



MINI-SQWARE

Spielesammlung für lange Busfahrten

Wenn man auf etwas wartet, hat man manchmal das Gefühl, dass die Zeit gar nicht vergehen will. Hier findest du eine Spielesammlung, die Warte- oder Fahrtzeiten ganz einfach verkürzt.

Storie nere

„Storie nere“ („schwarze Geschichten“) sind Rätselgeschichten. Nur die Spielleitung darf die Lösung der Geschichte kennen. Sie liest das Rätsel vor und die Teilnehmer haben die Aufgabe, es zu lösen. Dazu stellen sie Fragen, die nur mit „ja“ und „nein“ beantwortet werden dürfen. Sollten die Teilnehmer lange nicht auf die Lösung kommen, darf die Spielleitung auch mit kleinen Tipps weiterhelfen.

„Weil er vor drei Wochen unerlaubt eingeschlafen ist, musste Herr X nun ins Krankenhaus. Was ist passiert?“

Der Ministrant X belegte in der Schule Italienisch als Fremdsprache. Leider war er kein aufmerksamer Schüler und schlief im Unterricht genau dann ein, als die Klasse Essens-Vokabeln durchnahm. Auf der Ministrantenwallfahrt nach Rom konnte X nun seine Sprachkenntnisse unter Beweis stellen. Den verpassten Unterrichtsstoff musste er jedoch bitterlich bereuen. Er bestellte auf der Piazza Navona ein Haselnusseis statt einem Walnusseis, da er die Vokabeln verwechselte. Aufgrund seiner starken Allergie gegen Haselnüsse musste er daraufhin ins Krankenhaus und nahm sich vor, nie wieder im Unterricht zu schlafen.

„Weil er gedankenverloren auf die Frage antwortete, verlor er seinen Job. Was ist passiert?“

Seit Herr X klein war, wollte er schon immer Schweizer Gardist werden, obwohl er Schwabe war. Er setzte alles daran sich Pässe und die notwendigen Nachweise in Form von Dokumenten zu besorgen. Die erste Woche im Vatikan verlief erfolgreich. Eines Tages telefonierte er ganz lange mit seiner Familie zu Hause. Als er kurz darauf im Dienst von einem Touristen nach dem Weg gefragt wurde, antwortete Herr X in breitestem schwäbisch. Ein Kollege wurde daraufhin misstrauisch und so flog der Betrug auf.

„Ein Mann griff eines Morgens in die falsche Box. Dies musste er ein paar Stunden später teuer bezahlen. Was ist passiert?“

Herr X machte Urlaub in Rom. Wohl wissend, dass ihn der Kauf von gefälschten Markenartikeln in Schwierigkeiten bringen könnte, ließ er sich dennoch von der billigen Ware überzeugen und kaufte überaus großzügig für sich und seine Familie sämtliche Taschen, Klamotten und auch Sonnenbrillen. Am Tag seines Heimflugs passierte ihm dann der Fehler: statt seiner normalen, legal erworbenen Sonnenbrille, griff er aus Versehen in das Etui der gefälschten Sonnenbrille. Die Mitarbeiter am Zoll erkannten das falsche Logo „BayBan“ und kontrollierten daraufhin sein Gepäck. Die Vielzahl an Falschartikeln führte zu einer teuren Geldstrafe. Herr X kaufte nie wieder auf dem Schwarzmarkt ein.

Platsch-Ente

Der erste Teilnehmer beginnt, indem er spricht „Eine Ente...“, der nächste fährt fort „mit zwei Füßen...“, der dritte mit „geht baden...“ und der vierte Teilnehmer mit „platsch“. Dann geht es wieder von vorne los: „2 Enten“ – „mit 4 Füßen...“ – „gehen baden...“ – „platsch – platsch“. So werden es im Lauf des Spiels immer mehr Enten. Wer einen Fehler macht, der

scheidet aus. Nach einem Fehler fängt das Spiel wieder mit einer Ente an.

Die verflixte Sieben

Nacheinander zählen die Teilnehmer von 1 bis 100 durch, wobei alle Zahlen mit sieben (z.B. 17, 27,...) und welche, die durch 7 teilbar sind, nicht gesagt werden dürfen. Wer sich irrt, scheidet aus oder bekommt Minuspunkte. Man kann auch mehrere Zahlen in Umlauf bringen, die nicht genannt werden dürfen.

Autor*innen: Schreiberlinge für die [a'ha:] Sonderausgabe II/2014 zur Romwallfahrt

Freiburg

Mehr
als Messdiener!
Mins in der Erzdiözese
Freiburg