

28. März

Am 28. März 1904 wird der Keksfabrikant Werner Bahlsen geboren.
Wer kennt ihn nicht - den berühmten Butterkeks aus der Firma Bahlsen?
Der Butterkeks kommt gleich auch im folgenden Spiel vor:

Ihr nehmt Stift und ein Blatt Papier zur Hand. Eine Spielerin sagt lautlos das Alphabet auf. Jemand ruft plötzlich „Stopp“ und alle Mitspieler müssen etwas Leckeres zum Essen suchen, das mit dem Buchstaben beginnt, bei dem die Spielerin durch Stopp unterbrochen wurde - in unserem Fall mit „B“.

Butterkekse - Bonbons - Brezel - Bananen - Blumenkohl ...
Gewonnen hat, wer die meisten Begriffe auf seinem Blatt stehen hat.

Jeder braucht ein Blatt, einen Stift und für die Zeitnahme eine Sanduhr. Dieses Spiel hat zehn Runden, wir fangen mit den ersten 10 Buchstaben des Alphabets an - man kann die Buchstaben aber auch vorher vereinbaren.

1. Runde - 1. Buchstabe = A, 2. Runde - 2. Buchstabe = B.

Ihr schreibt jetzt möglichst viele Hauptwörter auf - möglich sind auch Wiewörter, Tunwörter oder Namen.

Angst - Affe - Achtung - Ast - Arbeit - Auge - Armut - Ankunft ...

Wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, werden die Wörter gezählt.

Wer am meisten aufgeschrieben hat, ist Sieger.

Bei diesem Spiel müsst ihr Wörter finden, die vorne und hinten den gleichen Anfangsbuchstaben haben: E N D E

Auch hier könnt ihr wieder eine Sanduhr für die Zeitnahme verwenden. Ein Blatt Papier und ein Stift zum Notieren ist ebenfalls nötig.

Wer die meisten Wörter gefunden hat, ist Sieger.

AROMA - ECKE - EILE - GENUG - NENNEN - ROLLER - TEXT ...

28. März

Der erste Spieler beginnt mit einem Tiernamen. Von diesem Tiernamen muss der letzte Buchstabe wieder verwendet werden für das nächste Tier:

Spieler 1: AFFE, 2. Spieler: ESEL; 3. Spieler: LAUS usw.

Das Kind, das ein Tier zum zweiten Mal nennt, scheidet aus, die anderen machen weiter.

Man kann es auch mit Kleidungsstücken, Städten etc. spielen.

Die Spielleiterin zählt auf, was sie mag und was sie nicht mag.

Die Kinder müssen herausfinden, was der Trick dabei ist.

Und so geht's: Die Spielleiterin mag alle Begriffe, in denen doppelte Mitlaute (Konsonanten) vorkommen: Sommer, Sonne, Roller ...

Alle anderen Begriffe mag sie nicht (wie Telefon, Radio, Bücher, Eiskrem ...).

Alle sitzen im Kreis. Jeder bekommt Stift und Papier. Der Spielleiter gibt einen Buchstaben vor, z. B. „A“.

Die Kinder schreiben nun einen Satz auf, bei dem alle Wörter mit dem Buchstaben A anfangen,

wie z. B.: „Am Abend angelt Anja Aale.“

Dafür hat man eine Minute Zeit. Wer den längsten oder lustigsten Satz geschrieben hat, bekommt einen Punkt.

Wer am Schluss die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Die Spielleiterin gibt ein Wort vor und alle Kinder schreiben möglichst viele Synonyme (Wörter mit gleicher Bedeutung) dafür auf. Damit die Auswahl ein wenig reichhaltiger wird, dürfen sie auch aus der Umgangssprache sein.

Beispiel: Hund - Kläffer - Wauwau - Köter - Vierbeiner ...

Eine bestimmte Zeit muss vorgegeben werden. Für jedes sinnvolle Wort gibt es einen Punkt. Sieger ist, wer am meisten Punkte hat.