

Leseprobe



Gabriele Meisner

Zum Spielen ist man nie zu alt

100 Geburtstagsspiele für drinnen und draußen

128 Seiten, 20 x 22,5 cm, gebunden,
durchgehend farbig gestaltet, mit zahlreichen Farbfotos
ISBN 9783746246130

Mehr Informationen finden Sie unter st-benno.de

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© St. Benno Verlag GmbH, Leipzig 2016

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Gabriele Meisner

Zum Spielen ist man nie zu alt

100 Geburtstagsspiele
für drinnen & draußen

Besuchen Sie uns im Internet:
www.st-benno.de

Gern informieren wir Sie unverbindlich und aktuell auch in unserem Newsletter
zum Verlagsprogramm, zu Neuerscheinungen und Aktionen. Einfach anmelden
unter www.st-benno.de.

ISBN 978-3-7462-4613-0

© St. Benno Verlag GmbH, Leipzig
Umschlag: Ulrike Vetter, Leipzig
Gesamtherstellung: Arnold & Domnick, Leipzig (A)

benno

„Spielregeln“ für den Gebrauch des Buches

Das vorliegende Buch wendet sich an kreative Spiel- und Feierfreudige. Rund 100 generationsübergreifende Spielideen für Geburtstagspartys stehen hier zur Auswahl. Damit die Spiele zum Highlight werden, gilt die gleiche goldene Regel wie beim Backen einer Geburtstagstorte: Vom Grundrezept darf und soll abgewichen werden.

Je mehr der Spielinput auf den Veranstaltungsort, die Gäste und das Geburtstagskind hin abgestimmt wird, desto besser gelingt es auch! Die Kunst zu improvisieren sorgt schließlich beim Backen und Spielen für das Sahnetüpfelchen!

Angefangen bei den Kindergeburtstagen über die runden Erwachsenengeburtstage bis zum 100. Geburtstag werden hier zahlreiche abwechslungsreiche Spielvorschläge präsentiert. Die Spiele richten sich gleichermaßen an Mädchen und Jungen, Frauen und Männer; der Einfachheit halber wurde jedoch auf die zweigeschlechtliche Schreibweise verzichtet. Neu sind die pädagogisch durchdachten Spielketten für Drei- bis Achtjährige, die aufeinander aufbauende und thematisch zueinander passende Spiele enthalten. Aus den Spielketten können natürlich auch einzelne Spiele ausgewählt oder miteinander getauscht werden.

Zum Schluss des Spielebuchs stehen Tipps und Ideen für ein Riesen-Familienfest. Wie das Backen, fordert auch das Spielen Einsatz: Wer Lust hat, die Zeit bei seinem nächsten Geburtstag zu verspielen, sollte also auf jeden Fall weiterlesen. Nur wer wagt, gewinnt!

Neben den Spielbeschreibungen geben folgende Piktogramme zusätzliche Informationen zu jedem Spiel:



PÄDAGOGISCHER
HINWEIS



MATERIAL



GRUPPEN-
GRÖÖE



SPIELDAUER*



INDOOR



OUTDOOR

* Die angegebene Spieldauer geht von der Mindestanzahl der Mitspieler aus und ist ein Durchschnittswert.

INHALT

1. Am Geburtstag ist der Bär los – eine bärenstärke Fete für ab 3-Jährige	8
2. „Versuch’s mal mit Gemütlichkeit ...“ – eine Party tief im Dschungel für ab 3-Jährige	18
3. Wenn Geister am Geburtstag spuken – eine Gruselparty für ab 6-Jährige	24
4. Eine Schatzsuche auf dem Bauernhof – für ab 6-jährige Spürnasen	30
5. Hits für Discokids – eine Geburtstagsparty für ab 8-Jährige	38
6. Der 10. Geburtstag – das erste Mal im Leben Nullen	46
7. Man müsste noch mal 20 sein ... – ein Wunschbaum-Geburtstag	56
8. Die 30er-Geburtstagsparty – mit beiden Beinen im Leben	64
9. Lieber fetzig mit 40 als ranzig mit 20	68
10. Das halbe Jahrhundert feiern – der 50. Geburtstag	76
11. Die wilden 60er – ein Geburtstag für Junggebliebene	80
12. 70 Jahr, weißes Haar – so stehst du vor mir	86
13. Werde du erst mal 80 ... – wenn das Alter (k)eine Rolle spielt	92
14. Der 90. Geburtstag – ganz sicher kein „Dinner for One“	98
15. Die Spielweisen – 100 Jahre lassen sich erleben mit bewegen	104
16. Das Riesen-Familienfest – „Zusammen werden wir über hundert!“	108

AM GEBURTSTAG IST DER BÄR LOS – EINE BÄREN- STARKE FETE FÜR AB 3-JÄHRIGE

1

Zu dieser Geburtstagsfete werden Bären eingeladen, die für richtig gute Stimmung sorgen. Die Einladungskarte wird aus buntem Tonpapier in Teddyform gebastelt. Alle kleinen Gäste können in einem Bärenkostüm kommen. Wer sich nicht verkleiden möchte, kann einfach als Bär geschminkt werden oder als er selbst ins Bärenzauberland eintreten.

Für das Zauberland wird ein Raum zur Bärenhöhle umfunktioni-ert, indem die Wände beispielsweise mit personengroßen, aus Zeitungspapier geschnittenen und farbig bemalten Bären dekoriert werden. Außerdem können hängende Laken oder Decken den Raum in eine gemütliche Höhle verwandeln.

Besonders einladend wirkt es, wenn die Besucher zur Tür hereinkommen und durch ein großes Papp- oder Stoffgummibärchen steigen, um so in die Bärenhöhle zu gelangen.

Natürlich gibt es im Bärenzauberland Gummibärchen in jeder Form zu genießen: auf einer Torte als Dekor, als gebackene Bären mit zusätzlicher Gummibärchenverzierung, auf Keksen mit Zuckerguss dekoriert, auf Pudding u. v. m.

Wenn der Bärenhunger gesättigt ist, können die Spiele losgehen.



DER BAR IST LOS

Auf dem Fußboden oder auf einem Tisch liegt ein großer ausgeschnittener Papierbär. Um den Rand herum gibt es kleine aufgezeichnete Spielfelder vom Start bis zum Ziel. Ein kleiner Teddy dient als Spielfigur für alle. Nacheinander würfelt jedes Kind und setzt den Teddy um die gewürfelte Zahl vom Start aus auf ein Spielfeld, von dem aus dann der Nächste weiterzieht. Auf einigen Spielfeldern steht eine Aufgabe, die derjenige ausführen darf, der auf das Feld kommt. Jeder, der das Ziel erreicht, bekommt ein Gummibärchen. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Aufgaben zum Fertigmalen des Bären absolviert wurden. Dann brummen alle einmal kräftig – ein Zeichen für einen lebendigen Bären.



ren absolviert wurden. Dann brummen alle einmal kräftig – ein Zeichen für einen lebendigen Bären.

Aufgaben können sein:

- Verrate uns, wie du heißt!
- Male das rechte Auge vom Bären!
- Male einen Bärenmund!
- Male die rechte Bärenatze!
- Bemale das linke Ohr vom Bär!
- Wie alt bist du?
- Male den Bärenbauch!
- Laufe einmal um uns herum wie ein Bär!
- ...

 Zum „Aufwärmen“, als Thementag einstieg und zum gegenseitigen Kennenlernen

 DIN-A3-Blatt (Zeichenblock), Buntstifte, kleiner Teddy, Würfel

 mind. 8 Mitspieler

 20 min



VORSTELLUNG DER BÄRCHEN

Alle kleinen Bären bilden einen Kreis und stellen sich der Reihe nach vor. Das Geburtstagsbärchen darf anfangen. Als Zeichen dafür bekommt es einen kleinen Stoffteddy in die Hand. Es nennt seinen Namen und sagt, was es gerne macht, z. B. „Das ist das Bärchen von Miriam, das gerne tanzt“. Dann tanzt Miriam mit ihrem Bären. Dann gibt sie den Stoffteddy an den Nächsten im Kreis weiter. Das Spiel geht so lange, bis alle ihren Namen genannt und mit dem Teddy oder allein ein Hobby vorgeführt haben.

Variante für ältere Kinder, die das Alphabet beherrschen:

Jedes Kind nennt seinen Namen („Das ist der Bär von Lea ...“) und eine Tätigkeit mit dem Anfangsbuchstaben des Namens, (z. B. dem „L“ wie lachen; „... der gerne lacht“). Der Nächste muss dann den Namen und die Tätigkeit des Vorgängers (auch pantomimisch) wiederholen und seine Vorstellung hinzufügen. Der Letzte der Vorstellungsrunde braucht natürlich ein besonders gutes Gedächtnis.

ICH BIN EIN KLEINER TANZBÄR

Zu diesem Tanzspiel wird das Lied „Ich bin ein kleiner Tanzbär“ gesungen oder abgespielt. Ein Kind tanzt in der Kreismitte herum und sucht sich an der Stelle: „... und finde ihn auch bald“ einen Freund. Den nimmt es an die Hand und tanzt mit ihm: „... von einem auf das and're Bein.“ Dann laufen die beiden Tanzbären singend durch den Kreis: „Wir sind zwei kleine Tanzbären ...“ und stoppen an der entsprechenden Stelle, um sich einen neuen Freund zum Tanzen zu suchen. Das Spiel geht weiter, bis alle als Tanzbären tanzen.

1. Ich bin ein kleiner Tanzbär und komme aus dem Wald. Ich such' mir einen Freund aus und finde ihn auch bald.
:] Und wir tanzen hübsch und fein von einem auf das and're Bein. :]
2. Wir sind zwei kleine Tanzbären und kommen aus dem Wald. Wir suchen uns einen Freund aus und finden ihn auch bald.
:] Und wir tanzen hübsch und fein von einem auf das and're Bein. :]
3. Wir sind drei kleine Tanzbären und kommen aus dem Wald. Wir suchen uns einen Freund aus und finden ihn auch bald.
:] Und wir tanzen hübsch und fein von einem auf das and're Bein. :]

 Musikinstrumente/ Musik zu „Ich bin ein kleiner Tanzbär“

 mind. 4 Mitspieler

 8-10 min



WUNSCHBAUMSPIEL



Wunschbaum
(Pflanze mit vielen
Zweigen), bunte
Zettel, Stifte,
dickere Filzstifte,
Papiergirlande aus
Zetteln, Schleif-
fenband, Schere,
drei dickere Seile,
Saftgläser, Obst-
oder Gemüsesaft,
Kamera, DIN-A3-
Zeichenblock, drei
Augenbinden,
Instrumentalmusik
zu: „Man müsste
nochmal 20 sein“,
kleine Pflanzen/
Blumensamen

mind. 21 Mitspieler

140 min



Jeder Gast schreibt für den Zwanzigjährigen zu Beginn des Festes einen Wunsch auf einen vorbereiteten Zettel. Der Wunschzettel wird mit einer kleinen Schlaufe an den Baum gehangen.

Eine selbst gemachte Girlande aus Zetteln mit Zahlen von 1 bis 20 wird dekorativ um den Topf gewickelt. Sie beinhaltet die Aufgaben für das Wunschbaumspiel.

Der Baum symbolisiert die Entwicklung im weiteren Leben – er kann noch in den Himmel wachsen. Die ersten ankommenden zwanzig Gäste erhalten nacheinander eine Zahl in der Reihenfolge ihres Erscheinens von Eins bis Zwanzig. Kommen mehr als zwanzig Gäste, sind die späteren Gäste Zuschauer; sind es weniger als 20 Gäste, bekommt jeder oder einige mehr als einen Zettel mit einer Nummer. Nacheinander nehmen die Spieler mit der Eins beginnend den Zettel mit ihrer Nummer von der Girlande des Wunschbaums. Auf dem Zettel steht umseitig eine Spielaufgabe, die der Einzelne allein oder mit anderen durchführt. Wunschbaumaufgaben können sein:

1. Suche dir fünf Mitspieler. Das Geburtstagskind schreibt euch ein oder zwei Dinge, die es sich für sein späteres Leben wünscht, auf: z. B. eine Familie gründen oder Modedesignerin werden. Eure Sechsergruppe spielt nun die Wünsche pantomimisch den anderen Gästen

vor. Erraten sie die Zukunftsvorstellungen des Geburtstagskinds?

2. Das Geburtstagskind schreibt einen weiteren großen Wunsch auf, wie eine Weltreise. Die anderen Gästen sollen diesmal im „Galgenmännchenspiel“ den Begriff erraten.

Galgenmännchenspiel: Ein oder mehrere Begriffe werden so aufgeschrieben, dass für jeden Buchstaben ein Unterstrich gezeichnet wird. Die Gäste raten nun nacheinander Buchstaben. Kommt der genannte Buchstabe vor, so wird er an der entsprechenden Stelle eingetragen. Für jeden Buchstaben, der nicht in dem Wort oder der Wortgruppe enthalten ist, malt der Spielleiter einen Galgenstrich. Je nach Begriffslänge und Vereinbarung wird der Galgen mit sechs oder mehr Strichen fertiggestellt. Bei zu vielen falsch geratenen Buchstaben baumelt das Männchen am Galgen und das Rateteam hat verloren.

Beispiel: _____
Lösung: Weltreise

3. Lass dir vom Geburtstagskind einen Wunsch nennen, den es, wenn es König von Deutschland wäre, gerne umsetzen würde. Irrwitzige Ideen sind gefragt, zum Beispiel: die Zulassung von Hochhausneubauten nur mit Swimmingpool auf dem Dach usw. Halte ein Plädoyer von drei Minuten vor dem versammelten Volk, um es für die Idee zu begeistern.

4. Umschreibe oder stelle pantomisch einen aktuellen Filmtitel dar, den es zu erraten gilt.

5. Suche dir fünf Gäste, mit denen du das Geburtstagskind auf Händen eine Runde um den Tisch trägst.

6. Lade das Geburtstagskind im neuen Lebensjahr zu einem „Dinner for two“ ein. Vereinbart noch heute einen Termin für das Dinner, den ihr uns mitteilt!

7. Schicke dem Geburtstagskind zwanzig Tage lang jeden Morgen einen netten Gruß.



8. Lade das Geburtstagskind zu einer sportlichen Aktivität mit anderen Freunden im neuen Lebensjahr ein wie Fahrrad fahren, rudern, schwimmen, Schlittschuhlaufen etc.

9. Lade das Geburtstagskind zu einem Adventsfrühstück im nächsten Dezember ein. Erfülle ihm dann einen kleinen realisierbaren Wunsch.

10. Besuche das Geburtstagskind im neuen Lebensjahr mal und glöße seinen Wunschbaum.



11. Das Geburtstagskind ist ein „Geschenk“ für andere. Daher solltest du es als solches mit einer schönen Schleife versehen.



12. Lade das Geburtstagskind im neuen Lebensjahr im Advent zur Herstellung eines Pfefferkuchenhäuschens zu dir ein.

13. Zum Vorlesen: „Liebes Geburtstagskind, du hast sicher den Wunsch, einen Schutzengel zu haben, wenn du mal im neuen Lebensjahr ‚im Dunkeln‘ stehst. Dir werden jetzt die Augen verbunden und dann werde ich dich als dein Schutzengel

durch den Raum führen und du darfst mir vertrauen und dich überraschen lassen.“ Das Geburtstagskind wird zu einem der Gäste geführt, der vorher eingeweiht wurde und dessen Geschenk mit verbundenen Augen von ihm zu öffnen ist und durch Abtasten erraten werden soll.

14. Probiere mit verbundenen Augen ein Getränk und errate, um welches es sich handelt.

15. Lebenslauf: Das Leben verläuft nicht immer gradlinig, sondern führt manchmal auf verschlungenen Wegen zum Ziel. Diese Symbolik drückt eine Geschicklichkeitsübung aus, die du mit zwei anderen Mitspielern, die du dir aussuchst, durchführen kannst. Euch werden die Augen verbunden und ihr habt die Aufgabe, drei nebeneinander verschlungen gelegte Seile (alle ca. 8 m lang) entlang zu gehen, ohne vom Seil abzuweichen. Wer zuerst auf seinem Seil den verschlungenen Weg bis zum Ende erreicht hat, ist Sieger. Wer mit einem Fuß neben das Seil tritt, muss wieder von vorne beginnen.



16. Versuche aus den Buchstaben des Vor- und Zunamens des Geburtstagskinds einen Wunsch oder Begriff zu kreieren! Beispiel: Helke Eierblättchen: Lebe helter.

17. Dem Geburtstagskind werden heute und vielleicht auch im neuen Lebensjahr viele Wünsche erfüllt. Es darf nun seinerseits demjenigen, der in der Runde zuletzt Geburtstag hatte, einen Glückwunsch pantomimisch ausdrücken und derjenige darf raten, was ihm das Geburtstagskind wünscht.

18. Mache ein Foto von der gesamten Wunschbaumgeburtstagsgesellschaft und schicke es nachher den Gästen!



19. Sage dem Geburtstagskind, dass, wenn es mal „down“ sein sollte, es sich von und mit jemand hochziehen lassen muss. Das geht im beiderseitigen Einvernehmen, wenn man den anderen auch hochzieht. Dieses „Zieh mich hoch“-Spiel führe dann mit dem Geburtstagskind und einem drei bis vier Meter langem Seil durch. Setzt euch auf Stühlen gegenüber und zieht so kräftig an dem Seil, dass ihr euch gegenseitig in den Stand hochzieht.



20. Rate den Titel der folgenden Musikeinspielung (Instrumentalmusik: „Man müsste noch mal 20 sein.“)

Ob nun alle Wünsche erfüllt sind?

KARAOKE

Bei diesem weltweit bekannten Singspiel aus Japan wird Instrumentalmusik abgespielt und dazu live gesungen. Die Karaoke-Musik kann von speziellen Karaoke-CDs, Karaoke-Spielen oder als „Free-ware“ aus dem Internet bezogen werden. Je nach den technischen Gegebenheiten kann der Text vom Blatt oder einem Bildschirm abgelesen werden. Bei einer kleineren Geburtstagsfeier im häuslichen

Bereich bieten sich Fernseher, Computer oder Spielekonsole an, im größeren Kreis können per Beamer auf einer Leinwand alle das Singspiel verfolgen. Am besten die Gäste werden schon vorher gefragt, wer sich traut, mit Mikrofon vor dem Festtagspublikum zu singen. Die Liedauswahl sollte dem 20-Jährigen gefallen und möglichst Refrains beinhalten, bei denen alle mitsingen können.



Instrumentalmusik, Spielekonsole, Computer oder Fernseher, für größere Gruppen: Beamer und Leinwand, Verstärkeranlage, Mikrofon

ab 5 Mitspieler

45 min





diverse Tastgegenstände je nach Thema, PC mit Lautsprecher / CD-Anlage, diverse Obstsorten, Postkarten, Fotomotive

mind. 10 Mitspieler

30 min



UND DANN NOCH EINE Ü-20-PARTY

Mit über 20 lässt es sich bis zum 30. Lebensjahr feiern, beispielsweise zu einem Thema, welches im künftigen Lebensjahr von besonderer Bedeutung werden könnte, wie eine geplante größere Reise. Das Geburtstagskind kann das Land oder den Ort, wo es hinreisen möchte, durch ein Ratespiel vorstellen, an dem sich alle „eingeweihten“ Gäste beteiligen können:

Ratereise

- **Ratespiel mit Umschreibungen:** In dieser Stadt gibt es Katakomben, in denen sich die ersten Christen versteckten. Rom Es ist die älteste Stadt der Welt, die durchgehend besiedelt war. Damaskus Auf dem Marktplatz dieser Stadt finden noch heute Pferderennen statt. Siena



- **Tastatespiel:** Ertasten landestypischer Lebensmittel, Musikinstrumente, Münzen, Souvenirs oder auch eines Spielzeugverkehrsmittels, mit dem man dorthin fahren möchte.

- **Höratespiel:** Erlauschen landestypischer Geräusche wie Meeresrauschen, Marktschreier, Gebetsrufe eines Muezzins, Gespräch in der Landessprache, Tierlaute etc. (aus dem Internet oder von einer CD abspielbar).
- **Geschmacksratespiel:** Mit verbundenen Augen verkosten landestypischer Obstsorten oder Gerichte.



- **Sehratespiel:** Erraten landestypischer Motive von Postkarten oder Fotos (am PC oder als Papierbild).

Ein anderes zu erratenes Thema könnte der „Einzug in eine eigene Wohnung“ sein, welches mit einer Kettenpantomime aus dem Publikum erraten wird:

Kettenpantomime

Das Geburtstagskind schickt mindestens fünf Gäste vor die Tür. Den Anwesenden spielt es nun pantomimisch sein Vorhaben vor. Das Thema „Einzug in die eigene Wohnung“ bietet dafür viele Szenarien. Erst wenn die Zuschauer das

Thema erraten haben, wird die erste Person hereingerufen, der das Geburtstagskind die gleiche Szene vorspielt, ohne jedoch aufzulösen, worum es geht. Der Hereingerufene muss die Pantomime in allen Details genau beobachten und sich merken. Für die zweite Person, die hereingerufen wird, spielt nämlich er und nicht das Geburtstagskind die Szene pantomimisch vor. Diese Kettenpantomime setzt sich bis zum letzten der fünf fort. Der letzte Hereingerufene darf nach dem

KREATIV-FESTIVAL

in Zehnengruppen werden festlich-kreative Ideen entwickelt. Der Moderator lässt dazu jede Gruppe eine Karte ziehen, auf der eine Aktivität steht, die sie gemeinsam vorbereiten dürfen. Nach etwa 45 Minuten Vorbereitungszeit werden die kreativen Ergebnisse allen Gästen präsentiert.

Beispiele für Kreativaufgaben:

- Denkt euch einen Kurzkrimi aus, in dem das Geburtstagskind und seine Gäste vorkommen. Spielt die Geschichte vor oder erzählt sie mit verteilten Rollen!
- Dichtet ein bekanntes Lied auf das Geburtstagskind um und singt es vor!

Vorspielen raten, um welches Ereignis es sich handeln könnte. Ähnlich wie bei „Stille Post“ ist durch die Übertragung von einem zum anderen sicher manches verloren gegangen oder wurde völlig anders interpretiert und nachgespielt, sodass das Publikum viel Spaß beim Zuschauen hat.



- Malt gemeinsam ein großes „Partygemälde“. Stellt euer Kunstwerk allen vor und hängt es dann im Raum auf!



kooperations- und kommunikationsfördernd

Papier, Packpapier, Stifte, Tesakrepp

mind. 40 Teilnehmer

90 min



7 MAN MUSSTE NOCHMAL 20 SEIN - - EIN WUNSCHBAUM-GEBURTSTAG

DIE 30ER- GEBURTSTAGSPARTY - MIT BEIDEN BEINEN IM LEBEN

8

Zum 30. Geburtstag bietet es sich an, mit allen Geschenken eine 30 auf dem Boden oder einen geeigneten Tisch zu legen; d.h. jeder der kommt, belegt mit seinem Geschenk die beispielsweise aus Kreide auf dem Boden gezeichnete 30. Ein Familienmitglied oder Freund kann die Gäste begrüßen und darauf hinweisen.

Alle Freunde oder Verwandte, die sich am anderen Ende des Planeten aufhalten und nicht persönlich mitfeiern können, werden mit technischen Mitteln live dazugeschaltet oder schicken eine Botschaft mit ihren Glückwünschen.

Und ab geht die Party ...!

DIE EXTRAVAGANTE ... 3DER ... REDE

Da „man nun in die Jahre“ gekommen ist, bereitet ein Familienmitglied, Freund oder das Geburtstagskind selbst, eine Rede vor, bei der die Eigenschaftswörter fehlen und eingesetzt werden müssen. Das Fehlen der Eigenschaftswörter ist nicht etwa als „beginnende Demenz“ zu werten, sondern als Herausforderung zum kreativen Sprachgebrauch.

Der Redner fordert die Gäste auf, ihm nacheinander Eigenschaftswörter zu nennen, die er, so wie sie genannt werden, grammatikalisch angepasst in den Text integriert. Das Ergebnis der „modifizierten“ Rede wird in der Regel ein sehr spaßiges sein.

Je nach Adressaten kann die Rede auf Gemeinsamkeiten, lustige Ereignisse, Erinnerungen und Zukunftsvisionen Bezug nehmen.

Beispielrede:

Liebe ... **langweilige** ... Gäste! Ich freue mich, dass Ihr alle zu meinem ... **stressigen** ... 30. Geburtstag gekommen seid und mitfeiert. Meine ... **süßen** ... Eltern, meine ... **smarten** ... Großeltern, meine ... **wüsten** ... Verwandten, Ihr lieben ... **überflüssigen** ... Freunde und natürlich mein ... **frommer** ... Mann und meine beiden ... **ausgeflippten** ... Kinder, der ... **gummibärchensüchtige** ... Lukas und die

... **raffinierte** ... Susanne.

„Unser Leben sei ein Fest“ ist eines meiner Lieblingslieder.

Ja, mein ... **chaotisches** ... Leben ist mit euch allen ein ... **immerwährendes** ... Fest, was in ... **schleichender** ... Bewegung ist, ein ... **extravaganter** ... Fest „to go“, wo ich mich weiterentwickeln darf mit eurer ... **geschmeckten** ... Hilfe und wo ich immer wieder Neues an mir und auch an euch entdecke – und wenn es nur meine ersten ... **kleinkarierten** ... Fältchen sind. Wie ich mir sagen ließ, hilft dagegen nicht nur Faltencreme, sondern Weiterlachen.

Ich erinnere mich noch, wie ich das erste Mal mit sechs Jahren gegen meinen ... **verwelkten** ... Großvater das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ gewann, mit neun in größter Hektik vor der ... **räuberischen** ... Erstkommunion meines Bruders seine ... **abgepiffene** ... Kommunionkerze versteckte und wir deswegen zu spät zur Kirche kamen. Auch weiß ich noch wie ich vor der Gruppenstunde mit dreizehn das erste Mal mit zwei ... **lustlosen** ... Firmfreunden heimlich das Rauchen ausprobierte und wir Angst hatten, dass wir vom Pfarrer dabei erwischt werden – na ja, dass Beichten hätten wir uns dann erspart. Und dann – na da waren manche von euch dabei: ...

PUZZLE 4 YOU

Als Vorbereitung für das Spiel wird ein großformatiges Foto des Geburtstagskinds in Puzzleteile zerschnitten, kartoniert und laminiert (je mehr Gäste, desto größer das Format, mind. DIN A4). Jeder zieht ein Puzzleteil, ohne das Motiv zu kennen. Dann malt jeder auf ein Blankopuzzleteil aus Fotokarton sein Puzzlemotiv nach. Sind alle Gäste damit fertig, setzen sie ihre

Fotopuzzleteile und die gemalte Eigenfabrikation zu zwei Bildern zusammen. Sind Original und Duplikat identisch?



DREISSIGER, ÄRGERE DICH NICHT – ZU WENIG GESPIELT ZU HABEN –

In Erinnerung an das erste gespielte „Mensch ärgere dich nicht“-Spiel und als symbolisches Lebensmotto bietet es sich im Laufe des Festes als eine mögliche Einlage an, das Spiel einmal mit lebendigen Figuren zu spielen. Dazu wird ein Mensch-ärgere-dich-nicht-Spielplan auf dem Boden mit tellergroßen Feldern gestaltet. In die vier „Hausfelder“ werden vier Gruppen aus jeweils vier „menschlichen“ Spielfiguren gestellt, die sich mit roten, gelben, grünen und blauen T-Shirts oder Tüchern voneinander unterscheiden. Ein großer Schaumgummwürfel dient zum Würfeln.

Das Spiel verläuft nach den allgemein bekannten Spielregeln. Die Spieler eines Teams würfeln reihum. Bei mehr als 16 Mitspielern kann es einen fünften im Team geben, der würfelt und seine Teamkollegen setzt. Das Spiel kann zusätzlich Felder enthalten, auf denen die jeweils ankommende Person eine Frage über das Geburtstagskind beantworten muss. Sind alle vier Figuren eines Teams in ihrem Ziel angekommen, haben sie gewonnen und singen ein Lied für das Geburtstagskind.

vorbereitete Rede, Stift

mind. 10 Mitspieler

15 min



so viele kartoniert und laminierte Puzzleteile eines großformatigen Fotos wie Mitspieler, Papier, Stifte

mind. 5 Mitspieler

30–45 min



48 aus Papier geschnittene tellergroße Felder, vier Haus- und vier Zielfelder in vier verschiedenen Farben (Outdoor-alternative: mit Kreide gezeichnetes Spielfeld), vier T-Shirts oder Tücher in Blau, Grün, Gelb und Rot, ein großer Schaumgummwürfel

mind. 16 Mitspieler

45 min





LIEBER FETZIG MIT 40
ALS RANZIG MIT 20

9

Die reifen 40er laden zum Feiern ein. Und wenn die richtig Kreativen zusammen feiern, „dann fliegen die Fetzen“ oder es wird ganz einfach „fetzig“.

Die Gäste können schon auf originelle Weise in den Partyraum eintreten: durch die ausgehöhlte Null einer personengroßen 40. Die Zahl aus Stoff oder Pappe wird dazu im Türeingang befestigt. Drinnen geht es dann fetzig und verspielt weiter ...

LEBENSGESCHICHTE LIVE

Eine originelle Spieleinlage kann die live erzählte und gespielte Lebensgeschichte des Geburtstagskinds sein. Dabei können auch zwei bis drei frei erfundene Ereignisse eingebaut werden, die später von den Gästen erraten werden sollen.

Ein Gast, der das Geburtstagskind gut kennt, bereitet die Geschichte mit Highlights und witzigen Anekdoten aus den vierzig Lebensjahren vor.

Die Gäste ziehen nummerierte Zettel, auf denen eine Szene oder Situation aus dem Leben des Geburtstagskinds beschrieben ist. Sowie der Vortragende mit der Geschichte beginnt, tritt die erste Person, mit dem Zettel Nr. 1 vor das Publikum und beginnt die Szene pantomimisch mitzuspielen. Dazu ist es wichtig, dass der Redner langsam und ausdrucksstark spricht und dem Vorspieler damit die Gelegenheit gibt, die Szenen darzustellen. Je nach Text bleibt der Vorspieler in der Szene auf der Bühne und es kommen andere hinzu oder er setzt sich wieder und jemand anderes spielt das Geburtstagskind weiter.

Beispielgeschichte:

• 1. Spieler beginnt, Erik Rolle darzustellen

Vor 40 Jahren, genau auf den heutigen Tag, erblickte Erik im katholischen Krankenhaus St. Gertrauden das Licht der Welt.

Mit einem Jahr faszinierten ihn besonders die damals noch üblichen Tischdecken so, dass er mehrere Male „handgreiflich“ wurde und so an Ihnen zog, dass er den Tisch leerte, ohne dass sich jemand anderes darum kümmern musste ...

• 2. Spieler übernimmt Erik Rolle

Mit zwei Jahren begann er sich bereits für Fußball zu interessieren, was er wohl von seinem Vater hatte, der Hobbyfußballer ist.



• 3. Spieler übernimmt Erik Rolle

Mit sechs Jahren wurde er eingeschult und trug stolz eine Schultüte vor sich her, die größer als er selbst war. Er stand im Mittelpunkt des Geschehens – man hatte ihm gesagt, es würde nun der Ernst des Lebens beginnen.



• 4, 5, 6, 7, 8, 9. Spieler kommen ins Spiel

Die ganze Familie versammelte sich zu diesem großen Ereignis und machte Fotos fürs Familienalbum. Tante, Onkel, Eltern, Großeltern – alle wollten ein Foto mit ihm machen. Es wurde ein unvergessliches „Smileyfoto“, was ihr noch hier und heute im Album bewundern könnt. (4, 5, 6, 7, 8, 9. Spieler verlassen die Bühne.)



• 10. Spieler übernimmt Erik Rolle

Erik hatte es faustdick hinter den Ohren und die Lehrer wurden auf einige Geduldsproben gestellt. Er hatte immer lustige Ideen und war damit beschäftigt, seine Mitschüler vom Unterricht abzulenken. Häufig versteckte er ihre Schulmappen, sodass statt gelernt gesucht werden musste. Einmal, da heckte er etwas Besonderes aus: Der Klassenlehrer hatte die Angewohnheit, sein Kissen auf dem Holzstuhl liegen zu lassen. Erik hatte im Scherzladen ein kleines Quietschgummikissen entdeckt, das er vom Unterrichtsbeginn unter das Stuhlkissen des Klassenlehrers legte. Ihr könnt euch sicher vorstellen, was passierte ...

• 11. Spieler (Lehrerrolle) kommt auf die Bühne

Der Lehrer kam in den Klassenraum, begrüßte alle (damals standen die Schüler noch auf) und setzte sich auf seinen Stuhl.

Ein lautes Quietschen erfüllte den Klassenraum und die ganze Klasse brüllte vor Vergnügen. Auf die Frage des Lehrers, wer das war, meldete sich Erik aus der hintersten Reihe und gestand seine Schandtat. Der Lehrer war sehr streng, aber auch ein guter Pädagoge und meinte, er habe den Lehrerstuhl wohl mit dem eigenen verwechselt ...

(11. Spieler geht weg, Erik bleibt.)

• 12. Spieler, ein neuer Lehrer kommt – jemand aus dem Publikum hielt (vorher abgesprochen)

Nach diesem Quietschvergnügen versuchte es Erik dann ein andermal im Biologieunterricht zum Thema Hunde mit Belgeräuschen, die aus dem Kassettenrekorder seiner Schulmappe kamen und den Biologielehrer zur Raserei brachten ...

(12. Spieler geht, Erik geht.)

• 13. Spieler übernimmt Erik Rolle

Nach der Erstkommunion mit zwölf Jahren suchte sich Erik eine Jugendgruppe in der Gemeinde ...

• 14, 15, 16, 17. Spieler kommen hinzu und stellen die Jugendgruppe dar, Erik bleibt in der Szene

In dieser Jugendgruppe erlebte er tolle Sachen wie gemeinsame Fahrten, Spiele, viele tolle Aktionen in der Gemeinde wie Fußballturniere, Abenteuerwochenenden usw.

Besonders liebte er Lagerfeuer, wo er Gitarre spielte und Schnulzen sang. Bei so einer Gelegenheit lernte er mit 16 Jahren Christine, seine jetzige Frau, kennen.



für Schauspiel- und Redebegabteste

nummerierte Zettel mit einer Lebensszene

mind. 15 Mitspieler

30 min



SPIEL MEINES LEBENS

Das „Spiel meines Lebens“ ist ein originelles und fantasievolles Geschenk. Die individuell für den Jubilar vorbereitete Spielkreation kann das Unterhaltungshighlight des Festtags werden.

Sicherlich haben die Enkel für das Spiel viele Gestaltungsideen, die jede Großmutter oder jeden Großvater erfreuen – und alles was „handmade“ und mit Liebe vorbereitet ist, kommt auf jeden Fall gut an.

Die 90 nummerierten Spielfelder können mit Fotos aus dem Leben des 90-Jährigen, Zeichnungen, Versen oder kurzen Gedichten zum Vorlesen gestaltet werden. Selbst gemalte Frage-, Aktions- und Überraschungsfelder wechseln sich mit Informationsfeldern ab. Die Karten mit den vorbereiteten Fragen, Aktionen oder Überraschungen werden zum Ziehen auf drei verschiedenen Stapeln bereitgelegt.

Bei einer großen Feiernrunde mit über 10 Personen, kann das Spielfeld auf den Boden gelegt werden, ansonsten wird am Tisch gespielt. Für die Bodenvariante empfiehlt es sich, die Gäste abwechselnd mit nur einer Spielfigur ziehen zu lassen, so dass jedes Feld höchstens einmal besucht wird.

Bei der Tischvariante würfeln und setzen Spielpaare bis zu fünf Spielfiguren. Das bedeutet, dass die gleichen Felder mehrmals besucht

werden können. Es sollten daher mehr Frage-, Aktions- und Überraschungskarten vorbereitet werden. Kommt eine Spielfigur auf ein Frage-, Aktions- oder Überraschungsfeld, wird die entsprechende Karte gezogen.

Fragekarten:

- Hast du eine Tanzschule besucht?
- Wo hast du Opa kennengelernt?
- Welches Spiel hast du als Kind am liebsten gespielt?
- Wann hast du kochen gelernt?
- Hat dir mal ein Fremder in einer schwierigen Situation geholfen?
- Was ist dein Lieblingslied?

Aktionskarten:

- Singe ein Lied für das Geburtstagskind!
- Berichte uns, wo dir das Geburtstagskind zum ersten Mal begegnet ist!
- Beschreibe das Aussehen des Geburtstagskindes als eine Landschaft – wie sieht diese aus?
- Erzähle uns eine Anekdote aus dem Leben des Jubilars!
- Überreiche dem Geburtstagskind eine (vorbereitete) Rose!
- Fordere das Geburtstagskind zu einem Walzer auf!
- Schätze, in welchem Jahr das Geburtstagskind zum ersten Mal Straßenbahn fuhr!

Überraschungsideen:

- Lade das Geburtstagskind im neuen Lebensjahr zum Kaffee ein!
 - Mache mit dem Geburtstagskind im Sommer einen Ausflug!
 - Besuche mit dem Geburtstagskind einmal den Zoo!
- (Die Überraschungsideen sollten auf die Interessen, Möglichkeiten und Bedürfnisse des 90-Jährigen abgestimmt werden.)

Kommt eine Spielfigur auf ein Informationsfeld, wird keine Karte gezogen. Stattdessen stellt der jeweilige Mitspieler oder das Spielpaar eine Frage zum Leben des 90-Jährigen, die gleich vom Geburtstagskind beantwortet wird. Wer zuerst über das 90. Feld zieht, hat gesiegt und lässt die Sektkorke knallen, stimmt ein „Hoch sollst du leben“ an und entzündet die Geburtstagskerzen.



FILME RATEN

Filmliebhaber kommen auf ihre Kosten, wenn kurze Ausschnitte aus Filmklassikern gezeigt werden. Die Senioren können gemeinsam die Filmtitel und die Schauspieler erraten. Wenn es Videos von dem Geburtstagskind gibt, können auch diese abgespielt werden. Erinnerung

sich das Geburtstagskind oder einer der Gäste noch daran, wo und wann die Aufnahmen gemacht wurden? Das gemeinsame Erlebnis bietet jedenfalls viel Gesprächsstoff.



alte Filme (DVDs, viele Klassiker findet man auch legal und kostenlos im Internet), DVD-Player, Computer, Fernseher, evtl. Beamer und Leinwand

mind. 5 Mitspieler

30 min



Stifte, Fotos, selbst gebasteltes Spielfeld aus laminiertes Pappe, Papier oder Tapetenrolle, Spielfiguren, ein Würfel, Karten oder Zettel

mind. 8 Mitspieler

40 min



WO IST MEIN ROSENKAVALIER?

 verschiedene Blüten oder kurzstielige Blumen für alle Gäste, abdeckbare Körbe oder Tablettts

 mind. 20 Mitspieler

 20 min



Für alle Gäste, die tanzen möchten, werden auf zwei abgedeckte Körbe (alternativ: Tablettts oder Beutel) Blüten- oder Blumenpaare verteilt, z. B. zwei rosa Rosen, zwei gelbe Nelken usw. Ein Korb wird von einer Dame und der zweite von einem Herren zu den Geschlechtsgegnossen getragen, die an verschiedenen Enden des Raumes warten. Haben sich alle Mitspieler eine Blume genommen, sucht jeder die dazupassende zweite Blume und damit seinen Partner. Beim folgenden Tanz stehen dann hoffentlich

beide „In voller Blüte“. Die Blumen können angesteckt werden, am Tanzende zu einer 80 auf die Tanzfläche gelegt werden oder man kann sie einfach hochwerfen und es für den Jubilar Blumen regnen lassen.



ROLLENDE GESANGE VON DEN „ROLLING OLDIES“

 Kassenrolle (Bürobedarf, Kaufhaus) oder Toilettenpapierrolle, Stift

 mind. 20 Mitspieler

 20 min



Die Rolling Stones sind nichts gegen die rollenden Sänger dieses 90. Geburtstages. Hier gibt es nicht etwa Musik vom Band, sondern von der Kassenrolle und das auch noch gratis: Passend zum Geburtstagskind und abgestimmt auf seinen Geschmack und seine Vorlieben werden Lieder ausgewählt. Der Generation der jetzt 90-Jährigen sind deutsche Volkslieder und die Schnulzen der 20er-Jahre ebenso vertraut wie bekannte Melodien ihrer Jugendzeit wie Operetten- und Musicalsongs. Die Texte der Lieder werden

hintereinander auf eine Kassenrolle geschrieben und aufgerollt. Auf der Feler wird die Liedrolle Stück für Stück wieder abgerollt. Beim Abwickeln wird das jeweilige Lied laut vorgesungen. Wer das Lied nicht kennt, kann natürlich von Nachbarn, dem Spielleiter oder einem Begleitinstrument unterstützt werden. Hat ein Sänger genug, gibt er die Rolle weiter, sodass jeder einen rollenden Text im Stil eines Potpourris singt. Bei kleineren Gruppen wird die Rolle mehrmals die Runde machen und es kommt zu interessanten Verwicklungen ...

Beispielgeden:

„Du, du liegst mir im Herzen, du, du liegst mir im Sinn ...“
 „Ein Jäger aus Kurpfalz, der reitet durch den grünen Wald ...“
 „Als wir jüngst in Regensburg waren, sind wir über den Strudel gefahren ...“
 „Wahre Freundschaft kann nicht wanken, wenn sie gleich entfernt ist ...“
 „Lustig ist das Zigeunerleben, farla, farla, ho...“
 „Im schönsten Wiesengrunde ist meiner Heimat Haus ...“
 „Bei der Feuerwehr, bei der Feuerwehr möchte ich gern Hauptmann sein ...“
 „Kinder, kommt, und seid jemütlich. Jetzt ist es gerade so nett ...“



GEFÜLLTE KALBSBRUST

Ein Moderator stellt fest, dass auf dem Buffet eine gefüllte Kalbsbrust fehlt und fragt das Publikum, ob es diese noch wünscht. So oder so wird sie geliefert – nur ganz anders als vermutet.

Lösungsvorschlag:

K	NAS	T
A	UTO	S
L	A	U
B	IE	R
S	IE	B
B	LAS	S
R	AU	B
U	NFAL	L
S	OF	A
T	AN	K

Die Buchstaben des Wortes Kalbsbrust werden in einer Reihe untereinander geschrieben. In einer zweiten Reihe mit etwas Abstand zur ersten werden die Buchstaben des Wortes Kalbsbrust noch einmal, nur diesmal von unten nach oben notiert. Die Aufgabe besteht nun darin, die Kalbsbrust so mit Buchstaben zu füllen, dass zum Schluss in jeder Zeile ein sinnvolles Wort steht. Der linke Buchstabe bildet jeweils den Anfangs- und der rechte den Endbuchstaben des Wortes.

Das Spiel kann entweder als Publikumsspiel an einer Flipchart durchgeführt werden (mit Moderator) oder jeder, der mitmachen möchte, erhält einen eigenen Zettel. Spielt man die erste Variante, so wird auf Zuruf aus dem Publikum die Kalbsbrust gefüllt. Wenn jeder für sich die Kalbsbrust auf seinem Zettel gefüllt hat, werden die Lösungen zum Schluss in der Großgruppe ausgetauscht.

 unterhaltsames Gehirnjogging

 Zettel oder Flipchart, Stifte

 mind. 6 Mitspieler

 20 min



DIE SPIELWEISEN – 100 JAHRE LASSEN SICH ERLEBEN MIT BEWEGEN

15

Viele Spiele sind angeblich nur für bis zu 99-Jährige – warum eigentlich? An ihrem ersten dreistelligen Geburtstag können die frischgebackenen 100-Jährigen gleich beweisen, dass man zum Spielen nie zu alt ist.

Ein leerer alter Bilderrahmen kann für eine schöne Fotoerinnerung sorgen. Alle Gratulanten halten sich den Rahmen allein oder zu zweit vor das Gesicht. Die mit einer Sofortbild-Kamera gemachten Bilder können direkt nach dem Fest mit nach Hause genommen werden. Aber auch im Nachhinein kann ein netter Dankesgruß mit den „gerahmten“ Porträts die Gäste erfreuen.

In der festlichen Dekoration kann die Zahl 100 an vielen Stellen auftauchen: Bei einem Gartenfest könnte sie in Sträucher gesetzt und an Äste gehängt werden. Für eine Indoorfeier bietet es sich an, das Buffet mit Speisen in Form einer 100 zu schmücken oder eine riesengroße 100 im Fellersaal aufzuhängen und den Zahlenbauch der Nullen mit vergrößerten Fotos des 100-Jährigen zu füllen.

100

Ein Highlight der Feier kann der Jahrhunderttanz werden. Dazu formiert sich die jüngere Generation, vertreten durch Kinder, Enkel und Urenkel so, dass sie die Zahl 100 stehend bilden. Einige halten sich zur „menschlichen“ Eins an den Händen, während andere sich händehaltend zu zwei „menschlichen“ Nullen im Kreis aufstellen. Nach Musik im Stil von vor 100 Jahren bewegt sich diese Zahlenformation langsam fort und umtanzt den echten 100-Jährigen. Wenn jeder einen gasgefüllten Luftballon an einen Arm gebunden hat, ergibt sich ein buntes Bild.

RUND UM DEN PLANETEN MIT GABIS FANTASYTOUR



 kommunikatives
Kooperationsspiel

 Länderflaggen,
länderspezifische
Knabberlein und
Dekorationen,
Materialien für
die einzelnen
Tischbeiträge,
Briefumschläge
mit Aufgaben,
Musik

 mind. 40 Mitspieler

 120 min



Beim Spiel Fantasytour geht es um die Länder oder Orte, die Familienmitglieder besucht haben. Der Feierraum wird in Tischgruppen aufgeteilt, an denen sechs bis acht Personen Platz finden. Jeder Tisch wird mit einer anderen Länderflagge dekoriert sowie landestypischen Knabberlein und Süßigkeiten. Außerdem kann die Tischdecke in den Farben der Landesflagge gestaltet werden. Auch einige landestypische Gegenstände wie beispielsweise holländische Clogs, chinesische Stäbchen, japanische Fächer, eine arabische Wasserpfeife, italienische Pasta, deutsche Kartoffeln, russische Matryoschkas, usw. können als Dekoration dienen. Sind die Familienmitglieder nur in einem oder zwei Ländern gewesen, können auch regionale Dekorationen und Wahrzeichen ausgewählt werden, wie z. B. ein Berliner Bär, bayrische Bierkrüge, Dresdener Stollen, Dinge von Ausflugsorten, die besucht wurden usw. Auf jedem Tisch liegt ein Briefumschlag mit einer kreativen Aufgabe, z. B. ein Gedicht oder Lied dichten, einen Sketch einstudieren, eine Geschichte oder einen Tanz ausdenken, eine Rede halten oder ein anderer Beitrag, der von der ganzen Tischgruppe gemeinsam vorbereitet und durchgeführt wird. Es wäre optimal, wenn sich die

kreativen Beiträge auf das Land beziehen bzw. zu ihm passen würden. Damit genug Vorbereitungszeit bleibt, werden die Einlagen erst im zweiten Teil der Feler durchgeführt. Zunächst können sich alle am Buffet stärken. Dort finden sie ebenfalls typische Gerichte der Länder, die die Familienmitglieder bereist haben. Die Lebensmittel können zudem zu Länderflaggen gestaltet oder mit kleinen Länderflaggen versehen sein. Da es einigen Gästen leicht- und anderen schwerer fällt, etwas gemeinsam auf die Beine zu stellen, kann der Spielleiter von Tisch zu Tisch gehen, die Gruppen motivieren und Tipps geben. Ein oder zwei Gäste können schon im Vorfeld einen „sicheren“ Programmpunkt vorbereiten. Beispielsweise könnte jemand mit Perücke und entsprechendem Styling als Elvis Presley oder Tina Turner auftreten und eine Tischgemeinschaft könnte die „Hintergrund-Band“ dazu mimen. Der Spielleiter stimmt mit länderspezifischer Instrumentalmusik auf die Beiträge der Tischgemeinschaft ein und nimmt die Gäste so auf die unterhaltsame Tour mit.



OBSTDALAT

Ein Verwandter oder guter Freund der Familie arbeitet ein Familienquiz aus, welches Fragen über alle Familienmitglieder beinhaltet. Ein Team von drei Spielern, die die Antworten geben, stellt sich vor das Publikum. Diesen drei Ratefüchsen werden vom Quizmaster zu jeder Person der Familie eine Auswahl von Fragen gestellt. Die Antworten erfolgen nacheinander. Wenn jemand die Antwort nicht weiß, kann er die

Frage entweder an den Nächsten weitergeben oder zweimal im Gesamtspiel einen „Teamentscheid“ einberufen. Dann berät das ganze Team über die Antwort. Ist die Einzel- oder Teamantwort richtig, erhält der jeweilige Rater eine Frucht (z. B. Banane, Apfel, Birne, Orange, Kiwi). Wer die meisten Früchte gewonnen hat, kennt die Familienmitglieder wahrscheinlich am besten und ist Sieger.

 Quizfragen

 mind. 20 Personen

 30 min



Fotoverzeichnis:

Cover: © Ruth Black/Shutterstock.com; alle Luftballons: © Jan Engel/Fotolia.de; alle Piktogramme: © Ursula Harper, München; S. 8/9: © Miramiska/Fotolia.de; S. 10: © Familie Schnauder; S. 11: r. © Olesya Felkita/Shutterstock.com, l. © Vitalinka/Shutterstock.com; S. 12: o. © Galina Mikhailshina/Fotolia.de, u. © sativa/Fotolia.de; S. 13: © Zurijeta/Shutterstock.com; S. 14: © Schliemer/Fotolia.de; S. 15: o. © Ilya Andriyanov/Shutterstock.com, 2. v. o. © Kalmatsy/Shutterstock.com, 1. v. u. r. © adamant/Shutterstock.com, 2. v. u. l. © Marcel Jancovic/Shutterstock.com, u. © Siwasan Chiewplimolpon/Shutterstock.com; S. 16: o. © soleg/Fotolia.de, u. © TwilightArtPictures/Fotolia.de; S. 17: o. r. © Mired/Fotolia.de, u. © Anna_nk/Fotolia.de, o. l. © Maria Szymych/Shutterstock.com; S. 18/19: © Elkonore H/Fotolia.de; S. 20: o. © yotrakutda/Fotolia.de, u. l. © michaldootwijk/Fotolia.de, u. m. © Václav Zilvar/Fotolia.de, u. r. © Q-llieb-ly/Fotolia.de; S. 21: o. © Veronica Louro/Shutterstock.com, m. © yuralp/Fotolia.de, u. © nat777_7/Fotolia.de; S. 22: o. © sveta/Fotolia.de, u. © Creativa Images/Fotolia.de; S. 23: o. © Steve Collander/Shutterstock.com, u. l. © Sergey Novikov/Shutterstock.com, u. r. © Zametalov/Shutterstock.com; S. 24/25: © Istetiana/Shutterstock.com; S. 26: r. o. © Foto-Ruhrgebiet/Fotolia.de, l. u. © Lucie Lang/Shutterstock.com, l. o. © Laura Punnea/Shutterstock.com, r. u. © Vinidius Tupinamba/Shutterstock.com; S. 27: © michaeljyberlin/Fotolia.de; S. 28: o. © Nastya22/Shutterstock.com, u. © Arka P Habich/Shutterstock.com; S. 29: o. © Dyabluses/Fotolia.de, u. © diego cervo/Fotolia.de; S. 30/31: © Vasiljev Alexandr/Shutterstock.com; S. 32: © Familie Schnauder; S. 33: o. © Olga Popova/Shutterstock.com, u. © Gabriele Meisner; S. 34: o. © lamax/Fotolia.de, u. r. © antoniolaz/Shutterstock.com, u. l. © lamax/Fotolia.de; S. 35: © cymotlib/Fotolia.de; S. 36: © Africa Studio/Shutterstock.com; S. 37: u. © Rudmer Zwerver/Shutterstock.com, o. © Robert Kneschke/Fotolia.de; S. 38/39: © RAM/Fotolia.de; S. 40: © alexkatkov/Shutterstock.com; S. 41: © Familie Schnauder; S. 42: © Ron and Joe/Shutterstock.com; S. 43: o. © Tatiana Popova/Shutterstock.com, u. © s_oleg/Shutterstock.com; S. 44: r. © konradbak/Fotolia.de, l. © hchj/Fotolia.de; S. 46/47: © Natalia Vinski/Fotolia.de; S. 48: © Gabriele Meisner; S. 49: l. © Jon Le Bon/Fotolia.de, r. © Zurijeta/Shutterstock.com; S. 50: l. © Gabriele Meisner, r. © Familie Schnauder; S. 51: © Erik Drews; S. 52: o. © Gabriele Meisner, u. © Janine Kopsch; S. 53: © Thomas Pajot/Shutterstock.com; S. 54: l. © fusolino/Fotolia.de, r. © Andrew Burgess/Shutterstock.com; S. 55: l. © Sergey Novikov/Shutterstock.com, r. © JFsPic/Fotolia.de; S. 56/57: © gpointstudio/Shutterstock.com; S. 58: l. © Keith Bell/Shutterstock.com, r. © Patryk Kosmider/Fotolia.de, r. (Wimpel) © Laysw/Fotolia.de; S. 59: l. © arek_malang/Shutterstock.com, r. o. © nat777_7/Fotolia.de, r. u. © BillionPhotos.com/Fotolia.de; S. 60: l. © bayulam/Shutterstock.com, r. o. © nenadaksic/Fotolia.de, r. u. © Gabriele Meisner; S. 61: © Raisa Kanareva/Fotolia.de; S. 62: o. © Kzenon/Shutterstock.com, u. © Gabriele Meisner; S. 63: o. © Halfpoint/Fotolia.de, u. © mixform design/Shutterstock.com; S. 64/65: © Markus Mainka/Fotolia.de; S. 66: © Gabriele Meisner; S. 67: © Aldo/Fotolia.de; S. 68/69: © loloto/Shutterstock.com; S. 70: l. © kdesign/Fotolia.de, r. o. © summersgraphicsinc/Fotolia.de, r. u. © Marcin Wlscznewski/Fotolia.de; S. 71: l. © Pavel L Photo and Video/Shutterstock.com, r. © bogdan ionescu/Shutterstock.com; S. 72: l. © Atelier WJ/Fotolia.de, r. o. © nito/Fotolia.de, r. u. © Birgit Reitz-Hofmann/Fotolia.de; S. 73: r. © Maksym Yemelyanov/Fotolia.de, l. © Joachim Opelka/Fotolia.de; S. 74: l. © Christopher Hall/Shutterstock.com, r. © Gabriele Meisner; S. 75: o. © Gabriele Meisner, u. © Giuseppe Forzani/Fotolia.de; S. 76/77: © Matthew Benoit/Shutterstock.com; S. 78: u. © eyetronic/Fotolia.de, o. © Erik Drews; S. 79: © Zerbon/Fotolia.de; S. 80/81: © somertu/Shutterstock.com; S. 82: o. © Schliemer/Fotolia.de, u. © stevens/Fotolia.de; S. 84: o. © pixelrobot/Fotolia.de, u. © Iakov Filimonov/Shutterstock.com; S. 85: r. © Monkey Business Images/Shutterstock.com, l. © az_design/Fotolia.de; S. 86/87: © diego cervo/Fotolia.de; S. 88: o. © Pixelot/Fotolia.de, u. © aletaporn/Fotolia.de; S. 89: o. © kwasny221/Fotolia.de, u. © Gabriele Meisner; S. 91: o. © Pavel Losevsky/Fotolia.de, u. © Merlin_0815/Fotolia.de; S. 92/93: © Glenda Powers/Fotolia.de; S. 94: o. © Aleksandr Brylaev/Fotolia.de, u. l. © Gabriele Meisner, u. r. © mmam77/Fotolia.de; S. 95: l. © Blend Images/Shutterstock.com, r. © Incomible/Fotolia.de; S. 96: o. © Africa Studio/Fotolia.de, u. © Gabi Günther/Fotolia.de; S. 97: o. © adisa/Fotolia.de, u. © Monkey Business Images/Shutterstock.com; S. 98/99: © Belushi/Shutterstock.com; S. 100: © Gabriele Meisner; S. 101: o. © Levente Gyori/Shutterstock.com, u. l. © Maxx-Studio/Shutterstock.com, u. r. © fotoheley/Fotolia.de; S. 102: © gudn/Fotolia.de; S. 103: © Gabriele Meisner; S. 104/105: © magele/Fotolia.de; S. 106: o. © david hughes/Fotolia.de, u. © Lucian Milasan/Fotolia.de; S. 107: o. © Paul Orr/Shutterstock.com, u. © BillionPhotos.com/Fotolia.de; S. 108/109: © Monkey Business Images/Shutterstock.com; S. 110: l. © tenekhov_igor/Shutterstock.com, m. © Kues/Shutterstock.com, r. © Asier Romero/Shutterstock.com; S. 112: © powerstock/Fotolia.de; S. 113: © wavebreakmedia/Shutterstock.com; S. 114: © KANIKstudio/Shutterstock.com; S. 115: © alexandra-igana/Shutterstock.com; S. 116: o. © NoRegret/Shutterstock.com, u. l. © Familie Brommenschkel, u. r. © TheaDesign/Shutterstock.com; S. 117: o. l. © rae/Shutterstock.com, o. r. © margoullat photo/Shutterstock.com, u. © Karl Allgaewer/Shutterstock.com