Lu4u.de

Spielideen

Die gemeinsame Zeit zu Hause ist die Gelegenheit, mal wieder zusammen ein Tischspiel zu spielen. Hier findet ihr ein paar Anregungen.

Spiele zum Frühlingsanfang

Trotz aller Sorgen: Heute ist Frühlingsanfang. Der Verein „Spiel des Jahres“ hat einen bunten Strauß luftig-frischer Spiele rund um das Thema Frühling gebunden. Für Kinder und Erwachsene.

https://www.spiel-des-jahres.de/spiele-zum-fruehlingsanfang-alle-voegel-sind-schon-da-und-schnecken-und-wuermer/

Concept Kids – Tiere



Kinderspiel für zwei bis zwölf Spieler*innen ab vier Jahren, ca. 20 min

Concept Kids ist die Version des Spiels Concept für Kinder ab 4 Jahren. Das Spiel dreht sich um das Tierreich.
Den Mitspieler*innen müssen die Tiere beschrieben werden, und zwar ohne zu reden. Man hat nur die Symbole auf dem Spielbrett zur Verfügung. Der Spielplan wird in der Tischmitte platziert. Die Karten werden in zwei verdeckt gemischte Stapel sortiert. Dann wird mithilfe der verschiedenen Hinweise auf dem Spielplan versucht, das gesuchte Tier zu beschreiben.

Hempels Sofa



Merkspiel für zwei bis vier Spieler*innen ab fünf Jahren

Quietsche-Entchen? Klopapier? Hot Dog? Herrje, hier sieht es ja aus wie bei Hempels unterm Sofa! Es herrscht das totale Chaos und alles liegt auf dem Boden verteilt. Wie soll man da nur etwas finden? Erst recht, wenn die ganze Familie faul auf dem Sofa rumlungert. Hugo Hempel ist der Einzige, der sich mit seinen besonders langen Beinen und geschickten Schritten einen Weg durch das Chaos bahnen kann. Die Spieler*innen helfen dabei, mit Überblick und gutem Gedächtnis die gesuchten Gegenstände zu erreichen. Aber aufgepasst: Nur nicht auf die Gegenstände der Mitspieler*innen treten, sonst ist dein Spielzug beendet!

Prägt euch den sicheren Weg durch das Gerümpel gut ein und denkt daran, sofort „Stopp“ zu rufen, wenn eine*r eurer Mitspieler*innen auf euren Krempel tritt.

Ziel des Spiels ist es, als Erste*r vier Chaoskarten zu sammeln.

Tal der Wikinger



Taktisches Geschicklichkeitsspiel für zwei bis vier Spieler*innen ab sechs Jahren, ca. 20 Min

Im Tal der Wikinger findet das alljährliche Fässerkegeln statt. Seid ihr mutig genug, euch dem Wettkampf zu stellen? Bringt mit der Kugel die richtigen Fässer zu Fall und seid zur richtigen Zeit am richtigen Ort, damit ihr die Wikinger clever auf dem Steg positionieren könnt. Nur wer mit seinem Wikinger gut aufgestellt ist, kann viele der wertvollen Goldmünzen erbeuten und in seinem Wikingerboot einsammeln und schließlich als reichste*r Wikinger*in davonsegeln.
Mut, Geschick und Risikobereitschaft sind gefragt, denn wer auf dem Steg zu viel wagt und vor den Mitspieler*innen ins Wasser plumpst, geht leer aus.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Goldmünzen zu sammeln.

Fabulantica



Taktisches Laufspiel für zwei bis fünf Spieler*innen ab sechs Jahren, ca. 30 min

„Hokuspokus, Saus und Braus, bring mich schnell zum Hexenhaus!“, ruft Zauberschüler Amir. Ein blauer Blitz erhellt den Himmel und es ertönt ein lautes „Kawumm!“. Verwundert reibt sich Amir die Augen. Er befindet sich nicht wie vermutet am Hexenhaus, sondern vor der alten Mühle. Da ist wohl beim Zaubern gewaltig etwas schiefgegangen! Nicht nur der Zauberschüler befindet sich auf einmal an einem völlig anderen Ort, auch die anderen Bewohner*innen Fabulanticas hat es durch diesen Zauber quer über das ganze Land verteilt. Verwirrt, was das nun eben war, warten die Bewohner*innen im Schutz der Türme auf Hilfe, denn keiner weiß, wo es die anderen Bewohner*innen hin verschlagen hat. Könnt ihr ihnen helfen?

Skyjo



Kartenspiel für zwei bis acht Spieler*innen ab acht Jahren, ca. 20 min

Bei Skyjo handelt es sich um ein spannendes, rundenbasiertes Kartenablegespiel für die ganze Familie. Gespielt wird, bis ein*e Spieler*in 100 Punkte erreicht. Aber Achtung: ausnahmsweise gewinnt hier aber nicht, wer am meisten Punkte sammelt.
Ziel des Spiels ist es, möglichst kleine Kartenwerte zu sammeln und dadurch der*die Spieler*in mit dem geringsten Gesamtpunktestand zu sein, wenn ein*e Mitspieler*in die 100-Punkte-Marke überschritten hat.

Um dieses Ziel zu erreichen, können im Verlauf der Spielrunde die zwölf Karten in der eigenen Auslage ausgetauscht und optimiert werden.