

Spiele Spielschweiz - Spielweg

Römische Rundmühle



Zeichnet ein Rad mit 8 Speichen auf den Boden. Zwei Spieler suchen sich je drei Spielsteine einer Art (weisse und dunkle Steine).

Gewinner ist, wem es gelingt seine Mühle zu schliessen. Dabei muss die Mitte des Spielfeldes besetzt sein.

Es werden abwechselnd drei Steine auf einen Schnittpunkt gesetzt. Wenn alle Steine liegen, wird gezogen. Ziehen ist nur von einem Schnittpunkt zum Nächsten erlaubt.

Variante: zu Hause auf einem Blatt spielbar.

Schattenspiel



Stell dich so hin, dass dein Schatten möglichst lang, kurz oder rund ist.
Kannst du dich so bewegen, dass dein Schatten so aussieht wie der einer alten Frau, eines Clowns oder einem Cowboy? Lass die anderen raten, was du bist.
Zeige mit deinen Händen und dem Körper den Schatten von Tieren. Erraten die anderen das Tier?

Variante: Schattenfangis, schaffst du es auf den Schatten des Mitspielers zu stehen.

Fingerroulette



Du wählst die geraden Zahlen (2, 4, 6,..) und der Mitspieler setzt auf die Ungeraden (1, 3, 5,..).
Haltet die rechte Hand als Faust hinter eurem Rücken bereit.

Zählt gemeinsam "1, 2 und 3" und öffnet beide eure nach vorne gestreckte, rechte Faust.

Zeigt dabei eine beliebige Anzahl von Fingern und zählt alle ausgestreckten Finger von beiden Händen zusammen.

Ist die Summe eine gerade Zahl, bekommst du einen Punkt; bei einem ungeraden Ergebnis dein Gegenüber.

Beispiel: 7 und somit hat dein Mitspieler einen Punkt. Wer zuerst 5 Punkte erzielt, gewinnt.

Variante: mit beiden Händen

Verrückte Ferienpläne



Statt verrückte Sandbilder bauen, spielen wir verrückte Urlaubspläne!

Bildet einen Kreis. (ab 3 Spieler)

Du beginnst mit dem ersten Buchstaben des Alphabets und sagst beispielsweise "Im Urlaub werden wir Ananas angeln". Diesen Urlaubsplan muss der nächste Spieler wiederholen und um eine Aktion mit dem nächsten Buchstaben im Alphabet erweitern: "Im Urlaub werden wir Ananas angeln und mit Bären baden".

Wer eine Aktivität vergisst, die Reihenfolge durcheinanderbringt oder wem zu seinem Buchstaben nichts einfällt, macht 10 Kniebeugen. Schafft ihr das ABC?

Variante: das Überspringen eines Buchstabens ist erlaubt!

Geschicklichkeit



Lege den Stein auf den rechten Ellbogen (siehe Bild)

Lasse nun den Stein fallen und fange ihn mit der rechten Hand bevor der Stein zu Boden fällt. Versuche es auch mit beiden Armen gleichzeitig! Dies braucht etwas Übung.

Varianten: Einen Stein auf Handrücken: Wie viele Steine kann ich vom Boden aufnehmen, ohne dass der Stein vom Handrücken herunterfällt.

Einen Stein auf dem Kopf und damit eine Strecke oder Parcours ablaufen.

5 gewinnt



Zwei Spieler suchen ein Feld (z.B. 8x8) aus Quadraten oder auf einem Schachtdeckel. Wer hat zuerst 5 nebeneinanderliegende Felder mit seinem Zeichen (Naturgegenstände, Kugeln oder Kreide) markiert?

Setzt nun abwechselnd euer Zeichen. Ziel ist eine waagrecht-, senkrecht- oder diagonalliegende Reihe aus 5 Feldern zu erreichen.

Variante: Wer schafft am meisten 5-er Reihen?

Tipp: Die Feldgröße kann selber gewählt werden. Dieses Spiel ist auch auf einem Häuschenpapier in der Stube möglich.

Bleistift in Flasche

Befestige einen Bleistift mit Klebband an einer Schnur. Knüpfe den Bindfaden am Hosenbund oder Gurt fest (evtl. mit Sicherheitsnadel), so dass die Bleistiftspitze in Höhe der Kniekehle hängt. Auf Kommando versucht ihr den Bleistift in eine am Boden stehende Flasche zu befördern. Als Wettkampf! Zeit messen und Rekord verbessern.

Adlerauge



Markiert auf dem Waldboden, Garten oder der Wohnung ein Quadrat von ungefähr 1-2 Metern Seitenlänge. Lege verschiedene Gegenstände ins Quadrat. Betrachtet das Bodenstück ganz genau und prägt euch alles gut ein, was ihr sehen könnt. Dann dreht ihr euch um. Jemand verändert nun 3 Dinge im Quadrat z.B. einen Zapfen entfernen, etwas dazulegen oder an einen anderen Ort im Feld setzen.

Grösse der Fläche und Anzahl der Gegenstände variieren.

Würfelspiel



Glücks -7

Alle Spieler erhalten z.B. zehn Hölzchen. Du würfelst mit zwei Würfeln. Ist die Punktzahl der beiden Würfel nicht 7, so musst du ein Hölzchen in die Mitte legen. Würfelst du eine 7, so erhältst du den gesamten Pot aus der Mitte. Nun ist die nächste Person an der Reihe. Spielt reihum.

Hast du eine 7, nachdem gerade der Pot geräumt wurde, so erhältst du von jedem Spieler ein Hölzchen.

Du hast kein Hölzchen mehr: Damit du im Spiel bleibst kannst du aus dem Hilfspot 4 Hölzchen holen.

Variante: Bei zwei gleichen Würfelzahlen legst du 3 Hölzchen in die Mitte.

[Hier: Weitere Würfelspiele](#)

Jasskarten



Jasskartenausstellung

Ein Jasskartenspiel (Deutsch) wird gut gemischt. Jetzt werden die Karten mit dem Bild nach unten in 4 Reihen à 9 Karten hingelegt (exakt untereinander). Jetzt entscheidet man sich, welche Reihe zur entsprechenden Jasskartefarbe gehört. Nun wird eine Karte umgedreht und seine korrekte Position gesucht. (Bild: Das Schilten Ass kommt rechts unten in die Ecke) Die am gesuchten Platz liegende Karte wird weggenommen und mit deiner Karte mit dem Bild nach oben ersetzt. Das gleiche geschieht wieder mit der weggenommenen Karte. Und so weiter! Muss die Karte in die bestehende Lücke abgelegt werden, so darfst du wieder eine neue verdeckte Karte auswählen.

Wie oft musst du eine neue Karte aufnehmen?

Hier: weitere Jasskartenspiele

Hans im Glück



Vorbereitung

Ihr sammelt Steine oder andere Gegenstände. (je 8-10) Zeichnet oder bildet ein Haus mit 5 Stockwerken und einem Dachgeschoss (6)

Spielziel

Du möchtest so rasch als möglich deine Steine im Haus deponieren.

Spielablauf

In der ersten Runde würfelt jeder einmal. Ins entsprechende Stockwerk darf ein Stein gelegt werden. Ist das Feld besetzt, dann muss der Spieler den Stein nehmen. Steine im Feld 6 bleiben dort (Lager). Ab der 2. Runde darf ein Spieler so lange würfeln und Steine hinlegen, bis er einen Stein nehmen muss. Einmal muss er würfeln, aber er entscheidet danach wie oft.

Reaktionstest



Vorbereitung

Suche auf dem Kiesplatz ca. 20 Steine und nimm möglichst viele davon in eine Hand

Spielziel

Wer schafft es am meisten Steine zu werfen und wieder zu fangen?

Spielablauf

Lege einen Stein auf deinen Handrücken. Wirf ihn in die Luft und fang ihn mit der offenen Hand ohne die Hand zu drehen. Versuche dasselbe dann mit zwei, drei und immer mehr Steinen.

Tipp: geht auch mit Zündhölzern (Rekord 110)

Marienbad



Vorbereitung

Sucht 16 Steine und ordnet diese pyramidenartig an. (7 – 5 – 3 – 1)

Ziel des Spiels

Schau, dass du nicht den letzten Stein nehmen musst!

Regeln

Die beiden Spieler nehmen abwechselnd Steine aus einer der vier Reihen weg. Pro Zug dürfen nur Steine aus einer einzigen Reihe entfernt werden. Es ist jedoch dem Spieler überlassen wie viele: mindestens einen, höchstens alle. Der Spieler, der den letzten Stein wegnehmen muss, verliert.

Linja



Vorbereitung

7 parallele Linien werden gezeichnet oder gelegt.

Je 12 gleiche Spielfiguren

Jeder stellt 6 Spielfiguren vor der ersten Linie auf und je eine in die 6 Zwischenräume.

Ziel des Spiels

Mit den eigenen Steinen möglichst viele Linien überspringen.

Spielablauf

Du springst mit einer Figur ins nächste Feld. Merke dir für den Folgezug die Anzahl der Spielfiguren beider Parteien vorher in diesem Feld gestanden sind. Danach kannst du mit irgendeiner Figur genau diese so Anzahl von Stäben überspringen.

Die Schritte des Folgezug dürfen nur mit einer Figur erfolgen. Überzählige Schritte verfallen.

Erreicht die Anfangsfigur die Ziellinie, so darf nur ein Schritt als Folgezug durchgeführt werden.

Betritt der erste Zug ein leeres Feld, verfällt der Folgezug.

Sobald sich in einer Reihe 6 Figuren befinden, ist sie voll. Die Reihe darf nicht betreten, aber gezählt, werden. (ohne Start- und Ziellinie)

Die Partie ist beendet, wenn beide vollständig aneinander vorbeigezogen sind.

Wertung:

Jeder Stein im Zielfeld: 5P.; 6. Reihe: 3P.; 5. Reihe: 2P. ;4.Reihe: 1P.

Knobeln



Vorbereitung

Jeder sammelt 3 Steine (andere Materialien möglich)

Ziel des Spiels

Wer am besten schätzt und keine Steine mehr besitzt, hat gewonnen.

Spielablauf

Jeder Spieler nimmt eine Anzahl zwischen 0 und 3 Steinen in die rechte Hand, ohne dass die anderen Spieler sehen können wie viele. Nachdem alle ihre rechte Hand nach vorne strecken, wird reihum geraten, wie viele Steine insgesamt in den rechten Händen sind. Jede Schätzung darf pro Runde nur einmal genannt werden. Wer die richtige Anzahl erraten hat, darf einen seiner Steine ablegen. Gewonnen hat, wer dreimal richtig geraten und somit keine Steine mehr hat.

Tic Tac Toe



Vorbereitung

Malt euch ein großes Quadrat mit Kreide auf den Boden und unterteilt es in 9 Felder. Setzt nun eure 3 Spielsteine abwechselnd auf ein freies Feld.

Ziel des Spiels

Wer es schafft, seine drei Steine in einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Dreierreihe zu platzieren, ruft „tic tac toe“ und hat gewonnen!

Spielablauf

Nachdem jeder Spieler seine 3 Spielsteine gesetzt hat, dürfen diese Steine, verschoben werden. Pro Runde darf ein gesetzter Spielstein ein Feld nach oben oder unten, nach rechts oder links verschoben werden - nicht diagonal!

Ausstellung



Rundmühle



Vorbereitung

Jeder Spieler sucht sich drei Spielsteine einer Art (Steine, Stecklein,...).

Spielziel

Gewinner ist, wem es gelingt seine Mühle zu schliessen.

Die Mühle muss auf einer geraden Linie durch's Zentrum liegen.

Spielablauf

Es werden abwechselnd Spielsteine auf die 9 Schnittpunkte gesetzt, bis alle Steine im Spiel sind.
Nun muss abwechselnd ein Spielstein auf einen benachbarten freien Punkt gezogen werden.

Seega



Vorbereitung

Seega wird auf einem (5 x 5) Feld gespielt werden. Grabe ein Feld mit 25 Mulden in den Sand. Ihr braucht je 12 Spielsteine einer Art.

Spielziel

Sieger ist, wer dem Gegner alle Steine entfernen kann.

Spielablauf

Die Mulden sind leer.

1. Phase: Ihr setzt abwechselnd einen Stein in eine unbesetzte Mulde. Das mittlere Feld bleibt leer. Alle Steine sind gesetzt.

2. Phase: Als Schlussspieler der 1. Phase beginnst du mit dem Ziehen und zwar senkrecht, waagrecht (nicht diagonal). Ziel ist es, einen gegnerische Stein einzuschliessen und vom Brett nehmen zu können. Es darf in eine Richtung nur ein einzelner gegnerischer Stein eingeschlossen werden. Hast du einen oder mehrere Steine weggenommen, bist du nochmals an der Reihe. Kannst du keinen Zug ausführen, ist der Gegner nochmals an der Reihe. Du kannst nur in deiner Zugphase Steine entfernen.

Seega wird in 2 Phasen gespielt. Zu Beginn ist das Spielbrett leer und die Spieler setzen abwechselnd je 2 Steine auf unbesetzte Felder. Das Mittelfeld bleibt leer. Bereits hier ist es wichtig, die eigenen Spielsteine gut zu positionieren. Sind alle Steine gesetzt, wird gezogen. Ziel ist es, gegnerische Steine zu klammern, das heißt sie von 2 Seiten zu umzingeln, und vom Brett zu nehmen. Sieger ist, wer dem Gegner die meisten Steine abnehmen konnte.

Tipp: Das Spiel kann auf einem 7x7 oder 9x9 Feld gespielt werden, mit entsprechend höherer Anzahl an Spielsteinen.

Info: Altes Brettspiel aus Nordafrika/Asien, das noch heute bei Beduinen in Ägypten verbreitet ist. Spielsteine sind getrocknete Kamelkötel.

Daumenkampf

Vorbereitung

Bildet Zweiergruppen und stellt euch gegenüber auf.

Hakt euch mit den Fingern der rechten Hand so ein, dass eure Daumen nach oben zeigen.

Ziel des Spiels

Wer hat zuerst drei Punkte gesammelt?

Spielablauf

Die Daumen zweimal rechts und links überkreuzen. Versucht nun den Daumen eures Gegners zu fangen und runter zu drücken, ohne den Griff zu lösen.

Goalietraining

Vorbereitung

Stellt euch im Abstand von ca. 5m gegenüber auf. Spieler A gibt das Kommando, Spieler B reagiert.

Spielablauf

A schießt den Ball pantomimisch mit dem rechten Fuss übers Kreuz links hoch. → B streckt die Arme rechts hoch um den Ball zu fangen.

A schießt mit dem linken Fuss übers Kreuz rechts hoch. → B streckt die Arme links hoch um den Ball zu fangen.

A streckt die Hände rechts hoch. → B spielt den Ball mit dem rechten Fuss in die Hände von A.

A streckt die Hände links hoch. → B spielt den Ball mit dem linken Fuss in die Hände von A.

Nach 2 min wird gewechselt, sodass jeder einmal Kommando geben darf.

Gleichgewicht



Vorbereitung

Ihr stellt euch zu zweit gegenüber und haltet die Arme gestreckt, Handflächen aufeinander. Die Füße sind parallel auf gleicher Höhe.

Spielziel

Den Gegner durch Stossen und Wegziehen der Hände aus dem Gleichgewicht bringen.

Zigi Zagi



Vorbereitung

Stellt euch zu zweit gegenüber. In der linken Hand haltet ihr einen grösseren Stein.

Spielablauf

- Stein in die rechte Hand sagt: „Zigi“
- Stein in die linke Hand sagt: „Zagi“
- Stein in die rechte Hand sagt: „Zigi“
- Stein in die linke Hand sagt: „Zagi“
- Gegenseitig linke Hand drehen und den Stein in die rechte Hand der anderen Person fallen lassen. „Hoi“ sagen. Nun den Stein von der rechten Hand in die linke Hand der anderen Person fallen lassen. "Hoi" sagen.
- Am Schluss mit der rechten Hand grüssen und „Hoi“ sagen

Wiederholen und immer schneller werden.

Fingerspiel



Vorbereitung

Nehmt 5 fünf kleinere Steine auf.

Spielablauf

Lege auf jeden Fingernagel einer gespreizten Hand einen Stein.

Wer schafft es die Nägel auf der anderen Hand zu bedecken?

Auf beiden Händen oder auf den Zehen?

Variante

Auf jedes Fingerglied einer Innenseite der Hand einen Stein legen.

Kannst du mit den Steinchen auf der Hand gehen, Hindernisse übersteigen oder auf dem Randstein balancieren?

Pantomime

Vorbereitung

Sucht zusammengesetzte Wörter wie Schiffskabine, Fussballmannschaft, Telefonhörer oder Taschenlampe.

Spielziel

Wer errät am meisten Begriffe?

Spielablauf

Ein Spieler spielt einen Begriff pantomimisch vor (ohne Worte und Geräusche). Die anderen erraten den Begriff.

Für jüngere Spieler: Tiere, im Zirkus, im Wald, Berufe, Tätigkeiten

weitere Ideen: www.spielweg.ch

Wer schafft mehr?



110 Zündhölzer auf den Handrücken legen, aufwerfen und alle mit der Handinnenfläche fangen.
(an der Spielenacht in St. Gallen)

Würfeln mit einem Stein

A 6x5 grid of numbers drawn on asphalt with chalk. The numbers are arranged as follows:

6	1	3	2	1
5	2	6	5	4
4	3	4	5	6
3	4	1	2	3
2	5	6	5	4
1	6	3	2	1