

Spielesammlung

Gemeinsam Spielen mit/trotz Sprachbarriere



HEY!

Spiele, die ohne oder mit wenig Worten auskommen

Wikingerschach/Kubb: Geschicklichkeits- und Wurfspiel für 2 bis 12 Personen. Geschick, Konzentration, Strategie und natürlich zielsicheres Werfen sind hier gefragt. Bringt erst die Klötze (Bauern) der Gegner*innen und dann den König mit euren Wurfstöcken zu Fall.

Dobble: Deckt die Karte in der Mitte auf. Wer entdeckt das Symbol als erstes, das hier zweimal zu sehen ist?

Jenga: Der Turm fällt – also ..., idealerweise nicht! Nach und nach nehmt ihr die Holzklötzchen aus dem Turm und legt sie wieder oben drauf. Das wird ganz schön wackelig. Wie weit schafft ihr es?

Boule & Boccia: Wer schafft es, die eigenen Kugeln so nah wie möglich an die kleine Holzkugel heranzuworfen, die 6-10 m entfernt liegt?

Himmel und Hölle: Malt euch mit Straßenkreide draußen ein Spielfeld auf den Boden. Nehmt dann ein Steinchen in die Hand und werft es ins erste Feld. Gelingt das, hüpf ins "Erde-Feld" hinein und stoßt das Steinchen beim Landen mit den Füßen direkt ins nächste Feld. Von dort geht es weiter zu Feld Nummer 2, dann zu Nummer 3 und so weiter.

Uno: Lege möglichst schnell alle Karten ab, um zu gewinnen. Dabei musst du Farben und Aktionskarten beachten, die dir dabei helfen – dich aber auch ganz schön ärgern können, wenn sie von deine*n Mitspieler*innen ausgespielt werden.

Qwirkle: Hier werden Reihen gebildet. Einzige Bedingung: Die Steine müssen gleicher Farbe oder gleicher Symbolform sein – und da kann es schon mal kreuz und quer gehen. Für angelegte Steine gibt's Punkte. Mal drei, mal 12, mal gar keine ...

Phase 10: Ziel des Spiels ist es, als Erste*r verschiedene Phasen abzuschließen, etwa zwei Drillinge, eine Siebenerfolge oder sieben Karten derselben Farbe. Die Phasen sind mehrsprachig erläutert.

HalliGalli: Reihum deckt ihr Karten auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen genau fünf Früchte einer Sorte liegen, muss ganz schnell die Klingel gedrückt werden, um alle Karten im offenen Ablagestapel zu gewinnen.

Ligretto: Schnelligkeit, Reaktionsvermögen und Kombinationsgabe brauchst du, um möglichst viele Karten gleicher Farbe in der Reihenfolge von 1 bis 10 in die Mitte zu legen.

Memory: Finde die meisten Bildpaare! Die Karten liegen verdeckt vor euch und werden aufgedeckt. Du musst dir merken, wo die bildgleichen Karten liegen. Wer ein Kartenpaar aufdeckt, darf dieses behalten und darf gleich nochmals 2 Karten aufdecken.

Kartenspiele: Mit einem Set „traditioneller“ Skatkarten kannst du eine große Zahl an Kartenspielen spielen. Eine Übersicht findest du [hier](#). Die meisten von ihnen kommen ohne viel Sprache aus, und Klassiker wie Mau-Mau kennen fast alle.

Tic Tac Toe: Malt euch ein Feld mit 3x3 Kästchen. Setzt abwechselnd eure Zeichen (x oder o) in die freien Kästchen



des Spielfelds. Ziel ist es, das eigene Zeichen drei Mal in einer Zeile, in einer Spalte oder in einer Diagonale zu platzieren.

Krocket: Hier braucht ihr eine Wiese, in die ihr kleine Tore steckt. Ziel ist es, farblich markierte Bälle mit den hammerförmigen Schlägern in vorgegebener Reihenfolge durch die Tore (u-förmige Drahtbügel) zu stoßen.

Klettball: Hier gibt es mehrere Versionen. Z.B. könnt ihr euch einen Ball zuwerfen und diesen jeweils mit Klett bezogenen Scheiben auffangen. Es gibt aber auch Scheiben, auf die man kleine Stoffbälle werfen kann.

Frisbee: Werft euch die Flugscheiben zu, wie lange schafft ihr es, ohne dass sie auf dem Boden landet?

Mölkky: Abwechselnd versucht ihr, die nummerierten Hölzer mit eurem Wurfstab zu treffen. Nach jedem Wurf werden die Hölzer an der Stelle, an der sie gelandet sind, wieder aufgerichtet. Trefft ihr eins, schreibt ihr euch die Punkte auf, die auf dem Holz stehen. Trefft ihr mehrere, notiert ihr deren Anzahl. Wer zuerst exakt 50 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Quixx: Würfelspiel, bei dem du so viele Punkte wie möglich auf deinem Spielzettel notieren solltest. Das gelingt mit Glück, Planung und dadurch, dass du die Strategien deiner Gegner*innen verhinderst.

Cabo: Jede*r Spieler*in bekommt vier Karten (die gibt es mit Werten von 0 bis 13). Wer bei Spielende die kleinste Punktzahl hat, gewinnt. Doch so einfach ist es nicht – alle Karten sind verdeckt.

The Mind: Als Team versucht ihr, Handkarten in der richtigen Reihenfolge in der Tischmitte abzulegen. Ihr seid dabei aber alle gleichzeitig am Zug. Tricky, denn es darf sich nicht abgesprochen werden und so muss der Geist aller verschmelzen, um das Spiel in mehreren Runden zu besiegen.

Die Crew: Stichspiel, dass ihr nur gemeinsam gewinnen könnt. Meistert 50 unterschiedliche Missionen, doch die haben es in sich. Kommunikation unerlässlich – doch Worte dürft ihr hier nicht benutzen.

Hanabi: Kooperatives Kartenspiel, bei dem ihr zwar die Karten eurer Mitspieler*innen, aber nicht eure eigenen Karten seht.

Zipp-Zapp: Spiel zum Namenlernen. Ihr steht oder sitzt im Kreis, während eine Person in der Mitte auf eine Person in der Runde zeigt und „Zipp“ oder „Zapp“ sagt. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen der Person links von sich, bei Zapp der*des rechten Nachbarin genannt werden. Wer zu langsam ist oder Fehler macht, muss dann in die Mitte. Ruft die Person in der Mitte „Zipp-zapp“, wechseln alle den Platz.

Obstsalat: Den Teilnehmenden werden, durch Abzählen, Obstsorten zugeteilt. Ein*e Spieler*in steht in der Mitte des Sitzkreises und versucht einen Platz zu ergattern. Dafür ruft sie*er eine der Obstsorten auf, und die entsprechenden Mitspieler*innen verlassen ihre Plätze und suchen sich einen anderen freien Platz. Die Person in der Mitte versucht ebenfalls in dem Trubel einen Platz zu bekommen. Wird „Obstsalat“ gerufen, stehen alle auf und platzieren sich neu.

11er raus: Ziel des Spiels ist es, Karten abzulegen. Die*Der Spieler*in, die*der als erste*r keine Karten mehr hat, hat gewonnen. Es entstehen Kartenreihen, an die jeweils immer die nächstniedrigere oder auch an die nächsthöhere farbgleiche Karte angelegt wird.

Domino: Legespiel für 2 bis 8 Spieler*innen mit rechteckigen Dominosteinen, die in zwei Felder geteilt sind, auf denen jeweils Punkte zu sehen sind. Aufgabe ist es, die Steine so aneinander zu legen, dass sich nur Felder mit gleicher Punktezahl berühren.

Kniffel: Ein Klassiker unter den Würfelspielen, bei dem auf verschiedenen Wegen Punkte gesammelt und Boni erspielt werden können. Wer hat am Ende die meisten Punkte?

Noch mal: Würfelspiel, bei dem es Ziel ist, die Kästchen auf dem eigenen Spielblatt so anzukreuzen, dass möglichst schnell viele Spalten bzw. gleichfarbige Kästchen voll werden. Dazu werden ein Farb- und ein Zahlenwürfel kombiniert, um dann entsprechend zusammenhängende Kästchen in der gewählten Farbe anzukreuzen.

Ballspiele: Egal, ob Fußball, Basketball, Volleyball, Völkerball oder andere Ballsportarten – jede*r kennt sie und ihr könnt sofort loslegen, wenn genug Platz draußen vorhanden ist!

Basteln, Malen und Co.

Immer eine gute Idee ist es, besonders für die jüngeren Kinder, ein paar Bastelideen und natürlich -Materialien mitzubringen (ggf. schon einmal mit vorgebastelten Anschauungsobjekten). Egal ob Fensterbilder, saisonale Basteleien, Malprojekte, Töpfern, Upcycling, Straßenmalkreide oder anderes: Kreativität ist eine Sprache, die jede*r versteht.

Achtung: Bitte prüft jeweils vor Ort, welche Spiele im Hinblick auf die Coronapandemie gespielt werden können und schützt euch und andere.

Beachte: Spiele, die ohne viele Worte auskommen, müssen oft trotzdem erklärt werden!

Sucht euch Spiele aus, die eure Mitspielenden schon kennen, oder bei denen ihr die Regeln gut versteht und die ihr daher in einfachen Worten, ggf. auch auf Englisch erklären könnt. Oder sucht im Internet nach fremdsprachigen Anleitungen!

Auf unserer Homepage sammeln wir unter „Aktuelles“ weitere Spiele, die mit wenig Sprache auskommen! Mailt uns also bitte unbedingt eure Ideen an jrk@drk-westfalen.de



Herausgegeben von
Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe
Sperlichstraße 25
48151 Münster

Kontakt
Mail: jrk@drk-westfalen.de
Tel.: 0251 9739 222