



Zuhause ist was los *Ferienabenteuer mit Roxy und Gani*

Casino-Tag



Es ist ein wunderschöner Morgen an einem wunderschönen Ferientag. Gani und Roxy frühstücken miteinander. Gani stellt fest: „Heute ist ein wirklich wunderschöner Tag.“



Roxy: „Und wie schön. Schau, ich mache Dir dazu ein schönes Bild aus meinem Frühstückshafer.“

Gani: „Das ist aber doch was zum Essen. Damit spielt man doch nicht.“

Roxy: „Ich weiß. Aber ich bin nun mal ein richtiges Spielkind.“

Gani: „Na, dafür gibt es aber doch andere Möglichkeiten.“

Roxy: „Und welche?“

Gani: „Spiele gibt es doch nun wirklich viele. – Was meinst Du? Sollen wir heute mal den ganzen Tag spielen?“

Roxy: „Klasse. Und dazu schaffen wir noch die passende Atmosphäre – so wie im Casino.“

Gani: „Da war ich noch nie. Egal. Dann machen wir ein Casino daheim. Das passt auch zum nicht so schönen Wetter heute“

*Roxy: „Au ja, heute ist unser **Casino-Tag***

Im Vorfeld:

Macht eine Uhrzeit aus, wann das Casino öffnet.

Zieht euch schick an und bereitet euren Spieltisch vor. Schenkt euch etwas in ein besonderes Glas (z.B. Weinglas) ein.

Roxys und Ganis Tagesideen:

Wichtig: Alle Ideen sind Vorschläge. Sucht euch das heraus, was für euch passt.

Gani: „Na, Du siehst aber mal schick aus.“

Roxy: „Gell, ich habe meinen besten Hut rausgeholt.“

Gani: „Legen wir los?“

Roxy: „Ja. Aber vorher möchte ich ein passendes Getränk. Du weißt: Geschüttelt, nicht gerührt!“

Gani: „O ja, dann lass uns mal einen Cocktail mixen.“

Unser Cocktail-Tipp

Füllt ein halbes Glas Pfirsichsaft mit gekühltem Ginger Ale auf. Wenn ihr wollt, schneidet ihr noch einen Pfirsich in schmale Spalten, schneidet eine Spalte zur Hälfte ein und steckt sie auf den Rand des Glases. Und dann könnt ihr diesen erfrischenden Cocktail mit einem Strohhalm (am besten keine Plastikstrohhalm, sondern wiederverwertbare) genießen.

Ein Klassiker ist natürlich: KiBa! Dazu müsst ihr Kirsch- und Bananensaft mixen. Füllt zunächst den Bananensaft in ein Glas. Anschließend lasst ihr vorsichtig den Kirschsafte am Rand des Glases in den Bananensaft laufen. Dabei entsteht dann oft ein schönes rot-weißes Muster. Auch hier könnt ihr das Glas noch mit einer Bananenscheibe oder einem „Kirsch-Zwilling“ verzieren.

Gani: „Jetzt geht es aber los.“

Roxy: „Komm, wir setzen uns an den Spieltisch.“

Gani: „Darf ich mich zu Ihnen setzen?“

Roxy: „Aber sehr gerne doch.“

Gani: „Hihi, sind wir vornehm.“

Roxy: „Stimmt. Wenn wir wollen, können wir das auch.“

Gani: „Und jetzt? Was spielen wir jetzt?“

Spiele von daheim

Sicher habt ihr ganz viele Spiele zuhause. Manche kennt ihr in- und auswendig. Andere habt ihr bisher nur wenig oder vielleicht noch gar nicht gespielt. Ihr könnt also einfach in eurem Spielefundus Spiele aussuchen und gemeinsam spielen. Vielleicht entdeckt ihr dabei ein neues Lieblingsspiel. Oder der bisherige „Renner“ bleibt es auch weiterhin.

Stadt Land Fluss mit anderen Begriffen

Material: Papier und Stift für jeden Spieler
--

Jeder malt sich auf ein Papier acht Spalten. Dann zieht ihr eine Linie, um die Spalten zu beschriften. Die letzte Spalte ist für die Punkte, die anderen Spalten können flexibel gefüllt werden:
Stadt, Land, Tier, Pflanze, Name, Gemüse, Obst, Farbe, Gegenstand aus der Küche, etwas im Wald

Nun wird eine Person bestimmt, die das Alphabet in Stille abzählt, eine andere Person sagt STOPP. Der Buchstabe, bei dem die Person gerade im Alphabet war, wird genommen. Nun muss man zu allen Bereichen mit dem gleichen Buchstaben Begriffe finden. Wer alle Begriffe gefunden hat, sagt

Stopp und zählt bis 20. Dann müssen alle aufhören. Nun sagt ihr euch gegenseitig die Begriffe, dafür bekommt ihr Punkte:

- Hat jemand den gleichen Begriff wie du, bekommt ihr beide 5 Punkte
- Hat keiner den gleichen Begriff wie du, bekommst du 10 Punkte
- Hat gar keiner einen Begriff außer dir, bekommst du 20 Punkte

Material:
Viele Kärtchen aus Tonpapier oder festem Papier, wenn möglich, in zwei Farben

Alternative: Schreibt jeden Buchstaben des Alphabets einzeln auf ein Kärtchen einer Farbe (Tonpapier). Und dann sammelt ganz viele Kategorien, die geeignet sind, und schreibt sie auch auf die Kärtchen der anderen Farbe:

- Es können die klassischen Themen sein: Stadt, Land, Fluss, ...
- Diese können aber auch nochmal abgewandelt werden:

Hauptstadt, Stadt in Deutschland, Stadt im Ausland, ...

- Oder ihr findet noch ganz andere Möglichkeiten: Wörter mit Doppel-S; Wörter, die auf -heit enden; Märchenfiguren; Fußballer; etwas Ekliges; etwas, das Strom braucht; Sportarten; Sportutensilien; Spiele; Filme; ...

Dann werden die beiden Kartenstapel gemischt. Eine*r zieht erst einen Buchstaben, deckt ihn auf und zieht dann eine Kategorie. Wer als erstes einen passenden Begriff mit diesem Buchstaben sagt, bekommt die Kategorie-Karte. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Karten hat.

Roxy: „Das war lustig.“

Gani: „Dir sind aber auch manchmal echt komische Begriffe eingefallen.“

Roxy: „Man muss halt Phantasie haben.“

Gani: „Die hast Du wohl.“

Roxy: „Sag mal, Gani. Im Casino wird doch immer mit Karten gespielt.“

Gani: „Stimmt. Das machen wir jetzt auch.“

Mau- Mau

Material:
ein Kartenspiel,
drei Streichhölzer
pro Spieler

Viele kennen von euch Mau-Mau. Dieses Mal bekommt ihr noch drei Streichhölzer. Wenn ihr verliert, wird ein Streichholz in die Mitte gelegt. Wer als erstes kein Streichholz mehr hat, hat verloren.

Diese Variante mit den Streichhölzern geht auch mit anderen Kartenspielen. Welches ist euer Lieblings-Kartenspiel? Dann schnell her damit und los geht's. Mal sehen, wer von seinem Einsatz an „Streichhölzern“ die meisten übrig behält.

Roxy: „In Casinos gibt es doch auch diese Spielautomaten, in denen immer drei gleiche Symbole oder Zahlen aufleuchten müssen.“

Gani: „Einarmige Banditen‘ nennt man die. So was haben wir aber nicht zuhause. Außerdem kosten die ja Geld.“

Roxy: „Du hast Recht. Aber wir können ja unsere eigene Version erfinden.“

Die Summe gewinnt

Ihr macht eine Tabelle:

Name Spieler	Gelber Würfel	Blauer Würfel	Roter Würfel	Summe
Paul	2	3	5	10
Maria	4	1	6	
Tina				
Paul				
Maria				
Usw.				

Ein*e Spieler*in fängt an und würfelt. Die Würfelaugen werden entsprechend in die Tabelle eingetragen. So geht es reihum, bis alle sechs Mal gewürfelt haben. Nun werden alle Würfelerggebnisse zusammen zählt. Die höchste Summe gewinnt.

Material: drei Würfel, wenn möglich, in drei verschiedenen Farben

Und als nächstes zählt alle Eure Zahlen zusammen, die ihr jeweils mit den gelben Würfeln, mit den grünen Würfeln und mit den blauen Würfeln erwürfelt habt.

Eine weitere Variante ist, dass die Zahlen in der Reihenfolge gelb – blau – rot eine Hausnummer ergeben. Und dann legt ihr vor jeder Runde fest, was gilt: Wer hat die höchste Hausnummer? Wer hat die niedrigste Hausnummer?

Ihr könnt natürlich auch sagen, dass jede*r selber festlegen darf, an welcher Stelle der Hausnummer er/sie welchen Würfel einsetzt. Dann wird jeder Würfel nacheinander gewürfelt und sofort an die gewünschte Stelle gesetzt. Mal sehen, welche Hausnummer dann dabei rauskommt.

Gani: „So viele Zahlen. Aber mal nicht im Matheunterricht. So sind sie mir lieber.“

Roxy: „Wenn wir jetzt schon was mit Zahlen machen, dann habe ich noch eine Idee.“

Gani: „Und was?“

Zahlenbingo

Material: für jeden Spieler zwei Würfel, ein Papier, ein Stift

Ihr malt auf euren Zettel ein Bingo-Gitter. Es kann natürlich auch noch mehr Felder haben. Aber es müssen waagrecht und senkrecht immer gleich viele Felder sein.

10	5	8	2

Jeder Spieler würfelt mit seinen Würfeln die Zahlen für das Bingo-Gitter, z.B. 2, 12, 6 ... So lange würfeln, bis alle Felder gefüllt sind. Dieselbe Zahl darf maximal nur dreimal vorkommen.

Dann beginnt der/die älteste Spieler*in und würfelt mit beiden Würfeln, z.B. eine sechs. Nun können alle, die eine sechs haben, diese streichen. Wer diese Zahl mehr als einmal hat, darf sie nur einmal streichen. Dann geht es mit dem Würfeln reihum weiter.

Wer hat am schnellsten ein Bingo waagrecht oder senkrecht?

Gani: „Ist das toll, mal wieder so viel zu spielen.“

Roxy: „Ja, und in unserem Casino verliert man auch kein Geld. Sehr sympathisch.“

Gani: „Heute kann ich wieder ganz glücklich schlafen gehen.“

Roxy: „Ich auch. Aber vorher schreibe ich noch etwas in mein Abenteuerbuch. Und Du schreibst bestimmt noch einen Deiner Danke-Zettel.“

Gani: „Das mache ich.“

Und wieder geht ein segensreicher Tag für Gani und Roxy zu Ende.



Guter Gott, wir danken Dir für diesen Tag.

Wir haben gelacht, haben gespielt und haben uns wohl gefühlt.

Wir haben wenig oder viel geschafft. Gemeinsam spürten wir die Kraft.

Gott sei Dank! Amen.

Stephanie Vogt, Jugendreferentin