

Nennen
Sie



	... ein Auto für den Urlaub	... eine Flüssigkeit für's Auto	... eine Ort zum Auto waschen	... ein Auto mit Tier im Namen oder Logo	... ein Geländetaugliches Fahrzeug	... eine Moderne Auto Funktion
	... einen Ort zum Autokauf	... ein Sicherheits – system im Auto	... eine Voraussetzung zum Autofahren	... ein Gerät zur Tempokontrolle	... ein Fahrzeugtyp	... ein Teil des Armaturenbretts
	... ein Auto aus Deutscher Produktion	... ein Winter – zubehör für's Auto	... ein Teil der Autoelektronik	... eine Bekannte Oldtimer Marke	... ein Auto aus Italien	... eine seltene Autofarbe
	... eine Automarke mit 3 Buchstaben	... eine Fahrzeug – klasse	... eine Luxusmarke bei Autos	... ein Teil der Lichtanlage	... ein bekanntes Auto Modell	... eine beliebte Marke in Deutschland
	... ein Sommerzubehör für's Auto	... ein besonders langes Auto	... ein Kult Auto in Deutschland	... ein Stadt Auto	... ein Auto aus einem Film	... etwas was im Kofferraum liegt
	... ein Auto - zubehör	... ein Motorteil	... ein Innenraum Teil im Auto	... ein sportliches Auto	... ein Auto mit vielen PS	... eine häufige Pann ursache



Nennen Sie Auto !

Anleitung für den Spielführer (z.B. Altagsbegleiter) :

Bei diesem Spiel brauchen Sie 2 Würfel, auf Wunsch auch 1 Würfelbecher.
Ein Notizblock mit Stift (um die Punkte zu notieren)

Nun würfelt der 1. Teilnehmer 1 mal! Sein Ergebnis z. B. 4 und 6 (man kann auch die Kombination in 6 und 4 ändern, dies entscheidet der Teilnehmer) – heraus ergibt sich die Frage (diese darf nur der Teilnehmer beantworten, der dran ist).
Hier: 4 und 6 = Nennen Sie ... ein sportliches Auto?

Sagen Sie immer bei der Frage „Nennen Sie ...“ davor.

Sie als Spielführer entscheiden dann, ob diese Antwort OK ist, und notieren für diesen Teilnehmer einen Punkt – danach kommt der nächste Teilnehmer dran.

Spielende: Sie spielen, bis keine Fragen mehr da sind – oder sie erlauben auch Fragenwiederholungen. Dabei sollten Sie sich die Antworten merken oder notieren. Es sollten bei doppelten Fragen keine doppelten Antworten kommen. Sie als Spielführer bestimmen das Ende oder setzen vorher eine Zeit fest.

Der Teilnehmer, der die meisten Punkte hat, hat gewonnen!

Viel Spaß!

