

Familientag TSV Honsfeld : "Games of Honsfeld"

Organisiert durch die KLJ Honsfeld

10 Spiele (jedes Spiel wird von einem Leiter geleitet):

| Nr. | Spiel | Erklärung | Anzahl Spieler | Material |
|-----|---------------|--|----------------|--|
| 1 | Büchsenwerfen | Aufgestapelte Büchsen mit einem Säckchen abwerfen. Die Gruppe hat 3 Versuche (1 Versuch = 1 Säckchen). Wertung: die Gesamtanzahl der umgeworfenen Büchsen von den 3 Versuchen. 1 Büchse = 1 Punkt | 1-2 | 15 leere, saubere Blechbüchsen 3 Säckchen |
| 2 | Seifenbagger | Die Seife muss mit den Füßen aus dem Wasser gefischt werden und wieder ins Wasser zurückgelegt werden. Der Spieler macht das während einer Minute. Wertung: die Anzahl Male, wie der Spieler die Seife rausgeholt und zurück ins Wasser gelegt hat, während 1 Minute. 1x Seife raus und rein = 1 Punkt | 1 | Spülschüssel 3 Blockseifen Wasser |
| 3 | Big Trizeps | Liegestütze machen. „Frauenliegestütze“ gelten nicht. Die Liegestützen müssen korrekt ausgeführt sein. 1 Minute Zeit Wertung: Anzahl Liegestütze, die der Spieler schafft während einer Minute. 1 Liegestütze = 1 Punkt | 1 | Evt. Turnmatte (falls es draußen auf den Steinen gemacht wird) |
| 4 | Sockenzocken | Einzelne Socken liegen in einer Wäschtonne und müssen gepaart werden. Der oder die Spieler haben 1.5 Minuten Zeit Wertung: Anzahl richtig gepaarte Socken zählen. 1 richtiges Paar = 1 Punkt | 1-2 | 20 Paar Socken Wäschekorb |
| 5 | Wasserpong | Am Ende eines Tisches stehen 10 Becher (Dreieck). Die Becher sind zur Hälfte mit Wasser gefüllt. Die Gruppe muss während 2 Minuten versuchen mit Ping-Pong-Bällen jeden Becher einmal zu treffen. Sobald ein Becher getroffen | 1-6 | Tisch Ping-Pong Bälle Becher |

| | | | | |
|---|-----------------|---|-----|--|
| | | <p>wurde, wird der Becher vom Tisch genommen. Die maximale Anzahl Punkte ist somit 10. Die Spieler dürfen sich nicht zu weit über den Tisch lehnen. Der Ping-Pong Ball muss nicht zwingend „auffitschen“ auf dem Tisch.</p> <p>Wertung: Anzahl Becher, die von den 10 ursprünglichen Bechern getroffen werden. 1 Treffer= 1 Punkt</p> | | |
| 6 | Nen Hoof Weisch | <p>In einem Wäschekorb liegen verschiedene Kleidungsstücke. Die Gruppe hat 1 Minute Zeit um die Kleidungsstücke korrekt mit Klammern an eine Wäscheleine zu hängen.</p> <p>Wertung: Anzahl Kleidungsstücke, die nach 1 Minute korrekt an der Wäscheleine hängen. Die Größe der Kleidungsstücke spielt keine Rolle. 1 Kleidungsstück = 1 Punkt</p> | 2 | <p>Wäscheständer Kleidungsstücke Wäschekorb Klammern</p> |
| 7 | Mief | <p>Vor der Gruppe stehen 6 verschiedene Zutaten. Die Gruppe muss die Zutaten am Geruch erkennen (NUR am Geruch!).</p> <p>Wertung: Anzahl Zutaten, die die Gruppe richtig erraten hat. 1 richtige Zutat = 1 Punkt</p> | 1-6 | <p>6 Tücher zum Verbinden der Augen Gläschen mit Zutat zum Riechen</p> |
| 8 | Wer weiß es? | <p>Die Gruppe muss Quizfragen beantworten. Sie zieht aus einem Topf 6 Zettel mit jeweils einer Frage. Der Leiter sagt der Gruppe nicht, ob die Antworten gestimmt haben oder nicht, sondern nur die Anzahl richtiger Antworten. Der Leiter muss die Antworten am besten auswendig wissen.</p> <p>Wertung: 1 richtige Antwort = 1 Punkt</p> | 1-6 | <p>Quizfragen auf Zettelchen Topf/Behälter</p> |
| 9 | Montagsmaler | <p>1 Spieler bekommt nacheinander Begriffe vom Leiter gezeigt. Diese Begriffe muss der Spieler aufmalen. Alle anderen müssen raten, was das Gezeichnete darstellt.</p> | 1-6 | <p>Begriffe Kindermaltafel + Kreide</p> |

| | | | | |
|----|---------------|--|-----|-----------------------------|
| | | Wertung: 1 richtig erratene Zeichnung = 1 Punkt | | ODER Flipchart + Eddings |
| 10 | Schiefer Turm | Wieviel Klötzchen kann die Gruppe stapeln, ohne dass der Turm umfällt? Die Klötzchen dürfen in alle Richtungen gelegt werden, aber nur 1 Klötzchen ganz unten als Fläche! Wertung: Anzahl gestapelter Klötzchen, bis der Turm umfällt 1 Klötzchen = 1 Punkt | 1-6 | Jengaspielsteine |

Zusätzliches Material

| | | |
|-------------|---------|-------------------|
| Alle Spiele | Stempel | 10 Kugelschreiber |
|-------------|---------|-------------------|



GAMES OF HONSFELD

Team-Name:

Mitglieder:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

| Spiel | Punkte | Stempel | Spiel | Punkte | Stempel |
|------------------|--------|---------|--------------------|--------|---------|
| 1) Büchsenwerfen | | | 6) Nen Hoof Weisch | | |
| 2) Seifenbagger | | | 7) Mief | | |
| 3) Big Trizeps | | | 8) Wer weiß es? | | |
| 4) Sockenzocken | | | 9) Montagsmaler | | |
| 5) Wasserpong | | | 10) Schiefer Turm | | |