

SCHLAG DEN RAAB KIDS

Die Spielesammlung für 2 bis 8 Kinder ab 8 Jahren

Autor: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Redaktion: Philipp Sprick

Liebe Spieler,

lasst euch von der Materialfülle und der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken. Um loszulegen, braucht ihr nur die Grundregeln zu lesen. Lest die Regeln des jeweils nächsten Spiels erst kurz bevor ihr es spielt. Dort steht dann auch, welches Material ihr für dieses Spiel benötigt. Eine Kurzinfo zum Spiel sowie Tipps zum Einsatz mit jüngeren oder älteren Kindern runden die Beschreibungen ab. So könnt ihr immer für jede Gruppe das richtige Spiel auswählen. Und nun: Viel Spaß bei „Schlag den Raab Kids“!

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Spielmaterial	2	Kartenspusten	12
Grundregeln	4	Lieder summen ³	12
Spielidee	4	Nasenrasen	13
Vorbereitung	4	Papier reißen	13
Spielablauf	4	Pfannkuchen wenden	14
1. Spiel auswählen	4	Pusteball	14
2. Spieler auswählen	5	Rechtschreibfehler	14
3. Spielen	5	Ringe werfen	15
4. Punkte vergeben	5	Scherzfragen	15
Spielende	5	Schütten	16
Regelergänzungen für 2 Spieler	5	Spiegelschrift	16
Die einzelnen Spiele	6	Stimmt's?	17
Ball fangen	6	Tiere finden ³	17
Becherball	6	Wo liegt was?	18
Bilderrätsel ³	7	Wort im Wort	18
Blamieren oder Kassieren ³	7	Zahlen jagen	19
Chip-Fechten ³	8	Zungenbrecher	19
Chipschnipp	8	Zusatzspiele mit Haushaltsmaterialien	
Dotzen	9	Ballonball	20
Einbein ³	9	Ballonjonglage	20
Entschlüsseln ³	10	Die Flasche	21
Flutterblatt	10	Flaschenrennen	21
Flohzirkus	11	Klammerhammer	22
Hausnummern kegeln ³	11	Wie viele? ⁵	22
Hut-auf-Lauf	12		

hochgestellte Zahl = benötigte Personenanzahl.

Ravensburger

Spielmaterial



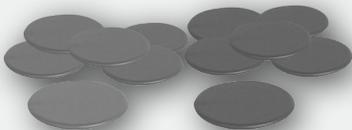
1 Rundenanzeiger (Grau),
2 Punkteanzeiger (1x Rot, 1x Blau)



6 Spielfiguren
(3x Rot, 2x Blau, 1x Grün)



3 Aufsteller:
Stefan, Team, Elton/Steven



12 Kunststoff-Chips
(je 1x groß und 5x klein
in Rot und Blau)



1 Sanduhr



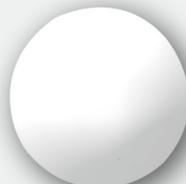
1 doppelseitiger Spielekreisel
(zum Zusammenstecken)



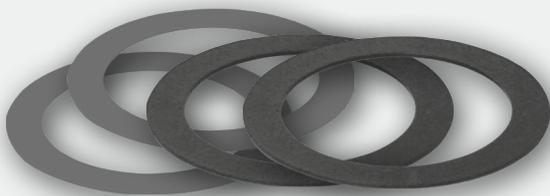
1 Punkteleiste für
die einzelnen Spiele
(helle Vorderseite: bis 10,
dunkle Rückseite: bis 45)



2 Würfelbecher
(1x Rot, 1x Blau),



1 Ball



4 Ringe
(2x Rot, 2x Blau)



2 Stimmt's-Chips



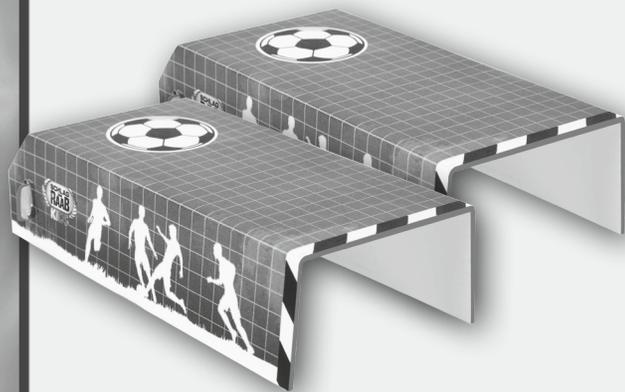
6 Aufstellfüße



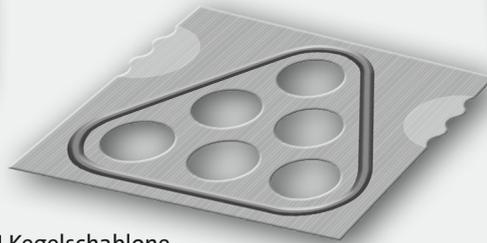
8 Kunststoffkugeln
(4x Rot, 4x Blau)



99 Quizkarten
Anhand der Kartenfarbe und Sternchenanzahl
seht ihr direkt, ob es sich um ein einfaches,
mittleres oder schwieriges Spiel handelt.



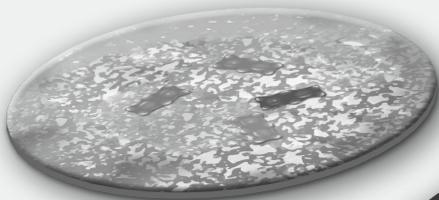
2 Tore
(zum Zusammenstecken)



1 Kegelschablone



1 Zuschlagkarte



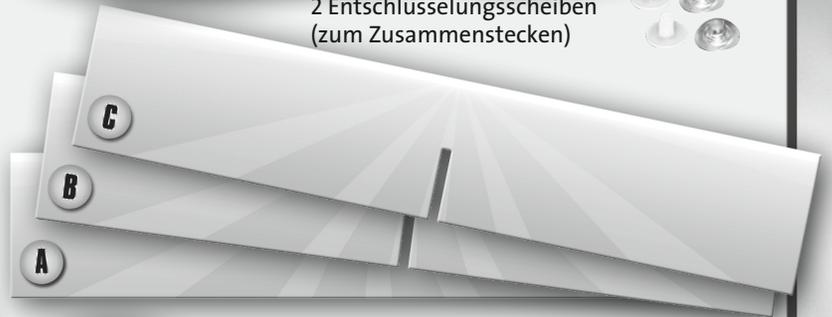
1 Pfannkuchen



2 Entschlüsselungsscheiben
(zum Zusammenstecken)



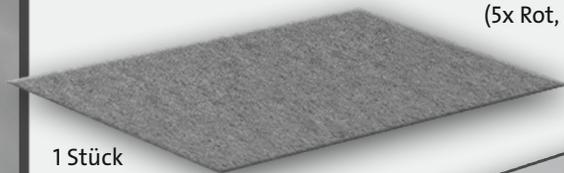
1 Pfanne



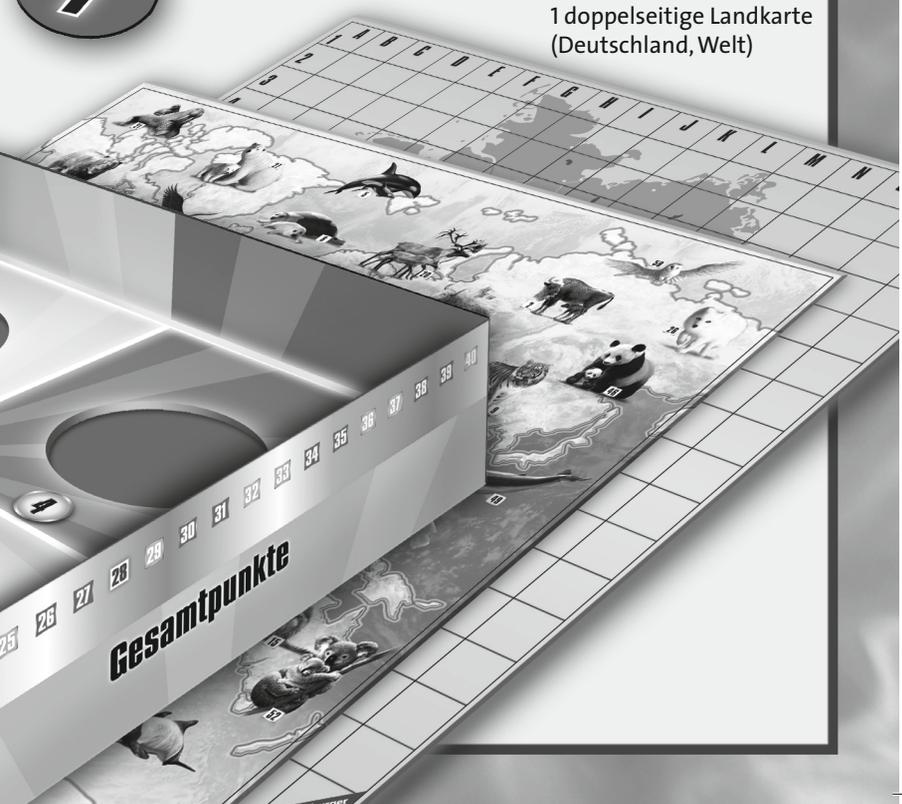
3 Trennwände A, B und C
(zum Falten und Zusammenstecken)



10 Schnipp-Chips
(5x Rot, 5x Blau)



1 Stück
Stoffrasen



1 doppelseitige Landkarte
(Deutschland, Welt)



1 Schachteinsatz
(für „Dotzen“ usw.)

Grundregeln

Spielidee

In *Schlag den Raab Kids* treten 2 Kinder aus verschiedenen Teams in bis zu 15 verschiedenen Spielen gegeneinander an. Wie in der TV-Show gibt es für jedes gewonnene Spiel Punkte. Das Team mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt.

Vorbereitung

Löst vor der ersten Partie alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen. Steckt dann den **Spielekreisel** und die beiden **Entschlüsselungsscheiben** wie abgebildet zusammen.

Tipp: Wollt ihr mit den Zusatzspielen spielen, steckt den Kreisel so zusammen, dass die Seite mit dem Zeichen „Kids +“ oben ist. Für diese Spiele benötigt ihr zusätzliche Materialien.



Legt vor jeder Partie das Schachtelunterteil auf den Tisch und die beiden farbigen **Punkteanzeiger** sowie den grauen **Rundenanzeiger** daneben. Die Punkteanzeiger zeigen auf dem Schachtelrand den Gesamtpunktstand an. Der Rundenanzeiger markiert die Anzahl gespielter Spiele. Steckt ihn zu Beginn auf das schwarze Feld 1 für das erste Spiel.

Legt danach die **Punkteleiste** mit der hellen Seite nach oben vor die Schachtel und stellt eine blaue und eine rote **Spielfigur** auf das Feld „0“ ihrer Farbe. Mit ihnen zeigt ihr die Punkte innerhalb der Einzelspiele an.

Teams bilden

Bildet zwei ungefähr gleichgroße Teams: „*Team Stefan*“ und das „*Kandidatenteam*“. Setzt euch als Teams zusammen und stellt den entsprechenden Aufsteller vor euch: So wisst ihr immer, wer in welchem Team spielt. Zu *Team Stefan* gehören alle blauen Spielmaterialien, das *Kandidatenteam* spielt immer mit Rot.

Tipp: Bei kleineren Gruppen oder Kindergeburtstagen mit max. 5 Kindern könnt ihr auch „einer gegen alle“ spielen: Dann tritt z.B. das Geburtstagskind als Stefan an, während alle anderen als Kandidatenteam abwechselnd gegen ihn spielen.



Moderator

Für jedes Spiel gibt es wie in der TV-Show immer einen Moderator. Er wählt das nächste Spiel aus, entscheidet in Zweifelsfällen und vergibt die Punkte. Und wenn er möchte, kommentiert er das Duell ... Der Moderator wird abwechselnd von den Teams gestellt. Er muss während seiner Tätigkeit **unparteiisch** sein. Als Zeichen für seine besondere Rolle stellt der jeweils aktuelle Moderator den **Moderatorenaufsteller** vor sich.

Tipp: Die Rolle des Moderators bietet sich an, um die Spielrunde der Kinder als Erwachsener zu begleiten. Der Erwachsene bleibt die gesamte Partie über der Moderator, kann die Spiele dem gewünschten Schwierigkeitsgrad entsprechend frei auswählen und die Kinder während des Spiels anleiten.



Spielform

Bevor es losgeht, könnt ihr auswählen, wie lange ihr ungefähr spielen wollt.

Davon hängt die Maximalzahl an Spielen in dieser Partie ab:

- *Ratzfatz*: ca. 30 Minuten Spieldauer mit bis zu 5 Spielen.
- *Medium*: ca. 60 Minuten Spieldauer mit bis zu 10 Spielen.
- *Showtime*: ca. 90 Minuten Spieldauer mit bis zu 15 Spielen.

Spielablauf

1. Spiel auswählen
2. Spieler auswählen
3. Spielen
4. Punkte vergeben

1. Spiel auswählen

Der **Rundenanzeiger** auf dem Schachtelrand zeigt euch, aus welcher Kategorie das nächste Spiel kommt, das ihr anschließend mit dem **Spielekreisel** auswählt.



Kategorien

Klemmt der Rundenanzeiger auf einem schwarzen Feld, ist die Kategorie *Action & Risiko*, auf einem silbernen *Glück & Geschick* und auf einem orangefarbenen *Knobeln & Köpfchen*. Zu Beginn steckt der Anzeiger auf dem schwarzen Feld „Spiel 1“. Das erste Spiel kommt also aus der schwarzen Kategorie *Action & Risiko*.

Kreiseln

Zur Spielauswahl gibt der Moderator dem Spieleschleifer einen kräftigen Schwung. Er stoppt ihn, indem er mit dem Finger auf die kreisende Oberfläche tippt. Der Schleifer ist in 10 Felder aufgeteilt. In jedem Feld steht ein Spiel aus jeder Kategorie. Das Feld, auf das der Finger zeigt, gibt das Spiel der vom Rundenanzeiger angezeigten Farbe = Kategorie an.

Das gewählte Spiel wurde in dieser Partie bereits gespielt? Wählt stattdessen das nächste Spiel dieser Farbe (im Uhrzeigersinn) aus, das ihr noch nicht gespielt habt.

Beispiel: Der Rundenanzeiger steht auf dem schwarzen Feld „Spiel 1“: Leon dreht den Schleifer und tippt auf das Feld, in dem neben „Flohzirkus“ (Silber) und „Rechtschreibfehler“ (Orange) das schwarze Spiel „Flatterblatt“ steht. Dies ist das nächste Spiel.

Kombinationstipps: Natürlich könnt ihr Schlag den Raab Kids auch mit den anderen Ausgaben der Reihe kombinieren: Verwendet einfach ...

- für jedes zweite Spiel **oder**
- für alle Spiele einer bestimmten Kategorie **oder**
- immer, wenn ein ausgewähltes Spiel bereits gespielt wurde, einen Schleifer aus einer anderen Ausgabe.

2. Spieler auswählen

Sobald das Spiel feststeht, entscheiden beide Teams, wer für sie antritt. Achtet dabei darauf, dass alle Teammitglieder ungefähr gleichmäßig an die Reihe kommen.

3. Spielen

In jedem Spiel darf das Team, das auf der Punkteleiste hinten liegt, entscheiden, wer beginnt. Bei Gleichstand entscheidet das Team, das den jüngeren Spieler stellt.

Jetzt gilt's! Die Regeln für die einzelnen Spiele findet ihr ab S. 6. Der Moderator liest sie jeweils vor dem aktuellen Spiel vor bzw. erklärt sie. Während des Duells dürfen die übrigen Teamkollegen zwar keine Tipps geben, aber natürlich umso kräftiger anfeuern!

4. Punkte vergeben

Nach dem Spiel erhält das Siegerteam so viele Punkte, wie der Rundenanzeiger angibt: Für Spiel Nummer 1 gibt es 1 Punkt, für Spiel Nummer 2 gibt es 2 Punkte usw. Rückt den Punkteanzeiger des Teams um die entsprechende Anzahl Felder vor. Anschließend wird der Rundenanzeiger auf das nächste Feld vorgerückt. Er zeigt zugleich an, aus welcher Kategorie das nächste Spiel kommt. Nun wählt ihr mit dem Schleifer wieder das nächste Spiel aus usw.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Team mindestens so viele Punkte hat, wie zum Sieg in der gewählten Spielform notwendig sind:

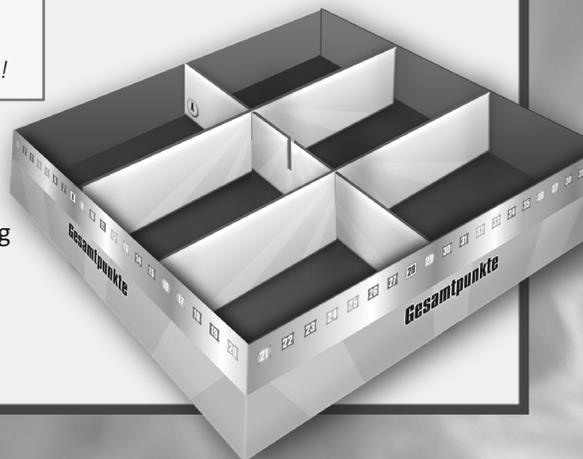
Ratzfatz	8 Punkte
Medium	28 Punkte
Showtime*	61 Punkte

**Steht es bei „Showtime“ nach 15 Spielen unentschieden, gibt es ein Stechen. Wählt dazu ein weiteres Spiel aus der Kategorie Action & Risiko aus. Das Team, das dieses Stechen gewinnt, ist der Gesamtsieger.*

Aufbewahrungstipp: Steckt die gefalteten Trennwände nach Ende der Partie so in das Schachtelunterteil, dass 6 gleichgroße Felder entstehen: Trennwand A kommt in die Mitte, die Wände B und C werden in die äußeren Einkerbungen der Wand A gesteckt. So lassen sich die Spielmaterialien sortiert aufbewahren und die nächste Partie kann schnell starten!

Regelergänzungen für 2 Spieler

- Im Spiel zu zweit übernehmen die Spieler abwechselnd die Aufgaben des Moderators. Die Spiele, die mehr als 2 Personen benötigen, sind auf dem Schleifer und in der Anleitung entsprechend gekennzeichnet. Wählt in diesem Fall ein anderes Spiel aus.
- Bei den Quizspielen ist es wichtig, dass ihr die Quizfragen und -aufgaben abwechselnd vorlest und für jede Frage eine neue Karte nehmt.



Die einzelnen Spiele

(in alphabetischer Reihenfolge)

Wichtig! Bei manchen Spielen geht es hoch her ... Vergewissert euch vorher immer, dass durch das jeweilige Spiel keine Gegenstände beschädigt oder Personen gefährdet werden können. Lasst die Spiele dazu am besten von einem Erwachsenen vorbereiten und beaufsichtigen. Für manche Spiele benötigt ihr zusätzliche Materialien (wie Stift und Papier). Diese sind im Text kursiv hervorgehoben.

Zur schnelleren Orientierung findet ihr bei jedem Spiel eine Kurzübersicht zu **Schwierigkeitsgrad, Kategorie und Spieleranzahl**. „Tipps & Hinweise“ liefern euch zusätzliche Infos und Möglichkeiten, das Spiel den eigenen Wünschen anzupassen.

Achtung: Bei vielen Quizspielen stehen die Antworten auf der **Rückseite** der Quizkarte.

Ball fangen

★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
---	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Beide Becher
- Ball
- Sanduhr

Legt die Punkteleiste mit der dunklen Seite nach oben auf den Tisch und stellt beide Spielfiguren auf das Feld 0 der Punkteleiste. Beide Spieler erhalten den Becher ihrer Farbe. Der Moderator nimmt sich die Sanduhr.



So geht's:

- Es wird nacheinander gespielt. Der Startspieler legt den Ball in seinen Becher und stellt sich so in den Raum, dass um ihn herum mindestens eine Armlänge Platz ist.
- Sobald der Spieler bereit ist, dreht der Moderator die Sanduhr um.
- Der Spieler versucht nun, den Ball möglichst häufig hintereinander aus Tischhöhe aus dem Becher auf den Boden fallen zu lassen, dort genau einmal aufprallen zu lassen und ihn anschließend wieder im Becher zu fangen.
- Der Moderator zählt die Anzahl **direkt aufeinander folgender gelungener Versuche** laut mit. Sobald ein Fehlversuch dazwischen ist, beginnt er erneut bei 0. Die bisherige Rekordzahl markiert der Moderator jeweils auf der Punkteleiste.
- Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, endet der Durchgang. Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe. Wer danach die höhere Rekordzahl hat, ist der Sieger. Bei Gleichstand haben die Spieler so lange abwechselnd einen Versuch, bis nur ein Spieler erfolgreich ist.

Tipps & Hinweise:

- Wollt ihr das Spiel etwas schwieriger gestalten, spielt mit der „schwächeren“ Hand.
- Sollte der Ball (zum Beispiel auf Teppichböden) nicht hoch genug springen, lasst ihn stattdessen aus Augenhöhe auf den Tisch fallen.

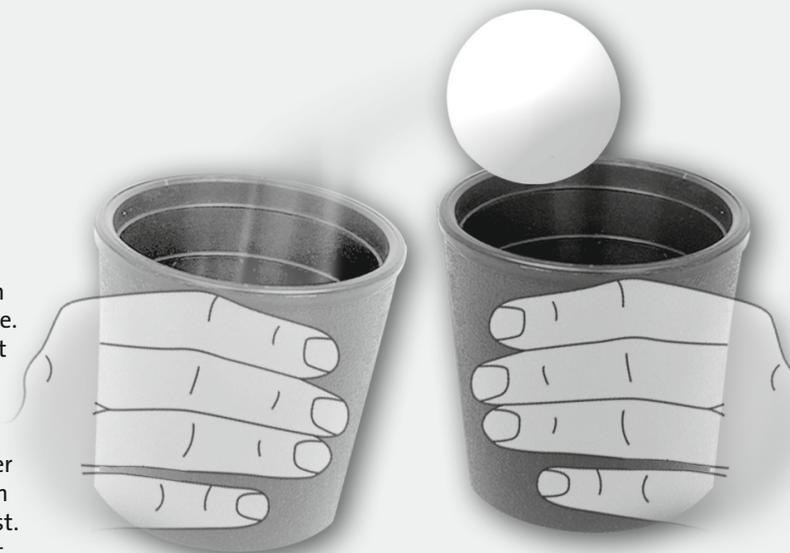
Becherball

★★★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
-----	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Beide Becher
- Ball
- Sanduhr

Legt die Punkteleiste mit der dunklen Seite nach oben auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Sanduhr. Der Startspieler erhält beide Becher und legt den Ball in einen von beiden.



So geht's:

- Die Spieler sind nacheinander an der Reihe. Der Startspieler nimmt einen Becher in jede Hand und stellt sich so im Raum auf, dass um ihn herum mindestens eine Armlänge Platz ist.
- Der Moderator dreht die Sanduhr um. Der Spieler versucht nun, den Ball innerhalb der Zeit so häufig wie möglich durch **Pusten** aus dem einen Becher hinaus- und in den anderen hineinhüpfen zu lassen.

- Der Spieler darf die Becher dabei grundsätzlich so halten wie er will, auch schräg halten ist erlaubt. Die Öffnung darf aber nie waagrecht zur Seite (oder gar nach unten) zeigen.
- **Gelungen:** Für jeden Versuch, bei dem der Spieler den Ball aus dem einen Becher hinauspustet und mit dem anderen auffängt, erhält er 1 Punkt.
- **Misslungen:** Fängt er ihn jedoch nicht oder berührt der Ball etwas anderes als die Becher (Boden, Körper usw.), gibt es dafür keinen Punkt. Der Spieler muss den Ball schnell wieder einsammeln, in einen der beiden Becher legen und weitermachen.
- Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, endet der Durchgang und der andere Spieler ist an der Reihe. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird das Spiel wiederholt.

Tipps & Hinweise:

- Wenn ihr *Becherball* das erste Mal spielt, dürfen beide Spieler 1x „Probepusten“, bevor die Sanduhr umgedreht wird.

Bilderrätsel

★★ Knobeln & Köpfchen Ab 3 Personen

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Bilderrätsel“ (1-6)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte
- *Stift und Papier*

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten und legt Stift und Papier vor sich bereit.

So geht's:

- Der Moderator sucht sich geheim einen Begriff von einer Quizkarte aus. Jeder Begriff besteht aus mehreren Wortbestandteilen (zum Beispiel: Hausboot = Haus + Boot).
- Dann malt er nacheinander Bilder der einzelnen Bestandteile. Dabei darf er keine Buchstaben oder Zahlen verwenden, nur Plus- und Minuszeichen sind erlaubt.
- Wer lösen möchte, muss als Erster auf die Zuschlagkarte schlagen. Will zunächst niemand lösen, kann der Moderator Tipps geben, z.B. wo man den Begriff normalerweise sieht oder Ähnliches.
- Ab dem „Zuschlag“ unterbricht der Moderator das Malen. Der Spieler hat nun 3 Sekunden Zeit, den gesuchten Gesamtbegriff zu nennen.
 - o **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste. Der Begriff ist aus dem Spiel.
 - o **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt. Danach ist der Begriff wieder freigegeben. Das heißt, der Moderator kann weitermalen und beide Spieler dürfen erneut auf die Zuschlagkarte schlagen, antworten usw. Pro Begriff können also mehrere Punkte vergeben werden.
- Wurde der Begriff richtig erkannt bzw. möchte kein Spieler lösen, ist der Begriff aus dem Spiel. Der Moderator wählt den nächsten Begriff aus, malt ihn in seinen Einzelteilen usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Für jüngere Kinder malt der Moderator einfach direkt den gesuchten Gesamtbegriff ohne den Umweg über die einzelnen Wortbestandteile.

Blamieren oder Kassieren

★★★ Knobeln & Köpfchen Ab 3 Personen

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Blamieren oder Kassieren“ (7-26)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten und dreht den Moderatorenaufsteller so, dass Elton zu sehen ist.

So geht's:

- Der Moderator wählt eine beliebige Quizkarte aus und liest die oberste Frage vor.
- Wer antworten möchte, muss als Erster auf die Zuschlagkarte schlagen.
- Nun zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten.
 - o **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - o **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend ist die Frage aus dem Spiel. Gleiches gilt, falls kein Spieler antworten möchte.



Danach geht's mit der nächsten Frage weiter. Sobald ein Spieler 4 Punkte hat, gewinnt er.

Tipps & Hinweise:

- Schlägt ein Spieler bereits **während** der Fragestellung auf die Zuschlagkarte, unterbricht der Moderator die Frage sofort.
- Wenn ihr andere Ausgaben von *Schlag den Raab* besitzt, könnt ihr *Blamieren* oder *Kassieren* auch mit Kindern gegen Erwachsene spielen: In diesem Fall müssen das Kind und der Erwachsene abwechselnd insgesamt 4 Fragen ihrer Schwierigkeitsstufe beantworten. Wer mehr seiner Fragen richtig beantwortet hat, gewinnt.

Chip-Fechten

★	Action & Risiko	Ab 3 Personen
---	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- 2 Schnipp-Chips (1x Blau, 1x Rot)

Stellt die Spielfiguren auf das Feld 0 der hellen Punkteleiste.

Jeder Spieler erhält den Schnipp-Chip seiner Farbe.



So geht's:

- Beide Spieler stellen sich einander gegenüber auf und legen ihren Schnipp-Chip auf den Handrücken ihrer „schwächeren“ Hand.
- Der Moderator gibt das Startzeichen. Ab jetzt versuchen die Spieler, dafür zu sorgen, dass der Schnipp-Chip des Gegenspielers vom Handrücken herunterfällt.
- Dabei gilt:
 - o Die Spieler dürfen nur die **Chip-Hand des Gegenspielers** berühren.
 - o Sie dürfen nur mit ihrer freien Hand – sachte! – danach schlagen.
 - o Die Spieler dürfen sich ab dem Startkommando frei im Raum bewegen, umherlaufen, einander umkreisen usw.
 - o Der eigene Schnipp-Chip darf nicht festgehalten, an den Körper gedrückt oder Ähnliches werden.
- Sobald der Schnipp-Chip eines Spielers herunterfällt (egal ob durch Fremdeinwirkung oder einfach so), erhält sein Gegner 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Bei zu starkem Körpereinsatz, Berührungen anderer Körperteile oder anderen Regelwidrigkeiten unterbricht der Moderator das Spiel („Foul“). Der gefoulte Spieler erhält 1 Punkt.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Tipps & Hinweise:

- Versucht, euren Schnipp-Chip so gut es geht außer Reichweite der gegnerischen Schlaghand zu halten. Das geht zum Beispiel, indem ihr ihn möglichst weit nach oben / hinten / unten haltet, euren Körper zwischen Chip und Gegner bringt, euch mit dem Gegner dreht usw.

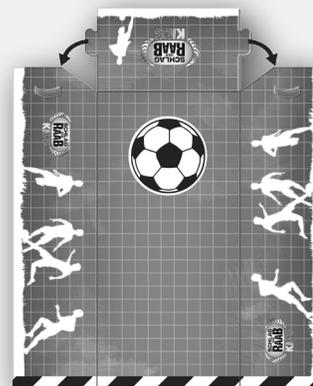
Chipschnipp

★	Glück & Geschick	Ab 2 Personen
---	------------------	---------------

Ihr benötigt:

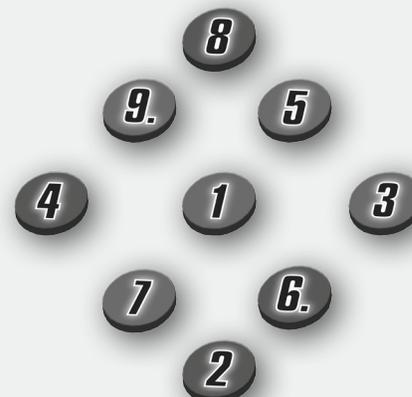
- 9 beliebige Schnipp-Chips
- 2 Tore
- 2 Trennwände (1x A, 1x B oder C)

Faltet vor der ersten Partie die beiden Tore wie in der Abbildung gezeigt zusammen. Stellt die Tore dann mittig an den beiden entgegengesetzten schmalen Enden des Tisches auf. Zwischen den Toren benötigt ihr freie Schussbahn. Nun werden die 9 Chips in der Mitte des Tisches wie abgebildet zu einer Raute ausgelegt. (*Aufbautipp: Für den richtigen Abstand könnt ihr die Trennwände zu Hilfe nehmen: Als Kreuz mittig zusammengesteckt müssen die Chips zwischen die vier Ecken der Raute passen*). Die Farben und Zahlen der Chips haben bei diesem Spiel keine Bedeutung.



So geht's:

- Die Spieler versuchen abwechselnd, Chips in das gegnerische Tor zu schnippen.
- Wer an der Reihe ist, schnippt **einen** beliebigen Chip **einmal**.
 - o **Tor:** Schnippt er ihn dabei so geschickt, dass er im gegnerischen Tor liegen bleibt, zählt dies am Ende als Treffer für den Spieler. Prallt er jedoch so ab, dass er wieder herausfliegt, ist es kein Treffer.
 - o **Aus:** Schnippt er ihn so, dass er vom Tisch fällt, gilt dies als Eigentor. Der Chip wird auf das Fußballsymbol des eigenen Tors gelegt und zählt so am Ende als Treffer für den anderen Spieler.
 - o **Vorbei:** Schnippt der Spieler den Chip weder ins Tor noch ins Aus, ist der Chip weiterhin im Spiel.



- Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe und schnippt ebenso einmal einen beliebigen Chip. Das kann auch derselbe sein wie der soeben vom anderen Spieler geschnippte.
- Die Spieler sind so lange abwechselnd an der Reihe, bis ein Spieler 5 Treffer hat und damit gewinnt. Zählt dazu einfach die Chips im und auf dem Tor eures Gegners (= selbst erzielte Tore + Eigentore des Gegners).

Tipps & Hinweise:

- Zur Erinnerung: Die Zahlen und Farben der Chips haben in diesem Spiel keine Bedeutung!
- Aus allen Lagen aufs Tor zu schießen ist riskant. Manchmal hilft es, den ein oder anderen Chip erst einmal in eine aussichtsreiche Position zu schnippen.
- Falls ein Tor durch Pfostenschüsse oder Unachtsamkeit verrutscht, rückt es einfach zurück in die richtige Position.
- Die Chips rutschen leichter und weiter, wenn die Zahlen unten liegen.

Dotzen

★★	Glück & Geschick	2 Personen
----	------------------	------------

Ihr benötigt:

- Schachtelunterteil und -deckel
- Schachteleinsatz
- Ball
- 2 Trennwände (1x A, 1x B oder C)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Steckt zuerst die 2 Trennwände zusammen, so dass sie ein Kreuz bilden. Legt das Kreuz dann so in das leere Schachtelunterteil, dass vier quadratische Felder entstehen. Klappt nun die Ränder des Schachteleinsatzes an den gefalteten Seiten herunter, dass sie gerade nach unten zeigen. Schiebt sie in die Schachtel hinein, bis die Ränder auf dem Schachtelunterteil aufliegen. Stellt nun den Schachteldeckel hochkant am Ende des Tisches auf und stellt danach das Schachtelunterteil ebenfalls hochkant darauf, so dass man die Zahlen 1 bis 4 auf dem Schachteleinsatz richtig herum lesen kann. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der dunklen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Startspieler erhält den Ball und stellt sich an das der Schachtel entgegengesetzte Ende des Tisches. Er hat nun hintereinander 3 Versuche, den Ball in die Ziellöcher zu werfen. Dabei muss er den Ball so werfen, dass er ähnlich wie beim Pingpong genau einmal auf dem Tisch „aufdotzt“, bevor er in das Loch trifft. Für jeden Treffer erhält er so viele Punkte auf der Punkteleiste, wie neben dem jeweiligen Loch angegeben sind.
- Anschließend erhält der Gegenspieler den Ball und hat ebenfalls 3 Versuche hintereinander.
- Wer nach 5 Durchgängen (à 3 Versuchen) die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand haben die Spieler abwechselnd so lange je einen Versuch, bis ein Spieler in einem Durchgang mehr Punkte macht als sein Gegner.

Tipps & Hinweise:

- Achtet darauf, dass ihr auf dem Tisch „freie Wurfbahn“ habt.
- Springt der Ball nach dem Wurf wieder aus dem Zielloch heraus, zählt er nicht als Treffer.
- Für mehr Stabilität könnt ihr das Schachtelunterteil statt auf den Schachteldeckel z.B. auf ein paar Bücher stellen.
- Rückt im Spiel mit jüngeren Kindern die Schachtel einfach etwas näher heran, um die Trefferchancen zu erhöhen.

Einbein

★	Action & Risiko	Ab 3 Personen
---	-----------------	---------------

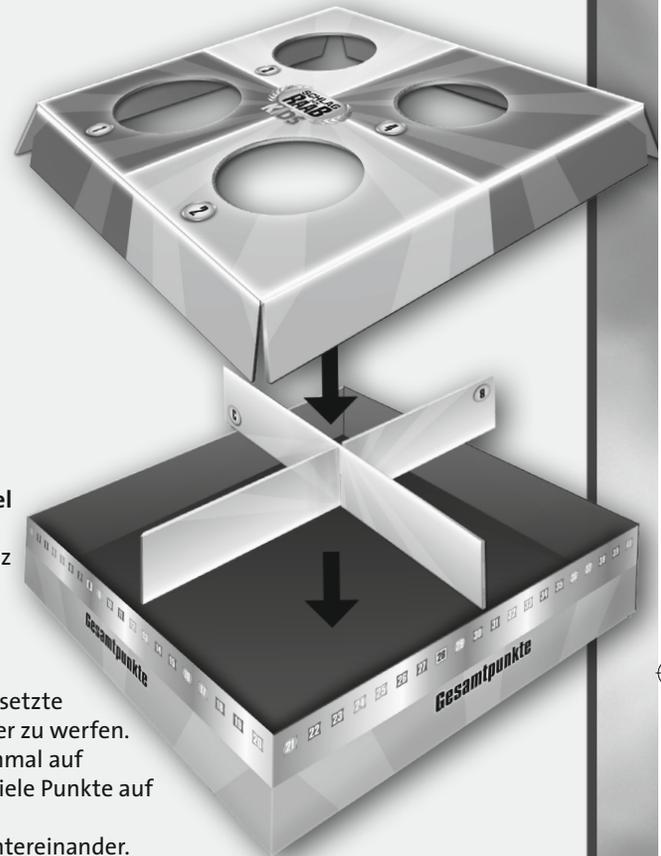
Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Stellt die Spielfiguren jeweils auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Für dieses Spiel müssen die Spieler ihre Schuhe ausziehen und sich anschließend so nebeneinander aufstellen, dass sie einander mit seitlich ausgestreckten Armen nicht berühren können.

So geht's:

- Die beiden Spieler treten gleichzeitig gegeneinander an und versuchen, länger auf dem **Ballen** (= vordere Hälfte) eines **Fußes** stehen zu bleiben als ihr Gegenspieler. Die Ferse (Hacke) darf also den Boden nicht berühren.
- Der Moderator stellt sich hinter die Spieler und gibt das Startkommando.
- Sobald die Ferse eines Spielers den Boden berührt, erhält der Gegenspieler 1 Punkt. Gleiches gilt, falls er mit dem anderen Fuß den Boden berührt, sich abstützt oder Ähnliches.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.



Tipps & Hinweise:

- Jüngere Kinder dürfen bei dem Spiel ganz „normal“ auf einem Bein stehen.
- Erwachsene müssen, wenn sie gegen Kinder antreten, das „schwächere“ Bein wählen (ein „Rechtsfuß“ also das linke).

Entschlüsseln

★★★	Knobeln & Köpfchen	Ab 3 Personen
-----	--------------------	---------------

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Entschlüsseln“ (27-32)
- Zuschlagkarte
- Beide Entschlüsselungsscheiben
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- *Stift und Papier*

Legt die Zuschlagkarte für beide Spieler gleich gut erreichbar in die Tischmitte. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Beide Spieler erhalten je eine Entschlüsselungsscheibe. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten sowie Stift und Papier.

So geht's:

- Der Moderator wählt eine Aufgabe der Quizkarte aus. Jede Aufgabe zeigt drei Dinge: Das verschlüsselte Wort (als scheinbar sinnlose Buchstabenfolge), das dahinter verborgene Lösungswort und den Tipp, den die Spieler zum Entschlüsseln benötigen.
- Der Moderator schreibt das verschlüsselte Wort auf ein Blatt Papier, z.B. „MKKG“. Anschließend legt er es so, dass beide Spieler die Buchstabenfolge gut sehen können. Dann gibt er den Spielern den zur Aufgabe gehörigen Code, hier „F = X“.
- Die Spieler drehen nun möglichst schnell die beiden Scheiben so zueinander, dass (im Beispiel) das **innenliegende** „F“ auf das **außenliegende** „X“ zeigt. Der erstgenannte Buchstabe des Codes bezieht sich also immer auf die innere Scheibe, der letztgenannte auf die äußere.
- Nun können die Spieler das Lösungswort von der Scheibe ablesen: Einfach nacheinander die Buchstaben des verschlüsselten Wortes auf der inneren Scheibe suchen und den jeweils anliegenden Lösungsbuchstaben auf der äußeren Scheibe ablesen (Innen M-K-K-G ist außen R-A-A-B).
- Sobald ein Spieler meint, das Lösungswort zu kennen, schlägt er als Erster auf die Zuschlagkarte und nennt es.
 - o **Richtiges** Lösungswort: Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - o **Falsches** Lösungswort: Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend macht der Moderator mit der nächsten Aufgabe weiter.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Haltet die Entschlüsselungsscheibe gut fest, sobald ihr sie eingestellt habt. Sollte sie sich beim Suchen der Lösungsbuchstaben verstellen, kommt nur Kauderwelsch heraus ...

Flutterblatt

★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
---	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Schachtelunterteil
- *Papier*

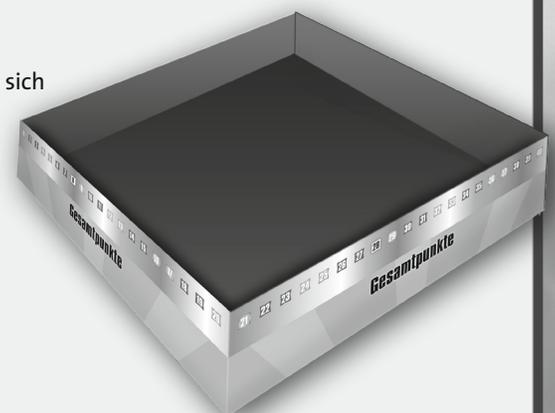
Bei diesem Spiel sollte der größte Spieler die Rolle des Moderators übernehmen. Außerdem benötigt ihr viel freien Raum um die Spieler herum. Stellt die Spielfiguren auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich das Blatt Papier.

So geht's:

- Es wird abwechselnd gespielt. Der Startspieler erhält das Schachtelunterteil und legt es vor sich auf den Boden.
- Der Moderator stellt sich ca. 1 Meter von der Schachtel entfernt auf, hält das Blatt möglichst weit von sich entfernt so hoch wie möglich und lässt es dann fallen.
- In diesem Moment darf sich der Spieler die Schachtel mit **einer Hand** schnappen. Nun muss er versuchen, das heruntersegelnde Blatt nur mit der Schachtel so einzufangen, dass es in der Schachtel liegen bleibt.
- Gelingt ihm dies, erhält er dafür 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Dann ist der andere Spieler an der Reihe usw.
- Wer nach 3 Versuchen mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand haben die Spieler so lange abwechselnd einen Versuch, das Blatt einzufangen, bis dies in einem Durchgang nur einem Spieler gelingt.

Tipps & Hinweise:

- Um das Spiel einfacher zu gestalten, dürfen jüngere Kinder die Schachtel mit beiden Händen festhalten.
- Wollt ihr das Spiel (z.B. für ältere Kids und Erwachsene) erschweren, dürfen die Spieler die Schachtel nur mit der „schwächeren“ Hand festhalten oder sie müssen das Blatt auf der **Oberseite** der Schachtel auffangen.



Flohzirkus



Glück & Geschick

Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- 3 Ringe (Farbe egal)
- 3 Aufstellfüße
- 12 Kunststoff-Chips (je 1 großer und 5 kleine pro Farbe)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Stoffrasen

Steckt jeden Ring in einen Aufstellfuß. Stellt sie dann auf dem Tisch **nebeneinander** auf, so dass das Loch zu euch zeigt. Schiebt sie nun unterschiedlich weit von der Tischkante nach hinten: Den ersten ungefähr 15 cm, den zweiten ca. 25 cm und den dritten ca. 30 cm. Legt dann den Stoffrasen gegenüber vom ersten Ring an den Tischrand. Jeder Spieler erhält den großen und die kleinen Chips seiner Farbe. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der dunklen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Die Spieler versuchen, in insgesamt 3 Durchgängen möglichst viele ihrer Chips durch die Ringe springen zu lassen. Pro Durchgang haben sie 5 Versuche hintereinander.
- Wer beginnt, legt einen kleinen Chip auf den Rasen und schnippt ihn mit Hilfe des großen Chips. (*Techniktipps: Haltet den großen Chip dazu zwischen Daumen und Zeigefinger. Drückt ihn dann so mit dem Rand auf die Kante des kleinen Chips, dass dieser springt.*)
 - Im **1. Durchgang** schnippen die Spieler hintereinander je 5 Mal auf den 1. Ring (= 1 Versuch pro Chip). Für jeden Treffer (siehe unten) erhalten sie **2 Punkte** auf der Punkteleiste.
 - Im **2. Durchgang** wird auf den 2. Ring geschnippt. Hier gibt es pro Treffer **4 Punkte**.
 - Im **3. Durchgang** auf Ring Nr. 3 gibt es **6 Punkte** pro Treffer.
- Als **Treffer** gilt, wenn der Chip durch den Ring hindurch fliegt, ohne dass der Ring dabei umfällt. (Gegebenenfalls wird der Ring nach dem Schuss wieder auf- oder ausgerichtet.)
- Vor jedem Durchgang wechselt der Startspieler. Außerdem wird der Rasen jeweils gegenüber des „neuen“ Rings an die Tischkante gelegt.
- Wer nach dem 3. Durchgang in Führung liegt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand haben die Spieler so lange abwechselnd einen Versuch, den 3. Ring zu treffen, bis dies in einem Durchgang nur einem Spieler gelingt.

Tipps & Hinweise:

- Um das Spiel für jüngere Kinder einfacher zu gestalten, rückt einfach die Ringe entsprechend näher an die Tischkante.
- Sollte ein Spieler das Ende der Punkteleiste erreichen, beginnt seine Figur wieder bei Feld 1. Bei Spielende werden 45 Punkte addiert.



Hausnummern kegeln



Glück & Geschick

Ab 2 Personen

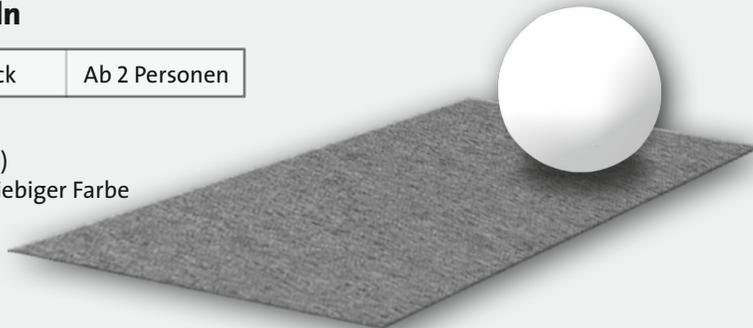
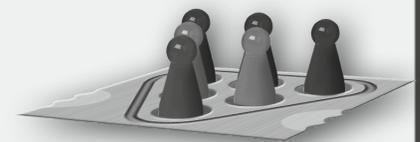
Ihr benötigt:

- 6 Spielfiguren (als Kegel)
- 1 Kunststoffkugel in beliebiger Farbe
- 1 beliebige Trennwand
- Kegelschablone
- Schachteldeckel
- Stoffrasen
- *Stift und Papier*

Legt den Schachteldeckel (als Bande) in die Tischmitte. Die Kegelschablone kommt direkt davor an den Schachtelrand: Legt sie so hin, dass die Reihe mit den drei Löchern am nächsten an der Schachtel ist. Stellt nun die 6 Spielfiguren als Kegel in die Löcher der Schablone. (Die Farbe der Figuren spielt bei diesem Spiel keine Rolle.) Legt nun die Trennwand als Abstandsmesser am vorderen Ende der Schablone an. Der Rasen kommt ans andere Ende der Trennwand. Legt abschließend die Kugel mittig auf den Rasen. Entfernt die Schablone und die Trennwand, so dass ihr freie Schussbahn habt. Der Moderator erhält Stift und Papier.

So geht's:

- Die Spieler treten in bis zu 3 Durchgängen gegeneinander an. Pro Durchgang sind sie 3-mal abwechselnd an der Reihe.
- Wer beginnt, schnippt die Kugel vom Rasen aus gegen die Kegel. Dabei fallen als Ergebnis 0 Kegel (= Fehlschuss) bis 6 Kegel (= Volltreffer) um.
- Das Ergebnis lässt der Spieler anschließend vom Moderator als erste Ziffer (Hunderter), zweite Ziffer (Zehner) oder dritte Ziffer (Einer) einer dreistelligen Hausnummer aufschreiben. Nach dem ersten Versuch hat er noch alle drei Stellen zur Auswahl, nach dem zweiten nur noch zwei etc.
- Nach jedem Versuch werden die Kegel wieder mit der Schablone aufgestellt und ausgerichtet.
- Wer nach dem Durchgang (= 3 Versuchen) die höhere Hausnummer hat, erhält 1 Punkt. Bei Gleichstand wird der Durchgang wiederholt.
- Sobald ein Spieler 2 Punkte hat, hat er das Spiel gewonnen.



Tipps & Hinweise:

- Jüngere Kinder dürfen die Kugel beim Schnippen näher an die Kegel rücken.
- Wollt ihr das Spiel für ältere Kids oder Erwachsene schwieriger gestalten, lasst sie mit größerem Abstand oder der „schwächeren“ Hand schnippen.

Hut-auf-Lauf

★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
---	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- 2 gleich große Blätter Papier
- Beide Spieler erhalten je 1 Bogen Papier und knicken ihn einmal in der Mitte.

So geht's:

- Der Moderator legt den Parcours fest, den die Spieler laufen müssen. Das kann z.B. zweimal um den Tisch sein oder den langen Flur hin und wieder zurück usw.
- Beide Spieler stellen sich nebeneinander an den Start und setzen sich das Blatt wie einen spitzen Hut / „ein Satteldach“ auf den Kopf.
- Der Moderator gibt das Startkommando.
- Sofort laufen beide Spieler los. Dabei müssen sie das Blatt Papier auf dem Kopf behalten, ohne es festzuhalten. Fällt das Blatt herunter, müssen sie zurück zum Start, das Blatt wieder aufsetzen und erneut starten.
- Es gewinnt, wer als Erster mit dem Blatt auf dem Kopf wieder am Startpunkt ankommt.

Kartenpusten

★★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
----	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- Alle Quizkarten
- 1 Flasche (oder stattdessen ein schmales Glas)

Der Moderator stellt die Flasche mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Karten werden als Stapel oben auf der Flasche platziert.

So geht's:

- Der Startspieler versucht als Erster, beliebig viele Karten vom Stapel zu pusten, ohne dass dabei **alle** herunterfallen.
- Dabei darf er auch mehrfach Luft holen. Sobald die erste Karte fällt, darf er höchstens noch so lange weiterpusten, bis er das nächste Mal Luft holen muss.
- Fällt mindestens eine, nicht aber alle Karten, ist der andere Spieler an der Reihe usw.
- Liegt nach dem Pusten eines Spielers nur noch 1 Karte auf der Flasche, hat er gewonnen.
- Fallen beim Pusteversuch dagegen alle verbliebenen Karten herunter, hat dieser Spieler verloren.

Tipps & Hinweise:

- Die Spieler dürfen von überall pusten (sie können also um den Tisch herumgehen usw.), aber keine der Karten berühren.

Lieder summen

★	Knobeln & Köpfchen	Ab 3 Personen
---	--------------------	---------------

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Lieder summen“ (33-38)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen die Spieler. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator sucht ein (ihm bekanntes) Lied von der Quizkarte aus. Dann summt oder pfeift er dessen Melodie. Die Spieler müssen erraten, um welches Lied es sich handelt.
- Wer lösen möchte, muss **als Erster** mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen. Will zunächst noch niemand lösen, kann der Moderator Tipps geben, z.B. den Interpreten nennen. Will dennoch niemand lösen, ist das Lied aus dem Spiel und der Moderator summt das nächste ihm bekannte Lied von einer der Quizkarten.
- Ab dem Zuschlag eines Spielers hat dieser Spieler 5 Sekunden Zeit, um zu antworten.



- o **Richtige** Antwort: Der Spieler bekommt 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- o **Keine oder falsche** Antwort: Der Gegenspieler erhält den Punkt.
- Danach summt oder pfeift der Moderator das nächste ihm bekannte Lied von einer der Quizkarten usw.
- Wer nach 5 Liedern auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.

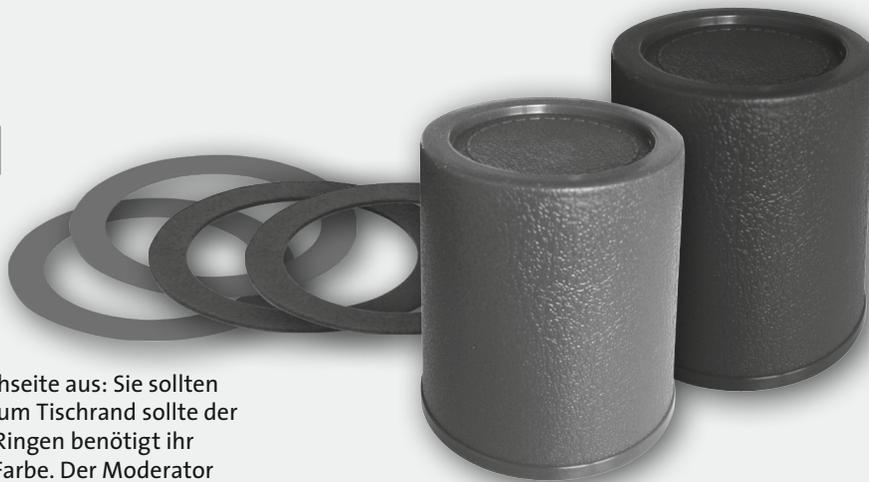
Nasenrasen

★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
---	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- 4 Ringe
- Beide Becher
- Sanduhr
- *Stoppuhr (zum Beispiel im Handy)*
- *Stift und Papier*

Legt die 4 Ringe in einer Reihe entlang an einer Tischseite aus: Sie sollten voneinander jeweils ca. 20 cm entfernt sein. Auch zum Tischrand sollte der Abstand jeweils ca. 20 cm betragen. Zwischen den Ringen benötigt ihr freie Bahn. Beide Spieler erhalten den Becher ihrer Farbe. Der Moderator nimmt sich die Sanduhr, die Stoppuhr sowie Stift und Papier.



So geht's:

- Die Ringe sind die Hindernisse, die von den Spielern im „Slalom“ hin und zurück umkurvt werden müssen. Der Moderator bestimmt, wie der Parcours abgefahren werden muss.
- Die Spieler sind nacheinander an der Reihe. Wer beginnt, stellt seinen Becher mit der **Öffnung nach unten** am Tischrand vor dem ersten Ring auf.
- Anschließend dreht der Moderator die Sanduhr um und startet die Stoppuhr.
- Der Spieler versucht nun, den Parcours möglichst schnell mit seinem Becher abzufahren. Dabei darf er ihn jedoch nur **mit der Nase** voranschieben. Berührt der Becher dabei einen der Ringe, fällt um oder vom Tisch, muss der Spieler wieder zum Start zurück und von Neuem beginnen. Die Zeit läuft dabei natürlich weiter.
- Nach jeder **kompletten** Runde merkt oder notiert sich der Moderator die Rundenzeit. Ist die Sanduhr noch nicht durchgelaufen, startet der Moderator die Stoppuhr wieder von Null und der Spieler darf eine weitere Runde versuchen. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, wird die laufende Runde abgebrochen. Sie zählt nicht mehr.
- Danach ist der Gegenspieler an der Reihe und absolviert dieselbe Strecke.
- Wer von beiden am Ende die schnellste Runde gefahren ist, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird das Rennen wiederholt.

Tipps & Hinweise:

- Keine Stoppuhr zur Hand? Dann spielt einfach jeder genau 1 Runde. Zählt dabei die Sekunden mit dem Sekundenzeiger einer Uhr.
- Natürlich könnt ihr den Parcours auch anders als beschrieben aufbauen, je nachdem, wie es für den von euch gewünschten Schwierigkeitsgrad am besten passt.

Papier reißen

★	Glück & Geschick	Ab 2 Personen
---	------------------	---------------

Ihr benötigt:

- Sanduhr
- *2 gleich große Bögen Papier (am besten DIN A4)*

Beide Spieler erhalten je 1 Blatt Papier. Der Moderator nimmt sich die Sanduhr.

So geht's:

- Der Moderator dreht die Sanduhr um.
- Nun versuchen die Spieler, das Blatt in einen möglichst langen, durchgehenden Streifen zu reißen. Reißt der Streifen durch, können die Spieler einfach mit dem Rest des Bogens weitermachen.
- Ist die Uhr abgelaufen, stoppen beide Spieler.
- Wem es gelungen ist, den längsten Streifen zu reißen, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Die Streifenlänge lässt sich am einfachsten vergleichen, wenn der Moderator je ein Ende beider Streifen festhält, während die Spieler das andere Ende nebeneinander stehend in die Länge ziehen. Sollte es dabei reißen, ist es natürlich die Schuld des Spielers ...
- Wer sein Blatt aus Versehen in mehrere Streifen gerissen hat, lässt natürlich den längsten davon bewerten.



Pfannkuchen wenden

★★

Glück & Geschick

Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- Pfanne
- Pfannkuchen
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Startspieler erhält die Pfanne und den Pfannkuchen und stellt sich so in den Raum, dass er genügend Platz um sich herum hat.

So geht's:

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.
- Sie versuchen, den Pfannkuchen mit der Pfanne hochzuschleudern, zu wenden und wieder aufzufangen.
- Der Pfannkuchen darf nur die Pfanne berühren und muss **auf der anderen Seite** landen. Ob er dies nach einer halben oder mehrfachen Umdrehung (anderthalb, zweieinhalb etc.) tut, ist unerheblich. Für jeden erfolgreichen Versuch gibt es 1 Punkt.
- Wer nach zehn Versuchen die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis in einem Durchgang nur 1 Spieler erfolgreich ist.



Pusteball

★

Action & Risiko

Ab 2 Personen

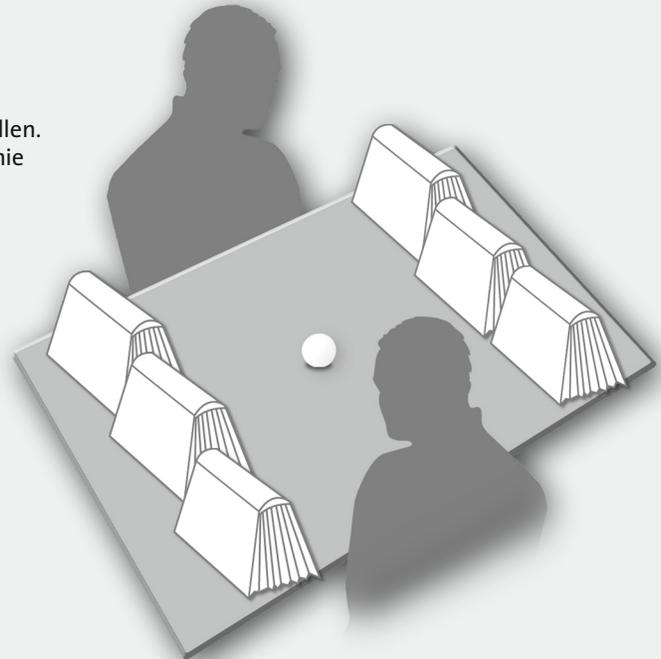
Ihr benötigt:

- Ball

Beide Spieler sitzen einander am Tisch gegenüber. Der Abstand zwischen ihnen sollte maximal 1 Meter betragen. Die Fläche zwischen beiden ist das Spielfeld. Räumt sie komplett frei. Die Spielfläche sollte an den Seiten begrenzt werden und eine Breite von ungefähr 80 cm haben. Nehmt als Begrenzungen z.B. die Spieleschachtel, Bücher usw. Die Grundlinien (= Tischkante), an denen die Spieler sitzen, erhalten **keine** Begrenzung.

So geht's:

- Anstoß: Der Moderator zählt von 3 herunter und lässt bei „Null“ den Ball aus geringer Höhe mittig zwischen den Spielern auf den Tisch fallen.
- Tor: Die Spieler versuchen nun gleichzeitig, den Ball über die Grundlinie des Gegners zu pusten, so dass er dort herunterfällt.
- Wer das schafft, erhält einen Punkt.
- Wird der Ball mit einem Körperteil (z.B. dem Gesicht) berührt, gibt es 1 Punkt für den Gegner.
- Nach jedem Punkt gibt es erneut Anstoß.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.



Rechtschreibfehler

★★

Knobeln & Köpfchen

Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Rechtschreibfehler“ (39-45)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte
- *Stift und Papier*

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten sowie Stift und Papier.

So geht's:

- Der Moderator wählt ein Wort von der Quizkarte aus und schreibt es geheim mit allen Rechtschreibfehlern auf. Anschließend legt er das aufgeschriebene Wort für beide Spieler gut lesbar auf den Tisch.
- Beide Spieler überlegen, wie viele Rechtschreibfehler in dem Wort versteckt sind.
- Als Fehler gelten:
 - o Falsche Buchstaben, die ersetzt werden müssten („Rächttschreibung“ = 1 Fehler)
 - o Überflüssige Buchstaben („Schiff“ = 1 Fehler)
 - o Fehlende Buchstaben („Schif_“ = 1 Fehler)
- Wer lösen möchte, muss als Erster auf die Zuschlagkarte schlagen. Er hat nun ca. 3 Sekunden Zeit, um die Fehleranzahl zu nennen.
 - o **Richtige** Anzahl: Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - o **Falsche** Anzahl: Der Gegner erhält den Punkt. **Achtung:** Die Lösung befindet sich auf der **Kartenrückseite**.

- Anschließend wählt der Moderator das nächste Wort aus usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Wollt ihr das Spiel für ältere Kids oder Erwachsene schwieriger gestalten, müssen diese das Wort zusätzlich zur Nennung der Fehleranzahl richtig schreiben.

Rechtschreibfehler zu zweit:

- Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler eine Quizkarte.
- Ein Spieler beginnt als Fragensteller. Der andere Spieler nennt ihm eine Zahl von 1 bis 7.
- Der Fragensteller schreibt das Wort von der Quizkarte mit der entsprechenden Zahl auf.
- Der Spieler muss nun innerhalb von 10 Sekunden die Anzahl der Rechtschreibfehler tippen. Die Punkte werden vergeben wie auf Seite 14 beschrieben.
- So stellen die Spieler einander abwechselnd je 3 verschiedene Aufgaben. Wer danach auf der Punkteleiste führt, gewinnt. Bei Gleichstand wird das Spiel mit neuen Aufgaben wiederholt.

Ringe werfen

★	Glück & Geschick	Ab 2 Personen
---	------------------	---------------

Ihr benötigt:

- 2 Ringe (1x Blau, 1x Rot)

Für das Spiel benötigt ihr „freie Bahn“ auf dem Tisch. Rückt einen Stuhl ca. 1,5 Meter vom schmalen Ende des Tisches weg. Jeder Spieler erhält den Ring seiner Farbe. Wer beginnt, stellt sich hinter dem Stuhl auf.

So geht's:

- Die Spieler versuchen abwechselnd, ihren Ring möglichst nah an das entfernte Tischende zu werfen.
- Liegt der eigene Ring nach dem Wurf näher am Tischende als der des Gegners, hat man ihn „übertroffen“. In diesem Fall ist der Gegner an der Reihe: Er nimmt seinen Ring zurück und muss nun seinerseits den gegnerischen Ring übertreffen usw.
- Das geht so lange, bis der Ring nach dem Wurf den gegnerischen nicht übertrifft oder auf den Boden fällt. Dadurch endet der Durchgang und der Gegner erhält 1 Punkt.
- Den nächsten Durchgang beginnt immer der Spieler, der den aktuellen verloren hat.
- Sobald ein Spieler 4 Punkte hat, hat er gewonnen.

Tipps & Hinweise:

- Beim ersten Wurf jedes Durchgangs muss man natürlich keinen gegnerischen Ring übertreffen. Fällt der Ring beim ersten Wurf herunter, punktet der Gegner direkt.
- Es ist erlaubt, den gegnerischen Ring „anzuspielen“: Bleibt er auf dem Tisch liegen, werden beide wie gewohnt bewertet. Fällt er als einziger vom Tisch, erhält der Werfer den Punkt. Fallen beide hinunter, bekommt der Gegner den Punkt.
- Um das Spiel leichter zu gestalten, dürfen sich jüngere Kinder beim Werfen direkt an den Tisch stellen.

Scherzfragen

★★	Knobeln & Köpfchen	Ab 2 Personen
----	--------------------	---------------

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Scherzfragen“ (46-55)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator wählt eine Scherzfrage aus und liest sie vor.
- Anschließend nennt er nacheinander bis zu 3 Tipps, die auf die gesuchte Antwort hinweisen. Nach der Frage und zwischen den einzelnen Tipps lässt er den Spielern jeweils ein paar Sekunden Zeit zum Überlegen.
- Wer meint, die gesuchte Antwort zu wissen, schlägt auf die Zuschlagkarte und hat danach 3 Sekunden Zeit, die Antwort zu nennen.
 - o **Richtige Antwort:** Der Spieler bekommt 1 Punkt auf der Punkteleiste. Die Frage ist aus dem Spiel. Der Moderator wählt die nächste Frage aus.
 - o **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt und der Moderator liest den nächsten Tipp vor.
- Möchte nach dem 3. Tipp niemand lösen, nennt der Moderator die gesuchte Antwort und beginnt mit der nächsten Scherzfrage.
- Wer als Erster 3 Punkte hat, gewinnt das Spiel.



Tipps & Hinweise:

- Manchmal lohnt es sich, den ein oder anderen Tipp abzuwarten, denn gesucht ist immer nur die auf der Karte genannte Lösung – selbst wenn eine andere Antwort denkbar wäre!

Scherzfragen zu zweit:

- Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler eine Quizkarte. Die Zuschlagkarte benötigt ihr nicht.
- Wer beginnt, liest seinem Gegner die Scherzfrage und die 3 Tipps der obersten Aufgabe nacheinander vor. Nach jedem Tipp darf dieser entscheiden, ob er antwortet.
Löst er schon vor dem ersten Tipp richtig, bekommt er 5 Punkte. Nach dem ersten Tipp erhält er noch 3, nach dem zweiten Tipp 2 und nach dem letzten Tipp 1 Punkt. Bei einer falschen Antwort ist die Scherzfrage hingegen sofort aus dem Spiel!
- So stellen beide Spieler ihrem Gegner abwechselnd alle 3 Scherzfragen ihrer Quizkarte.
- Wer anschließend in Führung liegt, gewinnt. Bei Gleichstand stellt ihr euch so lange gegenseitig jeweils eine weitere Scherzfrage, bis ein Spieler nach der Runde in Führung liegt und damit siegt.

Schütten

★★

Glück & Geschick

Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- Schachtelunterteil mit Einsatz
- Trennwände A, B und C
- Beide Becher
- 8 Kunststoffkugeln
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Steckt die (gefalteten) Trennwände B und C in die beiden äußeren Einkerbungen der (gefalteten) Trennwand A. Legt die zusammengesteckten Trennwände so in das leere Schachtelunterteil samt Einsatz, dass 6 Felder entstehen (siehe Abbildung). Stellt die Schachtel zwischen den beiden Spielern so auf den Tisch, dass eine Seite mit 3 Feldern zu jedem Spieler zeigt.

Die Spieler erhalten den Becher ihrer Farbe, legen die 4 Kugeln ihrer Farbe hinein und stellen ihn vor sich auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Punkteleiste.

So geht's:

- Auf das Startkommando des Moderators nehmen die Spieler ihren Becher in eine Hand. Sie versuchen nun, schneller als ihr Gegner in jedes der 3 eigenen Felder genau 1 Kugel zu schütten.
 - o Sobald dies einem Spieler gelingt, endet die Runde **sofort**. Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - o Die Runde endet ebenfalls **sofort**, sobald ein Spieler einen Fehler macht. Als Fehler gilt, wenn eine Kugel woanders als in einem eigenen Feld landet (z.B. fremdes Feld, neben die Schachtel) oder in einem eigenen Feld mehr als eine eigene Kugel landet. In beiden Fällen erhält der Gegner den Punkt.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Um das Spiel **einfacher** zu gestalten, füllt nur 3 Kugeln in die Becher. Außerdem dürfen die Spieler den Becher mit beiden Händen festhalten.
- Wollt ihr das Spiel (z.B. für ältere Kids und Erwachsene) **erschweren**, dürfen die Spieler den Becher nur mit ihrer „schwächeren“ Hand halten.

Spiegelschrift

★

Knobeln & Köpfchen

Ab 2 Personen

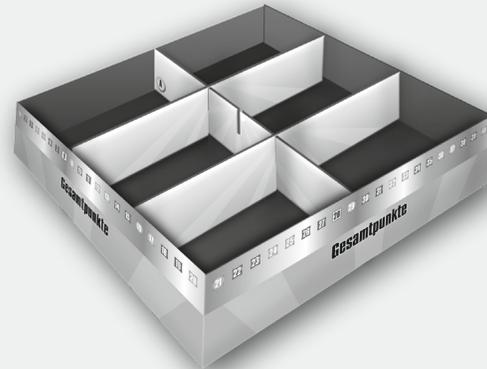
Ihr benötigt:

- Quizkarten „Spiegelschrift“ (56-66)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte

Die Spieler setzen sich nebeneinander an den Tisch. Die Zuschlagkarte kommt mittig zwischen beide Spieler. Stellt die Spielfiguren auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator wählt eines der gespiegelten Wörter aus, nennt den Spielern **zuerst** die zugehörige Nummer und legt die Quizkarte **danach** so auf den Tisch, dass beide Spieler sie gut lesen können.
- Wer glaubt, das gespiegelte Wort richtig erkannt zu haben, schlägt auf die Zuschlagkarte. Daraufhin nimmt der Moderator die Quizkarte wieder zu sich. Nun nennt der Spieler das erkannte Wort und der Moderator überprüft die Lösung: Sie steht auf der **Rückseite** der Karte.
 - o **Richtige** Lösung: Der Spieler bekommt 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - o **Falsche** oder **keine** Lösung: Der Gegner bekommt den Punkt.



- Anschließend nimmt der Moderator eine neue Quizkarte, wählt wieder ein Wort aus usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Spiegelschrift zu zweit:

- Im Spiel zu zweit wählt ihr abwechselnd aus, welche Aufgabe (1-4) der kommenden Karte ihr als Nächstes spielt. Erst dann zieht ihr die Karte und legt sie auf den Tisch, so dass ihr sie beide gleichzeitig und gut lesen könnt. Denkt daran, für jede Aufgabe eine neue Karte zu ziehen.

Stimmt's?

★	Knobeln & Köpfchen	Ab 2 Personen
---	--------------------	---------------



Ihr benötigt:

- Quizkarten „Stimmt's?“ (67-74)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Beide „Stimmt's?“-Chips

Die Spieler erhalten den „Stimmt's?“-Chip ihrer Farbe, der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf das **Feld 3** der hellen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest eine Aussage der gewählten Quizkarte vor.
- Beide Spieler überlegen, ob die Aussage stimmt. Dann legen sie ihren Chip durch ihre Hand verdeckt so auf den Tisch, dass entweder die Seite mit dem grünen Haken (= stimmt) oder mit dem schwarzen „X“ (= stimmt nicht) oben liegt.
- Nachdem sich **beide** Spieler entschieden haben, nehmen sie die Hand vom Chip.
- Der Moderator löst die Aussage auf. Die Antwort findet sich auf der **Kartenrückseite**.
- Wer falsch getippt hat, zieht auf der Punkteleiste 1 Feld zurück. (Haben beide falsch getippt, ziehen beide je 1 Feld zurück.) Für einen richtigen Tipp gibt es **keine** Punkte.
- Der Moderator liest die nächste Aussage vor usw.
- Sobald ein Spieler auf das Feld 0 zieht, hat er **verloren**. Bei Gleichstand (beide ziehen gleichzeitig auf das Feld 0) wird so lange weitergespielt, bis nur ein Spieler richtig getippt hat und damit gewinnt.

Tiere finden

★★	Knobeln & Köpfchen	Ab 3 Personen
----	--------------------	---------------

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Tiere finden“ (75-76)
- Weltkarte
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- Zuschlagkarte

Legt die Weltkarte und die Zuschlagkarte für beide Spieler gut zugänglich auf den Tisch. Die Weltkarte zeigt 60 verschiedene Tiere. Jedem Tier ist eine Zahl von 1-60 zugeordnet. Der Moderator erhält die beiden Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator sucht sich aus den Quizkarten ein Tier aus und nennt ...
 - o ... im **einfachen Spiel** den kompletten **Tiernamen**. Die Spieler müssen nun möglichst schnell das Tier auf der Landkarte und so die dazugehörige Zahl finden, die es zu nennen gilt.
 - o ... im **schweren Spiel** stattdessen die **Zahl** neben dem Tier. Die Spieler müssen nun die Zahl auf der Landkarte finden und den Namen des zugehörigen Tieres erraten.
- Wer lösen will, schlägt mit der Hand auf die Zuschlagkarte. Er hat nun 3 Sekunden Zeit, die Lösung (einfaches Spiel = Zahl, schweres Spiel = Tiernamen) zu nennen.
 - o **Richtige** Lösung: Der Spieler erhält 1 Punkt.
 - o **Falsche** oder **keine** Lösung: Der Gegenspieler erhält den Punkt.
- Anschließend wählt der Moderator ein neues Tier von der Quizkarte aus usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Im schweren Spiel genügt als Lösung normalerweise die Nennung des auf der Quizkarte gedruckten Tiernamens. Die genaue Bezeichnung in Klammern ist ebenso richtig, aber nicht erforderlich. Wer das Spiel nochmal deutlich schwerer machen will, kann auf die Bezeichnungen in Klammern bestehen ...
- Die Darstellung der Landmassen und die Anordnung der Tiere wurde aus Gründen der Spielbarkeit und des Kartenformats teilweise leicht angepasst.



Wo liegt was?

★★★ Glück & Geschick Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Wo liegt was?“ (77-82)
- Deutschlandkarte
- Punkteleiste
- 5 Spielfiguren (2x Blau, 2x Rot, 1x Grün)

Legt die Landkarte mittig zwischen die Spieler. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten und die grüne Spielfigur. Die Spieler erhalten je 1 Spielfigur ihrer Farbe. Die restlichen beiden Figuren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die 1. Frage der Quizkarte vor. Darin wird immer nach einem Ort gefragt.
- Die Spieler setzen ihre Spielfigur in das Quadrat, in dem der Ort ihrer Meinung nach liegt. Zur Orientierung helfen dabei einige eingezeichnete Flüsse, Seen, Großstädte und die Grenzen der Bundesländer.
- Sobald die Spieler ihre Spielfigur gesetzt haben, dürfen sie die Figur nicht mehr versetzen.
- Ist ein Quadrat bereits durch die Spielfigur des Gegners besetzt, darf der Spieler seine Figur dort nicht mehr hinstellen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst ...
- Lassen sich die Spieler zu lange Zeit, zählt der Moderator langsam von 5 herunter. Wer bei „0“ noch nicht gesetzt hat, hat diese Runde Pech gehabt.
- Sobald **beide** Spieler gesetzt haben, stellt der Moderator die grüne Figur in das Lösungsquadrat (siehe **Kartenrückseite**). Dann überprüft er, wer näher an der Lösung liegt. Dazu zählt er den Abstand in Quadraten (nicht diagonal).
- Wer näher liegt, rückt auf der Punkteleiste 1 Feld vor. Liegen beide Spieler gleich weit entfernt, erhalten beide den Punkt.
- Anschließend nimmt jeder seine Figur zurück, der Moderator stellt die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, ist der Sieger. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht und damit gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Die Lage / der Verlauf der ausgewählten Flüsse, Seen, Städte usw. ist zur besseren Übersichtlichkeit teilweise vereinfacht dargestellt.

Wort im Wort

★★★ Knobeln & Köpfchen Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Wort im Wort“ (83-90)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- *Stifte und Papier*

Die Spieler und der Moderator erhalten jeweils Stift und Papier. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator wählt ein Wort von der Quizkarte aus und schreibt es gut lesbar für alle auf.
- Nun haben die Spieler 10 Sekunden Zeit, möglichst viele Wörter zu finden, die in dem vorgegebenen Wort stecken. Die Zeit wird vom Moderator laut heruntergezählt.
 - o Was gilt?
 - Es gelten alle Wörter mit **mehr als 3 Buchstaben**, die in Leserichtung Bestandteil des Wortes sind. Also auch Mehrzahlen, Beugungen, Fälle usw.
 - o Was gilt nicht?
 - Vor- und Nachnamen
 - geographische Bezeichnungen (Flüsse, Berge, Städte usw.)
 - Firmen- / Markennamen
 - regionale Ausdrücke
 - reine Aufforderungen wie z.B.: „schreib!“ („schreibe“ von „ich schreibe“ gilt natürlich)
 - o Beispiel: In dem Wort „Apfelsaft“ stecken 4 Wörter: Apfel, (des) Apfels, Fels und Saft. „Elsa“ ist ein Vorname und gilt deswegen nicht.
- Sobald die Zeit um ist, schreiben beide Spieler die Anzahl von Wörtern auf, die sie in dem Wort vermuten.
- Haben **beide** ihren Tipp notiert, nennen sie ihn dem Moderator. Dieser nennt daraufhin die Lösungszahl (siehe **Kartenrückseite**).
- Wer von beiden näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste. Sind beide Spieler gleich weit entfernt, erhalten **beide** den Punkt.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht und damit gewinnt.



Tipps & Hinweise:

- Wollt ihr das Spiel (z.B. für ältere Kids und Erwachsene) **erschweren**, müssen die Spieler statt der Anzahl die einzelnen Wörter aufschreiben. In diesem Fall erhalten die Spieler pro Aufgabe 30 Sekunden Zeit.
- Sonderfall: Hat dieselbe Buchstabenfolge mehrere Bedeutungen (z.B.: „l-a-d-e“ = „die Lade“ und „ich lade“), zählt sie dennoch nur als 1 Wort.

Das Spiel zu zweit:

Im Spiel zu zweit seid ihr abwechselnd für das Zeitmessen verantwortlich (am besten mit einer Stoppuhr o.Ä.). Zieht für jedes Wort abwechselnd eine neue Quizkarte. Der jeweils andere Spieler nennt im selben Moment eine Zahl zwischen 1 und 10 und bestimmt damit das Wort auf der Karte. Legt sie dann auf den Tisch und startet die Zeit.

Zahlen jagen

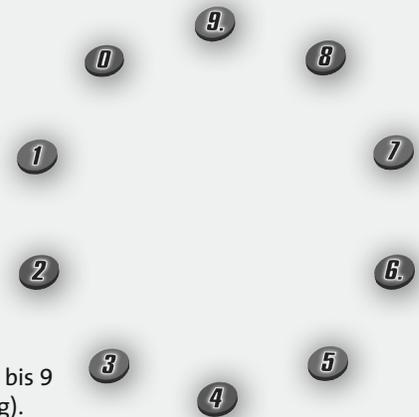
★★★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
-----	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Zahlen jagen“ (91-95)
- 10 Schnipp-Chips
- Sanduhr
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Legt die 10 Schnipp-Chips auf dem Tisch in gleichmäßigem Abstand aus, so dass die Zahlen von 0 bis 9 sichtbar sind und in aufsteigender Reihenfolge einmal rund um den Tisch führen (siehe Abbildung).

Sorgt dafür, dass um den Tisch herum genügend Platz ist, damit ihr um ihn herumlaufen könnt. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten sowie die Sanduhr und steht etwa 3 Meter vom Tisch entfernt.



So geht's:

- Es wird abwechselnd gespielt.
- Der Startspieler stellt sich neben den Moderator. Sobald er bereit ist, dreht der Moderator die Sanduhr um und zeigt ihm die **erste Zahlenfolge** des Aufgabenblocks auf der Quizkarte.
- Der Spieler versucht, sich die Zahlenfolge möglichst gut zu merken. Anschließend läuft er zum Tisch und berührt die Zahlen der Schnipp-Chips in exakt derselben Reihenfolge, wie sie in der Aufgabe genannt sind.
- Beim Berühren der Chips nennt er die Zahl jeweils laut, so dass der Moderator überprüfen kann, ob der Spieler die Zahlenfolge einhält. Der Spieler darf beim Berühren der Chips nicht über den Tisch hinweg auf die andere Tischseite greifen, sondern muss jeweils vor dem Chip stehen, wenn er ihn berührt.
 - o Sobald er die Zahlenfolge **richtig** abgelaufen ist, kehrt er zum Moderator zurück, prägt sich die zweite Zahlenfolge des Aufgabenblocks ein usw.
 - o Berührt er einen **falschen** Chip, ruft der Moderator „falsch!“ und der Spieler muss die aktuelle Zahlenfolge wieder von vorn beginnen.
 - o Der Spieler darf die aktuelle Zahlenfolge wann immer er will beim Moderator einsehen. Allerdings muss er sie dann am Tisch wieder von vorne ablaufen.
- Sobald die Sanduhr zum 1. Mal durchgelaufen ist, dreht der Moderator sie um. Ist sie das 2. Mal durchgelaufen, endet der Durchgang sofort.
- Der Spieler erhält nun so viele Punkte auf der Punkteleiste, wie er Zahlenfolgen erfolgreich ablaufen konnte.
- Danach ist der andere Spieler an der Reihe. Der Moderator zieht eine neue Karte, dreht die Sanduhr um usw.
- Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird ein weiterer Durchgang gespielt.

Tipps & Hinweise:

- Für exakt gleiche Bedingungen können beide Spieler auch denselben Aufgabenblock lösen. Dann muss aber der 2. Spieler so lange den Raum verlassen, wie der Startspieler an der Reihe ist.
- Sollte ein Spieler alle 7 Zahlenfolgen eines Aufgabenblocks innerhalb der Zeit lösen, macht er einfach mit der obersten Zahlenfolge des nächsten Blocks weiter.

Zungenbrecher

★	Glück & Geschick	Ab 2 Personen
---	------------------	---------------

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Zungenbrecher“ (96-99)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)
- 4 kleine Kunststoff-Chips (2x Blau, 2x Rot)
- Sanduhr

Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der dunklen Seite der Punkteleiste. Der Moderator stellt die Sanduhr auf den Tisch und nimmt sich die Quizkarten und die 4 Kunststoff-Chips.



So geht's:

- Es wird abwechselnd gespielt.
- Der Moderator liest den ersten Zungenbrecher vor. Der Spieler, der beginnt, darf ihn einmal in Ruhe wiederholen, um ihn sich einzuprägen.
- Sobald der Spieler bereit ist, dreht der Moderator die Sanduhr um. Bis sie durchgelaufen ist, hat der Spieler nun Zeit, den Zungenbrecher so oft wie möglich fehlerfrei aufzusagen.
 - o **Jeder richtige Aufsager:** Der Moderator bestätigt mit „richtig“ und rückt die Spielfigur des Spielers auf der Punkteleiste um 1 Feld vor.
 - o **Falsch aufgesagt:** Sobald der Spieler beim Aufsuchen einen Fehler macht, sagt der Moderator „falsch“. Der Spieler beginnt sofort, den Zungenbrecher erneut aufzusagen.
- Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, endet der Durchgang des Spielers.
- Nun ist der Gegenspieler an der Reihe. Er sagt **denselben** Zungenbrecher auf. Auch er darf ihn zuvor einmal in Ruhe aufzusagen usw.
- Wer den Zungenbrecher häufiger richtig aufgesagt hat, bekommt 1 Chip seiner Farbe als Siegpunkt. Bei Gleichstand wird kein Siegpunkt vergeben.
- Die Spielfiguren kommen wieder auf das Feld 0 und der Moderator liest den nächsten Zungenbrecher vor. Nun muss der andere Spieler beginnen usw.
- Wer zuerst 2 Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Zusatzspiele

Hinweis: Für die 6 Zusatzspiele benötigt ihr zusätzliche Materialien. Diese sind jeweils kursiv gesetzt.

Ballonball

★	Glück & Geschick	Ab 2 Personen
---	------------------	---------------

Ihr benötigt:

- 1 *Luftballon*
- Schachtelunterteil
- Punkteleiste und zwei Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Als Erstes wird der Luftballon aufgepustet. **Achtung: Dies muss unbedingt von einem Erwachsenen gemacht werden! Benutzt am besten eine Ballonpumpe.**

Legt dann das Schachtelunterteil als „Korb“ an den Rand des Tisches. Stellt einen Stuhl ca. 2 Meter von der Schachtel entfernt auf. Wer beginnt, bekommt den Luftballon und stellt sich hinter dem Stuhl auf. Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste.

So geht's:

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.
- Sie versuchen, den Ballon so in die Schachtel zu werfen, dass er darin liegen bleibt.
- Für jeden Treffer erhält der Spieler 1 Punkt.
- Wer nach 5 Durchgängen führt, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis in einem Durchgang nur ein Spieler erfolgreich ist.

Tipps & Hinweise:

- Landet der Ballon in der Schachtel, springt oder kullert dann aber wieder heraus, ist dies kein Punkt.
- Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr problemlos über die Entfernung zur Schachtel reduzieren oder erhöhen.
- **Warnhinweis:** Achtung! Kinder unter acht Jahren können an nicht aufgeblasenen oder geplatzten Ballons ersticken. Die Aufsicht durch einen Erwachsenen ist erforderlich. Nicht aufgeblasene Ballons sind von Kindern fernzuhalten. Geplatzte Ballons sind unverzüglich zu entfernen.

Ballonjonglage

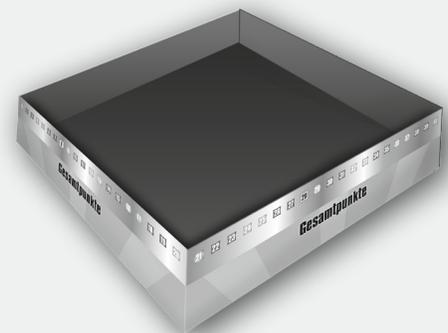
★★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
----	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- 2 *Luftballons*
- *Stoppuhr (zum Beispiel im Handy)*
- *Stift und Papier*

Als Erstes werden die Luftballons aufgepustet. **Achtung: Dies muss unbedingt von einem Erwachsenen gemacht werden! Benutzt am besten eine Ballonpumpe.**

Der Startspieler nimmt sich die Ballons und stellt sich in die Mitte des Raumes. Um ihn herum benötigt er möglichst „freie Bahn“. Der Moderator nimmt sich die Stoppuhr und legt Stift und Papier bereit.



So geht's:

- Die Spieler sind abwechselnd dreimal an der Reihe. Dabei versuchen sie, **beide** Ballons durch das Schlagen mit **derselben Hand** möglichst lange in der Luft zu halten.
- Sobald der Spieler den zweiten Luftballon in die Luft geworfen hat, startet der Moderator die Stoppuhr. Während des Versuchs darf der Spieler die Ballons nur mit derselben Hand berühren und nicht festhalten. Sobald ein Ballon etwas anderes als die Hand berührt (andere Körperteile des Spielers, Wand, Decke, Gegenstände usw.) stoppt der Moderator die Zeit und notiert sie.
- Wer nach den 3 Durchgängen die längste Einzelzeit geschafft hat, gewinnt das Spiel.

Tipps & Hinweise:

- **Warnhinweis:** Achtung! Kinder unter acht Jahren können an nicht aufgeblasenen oder geplatzten Ballons ersticken. Die Aufsicht durch einen Erwachsenen ist erforderlich. Nicht aufgeblasene Ballons sind von Kindern fernzuhalten. Geplatzte Ballons sind unverzüglich zu entfernen.

Die Flasche

★	Glück & Geschick	Ab 2 Personen
---	------------------	---------------

Ihr benötigt:

- 1 leere Plastikflasche mit Verschluss

Nehmt den Drehverschluss der Flasche ab und stellt sie mit der Öffnung nach unten (= kopfüber) ans Ende des Tisches. Der Verschluss kommt ans entgegengesetzte Ende des Tisches und wird dort mit der Öffnung nach oben abgelegt.

So geht's:

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer beginnt, schnippt den Deckel Richtung Flasche, um diese umzuwerfen.
- Gelingt dies in einem Durchgang keinem der Spieler oder aber beiden Spielern, wird weitergespielt. Sobald in einem Durchgang nur einer der beiden Spieler erfolgreich ist, ist er der Sieger.

Tipps & Hinweise:

- Verändert den Schwierigkeitsgrad einfach, indem ihr den Verschluss näher an oder weiter von der Flasche entfernt ablegt.



Flaschenrennen

★★	Action & Risiko	Ab 2 Personen
----	-----------------	---------------

Ihr benötigt:

- 2 leere, gleichartige Glas- oder Plastikflaschen

Beide Spieler erhalten eine Flasche.

So geht's:

- Der Moderator legt die Strecke fest, die die Spieler laufen müssen, z.B. einmal bis zum anderen Ende des Wohnzimmers, um den Tisch herum oder Ähnliches.
- Beide Spieler stellen sich nebeneinander am Start auf und stellen die Flasche vor sich ab.
- Der Moderator gibt das Startkommando.
- Beide Spieler versuchen, ihre Flasche schneller als der Gegner mit dem Fuß bis ins Ziel zu schieben, ohne dass sie umfällt. Falls doch, müssen sie die Flasche am Start erneut aufstellen und von dort wieder starten.
- Wessen Flasche zuerst die Ziellinie überquert (natürlich ohne dabei umzufallen ...), gewinnt das Spiel.

Tipps & Hinweise:

- Je nach Bodenbeschaffenheit bieten sich für das Spiel eher Glas- oder Plastikflaschen an. Mit Plastikflaschen ist das Spiel meist etwas schwieriger.
- Auf empfindlichen Böden solltet ihr keine Glasflaschen benutzen.

Klammerhammer

★ Knobeln & Köpfchen Ab 2 Personen

Ihr benötigt:

- 2 Wäscheklammern
- Schachteldeckel und -boden
- 1 Sanduhr
- Alle übrigen Spielmaterialien

Der Moderator nimmt sich die Sanduhr. Beide Spieler setzen sich einander gegenüber. Sie erhalten je eine Wäscheklammer und den Schachteldeckel bzw. -boden, den sie jeweils als „Korb“ vor sich auf den Tisch legen. Alle übrigen Spielmaterialien kommen in die Tischmitte.

So geht's:

- Sobald der Moderator die Sanduhr umgedreht hat, startet das Spiel.
- Die Spieler versuchen, sich mit ihrer Wäscheklammer möglichst viele Gegenstände aus der Tischmitte zu schnappen und in ihrem Korb abzulegen.
- Dabei gilt:
 - Die Spieler dürfen die Gegenstände nur mit der Wäscheklammer berühren.
 - Greifen beide nach demselben Material, darf derjenige es nehmen, der es zuerst berührt hat.
- Das Spiel endet, sobald die Sanduhr durchgelaufen ist. Nun werden die Gegenstände in den Schachteln der Spieler gezählt. Dabei zählt nur die Menge, nicht deren Größe usw.
- Wer die meisten Gegenstände hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird das Spiel wiederholt.

Tipps & Hinweise:

- Achtet darauf, dass ihr niemanden mit der Wäscheklammer verletzt.

Wie viele?

★★ Knobeln & Köpfchen Ab 5 Personen

Ihr benötigt:

- 2 Stifte und Papier
- Punkteleiste und zwei Spielfiguren (1x Blau, 1x Rot)

Die Spielfiguren kommen auf das Feld 0 der hellen Seite der Punkteleiste. Beide Spieler setzen sich nebeneinander an den Tisch und erhalten Stift und Papier. Alle übrigen Mitspieler setzen sich ihnen als Publikum gegenüber.

So geht's:

- Bei diesem Spiel müssen die Spieler das Publikum einschätzen.
- Der Moderator denkt sich eine Frage aus, die das Publikum betrifft, und stellt sie. Zum Beispiel, wie viele von ihnen schon mal in Spanien waren, Rot als Lieblingsfarbe haben oder Spinat mögen usw.
- Beide Spieler schreiben geheim eine Zahl als Tipp auf. Diese ist mindestens 0 (= keiner) und höchstens so groß wie das Publikum (= alle).
- Haben **beide** ihren Tipp notiert, nennen sie ihn dem Moderator.
- Danach heben aus dem Publikum alle die Hand, auf die die Frage zutrifft.
- Wer von den Spielern näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste. Bei Gleichstand bekommt keiner den Punkt.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Tipps & Hinweise:

- Da bei dem Spiel alle eingebunden sind, eignet es sich besonders gut für Kindergeburtstage und andere größere Gruppen.
- Das Publikum darf natürlich so lange keine Tipps geben, bis beide Spieler ihren Tipp notiert haben.

Die Quizfragen und -antworten befinden sich auf dem zu Redaktionsschluss aktuellen Stand (Januar 2014).

Autor und Verlag danken dem gesamten Quiz- und Rechercheteam, insbesondere Julia Coschurba, Sarah Fessler, Sarah Finke, Claudia Hartmann, Sandra Hein, Britta Hurter, Philip Kiefer, Anne Koglin, Nicole Koziol, Franziska Maier, Lara Ostertag, Samantha Rehm, Philipp Reindl, Cornelia Rist, Cornelia Steuer, Meike Stolp, Jürgen Valentiner-Branth, Vivien Weiß und Leonie Zehrer.



Nimm die Herausforderung an!



Schlag den Raab – Das 1. Spiel

Artikel-Nr.: 27227

Schlag den Raab – Das 2. Spiel

Artikel-Nr.: 27229

Schlag den Raab – Das Quiz

Artikel-Nr.: 27232

Schlag den Raab - Der Buzzer

Artikel-Nr.: 27231

© & ® Raab TV-Produktion GmbH, lizenziert durch Brainpool Artist und Content Services GmbH
© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

231790

Ravensburger