

Creative and Fun: Sabine Lohf's New Book of Games!



5+
Sabine Lohf

Hurray!
Autumn is Here!

80 pages, fully coloured,
22 x 29 cm, flexcover
€ 13,00

Rights sold to The Netherlands

Here's how to invent games using common materials that everyone has at home. Buttons turn into colorful pictures, corks become colorful play figures, and an egg carton transforms – presto! – into the rolling sea! We roll the dice hoping for good luck, fly to Mars in our homemade spaceship, and test our agility with a caterpillar crawl. Sabine Lohf shows how much fun we can have not just playing, but even creating some of our own toys.

Whether we are playing inside or outside, by ourselves or in a group, these game ideas will keep us entertained!

Sample contents:

- Dice games
- Puzzle games
- Painting and coloring games
- Tossing games
- Agility games



@GerstenbergVerlag



@bookrightsgerstenberg



GERSTENBERG

www.gerstenberg-verlag.de

Sabine Lohf



loved to colour and do arts and crafts as a child. She studied painting, graphic arts, and photography in Berlin and was an editor and graphic designer at the magazine *Spielen und Lernen* for five years. She oversees theatre projects and other activities with children, was a lecturer at the Wunstorf School of Art and has worked for over twenty years as a freelance graphic designer, photographer, and illustrator for numerous magazines and publishers. She is internationally recognized for her arts and crafts books.

www.sabine-lohf.de

Noch mehr Würfelspiele

Diese Spiele kannst du dir schnell aus Tonkarton und ein paar Streichhölzern und mithilfe von einigen Zahlenstempeln gestalten. Eine Schere und eine glatte Unterlage brauchst du ebenfalls.

Leiter rauf und runter

Hier besteht der Spielplan aus Streichhölzern. Du startest aus der oberen Ebene beidseitig und leitest diese Leiter muss paarw. Mit Mühseligkeit einmal rauf- und wieder runtersteigen. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur oder ein selbstgebasteltes Männchen. Diese werden am Fuß der Leiter aufgestellt. Es wird abwechselnd von einem Spieler ein Streichholz entfernt. Die Zahlen 1 bis 5 sind in die entsprechenden Anzahl an Streichhölzern. Wer eine 6 würfelt, muss übersteuern. Bei einer 5 muss man eine Stufe und bei einer 4 sprich zwei Stufen nach unten klettern. Los geht's! Wer wird Kletterweltmeister?

Pyramide

Jeder Mitspieler zeichnet oder stempelt so wie hier zu sehen ist eine Pyramide auf ein Blatt Papier. Nun wird nebeneinander gestellt. Die gewürfelte Zahl wird weggeschoben. Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, ist der Gewinner.

Segelregatta auf hoher See

Zuerst bastelst du dir die Spielfische aus einem großen Eierkarton. Diese machst du schön farbig. Während die Farbe trocknet, kommen die Schiffe dran. Dafür klebst du ein dreieckiges Stück Papier auf einen Zahnstocher. Das spritzt untere Ende des Zahnstochers abtrennen, so ein Knochelstücken und ebenfalls mit Klebstoff fixieren. Nun brauchst du noch ein paar Hindernisse für deine Regatta. Das können Wale, Seeschlangen, Schwämme, ein Leuchtfeuer oder Bogen sein. Diese Hindernisse klebst du auf festes Papier aufrollen, auseinander und in die Entropfe kleben. Dem Start- und dem Zielpunkt klebst du ebenfalls aus Papier und Zahnstochern.

Zielpunkt

Das besteht aus Bastpapier so einen Zylinder oder zwickstest diese Form herauf auf ein Blatt Papier auf. Der Turm besteht aus fünf nummerierten Ecken, die Gonden wird mit der Zahl 6 versehen. Jeder Mitspieler bekommt sechs Streichhölzer. Es wird abwechselnd von einem Spieler ein Streichholz entfernt. Die Zahlen 1 bis 5 sind in die entsprechenden Anzahl an Streichhölzern. Wer eine 6 würfelt, muss übersteuern. Bei einer 5 muss man eine Stufe und bei einer 4 sprich zwei Stufen nach unten klettern. Los geht's! Wer wird Kletterweltmeister?

Und so wird gespielt: Jeder Mitspieler bekommt ein Boot. Wer zuerst eine 1 würfelt, darf beim Startpunkt anfangen. Gehten wird entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Die Boote werden auf dem Startpunkt abgestellt. Während abgesetzt. Kommt man an ein Hindernis...

Das Gold der Piraten

Bei diesem Spiel geht es darum, dass jeder Mitspieler auf seinem Boot durch das Meer so viele Goldstücke wie möglich mit ans Ziel bringt.

Piratenspiel

So wird gespielt: Der blaue, der gelbe und der grüne Pirat stehen startbereit auf ihren Booten. Der Wale geht nebeneinander. Wer eine 6 würfelt, darf auf dem roten Punkt vorrücken, noch einmal würfeln und die entsprechende Augenzahl weiterziehen. Kommt ein Spieler auf ein Feld mit Gold, darf er es einsammeln und in seine Schatzkiste - das Backblechchen - legen. Landet er unterwegs auf einem Feld, auf dem per Hai laiert, muss er zurück zum roten Startpunkt. Bei einer 6 hat man Glück und darf zwei Felder vor. Wer zuerst im Ziel ist, bekommt noch ein Extra-Goldstück dazu. Gewonnen hat der schnellste Spieler aber nur, wenn er auch die meisten Goldstücke erpflückt hat! Wenn auf dem Spielfeld noch Gold liegt, wird eine weitere Runde gespielt, so lange bis alles eingesammelt ist. Der Sieger darf für die nächste Runde Goldstücke, Muscheln und Haifische neu auf dem Spielfeld anordnen.

Figuren basteln

Für die Piraten benötigst du Karten mit blauen, gelben und grünen Papierstreifen. Für die Mühen klebst du Streifen aus Seidenpapier um den oberen Rand der Karten und trennst das Papier zu einem Streifen zusammen. Die Gesichter malst du mit Filzstift auf. Der Piratenchef bekommt einen Hut aus schwarzem Tonpapier.

Haifische

Die Haie schneidest du aus schwarzem Tonpapier aus. Die Mäuler werden aufgemalt.

Goldschatz

Für das Piratengold kannst du Steine mit Goldfarbe bemalen oder besprühen. Aber auch goldene Knöpfe oder zu Kügelchen geformtes Gouppapier eignet sich wunderbar.

Spielfeld

Für das Spielfeld nimmst du eine etwa DIN-A3 große Papier und bemalst sie mit blauer Farbe. Ist die Farbe getrocknet, malst du mit hellblauer Farbe den Streifen und anschließend mit Filzstift die Felder auf. Jeder Mitspieler bekommt ein Förmchen oder eine Schachtel für seine Goldstücke.