

FÜHLST DU'S?

Male ein Bild oder schreibe ein Wort mit dem Finger auf den Rücken der Person rechts von dir. Errät sie es innerhalb von 3 Versuchen, darf sie 3 Felder vorrücken und du darfst abkürzen.

NEUE SPRACHE LERNEN!

Lerne mit der Person rechts von dir 3 Wörter einer anderen Sprache. Bei der Vokabelauswahl hilft das ganze Team. Ihr habt 2 Minuten Zeit. Habt Ihr es geschafft, darfst du abkürzen!

URLAUB PLANEN!

Sammle mit dem Spiel-Team bei 3 Runden „Stadt/Land/Gewässer“ Ideen für den nächsten Urlaub. Nimm danach die Abkürzung – auch das restliche Team rückt ein Feld vor.

WILLKOMMEN IM ZIEL!

Schau, dass auch die anderen schnell nachkommen und überlege, was alle gern essen würden. Verrate dem Team nur 2-3 Zutaten dieses Gerichts. Wenn es erraten wird, dürfen alle gleich ins Ziel.

EIN SPIEL VON



START



SCHÖNE AUSSICHT!
1 Runde Pause



KATZENFAMILIE
WILL SPIELEN...
Lauf ihr nach!



HURRA,
EINE SCHAUKEL!
1 Runde Pause



SCHLÜSSEL
VERLOREN?
Zurück und suchen!



ZIEL

BINGO, ICH AUCH!

Verrate dem Spiel-Team z. B. dein Lieblingslied, -buch, -obst, -hobby, etc.! Wer eine Lieblingssache mit dir teilt, ruft „Bingo!“. Nach mind. 2 „Bingo“-Treffern darfst du den Weg abkürzen.

SO LUSTIG!

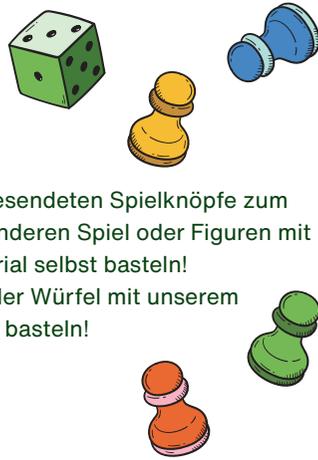
Bringe die Person links von dir zum Lachen. Erzähle z. B. einen Witz. Du hast 45 Sekunden Zeit und darfst die Abkürzung nehmen, wenn sich zumindest ein Schmunzeln erkennen lässt.

OHNE WORTE!

Die Person links von dir schreibt einen Begriff auf und zeigt ihn nur dir. Erkläre dieses Wort in 90 Sekunden der Person rechts von dir pantomimisch oder zeichnerisch! Errät sie es, kürze den Weg ab!

SPIELANLEITUNG

Für 3-6 Spieler*innen ab 6 Jahren



Benötigtes Material

- **Spielplan** auf der Vorderseite
- **1 Spielfigur pro Spieler*in** – z. B. die mitgesendeten Spielknöpfe zum Herausdrücken oder Figuren von einem anderen Spiel oder Figuren mit unserem kostenlosen Online-Zusatzmaterial selbst basteln!
- **1 Augenzwürfel** oder Handy-Würfel-App oder Würfel mit unserem kostenlosen Online-Zusatzmaterial selbst basteln!
- **Stoppuhr** oder Handy-Timer
- **Papier und Stifte**

Ziel des Spiels

Zusammen gut unterwegs sein in Richtung „Zuhause“. Es zählt die Freude am gemeinsamen Spielen und nicht, wer schneller im Ziel ist. Alle sollen gut ankommen – es ist ausdrücklich erwünscht, dass man sich gegenseitig hilft und unterstützt.

Spielablauf

Alle Personen stellen ihre Spielfiguren auf das Startfeld, die jüngste Person beginnt und rückt die gewürfelten Spielfelder vor. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt: Der Weg ins Ziel führt über 50 Felder, die kurvig angelegt sind. 6 Wegabkürzungen auf den roten „Aktionsfeldern“ sind möglich. Die dort zu bewältigenden Aufgaben sind am Spielbrett beschrieben. Werden diese erfolgreich gelöst, darf entlang des roten Pfeiles nach vorne „gehüpft“ werden. Wer auf den blauen Feldern landet, folgt dem Pfeil und „rutscht“ 6 Felder zurück. Gelbe Felder bedeuten 1 Runde aussetzen. Fremde Figuren dürfen übersprungen werden. Spielfiguren, die auf demselben Feld landen, stellen sich nebeneinander. Bei einer gewürfelten 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Spielende

Wer im Ziel angekommen ist, hilft den anderen, schneller nachhause zu kommen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler*innen das Ziel erreicht haben. Das Zielfeld muss nicht mit einem genauen Wurf erreicht werden.

Spieldauer

Kann variieren, ca. 15-30 Minuten.

KOSTENLOSES ZUSATZ-MATERIAL

Unter www.sos-kinderdorf.at/spiel haben wir noch mehr Ideen und Zusatz-Material zum kostenlosen Download und selbst Ausdrucken bereitgestellt:

- Bastelbogen für Würfel und Spielknöpfe
- Aktionsfeld- und Zielkarten mit neuen Inspirationen
- Blanko-Karten für Aktionsfelder und Ziel zum selber Ausfüllen und Kreativ werden
- Spielbrett mit Anleitung falls das Original verloren geht



www.sos-kinderdorf.at/spiel

HERAUSGEBER SOS-Kinderdorf • 6020 Innsbruck • Stafflerstraße 10a
willkommen@sos-kinderdorf.at • 0512 580101 • www.sos-kinderdorf.at
Spendenkonto: IBAN AT46 1644 0001 4477 4477 BIC BTVAAT22