

KOSTENLOS ZUM AUSDRUCKEN · PM VISION VERLAG

Handyfreier Familienabend: 52 Karten für ein ganzes Jahr

Eine Karte pro Woche: Spielen, Reden, Lachen und Bewegen. Für Familien mit Kindern von 8 bis 14, dazu das Handy-Hotel und ein Jahresplan.

Spielen

Reden

Lachen

Bewegen

Handy-Hotel



So funktioniert der Familienabend

Einmal pro Woche ist Familienabend. Alle Handys checken im Handy-Hotel ein, auch die der Erwachsenen. Dann wird eine Karte gezogen, und los geht es. Die meisten Karten brauchen nichts außer euch selbst.



Spielen

Spiele ohne Bildschirm



Reden

Fragen, die verbinden



Lachen

Quatsch und Witze



Bewegen

Raus aus dem Sofa

Vorbereitung

1. Die 6 Kartenbögen ausdrucken, gern auf festeres Papier. Wer mag, druckt die Rückseite auf die Rückseiten der Bögen.
2. Karten ausschneiden und mischen, oder nach Farben sortieren.
3. Das Handy-Hotel bauen: Die Fassade auf einen Schuhkarton kleben, Seitenwände links und rechts dazu.
4. Den Jahresplan an den Kühlschrank hängen.

Ideen für den Ablauf

- Jede Woche zieht eine andere Person die Karte.
- Oder ihr würfelt die Farbe: 1 Spielen, 2 Reden, 3 Lachen, 4 Bewegen, 5 und 6 frei wählen.
- Die zwei Joker-Karten füllt ihr mit euren eigenen Ideen.
- Nach jedem Abend ein Kästchen im Jahresplan in der Kartenfarbe ausmalen.



SPIELEN · 1

Stadt, Land, Fluss

Spielt drei Runden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, sucht das nächste Spiel aus.



SPIELEN · 2

Teekesselchen

Sucht Wörter mit zwei Bedeutungen, zum Beispiel Bank, Maus oder Schloss. Zwei erklären, alle anderen raten.



SPIELEN · 3

Kartenhaus

Wer baut in 5 Minuten das höchste Kartenhaus? Ein normales Kartenspiel reicht.



SPIELEN · 4

Wer bin ich?

Jeder bekommt einen Zettel mit einer berühmten Figur auf die Stirn und stellt nur Ja-Nein-Fragen.



SPIELEN · 5

Familien-Quiz

Jeder schreibt 3 Fragen über sich selbst auf. Wer kennt die Familie am besten?



SPIELEN · 6

Montagsmaler

Eine Person malt, alle anderen raten. Für jedes Bild gibt es eine Minute.



SPIELEN · 7

Brettspiel-Abend

Holt das älteste Brettspiel aus dem Schrank. Heute gelten zusätzlich eure eigenen Regeln.



SPIELEN · 8

Papierflieger

Jeder faltet einen Flieger. Wessen Flieger fliegt am weitesten? Drei Versuche pro Person.



SPIELEN · 9

Geschichten-Kette

Jeder sagt einen Satz, die nächste Person macht weiter. Wie verrückt wird eure Geschichte?



SPIELEN • 10

Pantomime

Stellt Berufe oder Tiere ohne ein Wort dar. Wer richtig rät, ist als Nächstes dran.



SPIELEN • 11

Warm oder kalt

Eine Person versteckt einen Gegenstand. Die anderen suchen, bis sie „heiß“ hören.



SPIELEN • 12

Ich packe meinen Koffer

Jeder wiederholt alles und packt etwas Neues dazu. Wer vergisst zuerst etwas?



SPIELEN • 13

Ich sehe was

Spielt „Ich sehe was, was du nicht siehst“, aber nur mit Dingen, die kleiner als eine Hand sind.



REDEN • 1

Bester Moment

Was war heute dein schönster Moment? Und was war blöd? Jeder erzählt beides.



REDEN • 2

Unsichtbar

Du bist einen Tag lang unsichtbar. Was machst du als Erstes?



REDEN • 3

Peinlich!

Erzählt euch eure peinlichste Geschichte. Wer zuerst lacht, erzählt noch eine.



REDEN • 4

Früher

Die Erwachsenen erzählen: Was habt ihr mit 10 Jahren am liebsten gemacht?



REDEN • 5

Einsame Insel

Welche drei Dinge würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen? Ein Handy zählt nicht!



REDEN • 6

Familien-Band

Wir sind eine Band. Wie heißt sie, wer spielt welches Instrument, und wie heißt unser erster Hit?



REDEN • 7

Lernen

Was möchtest du unbedingt noch lernen? Jeder nennt eine Sache, die anderen geben einen Tipp.



REDEN • 8

Zeitreise

Würdest du lieber 100 Jahre in die Vergangenheit oder in die Zukunft reisen? Warum?



REDEN • 9

Danke-Runde

Jede Person sagt jeder anderen einen Satz: Danke, dass du ...



REDEN • 10

Traumurlaub

Plant gemeinsam euren Traumurlaub. Wohin geht es, und was macht ihr jeden Tag?



REDEN • 11

Superkräfte

Welche Superkraft hat jede Person in der Familie? Die anderen entscheiden.



REDEN • 12

Rollentausch

Die Kinder dürfen einen Tag lang bestimmen. Was wäre anders? Die Erwachsenen hören nur zu.



REDEN • 13

Lieblings-Erinnerung

Was ist eure schönste Familien-Erinnerung? Erzählt sie gemeinsam, jeder ergänzt etwas.



LACHEN • 1

Nicht lachen!

Zwei Personen schauen sich an. Wer zuerst lacht, verliert. Dann sind die Nächsten dran.



LACHEN • 2

Witze-Runde

Jeder erzählt seinen besten Witz. Der lauteste Applaus gewinnt.



LACHEN • 3

Grimassen

Wer macht die lustigste Grimasse? Die Jury sind alle anderen.



LACHEN • 4

Reim-Abend

Sprecht 10 Minuten lang nur in Reimen. Wer es vergisst, macht 5 Hampelmänner.



LACHEN • 5

Zungenbrecher

„Fischers Fritz fischt frische Fische.“ Wer schafft ihn dreimal schnell hintereinander?



LACHEN • 6

Roboter-Runde

Alle sprechen 10 Minuten lang wie Roboter. Auch beim Abendessen.



LACHEN • 7

Verkehrte Welt

Beim Abendessen spielen die Kinder die Eltern und die Eltern die Kinder.



LACHEN • 8

Lustige Stimmen

Lest eine Seite aus einem Buch vor: mit Piratenstimme, Mäusestimme und Opernstimme.



LACHEN • 9

Tier-Konzert

Singt gemeinsam ein bekanntes Lied, aber nur mit Tierstimmen.



LACHEN • 10

Lach-Kette

Eine Person fängt an zu lachen, die nächste lacht mit. Wie lange dauert es, bis alle lachen?



LACHEN • 11

Modenschau

Jeder hat 5 Minuten, um sich das verrückteste Outfit zusammenzustellen.
Laufsteg frei!



LACHEN • 12

Neues Wort

Erfindet zusammen ein neues Wort und was es bedeutet. Benutzt es den ganzen Abend.



LACHEN • 13

Foto von früher

Sucht ein altes Familienfoto und stellt es heute genau nach.



BEWEGEN • 1

Tanzparty

Jeder darf ein Lied aussuchen. Bei jedem Lied tanzen alle mit.



BEWEGEN • 2

Abendrunde

Geht eine Runde um den Block und zählt alle Katzen, die ihr seht.



BEWEGEN • 3

Stopptanz

Musik an, Musik aus. Wer sich nach dem Stopp noch bewegt, ist raus.



BEWEGEN • 4

Sockenball

Rollt Socken zu Bällen und werft sie in einen Wäschekorb. Wer trifft am öftesten?



BEWEGEN • 5

Familien-Fitness

10 Hampelmänner, 10 Kniebeugen, 10 Sekunden auf einem Bein. Schafft es jeder?



BEWEGEN • 6

Wohnzimmer-Parcours

Baut einen Parcours aus Kissen und Decken und stoppt die Zeit.



BEWEGEN • 7

Ballon-Volleyball

Der Luftballon darf den Boden nicht berühren. Wie lange schafft ihr es gemeinsam?



BEWEGEN • 8

Taschenlampen-Runde

Macht im Dunkeln einen Spaziergang mit Taschenlampe. Was entdeckt ihr?



BEWEGEN • 9

Tier-Yoga

Probiert zusammen den Baum, die Katze und den Flamingo. Wer steht am längsten?



BEWEGEN • 10

Zeitlupe-Rennen

Ein Wettrennen in Zeitlupe: Wer als Letzter ins Ziel kommt, gewinnt.



BEWEGEN • 11

Spiegel-Spiel

Zwei stehen sich gegenüber. Eine Person bewegt sich, die andere macht alles genau nach.



BEWEGEN • 12

Hüpf-Rekord

Seilspringen oder auf einem Bein hüpfen: Wer schafft die meisten Sprünge am Stück?



BEWEGEN • 13

Sterne gucken

Legt euch draußen auf eine Decke und sucht Sternbilder. Wer findet den Großen Wagen?

JOKER

Eure eigene Idee

JOKER

Eure eigene Idee



Das Handy-Hotel



Hausordnung

- Check-in: zu Beginn des Familienabends
- Check-out: wenn der Abend vorbei ist
- Alle Handys checken ein, auch die der Erwachsenen
- Handys im Hotel sind stumm geschaltet
- Notfälle sind natürlich erlaubt



Unser Familien-Jahr

Malt nach jedem Familienabend ein Kästchen in der Farbe der Karte an.





Unsere Lieblingsabende



Noch mehr Lachen für die ganze Familie

In unseren Challenge-Büchern gibt es Witze, Aufgaben und Spiele, bei denen garantiert niemand ernst bleibt.



LOL Nicht-Lachen-Challenge

99 lustige Spiele, Aufgaben und Witze für Kinder ab 8.



LOL Nicht-Lachen-Challenge Teenager Edition

199 Spiele, Aufgaben und Witze für Teens.

