

# Das große EISSCHOLLEN-SPIEL

## Montagsmaler

Ein Spieler überlegt sich ein Tier und zeichnet es auf ein Blatt Papier.

Wer das Tier als Erstes errät, erhält die Punkte.

Ihr braucht Stift und Papier.



10

**Pingu.**  
Eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden mit einem Kissen festgemerkt. Der erste Spieler der Gruppe startet. Ist er zurück an der Startlinie, wird der Ball an den nächsten Spieler der Gruppe weitergegeben. Wer die schnellste Gruppe ist, erhält die Punkte.



Joker

**Kleide**

So schnell wie möglich zieht der erste Spieler der Gruppe die Kleidung an. Die schnellste Gruppe erhält die Punkte.



### Du brauchst:

- die Spielkarten (24 Stück)
- Zeitungen
- Jacke, Schal, Mütze, Handschuhe
- Blatt Papier und Stift
- kleinen Ball (zum Beispiel Tennisball)/ Kissen oder Stofftier
- Stoppuhr
- Fischlis, Erdnüsse, Gummibärchen o. Ä.

Kopiert die Spielkarten zweimal, sodass ihr 24 Karten habt. Klebt sie dann auf Pappe und schneidet sie aus. Oder druckt die Vorlage – siehe QR-Code – auf 200 g Papier aus.

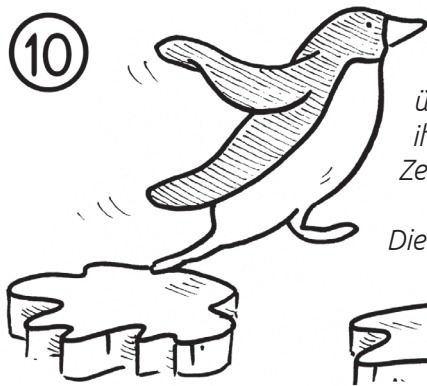
Gespielt wird in Kleingruppen von jeweils mindestens zwei Mitspielern. Die Spielkarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Auf jeder Karte steht eine Aktion. Außerdem ist eine Punktzahl vermerkt.

Die Gruppe, die beginnt, wählt eine Karte aus und liest den Text vor. Dann wird gespielt.

Bei den Aktionen spielen die Gruppen gegeneinander. Je nach Spiel können die Gruppen gleichzeitig spielen. Wer am besten abschneidet, erhält die Karte mit den Punkten. Gewonnen hat am Ende die Gruppe mit den meisten Punkten.

## Eisschollen hüpfen

10



Jede Gruppe muss eine Strecke quer durch das Zimmer überwinden, indem ihr immer von einer Zeitungsseite auf die nächste hüpfet. Die schnellste Gruppe erhält die Punkte.

## Kleiderstaffel

So schnell wie möglich zieht der erste Spieler der Gruppe die Kleidungsstücke an und wieder aus. Dann ist der Nächste an der Reihe ...

Die schnellste Gruppe erhält die Punkte.

Ihr braucht: Mütze, Schal und Handschuhe für jede Gruppe.



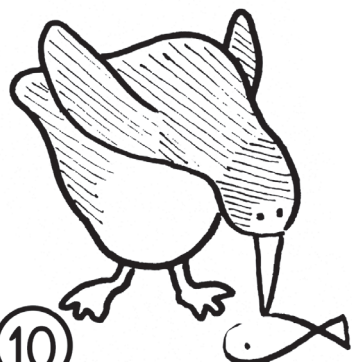
10

## Montagsmaler

Ein Spieler überlegt sich ein Tier und zeichnet es auf ein Blatt Papier.

Wer das Tier als Erstes errät, erhält die Punkte.

Ihr braucht Stift und Papier.

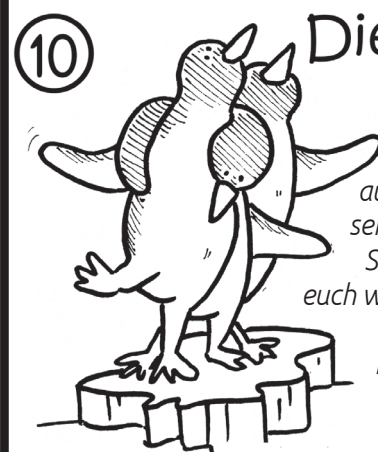


10

## Die Eisscholle schmilzt

Stellt euch als Gruppe auf eine doppelte Zeitungsseite. Anschließend wird die Seite halbiert und ihr stellt euch wieder alle darauf. So geht es weiter, bis ihr keinen Platz mehr für alle findet.

Die beste Gruppe erhält die Punkte.



10

10



## Eiszeit

Auf Kommando erstarren alle Mitspieler.

Welche Gruppe hält am längsten ohne Bewegung und Lachen aus?

## Pinguinlauf

Eine bestimmte Strecke muss zurückgelegt werden mit einem kleinen Ball, den ihr zwischen den Knien festklemmt. Der erste Spieler der Gruppe startet. Ist er zurück an der Startlinie, übergibt er den Ball an den nächsten Spieler. Die schnellste Gruppe erhält die Punkte.

10



10

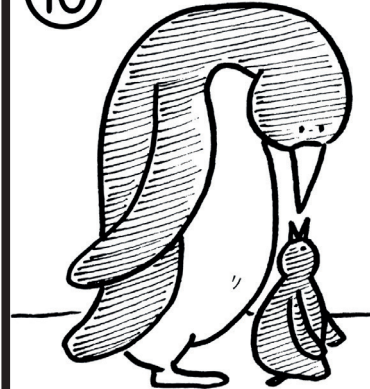


## Pantomime

Ein Spieler überlegt sich eine Sportart und spielt sie vor, ohne dabei ein Wort zu sagen oder Geräusche zu machen.

Wer die Sportart als Erstes errät, erhält die Punkte.

10



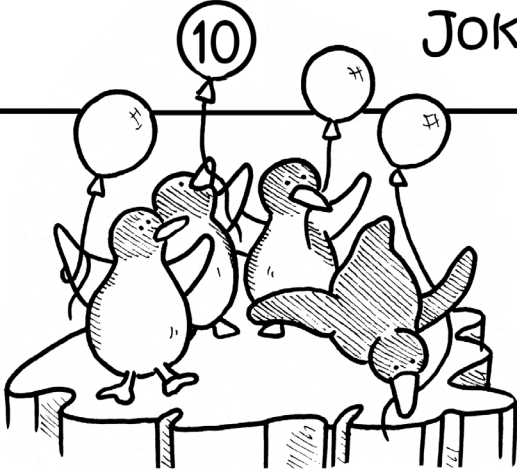
## Fütterung

Füttert euch gegenseitig, indem ihr euch Fischlis, Gummibärchen, Erdnüsse o. Ä. in den Mund werft.

Welche Gruppe landet die meisten Treffer (z.B. in einer Minute)?

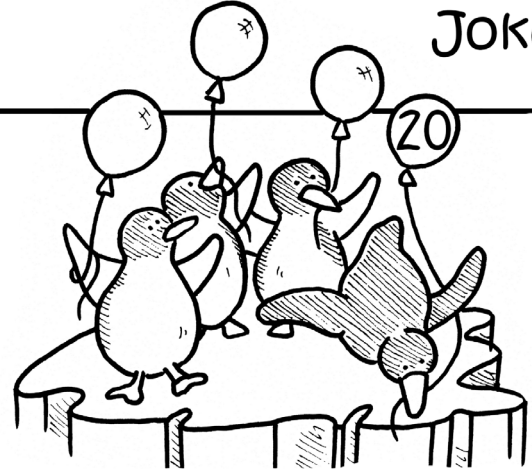
10

## Joker



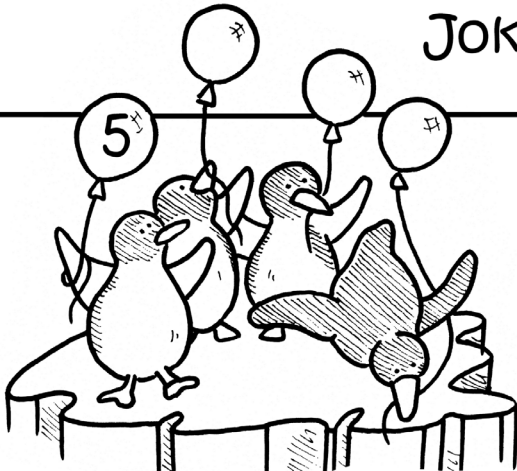
20

## Joker



5

## Joker



15

## Joker

