Rita Danyliuk

Das große Taschenbuch der Freizeitspiele

Spiele für unterwegs und Schönwettertage.
Karten-, Würfel-, Schreib- und Streichholzspiele.
Partyeinlagen. Internationale Spiele.

EDITION digital
Pekrul & Sohn GbR

Impressum

Rita Danyliuk

Das große Taschenbuch der Freizeitspiele

Spiele für unterwegs und Schönwettertage. Karten-, Würfel-, Schreib- und Streichholzspiele. Partyeinlagen. Internationale Spiele

ISBN 978-3-95655-585-5 (E-Book)

Gestaltung des Titelbildes: Ernst Franta

Das Buch erschien erstmals 1983 im Humboldt-Taschenbuchverlag, München.

© 2016 EDITION digital®
Pekrul & Sohn GbR
Godern
Alte Dorfstraße 2 b
19065 Pinnow
Tel.: 03860-505788
E-Mail: verlag@edition-digital.com
Internet: http://www.ddrautoren.de

Spiele für unterwegs

1. Spiele im Auto und in der Eisenbahn

Feuer

Zwei und mehr Teilnehmer, 1 Kartenspiel mit 52 Karten

Die Karten werden verdeckt an die Spieler verteilt; diese legen sie - ohne sie anzusehen - mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch.

Wenn das Spiel beginnt, hebt jeder Teilnehmer gleichzeitig die oberste Karte ab und legt sie offen aus. Die Karten werden verglichen. Wer die höchste Karte hat, darf alle ausgelegten Karten einsammeln und zu seinem Kartenstapel legen.

Die Reihenfolge der Kartenwerte ist:

As - König - Dame - Bube - Zehn - Neun - Acht - Sieben - Sechs - Fünf - Vier - Drei - Zwei.

Zwei Spieler, die zugleich eine gleichrangige Karte auslegen, die die höchste des Wurfes ist, befinden sich im Kriegszustand. Sie rufen »Feuer« und ziehen eine weitere Karte von ihrem Stapel. Wer die höchste auslegt, hat gewonnen.

Sieger ist, wer am Ende alle Karten kassiert hat.

Ich sehe etwas, was du nicht siehst

Mindestens zwei Spieler

Der Vorteil dieses Spiels ist, dass man es überall und jederzeit ausführen kann. Ein Spieler denkt an einen im Raum befindlichen Gegenstand und sagt: »Ich sehe etwas, was du nicht siehst. Es ist ... « Nennen Sie jetzt die Farbe des betreffenden Gegenstandes. Beim Spiel mit nur einem Partner darf dieser dreimal raten. Gelingt es ihm nicht, den gesuchten Gegenstand ausfindig zu machen, so bekommt er einen Minuspunkt, und sein Partner darf eine neue Aufgabe stellen. Wenn sich mehr als zwei an diesem Spiel beteiligen, darf jeder Spieler so lange fragen, bis die Antwort »Nein« lautet. Dann versucht der nächste sein Glück. Wer den geheimnisvollen Gegenstand errät, darf die anderen raten lassen.

Wenn ich reich wäre

Mindestens zwei Spieler

Ein Spieler beginnt und sagt: »Wenn ich reich wäre, würde ich ... kaufen.« Statt des betreffenden Wortes beschreibt nun der Spieler den gedachten Gegenstand. Er denkt zum Beispiel an ein Auto und sagt: »Es hat vier Räder, zwei Türen und macht viel Lärm.« Wer die Aufgabe als erster löst, darf nun selbst sagen: »Wenn ich einmal reich wäre ...«

Der Letzte wird der Erste sein

Mehrere Spieler

Ist die Fahrt ans Urlaubsziel auch noch so weit, es wird keine Langeweile aufkommen. Bei diesem Spiel wird gleichzeitig etwas für die Rechtschreibung getan. Ein Anwesender nennt ein Hauptwort (Substantiv) und buchstabiert es. Der neben ihm sitzende Spieler nennt daraufhin ein Wort, das mit dem letztgenannten Buchstaben beginnt. Wieder wird das Wort buchstabiert. Das geht so lange, bis ein Spieler ein Pfand hergeben muss.

Kein - ohne

Mehrere Teilnehmer, ein zusammengeknotetes Taschentuch

Kein-ohne darf nur in der Eisenbahn, aber nicht im Auto gespielt werden. Ein Spieler wirft das geknotete Taschentuch seinem Nachbarn zu und sagt einen Satz, der mit »kein« beginnt. Der Partner muss das Tuch auffangen und mit einem Satz antworten, der ebenfalls mit »kein« beginnt, der sich aber auf den vorhergehenden Satz reimen muss. Zum Beispiel:

»Kein Mund ohne Zähne«

»Kein Pferd ohne Mähne«

Dann wirft er das Tuch weiter und beginnt einen neuen »Kein«-Satz, auf den der Angesprochene antworten muss. Zum Beispiel:

»Kein Ritter ohne Schwert«

»Keine Hütte ohne Herd« und so weiter.

Wer nicht schnell genug antwortet oder keinen Reim weiß, gibt ein Pfand.

Münzknobeln

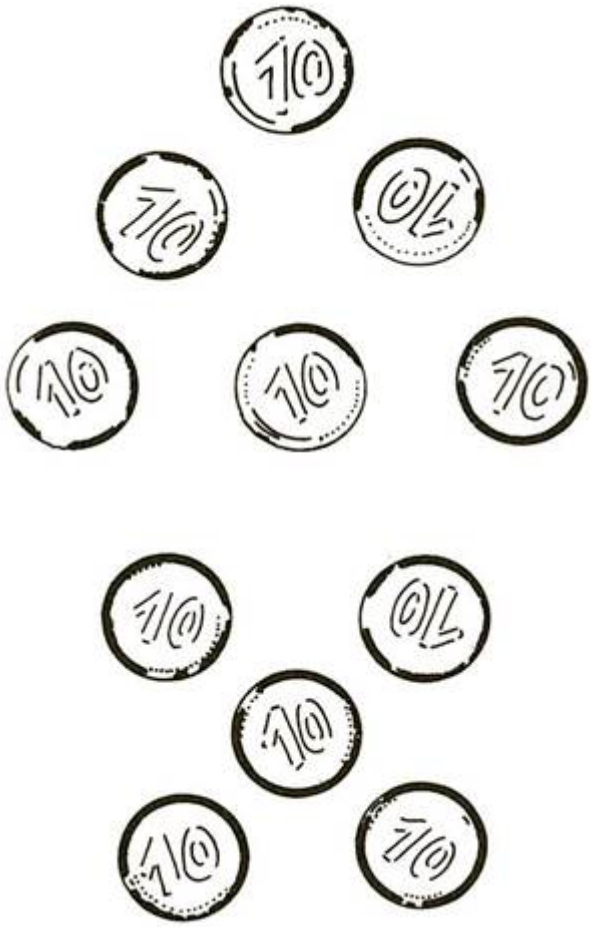
Zwei Spieler, 6 Zehnpfennigstücke

Die 6 Zehnpfennigstücke liegen in einer Reihe vor den Spielern. Spieler 1 stellt seinem Partner folgende Aufgabe:

Die 6 Münzen sollen so umgelegt werden, dass sie 3 Reihen zu je 3 Münzen bilden.

Ist diese Aufgabe gelöst, wird es schwieriger:

Spieler 1 nimmt eine Münze, die am Rande aufliegt, vom Tisch. Durch Umlegen einer einzigen Münze soll sein Partner jetzt 2 Reihen zu je 3 Münzen bilden.



Hindernislauf - Kartenspiel

Drei bis sechs Spieler, 32 Karten

Kartenwerte:

As = 1

Bube = 2

Dame = 3

König = 4

Sieben = 7

Acht = 8

Neun = 9

Zehn = 10

Die »Damen« können nach Belieben als 3 Plus oder 3 Minus eingesetzt werden.

Ziel:

Die Hindernisse fehlerfrei überwinden und als erster mit 120 Augen ans Ziel kommen.

Spiel:

Der Kartengeber wechselt nach jeder Runde. Die gemischten Karten werden einzeln an alle Spieler verteilt. Eventuell übriggebliebene Karten, die nicht mehr für eine ganze Austeilrunde reichen, kommen als Ablagestoß in die Tischmitte.

Beginnend bei Vorhand (Spieler links vom Geber) wirft jeder Teilnehmer eine beliebige Handkarte offen auf den Abwurfstoß. Dabei muss jeder Spieler die Augenwerte der abgeworfenen Karte zum Augenwert des ganzen Abwurfstoßes, der vom Vorgänger übernommen wurde, dazuzählen und die Zahl laut ansagen.

Die Augenwerte 55, 66, 77, 88, 99 und 11 sind Hindernisse, die der an der Reihe befindliche Spieler mit seiner Abwurfkarte genau

erreichen, aber nicht überspringen soll. Er wird daher eine Karte einsetzen, die den entsprechenden Augenwert hat.

Wer das Hindernis nach Vorschrift löst, bekommt einen Pluspunkt. Ein Strafpunkt wird demjenigen Spieler aufgebrummt, der das Hindernis unerlaubterweise übersprungen hat.

Wer mit seinen Handkarten 120 Augen auf den Abwurfstoß legt, hat den Hindernislauf gewonnen und bekommt 3 Pluspunkte. Überspringt er diese Zahl, werden ihm 3 Minuspunkte angerechnet. Diese Runde geht dann ohne Gewinner aus.

Sieger:

Derjenige Spieler hat gewonnen, der als erster 10 Pluspunkte erreicht; er bekommt die vor Spielbeginn vereinbarte Prämie.

Buchstabenspiel

Drei bis vier Spieler

Der Spielleiter sieht auf die Uhr. Der Verkehrsdichte angepasst, gibt er dem nächsten Spieler drei oder mehr Minuten zur Lösung der Aufgabe. Der Aufgerufene muss mithilfe der Buchstaben der Autokennzeichen aller vorbeifahrenden Autos eine Geschichte erzählen, und zwar muss jedes Wort mit einem auf den Nummernschildern der Reihe nach vorkommenden Buchstaben beginnen. Die lustigste Geschichte wird prämiiert.

Detektivspiel

Drei bis vier Spieler

Durch das Autonummernschild können wir den Herkunftsort der Insassen feststellen. Nennen Sie zu den jeweiligen Abkürzungen die richtigen Ortsnamen! Für jede richtige Lösung gibt es einen Pluspunkt. Das ist aber noch nicht alles: Nachdem ein Anwesender laut den Herkunftsort des vorbeifahrenden Wagens genannt und der Spielmeister den Pluspunkt notiert hat, muss sein Nachbar, ohne lange zu überlegen, einen Satz sagen, in dem der Name der genannten Stadt - hier »München« - vorkommt.

Die Kettenreaktion

Beliebig viele Teilnehmer

Ein Spieler ruft ein beliebiges Wort auf. Sein rechter Nachbar muss aus der Endsilbe die Anfangssilbe des nächsten Wortes bilden. So reihum fortgefahren, entstehen lustige Wörter. Wichtig ist, dass schnell geantwortet wird. Auch Begriffe oder kurze Sätze, mit der Endsilbe des vorangegangenen Wortes begonnen, können genannt werden. Wer mit der Antwort zögert oder eine falsche Antwort gibt, verliert ein Pfand.

Mann Thomas = THOMAS MANN

Beliebig viele Teilnehmer

Wieder müssen die Auto-Nummernschilder zum Zeitvertreib herhalten. Wir stellen uns vor, dass alle vorbeikommenden Autos bekannten lebenden oder bereits verstorbenen Personen gehören: Die Buchstaben der Kennzeichen sollen zu Anfangsbuchstaben berühmter, bekannter Namen umgewandelt werden.

So gehört der Wagen mit dem Kennzeichen RO - L 101 ROSA LUXEMBURG, der Mercedes mit dem Nummernschild M - T 2000 ist in diesem Spiel Eigentum von Mann Thomas = THOMAS MANN.

Kofferpacken

Beliebig viele Teilnehmer

Wer ein gutes Gedächtnis hat, darf sich getrost an dieses Spiel heranwagen.

Ein Spieler beginnt. Er erzählt, was er in seinen Koffer packt, nämlich: »Ich packe in meinen Koffer einen Regenmantel.« Sein rechter Nachbar wiederholt! »Regenmantel« und fügt hinzu »Kletterseil«. Spieler 3 wiederholt »Regenmantel, Kletterseil« und fügt hinzu »Wurstsemmel«.

Wer bei der Aufzählung einen Fehler macht, scheidet aus. Es geht so lange, bis ein Sieger feststeht.

Mau-Mau

Mau-Mau ist ein Kartenspiel, das sich schnell erlernen lässt und für Kinder ebenso geeignet ist wie für Erwachsene

Zwei bis fünf Spieler, 32 Karten

Kartenwerte:

Bube = 2

Dame = 3

König = 4

Sieben = 7

Acht = 8

Neun = 9

Zehn = 10

As =11

Keine Trumpfkarten

Ziel:

Jeder Spieler will seine Handkarten als erster abwerfen.

Die Karten werden gemischt, abgehoben und reihum einzeln verteilt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten. Der Rest wird als Talon verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und offen als Beginn des Abwurfstoßes danebengelegt. Vorhand (links vom Geber) beginnt. Er legt eine passende Handkarte auf die offene Karte des Abwurfstoßes. Es muss eine Karte derselben Farbe oder desselben Wertes sein, z. B. Kreuz auf Kreuz und Herz auf Herz oder Dame auf Dame usw. Es darf immer nur eine Karte abgelegt werden.

Ein Spieler, der keine passende Karte hat, darf einen Buben beliebiger Farbe abwerfen und eine andere Trumpffarbe bestimmen. Der nächste Spieler muss mit der entsprechenden Farbkarte folgen. Ist dies nicht möglich, nimmt er eine Karte vom Talon und versucht, mit dieser auszulegen. Wenn auch dieses nicht gelingt, muss er diese Karte behalten, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Sieger ist, wer als erster alle Karten abgelegt hat. Er ruft »Mau-Mau«, und das Spiel ist beendet.

Fünf dazu

Zwei bis vier Spieler, 32 Karten

Karten werte:

As - Zehn - König - Bube - Neun - Acht - Sieben. Karosieben ist Trumpfkarte. Sie sticht auch Asse.

Ziel:

Jeder Spieler soll so viele Stiche wie möglich machen. Zu einem Sieg benötigt man mindestens 15 Stiche in mehreren Spielen.

Von den gut gemischten Karten erhält jeder Spieler verdeckt zuerst 3, dann 2, insgesamt also 5 Karten. Der Rest kommt als Talon verdeckt in die Tischmitte. Von ihm nimmt jeder Spieler nach jedem Stich eine Karte. Wer den letzten Stich gemacht hat, zieht als erster. Es werden nur die Stiche gezählt, die Augenzahlen werden nicht bewertet.

Vorhand (links neben dem Geber) beginnt und spielt die erste Karte aus. Die übrigen Spieler geben reihum eine Karte zu.

Es ist Farb- und Stichzwang. Auf eine ausgespielte Karte soll eine höhere Karte derselben Farbe gelegt werden, mit der man stechen kann. Ist dies nicht möglich, darf man trumpfen oder eine beliebige Karte abwerfen.

Karosieben übersticht alle anderen Karten.

Abrechnung:

Vor Spielbeginn werden für jeden Spieler 15 Minuspunkte notiert. Wer keinen Stich macht, bekommt 5 Minuspunkte angekreidet. Für jeden gemachten Stich wird ein Punkt abgezogen.

Sieger ist, wer die wenigsten Punkte aufweist. Der Spieler mit den meisten Minuspunkten hat verloren. »Fünf dazu« kann auch mit Spielmarken oder - um den Reiz des Spiels zu erhöhen - mit Pfennigen gespielt werden.

2. Spiele auf dem Rastplatz

Ballon aufblasen

Möglichst viele Spieler, für jeden Teilnehmer einen unaufgeblasenen Ballon

Jeder Spieler bekommt einen unaufgeblasenen Luftballon ausgehändigt. Auf das Zeichen des Spielführers wird mit dem Aufblasen begonnen. Sieger ist, wem der größte Ballon gelingt, ohne dass er platzt.

Die innere Uhr

Mindestens drei Spieler

Alle Teilnehmer liefern vor Spielbeginn ihre Armbanduhr ab, dann stellen sie sich in einer Linie nebeneinander auf. Nach dem Startzeichen des Spielleiters marschieren die Wettkämpfer los. Sie haben die Aufgabe, in genau einer Minute das Ziel - eine gerade Linie auf dem Boden, eine Schnur oder einen Ast - zu erreichen. Stehenbleiben ist verboten. Auch wer vor Ablauf der vereinbarten Zeit am Ziel ankommt, scheidet aus.

Die Sieger wiederholen den Wettkampf so lange, bis nur noch ein Sieger übrig bleibt.

Im Schneckentempo

Beliebig viele Spieler

Wieder stellen sich die Teilnehmer in einer Linie nebeneinander auf. Diesmal wird derjenige Sieger, der das Ziel als letzter erreicht. Wer schafft dies, ohne stehenzubleiben?

Hoch und nieder

Mindestens vier Spieler, Autoradio oder Kassettenrekorder

Die Spieler fassen sich an den Händen. Während sie zum Takt der Musik im Kreise gehen, bewegen sie sich abwechselnd einmal »hoch« und einmal »nieder«, einmal »auf« und einmal »ab«. Wenn jedoch die Musik aussetzt, setzen sich alle Teilnehmer mit verkreuzten Beinen auf den Fußboden. Wer als letzter mit Armen und Beinen über Kreuz auf dem Boden sitzt, scheidet aus. »Hoch und nieder« wird so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Er hat gewonnen.

Der Blindenhund

Mindestens vier Spieler, 2 Augenbinden oder Taschentücher, möglichst viele Gegenstände, die als Hindernis aufgestellt werden können

Der Wettkampf wird paarweise ausgetragen. Ein Blinder kämpft mit seinem Hund gegen einen anderen Blinden mit Blindenhund. Vor Aufstellen der Hindernisse werden den beiden Spielern die Augen verbunden. Beide Paare haben die Aufgabe, in kürzester Zeit die mit Hindernissen gespickte Strecke zurückzulegen. Während der Blinde vorwärtsgeht, wird er vom Hund geführt, das heißt, der Blindenhund gibt an, wie sich der Blinde verhalten muss. Er sagt zum Beispiel: »Drei Schritte geradeaus, eine kleine Linksdrehung, zwei Schritte seitwärts«, usw. Der Blinde muss die Anweisungen seines Hundes genau befolgen. Nur so hat er die Chance, schnell und sicher ans Ziel zu gelangen. Hat das erste Paar das Ziel erreicht, startet sofort das gegnerische Paar.

Zuschauer und Spielleiter stoppen die Zeit und geben acht, dass kein Hindernis ausgelassen wird. Für jeden Fehler werden 5 Strafpunkte gegeben. Das schnellste Paar mit den wenigsten Strafpunkten hat gewonnen.

Knieballon

Beliebig viele, aber eine gerade Anzahl von Spielern, für jeden Teilnehmer einen Luftballon, dazu Autoradio oder Kassettenrekorder

Vor Spielbeginn werden die Ballons aufgeblasen, dann stellen sich die Teilnehmer paarweise auf. Mit dem Ballon zwischen den Knien marschiert jeder Spieler los, wenn die Musik einsetzt. Ein Paar, dem der Ballon platzt oder entwischt, scheidet aus. Das Radio läuft so lange, bis nur noch ein Siegerpaar übrig ist.

Sängerwettbewerb

Möglichst viele Teilnehmer; am besten, wenn zwei oder mehr Familien gemeinsam in den Urlaub fahren

Der Spielleiter sagt zu den Anwesenden: »Wir starten einen Wettbewerb für Jungen. Der beste Schlagersänger soll ausgewählt werden. Zwei Freiwillige, die gut und gern singen und viele Lieder kennen, sollen sich melden.«

Jeder Sänger hat zwei Minuten Zeit, sich für eine Melodie, die er vortragen will, zu entscheiden. Auf Wunsch kann er solo oder mit Orchesterbegleitung singen. Das Orchester (die Zuschauer) übt die Melodie zuvor ein. Sie darf nur gesummt werden, es sollen jedoch die Bewegungen der Berufsmusiker nachgeahmt werden. Anschließend wird abgestimmt. Der beste Sänger bekommt einen Siegerkranz und singt noch etwas vor.

Dornröschen

Möglichst viele Spieler, Autoradio oder Kassettenrekorder

Alle Anwesenden tanzen und springen zur Musik und machen möglichst lustige und komische Figuren. Wenn die Musik aussetzt, bleibt jeder Tänzer sofort unbeweglich stehen. Wer sich bewegt oder seine Stellung verändert, scheidet aus. Die lustigste Figur wird prämiiert. Das Wiedereinsetzen der Musik weckt die Teilnehmer aus ihrem Dornröschenschlaf auf, und alles wiederholt sich noch einmal.

Hahnenkampf

Spieler: Zwei Wettkämpfer, Zuschauer, Schiedsrichter

Zwei freiwillige oder durch das Los bestimmte Spieler treten vor, kreuzen die Arme auf der Brust und versuchen, den Gegner auf einem Bein hüpfend zu rammen. Wer das Gleichgewicht verliert und mit beiden Beinen den Boden berührt, hat verloren.

Vier Münzen

Wenigstens zwei Spieler, für jeden Spieler 4 gleiche Münzen

Jeder Spieler hat auf seiner Hand 4 gleiche Münzen liegen. Entweder vier Zehnpfennigstücke oder vier Fünfpfennigstücke. Es können ebenso gut vier Markstücke sein. Sie liegen Kopf - Adler - Kopf - Adler. Jede Münze wird von der anderen zu einem kleinen Teil bedeckt. Die Spieler haben die Aufgabe, ihre Münzen ohne Hilfe der zweiten Hand so umzulegen, dass sie in der umgekehrten Reihenfolge aufliegen. Also: Adler - Kopf - Adler - Kopf. Wer eine Münze fallen lässt, scheidet aus.

Sieger ist, wer seine Münzen als erster gewendet hat. Er ruft »HALT« und zeigt seine Hand.

Das Spiel »Vier Münzen« eignet sich auch als Teamspiel. Die beiden ersten Spieler jeder Mannschaft, die ihre Münzen gewechselt haben, rufen sofort »WECHSEL« und zeigen ihre Münzen. Dann legen sie die Münzen in die Hand des nächsten Spielers ihrer Gruppe. Dieser macht es ebenso und ruft laut »WECHSEL«, wenn er seine Aufgabe gelöst hat.

Hier ist ein geschickter Spielführer vonnöten. Er muss sehr schnell sein und einmal zur einen, dann wieder zur anderen Mannschaft laufen.

Das schnellste Team hat gewonnen.