

Nennen
Sie



... ein Nudel Gericht	... ein Lebensmittel was Sauer ist	... ein Hauptgericht	... ein Gericht mit Kalbsfleisch	... ein Lebensmittel zum Abnehmen	... ein Gericht mit Zwiebeln
... ein Gericht in einer Imbiss Bude	... ein Gericht mit Rotkohl	... ein Lebensmittel was man Dünsten kann	... eine Rouladen Art	... eine Zutat für eine Pizza	... ein Lebensmittel das man im Becher kauft
... ein Lebensmittel was man nicht roh Essen soll	... eine Schweizer – ische Speise	... ein Fisch Gericht	... eine Speise die man gerne mit Majo isst	... ein Lebensmittel was nach garnix schmeckt	... ein Gericht mit Rindfleisch
... eine Mermeladen - Sorte	... ein Gericht mit Sauerkraut	... ein Lebensmittel für den Kaffee - klatsch	... ein teures Lebensmittel	... eine Nachspeise	... ein Gericht vom Weihnachts - markt
... ein Bohnengericht	... einen Brott aufstrich	... ein Lebensmittel das man in einer Schachtel kauft	... eine Nachspeise	... ein Lebensmittel was man Kochen kann	... ein Lebensmittel für den Fernseh Abend
... ein Pilzgericht	... einen Brott Belag	... eine Vorspeise	... ein Lebensmittel für 's Abendbrot	... eine Salat Art	... ein Gericht mit Schweine - fleisch



Nennen Sie Lebensmittel !

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 Lebensmittel für's Abendbrot?

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!

