Mitte legen, der betroffene Spieler kann sich mit ein Zauberstab Schützen.

Das geschickte ausspielen von Zahlenkarten erlaubt den Spielern neue Karten auf die Hand zu nehmen.

Am Ende jedes Zugs werden neue Karten gezogen bis die Spieler wieder 5 Karten auf der Hand haben.

Spiel: Bohnanza Verlag: Amigo Preis: €10:00 Spielerzahl 3-4 Alter: ab 12 Spieldauer: 45 Minuten

Beschreibung:

Inzwischen ein Klassiker, meiner Erfahrung nach ist die Altersangabe zu hoch angesetzt, 8-10 Jährige können es auch problemlos spielen.

In Bohnanza ist das Ziel des Spiels verschiedene Bohnenarten zu sammeln, zu ernten und damit Geld zu verdienen. Es gibt acht verschiedene Bohnen Arten, manche kommen häufig vor und manche seltener.

Es gibt insgesamt 104 Spielkarten.

Der Originelle Mechanismus des Spiels ist, dass die Spieler die Reihenfolge der Karten auf ihrer Hand nicht verändern dürfen.

Jeder Spieler hat 5 Karten auf der Hand und zwei Bohnenfelder wo er seine Bohnen pflanzen kann. Auf jedes Feld darf nur eine Bohnenart gelegt werden. Der Aktive Spieler muss die äußerste Karte rechts (von seinen Handkarten) auf eins seiner Bohnenfelder legen. Er kann, muss aber nicht auch die zweite Karte legen. Danach nimmt er die nächsten zwei Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen auf den Tisch. Diese Karten kann er entweder auf seine Felder legen oder versuchen sie gegen andere Karten mit seinen Mitspielern zu tauschen, getauschte Karte müssen sofort auf die Bohnenfelder gelegt werden.

Je mehr Bohnen der Spieler auf einem Bohnenfeld hat desto mehr Geld bekommt er wenn er die Bohnen erntet.

Falls ein Spieler eine offene Karte nicht legen oder tauschen kann muss er eins seiner Felder ernten (freiraumen) um Platz für die neue Karte zu schaffen. Es kann sein dass er nicht genug Bohnen gesammelt hat um Geld dafür zu bekommen.

Am Ende seines Zuges zieht der aktive Spieler drei Karten nach, die links auf dein Hand aufgenommen werden müssen. Ernten kann man immer, auch wenn man nicht der aktive Spieler ist. Tauschhandel darf nur mit dem aktiven Spieler stattfinden.

Für drei Münzen kann man ein drittes Feld kaufen. Die Spieler versuchen durch handeln unbrauchbare Hand-Karten zu tauschen.

Das Spiel endet wenn der Nachziehstapel zum dritten Mal durchgespielt ist. Am Ende dürfen alle Spieler ihre Bohnen ernten, und wer dann die meisten Münzen hat, hat gewonnen.

Bohnanza ist ein sehr kommunikatives Spiel, das mit sammeln, handeln und tauschen agiert. Weil Kinder gerne sammeln und tauschen kommt es in der Regel gut an, das Spiel ist auch sehr schön illustriert.

Spiel: Wizard Verlag: Amigo Preis: € 7:00 Spielerzahl: 3-6 Alter: ab 10 Jahre Spieldauer (45 Minuten)

Spiel: Skull King Verlag: Schmidt Spiel Preis: €8:00 Alter: ab 8 Jahre Spieldauer: 30 Minuten

Beschreibung:

Ich beschreibe diese zwei Spiele in einer Rubrik, weil sie sehr ähnlich sind. Beide sind Stichspiele indem die Spieler versuchen im Voraus zu sagen wie viele Stiche sie bekommen werden. Beide Spiele bestehen aus 13 Karten in vier Farben, und in beiden Spielen sind Sonderkarten vorhanden.

Auch gemeinsam ist, das jeder Spieler in der erste Runde eine Karte bekommt, in der zweite Runde 2 Karten und so weiter. Man bekommt Punkte wenn man die vorhergesagte Zahl an Stichen bekommt, und verliert Punkte wenn die Aussage inkorrekt ist. Es gibt in beiden Spielen eine Trumpf Farbe beim Skull King ist es Immer schwarz, und beim Wizard wird es immer per Zufall entschieden.

Wie üblich bei Stichspielen muss man, wenn möglich, die Farbe bedienen, wenn die entsprechende Farbe nicht auf der Hand ist kann man Trumpfen oder ungewünschte Karten abschmeißen.

Beide Spiele haben Sonderkarten die jederzeit gespielt werden können.

Beim Wizard gibt vier Narrenkarten und vier Zauberer. Narren garantieren (fast immer) dass man den Stich nicht gewinnt, und der Zauberer das man den Stich gewinnt.

Beim Skull King gibt es auch ein Paar Sonderkarten die Jederzeit gespielt werden können. Die Escape Karte ist wie der Narr in Wizard und sorgt dafür das der Spieler der es ausspielt den Stich nicht gewinnt.

Darüber gibt es ein Paar Piratenkarten. Die Mermaid sticht alle normalen Spielkarten, verliert aber gegen andere Piraten. Es gibt 5 andere Piratenkarten die nur gegen den Skull King verlieren. Der Skull King ist die höchste Karte verliert aber wenn die Mermaid in den gleichen Stich ausgespielt wird.

Diese zwei Spiele sind eher für ältere Kinder und Jugendliche die gerne Kartenspiele spielen, und einen bestimmten Grad an Frustrationstoleranz besitzen.

In beiden Spielen können die Sonderkarten die besten ausgedachten Pläne sabotieren.

Spiel: Saboteur Verlag: Amigo Preis: 8:00 Spielerzahl: 3-10 Alter: ab 8 Jahre Spieldauer: 30 Minuten

Beschreibung:

Saboteur ist ein Labyrinth Spiel das in Minen unter der Erde Stattfindet. Ziel des Spieles ist es den Goldschatz zu

finden und ein Weg dorthin zu bauen. Unter den Spielern sind aber Saboteure unterwegs dessen Ziel ist es ist, die erfolgreiche Suche zu verhindern. Wie viele Saboteure im Spiel sind hängt von der Anzahl der Spieler ab. Jeder Spieler hat 4-6 Karten auf der Hand (Dies ist abhängig von Zahl der Spieler) Die Karten bestehen aus Wegekarten und Aktionskarten. Mit Wegekarten kann der Spieler versuchen den Weg zu den Schatzkarten zu bauen, oder zu verhindern. Mit Aktionskarten können andere Spieler blockiert, oder blockierte Spieler befreit werden.

Saboteur ist ein kommunikatives Teamspiel mit Bluff Elementen. Sehr empfehlenswert und ein sehr gutes PreisLeistungsverhältnis. Am meisten Spaß hat man mit mindestens 6 Spielern.

Spiel: L.A.M.A. Verlag: Amigo Preis: €7:00 Spielerzahl: 2-6 Alter: ab 8 Spieldauer: 20 Minuten

Beschreibung:

Lama ist ein UNO ähnliches Spiel mit starken push your luck (zocken) Elementen. Das Kartenspiel besteht aus 56 Karten, Die Zahlen von 1-6 sind jeweils achtmal vorhanden, und acht Lama Karten. Wer dran ist kann eine Karte auf die Startkarte legen. Es dürfen nur Karten mit den gleichen Zahlen oder eine Zahl höher gelegt werden.

Auf eine Eins kann eine Eins oder eine Zwei gelegt werden, auf eine Zwei eine Zwei oder eine Drei, und so weiter.

Ein Lama zählt als Sieben und kann nur auf eine Sechs oder auf ein Lama gespielt werden. Auf ein Lama kann auch eine Eins gespielt werden.

Wenn ein Spieler keine Karte legen kann, hat er zwei Möglichkeiten, eine neue Karte nehmen oder passen.

Falls er passt spielt er in dieser Runde nicht mehr mit, und seine Handkarten zahlen als Minuspunkte.

Die Runde endet wenn alle Spieler gepasst haben oder sofort wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegt.

Jetzt werden die Handkarten bewertet, die Spieler bekommen Minuspunkte für jede Zahl die sie noch in Ihrer Hand haben. Wenn ein Spieler noch 3 Fünfen hat bekommt er trotzdem nur 5 Minuspunkte, 3 Sechsen und 4 Zweien bedeuten 10 Minuspunkte. Falls ein Spieler ein oder mehrere Lamas auf der Hand hat bekommt er dafür 10 Minuspunkte.

Die Minuspunkte werden in Form von Chips verteilt, weiße Chips gleichen einem Minuspunkt und schwarze Chips 10.

Falls ein Spieler es schafft in einer Runde alle Karten auszuspielen kann er ein Minuschip (egal ob Einser oder Zehner) abgeben. Wenn ein Spieler 40 Minuspunkte hat endet das Spiel und der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

Was dieses Einfache Spiel spannend macht ist der Versuch den richtigen Zeitpunkt zu finden um aufzuhören.

Spiel: Qwixx Verlag: NSV Preis: €7:00 Spielerzahl 2-5 Alter: ab 8 Spieldauer: 15 Minuten

Beschreibung:

Qwixx ist ein so genannte „roll and write“ Spiel. Das sind Spiele wo man mit mehreren Würfeln würfelt, und Ergebnisse auf einen Block einträgt, die bekannteste Variante davon ist Kniffel.

Beim Qwixx gibt es vier farbige und zwei weiße Würfel.

Der Aktive Spieler würfelt einmal mit allen sechs Würfeln. Danach nennt er die Summe der weißen Würfel und jeder Spieler kann entscheiden ob er diese Zahl auf seinem Block ankreuzt. Der aktive Spieler darf zusätzlich einen farbigen Würfel mit einem weißen Würfel kombinieren und die Summe in der entsprechenden Spalte eintragen.

Falls der aktive Spieler keine Zahl eintragen kann oder will muss er die Spalte Fehlwurf ankreuzen.

Auf dem Block sind vier Spalten in der Farben der Vier farbigen Würfel. Zwei Spalten fangen Links mit der Zahl 12 an und gehen sukzessive um eins nach unten, die anderen zwei Spalten fangen Links mit der Zahl 1 an und laufen bis 12. Zahlen müssen von links nach rechts eingetragen werden, Felder dürfen ausgelassen sein, können aber dann nicht mehr benutzt werden. Falls ein Spieler mindestens 5 Kreuze in einer Reihe angetragen hat kann er die Reihe beenden indem er die letzte Zahl ankreuzt. Der entsprechende Farbwürfel kommt dann aus dem Spiel und kein Spieler darf mehr Felder in dieser Reihe ankreuzen.

Das Spiel endet wenn zwei Reihen beendet sind oder wenn ein Spieler fünf Fehlwürfe angekreuzt hat. Je nachdem wie viele Kreuze man pro Reihe hat, bekommt man Punkte und der Spieler mit der größten Punktzahl gewinnt.

Ein kurzweiliges einfaches Würfelspiel für die ganze Familie, eignet sich auch sehr gut für den Urlaub.

Spiel: Bauernhof Bande Verlag: Haba Preis: €9:00 Alter: ab 4 Spieldauer: 15 Minuten

Beschreibung:

Bauernhof Bande ist ein kooperatives Spiel auch für die ganz Kleinen. Mitten im Spielfeld steht der Bauernhof, Sternförmig führen Wege aus farbigen Feldern von Bauernhof weg. Am Spielstart steht ein Tier auf dem ersten Feld jedes Wegs. Der aktive Spieler würfelt mit einem Farbwürfel und jedes Tier das auf einem Feld mit der gleichen Farbe steht, geht ein Feld vor. Danach würfelt der Spieler einen zweiten Würfel mit Symbolen drauf und je nachdem was gewürfelt wurde können Tiere zurück Richtung Bauernhof bewegt werden. Es gibt auch Karten, in jeden Zug wird eine Karte umgedreht und die entsprechende Aktion durchgeführt. Die Spieler verlieren gemeinsam wann ein Tier den Bauernhof verlässt, das heißt, sich über das letzte Feld eines Weges bewegt.

Wenn alle Karten ausgespielt sind und sich alle Tiere noch auf dem Bauernhof Gelände befinden gewinnen die Spieler gemeinsam.

Durch das geschickte nutzen des Aktionswürfels und die Karten können die Spieler gewinnen, zusammen zu überlegen welche Tier bewegt werden sollten, (Die Karten und Aktionswürfel lassen teilweise die Möglichkeit zu ein Tier auszusuchen das in Richtung Bauernhof bewegt werden kann) erhöht die Chancen auf Erfolg.

Tipp: Man Findet auf You Tube Erklärungsvideos für fast Jedes Gesellschaftsspiel.

Internet Platforms:

Auch gibt es Internet Webseiten, wo es möglich ist, eine Menge Gesellschaftsspiele zu spielen. Bei Kindern und Jugendlichen ist es Empfehlenswert dass sie nur mit Leuten spielen die sie persönlich kennen und es ist besser wenn Erwachsene dabei sind, da alle Seiten eine Chat Funktion haben. Alle Seiten haben auch Familientaugliche Spiele für Kinder ab 8 Jahre. Hier kann man mit Freunden spielen oder Verwandten die man zurzeit nicht treffen kann. Diese bieten auch die Möglichkeit Spiele auszuprobieren bevor man eine kauf Entscheidung trifft.

Hier drei Website Adressen:

www.brettspielnetz.de

www.boardgamearena.com

www.brettspielnetz.de

Beim Brettspielnetz sind ehe klassischen Spiele vorhanden, Mensch ärgere dich nicht, Kniffel, Dame, Mühle, Backgammon, Schach usw.

Die andere Zwei Seiten haben größeren Auswahl, Boardgamearena funktioniert technisch besser, hat ein Einführungsprogramm, ist leichter zu bedienen und wirkt etwas professioneller. Manche Spiele sind nicht kostenlos zu spielen und mindestens ein Spieler muss Premium Mitglied sein was ein Paar Euro im Monat kostet.

Es gibt trotzdem viele spannende Kostenlose Spiele.

Spiele Apps:

Viele Brettspiele können auch als Apps geladen werden, finde ich aber in den meisten Fällen nicht Empfehlenswert. Manche haben auch einen Online Spielmodus, aber dann finde ich die Webseiten besser wo viel mehr Auswahl vorhanden ist. Die meisten Apps funktionieren mit dem " Pass und Play System", das heißt, dass Tablett funktioniert als Spielbrett und die Spieler sind abwechselnd dran. Hier würde ich immer das richtige Brettspiel bevorzugen. Da Apps in der Regel viel preiswerter sind als die richtigen Spiele kann es sinnvoll sein auf diese Art und Weise ein Spiel auszuprobieren.

Auch manche Solospiele für Kinder wie „Rush Hour“ sind als App vielleicht eine gute Alternative zu anderen Computerspielen.

Vorschläge für Spiel die über videolink gespielt werden kann.

Hier möchte ich ein Paar Vorschläge für Spielideen über Videolink darstellen, es sind ein Paar Gesellschaftsspiele dabei aber auch andere Spielformen. Alle vorgeschlagenen Spiele können natürlich auch zu Hause innerhalb der Familien gespielt werden

Stift und Papier Spiele

Hangman ab 2 Spieler

Macht immer Spaß und beide Spieler brauchen nur Stift und Papier. Konnte Über Videolink auch zu mehreren gespielt werden.

Schiffe versenken (für 2 Spieler)

Beide Spieler brauchen Ein Stift und ein Stück Papier. Man zeichnet ein Spielfeld das aus einem Feld von 10 mal 10 Spielfeldern besteht. Oben tragen beide Spieler von rechts nach links die Buchstaben a-j ein.

Auf der linken Seite die Zahlen 1-10 von oben nach unten. Beide Spieler zeichnen Schiffe auf ihrem Blatt, ein Schiff das 5 Felder horizontal oder vertikal besetzt. Zwei Schiffe die vier Felder besetzen, sieben Schiffe die drei Felder besetzen und 5 Schiffe die zwei Felder besetzen. Am besten zeichnet jeder Spieler ein zweites Spielfeld ohne Schiffe das ein Spiegelbild des Spielfelds seines Gegners darstellt.

Der Spieler der anfängt nennt ein Feld zum Beispiel d6 und sein Gegenüber sagt ob er ein Schiff getroffen hat oder nicht. Auf dem leeren Blatt wird ein Kreuzchen gezeichnet. Der Gegner macht auch ein Kreuzchen auf das betroffene Feld. Der erste Spieler der es schafft alle Spielfelder zu treffen auf denen Schiffe stehen hat gewonnen.

Wer keine Kampfspiele mag kann das Spiel zur Schatzsuche umwandeln. Beide Spieler sind Piraten die Schätze auf ihren Inseln versteckt habe, und jeder versucht als erstes alle Schätze seines Gegners zu finden.

Käferspiel ab 2 Spieler.

Jeder Spieler braucht ein Blatt und einen Würfel.

Das Käferspiel ist ein ganz einfaches Spiel, auch für jüngere Kinder. Ziel des Spiels ist es als erstes einen Käfer zu zeichnen. Bei 1 zeichnet der Aktive Spieler den Körper, (eine ovale Form) Bei 2 den Kopf (ein Kreis) Bei 3 ein Bein (insgesamt braucht der Käfer 6 Beine) bei 4 ein Auge (natürlich braucht der Käfer 2 Augen) Bei 5 einen Fühler (hier sind auch 2 nötig) und bei 6 einen Schwanz.

Es wird reihum gewürfelt. Zunächst braucht man eine 1. Dann darf der ovale Körper gezeichnet werden. Daran kann man in beliebiger Reihenfolge mit der entsprechenden Würfelzahl, Schwanz oder Kopf anfügen. Augen und Fühler allerdings setzen voraus, dass der Kopf schon gezeichnet ist. Jeder Fühler und jedes Auge werden einzeln gezeichnet, erfordern also einen passenden Wurf. Wegen der Beine muss man sich vor Spielbeginn einigen, ob man jedes einzeln erwürfeln und zeichnen will, oder ob jede 3 zwei Beine erlaubt um das Spiel zu beschleunigen. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinen Käfer komplett gezeichnet hat, und damit das Spiel gewinnt.

Eine lustige Variante ist dass, alle Spieler immer gleichzeitig würfeln und entsprechend Zeichnen, bei dieser Variante sollte aufgepasst werden das kein Spieler fuscht.

Montagsmaler

Üblicherweise wird Montagsmaler in zwei Mannschaften gespielt, mit Videolink ist es einfacher das Spiel jeder gegen jeden zu spielen. Der Startspieler denkt sich einen Begriff aus, oder bekommt einen Begriff vom Spielleiter.

Dann setzt man eine Sanduhr oder Timer für eine bestimmte Zeit (1-2minuten) und der aktive Spieler fängt an zu zeichnen und den Begriff dadurch darzustellen. Wenn ein anderer Spieler denkt, dass er den Begriff erraten

kann ruft er seinen Vorschlag, wenn es stimmt hört der Zeichner auf zu malen, wenn nicht malt er weiter. Wenn ein Spieler den Begriff richtig rät gibt es einen Punkt für den Maler und einen für der Spieler der den Begriff geraten hat.

Dann ist der nächste Spieler dran. Falls der Spielleiter dem Maler den Begriff gibt müssen alle anderen Spieler in der Zeit ihre Augen zu machen oder ihre Kameras ausschalten.

Es gibt übrigens im Internet Wortgeneratoren die Zufalls Begriffe aussuchen, einer davon heißt „palabrasaleatorias.com“ Dieser kann für alle Wörterspiele benutzt werden.

Spielvariante „Graffiti“ in dieser Variant wissen alle Spieler außer einer was der Begriff ist. Jeder Spieler hat 2 Minuten Zeit den Begriff zeichnerisch darzustellen. Nach zwei Minuten zeigt jeder Spieler sein Kunstwerk und der unwissende Spieler darf alle Bilder anschauen und versuchen den Begriff zu erraten, dabei hat er nur einen Versuch, und zwei Minuten Zeit, für Erfolg gibt es ein Punkt. Beide Spiele funktionieren auch sehr gut mit zusammengesetzten Wörtern.

Worterspiele/Ratespiele:

Wörterbilden

Ein Spieler oder der Spielleiter sucht ein möglichst langes Wort aus. (hier kann auch der Wortgenerator hilfreich sein, ich habe ziemlich schnell das Wort „Automobilindustrie“ gefunden). Ein Timer wird auf 3-5 Minuten gesetzt und alle Spieler versuchen möglichst viele Wörter aus den Buchstaben aufzuschreiben. Jeder Buchstabe darf nur einmal benutzt werden, es sei denn, dass es doppelt oder dreifach in dem Wort vorkommt. In den Beispiel „Automobilindustrie“ steht der Buchstabe i dreimal.

Wenn die Zeit abgelaufen ist lesen die Spieler die Reihe nach ihre Wörter laut vor. Falls ein Spieler der einzige ist der ein Wort aufgeschrieben hat bekommt er drei Punkte, sonst gibt es ein Punkt pro Wort, Bonuspunkte können wahlweise für Wörter aus 6 oder mehr Buchstaben gegeben werden.

Die Bausteine des Ursprungs Wort Auto, Automobil und Industrie dürfen nicht benutzt werden.

Stadt- Land- Fluss

Als erstes bereitet jeder Mitspieler seine Tabelle auf einem Blatt Papier vor. Für Stadt- Land- Fluss gibt es beliebig viele Kategorien (die klassische Variante: Stadt, Land, Fluss, Name und Beruf), die alle Spieler als Überschrift aussuchen können.

Dann geht's los. Eine Person fängt an, das Alphabet in Gedanken aufzusagen. Ein weiterer Spieler sagt nach einer Zeit stopp und der Spieler sagt bei welchen Buchstaben er war. Alternativ kann ein Scrabble Buchstabe aus einem Beutel gezogen werden, oder in einem ausgeklappten Buch einen Buchstaben mit geschlossenen Augen ausgesucht werden.

Jetzt müssen alle Spieler ihren Stift nehmen und zu jeder Kategorie ein Wort zu dem Buchstaben finden.

Sobald ein Spieler alle Kategorien ausgefüllt hat, ruft er laut „Stopp“ und alle andere Spieler müssen zu schreiben aufhören. Angefangene Wörter dürfen zu Ende geschrieben werden.

Nun geht es an die Punktverteilung. Jeder Spieler sagt, was er aufgeschrieben hat und wenn kein anderer Spieler dasselbe Wort hat bekommt man 10 Punkte. 5 Punkte gibt es, wenn zwei Spieler dasselbe Wort haben. Wenn ein Spieler ein Wort in einer Kategorie gefunden hat, in der niemand anderes ein Wort hat, dann bekommt er 20 Punkte.

Lustig ist es, eine Spalte mit einer bestimmte Aktion zu haben, zum Beispiel findet 5 gelbe Sachen, oder findet etwas dass, du mit deinem Fuß hochheben kannst, oder was ein Geräusch machen kann und so weiter.

Mögliche Kategorien sind, Comic-Helden, Popstars, Fußballverein, Schimpfwort, kreatives Quatschwort, Krankheiten, Tiere usw.

Wer bist du

Jeder Spieler schreibt den Namen einer berühmten Person (Lebendig, Tot oder Fiktiv) auf einen Zettel, faltet den Zettel und legt ihn vor sich ab. Ziel des Spieles ist herauszufinden welcher Charakter der Gegenspieler ist. Der erste Spieler darf einem ausgewählten Spieler eine Frage stellen. Man darf nur Fragen stellen die mit ja oder nein beantwortet werden können, zum Beispiel bist du weiblich? Solange die Frage mit ja beantwortet

Ein Gegenstand für jeden Buchstaben des Alphabets
20 Sachen in bestimmten Farben (20 gelbe oder 10 rote und 10 Blaue)
20 verschiedene Gegenstände aus Metall oder aus Holz
20 Sachen die mindestens zwei Farben haben

Usw.

Kimspiel

Der Spielleiter legt 15 bis 20 Gegenstände vor sich ab, sodass alle anderen Spieler sie sehen können. Nach einer bestimmten Zeit (2-3 Minuten) deckt der Spielleiter die Gegenstände zu. Jetzt müssen die Spieler versuchen so viele Gegenstände wie möglich zu benennen. Am besten benennen die Spieler der Reihe nach einen Gegenstand, wenn ein Spieler nichts mehr einfällt kann er seine Mitspieler um Hilfe bitten.

Jeden genannte Gegenstand holt der Spielleiter hervor.

Wenn keinem Spieler mehr was einfällt kann der Spielleiter Tipps geben.

Es gibt auch ein Paar Gesellschaftsspiele die gut über Videolink zu spielen sind.

Spiel : Just one Verlag: Repos Preis 15:00 Spielerzahl: 3-7 Alter: ab 8 Spieldauer :20 Minuten

Beschreibung:

Just one besteht hauptsächlich aus Karten. Auf jeder Karte sind 5 nummerierte Begriffe zu sehen. Der aktive Spieler sucht eine Karte aus und hält sie so hin, dass er nur die Rückseite der Karte sehen kann, alle anderen Spieler die Vorderseite. Der aktive Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 5 und der Begriff mit dieser Zahl ist der Begriff der erraten werden muss. Jetzt schreiben alle anderen Spieler verdeckt EIN EINZIGES WORT auf. Danach macht der aktive Spieler seine Augen zu und die anderen Spieler zeigen welches Wort sie aufgeschrieben haben. Falls ein Wort mehr als einmal vorkommt werden alle Exemplare dieses Wortes vom Spiel entfernt. Danach öffnet der aktive Spieler seine Augen und schaut die aufgeschriebenen Wörter an. Jetzt muss der aktive Spieler versuchen die gesuchten Begriffe zu erraten, ER DARF NUR EINMAL raten. Dann ist der nächste Spieler der aktive Spieler.

Am Spielbeginn werden 13 Karten zufällig ausgesucht, und Ziel des Spieles ist es so viele wie möglich von den 13 Begriffen erfolgreich zu erraten.

Um dieses Spiel über videolink zu spielen gibt es 2 Möglichkeiten. Falls ein Mitspieler das Spiel besitzt kann er die Karte zeigen während der aktive Spieler seine Augen zu macht, Falls er selbst der aktive Spieler ist hält er die Karte so hin das er es selbst nicht sehen kann.

Man könnte das Spiel auch ohne das Grundspiel spielen. Man kann den Wortgenerator so einstellen das er 5 Wörter anzeigt und wie gehabt spielen.

Spiel: Zebraschwein Verlag: Schmidt Spiel Preis €11:00 Spielerzahl 3-6 Alter: ab 8Jahre Spieldauer: 20 Minuten

Beschreibung:

Zebraschwein besteht aus einem Spielfeld mit sechs Feldern. Jedes Feld ist einer Würfelzahl zugeordnet. Dazu gibt es 30 Tierkarten, zwei Würfel, ein Würfelbecher, und ein Quietschtier (Zebraschwein) Ein Schwein das mit Zebrastreifen bemalt ist, Stifte und ein Papierblock.

Am Anfang des Spieles werden sechs Tierkarten gezogen und auf die Spielfelder verteilt. Der aktive Spieler würfelt verdeckt mit zwei Würfeln, falls er einen Pasch würfelt , würfelt er erneut und solange bis er zwei verschiedene Würfelzahlen gewürfelt hat.

Jetzt schaut er welche zwei Tiere auf den Feldern stehen die seinen Würfelzahlen zugeordnet sind. Danach fängt er an zu zeichnen und versucht einen Tiermischling zu zeichnen der aus den zwei Tieren besteht. Wenn ein anderer Spieler denkt, dass er weiß um welche zwei Tiere es sich handelt nimmt er das Quietschtier und

quietscht. Danach sagt er welche zwei Tiere er vermutet und wenn er Recht hat bekommt er und der Zeichner jeweils eine von den entsprechenden Tierkarten und zwei neue Tiere werden auf die leeren Felder gelegt. Falls er falsch geraten hat, darf er in der laufenden Spielrunde nicht mehr mit raten und das Zeichnen und raten geht weiter.

Die Spieler sind der Reihe nach Zeichner und wenn keine Tierkarte mehr nachgezogen werden kann endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

Um dieses Spiel per Videolink zu spielen muss der Spielleiter das Spiel besitzen oder selbst ein Spielfeld malen. Jedem Spielfeld eine Würfelzahl zuordnen und einen Zettel mit Tiernamen auf jedes Feld malen. Statt das Quietschtier zu schnappen wenn man denkt das man weiß um welche 2 Tiere es sich handelt muss ein anderes Signal vereinbart werden, z.B. Winken oder „Oink“ schreien.

Spiel: Story Cubes Verlag: Asmodee Preis € 12:00 Spielerzahl 1-9 Alter: ab 6 Jahre Spieldauer 5-10 Minuten

Story Cubes besteht aus neun sechsseitigen Würfeln. Auf jedem Würfel sind sechs verschiedene Bilder abgebildet. Der Würfel kann benutzt werden um Geschichten auszudenken, und die sprachliche Kompetenz zu fördern.

Es gibt viele Möglichkeiten die Würfeln zu nutzen, ich beschreibe hier nur eine davon. Der erste Spieler nimmt alle neun Würfel, würfelt, sucht sich einen Würfel aus, stellt ihn zur Seite und sagt den Anfangssatz einer Geschichte, die einen Bezug zu dem Würfel-Bild hat. Der nächste Spieler nimmt die übrig gebliebenen Würfel, würfelt erneut, sucht ein Bild aus und führt die Geschichte mit einem Satz fort. Dieser Prozess wiederholt sich bis alle neun Würfel weg sind und hoffentlich eine komplette spannende Geschichte entstanden ist.

Spiel: Black Stories Verlag: Moses Preis:€7:00 Spielerzahl ab 2 Alter ab 12 Spieldauer: unterschiedlich

Beschreibung

Obwohl die ursprünglichen Black Stories Sets für Kinder ab 12 empfohlen werden, gibt es inzwischen Versionen für jüngere Kinder. Jedes Set besteht auf 50 Rätseln die das Querdenken fördern. Der Spielleiter oder ein Mitspieler liest den Text von einer Karte. Der Text beschreibt eine Situation die auf den ersten Blick unlogisch klingt.

Durch Fragen, die mit ja oder nein zu beantworten sind versuchen die Spieler mehr zu erfahren, und dadurch der Situation zu verstehen und das Rätsel zu lösen.

Um dies zu erreichen ist Querdenken gefragt.

Schlusswort

Ich habe hier versucht Spielideen vorzustellen die in der jetzigen Zeit, für unsere Arbeit nützlich sind.

Über Anregung, Feedback und Erfahrungen können sie mich gerne unter meiner E-Mail Adresse

alan.lambeth@awo-der-sommerberg.de erreichen.

Viel Spaß beim Spielen