

17. Spieletag(e) für die Familien- und Kinderregion



Günzburg spielt... daheim!

Der Spieletag ist ein Kooperationsprojekt der Kommunalen Jugendarbeit des Landkreises Günzburg, der Hutter-Trade GmbH & Co. KG und der Volkshochschule Günzburg.

Veranstalter:

Landratsamt Günzburg

Kommunale Jugendarbeit
An der Kapuzinermauer 1
89312 Günzburg
Tel. 08221/95-422

www.familie.landkreis-guenzburg.de



Hutter-Trade GmbH & Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1
89312 Günzburg
Tel. 08221/3696-36

www.hutter-trade.com



Volkshochschule Günzburg

Bgm.-Landmann-Platz 2
89312 Günzburg
Tel. 08221/3686-0

www.vhs-guenzburg.de



Volkshochschule
Günzburg e. V.

Sponsoren:





17. Spieletag(e) für die Familien- und Kinderregion

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Kinder und liebe Spielebegeisterte,

wir freuen uns, dass der Spieletag für die Kinder- und Familienregion bereits zum 17. Mal ausgetragen wird! Auch 2021 ist die Corona-Pandemie noch immer hochaktuell, sodass der Spieletag nicht wie gewohnt im Forum am Hofgarten stattfinden kann. Zu Beginn des Jahres mussten wir bereits die geplante Ausleihe für die Faschingsferien absagen. Damit die Spielebegeisterten im Landkreis Günzburg in diesem Jahr nicht auf diese Tradition verzichten müssen, heißt es 2021 „**Günzburg spielt.. daheim!**“.

Glücklicherweise befinden wir uns im digitalen Zeitalter: Während des Lockdowns war Online-Shopping ist trotz geschlossener Geschäfte möglich, trotz der Kontaktbeschränkungen konnten wir unsere Liebsten über Videocalls sehen. Die pandemiebedingten Maßnahmen führten parallel zu Ausfällen von vielen Freizeitaktivitäten über Monate zu einer digitalen Überflutung. So sehr wir von der Digitalisierung auch profitieren können, für unser soziales Leben stellt es selbstverständlich keinen Ersatz dar. Umso mehr freuen wir uns, nun auch ohne Präsenzveranstaltung ein gemeinsames Spielen zu ermöglichen.

An dieser Stelle darf ich nun schon den geplanten Termin für den 18. Spieletag verraten. Merken Sie sich den Termin direkt vor, denn am **06.03.2022** spielen wir hoffentlich wieder alle gemeinsam im Forum am Hofgarten in Günzburg.

Ich wünsche schöne Herbstferien und viel Spaß beim Testen der Spiele!

Mit freundlichen Grüßen

Nina Hartinger

Sozialpädagogin (M.A.) & Kommunale Jugendpflegerin
Kommunale Jugendarbeit Landratsamt Günzburg



Inhalt

Rückblick: Günzburg spielt! 2020	Seite 4
Rubrik „Spiel des Jahres“	Seite 8
Sponsorenbeitrag: Sparkasse Günzburg-Krumbach	Seite 14
Verleihangebot der Kommunalen Jugendarbeit	Seite 15
Kommunale Jugendarbeit des Landkreises Günzburg	Seite 16
Sponsorenbeitrag: AOK-Bayern: Mach mit beim AOK Zucker-Quiz!	Seite 18
Spielebewertungen	Seite 20
Spielideen	Seite 22
Jonglieren lernen	Seite 24
Sponsorenbeitrag: Ludo Fact	Seite 27
Spieleneuheiten Hutter	Seite 28
Hutter-Gewinnspiel	Seite 33
Spieletag 2022	Seite 35



Rückblick: Günzburg spielt! 2020

16. Spieletag der Familien- und Kinderregion

415 Spielebegeisterte besuchten uns am 01.03.2020 beim 16. Spieletag im Forum am Hofgarten in Günzburg. Zu Beginn der Pandemie konnten wir damit die Rekordzahl von 420 Besuchern im Vorjahr (2019) zwar nicht knacken, waren jedoch sehr nah dran.

Unter dem Motto „zusammenleben. zusammenhalten.“ legten wir einen Fokus auf das Miteinander aller Spielebegeisterten ungeachtet ihrer sozialen und kulturellen Herkunft oder ihres Alters. Unseren Besucherinnen und Besuchern wurde dies durch verschiedene Aktionen erlebbar gemacht: Begriffe wie „Rassismus“ und „Intoleranz“ konnten beim Dosenwerfen der Integrationslotsenstelle des Landkreises Günzburg symbolisch umgeworfen werden. Mit im Gepäck war auch ein Märchenzelt, in dem sich die Kinder von den Lesepaten Geschichten vorlesen lassen konnten.

Mit digitalen und analogen Gedächtnisspielen für Jung und Alt wurde auf den Auftakt der „Wunschgroßeltern“ aufmerksam gemacht: Wunschomas und –opas und junge Familien werden zum gegenseitigen Nutzen vereint, um sich gegenseitig zu unterstützen und einen Einblick in die Lebenswirklichkeit des anderen zu erhalten. Die Wunschgroßeltern sind ein Gemeinschaftsprojekt des Freiwilligenzentrums STELLWERK, sowie der Gesundheitsregionplus, des Sozialpädagogischen Dienstes des Gesundheitsamtes, der Seniorenfachstelle, der Koordinationsstelle der JaS-Fachkräfte und Familienstützpunkte und der Koordinierungsstelle Frühe Hilfen (KoKi) des Landkreises Günzburg.

Der Alterssimulationsanzug GERT, der vom Seniorenbeirat der Stadt Günzburg betreut wurde, ließ die Besucher nachempfinden, wie sich körperliche Einschränkungen im Alter äußern können. Julius Franklin von Leona Games GmbH aus Berlin war mit dem Spiel „Family Memo“ zu Besuch: Hier werden verschiedenste Familienmodelle abgebildet, die spielerisch vermitteln, wie vielfältig Familien sein können.



Fotos: Nina Hartinger

Am Stand der AOK wurden virtuelle Schneebälle beim VR-Spiel „Snow Battle“ geworfen. Die Veranstalter waren selbstverständlich auch anwesend: Neben einem tollen Gewinnspiel gab es am Stand von Hutter-Trade eine große Spiele-Promotion für die „Bermuda Pirates“. Die VHS Günzburg betreute am Empfang die Kasse. Gemeinsam mit neun Ehrenamtlichen (Carola, Hien, Janina, Julian, Melike, Miriam, Philipp, Selina und Sophie) war die Kommunale Jugendarbeit zuständig für den Aufbau und die Ausgabe der Spiele an die Besucher sowie die Betreuung des Spieleflohmärktes.

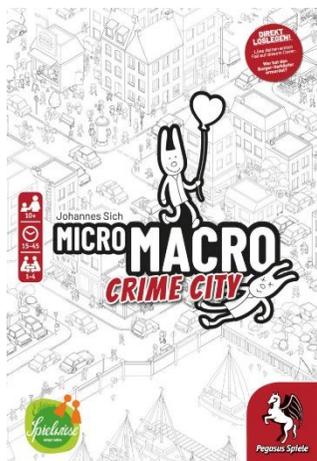
Einen Rückblick gibt es übrigens auch in Bewegtbildern: **Augsburg.TV** war bei uns zu Gast!

Den Beitrag „Hallo Günzburg - Spieletag Günzburg und Holzsammler“ vom **04.03.2020** gibt's über folgenden Link in der Mediathek: www.augsburg.tv/mediathek/video/hallo-guenzburg-spieletag-guenzburg-und-holzsammler/

Wir danken allen Sponsoren.



Rubrik „Spiel des Jahres“



von Johannes Sich
Edition Spielwiese / Pegasus Spiele
für 1 bis 4 Spieler:innen
Altersangabe: ab 10
Einstieg: leicht
Dauer des Spiels: 15 bis 45 Minuten
Preis: ca. 25 Euro

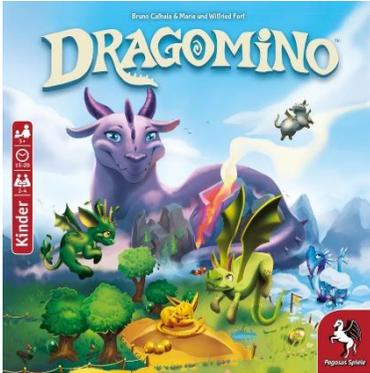
MicroMacro Crime City

Willkommen in Crime City, einer Stadt, in der hinter jeder Ecke das Verbrechen lauert. Verhängnisvolle Geheimnisse, hinterhältige Überfälle und kaltblütige Morde sind hier an der Tagesordnung. Die örtliche Polizei ist nicht mehr in der Lage, die Geschehnisse zu kontrollieren. Daher ist die Arbeit pfiffiger Ermittler gefragt. MicroMacro: Crime City ist ein kooperatives Detektivspiel. Gemeinsam lösen die Spieler 16 knifflige Kriminalfälle, indem sie Motive ermitteln, Beweise finden und die Täter überführen.

Ein aufmerksames Auge ist ebenso gefragt wie kreative Kombinationsgabe, um auf dem 75 x 110 cm großen Spielplan alles zu enträtseln. Als kleine Hilfe ist dazu im Spiel eine Lupe enthalten.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Kommissars und ist dafür verantwortlich, die Fallkarten vorzulesen (rätselt aber natürlich auch mit). Die Spieler wählen gemeinsam aus, welchen Fall sie spielen und der Kommissar liest die entsprechende Startkarte sowie die erste Aufgabe vor. Gemeinsam erkunden die Spieler den Stadtplan von Crime City, um nach und nach alle Fragen auf den Fallkarten zu beantworten. Das Spiel endet, sobald die letzte Fallkarte richtig beantwortet wurde.

www.pegasusshop.de/sortiment/spiele/familienspiele/11337/micromacro-crime-city-edition-spielwiese-spiel-des-jahres-2021



von Bruno Cathala, Marie Fort,
Wilfried Fort

Pegasus Spiele

für 2 bis 4 Spieler:innen

Altersangabe: ab 5

Einstieg: leicht

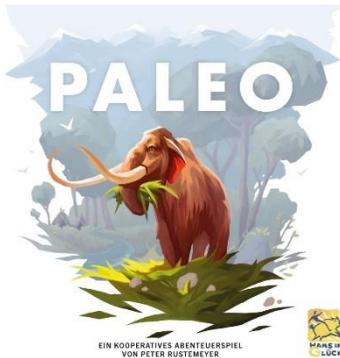
Dauer des Spiels: ca. 15 Minuten

Preis: ca. 25 Euro

Dragomino

Der große Moment ist gekommen - als frisch ernannte Drachenforscher machen sich die Spieler auf den Weg zu einer geheimnisvollen Insel. Ihr Ziel ist es, möglichst viele süße Drachenbabys zu finden. Dazu erkunden sie Stück für Stück die Insel, dargestellt durch bunt illustrierte Dominosteine. Wann immer sie Dominosteine so platzieren, dass die abgebildeten Landschaften zusammenpassen, entdecken sie dort ein Drachenei. Schlüpft daraus ein Baby, gibt es am Ende des Spiels einen Punkt dafür, ist das Ei leer, gibt es keine Punkte, dafür darf man aber in der nächsten Runde als Erster einen neuen Dominostein nehmen.

www.pegasusshop.de/sortiment/spiele/kinderspiele/11649/dragomino-kinderspiel-des-jahres-2021



von Peter Rustemeyer

Hans im Glück

für 2 bis 4 Spieler:innen

Altersangabe: ab 10

Einstieg: anspruchsvoll

Dauer des Spiels: 45 bis 60 Minuten

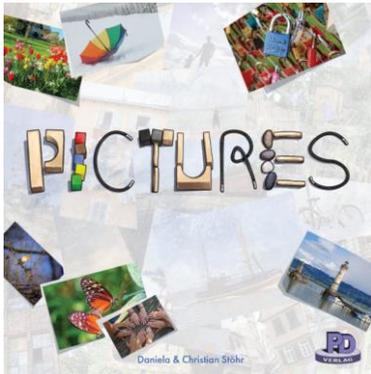
Preis: ca. 45 Euro

Paleo

Zu Beginn der Steinzeit, bevor der Mensch sesshaft wurde, war jeder Tag eine Herausforderung. Die Suche nach Nahrung war oft mühsam und die Wildnis voller Gefahren. Nur zusammen konnten die Stammesmitglieder es schaffen, der Natur zu trotzen und ihre Geschichte mit der Nachwelt zu teilen.

In Paleo entscheidet auch ihr gemeinsam, wer welchen Ort erkunden möchte und wer welche Aufgaben erledigt. Dabei stehen euch verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Jedoch wisst ihr erst genau, was euch an einem Ort erwartet, wenn ihr dort ankommt. Je besser ihr diesen erkundet, umso mehr Information habt ihr und könnt euch dementsprechend auf die dortigen Aufgaben vorbereiten. Um diese zu bewältigen, braucht ihr passende Werkzeuge, die Hilfe eurer Mitspieler, und manchmal auch ein Quäntchen Glück.

www.hans-im-glueck.de/spiele/Paleo.html



von Daniela und Christian Stöhr

PD-Verlag

für 3 bis 5 Spieler:innen

Altersangabe: ab 8

Einstieg: leicht

Dauer des Spiels: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 40 Euro

Pictures

Bauklötze, Schnürsenkel, Symbol-Karten und mehr. Die insgesamt fünf in „Pictures“ enthaltenen Material-Sets könnten auf den ersten Blick kaum unterschiedlicher sein. Trotzdem dienen sie alle demselben Zweck: Mit ihnen sollen die Spielenden Foto-Motive so darstellen, dass die anderen diese in der großen Gesamtauslage wiederfinden können. Je nach Aufgabe und Material ist das gar nicht mal so einfach, denn es erfordert kreative Ideen und Abstraktionsvermögen. Außerdem muss der Überblick über die anderen Motive der Auslage gewahrt werden, damit man nicht versehentlich doppeldeutig werkelt. Wenn alle Spielenden mit ihren Kreationen zufrieden sind, folgt das gegenseitige Erraten mit Punktevergabe. Anschließend wird durchgetauscht, sodass jeder jedes Material-Set einmal ausprobieren kann.

www.pd-verlag.de/Pictures

www.spiel-des-jahres.de/spiele/pictures/



von Ludovic Roudy und Bruno Sautter

Repos Production

für 3 bis 7 Spieler:innen

Altersangabe: ab 8

Einstieg: leicht

Dauer des Spiels: ca. 20 Minuten

Preis: ca. 25 Euro

Vertrieb: Asmodee

Just One

„Schachtel“, „Würfel“, „Freizeit“, „Spaß“. Was könnten diese Begriffe assoziativ umschreiben? Klar! Ein Spiel! Im kooperativen Just One muss ein stets ein Rundenmitglied einen Begriff erraten. Die Hinweise gibt dabei nicht das Spiel vor, sondern die Mitspielenden. Ohne sich im Team abzusprechen, notiert sie dafür zunächst einen Hinweis als Hilfestellung. Bevor die Ratenden diese Wörter sehen dürfen, werden sie miteinander verglichen. Doppelungen werden aussortiert. Wäre also im obigen Beispiel noch einmal „Würfel“ statt „Spaß“ vorgekommen, so wären nur „Schachtel“, und „Freizeit“ übriggeblieben. „Just One“ ist ein lustiges Partyspiel für alle.

www.spiel-des-jahres.de/spiele/just-one/

www.rprod.com/de/games/just-one



Das erste Girokonto für Ihr Kind

Wir bieten Ihnen ein mitwachsendes Konto, das vieles kann. Angepasst an das Alter und die Bedürfnisse Ihres Kindes. Von der Geburt bis zum Schulanfang und darüber hinaus. Und für die erste finanzielle Freiheit.

Ihre Vorteile

- Für Kinder und Schüler, ab dem ersten Lebensjahr.
- Kostenlose Kontoführung für alle bis zum Alter von 18 Jahren, anschließend kostenfrei für Auszubildende, Schüler, Studierende, Teilnehmer am Bundesfreiwilligendienst oder am Freiwilligen Sozialen Jahr bis zum Alter von 27 Jahren.
- Attraktive Verzinsung von derzeit 0,50 % p.a. auf max. 500,00 €.
- Das Konto, das mitwächst – erst zum Ansparen, dann als Taschengeldkonto, bis zum vollwertigen Girokonto.
- Inklusive Sparkassen-Card (Debitkarte) mit Wunsch-PIN.
- Zugriff über das Online-Banking der Eltern möglich.
- Sie bestimmen, welche Möglichkeiten Ihr Kind beim Konto hat – reines Ansparkonto oder Konto mit „Lernfunktion“, um den ersten Umgang mit Geld zu üben.

Mehr Infos unter www.spk-gz-kru.de/giro oder in Ihrer Sparkassen-Filiale vor Ort.



Verleihangebot der Kommunalen Jugendarbeit

Jugendverbände und Vereine, Träger und Institutionen, Kinder- und Jugendgruppen können das Verleihangebot der Kommunalen Jugendarbeit (gegen eine geringe Gebühr) für Gruppenstunden und Veranstaltungen in Anspruch nehmen.

- Gesellschaftsspiele (Auswahl aus über 700 Medien)
- XXL-Spiele (z. B. Riesen-Domino)
- Schokokuss-Wurfmaschine
- Buttonmaschine
- Schwungtuch
- Pedalos
- Stelzen
- Jonglierkiste
- Schminkkoffer
- Neu: Instax Mini 11 Sofortbildkamera
- ...

Weitere Informationen und Reservierung bei der Kommunalen Jugendarbeit (08221/95-420) und im Familienportal des Landkreises Günzburg unter www.familie.landkreis-guenzburg.de/kinder-und-jugendliche/freizeit/freizeitmassnahmen

Die Kommunale Jugendarbeit des Landkreises Günzburg

Als Kommunale Jugendpfleger:innen sind wir für die Aufgaben der Jugendarbeit im Landkreis zuständig. Unsere Tätigkeit richtet sich landkreisweit an alle jungen Menschen und hat das oberste Ziel, deren positive Entwicklung zu fördern.

Jugendschutz und Präventionsarbeit

Wir informieren und beraten alle Zielgruppen zu Fragen des Jugendschutzes. Mit unserem Präventionsnetzwerk „Stark Zusammen“ sind wir aktiv und vor Ort in der Gewalt- und Suchtprävention, sowie in Medienkompetenztrainings.

Jugendarbeit und Freizeitprogramm

Wir beraten und unterstützen die Partner der Jugendarbeit, vernetzen verschiedene Stellen und regen zur Weiterentwicklung der Jugendarbeit an. Zudem führen wir gemeinsam mit unseren (ausgebildeten) ehrenamtlichen Jugendleiter:innen eigene Angebote der Jugendarbeit durch: Gemeinsam mit dem Kreisjugendring, dessen Jugendverbänden und Kooperationspartnern gestalten wir jährlich ein abwechslungsreiches Freizeitprogramm für alle jungen Menschen im Landkreis (i. d. R. ab 6 Jahren).



Unser Freizeitprogramm für nächstes Jahr wird voraussichtlich ab Februar 2022 online sein. Anmeldungen ausschließlich online:

www.freizeitprogramm.landkreis-guenzburg.de

Spielebewertung

Erste Schritte:

max. 1 Punkt



Ist die Anleitung kurz und verständlich oder musst du dich erst länger einlesen? Wie schnell kannst du mit dem Spielen starten? Wie viel Vorbereitung benötigt das Spiel? Muss viel aufgebaut werden?

Materialumfang:

max. 2 Punkte



Wieviel Material wird mitgeliefert? Welche Qualität hat das mitgelieferte Material? Wie ausgefallen, innovativ, besonders sind die mitgelieferten Utensilien?

Nachhaltigkeit:

max. 3 Punkte



Wird das Spiel schnell langweilig oder ist es auch mehrmals hintereinander spielbar? Ist es innerhalb verschiedener Gruppenkonstellationen (Familie, Freunde, etc.) und zu verschiedenen Anlässen spielbar? Lohnt sich die Anschaffung des Spiels? Werde ich daran lange eine Freude haben?

Spiespaß:

max. 4 Punkte



Wie viel Freude bereitet mir das Spiel? Wie besonders ist das Spiel? Wie innovativ ist die Spielidee? Sind Spielverlauf, Geschichte und behandelte Thematiken stimmig?

Daraus ergibt sich eine Gesamtpunktzahl zwischen 0 und 10 Punkten:



Dies ist eine gedankliche Stütze von uns, wie die innerhalb des Spieletages geliehenen Spiele nach dem Kennenlernen und Ausprobieren bewertet werden können. Anhand der Gesamtpunktzahl kann dann entschieden werden, ob eine Anschaffung oder Weiterempfehlung in Frage kommt.

Spiel 1

Titel: _____ Punkte: ___ /10

Notiz: _____

Spiel 2

Titel: _____ Punkte: ___ /10

Notiz: _____

Spiel 3

Titel: _____ Punkte: ___ /10

Notiz: _____

Spiel 4

Titel: _____ Punkte: ___ /10

Notiz: _____

Spiel 5

Titel: _____ Punkte: ___ /10

Notiz: _____





Macht mit beim AOK Zucker-Quiz!

1) Was stimmt?

- a) Zucker steckt in Milch und Salat
- b) Das Gehirn braucht Zucker
- c) Der Mensch muss täglich 1 Kg Zucker essen

2) Wo steckt am meisten Zucker drin?

- a) Butter und Margarine
- b) Äpfel, Karotten, Vollkornbrot
- c) Gummibären, Limonade, Schokolade

3) Was löscht am besten den Durst?

- a) Milch
- b) Limonade
- c) Wasser, Schorlen

4) Glukose und Fruktose sind zwei Zucker, die natürlich in Nahrungsmitteln vorkommen. Wie nennt man sie noch?

- a) Nusszucker und Kartoffelzucker
- b) Obstzucker und Gemüsezucker
- c) Traubenzucker und Fruchtzucker



5) Was passiert, wenn wir zu viel Zucker essen?

- a) er löst sich auf
- b) er wird in Form von Fett gespeichert

Lösungen auf Seite 34

Spielideen

Außerhalb des Spieletags sind wir von der Kommunalen Jugendarbeit nicht für Brettspiele zuständig. Für gewöhnlich sind wir nämlich die Profis, wenn es um Spiele für eher größere Kinder- und Jugendlichengruppen geht. Hier eine Auswahl an Spielen, die auch im kleineren Familienkreis möglich sind:

Flüsterpost

Alle sitzen im Kreis. Eine Person fängt an und flüstert dem Nachbarn ein Wort ins Ohr, der flüstert es weiter, usw. Der letzte sagt es laut.

Ich bin eine Prinzessin...

Die Prinzessin stellt sich gegenüber von den anderen Mitspielern auf und wünscht sich von diesen etwas: „Ich bin eine Prinzessin und wünsche mir (eine Blume, einen Haargummi, eine Katze, etc.)“ Die Spieler:innen müssen so schnell wie möglich den Wunsch erfüllen, um wiederrum die neue Prinzessin werden zu können.

Geschichten weitererzählen

Eine Person fängt an, eine Geschichte zu erzählen und reihum muss dann jede und jeder einen Satz dazu erfinden.

- Wenn jemand die verbotenen Wörter (z. B. UND, ABER, ODER, NICHT) verwendet, scheidet die Person aus.

- Die Sätze werden auf ein Blatt geschrieben, wobei das Papier anschließend oben umgeklappt wird, bevor es weitergegeben wird. Die Personen wissen voneinander nicht, welche Sätze auf dem Papier stehen. Am Schluss wird das Papier aufgefaltet und die Geschichte vorgelesen.

Ich packe meine Koffer

Es geht reihum, ein Mitspieler fängt an mit den Worten: „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“ Die Person muss einen Gegenstand nennen. Die nächste Person muss das gleiche sagen und das, was sein Vorgänger gesagt hat. Am Schluss muss derjenige alle Gegenstände wiederholen, welche die Spieler und Spielerinnen innen vor ihm gesagt haben.

KIM-Spiele

Material:

- Tablett mit Gegenständen
- Dosen

Varianten:

- Auf ein Tablett werden verschiedene Gegenstände gelegt: z. B. Stein, Stift, Lineal. Eine Gruppe darf sich dieses Tablett nun eine Minute lang anschauen. Dann wird es zugedeckt und sie müssen alle Gegenstände aufzählen, die auf dem Tablett liegen.
- In Dosen werden verschiedene Gewürze oder Stücke von Obst gelegt. Man muss nun riechen, was in den Dosen ist.

Jonglieren lernen

Werfen, fangen, zählen:

Um richtig jonglieren zu können, sollte man vorerst das Werfen üben, dann fällt auch das Fangen leichter. Dabei liegen die Arme nah am Körper, die Unterarme sind im Idealfall parallel zum Boden. Das verhindert, dass die Bälle zu weit nach vorn geworfen werden und man ihnen hinterherlaufen muss.

Es ergibt Sinn, mit beiden Händen gleich gut jonglieren zu können, daher wird die schwächere Hand bevorzugt trainiert. Die Bälle sollten nicht schon auf Schulterhöhe, sondern möglichst weit unten abgefangen werden. Auch ein Rhythmus hilft, um in Fluss zu kommen. Etwa lautes Zählen: 1 und 2 und 3 und 1 und 2 und 3.

1. Gefühl kriegen

Hüftbreiter Stand, die Ellbogen liegen nah am Körper. Nun versuche aus dem Handgelenk den Ball hochzuwerfen und zu fangen. Erst links, dann rechts.





2. Rechteck imaginieren

Hier wirfst du den Ball etwas über Kopfhöhe von einer Hand in die andere, beginnend mit links. Es hilft, wenn man sich beim Jonglieren ein imaginäres Rechteck vorstellt. Also: den Ball aus der linken Hand ins rechte obere Eck werfen und umgekehrt.

3. Ball wechseln

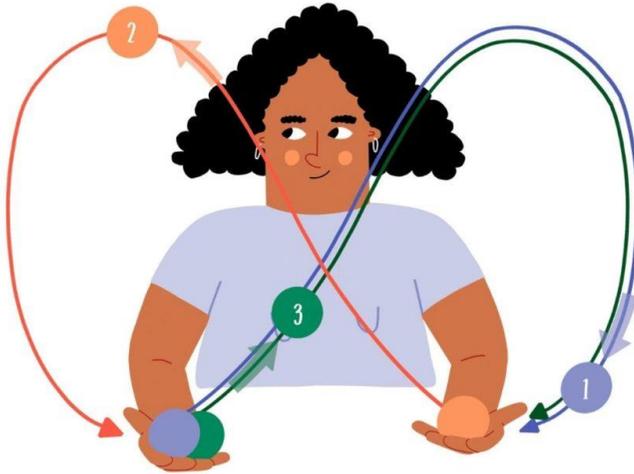
Halte nun in jeder Hand einen Ball. Starte mit deiner schwächeren Hand, dann wird's einfacher. Sobald der erste Ball am höchsten Punkt ist und gerade zu fallen beginnt, wird der zweite geworfen. Dieser wird diagonal unter dem ersten durchgeworfen. Fange beide Bälle nacheinander.

Wenn dir das am Anfang zu schwierig erscheint, sprich laut mit:

werfen – werfen – fangen – fangen.

Diese Übung sollte man beidseitig beherrschen.





4. Achterbahn fahren

Unser Jonglagemuster heißt „Kaskade“ und sieht wie eine liegende Acht aus. Jeder Ball folgt genau dieser Achterbahn. Starte mit zwei Bällen in deiner stärkeren Hand (meist rechts). Wirf nun den vorderen Ball (1) von rechts nach links. Die linke Hand wirft jetzt den Ball (2) unter dem ersten Ball durch. Danach wird der Ball (3), der noch in der rechten Hand liegt, geworfen. Also: Ein Ball ist immer in der Luft, zwei sind immer in der Hand. Der Wurfтакт könnte so lauten: rechts – links – rechts, und dann nacheinander fangen.

Mehr davon?

Auf unserem gemeinsamen Instagram-Kanal mit dem Kreisjugendring gibt's sogar ein Reel, in dem euch Markus das Jonglieren zeigt. Folge uns [@jugend_guenzburg!](#) „Jonglieren lernen“ ist aus unserer Pfingstferien-Broschüre „Ferien auf Dahamas“. Diese könnt ihr euch auf der Startseite der Kreisjugendring-Homepage www.jugend-guenzburg.de downloaden!



Regional verwurzelt. International tätig. Familiengeführt.



Die Ludo Fact Unternehmensgruppe ist ein stetig wachsendes mittelständisches Unternehmen mit Hauptsitz in Jettingen-Scheppach. Weltweit sind wir an weiteren sieben Standorten vertreten. Bei uns arbeiten 900 Mitarbeiter in den unterschiedlichsten Berufsfeldern zusammen. Das Spektrum reicht von den erneuerbaren Energien, über die Brettspielbranche und Logistik bis hin zu moderner Drucktechnik.

Besuchen Sie uns unter www.ludofact.de

SPIELE BEGEISTERN DIE WELT – WIR MACHEN SIE!

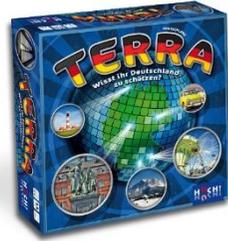


Kategorie Familie:



Fiesta Mexicana

Die Familienvariante des Spiel-des-Jahres-Gewinners aus dem Jahr 2000 beinhaltet gleich zwei verschiedene Varianten. In Szenario 1 „Wer wird neuer König?“ erwartet die Spieler ein bekanntes Szenario. Um den König zu beeindrucken und seine Nachfolge antreten zu können, klotzen die Spieler ordentlich ran. Denn nur wer die höchsten Türme baut und in möglichst vielen Burgen vertreten ist, hat gute Chancen auf den Thron. Das Szenario ist stark an den großen Bruder Torres angelegt, aber mit vereinfachten Regeln. In Szenario 2 „Beeindrucke die Gesandten des Königs!“ suchen die Spieler die Nähe der Gesandten des Königs, um ihnen ihre Bauwerke zu präsentieren. Wer bei einem Gesandten baut, erhält gleich die doppelte Punktzahl. Allerdings ist dies nicht so einfach, denn beim Bauen muss man die Farbe der Felder beachten! Nicht jeder Turm darf auf jedes Feld gebaut werden. Und die Konkurrenz schläft nicht!



Terra Deutschland

Hätten Sie gewusst, wann die Currywurst erfunden wurde? Oder welches der meistbesuchte Freizeitpark Deutschlands ist? Wo findet das größte Volksfest der Welt statt und wie viele Trabis wurden je gebaut?

Den Spielern von Terra Deutschland stellen sich diese und viele weitere Fragen rund um die bunte Vielfalt unseres Landes. Doch wer auf Entdeckungsreise geht, erlebt Überraschungen. Alles kann man schließlich nicht wissen, wenn es um deutsche Naturwunder, Meisterwerke der Architektur, bekannte Persönlichkeiten, Rekorde aus dem ganzen Land und vieles mehr geht. Deshalb gibt es sogar Punkte, wenn die Antwort knapp danebenliegt. Wer jedoch seine Schätzsteine zu riskant einsetzt, pokert eventuell zu hoch.



Jumpkins

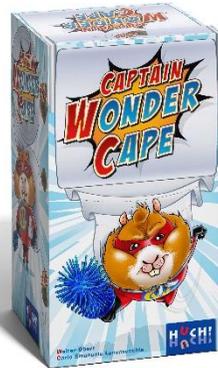
Forrest Jump und seine Bande von flugunfähigen Insekten wollen es mit ausgefeilten Sprungtechniken auf die kleine Insel im Tümpel schaffen. Dazu beschließen sie, einen Wettkampf auszutragen: Wer schafft es, die diversen Absprunghöhen für die Jumpkins-Würfel mit Geschick und etwas Glück optimal zu nutzen und sich mit möglichst vielen seiner Artgenossen auf der Insel zum höchsten Turm aufzustapeln?



Duck

Lulu, Sonny and Duke nehmen am großen Entenrennen teil. Spiele clever deine Handkarten aus und ziehe nur nach, was dir im nächsten Zug Vorteile verschafft. Beobachte deine Gegner genau, denn wer seine Karten als Erster abgespielt hat, nimmt den Rundensieg mit und kassiert wertvolle Punkte. Spielst du clever und schnell? Oder bist du mutig und kürzt beim Duck wagemutig ab? Und wenn du das tust, hast du dann wirklich die niedrigste Summe auf der Hand? Wer ist am schnellsten Duck und weg und holt sich so die meisten Siegpunkte?

Kategorie Kinder:



Captain WC

Was wäre die Welt ohne Toilettenpapier?! Schließlich müssen sogar Superhelden mal aufs Klo! Da kann es natürlich passieren, dass sich das Papier im eigenen Superheldenkostüm verheddert. Peinlich, peinlich – auf einmal wird das so schön flatternde Cape immer länger, doch leider ist es nicht mehr ganz blütenrein.

Mit viel Spaß, Geschicklichkeit und natürlich auch einer ordentlichen Portion Glück müssen sich die Spieler der Herausforderung stellen - wer am Ende den längsten Klopapierstreifen hinter sich hergezogen hat, gewinnt das Spiel ... und den Titel „Käpt'n Klobürste“.

- Witziges Thema perfekt in Szene gesetzt
- Geschicklichkeit und Glück perfekt verpackt

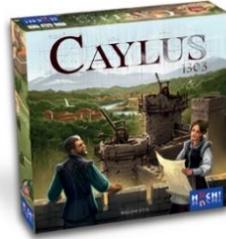
Kategorie Lifestyle:



Fake News

Du kennst die Wahrheit? Nichts als die Wahrheit? Du willst die Welt an deinen News teilhaben lassen? Dann raus damit und erfinde die geilsten Stories. Aber Achtung – es sind immer alle Spieler an den News beteiligt und jeder steuert seine Inhalte bei. Jeder wirft eine Karte in den Ring, doch nur du machst die News. Verwerde die Infos der anderen Spieler. Aber Vorsicht, mindestens ein Inhalt hat nichts in deiner Story zu suchen. Und du entscheidest welche das ist. Lass die Karte auffliegen und verteile so Minuspunkte. Wer die schönsten FAKE NEWS erzählt verdient sich den Respekt der anderen und reitet ganz nebenbei einen Mitspieler in die Sch***.

Kategorie Strategie:



Caylus

In Caylus errichten die Spieler als Baumeister, Märkte, Minen, Höfe, Herrenhäuser und andere Gebäude entlang der Hauptstraße, die zum Schloss führt. Die Arbeiter werden unter dem wachsamen Auge des Vogts Ressourcen sammeln und beim Ausbau des Schlosses helfen, auf das die Spieler ihren Ruhm mehren und die Gunst des Königs erlangen werden. Die neuste Version von Caylus basiert auf dem bekannten Brettspiel aus dem Jahr 2005. Die Neubearbeitung stammt aus der Feder desselben Teams wie das Original. Caylus 1303 greift die Mechanismen seines Vorläufers auf und verleiht ihnen neue Frische. Mit schnell und flüssig von der Hand gehenden Runden verbindet das Spiel einfache Regeln mit beinahe unendlichem Wiederspielreiz.



Dreamscape

Willkommen im Land der Träume, so sich die Welt im ständigen Wandel befindet, während die Spieler versuchen, ihrer Umgebung eine Form zu geben. In Dreamscape müssen die Spieler Traumsplitter einsammeln und daraus Landschaften erschaffen, durch die sie wandeln können. Nur durch ständige Optimierung, räumliches Denken und Einfallsreichtum kann die erfolgreiche Nachtruhe bewahrt werden.

Kategorie Logik:



Roll on! In ROLL ON ist Geschick und Vorstellungsvermögen gefragt. Die Aufgabenkarten geben ein Labyrinth vor, das nachgebaut werden soll. Aber an welchen Stellen müssen die Barrieren eingesetzt werden? Die Auflösung bringt die Kugel selbst - schafft sie den Weg mühelos durch das Labyrinth, ist die Challenge geschafft.

Hutter-Gewinnspiel: Gutschein in Höhe von 50 € gewinnen!

$$\text{Cat in trench coat} + \text{Cat in trench coat} + \text{Cat in trench coat} = 15$$

$$\text{Cat in uniform} + \text{Cat in uniform} + \text{Cat in trench coat} = 25$$

$$\text{Cat in red shirt} + \text{Cat in red shirt} + \text{Cat in uniform} = 16$$

$$\text{Cat in trench coat} + \text{Cat in uniform} \times \text{Cat in red shirt} =$$

**Ihre
Lösung**



Lösungsblatt: AOK Zucker-Quiz

1) b)

2) c)

3) c)

4) c)

5) b)



Einfach Postkarte ausfüllen und beim abgeben der Spiele in die Losbox werfen.

Der Gewinner wird im Anschluss an die Veranstaltung per Losfee ermittelt und per E-Mail über den Gewinn informiert.

Anrede*

Herr

Frau

Vorname*

Name*

Straße/Nr.*

PLZ *

Ort*

Email-Adresse*

Unterschrift*

*Pflichtfelder

Teilnahmebedingungen:

Teilnahmeberechtigt ist, wer mindestens 18 Jahre alt ist und seinen Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder in der Schweiz hat. Das Gewinnspiel wird von der Hutter Trade GmbH & Co. KG veranstaltet. Mitarbeiter und Angehörige der Firma Hutter Trade sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eine Teilnahme über Dritte, z.B. Gewinnspielagenturen, ist ausgeschlossen. Die Teilnahme und die Gewinnchancen hängen in keiner Weise von Infoanforderungen, dem Erwerb von Waren oder der Inanspruchnahme von entgeltlichen Leistungen ab. Die Gewinner werden per Los und unter Ausschluss der Öffentlichkeit ermittelt und schriftlich benachrichtigt. Für die Gestaltung und den Inhalt der Gewinne ist das Unternehmen Hutter Trade GmbH & Co. KG verantwortlich. Die Angabe Ihrer Daten ist freiwillig. Ihre Daten werden vertraulich behandelt. Es besteht bei Sachgewinnen kein Anspruch auf die Barauszahlung der Gewinne. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mit der Teilnahme am Gewinnspiel willigen Sie in die Erhebung und Verwendung Ihrer E-Mail-Adresse ein. Wir erheben, speichern und verarbeiten diese personenbezogenen Daten zur Durchführung und Abwicklung des Gewinnspiels und um Sie im Falle eines Gewinns zu benachrichtigen. Eine Weitergabe der Daten an Dritte findet nicht statt. Sie können die Einwilligungen jederzeit durch Nachricht an uns widerrufen. Ihre Daten werden anschließend gelöscht.

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Deutschland



Gleich vormerken:

18. Spieltag für die Familien- und Kinderregion

Günzburg spielt! 2022



Der nächste Spieltag findet am

06.03.2022

im Forum am Hofgarten statt!

