

Jungschar 1	Sofakissen 3	Nutella 2	Trinkflasche 2	Kreuz 1
Katze 1	Jünger 3	Kochbuch 2	Bilderrahmen 3	Apfelsaft 2
Segelschiff 3	Lichtschalter 2	Flaschenöffner 2	Türklinke 2	Salzstreuer 2
Traktor 2	Geheimnis 3	Polizei 1	Lagerfeuer 2	Augenarzt 1
Pilot 1	Fensterbrett 2	Zeit 2	Fackel 1	Schnee 1
Fernbedienung 1	Pyramide 1	Jesus 1	Taube 1	Strom 1
Decathlon 2	Bücherei 1	VfB Stuttgart 1	Zimmerpflanze 3	Optiker 2
Durst 1	Fahrradschloss 1	Currywurst 2	Zahnsperre 2	Papst 1
Aufzug 1	Kühlschrank 1	Gans 2	Affe 1	Griechenland 3
Taufe 2	Lesezeichen 2	Wäscheklammer 2	Heizung 1	Karate 2



Begriffe zum Erklären

Maler 2	Fotografieren 2	Zahnbürste 2	Ellenbogen 1	Socken 1
Schwimmen 1	Roboter 3	Rasieren 2	Joggen 2	Angeln 2
Tankstelle 3	Träne 2	Tanzen 1	Staubsauger 2	Postbote 2
Gürtel 2	Indianer 1	Husten 1	Bierbauch 3	Jäger 2
Känguru 2	Doktor 2	Schnurrbart 1	Sänger 1	Elefant 2
Huhn 2	Gärtner 3	Schlagzeug 2	Lachen 1	Blind 3
Schneemann 2	Achselschweiß 2	Fenster putzen 2	Schlafen 1	Friseur 1
Lesen 1	Bowling 2	Boxer 2	Tennis 1	Koch 2
Holz hacken 2	Gitarre 1	Duschen 2	Kaugummi 3	Muskeln 2
Kamm 3	Yoga 2	Auto 2	Bügeln 2	Bäcker 2



Begriffe für Pantomime

Auge 1	Engel# 2	Uhr 2	Wal 3	Löffel 3
Hut 2	Nagel 2	Hase 2	Mond 2	Muschel 3
Birne 2	Zug 2	Mund 1	Batterie 2	Schirm 1
Welle 1	Glocke 2	Herz 1	Daumen 1	Torte 3
Knopf 2	Schule 3	Hund 2	Würfel 2	Schuhe 2
Zahnlücke 3	Brezel 2	Nikolaus 2	Banane 2	Fingernagel 1
Toaster 3	Fernseher 2	Halsschmerzen 3	Schal 2	Tee 2
Messer 2	Blume 1	Schnecke 2	Ampel 1	Kirche 2
Ohring 1	Schere 1	Handy 2	Aquarium 2	Kaktus 2
Giraffe 2	Zirkus 2	Brille 1	Klobürste 2	Pirat 3



Begriffe zum Zeichnen

Anleitung Jungschar-Activity

Benötigtes Material:

Ausgedruckter Spielplan, Spielkarten ausgeschnitten und sortiert nach Kategorie (Farbe), Spielfiguren, Sand- oder Stoppuhr, Zettel und Stifte zum Zeichnen

Vorbereitungen:

Die Spieler werden in 2 gleich große Gruppen eingeteilt. Man sollte dazu mindestens 4 Personen sein. Das Spiel kann aber auch zu zweit oder zu dritt gemeinsam als Team gespielt werden. (Hier kann versucht werden mit so wenig Durchgängen wie möglich ins Ziel zu kommen)

Die Spielfiguren werden zu Beginn auf das Startfeld gestellt.

Die Spielkarten werden nach der Farbe sortiert und verdeckt auf jeweils einen Stapel zum ziehen gelegt. Die Stapel können dann mit den Bezeichnungen (Begriffe zum Erklären, Begriffe zum Zeichnen, Begriffe für Pantomime) die auf denzetteln sind, entsprechend markiert werden.

Ablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht nach dem Start der Stoppuhr eine Karte vom entsprechenden Stapel und versucht den Begriff darauf zu erklären/pantomimisch darzustellen/zeichnen. Die Gruppenmitglieder versuchen diesen dann zu erraten.

Beim Start wird mit Erklären begonnen. Danach gibt das Feld, auf dem die Spielfigur steht, die Form der Begriffserklärung vor.

Dabei kann die Zeit beliebig variiert werden. Für Neueinsteiger eignen sich 2 Minuten, während erfahrene Spieler mit einer Minute gut auskommen sollten. Dies kann individuell nach der Stärke des einzelnen Spielers angepasst werden.

Sollte der erste Begriff in der gegebenen Zeit erraten werden, können weitere Karten gezogen werden bis die Zeit abläuft.

Auf den Karten befinden sich der Schwierigkeit der Begriffe entsprechend Zahlen von 1-3. Wenn der Begriff erfolgreich erklärt wurde zählen diese als Punkte, die man dann auf dem Spielfeld mit der Spielfigur weiter gehen kann. Die Punkte werden nach Ablauf der Zeit zusammenaddiert.

Das Spiel endet, wenn eine Gruppe am Ziel angelangt ist.

Besondere Regeln der Kategorien:

Erklären: Kein Teil des Wortes auf dem Zettel darf beim Erklären genannt werden. Wenn dies geschieht muss sofort eine neue Karte gezogen werden.

Zeichnen: Es dürfen keine Wörter auf die Zeichnung geschrieben werden. Um das Zeichnen einfacher zu machen, kann auch mit Farben gemalt werden.

Pantomime: Es darf ausschließlich durch Gesten mit dem Körper erklärt werden. Geräusche und Reden ist dabei nicht erlaubt.