

**Aufgabenkärtchen** entlang der Linie abschneiden, dann die Kärtchen von dieser Seite aus ausschneiden!

ich alleine	ich alleine
ich alleine	ich alleine
ich alleine	ich alleine
mit dir zusammen	mit dir zusammen
mit dir zusammen	mit dir zusammen
mit dir zusammen	mit dir zusammen
juhuu - alle zusammen	juhuu - alle zusammen
juhuu - alle zusammen	juhuu - alle zusammen
juhuu - alle zusammen	juhuu - alle zusammen
juhuu - alle zusammen	juhuu - alle zusammen

- A** Finde in einer Minute drei Wörter mit den Buchstaben „e“, „r“ und „s“ (evtl. auch andere), dann darfst du fünf Felder weiterfahren.
- D** Du bist auf dem Zauberfeld und darfst dir von einem Mitspieler etwas wünschen, das du in einen Zauberspruch verpackst.
- S** Im Sumpfgebiet geht es langsam voran: Du darfst nur mit 1ern, 2ern (und evtl. auch 3ern) weiterfahren, ansonsten aussetzen.
- M** Sag einen kurzen Satz und deine Mitspieler müssen raten, wie viele Buchstaben darin enthalten sind. Wer am nächsten dran ist, würfelt noch einmal.
- S** Du kommst nur im Schnecken-tempo vorwärts und musst zwei Runden lang jeweils zwei Punkte von der gewürfelten Augenzahl abziehen. Bei einem 1er geht es sogar zurück!
- D** Du denkst an ein Tier und verrätst zwei Buchstaben seines Namens. Wer das Tier errät, macht es nach und fährt fünf Felder vor.
- W** Wir kochen Gemüsesuppe (Obstsalat, Kuchen o. Ä.) – reihum werden Zutaten genannt. Wem nichts mehr einfällt, setzt eine Runde aus (Zeitlimit).
- A** Die Ameisen balancieren die Karotten, du deine Spielfigur. Stelle diese auf den Handrücken (oder auf deine Fingerspitze), drehe dich zweimal und mache zwei Kniebeugen. Fällt sie herunter, drei Felder zurück, ansonsten drei Felder vor.
- D** Du hast vergessen, Gemüse zu liefern und musst in der nächsten Runde die gewürfelte Augenzahl zurück fahren, aber nur wenn es eine ungerade Zahl ist, sonst geht es nach vorne.
- Z** Vor dem Ziel gibt es noch ein Zielschießen. Ein Ball/eine Papierkugel wird in einen Topf oder Korb geworfen. Triffst du, muss dein nächster „Verfolger“ um vier Felder zurück.

### Misthaufen

Zunächst schreibt man Zahlen von 1 bis 20 (30) in kleinen Kreisen verteilt auf ein Blatt Papier. Nun zieht der erste Spieler eine Linie von der 1 zur 2 und malt die dazugehörigen Kreise aus (so entstehen die Misthaufen). Danach zieht der zweite Spieler eine Linie von der 2 zur 3 und malt diese Kreise aus. Es soll immer der kürzeste Weg von Zahl zu Zahl gefunden werden. Dabei darf man keine der Linien und Kreise berühren oder kreuzen. Es ist allerdings erlaubt durch die Misthaufen zu fahren, die schon erstellt wurden. Berührt oder kreuzt man eine Linie oder einen Kreis, gibt es einen Strafpunkt. Sieger ist, wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat.

### Kommando Pimperle!

So lautet auch das Grundkommando, bei dem mit den Zeigefingern abwechselnd auf den Tisch „getrommelt“ wird. Weitere Kommandos, die gegeben werden können: „Kommando hoch“ (beide Zeigefinger in die Höhe), „Kommando flach“ (beide Handflächen auf den Tisch), „Kommando Faust“ (Fäuste auf den Tisch), „Kommando tief“ (beide Hände verschwinden unter der Tischplatte), „Kommando rechts“ (man trommelt nur mit dem rechten Zeigefinger weiter) ...

Die Kommandos dürfen aber nur befolgt werden, wenn das Wort „Kommando“ vor dem Befehl gesprochen wird. Ansonsten wird das alte Kommando weiter befolgt. Derjenige, der die Kommandos gibt, kann zur Verwirrung der Mitspielenden falsche Bewegungen und falsche Befehle ausführen. Wer patzt, scheidet aus.

Kärtchen mit den Buchstaben des Alphabets werden vorbereitet oder einer sagt in Gedanken das Alphabet auf und wird von einem Mitspieler gestoppt.

- Es werden drei Buchstaben ausgewählt, nun muss ein Wort gefunden werden, in dem diese Buchstaben alle enthalten sind.  
Steigerung 1: Es werden vier oder fünf Buchstaben ausgewählt.  
Steigerung 2: Das Wort darf nicht mehr als eine vereinbarte Zahl an Buchstaben oder eine genau bestimmte Buchstabenanzahl haben.
- Einen Satz bilden, bei dem die ausgewählten Buchstaben den Anfangsbuchstaben der Wörter bilden.
- Man einigt sich auf ein Themengebiet (Tier/Beruf/Küchengegenstände/Büro/Lebensmittel o. Ä.), dann wird ein Buchstabe ausgewählt und es werden reihum Wörter mit diesem Anfangsbuchstaben zum vereinbarten Themengebiet gesucht. Variante: Das neue Wort fängt mit dem Endbuchstaben des vorhergehenden Wortes an.
- Buchstaben eines Wortes vermischen, dann muss das Wort erraten werden.
- Bedeutung eines Wortes verändern, indem man nur einen Buchstaben ändert. Beispiel: Gras – Glas



- „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot oder hat einen Knopf oder macht Lärm oder schmeckt oder ...!“
- Stadt, Land, Fluss – auch mit unüblichen Elementen wie Essen, Persönlichkeit, Pflanze, Süßes, Firma, Vorname, Küchenzeug, Werkzeug ...
- Jeder Spieler schreibt eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand (z. B. „Papst“, „Regenwurm“, „Schraubenzieher“) auf einen Zettel und befestigt diesen mit Hilfe eines Post-its, Klebbandes oder Gummibands auf der Stirn eines Mitspielers. Ein Spieler beginnt nun, Fragen über sich zu stellen, z. B. „Bin ich ein Mann?“, „Gibt es mich hier in der Wohnung?“. Die Mitspieler beantworten die Fragen mit Ja oder Nein, bis das Rätsel gelöst ist.
- Jeder denkt sich einen Beruf aus und stellt diesen durch eine typische Handbewegung vor (vielleicht auch pantomimisch). Wer errät den Beruf?

- Koffer packen: Eine Person beginnt: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose mit.“ Der Nachbar wiederholt den Satz und nennt einen neuen Begriff dazu: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Badehose und eine Taschenlampe mit“. Der nächste wiederholt den ganzen Satz und ergänzt um einen dritten Begriff ...
- Watte blasen: Mit Strohhalmen muss ein Wattedausch über die Tischkante des Gegenübers (oder durch einen Parcours) geblasen werden.
- Es werden fünf bis zehn Dinge auf den Tisch gelegt und eine Minute betrachtet. Dann wird ein Gegenstand entfernt oder die Lage verändert und die anderen müssen raten, welcher dies war.
- Schnitzeljagd mit Fotomotiven: Süßigkeiten, einen Gutschein o. Ä. verstecken und mit Handyfotos den Weg dorthin weisen.

Ein Wort muss erraten werden, indem die einzelnen Buchstaben auf den Rücken gezeichnet werden, alternativ können die Buchstaben in die Luft gemalt werden.

- Man zeichnet einen kurvigen doppelreihigen Parcours (wie eine Rennstrecke). Die Bahn wird mit verbundenen Augen nach Anleitung mit einem Stift nachgefahren.
- Eine Person beschreibt ein Bild und alle müssen zeichnen, was beschrieben wird. Beispiel: „Mein Bild zeigt in der Mitte einen Bauernhof, rechts unten ein Schwein, einen Gockel auf dem Dach, einen Traktor (evtl. ein Motiv blind zeichnen).
- Zusammengesetzte Wörter bildhaft darstellen und erraten (Blumenmädchen, Häuslbauer, Sonnenkind ...)

Auf Zettel werden verschiedene Begriffe geschrieben. Ein Spieler zieht einen Begriff und muss versuchen, diesen als Bild darzustellen. Wer den Begriff zuerst errät, darf dann als nächstes einen neuen Begriff malen.



- Zielschießen: Knöpfe oder Korken o. Ä. in einen Topf schießen (man kann auch mit einem Löffel oder einem Schneidbrett schießen).
- Münze oder Knopf vom Tischrand möglichst knapp zum gegenüberliegenden Tischrand oder in ein Ziel specken.
- Kegeln: Spielfiguren oder Klopapierrollen aufstellen und mit einem passenden Ball versuchen, diese umzuschleßen.
- mit einem Gummiband etwas abschießen
- in jeder Hand hält man nebeneinander waagrecht einen Stift, so dass vorne ein weiterer Stift/Kochlöffel o. Ä. quer darübergelegt werden kann – nun paarweise um die Wette rennen
- blind Süßigkeit o. Ä. suchen lassen – anleiten
- zwischen zwei Hüften etwas ein-klemmen und ans Ziel bringen
- Papierfliegerwettbewerb



# Juhuu – wir spielen!

MITEINANDER SPIELEN  
GUTES LEBEN



Familienwürfelspiel

Sprachspiele

Ratespiele

Zeichenspiele

Klassiker

Geschicklichkeitsspiele

familien<sup>v</sup>  
Der Katholische Familienverband

