



8 SPIELE MIT STIFT UND PAPIER

8 JEUX AVEC CRAYON ET PAPIER
8 GAMES WITH PEN AND PAPER

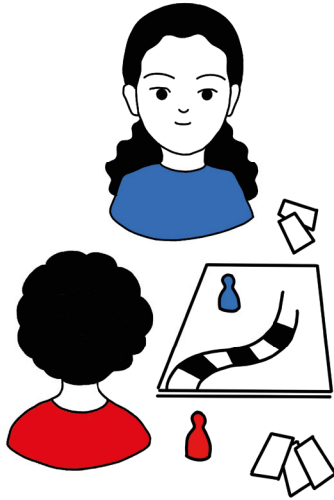


FÜR 2-5 SPIELER*INNEN / POUR 2-5 JOUEURS·SES / FOR 2-5 PLAYERS



Du brauchst: / Tu as besoin de : / You need:





D:**Miteinander Spielen und Spass haben**

Kinder und Jugendliche brauchen Liebe und Zuneigung. Es tut Kindern und Jugendlichen gut, Zeit mit Gleichaltrigen oder ihrer Familie zu verbringen. Auch wenn das Leben manchmal schwierig ist, braucht es Zeit für gemeinsame schöne Aktivitäten. Beispiele: gemeinsam Bilderbücher anschauen. Ein Kartenspiel spielen. Ein Lied singen. Sich Witze erzählen. Etwas basteln. Sich gegenseitig etwas zeichnen. Gemeinsam Sport machen.

Weitere Infos und Ideen für Eltern: www.savethechildren.ch/parents

F :**Jouer ensemble et s'amuser**

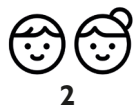
Les enfants et jeunes ont besoin de recevoir de l'amour et de l'affection. Passer du temps avec leurs pairs ou en famille fait du bien. Même si la vie est parfois difficile, il est important de prendre du temps pour faire de belles activités ensemble. Par exemple : regarder ensemble des livres d'images. Jouer aux cartes. Chanter une chanson. Se raconter des blagues. Bricoler quelque chose. Dessiner quelque chose l'un pour l'autre. Faire du sport ensemble.

D'autres informations et idées pour parents : www.savethechildren.ch/parents

E:**Playing and having fun together**

Children and teenagers need love and affection. Spending time with peers or as a family has many benefits for children and teenagers. Even if life is sometimes hard, it is important to share joyful activities. For example: looking at picture books together. Playing a card game. Singing a song. Telling each other jokes. Doing handicrafts. Drawing pictures for each other. Doing sports together.

Other information and ideas for parents: www.savethechildren.ch/parents

**D:**

Spiel: Ein Kind zeichnet einen Kreis, das andere Kind ein Kreuz, immer abwechselungsweise.
Das Kind, welches zuerst eine Reihe mit seinen Symbolen füllen kann, gewinnt.

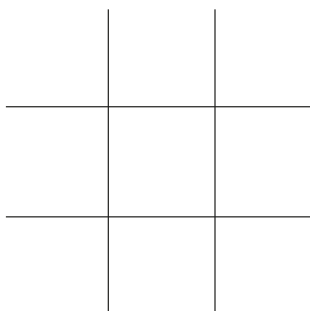
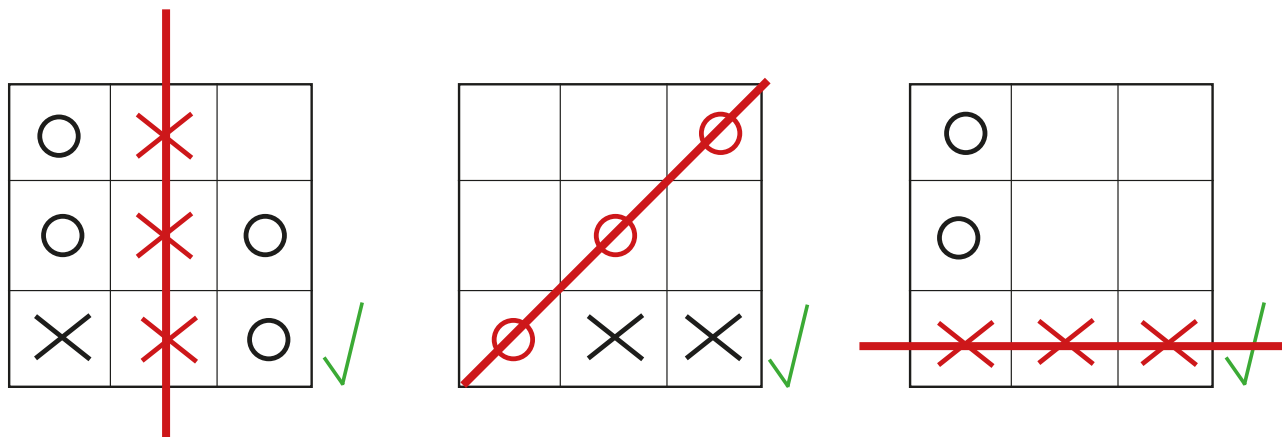
F :

Jeu : un enfant dessine un cercle, l'autre enfant une croix, toujours en alternance. L'enfant qui réussit d'abord à remplir une rangée avec ses symboles, gagne.

E:

Game: one child draws a circle, the other one a cross, always alternating.
The first child to complete a row with his or her symbols wins.

Beispiel: / Exemple : / Example:



D: Tipp: Das Spiel kann ganz einfach selber auf ein Blatt Papier gezeichnet werden – und los geht's!

F : conseil : le jeu est facile à dessiner sur une feuille de papier – et c'est parti !

E: tip: you can easily draw the game yourself on a sheet of paper – and off you go!



Spiel: Zuerst müssen für die verschiedenen Spalten Kategorien gefunden werden. Die Kategorien wie Stadt, Land, Fluss können mit Namen, Tiere, Essen etc erweitert werden. Siehe Beispiel unten. Spielbeginn: Ein Kind nennt einen Buchstaben, zum Beispiel A. Alle schreiben für jede Kategorie ein Wort auf, das mit diesem Buchstaben beginnt. Wer am schnellsten für alle Kategorien ein Wort gefunden hat, sagt Stopp. Die anderen müssen ihre Stifte ablegen, dann wird gezählt: für gleiche Wörter gibt es fünf Punkte, für unterschiedliche zehn, für Spalten ohne Eintrag null Punkte. Dann nennt ein anderes Kind einen neuen Buchstaben und das Spiel beginnt von vorne.

Jeu : il faut d'abord trouver des catégories pour les différentes colonnes. Les catégories comme la ville, le pays, la rivière etc. peuvent être complétées ou modifiées avec des noms, animaux, aliments etc. Voir l'exemple ci-dessous. Comment commencer le jeu : un enfants nomme une lettre comme par exemple A.

Chaque enfant doit écrire un mot pour chaque catégorie qui commence par la lettre nommée. L'enfant qui a trouvé le plus vite un mot pour toutes les catégories, dit stop. Les autres doivent poser leurs crayons, puis on compare : cinq points pour des mots identiques, dix pour des mots différents. Zéro point pour chaque colonne sans mot. Pour continuer le jeu, un autre enfant nomme une nouvelle lettre. A la fin, tous les points sont additionnés. Qui est-ce qui gagne ?

Game: first, for each column a category has to be chosen. For example: city, country, river, name, animal, food etc. See example below. Start of the game: One child names a letter, for example A. Everyone writes down a word for each category that starts with the letter. The child who has found a word for each category the fastest says stop. The others have to put down their pens, a score is awarded as follows: five points for identical words, ten for unique words, zero points for columns with no entry. Then another child names a new letter and the game starts again.



D: Tipp: Das Spiel kann ganz einfach selber auf ein Blatt Papier gezeichnet werden – und los geht's!

F : conseil : le jeu est facile à dessiner sur une feuille de papier – et c'est parti !

E: tip: you can easily draw the game yourself on a sheet of paper – and off you go!

Beispiel: / Exemple : / Example:

[illegible]

GEOGRAFIESPIEL / JEU DE GÉOGRAPHIE / GEOGRAPHY GAME



Save the Children

[illegible]

PUNKTE VERBINDEN / RELIER LES POINTS / CONNECTING THE DOTS



6+



verschiedene Buntstifte / divers crayons de couleur /
different coloured pencils



2

D:

Spiel: Kind 1 beginnt und zeichnet mit einem farbigen Stift 4 Punkte auf ein Blatt Papier.

Dann verbindet es zwei Punkte miteinander mit einer Linie und setzt auf die Linie einen neuen Punkt. Jetzt ist Kind 2 mit einer anderen Farbe an der Reihe. Auch dieses verbindet mit einer weiteren Linie zwei Punkte und setzt einen neuen Punkt auf die Linie. Die Linien dürfen sich nicht überkreuzen. Wie lange kann das Spiel weitergespielt werden? Teste es aus.

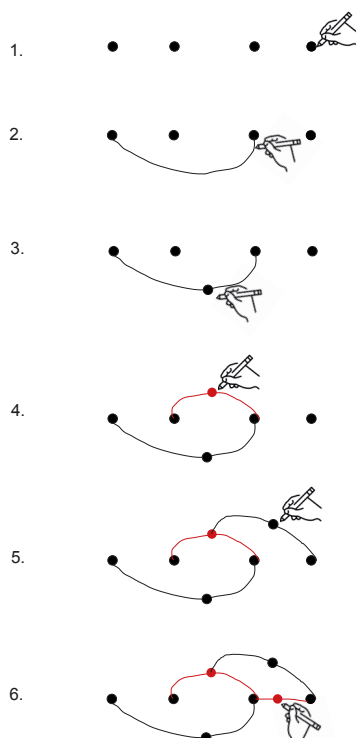
F :

Jeu: l'enfant 1 commence et dessine quatre points sur une feuille de papier avec un crayon de couleur. Ensuite, il relie deux points par une ligne et place un nouveau point sur la ligne tracée. Maintenant c'est au tour de l'enfant 2 qui utilise une autre couleur de crayon. Il relie également deux points avec une ligne et place un point sur la ligne. Le but est de ne pas croiser les lignes. Combien de temps peut on continuer le jeu ? Teste-le.

E:

Game: child 1 starts and draws 4 dots on a sheet of paper with a coloured pencil. Then he or she connects two dots with a line and places a new dot on the line. Now it is child 2's turn. He also connects two dots with a line, using another coloured pencil, and places a new dot on the line. The lines must not cross each other. How long can the game continue? Test it out.

Beispiel: / Exemple : / Example:



**PUNKTE VERBINDEN / RELIER LES POINTS /
CONNECTING THE DOTS**



Save the Children

1.



2.



**WELCHER PAPIERFLIEGER FLIEGT AM WEITESTEN? /
QUEL AVION EN PAPIER VOLE LE PLUS LOIN ? /
WHICH PAPER PLANE FLIES THE FURTHEST?**



D:

Spiel: Alle falten aus Papier einen Flieger und beschriften ihn mit ihrem Namen. Siehe Anleitung unten.

Welcher Flieger fliegt am weitesten? Wie wird der Papierflieger noch schneller?

Hier gibt es jede Menge Faltanleitungen und Tipps: www.papierfliegerei.de

F :

Jeu: tout le monde plie un avion en papier et écrit son nom dessus. Voir les instructions ci-dessous. Quel avion vole le plus loin ?

Comment l'avion peut-il voler encore plus vite ? Trouve ici de nombreuses instructions et conseils pour plier ton avion :

<https://positivr.fr/comment-faire-un-avion-en-papier>

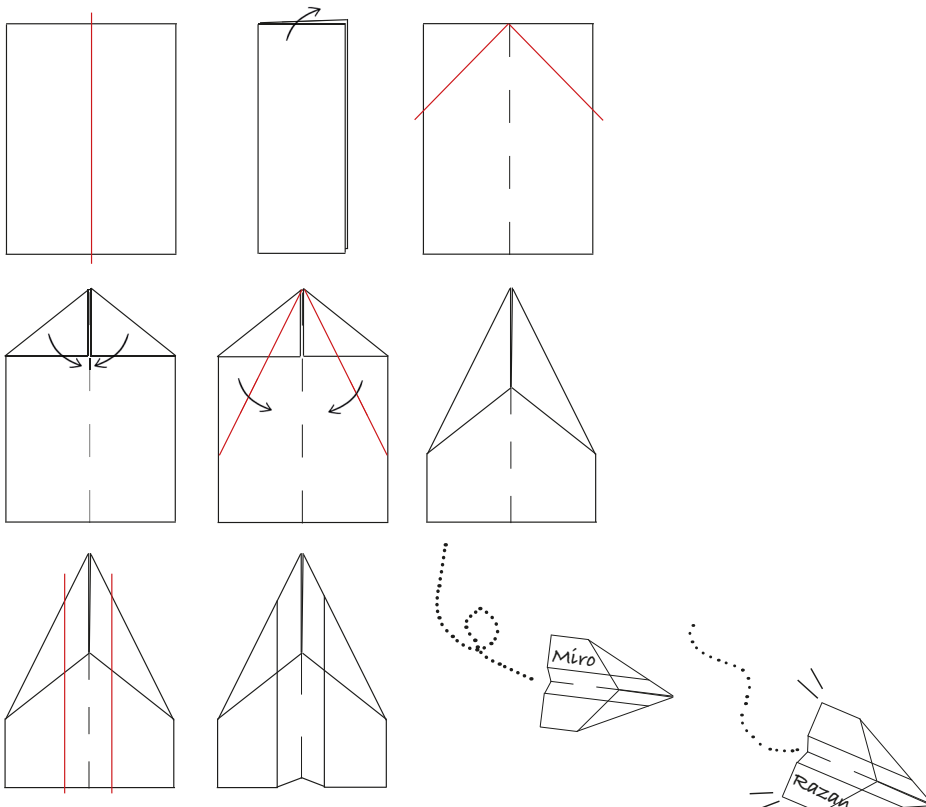
E:

Game: everyone folds a paper plane and labels it with their name. See instructions below.

Which plane flies the furthest? How can the paper plane fly even faster?

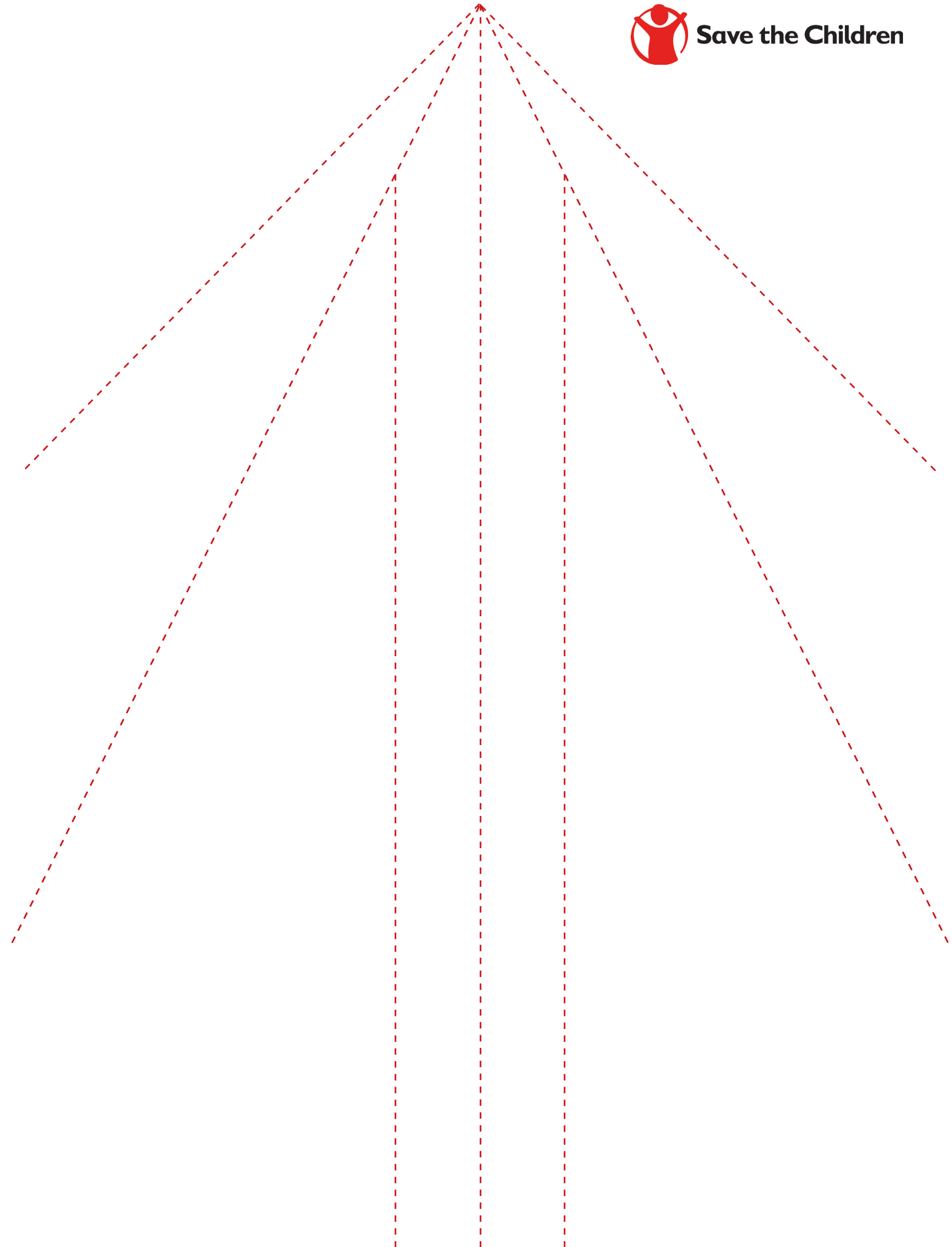
You can find more folding instructions and tips here: www.papierfliegerei.de

PAPIERFLIEGER FALTEN / PLIER L'AVION EN PAPIER / FOLDING PAPER PLANES





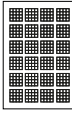
Save the Children



HÄUSER SCHLIESSEN / COMPLÉTER LA CASE / COMPLETE THE SQUARE



7+



verschiedene Buntstifte / divers crayons de couleur /
different coloured pencils



2



D:

Spiel: Kind 1 beginnt mit einer Farbe und zeichnet eine Linie im Quadrat nach. Kind 2 ist an der Reihe und malt mit einer anderen Farbe ebenfalls eine Linie nach. Wenn ein Kind ein Haus schliesst, gehört ihm dieses und es darf es mit dem Zeichen X oder O markieren. Das Kind, welches das Haus schliessen konnte, erhält einen Punkt. Danach ist dasselbe Kind nochmals dran. Das Kind mit den meisten eroberten Häusern gewinnt.

F :

Jeu : l'enfant 1 commence avec une couleur de crayon et retrace une ligne de la case. L l'enfant 2 prend son tour et retrace également une ligne avec une autre couleur de crayon. Lorsqu'un enfant peut compléter une case, celle-ci lui appartient et il peut la marquer avec un X ou un O. L'enfant qui a pu compléter la case avec son signe obtient un point. Dans ce cas, c'est encore une fois le tour du même enfant.

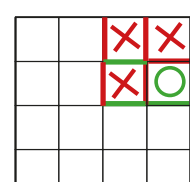
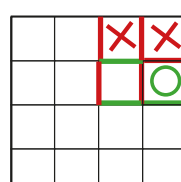
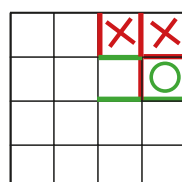
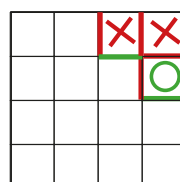
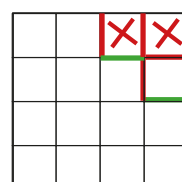
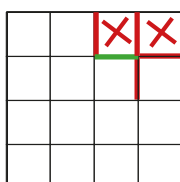
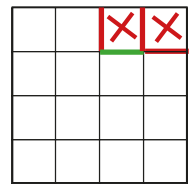
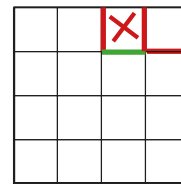
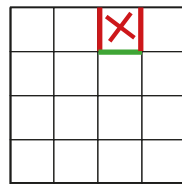
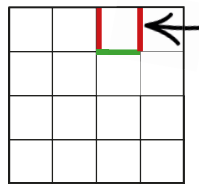
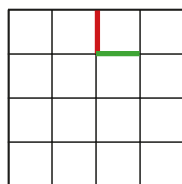
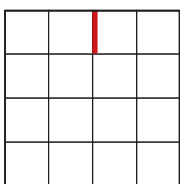
E:

Game: child 1 starts with one colour and retraces a line in the square. Child 2 then also retraces a line with another colour. When a child completes a square, the square belongs to the child and he or she may mark it with an X or O. For each completed square, the child gets a point. After this, it is the same child's turn again.

Haus schliessen / Compléter la case / Complete the square



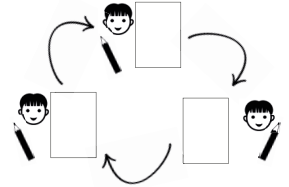
Beispiel: / Exemple : / Example:



5+



verschiedene Buntstifte / divers crayons de couleur /
different coloured pencils



D:

Zeichnungsspiel: Tier, Mensch oder Monster?

Alle Kinder zeichnen einen Tier-, Monster- oder Menschenkopf auf den obersten Teil des Blattes.

Dann wird das Papier einmal nach hinten gefaltet. Die Kinder geben ihr Blatt an das nächste Kind weiter, reihum. Dieses zeichnet einen Oberkörper, ohne zu wissen, welcher Kopf dazugehört. Das Blatt wird wieder gefaltet. Das nächste Kind zeichnet dann die Beine und wieder das nächste die Füße. Was für lustige Mensch-Tier-Monster faltet ihr am Schluss auseinander? Gebt ihnen einen Namen.

F :

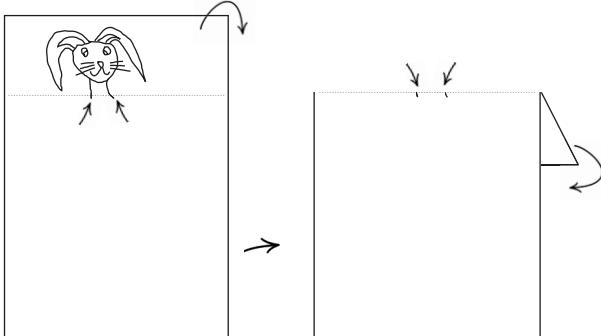
Jeu du dessin : animal, humain ou monstre? Tous les enfants dessinent une tête d'animal, de monstre ou d'humain sur la partie supérieure de la feuille. Ensuite, il faut plier le papier en arrière. Les enfants passent leur feuille au prochain, à tour de rôle. Puis l'enfant suivant dessine un torse sans en connaître la tête. Plier à nouveau la feuille. Ensuite, l'enfant suivant dessine les jambes et le suivant les pieds. Quels humains, animaux ou monstres allez-vous découvrir à la fin ? Donnez-leur un nom.

E:

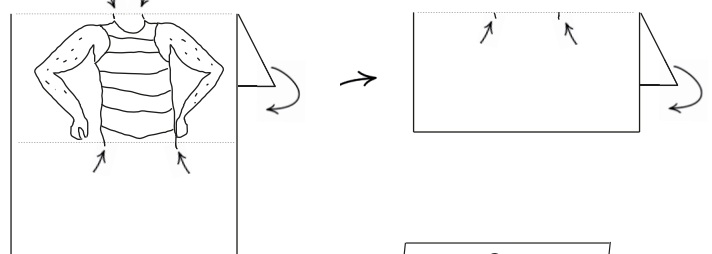
Drawing game: animal, human or monster? Each child draws the head of an animal, monster or human on top of the sheet and folds the paper back so that the head is not visible. All children pass their sheet to the next child, in turn. The new child draws a torso without knowing which head belongs to it and folds the sheet again. The next child draws the legs and again the next child draws the feet. What funny human-animal monsters do you unfold at the end? Give them a name.

Beispiel: / Exemple : / Example:

1.



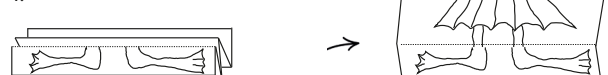
2.



3.



4.



.....

.....

.....

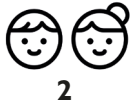
AUF UMWEGEN / PAR DÉTOUR / IN A ROUNDABOUT WAY



6+



verschiedene Buntstifte / divers crayons de couleur /
different coloured pencils



D:

Spiel: Zuerst werden die Zahlen 1 bis 20 kreuz und quer auf ein Blatt Papier geschrieben und umkreist. Dann geht es darum, abwechselungsweise die Zahlen in der richtigen Reihenfolge miteinander zu verbinden, ohne dabei andere Linien zu kreuzen. Kind 1 beginnt und zieht mit einem farbigen Stift eine Linie von 1 nach 2 und malt den Kreis 2 mit seinem Farbstift aus. Kind 2 verbindet die 2 mit der 3 und malt den Kreis 3 mit seiner Farbe aus. So geht es immer weiter. Wenn ein Kind mit seiner Linie eine andere Linie kreuzt, so muss es die Schnittstelle mit seinem Farbstift umkreisen. Das Kind mit den wenigsten Schnittstellen gewinnt das Spiel.

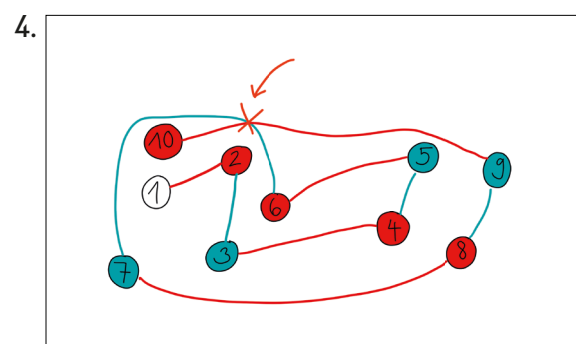
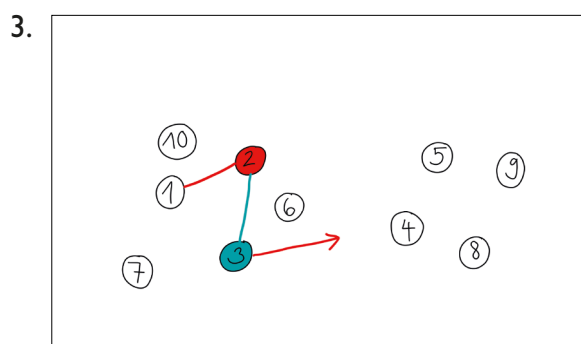
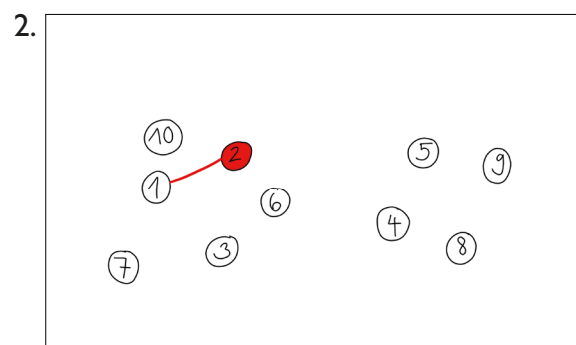
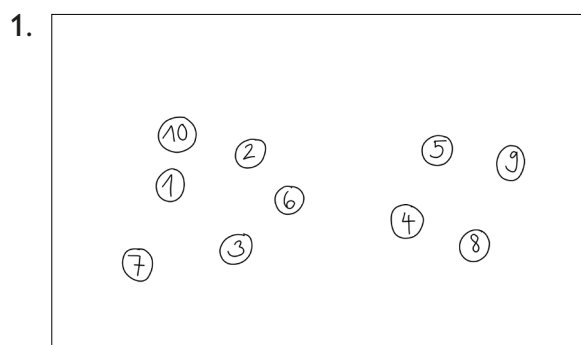
F :

Jeu : d'abord, il faut dessiner les chiffres de 1 à 20 librement sur une feuille et les encercler.

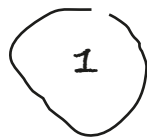
L'objectif est ensuite de relier à tour de rôle les chiffres dans le bon ordre sans franchir d'autres lignes. L'enfant un commence et trace une ligne du chiffre 1 au 2 avec un crayon de couleur, puis colore le chiffre 2 avec sa couleur. L'enfant deux relie le chiffre 2 au 3 et colore le chiffre 3 avec sa couleur. Cela continue comme ça. Si un enfant franchit une ligne avec sa ligne, il doit encercler l'intersection avec son crayon de couleur. L'enfant avec le moins d'intersections gagne la partie.

E:

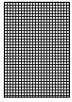
Game: first, the numbers 1 to 20 are written in random order on a sheet of paper and circled. After that, the aim is to connect the numbers in the correct order without crossing other lines. Child 1 starts and draws a line from 1 to 2 with a coloured pencil and colours circle 2 with the same colour. Child 2 connects number 2 and 3 with another coloured pencil and colours circle 3 with the same colour. It goes on like this. Whenever a child crosses another line, it must circle the intersection with its colour. The child with the fewest intersections wins the game.



AUF UMWEGEN / PAR DÉTOUR /
IN A ROUNDABOUT WAY

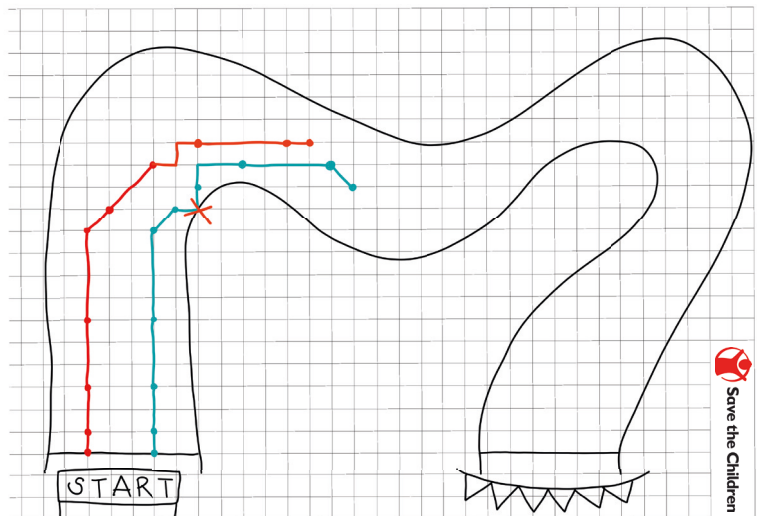


5+



2-4

Game: first, draw a race track on squared paper. A starting point on the starting line is assigned to each child. Child 1 draws a blue dot and child 2 a red dot to mark its starting point, for example. For the first move, both children are allowed to move one square. On each following turn, the children are allowed to move one square more. First 1, then 2, then 3, then 4 squares. After 4 squares, the next move restarts with one square and so forth. Cars can drive straight, crosswise or diagonally as long as the number of squares is respected. When a car crashes into the fence, it gets a minus point. The trick is to break before the bends and still be the first child to reach the target. Who wins the race?



E: Tip: You can easily draw the game yourself on a piece of squared paper - and off you go!



Save the Children