

Nennen
Sie



... ein Beruf
mit 4
Buchstaben

... eine
Aufgabe eines
Sanitäter's

... eine
Aufgabe als
Kaminbauer

... ein Werkzeug
eines
Elektriker's

... ein Beruf im
Kreativen
Bereich

... eine Aufgabe
eine's
Anästhesisten



... eine Aufgabe
eines
Schornstein -
feger's

... ein Utensil
eines
Bodenleger's

... ein Utensil
für einen Friseur

... ein Beruf der
mit I Anfängt

... ein Utensil
eines Steinmetz

... ein Beruf im
Personal -
wesen



... ein Utensil die
ein
Parkettverleger
benötigt

... ein Beruf wo
man mit Tieren
Arbeitet

... ein Beruf in
der Textil -
industrie

... ein Beruf in
der Energie

... ein Beruf im
Rechtswesen

... eine Aufgabe
eine's
Handwerker's



... ein Utensil für
eine Kranken -
schwester

... ein Beruf
der mit C
anfängt

... eine
Aufgabe eines
Fluglotsen

... ein Beruf mit
7 Buchstaben

... eine Aufgabe
einer
Tagesmutter

... Beruf mit 11
Buchstaben



... ein Beruf im
Sport

... eine
Aufgabe eine's
Schuster's

... eine
Aufgabe eines
Dolmetscher's

... eine
Aufgabe eine's
Verkäufer's

... ein Beruf der
mit E beginnt

... ein Beruf der
mit N beginnt



... eine
Aufgabe bei
der Post

... eine
Aufgabe eines
Tierpfleger's

... eine Aufgabe
eines Bank -
angestellten

... ein Beruf der
mit U beginnt

... eine Aufgabe
eine's
Psychologen

... ein Beruf der
mit R beginnt



Nennen Sie Beruf !

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 ... einen Beruf der mit U beginnt?

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!

