



Family Time

SPIELE UND CHALLENGES



Life CHURCH

TURM BAUEN

- viel Kleingeld

Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl an Münzen. Auf Zeit muss jetzt mit der linken Hand (die Rechte ist hinter dem Rücken und Linkshänder spielen genau umgekehrt) ein Turm gebaut werden. Wer baut schneller seinen Turm oder wer schafft es, innerhalb einer halben Minute mehr Münzen zu stapeln?

LIMBO

- eine Stange oder eine Schnur (Besenstiel oder Wollschnur)

Zwei Personen halten die Stange an den Enden. Jeder Spieler muss versuchen, unter der Stange hindurchzugehen. Diese wird nach jeder Runde weiter nach unten gesenkt. Wie lange schafft man es, sich klein zu machen?

GELD WERFEN

- mehrere Eimer oder Schüsseln, Zettel und Tixo für Eimer Markierungen, Stift und Papier, Münzen und Geldscheine (oder Spielgeld), Kreppband oder Schnur für die Markierung der Startlinie

Auf dem Boden sind mehrere Eimer, Schüsseln oder Ähnliches aufgestellt. Die Eimer, die nah bei einer Startlinie stehen, erhalten die Ziffer 1, die Eimer, die dahinterstehen, die Ziffer 2 und die Eimer, die weiter weg stehen, erhalten die Ziffer 5. Die Teens (Zachäus) stellen sich an der Startlinie auf und werfen nacheinander verschiedene Geldstücke und -scheine möglichst in die Eimer. Anschließend wird gezählt. Was im 1er Eimer gelandet ist, wird einfach gezählt, was im 2er Eimer gelandet ist, wird verdoppelt, und was im 5er Eimer gelandet ist, wird fünffach gezählt. Der komplette Geldbetrag wird zusammengerechnet und notiert. Dann ist der nächste Teen an der Reihe. Welcher „Zachäus“ verteilt das meiste Geld?

GELD ZÄHLEN

- viel Kleingeld

Spiele mehrere Personen mit, teilt man sie in kleinen Gruppen ein. Jede Gruppe erhält viel Kleingeld, jedoch dieselbe Anzahl an Münzen. Auf „Los!“ müssen alle das Geld so schnell wie möglich (für Matheexperten ohne Hilfsmittel) zählen. Wer ist zuerst fertig und hat das Geld richtig gezählt? Gibt es nur einen Spieler, kann man die Endsumme zuerst schätzen und dann überprüfen, wie gut man geraten hat.

EIERKARTONS / BECHER TREFFEN

- leere Eierkartons, 5 verschiedene Farben, Pinsel, Tischtennisbälle, Papier und Stift ODER bunte Becher und Tischtennisbälle

Die Eierkartons werden innen mit den 5 verschiedenen Farben bemalen. Jede Farbe steht für eine Punktezahl z.B. weiß für 10 Punkte, gelb für 20 Punkte, grün für 30 Punkte, rot für 50 Punkte und schwarz für 100 Punkte. Wer keine Eierkartons oder Farbe hat, kann einfach bunte Becher nehmen. Die Eierkartons werden nebeneinandergestellt oder zusammengeklebt an das Ende eines langen Tisches gestellt (man kann sie auch am Boden platzieren). Jeder Teen erhält die gleiche Anzahl an Tischtennisbällen. Nacheinander lässt man die Bälle auf den Tisch auftreffen, sodass sie dann hüpfend in einer Mulde der Eierpaletten landen. Der Ball muss vorher den Tisch berührt haben, egal wie oft, er darf nicht direkt in den Eierkarton geworfen werden. Ein Ball, der die Eierkartons verfehlt, darf nicht noch einmal geworfen werden. Anschließend werden alle Punkte zusammengezählt und notiert, dann ist das nächste Kind an der Reihe. Wer macht dabei die meisten Punkte?

VON OBEN TREFFEN

- Kreppband, Tisch, Luftballon

Auf dem Boden vor einem Tisch oder um einen Stuhl sind mehrere Zonen markiert, die unterschiedlich viele Punkte geben. Die vorderste Zone gibt z.B. 10 Punkte, die mittlere 20 und die hinterste 30 Punkte. Ein Teen stellt sich auf den Tisch oder den Stuhl und erhält einen Luftballon. Diesen Luftballon muss er von oben in eines dieser Felder schlagen oder fallen lassen. Dort, wo der Luftballon zuerst den Boden berührt, werden die Punkte gezählt. Die Punkte werden notiert und das nächste Kind ist an der Reihe. Es werden mehrere Durchgänge gespielt und dann alle Punkte zusammengezählt. Wer hat am besten getroffen?

UNTERWEGS TREFFEN

- Kreppband, kleiner Ball, großer Ball

Alle Mitspieler stellen sich hinter einer langen Startlinie auf. Ein Kind hat einen größeren Ball. Die Spielleitung rollt parallel und in einiger Entfernung zur Startlinie einen kleineren Ball, den der Teen treffen muss, während dieser rollt. Er hat nur einen Versuch, dann ist der Nächste dran. ES werden mehrere Durchgänge gespielt. Wer trifft am häufigsten?

SOCKEN BOULE / BOTCHER

- pro Spieler ein Paar Socken, eine Babbysocke, getrocknete Bohnen, Erbsen, Mais, Reis oder Ähnliches

Jeder Mitspieler erhält zwei gleichfarbige Socken, die mit trockenen Körnern, Reis oder Ähnlichem gefüllt werden. Dann werden die Socken zugeknotet. Die Spielleitung hat eine Babbysocke ebenfalls gefüllt. Diese wird nun irgendwo in den Raum geworfen (z.B. auf einen Stuhl, auf einen Tisch oder auf die Fensterbank). Alle Spieler stehen hinter einer Startlinie und werfen von dort aus ihre Socken abwechselnd so nahe wie möglich an die Babbysocke heran. Wer seine Socke am nächsten platzieren kann, darf in der nächsten Runde die Babbysocke werfen.