

5

Spielideen von den LEGO® Play Agents

Ideen, mit denen die ganze Familie Spaß haben kann, egal wie viel Zeit und Platz oder welches Spielzeug verfügbar ist!

ANZAHL
DER SPIELER

SCHWIERIGKEIT
(EINFACH BIS
SCHWIERIG)

1 Becherturm

WAS GEBRAUCHT WIRD:
4 UNZERBRECHLICHE BECHER
3 BLATT PAPIER

- * Bau einen Turm aus den Bechern mit jeweils einem Blatt Papier dazwischen.
- * Starte eine Uhr.
- * Ein Spieler muss mit einem Ruck das Papier zwischen den Bechern herausziehen, sodass der obere in den unteren fällt.
- * Wenn die Becher dabei umfallen, muss er sie wieder aufstellen und es nochmal versuchen.
- * Wenn ein Spieler alle Becher ineinander gestapelt hat, wird die Zeit gestoppt und der nächste ist dran.
- * Der Spieler, der am schnellsten alle vier Becher ineinander stapelt, hat gewonnen.



2 Rücken an Rücken mit LEGO-Steinen

WAS GEBRAUCHT WIRD:
6 LEGO-STEINE BELIEBIGER GRÖSSE,
FARBE ODER FORM

- * Zwei Spieler sitzen Rücken an Rücken.
- * Ein Spieler baut etwas aus den LEGO-Steinen.
- * Wenn er fertig ist, erklärt er dem anderen Spieler, was er gebaut hat und wie er es gebaut hat, ohne das Ergebnis zu zeigen.
- * Der andere Spieler muss versuchen, dasselbe zu bauen.
- * Wenn der Partner fertig ist, vergleichen die beiden Spieler, wie ähnlich ihre Ergebnisse sind.
- * Dann tauschen sie die Rollen und versuchen es erneut.
- * Wenn ihr keine LEGO-Steine zur Hand habt, könnt ihr auch eine Zeichnung machen und sie eurem Partner erklären. Der muss dann dasselbe zeichnen, ohne sich eure Zeichnung anzusehen.



3 Was fehlt?

WAS GEBRAUCHT WIRD:
10 BIS 15 BELIEBIGE GEGENSTÄNDE

- * Eine Person spielt den Detektiv und muss den Raum verlassen.
- * Während sie draußen ist, wird ein Gegenstand entfernt.
- * Wenn sie zurückkommt, muss sie sagen, welcher Gegenstand fehlt.
- * Wenn sie richtig rät, wird die Person wieder herausgeschickt und es werden zwei Gegenstände entfernt.
- * Der Spieler, der am meisten fehlende Gegenstände raten kann, hat gewonnen.



4 Schneller als der Alarm

WAS GEBRAUCHT WIRD:
1 HANDY

- * Eine Person spielt die „Wache“ und muss den Raum verlassen.
- * Die übrigen Spieler stellen den Alarm an einem Handy auf drei Minuten und verstecken es.
- * Die Wache muss dann das Handy finden, bevor der Alarm losgeht.



5 Umwerfen

WAS GEBRAUCHT WIRD:
2 BALLFÖRMIGE GEGENSTÄNDE
(TENNISBÄLLE, ORANGEN ODER ÄPFEL)
1 STRUMPFHOSE
WASSERFLASCHEN

- * Steckt zwei Tennisbälle in die beiden Füße einer Strumpfhose und bindet die Strumpfhose um den Kopf eines Spielers.
- * Verteilt die Flaschen zufällig auf dem Boden.
- * Jeder Spieler muss mit den schwingenden Bällen in einer Minute so viele Flaschen wie möglich umwerfen.
- * Wer die meisten Flaschen umwirft, gewinnt. Wenn ihr nicht so viele Wasserflaschen habt, könnt ihr auch Shampooflaschen oder Ähnliches verwenden.



Mehr Spielanregungen und Challenges findet ihr unter [#BauMitUns](#) und [#LetsBuildTogether](#)