

190 Spiele für Gruppenstunden, Zeltlager & Freizeiten

Zusammengestellt von Andreas Dietzel

© 2004

Inhaltsverzeichnis

Name	Alter		Spieler	
	von	bis	min	max
Denk- & Logikspiele (ab Seite 9)				
Alle Vögel fliegen hoch	3	8	2	30
Apfelsinchen mag keinen Tee	8	100	2	50
Bluff	8	30	2	30
Der Mond ist rund	5	100	2	30
Diedeldum	5	100	5	100
Gedichte-Lotterie	12	100	5	15
Geschichten-Ball	8	100	5	50
Irrenhaus	5	16	10	30
Klopfspiel	5	100	5	50
Kreativspiel	8	60	10	50
Kreuz - Gerade	8	60	10	50
Mondfahrt	8	60	10	50
Phantasieball	5	60	5	30
Reise nach Keinikeinu	8	12	2	30
Ribbel-Dibbel	8	60	5	30
Sagaland	8	12	20	100
Teekesselchen	5	12	2	15
Tomatensalat	8	60	15	100
Was Otto mag	8	30	5	30
Wer passt zu mir?	5	12	5	30
Spiele im Freien (ab Seite 21)				
Blinder Indianer	5	30	2	15
Die Bombe tickt	5	30	5	50
Dreistock/Doppeltes E	8	30	5	20
Englische Bulldogge	8	30	10	30
Fahnenjagd	8	30	10	100
Hinkelstein-Suchspiel	5	12	5	100
Hühnerjagd	5	12	5	100
Kampf um den Fluss	5	30	10	100
Planquadrat X	8	30	10	100
Postenlauf	5	60	15	100
Schnitzeljagd	5	16	10	50
Zahlensuchlauf	8	12	15	50

Name	Alter		Spieler	
	von	bis	min	max
Kooperationsspiele (ab Seite 29)				
Alarmanlage	5	12	10	50
An der Nase herumführen	5	16	2	50
Aufstand	5	60	2	100
Baumstamm-Sortierung	5	60	5	20
Begriff und Erklärung	12	100	5	15
Blinde Tiere	3	12	10	50
Das Blatt wenden	5	60	2	20
Eisschollenspiel	8	60	15	50
Elektrischer Zaun	5	30	5	50
Fang den Stock	8	30	5	100
Freeze	8	60	5	100
Froschteich	5	60	10	100
Gordischer Knoten	5	60	5	20
Gruppenreise nach Jerusalem	5	30	10	50
Gruppensofa	5	30	10	50
Kartenspiel	5	60	10	50
Roboter	8	60	5	20
Rot zu Rot	5	12	5	100
Schlangenhäuten	5	30	5	100
Seil formen	8	60	5	15
Stille Post	5	12	5	20
Tausendfüßler	3	30	5	100
Wind im Wald	5	60	10	50
Wolkenbett	8	30	5	30
Zoospiel	5	60	10	50
Spiele im Dunkeln (ab Seite 41)				
Blinker	8	30	10	50
Fledermausspiel	3	60	15	100
Flüstern im Dunkeln	8	60	5	30
Knicklichtspiel	5	30	15	100
Nachtpfeifer	8	30	10	50
Nachtrallye	5	60	5	50
Ölsardinen-Spiel	5	16	10	50
Schmugglerspiel	8	16	20	100

Name	Alter		Spieler	
	von	bis	min	max
Fangspiele (ab Seite 46)				
Bakterien	5	16	10	50
Blinder Storch	5	30	5	30
Blupp-Blupp	3	12	10	50
Der Riese schläft	3	12	5	30
Drachenschwanzjagd	5	60	10	100
Flucht	5	30	10	100
Fuchs und Küken	5	30	10	30
Gefangenenbefreiung	5	60	5	50
Gehetztes Kaninchen	5	30	15	100
Glaskugelspiel	5	16	5	30
Grimassen-Fangen	5	12	10	100
Monarchie	8	60	10	100
Schlangen-/Ketten-Fangen	5	30	15	100
Schwarzer Mann	5	16	10	100
Tischfangen	8	60	2	30
Unterschriftenspiel	8	30	10	100
Kennenlernspiele (ab Seite 54)				
Alphabetischer Kreis	5	60	10	50
Bällchen	5	12	5	30
Faxversand	5	100	10	50
Freundlicher Faden	5	100	10	50
Hau-aufs-Knie-Spiel	5	30	10	50
Ich sitze im Grünen	5	16	10	50
Koffer packen	5	100	2	20
Maulwurf	8	30	10	50
Mitbringsel	5	60	5	30
Molekülspiel	8	60	10	100
Namensball	5	30	5	20
Namensblinzeln	5	50	7	25
Platztausch	5	60	10	50
Schlüsselwächter	3	12	5	30
Superschnelles Namensspiel	5	12	5	100
Vertauschte Visitenkarten	8	60	10	100

Name	Alter		Spieler	
	von	bis	min	max
Mannschaftsspiele (ab Seite 63)				
10-mal abgeben	8	30	10	100
Astronaut	5	30	5	50
Ball im Kreis	5	60	10	50
Barett	5	30	10	50
Bierdeckel-Spiel	5	60	10	100
Catch-Ball	8	30	10	50
Chaos-Spiel	5	30	15	100
Erbsenspiel	8	12	15	100
Familie Meyer im Zoo	8	60	10	30
Familientreffen	5	30	15	50
Farb-Klopf-Spiel	8	60	10	50
Feuer und Wasser	5	30	10	100
Grummeln	8	60	5	20
Ja- und Nein-Stuhl	5	60	10	50
Kartoffelspiel	8	30	2	10
Kofferschmuggel	8	30	10	50
Luftballonschlacht	8	30	10	50
Luftballontreten	5	30	10	100
Merkball	8	30	10	50
Mini-Völkerball	5	30	10	30
Schrei-Spiel	5	60	10	50
Schrubber-Hockey	8	30	10	50
Tannenzapfen-Rugby	8	30	15	50
Trollball	8	30	10	100
Völkerball	8	30	10	50
Volleyball-Variationen	8	30	10	50
Zwillings-Fußball	5	60	10	50

Name	Alter		Spieler	
	von	bis	min	max
Spiele im Kreis (ab Seite 79)				
2-Euro-Spiel	8	30	5	30
Armer schwarzer Kater	5	16	10	50
Ausbruch	12	30	10	30
Dirigentspiel	5	12	10	50
Donauwelle	5	60	10	100
Faules Ei/Der Fuchs geht um	5	60	10	50
Fuchs und Eichhörnchen	8	60	10	50
Gliederpuppe	8	30	5	30
Hausknecht	5	60	10	50
Hochstapeln	8	16	10	50
Knietunnel	8	30	10	50
Kopiergerät	5	60	10	50
Kurzschluss	5	60	10	50
Löffelspiel	8	30	5	50
Obstkorb	5	12	15	50
Pferderennen	5	12	5	100
Schlapp hat den Hut verloren	5	100	5	30
Stuhlkreisfußball	5	60	5	30
Teili-Schleuder	5	60	15	100
Zipp-Zapp	5	60	10	50
Zublinzeln	5	60	10	50
Vertrauensspiele (ab Seite 90)				
Backofen	5	30	5	15
Blindschleiche	5	12	2	10
Die große Raupe	5	12	2	10
Fallenlassen	12	30	5	15
Fantasiereise	5	60	2	30
Gruppenmassage	5	16	5	100
Menschliche Kamera	5	60	2	50
Regenmassage	5	30	5	100
Schweben lassen	8	60	5	15
Tanz der Vampire	5	100	10	50

Name	Alter		Spieler	
	von	bis	min	max
Verarschungsspiele (ab Seite 97)				
Äffchen	5	30	5	10
Ausflug in den Zoo	5	30	10	30
Autorennen	5	30	2	50
Bildhauer	8	16	15	50
Das Ding	12	60	5	50
Flaschensteigen	5	16	10	50
Flugzeugspiel	8	16	5	50
Inhaltsvolle Mohrenköpfe	8	60	10	50
Lustige Zugfahrt	5	60	5	50
Orientexpress	8	16	10	50
Pfeiffspiel	5	16	10	100
Schäfchen	8	16	10	50
sonstige Spiele (ab Seite 104)				
Angeberspiel	8	60	2	30
Bist du Goofy?	5	30	10	50
Bringspiel	8	30	15	100
Cluedo	12	60	15	50
Eiertest	12	60	10	50
Fingerhut suchen	5	60	5	50
Gemeinsamkeiten	5	60	10	100
Hagu!	5	60	10	100
Jakob und Jakobinchen	5	12	10	50
Katze und Maus	5	16	15	50
Mord in der Disco/.. im Dunkeln	12	16	10	15
Mörderspiel	12	60	10	30
Positiv Denken	8	30	2	15
Reise nach Jerusalem	3	30	10	30
Reise nach Jerusalem (Xtreme)	8	60	10	100
Streichholzspiel	8	60	2	30
Tisch-Minigolf	5	60	2	100
Tischpusteball	5	60	2	30
Verfolger und Beschützer	8	60	5	50
Verkettete Ringe	8	60	2	50
Wäscheklammern sammeln	5	30	10	100
Wörterball	8	12	5	50
Zeitungsballschlacht	5	30	2	30

Denk- und Logikspiele

Alle Vögel fliegen hoch

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 3 bis 8 Jahren.

Ein einfaches Spiel vor allem für jüngere Kinder.

Spielverlauf

Alle Spieler trommeln mit ihren Zeigefingern auf die Tischplatte, ihren Stuhl oder den Boden. Dann ruft der Spielleiter "Alle Vögel fliegen hoch!" und reißt dabei seine Arme nach oben. Die anderen dürfen aber nur dann auch die Arme hochreißen, wenn das Tier, das der Spielleiter genannt hat, fliegen kann. Reißt ein Spieler die Arme nach oben, wenn das Tier nicht fliegen kann, so scheidet er aus.

Material

keines

Apfelsinchen mag keinen Tee

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Logikspiel - Jeder muss einen Begriff nennen, von dem er meint, dass Apfelsinchen ihn mag.

Spielverlauf

Der Spielleiter fängt an und sagt "Apfelsinchen mag keinen Tee, aber Kaffee". Nun kommt der Reihe nach jeder Spieler dran und sagt den selben Spruch, aber etwas anderes, was Apfelsinchen mag. Falls das nicht stimmt, korrigiert der Spielleiter.

Mit der Zeit versucht man immer deutlicher zu machen, auf was es ankommt, damit die Spieler auf die Lösung kommen können.

Lösung

Apfelsinchen mag Begriffe, in denen der Buchstabe "T" nicht vorkommt.

Material

keines

Bluff

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein Quiz der anderen Art. Es gewinnt nicht unbedingt wer am meisten weiß, sondern wer am besten blufft.

Vorbereitung

Quizfragen vorbereiten (können auch vorgefertigte sein)

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis. Der Quizmaster, der selbst nicht im Stuhlkreis sitzt, stellt die erste Frage. Jeder, der meint die richtige Antwort zu kennen, hebt deutlich die Hand (ganz wie in der Schule). Der Quizmaster wählt nun willkürlich einen derjenigen aus, die die Hand gehoben haben. Dieser beantwortet die Frage.

Ist die Antwort richtig, rückt er im Uhrzeigersinn einen Platz nach links. Ist die Antwort falsch, muss er drei Plätze nach rechts rutschen. Außerdem dürfen alle, die die Hand gehoben haben, einen Platz weiter rutschen. Es besteht also auch die Möglichkeit zu bluffen, indem man nur so tut, als ob man die richtige Antwort wisse.

Lustige Momente entstehen dadurch, dass nicht alle Plätze, auf die man rutschen muss, frei sind. Die Spieler müssen sich also auf den Schoß der anderen setzen. Dabei gibt es zwei Regeln zu beachten:

1. Wer nach links rutscht sitzt immer oben, wer nach rechts rutschen muss immer unten.
2. Nur wer oben sitzt darf die Hand heben und am Spiel teilnehmen. Natürlich dürfen die Spieler unten dem obersten Spieler die richtige Antwort sagen (oder war es etwa doch die falsche???)
Gewonnen hat, wer nach einer vollständigen Runde im Uhrzeigersinn wieder auf seinem Anfangsplatz sitzt.

Bemerkungen

Der Quizmaster, der Kandidaten für die Antworten aussucht, muss insgesamt einigermaßen objektiv bleiben. Allerdings hatten wir noch nie Probleme damit. Ist ja nur ein Spiel.

Material

Quizfragen

Der Mond ist rund

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Auf irgendetwas kommt es an bei dieser Mondmalerei. Die Spieler müssen das Prinzip herausfinden.

Spielverlauf

Zu dem Spruch "Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nase, Mund." beginnt ein Spieler mit einem Stift einen Mond in die Luft zu malen. Der Spieler gibt den Stift weiter und sagt: "Und das war richtig!". Er sagt immer an, ob es richtig oder falsch war, wenn es andere versuchen. Die anderen Spieler müssen herausfinden, wie man es richtig macht.

Lösung

Der Stift muss mit der Hand weitergegeben werden, die nicht gezeichnet hat.

Material

1 Stift

Diedeldum

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Witziges Spiel für zwischendurch.

Vorbereitung

Für jeden Mitspieler muss ein gut griffiger Gegenstand vorhanden sein. (Löffel, Wäscheklammer oder auch Snickers, Mars, o.ä.)

Spielverlauf

Alle Mitspieler sitzen eng nebeneinander im Kreis. Jeder hat vor sich seinen Gegenstand liegen. Am Besten wird zuerst der Spruch zum Spiel gelernt, sodass es deswegen keine Schwierigkeiten im Spielablauf gibt. Ist der Text gut eingeübt kann begonnen werden.

Diedel Dum

Diedel Dum

Diedel Diedel

Diedel Dum

"Diedel Dum" - Der Gegenstand wird bei "Diedel" in die rechte Hand genommen und bei "Dum" vor den jeweils rechts sitzenden Partner gelegt.

"Diedel Dum" - Der Gegenstand wird bei "Diedel" in die rechte Hand genommen und bei "Dum" vor den jeweils rechts sitzenden Partner gelegt.

"Diedel Diedel" - Der Gegenstand wird bei dem ersten "Diedel" in die rechte Hand genommen und bei dem zweiten "Diedel" beim rechts sitzenden Partner nur andeutend abgelegt, NICHT lassen!

"Diedel Dum" - Bei "Diedel" wird der Gegenstand wieder mit zu sich genommen. Bei "Dum" wird der Gegenstand wieder vor den jeweils rechts sitzenden Partner gelegt.

Nun hat jeder wieder einen Gegenstand vor sich liegen, das Spiel kann weiter gehen. Der Spruch wiederholt sich, ebenso das Weitergeben der Gegenstände. Ist der Spruch gut eingepägt, kann das Spiel natürlich auch immer schneller gehen. Spätestens dann geschieht es meist, dass sich die Gegenstände bei einem oder mehr Mitspielern sammeln, weil diese mit dem Weitergeben etwas durcheinander kommen. Dann werden die Gegenstände wieder aufgeteilt und das Spiel geht von Neuem los.

Bemerkungen

Als Variation kann man die "Gegenständesammler" auch aussetzen lassen, um am Ende einen Sieger zu ermitteln. Das Spiel ist ein Riesen-Hit bei Jung und Alt und vor allem fast jederzeit spielbar.

Material

je Mitspieler einen Gegenstand (Löffel, Mars, Wäscheklammer)

Gedichte-Lotterie

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 12 bis 100 Jahren.

Komische Gedichte entstehen, wenn die Autoren immer nur die vorherige Zeile sehen konnten.

Spielverlauf

Jeder Spieler schreibt auf seinen Zettel UNTEN den Titel seines Gedichts, dann schreibt er OBEN die erste Zeile. Wenn alle Mitspieler fertig sind, gibt jeder seinen Zettel an den Nachbarn weiter. Nun wird eine zweite Zeile zu dem jetzt vorliegenden Gedicht des Nachbarn geschrieben, die sich auf die erste Zeile reimt, sowie eine weitere, dritte Zeile.

Anschließend werden die ersten beiden Zeilen nach hinten umgeknickt und die Zettel erneut weitergegeben. Der nachfolgende Spieler sieht also nur noch die dritte Zeile. Zu dieser schreibt er dann wieder eine sich reimende vierte Zeile sowie eine fünfte Zeile, knickt die dritte und vierte um, gibt den Zettel weiter usw. bis die Zettel gefüllt sind.

Zum Schluss falten alle Spieler ihre Zettel auseinander und die Gedichte werden reihum vorgelesen.

Material

je Spieler ein Zettel und ein Stift

Geschichten-Ball

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Ein kleines Spiel zum kurzen Zeitvertreib. Die Gruppe erzählt spontan eine Geschichte, wobei immer der das nächste Stück erzählen muss, der den Ball zugeworfen bekommt.

Spielverlauf

Der Spielleiter hat einen Ball in der Hand und beginnt nun kurz, den Anfang einer Geschichte zu erzählen. Dann wirft er den Ball wahllos einem anderen Mitspieler zu, der die Geschichte nun kurz spontan und möglichst originell weitererzählen muss, dann wirft dieser den Ball weiter, usw.

Das könnte z.B. so aussehen: Spielleiter: "Mr. Jones kam wie immer von der Arbeit nach Hause. Er hing seinen Mantel auf den Kleiderständer und rief seiner Frau bereits aus der Diele 'Hallo Schatz!' zu. Dass gar keine Antwort folgte, fiel ihm erst gar nicht auf. Auch nicht der Schatten der ihm folgte..."

- Ball weiterwerfen -

Spieler A: "...und der begann, hinter dem Rücken von Mr. Jones Faxen zu machen. Mr Jones betrat in diesem Moment die Küche..."

- weiterwerfen - Spieler B: "...wo seine Hamster gerade Kartoffeln schälten und seine Handtücher sich lebhaft und geschwätzig über die neuesten Nachrichten unterhielten..."

- weiterwerfen -

"In diesem Moment zückte der Schatten ein Messer und..."

Material

1 Ball

Irrenhaus

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Die Irren im Irrenhaus haben alle die gleiche "Macke", die es durch Fragen herauszufinden gilt.

Spielverlauf

Einige Spieler, die das Spiel nicht kennen, gehen vor die Tür. Sie sollen, nachdem sie wieder herein gekommen sind, durch Fragen "die Krankheit" der "Irren" herausfinden: alle antworten auf die Frage des vorher Befragten, der erste Befragte denkt sich irgendeine beliebige, nichts sagende Antwort aus.

Material

keines

Klopfspiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Ein Handschlag wandert im Kreis umher, wechselt manchmal die Richtung, und alle müssen doppelt aufpassen, denn jeder hat zwei Hände im Spiel.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen am Tisch oder knien auf dem Boden und bilden dabei einen Kreis. Die Hände werden flach auf den Tisch / Boden gelegt und zwar so, dass sich die Unterarme aller benachbarten Spieler überkreuzen. Jeder Spieler hat also zwischen seinen beiden eigenen Händen noch zwei Hände seiner beiden Nachbarn liegen.

Ein Spieler beginnt, indem er einmal mit der flachen Hand auf den Untergrund klopft. Die links daneben liegende Hand nimmt diesen "Impuls" auf und klopft auch einmal auf den Untergrund. So geht es immer im Kreis herum. Wenn eine Hand zwei Mal klopft, so ist das das Signal zum Richtungswechsel, der "Impuls" läuft jetzt in die andere Richtung.

Jede Hand, die einen Fehler macht, wird aus dem Spiel genommen, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Zusatzregel:

Um die Schwierigkeit noch weiter zu erhöhen, kann vereinbart werden, dass auch mit der Faust geklopft werden darf. Dann wird die nächste Hand übersprungen, bei zwei Faustklopfen wird entsprechend die Richtung gewechselt und die nächste Hand übersprungen!

Material

keines

Kreativspiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Jede Gruppe bekommt ein Wort, dessen Bedeutung sie nicht kennt, und muss zu diesem Produktnamen einen Werbespot vorführen.

Vorbereitung

Für jede teilnehmende Gruppe wird ein Wort erfunden, das noch nicht existiert, oder von dem niemand weiß, was es bedeutet. Im Ausland bietet es sich an, unbekannte Wörter der Landessprache zu nehmen.

Spielverlauf

Die Spieler werden in Gruppen eingeteilt, jede Gruppe bekommt eines der vorbereiteten Wörter überreicht.

Die Gruppen ziehen sich nun in verschiedene Räume zurück, und überlegen als erstes, was dieses Wort eigentlich bedeuten könnte. Anschließend denken sie sich zu diesem Begriff einen Werbespot aus. Nach einer längeren Vorbereitungszeit (1 - 2 Stunden oder auch ein Tag) werden die Werbespots vor der gesamten Gruppe vorgeführt.

Material

Zettel

Stifte

Verkleidungsstücke, Schminke etc.

Videokamera für Aufnahmen bereithalten!

Kreuz - Gerade

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Die Spieler müssen herausfinden, was es mit "Kreuz" und "Gerade" auf sich hat.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis und werfen sich einen Ball zu, dabei sagt jeder Spieler, der den Ball wirft, entweder "Kreuz - Gerade", "Gerade - Kreuz", "Kreuz - Kreuz" oder "Gerade - Gerade". Der Spielleiter sagt jeweils dazu, ob die Kombination richtig oder falsch war.

Die Spieler sollen herausfinden, durch was die "richtige" Kombination bestimmt wird. Das Spiel wird beendet, wenn die meisten Spieler das System verstanden haben und nur noch "richtige" Kombinationen benutzen. Zum Schluss sollte die Lösung auch den restlichen Spielern verraten werden.

Lösung:

Die richtige Kombination wird durch die Stellung der Beine des Werfers und des Fängers bestimmt. Hat z.B. der Werfer die Beine überkreuzt, der Fänger jedoch nicht, so wäre die Kombination "Kreuz - Gerade" richtig.

Material

1 Ball

Mondfahrt

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Bei diesem Spiel müssen die Spieler die Logik herausfinden, nach der sich bestimmt, welche Wörter "gültig" und welche "ungültig" sind.

Spielverlauf

Der Spielleiter Peter beginnt die Runde mit dem Satz: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Palme mit". Nun ist sein Nebenmann Stefan dran. Dieser sagt nun: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Gabel mit". Leider muss Peter ihm nun mitteilen, dass Stefan nicht mitfahren darf, da er offensichtlich das System des Spiels noch nicht durchblickt hat. Als Nächstes ist Detlef dran. Er sagt: "Ich fahre zum Mond und nehme Dosen mit". Detlef darf mitfahren. Dies kann nun über mehrere Runden so weitergehen, bis fast alle das System verstanden haben. Das hier vorgestellte System war noch recht einfach: Man musste einfach nur einen Gegenstand mitnehmen, der mit dem gleichen Buchstaben anfängt, wie der eigene Name.

Material

keines

Phantasieball

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Alle Spieler stehen in einem großen Kreis. Ein Spieler beginnt pantomimisch einen Ball zu kneten, den er dann einem anderen Spieler zuwirft. Dieser formt pantomimisch etwas aus dem Ball und gibt diesen Gegenstand wieder weiter.

Spielverlauf

Die Spieler bilden einen großen Kreis. Ohne Erklärung formt der erste Spieler pantomimisch einen imaginären Ball aus der Luft, den er zu einem anderen Spieler im Kreis wirft. Dieser kann nun etwas Neues aus dem imaginären Ball formen oder mit ihm spielen und ihn pantomimisch weitergeben.

Hier zeigt sich, wie kreativ und phantasievoll die einzelnen Spieler sind. So können Autos, Fahrräder, Hüpfseile, Blumen, und vieles mehr geformt und dann an die anderen weitergegeben werden.

Bemerkungen

Bei Gruppen mit kleineren Kindern kann die Leitung eine kurze Erklärung geben, das aus dem Ball etwas geformt werden soll. Ansonsten sollte man aber auf die Phantasie der Spieler vertrauen!

Material

keines

Reise nach Keinikeinu

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 12 Jahren.

Bestimmte Dinge dürfen nicht mit nach Keinikeinu. Die Spieler müssen das Prinzip herausfinden.

Spielverlauf

Bei diesem Spiel verreisen die Mitspieler in das Keinikeinuland, sie packen ihren Koffer und dürfen einige Sachen mitnehmen. Allerdings dürfen sie nicht alles mitnehmen, bestimmte Dinge scheiden aus. Wer das Prinzip erkannt hat, darf mit ins Keinikeinuland. Die Mitspieler sagen der Reihe nach, was sie mitnehmen möchten, der Spieleiter und die Spieler, die es wissen, antworten, ob er mit ihnen fahren darf oder nicht.

Lösung

Die mitgenommenen Sachen dürfen, wie der Name des Spiels schon sagt, kein 'i' und kein 'u' enthalten.

Material

keines

Ribbel-Dibbel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Alle Ribbel-Dibbel müssen höllisch aufpassen, um sich nicht bei der Anzahl ihrer Tappel zu vertun.

Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder ist zunächst ein Ribbel-Dibbel ohne Tappel. Von einem beliebigen Spieler aus wird - mit 1 beginnend - durchgezählt, sodass nun jeder auch noch eine Nummer hat. Und dann beginnt das eigentliche Spiel: Ribbel-Dibbel Nr. 1 beginnt, indem er einen beliebigen Mitspieler aufruft: "Ribbel-Dibbel Nr. 1 ohne Tappel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tappel." Dieser fährt dann fort: "Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tappel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 13 ohne Tappel."

Verpasst nun Spieler Nr. 13 aus Unaufmerksamkeit seinen Einsatz, bekommt er - mit einem Stift, einem rußigen Korken oder Nivea-Creme - einen Punkt (Tappel) auf die Stirn: Er ist nun Ribbel-Dibbel Nr. 13 mit einem Tappel und darf weitermachen: "Ribbel-Dibbel Nr. 13 mit einem Tappel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 11 ohne Tappel." usw.

Für jeden Fehler bekommt der Spieler einen weiteren Tappel aufgemalt, sodass es im Laufe des Spiels viele verschiedene Ribbel-Dibbel geben wird: solche ohne Punkt, mit einem Punkt, mit zwei, drei und mehr Punkten. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger - und lustiger. Beides wird durch ein hohes Spieltempo noch gesteigert.

Material

1 Stift, rußiger Korken o.ä.

Sagaland

Kurzbeschreibung

Für 20 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 12 Jahren.

Es müssen wie beim gleichnamigen Gesellschaftsspiel Märchen gesucht werden.

Vorbereitung

Blätter mit Märchensymbolen müssen erstellt und auf dem Gelände verteilt werden (z.B. mit Heftzwecken an Bäume).

Spielverlauf

Der Spielleiter hat eine Liste mit allen Märchentiteln und sitzt an einem festen Posten. Bei größeren Gruppen gibt es auf dem Gelände zwei Posten. Die Spieler werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Märchen und muss das dazugehörige Bild suchen. Auf der Rückseite steht eine Zahl (mindestens 8-stellig), die sich die Gruppe merken muss. Erst wenn sie dem Spielleiter die richtige Zahl nennen, bekommen die Spieler das nächste Märchen, wobei die Reihenfolge egal ist. Die Gruppe, die zuerst alle Märchen gefunden hat, ist der Gewinner.

Bemerkungen

Bei mehreren Posten bekommen die Gruppen Laufkarten mit, damit alle Posten den Überblick haben. Die Spiellänge kann durch die Anzahl der Märchen, die Größe der Gruppen und die Größe des Geländes variiert werden. Besonders viel Spaß macht dieses Spiel im Wald. Dort kann man die Spieler in größeren Gruppen suchen lassen.

Material

Blätter, Stifte

Teekesselchen

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 15 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Altes und bekanntes Ratespiel.

Spielverlauf

Zwei Spieler einigen sich auf einen Begriff, der verschiedene Bedeutungen hat, z.B. "Bank" (Geldinstitut und Sitzmöbel). Nun müssen die beiden im Wechsel immer eine Eigenschaft ihres Gegenstandes beschreiben. Die Kinder sagen z.B.: "Mein Teekesselchen ist sehr reich" (Geldinstitut). "Mein Teeesselchen ist gemütlich" (Sitzmöbel); usw. Alle anderen müssen herausbekommen, worum es sich handelt.

Material

keines

Tomatensalat

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Wenn alle Silben eines Wortes gleichzeitig gebrüllt werden, ist das Wort nur schwer zu erraten.

Spielverlauf

Der Spielleiter schickt einige Spieler vor die Tür. Die Zurückgebliebenen überlegen sich ein mehrsilbiges Wort, z.B. To - ma - ten - sa - lat, und teilen die Gruppe in so viele Untergruppen auf, wie das Wort Silben hat. Die einzelnen Wortsilben werden auf Untergruppen verteilt.

Die Spieler vor der Tür werden hereingerufen. Auf ein Zeichen des Spielleiters sprechen oder rufen die Spieler im Sitzkreis alle gleichzeitig ihre Silbe. Die Rater müssen versuchen, die Silben herauszuhören, zusammensetzen und das Wort zu bestimmen. Dazu dürfen sie im Kreis umhergehen und sich besprechen.

Bemerkungen

Schwerer wird das Raten, wenn immer nur ein Spieler hinausgeht und die Lösung allein finden muss. Statt mehrsilbiger Wörter können im übrigen auch - allen bekannte - Liedanfänge aufgeteilt und eventuell sogar gesungen werden, z.B. "Auf einem Baum ein Kuckuck saß...".

Material

keines

Was Otto mag

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Durch aufmerksames Zuhören sollen die Teilnehmer die Logik des Spieles herausfinden.

Spielverlauf

Der Spielleiter beginnt mit den Worten: "Otto mag keinen Saft, aber Wasser!" Nun sind die Teilnehmer an der Reihe. Sie müssen durch Probieren versuchen herauszufinden, was Otto mag.

Lösung

Otto mag alle Dinge die Doppelbuchstaben haben: Wasser, Bett, Kette ... Es können auch Namen der Teilnehmer verwendet werden: Hannes, Corinna ...

Material

keines

Wer passt zu mir?

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Ein Spieler nennt einen Begriff dar. Es werden passende Begriffe dazu gesucht.

Spielverlauf

Drei Stühle werden nebeneinander aufgestellt. Anfangs ist nur der mittlere Stuhl besetzt. Der Spieler beginnt mit dem Satz: "Ich bin der Papst! Wer passt zu mir?" Die anderen Spieler müssen sich jetzt Begriffe überlegen, die mit dem genannten Begriff (hier Papst) zusammenpassen. Wer einen Begriff hat, läuft los und besetzt einen der beiden freien Stühle. Sind beide Stühle besetzt, werden die beiden Begriffe genannt. Der Spieler in der Mitte entscheidet sich für einen der beiden genannten Begriffe. Der so gewählte Spieler nimmt den Platz in der Mitte ein, die anderen beiden setzen sich wieder zu den anderen. Das Spiel beginnt von vorn, aber jetzt mit dem neuen Begriff. Beispiel: Es werden die Begriffe "Rom" und "Kirche" genannt. Der "Papst" entscheidet sich für "Kirche". Der nächste Satz lautet dann: "Ich bin die Kirche! Wer passt zu mir?" usw.

Material

3 Stühle

Spiele im Freien

Blinder Indianer

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 15 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein blinder Häuptling muss die sich anschleichenden Indianer hören und die richtige Richtung angeben.

Spielverlauf

Einem Spieler (dem Häuptling) werden die Augen verbunden. Er setzt sich dann am besten mitten in ein Waldstück mit Unterholz. Die anderen Kinder haben sich inzwischen ca. 10 m weit von ihm entfernt und sollen sich nun geräuschlos anschleichen.

Hört der Häuptling einen Anschleicher, deutet er in die entsprechende Richtung und der ertappte Indianer muss wieder an seinen Ausgangspunkt zurück und es erneut versuchen.

Wer es unbemerkt bis zum Häuptling schafft, wird in der nächsten Runde der neue Häuptling.

Material

1 Augenbinde

Die Bombe tickt

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Eine "Bombe" muss gefunden werden, bevor sie "explodiert".

Vorbereitung

Der Wecker wird z.B. auf eine halbe Stunde eingestellt und im Gelände versteckt.

Spielverlauf

In einem unübersichtlichen Gelände mit viel Gestrüpp, Bäumen und Steinen wird ein laut tickender Wecker versteckt, den verschiedene Gruppen suchen und zur Spielleitung bringen müssen. Doch sie haben nicht viel Zeit, denn wenn der Wecker klingelt, bevor er abgegeben wurde, ist die "Bombe" explodiert.

Material

1 laut tickender Wecker

Dreistock/Doppeltes „E“

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Klassisches Geländespiel. Ein Wächter muss versuchen, alle Mitspieler zu fangen, bevor eine Pyramide aus drei Stöcken umgeworfen wird.

Spielverlauf

Ein Spieler ist der Wächter. Er stellt drei Stöcke aufrecht so aneinander, dass eine Art Dreibein entsteht, der "Dreistock". Die restlichen Spieler verstecken sich im umliegenden Gelände. Nun muss der Wächter versuchen, die Mitspieler zu fangen und zwar folgendermaßen:

Sieht er einen Mitspieler, rennt er zum Dreistock und ruft dessen Namen (oder auch "Eins, zwei, drei, vier, Namen"). Der Gefangene muss sich dann neben den Dreistock setzen. Die noch freien Mitspieler versuchen ihrerseits, den Dreistock umzuwerfen, bevor sie gefangen werden. Gelingt dies, sind alle bisher Gefangenen wieder frei und der Wächter muss den Dreistock wieder aufbauen und von vorne anfangen.

Schafft es der Wächter, alle Mitspieler zu fangen, ist der erste Gefangene der neue Wächter.

Material

3 Stöcke / kurze Äste

Englische Bulldogge

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Eine Mischung aus "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann" und "Rugby" ohne Ball.

Spielverlauf

Zuerst wird die "Bulldogge" bestimmt. Nun stellt sich die große Gruppe auf eine Seite der Wiese auf und die Bulldogge auf der anderen. Jetzt ruft die Bulldogge: "Englische Bulldogge 1,2,3" und das Spiel startet.

Die Gruppe muss versuchen, auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen, ohne sich von der Bulldogge fangen zu lassen. Die Bulldogge muss versuchen das zu verhindern und ihre Mannschaft zu vergrößern. Sie muss einen Spieler der Gegengruppe fangen, hochheben und rufen: "Englische Bulldogge 1,2,3" Nur wenn sie das schafft, ohne dass der Gegenspieler während dessen den Boden berührt, hat sie ihn gefangen und er muss bei der nächsten Runde mitfangen. Der Gegenspieler kann sich natürlich dabei mit allen Mitteln wehren. Die anderen Mitspieler können ihrem Kameraden jedoch helfen, in dem sie versuchen ihn zu befreien. Dazu reicht es schon, ihn einfach nur fest zu halten, da er ja dann durch sie den Boden berührt. Sind sie allerdings schon weiter gelaufen, als der Gefangene, dann dürfen sie auch nicht mehr umdrehen. Dies darf nur die Bulldogge und ihre Mannschaft.

Wenn alle gefangen sind und nur noch einer übrig ist, dann ist dieser die neue Bulldogge. Dieses kann man dann so lange weitertreiben, bis man keine Lust mehr hat, oder die blauen Flecken zu groß werden.

Bemerkungen

Englische Bulldogge ist ein sehr turbulentes Spiel, welches mit den "richtigen" Mitspielern, sehr schmerzhaft werden kann. Macht aber riesig viel Spaß!

Dieses Spiel kann nur ohne Verletzte gespielt werden, wenn alle Spieler auch im größten Chaos darauf achten, niemandem weh zu tun. Auch sollten alle Spieler etwa gleich kräftig sein (also nicht 8-jährige mit 14-jährigen spielen lassen). Das Spielfeld sollte ferner nicht gerade aus Beton oder Asphalt bestehen.

Material

keines

Fahnenjagd

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Klassisches Geländespiel, bei dem zwei oder mehr Gruppen sich ihre Fahnen und ihre Lebensbändchen abnehmen müssen.

Vorbereitung

Lebensbändchen vorbereiten, z.B. aus Krepppapier ausschneiden. Dabei an ausreichend Reservebändchen denken.

Spielverlauf

Es werden zwei (oder auch mehr) möglichst genau gleich starke Gruppen gebildet. Die Gruppen treffen sich in der Mitte des Geländes, dort trennen sie sich. 2 Helfer bleiben an einem zentralen Anlaufpunkt. In einem Umkreis von 30 - 50 m um den Anlaufpunkt ist eine befriedete Zone, in der keine Lebensbändchen abgerissen werden dürfen. Auch dürfen in diesen Bereich keine Fahnen gebracht werden.

Nun bauen sich die Gruppen an versteckten Orten ein kleines Lager auf (z.B. aus Ästen, umgestürzten Bäumen, Zweigen...). In der Mitte des Lagers wird jeweils eine Fahne oder ein Handtuch aufgehängt. Nach einer vorher bestimmten Zeit fängt dann das eigentliche Spiel an: Die Gruppen müssen versuchen, die Fahnen der Gegner zu ergattern, ihre eigenen Fahnen aber zu verteidigen. Zudem hat jeder Spieler ein Lebensbändchen, das er verlieren kann, wenn es ihm von jemandem abgerissen wird. Das Lebensbändchen muss sichtbar getragen werden, also z.B. nicht unter dem Ärmel. Wer sein Lebensbändchen verloren hat, darf nicht mehr mitspielen, und muss, falls er eine Fahne bei sich hat, diese an Ort und Stelle fallen lassen. Er kann sich dann an der "zentralen Anlaufstelle" ein neues Lebensbändchen besorgen und darf dann nach 5 Minuten Wartezeit wieder mitspielen.

Am Schluss wird jede Fahne mit zehn Punkten bewertet (auch die eigene); jedes Lebensbändchen mit einem oder zwei Punkten, je nach Gruppenstärke.

Material

Lebensbändchen, auch Reservebändchen

2 Fahnen oder Handtücher

Hinkelstein-Suchspiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Es werden Hinkelsteine aus Pappe in unterschiedlichen Größen im Gelände aufgehängt, die zwei Gruppen dann möglichst schnell finden müssen.

Vorbereitung

Es werden Hinkelsteine aus Pappe im Gelände verteilt aufgehängt. Ein Helfer steht am Sammelpunkt, die anderen laufen durchs Gelände und kontrollieren die Einhaltung der Regeln.

Spielverlauf

Es werden Hinkelsteine aus Pappe in unterschiedlichen Größen aufgehängt, zwei Gruppen treten gegeneinander an. Jeder Spieler versucht nun, Hinkelsteine zu finden. Kein Spieler darf mehr als einen Hinkelstein gleichzeitig tragen. Auch dürfen die Hinkelsteine nicht am Körper versteckt werden. Die Spieler müssen die Hinkelsteine nun an einen zentralen Sammelpunkt zu einem Helfer bringen, der sie - getrennt nach Gruppen - sammelt.

Die Spieler dürfen Spieler der gegnerischen Gruppe abschlagen und deren Hinkelsteine an sich nehmen, jedoch nur in Sichtweite des Sammelpunktes und nur, wenn sie selbst keinen Hinkelstein transportieren. Hinkelsteine dürfen innerhalb einer Gruppe auch weitergegeben werden. Das Spiel wird nach einer vorgegebenen Zeitspanne beendet.

Material

Hinkelsteine aus farbiger Pappe in verschiedenen Größen von 5cm (150 Punkte) bis 20cm (20 Punkte).

Die Hinkelsteine sind mit einer Schnur zum Aufhängen versehen. Bei jedem Spiel muss mit einem gewissen Schwund gerechnet werden, weil besonders die kleinsten Hinkelsteine selbst von den Betreuern, die sie versteckt haben, oft nicht wiedergefunden werden.

Hühnerjagd

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Hühnerspuren aus Kreide weisen den Weg, auf dem einige Aufgaben gelöst werden müssen.

Vorbereitung

Hühnerspuren mit Kreide auf den Gehweg zeichnen. Stationen mit Aufgaben vorbereiten.

Spielverlauf

Die Spieler folgen in Gruppen Hühnerspuren, die auf die Straße bzw. den Gehweg gemalt wurden. Entlang der Strecke sind einige Stationen eingerichtet, an denen Aufgaben gelöst werden müssen.

Bemerkungen

Am Ende der Strecke kann für jede Gruppe ein Huhn (mit Süßigkeiten gefüllter Beutel mit seitlich angeklebten Hühnerumrissen) aufgehängt werden.

Material

Straßenmalkreide

Material entsprechend den Aufgaben

ggf. Hühner mit Süßigkeitenfüllung

Kampf um den Fluss

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein Spiel zum Austoben in einem Gelände, durch das ein Bach (Fluss) fließt (natürlich höchstens knietief!).

Spielverlauf

Varianten:

1. Mannschaft A muss 20 Minuten lang versuchen, die Gruppe B am Flussübergang zu hindern. Beide Teams befinden sich also auf dem gleichen Ufer. Bei Spielende wird gezählt, wieviele Spielern von B der Übergang gelungen ist; dann werden die Rollen getauscht.
2. Gruppe B hat ein kleines Floß gezimmert. Es soll vom Startpunkt X bis zu einem Zielpunkt Y flussabwärts geleitet werden. Gruppe A muß das Floß daran hindern.
 - * Spielregel 1: Es wird eine Zeit festgelegt, die B zur Verfügung steht, das Floß nach Y zu bringen.
 - * Spielregel 2: Keine Zeitfestlegung. A versucht, das Floß aus dem Wasser zu holen. (Statt des Floßes kann man natürlich auch Bälle etc. nehmen.)
3. Mannschaft A hat 10 Minuten Zeit, möglichst viele Spieler von B in (!) das Wasser zu bekommen. Wer im Wasser gelandet ist, scheidet aus. Dann: Tausch der Rollen!
4. Der Fluss bildet die Grenze zwischen dem "Besitz" der Gruppen A und B. B versucht, innerhalb einer festgesetzten Spielzeit möglichst viele Spieler auf das gegnerische Ufer zu bekommen. A beschränkt sich auf Verteidigung und zurückwerfen der Angreifer. Auch B Spieler, die bereits auf dem Ufer von A angelangt sind, dürfen wieder zurückbefördert werden. Bei Spielende wird gezählt, wieviel B Spieler sich auf der A - Uferseite befinden - dann wechseln die Rollen für das "Revanche-Spiel".

Material

keines

Planquadrat X

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Geländespiel, bei dem mehrere Zielpunkte anhand einer Karte gefunden werden müssen.

Vorbereitung

Die Karten müssen gezeichnet und fotokopiert werden. Kurz vor dem Spiel müssen die Fähnchen an den Wegpunkten angebracht werden.

Spielverlauf

Bei diesem Suchspiel können entweder mehrere Mannschaften oder beliebig viele Einzelspieler ihre Findigkeit beweisen. Ihnen wird eine Kartenskizze ausgehändigt, auf der die wichtigsten Orientierungspunkte und bestimmte Zielpunkte eingetragen sind. An jedem Zielpunkt (z.B. Mühle, Hochsitz, Brücke, Bank) befinden sich Papierfähnchen (o.ä.) mit verschiedener Kennzeichnung. Von jedem erreichten Zielpunkt darf der Teilnehmer (die Gruppe) eines dieser Fähnchen mitnehmen. Wer hat bei Spielschluss die meisten Fähnchen?

Bemerkungen

Wichtig: Zeit und Treffpunkt des Spielendes vereinbaren! Bei Kindern sollte jede Gruppe von einem Betreuer begleitet werden, der nichts über die Spielvorbereitung wissen sollte.

Material

Fähnchen

Postenlauf

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Die Teilnehmer gehen in mehreren Gruppen einen Rundweg ab und müssen dabei an mehreren Stationen unterschiedliche Aufgaben erledigen.

Spielverlauf

Die Teilnehmer werden auf mehrere Gruppen verteilt und gehen mit ihren Betreuern zeitlich versetzt auf einem vorher festgelegten Rundweg los. Auf diesem sind mehrere Helfer postiert, bei denen die Kinder unterschiedliche Aufgaben erfüllen müssen, die dann mit Punkten bewertet werden.

Material

Je nach Aufgaben

Schnitzeljagd

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Klassisches Verfolgungsspiel, bei dem eine Spur mit Papierschnitzeln gelegt wird.

Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt, die nicht gleich stark sein müssen (Die erste Gruppe kann deutlich kleiner sein). Die erste Gruppe erhält ca. 20 Minuten Vorsprung. Sie nimmt eine Rolle Klopapier mit (ist biologisch abbaubar) und legt damit Spuren auf dem Weg. Wenn sie ihr Ziel erreicht hat, legt sie den Rest der Rolle gut sichtbar auf den Weg und versteckt sich in der näheren Umgebung.

Nun ist es die Sache der zweiten Gruppe, die erste Gruppe zu finden. Natürlich dürfen diese bei Gefahr im Verzug ihr Versteck verlassen, sich trennen und flüchten. Spuren müssen dann nicht mehr gelegt werden. Wer abgeschlagen wurde, hat verloren.

Variante

Dieses Spiel kann auch als Räuber und Gendarm gespielt werden. (Besonders geeignet für kleinere Gruppen). Eine Gruppe (=Räuber) geht los und hinterlässt Spuren (das können auf Teerwegen auch Kreidemarkierungen sein). Die andere Gruppe (=Gendarmen) muss diese fangen.

Material

eine Klopapierrolle

Zahlensuchlauf

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 12 Jahren.

Eine Art Schnitzeljagd / Geländespiel

Vorbereitung

Es müssen Fragen und Aufgaben ausgedacht werden. Ein Betreuer, der sich im Gelände gut auskennt, legt eine Spur mit Zetteln, auf denen gut sichtbar die Zahlen von 1 bis x stehen und eine bestimmte Anzahl mit Zetteln, auf denen Fragen und Aufgaben stehen. Am Besten geht das im Wald!

Spielverlauf

Die Spieler werden in kleine Gruppen von ca. 5 Leuten aufgeteilt. Jeder Kleingruppe wird ein Betreuer zugeteilt. Nun gehen die Gruppen im Abstand von 5 - 10 Minuten los. Sie müssen nun die Zettel mit den Zahlen suchen. Nach jeder fünften Zahl kommt eine Frage, oder Aufgabe, die die Gruppen lösen müssen. Ein Schreiber hält die Lösungen fest.

Bemerkungen

Wenn eine Gruppe zu schnell ist und eine andere Gruppe einholt, muss sie einige Minuten warten. Man kann zusätzlich noch die Zeit nehmen und muss in diesem Fall ein paar Minuten abziehen. Falls die Gruppe aus Versehen ein paar Zahlen übersprungen hat, muss sie wieder zur letzten gefundenen Zahl zurück, da sie sich in diesem Fall verlaufen hat. Die letzte Gruppe sammelt die Zettel wieder ein.

Material

Papier und Stifte

Kooperationsspiele

Alarmanlage

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Sehr lautes Spiel für zwischendurch.

Spielverlauf

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler vereinbaren eine Körperstelle, die als "Aus-Schalter" wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen). Zusätzlich wird ein Spieler als "Generalschalter" bestimmt.

Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, herein zu kommen. Er versucht nun, die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet. Hat er dies geschafft, so verstummt der betreffende Spieler augenblicklich.

Wird der "Generalschalter" ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler.

Material

keines

An der Nase herumführen

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Die Spieler führen sich (wortwörtlich) an der Nase herum.

Spielverlauf

Es werden Zweiergruppen gebildet. Ein Spieler muss den anderen durch den Raum, das Gelände, etc. führen, indem er in ca. 5 - 10 cm Abstand seinen Zeigefinger vor dessen Nase hält und ihn damit lotst. Es ist alles erlaubt (unter Tischen hindurch, auf dem Boden kriechen, etc.).

In einer zweiten Runde wird der Abstand auf 1 m verlängert.

Material

keines

Aufstand

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Die Gruppe stellt sich in zwei Hälften Rücken an Rücken, geht in die Hocke, und muss dann wieder aufstehen.

Spielverlauf

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen und stellen sich in einer Reihe Rücken an Rücken gegeneinander auf. Jeder Spieler hakt sich nun bei seinem rechten und linken Mitspieler ein. Auf ein Kommando versucht nun die ganze Gruppe, gemeinsam ohne Umfallen in die Hocke zu kommen. Das war noch der leichte Teil, denn nun wird der Aufstand geprobt. Auf Kommando stehen alle wieder auf.

Bemerkungen

Das Spiel sollte auf einem gut griffigen Boden gespielt werden. Ebenso sollten die Paare, die gegeneinander aufstehen etwa gleich groß und stark sein.

Material

Keines

Baumstamm-Sortierung

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Nicht Baumstämme werden sortiert, sondern die Gruppe muss sich, auf einem Baumstamm stehend, umsortieren.

Spielverlauf

Die ganze Gruppe stellt sich auf einen Baumstamm. Gemäß der Gruppengröße schreibt der Spielleiter aufeinanderfolgende Zahlen auf einzelne Zettel. Nun bekommen die Spieler vom Spielleiter die Zahlen ungeordnet zugesteckt. Die Gruppe muss sich den Zahlenwerten nach ordnen - ohne dass ein Teilnehmer den Boden berührt.

Bemerkungen

Man kann das Spiel erschweren, indem die Leute nicht mit einander reden dürfen, d.h. man weiß nur seine eigene Zahl, aber nicht die der anderen, je nachdem, was sich verändert muss man während des Spiels evtl. öfters den Platz wechseln.

In einem Raum kann man das Spiel auch so spielen, dass man eine Schnur spannt. Die Spieler müssen nun immer eine Hand an der Schnur behalten (dürfen also nur eine Hand loslassen).

Man kann es auch so machen, dass man sich in eine Reihe stellt und den Platz mit dem Nächsten nur Tauschen kann, wenn man ihm zwischen den Füßen durchklettert.

Für Extremsportler: Wir spannen die Schnur relativ tief. Die Schnur muss immer zwischen den Beinen hindurch laufen, immer eine Hand jedes Spielers muss an der Schnur bleiben.

Man kann dieses Spiel auch noch so variieren, dass die Spieler keine Zahlen bekommen, sondern Buchstaben, mit denen sie dann ein Wort bilden müssen. Hier wird das Chaos natürlich noch größer, weil es zuerst der Absprache bedarf, was für ein Wort man denn bilden will.

Material

Zettel, Stift

Begriff und Erklärung

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 12 bis 100 Jahren.

Das Spiel ist eine Art schriftliche "stille Post".

Spielverlauf

Jeder Spieler schreibt auf seinen Zettel OBEN einen Begriff in die erste Zeile. Wenn alle Mitspieler fertig sind, gibt jeder seinen Zettel an den Nachbarn weiter. Nun wird zu dem Begriff des vorherigen Spielers eine - möglichst mehrdeutige - Erklärung geschrieben. Anschließend wird die erste Zeile nach hinten umgeknickt und die Zettel erneut weitergegeben. Der nachfolgende Spieler sieht also nur noch die Erklärung. Zu dieser schreibt er dann wieder einen Begriff auf, von dem er meint, dass die Erklärung darauf passt, knickt die Erklärung um, gibt den Zettel weiter usw. bis die Zettel gefüllt sind.

Zum Schluss falten alle Spieler ihre Zettel auseinander und die Texte werden reihum vorgelesen.

Material

je Spieler ein Zettel und ein Stift

Blinde Tiere

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 3 bis 12 Jahren.

Viele verschiedene blinde Tiere müssen ihre Artgenossen über deren Geräusche finden.

Spielverlauf

Jeweils 2 - 8 Spieler bekommen den gleichen Tiernamen ins Ohr geflüstert, den die anderen nicht hören dürfen. Dann bekommen alle Spieler die Augen verbunden und die Laute ihres Tieres nachahmend müssen sie versuchen, ihre Artgenossen zu finden. Sieger ist die Gruppe, die zuerst vollständig ist. Die Helfer passen auf, dass die blinden "Tiere" nirgendwo gegen rennen.

Material

je Spieler 1 Augenbinde

Das Blatt wenden

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 20 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie, auf der sie steht, zu wenden, ohne den Boden zu berühren.

Spielverlauf

Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Folie. Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie zu wenden, ohne den Boden mit auch nur einem Haar zu berühren.

Material

Baumarktfolie oder Decke

Eisschollenspiel

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Eine Gruppe muss über Stühle durch einen Raum zur Tür kommen.

Vorbereitung

Weniger Stühle als Mitspieler (bei 15 Mitspielern z.B. 12 Stühle) müssen wild in der hinteren Hälfte des Raums aufgestellt werden. Alle Hindernisse sollten beseitigt werden.

Spielverlauf

Die Stühle werden aufgestellt und den Mitspielern wird die Gelegenheit gegeben, sich auf die Stühle zu verteilen. Sobald das Spiel beginnt, darf keiner mehr den Boden berühren, sonst muss wieder neu gestartet werden. Ziel ist es nun, ohne springen mit dem Stuhl oder schleifen auf dem Boden einen Weg für alle zur Tür zu bilden.

Bemerkungen

Das Spiel kann eingebunden werden in eine Geschichte um Eisbären, die auf Eisschollen stehen und auf die rettende Insel wollen, weil das Wasser ganz doll kalt ist o.ä.. Nach und nach kann man dann immer mehr Stühle wegnehmen. Der Rekord liegt bei 30 Leuten auf 10 Stühlen!

Material

keines

Elektrischer Zaun

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Kooperationsspiel, bei dem die ganze Gruppe über ein Seil steigen muss.

Vorbereitung

Seil etwa in Hüfthöhe spannen (max. 150 cm)

Spielverlauf

Die ganze Gruppe muss als Gesamtes über das Seil, ohne dieses zu berühren und ohne Kontakt zueinander zu verlieren. Sollte der Kontakt zu einzelnen Teilnehmern unterbrochen werden, muss die ganze Gruppe von vorne beginnen. Ebenso, wenn der Zaun berührt wird.

Bemerkungen

Die TeilnehmerInnen sollten zu jeder Zeit einen Sturz erwarten und entsprechend reagieren können, um Verletzungen zu vermeiden.

Material

Seil

Fang den Stock

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Bei diesem ägyptischen Spiel geht es um Schnelligkeit. Jeder Spieler hat einen Stock senkrecht vor sich, den er loslassen und den Stock des Nachbarn ergreifen muss, bevor dieser umfällt.

Spielverlauf

Die Spieler bilden einen Kreis, wobei der Abstand zwischen den Spielern ungefähr 2,5 m betragen soll. Jeder Spieler hält seinen Stock senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald die Spielleitung "Wechsel!" ruft, lässt jeder Spieler seinen senkrecht stehenden Stock los und rennt zum Stock seines rechten Nachbarn. Er muss nun versuchen, den Stock zu fassen, bevor dieser umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Stöcke nicht durch einen Schubs bewusst zum Umfallen gebracht werden. Wer dies provoziert, scheidet ebenfalls aus.

Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist Sieger.

Bemerkungen

Statt eines Kreises kann auch ein schlangenförmiges Gebilde gewählt werden, wobei Anfang und Ende entsprechend dicht beieinander liegen müssen und der Verlauf der Schlangenlinie auf dem Boden markiert sein muss, damit die Spieler dieser Linie beim Wechseln folgen können.

Material

Je Spieler 1 Stock von ca. 1,50 m Länge

Freeze

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Freeze ist ein Spiel, bei dem sich die Teilnehmer in eine Rolle versetzen und diese auf einer "Bühne" jeweils zu zweit darstellen...

Vorbereitung

Stuhlkreis, Sitzkreis je nachdem was grad zur Verfügung steht...

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. In der Mitte dieses Kreises stellen jeweils zwei Personen eine frei erfundene Szene schauspielerisch, lebhaft dar (z.B. versucht Person A Person B eine Uhr zu verkaufen und umwirbt diese, etc.)

Wenn ein sitzender Spieler eine Idee bekommt, die dargestellte Szene zu verändern (sei es auf bereits Gespieltem aufzubauen oder aufgrund der jeweiligen Körperhaltung ein anderes Thema zu beginnen (z.B. wird aus dem Verkaufsgespräch ein Diebstahl, etc.) ruft dieser "Freeze". Ab diesem Moment dürfen sich die alten Darsteller nicht mehr bewegen und müssen ihre momentane Position einhalten. Dann löst der Rufende einen der Darsteller durch Klopfen ab (dieser setzt sich zurück in den Stuhlkreis) und nimmt dessen Position (Körperhaltung, Gestik, etc.) ein und beginnt nun seine Idee spielerisch umzusetzen.

Bemerkungen

Das Spiel soll die Phantasie der Mitspieler anregen und zum Agieren anregen. Berührungsängste können abgebaut werden, die Gruppe wird vertrauter.

Man sollte darauf achten, dass die zwei Darsteller in der Mitte nicht über einen zu langen Zeitraum (max. 45 Sekunden) spielen und dann abgelöst werden.

Material

Es wird nichts besonderes benötigt, jedoch können zur Verfügung stehende Gegenstände (z.B. Uhren, Flaschen, Stühle, etc.) so manche Gestaltung erleichtern.

Froschteich

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Wie viele Leute passen wohl auf eine Zeitungsseite?

Spielverlauf

Halb so viele Seerosenblätter (Zeitungsseiten) wie Mitspieler werden im Raum verteilt. Die Musik spielt. Wenn sie stoppt, müssen sich alle Spieler auf eine der Zeitungsseiten retten. Wenn alle sicher sind, spielt die Musik weiter und einige Zeitungsblätter werden entfernt. Passen zum Schluss alle Spieler auf ein Blatt?

Material

Zeitungen

Gordischer Knoten

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Kurzes Kooperationsspiel.

Spielverlauf

Die Mitspieler stehen im Kreis und strecken mit geschlossenen Augen ihre Hände nach innen, bis sich die Fingerspitzen berühren. Jeder Spieler fasst nun zwei zufällig gewählte andere Hände (mit jeder Hand eine) und hält sie fest. Die Augen werden wieder geöffnet. Nun muss das entstandene Knäuel zu einem Kreis entknotet werden, ohne dass sich die Hände loslassen.

Material

keines

Gruppenreise nach Jerusalem

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Im Gegensatz zu der bekannten Art des Spiels geht es hier darum, mit allen Spielern auf möglichst wenig Stühlen zu stehen.

Vorbereitung

Wie bei der normalen "Reise nach Jerusalem" die Stühle mit der Rückenlehne in zwei Reihen aneinander stellen.

Spielverlauf

Die Musik startet und die Spieler gehen um die Stühle herum. Stoppt die Musik, müssen alle Spieler versuchen, sich auf die vorhandenen Stühle zu stellen, ohne mit einem Körperteil den Boden zu berühren. Ist dies vollbracht, setzt die Musik wieder ein und die Spieler gehen wieder herum. Währenddessen nimmt der Leiter einen Stuhl weg. Dann stoppt die Musik wieder und alle versuchen, sich gemeinsam auf die Stühle zu stellen. Das geht solange weiter, bis es keine Möglichkeit mehr gibt, alle Spieler auf die Stühle zu bekommen.

Bemerkungen

Es muss vorsichtig gespielt werden, um Verletzungen und Stürze zu vermeiden, hierzu können zusätzliche Abstützungen, wie Schränke, Stangen, Seile, etc. verwendet werden. Man könnte die Teilnehmer auch in zwei oder mehr Gruppen einteilen und wer zuerst mit allen Teilnehmern auf jeweils gleich vielen Stühlen steht, gewinnt. Oder welche Gruppe es auf die wenigsten Stühle schafft. Man kann bestimmte Regeln zum Erschweren einführen, dass sich die Teilnehmer beispielsweise nicht an den Händen halten dürfen, oder Spieler zusammengebunden werden (Achtung! Verletzungsrisiko).

Material

Stuhlreihe, Abstützungen z.B. die Raumdecke, eine Schrank, die Wand, Seile, etc.

Gruppensofa

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Kreisspiel, bei dem die Spieler sich alle gleichzeitig auf den Schoß des Nachbarn setzen.

Spielverlauf

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf, mit dem linken Fuß nach innen, so eng, dass sich der Fuß mit denen der Nachbarn berührt. Anschließend gehen alle Spieler auf Kommando langsam in die Hocke, bis sie auf dem Oberschenkel des hinteren Nachbarn sitzen.

Schert ein Spieler aus dem Kreis aus, so ergibt sich ein netter "Domino-Effekt".

Material

keines

Kartonspiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Drei Paare müssen je einen möglichst hohen Turm aus Kartons aufbauen - und gleichzeitig die Anderen genau daran hindern.

Spielverlauf

Es werden drei Paare gebildet. Diese stellen sich zusammen Rücken an Rücken in einen Sack (Müll-, Kartoffelsack, o.Ä. - ausprobieren). Außerdem stehen in der Mitte des Raums ca. 9 (gleich) große Kartons. Nun müssen die Paare innerhalb einer bestimmten Zeit versuchen, je einen möglichst hohen Stapel davon aufeinander zu stellen. Die Schwierigkeit liegt darin, dass sie sich die Kartons gegenseitig umwerfen und wegnehmen dürfen. Oft wird hier schon Sieger, wer am Schluss der Zeit wenigstens 2 Kartons aufeinander stehen hat!

Material

3 Säcke

9 Umzugskartons o.ä.

Roboter

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein Spieler muss zwei andere Spieler (die Roboter) im Raum so lenken, dass sie sich treffen.

Spielverlauf

Die beiden Roboter stehen mit dem Rücken zueinander im Raum. Durch ein Klopfen des "Lenkers" auf die Schultern werden sie aktiviert und laufen los. Die Roboter laufen immer so lange geradeaus, bis sie eine andere "Anweisung" bekommen (oder an einer Wand zum Stehen kommen). Gelenkt werden die Roboter durch ein Klopfen auf die Schultern (rechte Schulter=Drehung um 90° nach rechts; linke Schulter=Drehung um 90° nach links). Ziel ist, dass sich beide Roboter wieder treffen (=zusammenstoßen).

Material

keines

Rot zu Rot

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Wird eine Farbe ausgerufen, so müssen sich alle Spieler, die Kleidungsstücke in dieser Farbe haben, mit diesen Kleidungsstücken berühren.

Spielverlauf

Die Spieler bewegen sich zu Musik frei im Raum. Der Spielleiter stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe, z.B. "Rot". Nun müssen sich alle Spieler, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Körperstelle, an der das farbige Kleidungsstück sitzt. Eine rote Socke wird also versuchen, sich mit einem roten Halstuch zusammenzutun, das wiederum an einer roten Hose "klebt" usw. Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.

Material

evtl. Ghettoaster

Schlangenhäuten

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Schlangen häuten sich, wenn sie wachsen. Auch eine Menschenschlange kann sich "häuten".

Spielverlauf

Alle Spieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf, bücken sich leicht nach vorne, reichen die linke Hand durch die Beine nach hinten und ergreifen mit der rechten Hand die Hand des vor ihnen stehenden Spielers.

Nun setzt sich der letzte Spieler in der Reihe vorsichtig hin, ohne loszulassen. Alle anderen Spieler gehen nun langsam rückwärts, der zweitletzte Spieler und alle anderen steigen breitbeinig über den ersten hinweg und setzen sich jeweils hinter den letzten Sitzenden, der Dritte folgt und so weiter bis die ganze Schlange rückwärts über sich selbst hinweggestiegen ist und der erste Spieler ganz hinten sitzt. Die Spieler sollen sich dabei die ganze Zeit ohne Unterbrechung an den Händen halten.

Nun kann das Ganze auch noch umgekehrt versucht werden.

Material

keines

Seil formen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Die Gruppe muss mit verbundenen Augen ein Seil in eine bestimmte Form bringen. Sie muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und damit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Spielverlauf

Die Gruppe erhält, nachdem alle Augen verbunden sind, den Auftrag, das Seil zu finden und in eine bestimmte Form (z.B. Quadrat, Dreieck, Stern, ...) zu bringen.

Varianten

1. Der Gruppe kann eine begrenzte Zeit für Planung zur Verfügung gestellt werden.
2. Alles kann auch schweigend gespielt werden

Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und damit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Material

Seil
Augenbinden

Stille Post

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Ein sehr bekanntes Spiel für jüngere Kinder.

Spielverlauf

Der erste Spieler flüstert ein Wort oder einen Satz in das Ohr seines Nachbarn, der das dann wiederum weitersagt. Der letzte Spieler sagt nun das, was er verstanden hat, laut, was i.A. irgendetwas Verdrehtes ist, das mit dem Ausgangssatz nichts mehr zu tun hat.

Material

keines

Tausendfüßler

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 3 bis 30 Jahren.

Ein Tausendfüßler ist auf den Rücken gefallen und versucht, wieder auf die Beine zu kommen.

Spielverlauf

Alle Spieler setzen sich mit gespreizten Beinen dicht hintereinander auf den Boden. Auf Kommando versuchen alle gleichzeitig, sich zu einer Seite hin so umzudrehen, dass sie auf allen Vieren stehen.

Material

keines

Wind im Wald

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein einsamer Wanderer muss blind durch einen dichten Wald, ohne anzuecken. Ein hilfreicher Wind warnt ihn vor Hindernissen.

Spielverlauf

Die Gruppe steht dichtgedrängt, ein Freiwilliger soll quer durch diesen Wald mit geschlossenen Augen hindurchfinden, ohne gegen Bäume zu stoßen. Ein hilfreicher Wind weht durch den Wald. Kommt der einsame nächtliche Wanderer einem Baum zu nahe, spürt er den Wind, der durch die Blätter rauscht (er wird angepustet und weiß dann, dass dort ein Hindernis ist). Aufpassen: Unbedingt ganz langsam gehen und sich auf jeden Windhauch konzentrieren.

Material

Augenbinde

Wolkenbett

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein Freiwilliger legt sich über die Rücken knieender Mitspieler und lässt sich schaukeln.

Spielverlauf

Einer legt sich rücklings auf die Rücken der anderen Spieler, die auf allen Vieren nebeneinander knien. Dann schaukeln die Spieler den auf ihnen Liegenden (der die Augen schließen sollte) sanft und im koordinierten Rhythmus hin und her, langsam auf und ab. Jeder sollte mal drankommen. Hilfreich ist eine Decke als Unterlage für die Knie.

Material

ggf. 1 Decke je Gruppe
Entspannungsmusik

Zoospiel (Elefant, Palme, Toaster)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Bei diesem Kreisspiel müssen jeweils 3 Mitspieler auf Zuruf bestimmte Tiere pantomimisch und akustisch vorspielen. Die Art und Weise der Bewegungen sorgt dabei regelmäßig für große Lacherfolge.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Dieser zeigt nun auf einen beliebigen Mitspieler und nennt eines der vorher vorgestellten Tiere. Der betreffende Spieler muss nun zusammen mit seinen beiden Nachbarn dieses Tier imitieren. Wer pennt oder einen Fehler macht, kommt in die Mitte.

Leider ist es schwer, dieses Spiel nur mit Text zu beschreiben; besser ist es, wenn es vorge-macht wird. Beschreibende Fotos werden bei Gelegenheit folgen. Die Figuren sollte man erst nach und nach vorstellen, damit sie besser im Gedächtnis bleiben (Mit zwei bis drei Figuren an-fangen). Bei jüngeren Kindern sollte man sich auf wenige Figuren beschränken. Wichtig ist, dass man die Darsteller willkürlich aussucht und die Figuren in einer raschen Abfolge hintereinander aufgerufen werden.

Und hier die Tiere:

Elefant: Der mittlere Spieler greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen linken Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler bil-den die Elefantenohren, dazu rufen alle "Trörööö!"

Känguru: Der mittlere Spieler bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden "Beutel", die anderen beiden schauen dort hinein und rufen "Süüüß!", weil sie wahrscheinlich das kleine Kän-guru gesehen haben.

Affe: Der mittlere Spieler trommelt sich mit den Fäusten auf den Bauch, die anderen beiden ent-laufen derweil seinen Kopf. Alle machen Affengeschrei ("Uh Uh Uh!")

Fisch: Der mittlere Spieler öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bil-den mit ihren Händen die Flossen und sagen "Blubb! Blubb!"

Ente: Der mittlere Spieler bildet mit beiden flachen Händen vor seinem Mund einen Schnabel, die anderen beiden stehen auf, drehen sich um und wackeln mit dem Hintern. Dabei rufen alle "Quak! Quak!"

Oliver Biegel hat in seiner Spielesammlung (dort heißt das Spiel "Elefant, Palme, Toaster") noch einige andere Motive, die ich hier unbedingt noch vorstellen muss, auch wenn sie nichts mit "Zoo" zu tun haben:

Palme: Der mittlere Spieler streckt seine Arme senkrecht nach oben, die anderen beiden stre-cken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch "Wusch".

Waschmaschine: Die beiden äußeren Spieler fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem mittleren Spieler entsteht, der darin seinen Kopf kreisen lässt (svw. Headbanging); dazu: "Määnäänäänäänään!"

Mixer: Die drei Leute stehen auf, der mittlere hält seine ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbarn, Zeigefinger nach unten, während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: "Nööönnnnnn!"

Feuerwehr: Der mittlere Spieler macht die Bewegung, an einem waagrecht stehenden Lenkrad zu drehen, die anderen beiden halten ihren jeweils äußeren Arm nach oben und drehen dabei die u-förmig geformte Hand, der eine sagt: "Blaulicht, Blaulicht, Blaulicht", der andere sagt: "Lalü lala, lalü lala".

Toaster: Die drei stehen auf, die beiden äußeren geben sich jeweils die Hände und schließen so-mit den mittleren Spieler ein. Dieser springt darin auf und ab und sagt: "Ding, ding, ding, ding".

Exhibitionist: Der Mittlere steht auf und macht die typische exhibitionistische Handbewegung (Öffnen der Jacke), während die beiden anderen verschämt zur Seite gucken und empört "Ooooooooooh!!!!!" rufen.

Spiele im Dunkeln

Blinker/Nachtpfeifer/Leuchtkeks

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Nachtgeländespiel, bei dem pfeifende (oder leuchtende) Mitspieler gefunden werden müssen.

Spielverlauf

In einem Waldgebiet haben sich die (5 - 8) "Nachtpfeifer" der Gruppe A versteckt. Die Gruppe B (alle übrigen) versucht, die Nachtpfeifer ausfindig zu machen. Die Nachtpfeifer bewegen sich einzeln durch den Wald und müssen exakt alle 3 Minuten einen kurzen Pfeifton hören lassen. Sie dürfen ihre Verstecke wechseln. Spieler der Gruppe B versuchen, die Nachtpfeifer innerhalb einer festgesetzten Zeit zu erwischen. Ein gestellter Nachtpfeifer muss seine Flöte abgeben.

Variante: Das Spiel kann statt mit Pfeifen auch mit Taschenlampen und Lichtsignalen gespielt werden, es heißt dann "Blinker". Die Lichtsignale müssen dann natürlich in alle vier Richtungen abgegeben werden.

Bemerkungen

Eindeutiges Schlussignal für das Spielende vereinbaren.

Material

Pfeifen, bzw. Taschenlampen

Fledermausspiel

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 3 bis 60 Jahren.

Blinde Fledermäuse müssen den Ausgang aus ihrer Höhle finden.

Spielverlauf

Die Hälfte der Spieler stellt sich im Kreis auf, mit einigen wenigen Lücken zwischen den Spielern, die groß genug zum Hindurchgehen einer Person sind. Die andere Hälfte der Spieler steht mit verbundenen Augen im Kreis. Diese Spieler müssen versuchen, aus dem Kreis zu gelangen, ohne die Spieler des Kreises zu berühren. Als akustische Hilfestellung dürfen die Spieler des Kreises nur mit den Händen reiben. Das Spiel kann statt mit verbundenen Augen auch bei absoluter Dunkelheit gespielt werden.

Material

Augenbinden für die Hälfte aller Spieler

Flüstern im Dunkeln

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Eine Person muss an ihrer Flüsterstimme erkannt werden.

Vorbereitung

Der Raum muss absolut verdunkelt werden.

Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Es ist stockdunkel, niemand kann etwas erkennen. Einer aus der Runde setzt sich in die Mitte und flüstert eine Geschichte oder ein Gedicht. Die anderen sollen am Flüsterton (oder auch an der Geschichte) herausfinden, wer der Flüsterer ist. Wenn einer eine Vermutung hat, kriecht er in die Mitte und flüstert dem Sprecher den Namen ins Ohr. Der Flüsterer gibt keinen Ton von sich. Bleibt er sitzen, so ist die Vermutung falsch und der Rater muss auf seinen Platz zurück. Hat er aber richtig geraten, so steht der Flüsterer auf. Er sucht sich einen Platz im Kreis und sagt nun: "Der neue Flüsterer kann beginnen."

Material

keines

Knicklichtspiel/Virenkiller

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Mehrere Gruppen suchen im Dunkeln nach Virensymbolen, ohne sich dabei von dem "Virenkiller" erwischen zu lassen.

Vorbereitung

10 Zettel werden mit unterschiedlichen Symbolen bemalt und zusammen mit je einem Knicklicht in Klarsichthüllen gesteckt. Die Hüllen werden kurz vor Spielbeginn in einem abmarkierten Gelände verteilt, wobei die Knicklichter gestartet werden.

Spielverlauf

Die Spieler werden in Gruppen zu 5 bis 10 Leuten eingeteilt. In einem genau (z.B. durch Wege) begrenzten Gebiet machen sich die Gruppen dann auf, Virensymbole zu suchen. Sie müssen die Zettel finden und sich die darauf befindlichen Muster merken! Erst am Ende des Spiels bekommen die Gruppen Zettel und Stifte, und können die Muster dann nachzeichnen. Für jedes richtig gemerkte Symbol bekommt die Gruppe einen Punkt.

Während der Virensuche müssen die Gruppen dem "Viruskiller" aus dem Weg gehen. Dieser Helfer hat es auf besonders laute Gruppen abgesehen und wenn er sie mit der Taschenlampe anleuchtet, bekommen sie einen Strafpunkt.

Bemerkungen

Es empfiehlt sich, dass bei jeder Gruppe ein Betreuer mitgeht. Über die Art der Symbole auf den Zetteln lässt sich der Schwierigkeitsgrad steuern. Da das Spiel im Dunkeln stattfindet, muss das Spielgebiet deutlich begrenzt sein.

Material

10 Knicklichter (Angelbedarf)

10 Klarsichthüllen

Reißzwecken

Papier, Stifte

Nachtrallye

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Kleingruppen gehen einen Rundweg ab und lösen dort aufgehängte Aufgabenzettel.

Vorbereitung

Die Reflektoren werden über den gesamten Rundweg verteilt so aufgehängt, dass an jeder Weggabelung der richtige Weg eindeutig markiert ist. Die Aufgabenzettel werden immer in unmittelbarer Nähe der Reflektoren aufgehängt, sodass sie bei Dunkelheit schnell gefunden werden können.

Spielverlauf

Gruppen von je 5 - 8 Spielern machen sich im Abstand von 15 Minuten auf den Weg. Die Gruppen haben Taschenlampen dabei und müssen damit die Reflektoren finden, die am Wegrand aufgehängt sind. In direkter Nähe der Reflektoren sind Zettel mit Aufgaben aufgehängt, die von der Gruppe gelöst werden müssen.

Bemerkungen

Um Zeit zu sparen, können auch jeweils zwei Gruppen gleichzeitig losgeschickt werden, von denen eine den Weg in der umgekehrten Richtung abläuft. Abzweigungen müssen dann aber in beiden Richtungen eindeutig mit Reflektoren gekennzeichnet sein.

Die letzte Gruppe kann beauftragt werden, alle Reflektoren und Zettel wieder einzusammeln, damit die Helfer die Strecke nicht nochmal ablaufen müssen. Werden zwei letzte Gruppen gleichzeitig losgeschickt, dürfen sie mit dem Einsammeln natürlich erst anfangen, nachdem sie sich auf halber Strecke begegnet sind!

Material

ca. 10 – 20 Reflektoren
Schnur/Bindfaden
Reißzwecken
Taschenlampen

Ölsardinen-Spiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Das übliche Versteckspiel, allerdings landen schließlich alle im Versteck.

Spielverlauf

Ein oder zwei Spieler sollen sich an einer Stelle verstecken. Sie bekommen dafür fünf Minuten Vorsprung. Dann beginnen die anderen Spieler zu suchen. Wer die gesuchten Spieler gefunden hat, muss sich unauffällig dazusetzen und sich absolut ruhig verhalten. Dazu kann es notwendig sein, zuerst Ablenkungsmanöver zu veranstalten, wenn andere Suchende in der Nähe sind.

Bemerkungen

Das Spiel kann am besten in der Nacht durchgeführt werden. Bei guten Versteckmöglichkeiten und kleinen Gruppen kann man es eventuell auch bei Helligkeit spielen.

Zu diesem Spiel müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein: Nichtspieler müssen ungestört bleiben können und gefährliche Gegenstände, über die man stolpern könnte, sollten vorher weggeräumt werden.

Material

keines

Schmugglerspiel

Kurzbeschreibung

Für 20 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

Klassisches Geländespiel: Die Schmuggler müssen ihre Schmuggelware von einem Startpunkt zu einem festgelegten Zielpunkt bringen. Die Grenzer versuchen ihnen das Schmuggelgut abzunehmen.

Vorbereitung

Schmuggelgut vorbereiten und mit Punkten bewerten (je größer, desto mehr Punkte)

Grenze und Schutzzonen rund um Start- und Zielpunkt markieren (je nach Gruppengröße und Geländebeschaffenheit ca. 50 m, sodass eine Blockade durch die Grenzer ausgeschlossen ist).

Spielverlauf

Die Schmuggler haben 30 Minuten Zeit, ihre Schmuggelware von einem Startpunkt durch unübersichtliches Gelände zu einem Zielpunkt zu bringen. Dort sitzt ein Helfer, der die Schmuggelware in Empfang nimmt und die Punkte zusammenzählt. Jeder Schmuggler darf immer nur ein Teil gleichzeitig schmuggeln. Wer von einem Grenzer abgeschlagen wird, muss stehen bleiben und sich durchsuchen lassen. Das mitgeführte Schmuggelgut geht dann kampflös an den Grenzer. Das Werfen des Schmuggelguts - z.B. kurz vor dem Abschlagen - ist nicht erlaubt, die Weitergabe von Hand zu Hand an einen anderen Schmuggler, der nichts bei sich hat, ist aber zulässig. Wer sein Schmuggelgut an die Grenzer verliert oder erfolgreich abgeliefert, kann sofort zum Startpunkt zurückkehren und weiterschmuggeln.

Die Grenzer dürfen sich im gesamten Spielgebiet bewegen, mit Ausnahme zweier eindeutig markierter Schutzzonen rund um den Start- und Zielpunkt. Hat ein Grenzer einen Schmuggler abgeschlagen und dessen Schmuggelgut beschlagnahmt, so darf er keine weiteren Schmuggler abschlagen, bis er das beschlagnahmte Schmuggelgut bei einem zweiten Sammelplatz abgegeben hat, wo ein weiterer Helfer die Punkte der Grenzer ermittelt.

Ein Helfer gibt am Startpunkt das Schmuggelgut aus, zwei andere sammeln es jeweils für Schmuggler und Grenzer wieder ein und mindestens zwei weitere Helfer durchstreifen das Gelände und achten auf die Einhaltung der Regeln.

Nach Ablauf der 30 Minuten wird die heil über die Grenze gebrachte und die beschlagnahmte Schmuggelware gezählt, danach wechseln beide Teams ihre Rollen und es geht in die "zweite Halbzeit".

Bemerkungen

Das Schmugglerspiel kann auch sehr gut bei Dunkelheit gespielt werden. Die Grenzer haben dann Taschenlampen, die Schmuggler nicht. Ein Grenzer hat einen Schmuggler gefangen, wenn er ihn anleuchtet und seinen Namen ruft, abschlagen ist nicht nötig. Die Helfer, die Schmuggelgut ausgeben und einsammeln, haben einen Blinker, damit sie leichter zu finden sind.

Material

Schmuggelgut

Absperrband zur Markierung des Spielbereiches

Kreppband, Schminke oder anderes zur Kennzeichnung der beiden Mannschaften

Fangspiele

Bakterien

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Fangspiel mit sozialer Komponente

Spielverlauf

Die Fänger (je nach Laufstärke bzw Gruppengröße 1 - 5) sind die Bakterien. Wer mit diesen in Berührung kommt (abgeschlagen wird) ist krank und legt sich auf den Boden.

An vorgegebenen Stellen (z.B. die vier Ecken der Halle) sind "Krankenhäuser". Wer von einem Mitspieler dorthin gezogen wird, ist wieder gesund und darf weiterlaufen. Aber Vorsicht: Auch beim Abschleppen eines Kranken kann man abgeschlagen werden.

Sind alle gefangen, so haben die Bakterien gewonnen, sonst werden nach einer gewissen Zeit neue Bakterien bestimmt.

Bemerkungen

Bei meinen Judogruppen sehr beliebtes Spiel, das auch eine starke soziale Komponente hat (Soll ich ein Risiko eingehen, um andere zu "retten"?).

Eignet sich auch gut zur Aufnahme eines Soziogrammes der Gruppe (Einige liegen noch nicht richtig, schon sind sie im Krankenhaus, andere bleiben liegen, bis gerade jemand darüber stolpert).

Um zu verhindern, dass sich Kinder in den Krankenhäusern herumdrücken um nicht gefangen zu werden, muss jeder, der länger als nötig dort ist, ein "Krankenhausgeld" von 10 Liegestützen bezahlen.

Material

Eventuell ein Kennzeichen für die Bakterien

Blinder Storch (Flöhe fangen)

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ruhigeres Fangspiel, bei dem der Fänger blind ist und die Gefangenen durch Tasten auch noch erkennen muss.

Spielverlauf

Als Spielfeld wählt man eine nicht zu große Wiese. Ein Spieler ist der Storch: Ihm werden die Augen verbunden. Praktisch ist es, wenn der blinde Fänger merken kann, wenn er die Spielfläche verlässt (Gebüsch, Weg etc.). Am besten achtet ein Helfer darauf, dass der "Storch" nirgendwo gegen rennt.

Die anderen Spieler verteilen sich in der Hocke auf dem Spielfeld. Die Frösche dürfen während eines Spiels nur 10 Mal hüpfen. Haben sie ihre Hüpfen verbraucht, können sie nur noch hoffen, dass der Storch nicht über sie stolpert.

Hat der Storch einen der Frösche erwischt (berühren reicht), so muss er durch Tasten versuchen zu raten, wen er gefangen hat. Schafft er es, ist der gefangene Frosch neuer Storch und alle Frösche haben wieder 10 Hüpfen, andernfalls versucht der Storch, einen anderen Frosch zu fangen.

Bemerkungen

Das Ganze ist auch als "Flöhe fangen" bekannt, die Regeln sind aber die gleichen.

Material

1 Augenbinde

Blupp-Blupp

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 3 bis 12 Jahren.

Alle Fische begrüßen sich mit "Blupp-Blupp". Nur der Oberfisch streichelt die anderen zur Begrüßung, und das steckt an.

Spielverlauf

Alle Spieler laufen mit geschlossenen Augen im Raum umher. Treffen sich dann zwei, so begrüßen sie sich gegenseitig mit "Blupp-Blupp". Nach einiger Zeit wird ein Spieler vom Spielleiter zum Oberfisch bestimmt, der dann stehen bleiben muss und nichts mehr sagen darf. Wird der Oberfisch von einem anderen Fisch begrüßt, streichelt er diesen. Er wird dann ebenfalls zu einem Oberfisch und darf nur noch streicheln.

Material

keines

Der Riese schläft

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 3 bis 12 Jahren.

Der Riese ist harmlos, wenn er schläft. Aber sobald er auf Kommando des Spielleiters aufwacht, versucht er, die anderen Spieler zu fangen.

Spielverlauf

Der Spielleiter sucht sich einen "Riesen" unter den Spielern aus. Dieser legt sich hin und stellt sich schlafend.

Der Rest der Gruppe wagt sich jetzt so nahe wie möglich an den schlafenden Riesen heran. Der Spielleiter kommentiert dies: "Der Riese schläft, er schläft ganz tief und fest..." Irgendwann sagt er: "Der Riese wacht auf!"

Auf dieses Stichwort springt der Riese auf und versucht, einen aus der Schar zu fangen. Dieser wird dann der 2. Riese. In der nächsten Runde fangen sich dann beide weitere Riesen. Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen.

Material

keines

Drachenschwanzjagd

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Eine lange Schlage von Spielern fängt - ihr eigenes Ende!

Spielverlauf

Die Spieler stellen sich in einer Reihe hinter einander auf und legen ihre Arme um die Hüfte des Vordermanns. Der Letzte steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache, seinem Schwanz nachzujagen. Der vorderste Spieler muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen. Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler gegen die Hintersten und die in der Mitte wissen nie genau, auf welcher Seite sie stehen. Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, so steckt er sich jetzt das Taschentuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während der Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

Bemerkungen

Bei vielen Spielern können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

Material

Taschentuch o.ä.

Flucht (Fuchs und Hase)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Fangspiel mit ständig wechselnden Rollen.

Spielverlauf

Gerade Anzahl von Mitspielern. Ein Flüchtender und ein Verfolger. Der Rest stellt sich kreuz und quer zu zweit nebeneinander auf. Der Flüchtende fasst nun einen beliebigen Mitspieler bei der Hand. Derjenige, welcher an der anderen Hand dieses Mitspielers ist, muss nun vor dem Verfolger flüchten. Erwischt der Verfolger den Flüchtenden, werden die Rollen getauscht, und der Verfolger muss flüchten.

Bemerkungen

Bei sehr vielen Mitspielern sollte man überlegen, mehrere Verfolger und Flüchtende zu bestimmen.

Material

keines

Fuchs und Küken

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein Fuchs versucht, das letzte aus einer Reihe von Küken zu fangen.

Spielverlauf

Die Spieler (die Küken) stellen sich hintereinander nach Polonaise-Art auf, ausgenommen der Fuchs. Der Fuchs soll versuchen, das letzte Küken in der Reihe fortzureißen. Die Kükenreihe setzt alles daran, dieses zu verhindern. Der Kontakt zum Vorderküken darf dabei aber nicht abreißen.

Material

keines

Gefangenenbefreiung

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein blinder Wächter muss einen Befreier abschlagen, bevor dieser einen Gefangenen vom Stuhl losgeknotet hat.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler wird in der Mitte des Kreises mit Armen und Beinen an einen Stuhl gefesselt (bitte nur einfache Knoten, die schnell und leicht zu öffnen sind, und aus denen sich der Gefangene notfalls auch selbst lösen kann, z.B. falls der Wächter ihn umrennt!)

Ein zweiter Spieler bekommt die Augen verbunden und muss den Gefangenen bewachen. Ein dritter Spieler versucht, den Gefangenen los zu knoten.

Der "blinde" Wächter muss den Befreier abschlagen, bevor dieser den Gefangenen komplett losgeknotet hat. Der Gefangene selbst darf sich nicht losknoten.

Bemerkungen

Es muss totenstill sein, damit der Wächter die Aktionen des Befreiers hören kann.

Material

1 Stuhl

mindestens 4 Schals, Seile o.ä.

Gehetztes Kaninchen

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Abwechslungsreiches Fangspiel.

Spielverlauf

Je zwei Spieler stellen sich einander gegenüber, fassen sich an den Händen, und bilden so einen "Kaninchenbau". Ein Spieler ist der Fuchs, drei oder mehr sind die Kaninchen. Der Fuchs muss die Kaninchen fangen, diese dürfen in den Kaninchenbauen Schutz suchen. Allerdings passt dort immer nur ein Kaninchen hinein, ist dort schon ein anderes Kaninchen, so muss sich dieses einen neuen Bau suchen. Erwischt der Fuchs ein Kaninchen, so tauschen die beiden ihre Rollen, ebenso tauscht ein Kaninchen, welches in einen Bau schlüpft, mit einem der beiden Spieler, die den Bau bilden.

Material

keines

Glaskugelspiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Der Spieler mit der Glaskugel muss abgeschlagen werden. Aber wer hat die Glaskugel?

Spielverlauf

Der Spielleiter gibt vor, jedem Spieler etwas in die ausgestreckte Hand zu legen, tatsächlich legt er aber nur einem Mitspieler eine Glaskugel hinein. Damit nicht gleich klar ist, wer die Kugel bekommen hat, sollten sich alle Spieler so verhalten, als hätten sie tatsächlich eine Kugel bekommen.

Jetzt gehen alle Spieler durcheinander, bis der Spielleiter ein Startzeichen gibt. Der Glaskugelbesitzer rennt nun augenblicklich zu einem vereinbarten Zielpunkt. Alle anderen Spieler laufen ihm nach und versuchen ihn abzuschlagen, sobald sie herausgefunden haben, wer der Spieler mit der Kugel ist.

Variante: Der Spielleiter gibt erst beim Startzeichen bekannt, wo der Zielpunkt ist.

Material

Glaskugel (Murmel)

Grimassen-Fangen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Fangspiel, bei dem die Spieler dem Fänger entgehen können, indem sie ihm eine Grimasse schneiden.

Spielverlauf

Ein Spieler versucht, die anderen zu fangen. Diese können dem Fänger entgehen, indem sie ihm eine Grimasse schneiden. Sie müssen dann allerdings mit der Grimasse solange stehen bleiben, bis sie ein anderer Spieler erlöst, in dem er sich vor den "Gelähmten" stellt und die gleiche Grimasse schneidet. Erwischt der Fänger einen Spieler, so ist dieser der neue Fänger.

Material

keines

Monarchie

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Dieses Fangspiel beginnt mit der totalen Anarchie. Ein "Monarch" bekehrt alle anderen sodann mittels Softball zur Monarchie.

Spielverlauf

Alle Spieler sind Anarchisten bis auf einen: der ist Monarch. Als Zeichen dessen trägt er mit Würde den Softball. Damit versucht er die Anarchisten zu "beeinflussen", um ihre politische Meinung zu seinen Gunsten zu wechseln. Konkret: wenn der Monarch einen Anarchisten mit dem Ball trifft, wird dieser automatisch Gefolgsmann/frau. Nun sind es schon zwei Monarchen...

Das Spiel endet, wenn die Monarchen alle andern "überzeugt" haben. Allerdings gibt es da noch eine Regel: Monarchen dürfen sich, solange sie den Ball haben, nicht fortbewegen. Sie müssen zum Werfen also stehen bleiben! Ach ja: Und wenn die Anarchisten über die vorher festgelegten Grenzen hinaus laufen werden sie auch automatisch zu Monarchen!

Material

Softball

Schlangen-/Ketten-Fangen

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Es ergibt sich eine Kette von Fängern.

Spielverlauf

Ein Spieler versucht, die anderen zu fangen. Erwischt der Fänger einen Spieler, so nehmen sich beide an die Hand und fangen weiter. Erreicht die Schlange eine Länge von acht Fängern, so teilt sie sich in zwei Schlangen zu je vier Fängern. Das Spiel ist zuende, wenn alle gefangen sind.

Material

keines

Schwarzer Mann

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Sicherlich eines der bekanntesten Fangspiele.

Spielverlauf

Ein Fänger und der Rest stellen sich in ausreichend großem Abstand gegenüber. Der Fänger fragt nun: "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?" - der Rest antwortet: "Niemand" - "Und wenn er kommt?" - "Dann laufen wir!". Nun müssen die beiden Gruppen die Seite des Spielfeldes tauschen. Wer dabei vom schwarzen Mann abgeschlagen wird, kommt in dessen Gruppe und muss ihm in den nächsten Runden dabei helfen, Leute abzuschlagen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist.

Material

Keines

Tischfangen

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Das einzige Fangspiel, das sich an einem Tisch spielen lässt.

Spielverlauf

Zwei Spieler bekommen die Augen verbunden. Einer ist der Fänger, der andere muss weglaufen. Beide müssen zur Orientierung jeweils eine Hand auf dem Tisch liegen haben. Die Spieler dürfen auch die Richtung wechseln.

Die übrigen Spieler sitzen im Kreis um den Tisch und können die beiden "Blinden" anfeuern.

Material

2 Augenbinden
1 Tisch

Unterschriftenspiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Geländespiel, bei dem jeder Spieler auf möglichst vielen Zetteln seine Initialen hinterlassen muss, ohne sich fangen zu lassen.

Vorbereitung

In einem abmarkierten Gelände werden an verschiedenen Stellen Zettel aufgehängt. Die Spieler erhalten Filzstifte (es können auch mehrere Gruppen mit verschiedenen Farben ausgestattet werden).

Spielverlauf

Jeder Spieler versucht, auf möglichst vielen Zetteln seine Initialen zu hinterlassen, ohne sich fangen zu lassen. Das Fangen übernehmen zwei oder mehr Helfer, je nach Größe des Geländes kann vereinbart werden, dass die Helfer die Spieler nur sehen und beim Namen nennen, oder aber abschlagen müssen. Das Spiel wird nach einer vorgegebenen Zeitspanne (etwa 30 Minuten) beendet.

Material

je Spieler 1 Filzstift
Zettel
Reißzwecken

Kennenlernspiele

Alphabetischer Kreis

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!

Spielverlauf

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen. Für diese hervorragende Leistung wird allen gedankt, jedoch kommt jetzt erst die Herausforderung: die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!

Die Gruppe kann mehrere Versuche machen und dazwischen wieder die Namen laut nennen.

Material

keines

Bällchen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Ein gutes Spiel, um neue Namen und neue Kinder kennenzulernen.

Vorbereitung

Einen kleinen Kreis in die Mitte malen.

Spielverlauf

Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler lässt den Ball auf dem gemalten inneren Kreis aufprallen, sodass er zu einem anderen Spieler springt. Der Spieler, der ihn fängt, muss schnell seinen Namen sagen.

Material

1 Ball

Kreide

Faxversand

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Ein Beobachtungsspiel, bei dem man auch Namen kennenlernt.

Spielverlauf

Die Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler geht in die Mitte, ein weiterer Spieler wird als "Fax-Absender" bestimmt. Der Spieler in der Mitte dreht sich nun so, dass er den "Fax-Absender" nicht sehen kann. Dieser sagt nun: "Ich schicke ein Fax an..." und den Namen eines Mitspielers. Danach sagt er "Abgeschickt!" und drückt gleichzeitig die Hand seines linken oder rechten Nachbarn. Dieser wiederum drückt seinem Nachbarn die Hand und so weiter bis zum Empfänger.

Der Spieler in der Mitte darf sich beim Ausruf "Abgeschickt!" umdrehen und muss dann herausfinden, wo das Fax gerade ist! Die Spieler, die das Fax gerade weitergeben, müssen natürlich höflich aufpassen, dass der Spieler in der Mitte nichts mitbekommt. Wenn dieser das Fax entdeckt, bevor es beim Empfänger angekommen ist, darf er in den Kreis zurück und der Absender muss in die Mitte.

Material

keines

Hau-aufs-Knie-Spiel (Zeitungsschlagen)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Kennenlernspiel, bei dem ein Spieler andere mit einer zusammengerollten Zeitung abschlagen muss.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht mit einer zusammengerollten Zeitung (oder einem Handtuch) in der Mitte. Er bekommt den Namen eines Mitspielers zugerufen und muss diesem Mitspieler mit der Zeitung auf das Knie schlagen.

Sagt dieser Mitspieler jedoch vorher einen anderen Namen, so muss der Spieler in der Mitte diesen neuen Mitspieler ausfindig machen. Schafft er es, den anderen abzuschlagen, bevor dieser einen (gültigen) Namen rufen kann, so darf er sich auf dessen Platz setzen, und der Andere muss in die Mitte.

Variation 1:

Das Spiel kann noch erschwert werden, wenn jede Person sich einen Gegenstand ausdenkt. Statt mit den Namen der Spieler wird dann mit den Gegenstandsnamen gespielt.

Variation 2:

Es werden keine Namen gerufen, sondern der Spieler mit der Zeitung muss diese nach dem Abschlagen auf einen Stuhl in der Mitte legen und sich dann schnell auf den Stuhl des Abgeschlagenen setzen, bevor dieser sich die Zeitung aus der Mitte geschnappt und ihn damit abgeschlagen hat.

Material

1 zusammengerollte Zeitung (oder Handtuch)

Ich sitze im Grünen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Bekanntes Kennenlernspiel, bei dem alle im Stuhlkreis weiterrücken und jeder fünfte einen Namen nennen muss.

Spielverlauf

Sicher eines der bekanntesten Spiele. Trotzdem eine kurze Erklärung: Stuhlkreis mit einem freien Platz. Der Teilnehmer links neben diesem Platz rutscht mit den Worten "Ich sitze" auf diesen rüber. Der nächste Teilnehmer rutscht auf den jetzt freien Platz mit den Worten "Im Grünen" weiter; das Ganze setzt sich mit den Worten "Und liebe" und "Ganz heimlich" fort. Der nächste Spieler rutscht nun auf den freien Platz rüber und nennt einen Namen (bei Jungen natürlich ein Mädchenname und umgekehrt).

Der Angesprochene muss nun möglichst schnell aufstehen und sich auf den freien Platz setzen. Dessen Nachbarn müssen ihn daran allerdings hindern (festhalten, Bein stellen, etc.). Schafft er es, den Platz zu erreichen, so wird das Spiel an dem neuen freien Platz fortgesetzt.

Bemerkungen

Bei sehr jungen Teilnehmern (4 bis 7 Jahre) ist es oft problematisch, wenn sich Mädchen einen Jungen aussuchen müssen und umgekehrt. Dies kann man dann auch weglassen.

Material

keines

Koffer packen

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 20 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Gedächtnisspiel - die Spieler nennen Gegenstände, die sie "in einen Koffer packen".

Spielverlauf

Der erste Spieler sagt "Ich packe in meinen Koffer..." z.B. "...eine Zahnbürste". Der nächste Spieler wiederholt den vom ersten genannten Gegenstand und fügt einen weiteren hinzu; z.B. "Ich packe in meinen Koffer eine Zahnbürste und einen Pullover". Der dritte Spieler hängt einen dritten Gegenstand an und so weiter. Ein Spieler, der bei der Aufzählung einen Gegenstand vergisst, scheidet aus. Der letzte Spieler, der übrig bleibt, hat gewonnen.

Um (insbesondere bei Kindergeburtstagen) Diskussionen zu vermeiden, kann ein Helfer lediglich die Gegenstände notieren, die in den Koffer gepackt wurden.

Bemerkungen

Das Spiel kann auch als Kennenlernspiel gespielt werden. Dann sagen die Spieler zu Anfang ihren Namen und wählen einen Gegenstand, der mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie ihr Name. Wenn das Spiel so gespielt wird, sollte niemand ausscheiden, sondern die anderen Spieler sollten Spielern mit "Gedächtnislücken" helfen, da so alle Spieler versuchen, die Namen zu lernen.

Material

keines

Maulwurf

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die sich untereinander schon etwas kennen. In der einfachen Variante eignet es sich auch als Kennenlernspiel, wenn die Namen überwiegend bekannt sind, aber noch nicht richtig "sitzen".

Das Spiel ist eher für ältere Gruppen geeignet, die etwas geschwätziger sind. Bei jüngeren Spielern kann man auf die vereinfachte Variante ausweichen.

Der positive Effekt an diesem Spiel ist, dass es eigentlich keine Verlierer gibt, da die Verlierer alle in die große Gewinnergruppe kommen.

Spielverlauf

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüber auf den Boden setzen. Dazwischen halten zwei Helfer ein Bettlaken (oder einen Fallschirmn o.Ä.), sodass die beiden Gruppen sich nicht mehr sehen können. Nun bestimmt jede Gruppe wortlos (!) einen "Maulwurf", der sich mit dem Rücken zum Laken setzt. Sodann wird das Laken weggenommen. Nun muss jede Gruppe ihrem Maulwurf möglichst schnell beschreiben, wer sich hinter seinem Rücken befindet (Namen dürfen dabei natürlich nicht genannt werden).

Diejenige Gruppe, die dies am schnellsten schafft, hat gewonnen und erhält den Maulwurf der Gegner.

In der vereinfachten Variante sitzen sich die Maulwürfe gegenüber, und müssen nur möglichst schnell den Namen des anderen Maulwurfs rufen. Diese Variante ist für jüngere Spieler geeignet, die Probleme haben, beim Beschreiben die Namen nicht zu nennen.

Material

Bettlaken oder Decke

Mitbringsel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Vorstellungsrunde mit zugehöriger Bewegung.

Spielverlauf

Ein Spieler beginnt, stellt sich vor: "Mein Name ist Ulrich und ich habe ein Kopfnicken mitgebracht" (dazu Nicken). Der linke Nachbar fährt fort (deutet auf den Spielleiter): "Das ist Ulrich und er hat ein Kopfnicken mitgebracht." (er nickt dazu). "Ich bin Stefan und habe ein Schulterzucken mitgebracht." (zuckt die Schultern). Jeder Spieler wiederholt Name und Bewegung der Vorherigen.

Variante: Alle machen bei der Wiederholung der Bewegung mit.

Material

keines

Molekülspiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein Spielleiter ruft unvermittelt "Molekül" und dann eine Zahl, z.B. "Molekül sieben!". Sofort müssen sich die Mitspieler in der entsprechenden Anzahl zu Gruppen verbinden.

Spielverlauf

Die Mitspieler rennen kreuz und quer herum, wie Atome im freien Raum. Der Spielleiter ruft unvermittelt "Molekül" und dann eine Zahl, z.B. "Molekül sieben!". Sofort müssen sich die Mitspieler in der Anzahl, die der Spielleiter gerufen hat, zu Molekülen verbinden. Dabei bleiben normalerweise immer einige Mitspieler übrig, die zu wenig sind, um ein Molekül der verlangten Größe zu bilden. Diese Mitspieler scheiden aus. Nach einigen Runden rennen nur noch sehr wenige Mitspieler herum und das Spiel ist zuende.

Der Spielleiter kann durch geschickte Zahlenfolgen die Länge des Spiels steuern.

Bemerkungen

Statt Zahlen anzugeben, kann der Spielleiter auch bestimmte Merkmale vorgeben, nach denen sich die Spieler gruppieren sollen, z.B. Alter, Augenfarbe, Wohnort, usw.

Damit eignet sich das Spiel auch gut zum Kennenlernen.

Material

evtl. Ghettoblaster

Namensball

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein Kennenlernspiel mit Ball

Spielverlauf

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, ein Spieler steht mit dem Ball in der Mitte. Der Spieler in der Mitte prellt den Ball fest auf den Boden und ruft dabei den Namen eines Mitspielers. Bis auf den Aufgerufenen laufen alle weg. Der Aufgerufene fängt den Ball und ruft: "Stopp!". Dann bleiben alle stehen.

Der, der den Ball hat, versucht, einen anderen damit abzuwerfen. Der Abgeworfene muss seinen Namen sagen und den Ball in der Mitte des Kreises erneut aufprallen lassen.

Material

1 Ball

Namensblinzeln

Kurzbeschreibung

Für 7 bis 25 Spieler im Alter von 5 bis 50 Jahren.

Ein Kennenlernspiel ähnlich Zublinzeln im Kreis

Spielverlauf

Alle Spieler (ungerade Anzahl) bilden Paare und stellen sich in einen Kreis, einer steht alleine. Jeder nimmt nun den Namen von seinem Nebenmann an. (Wenn Fritz und Peter nebeneinander stehen, heißt jetzt Fritz Peter und Peter Fritz). Der einzelne Spieler muss jetzt einen Namen aufrufen und der mit dem Namen muss versuchen zu ihm zu kommen, sein Partner muss versuchen, ihn festzuhalten. Wer danach einzeln steht, muss wieder einen Namen aufrufen.

Material

keines

Superschnelles Namensspiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Das schnellste Namensspiel der Welt.

Spielverlauf

Jeder Mitspieler nennt reihum seinen Namen, was möglichst schnell geschehen soll. Deshalb nimmt ein Helfer die Zeit (Stoppuhr!). Nach einigen Runden sollten die Teilnehmer darauf kommen, ihre Namen gleichzeitig zu nennen.

Material

1 Stoppuhr

Vernetzt (Freundlicher Faden)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Weniger ein Spiel als eine nette Gruppenaktion, die sich auch sehr gut als Kennenlern- oder Abschlussrunde verwenden lässt.

Spielverlauf

Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Ein Spieler hat das Wollknäuel in der Hand und hält das Fadenende fest. Nun wirft er das Knäuel zu einem anderen Spieler (der nicht direkt neben ihm stehen sollte), dabei sagt er dessen Namen. Danach wird das Knäuel weitergeworfen, wobei auch der zweite Spieler den Faden festhält. So geht das immer weiter, bis nach und nach ein Netz entsteht.

Wenn die Gruppe jetzt mit dem Netz dasteht, kann man eine kurze Aktion einschieben, z.B. alle gehen unter das Netz, es wird auf den Boden gehalten oder ganz hoch in Richtung Decke. Dabei darf es natürlich nicht kaputt gehen...

Danach wirft der letzte Spieler den Faden nun wieder zurück und die ganze Sache wiederholt sich in die andere Richtung, während das Knäuel wieder aufgewickelt wird (natürlich dauert das Aufwickeln etwas länger).

Variante

Statt als Kennenlernspiel eignet sich das Spiel auch als Abschlussrunde: Jeder, der wirft, sagt zu dem, der fängt, etwas Nettes. Zum Beispiel warum es schön war, mit ihm auf einem Zimmer gewohnt zu haben, dass man sich nach der Fahrt wiedertreffen möchte, eine Entschuldigung usw. Beim Aufwickeln kann dann darauf geantwortet werden.

Material

1 Wollknäuel oder lange Schnur

Platztausch

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein "Blinder" muss einen von zwei anderen Spielern abschlagen, während sie ihre Plätze tauschen.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden und wird in die Mitte geführt. Alle anderen Spieler setzen sich um. Der "Blinde" muss nun zwei (Steigerung: vier, sechs) Namen nennen. Diese Mitspieler müssen nun leise ihre Plätze tauschen, wobei der "Blinde" versucht, sie abzuschlagen. Gelingt dies, so muss der "Ertappte" in die Mitte, das Spiel beginnt von vorne. Erwischt der "Blinde" keinen, nennt er zwei neue Namen.

Bemerkungen

Es muss totenstill sein, damit der "Blinde" die herumlaufenden Paare hören kann.

Material

1 Augenbinde

Schlüsselwächter

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 3 bis 12 Jahren.

Kennenlernspiel für jüngere Kinder.

Spielverlauf

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger im Kreis als Mitspieler da sind. Ein Spieler läuft mit einem Schlüssel klappernd herum, bleibt dann stehen und sagt: "Ich heiße ... und wie heißt Du?". Der angesprochene Spieler sagt seinen Namen und reiht sich dann hinter dem Schlüsselwächter ein. Beide gehen wieder im Kreis, bis der Schlüsselwächter den nächsten Spieler anspricht. Alle in der Reihe sagen: "Ich heiße ..." und der Letzte sagt zusätzlich "... und wie heißt Du?". Das geht solange, bis der Schlüsselwächter den Schlüssel fallen lässt, worauf alle zu den Stühlen rennen. Der Spieler, der übrig bleibt, ist der neue Schlüsselwächter.

Material

1 Schlüsselbund

Vertauschte Visitenkarten

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Zwei Spieler ordnen vertauschte Namenskärtchen den Spielern wieder richtig zu.

Vorbereitung

Namensschilder für jeden Spieler vorbereiten.

Spielverlauf

Jeder Mitspieler hat ein Kärtchen oder ein Stück Kreppklebeband mit seinem Namen beschriftet und sich an die Brust geheftet. Dann verlassen zwei Spieler den Raum. Die übrigen Spieler vertauschen alle ihre Namensschilder und die beiden müssen dann die Schilder wieder richtig zuordnen. Weitere Durchgänge mit anderen Spielern.

Material

Namensschilder oder Kreppklebeband
Stift

Mannschaftsspiele

10-mal abgeben

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein Ballspiel mit einfachen Regeln. Das Spiel ist relativ wild und anstrengend und damit gut geeignet, um Betreuer und Teilnehmer sich austoben zu lassen. Es ist insbesondere auch für große Gruppen geeignet.

Vorbereitung

Spielfeld markieren. Das Feld sollte dabei nie so groß gewählt werden, dass sich die Mitspieler gegenseitig weglaufen können. Es sollte aber auch nicht so klein sein, dass man sich gegenseitig auf die Füße tritt.

Spielverlauf

Für dieses Spiel werden zwei Mannschaften gebildet, eine davon sollte zur besseren Übersicht gekennzeichnet werden, z.B. durch Mützen, Bänder, T-Shirts, o.ä. Die Spielregeln sind denkbar einfach: Es geht darum, dass sich eine Mannschaft 10-mal den Ball abgibt. Der Spielleiter zählt laut mit. Wenn die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt, so wird neu zu zählen angefangen. Ebenso, wenn der Ball den Boden berührt.

Material

1 Ball
Spielfeldmarkierungen
Kennzeichnung für die Mannschaften

Astronaut

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein Freiwilliger, der "Astronaut" zieht über seine Kleidung sehr große Kleidungsstücke. Die anderen Spieler müssen nun Luftballons unter die Kleidung des "Astronauten" stopfen. Wer innerhalb einer festgelegten Zeit die meisten Luftballons unter der Kleidung des "Astronauten" plazieren konnte, hat gewonnen.

Vorbereitung

Luftballons aufblasen. Kleidungsstücke für jede Gruppe zurechtlegen

Spielverlauf

Es werden Gruppen von vier oder fünf Spielern gebildet. Jede Gruppe wählt einen Astronauten. Dann wird festgelegt, wie lange das Spiel dauern soll. Das Spiel wird gestartet. Der Astronaut zieht sich so schnell wie möglich die Kleidungsstücke über. Die anderen Mitspieler seiner Mannschaft stopfen ihm nun Luftballons unter die Kleidungsstücke, sodass diese nicht nach unten rutschen.

Die Gruppe, die innerhalb der festgelegten Zeit die meisten Luftballons unter den Kleidungsstücken ihres Astronauten plazieren konnte, ist Sieger.

Material

Kleidungsstücke, die den Spielern viel zu groß sind (XXL)
Luftballons
Stoppuhr

Barett (Halstuchspiel)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Eine Mütze (oder ein Tuch) muss aufgehoben und zur eigenen Mannschaft gebracht werden.

Spielverlauf

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Barett (oder eine andere Mütze oder ein Tuch). Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es nun, das Barett möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen - dafür gibt es einen Punkt. Aber Vorsicht: wenn man das Barett hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass die beiden Gegner in der Mitte stehen und keiner dazu kommt, sich die Mütze zu holen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Diese beiden Mitspieler können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler mit der gleichen Nummer verfolgen dürfen.

Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler an dem Barett ziehen, geht der Punkt verloren.

Material

1 Mütze oder Tuch

Ball im Kreis

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Bei diesem Kinderspiel aus Brasilien (Bola no Circulo) geht es um schnelles Zuwerfen von Bällen.

Spielverlauf

Es spielen mindestens zwei Gruppen mit jeweils 5 bis 8 Spielern gegeneinander. Jede Gruppe stellt sich im Kreis auf, ein Spieler steht in der Mitte dieses Kreises.

Auf "Los!" wirft der Spieler der Reihe nach jedem Spieler seiner Gruppe den Ball zu. Dann läuft der erste Spieler auf seinen Platz im Kreis zurück, der zweite läuft in die Mitte und spielt wieder jedem dem Ball zu. So geht es weiter, bis jeder Spieler in der Mitte gewesen ist.

Gewonnen hat die schnellste Gruppe.

Material

je Kleingruppe 1 Ball

Bierdeckel-Spiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Das turbulente Mannschaftsspiel erfordert einen großen Raum (oder eine Wiese, dann sollte es allerdings relativ windstill sein), welcher durch eine Mittellinie in zwei etwa gleich große Hälften geteilt wird.

Vorbereitung

Das Spiel erfordert einen großen Raum (oder eine Wiese, dann sollte es allerdings relativ windstill sein), welcher durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt wird.

Der Schiedsrichter verteilt in jedem Feld 50 Bierdeckel (hineinwerfen reicht, es sollten nur nicht alle auf einem Haufen liegen).

Spielverlauf

Jeder Mannschaft wird ein Feld zugeteilt, in dem sie sich verteilt. Die Bierdeckel werden aber noch nicht angefasst!

Der Spielleiter würfelt nun mit zwei Würfeln, bildet aus den beiden Ziffern die größere der beiden möglichen Zahlen (also z.B. aus 4 und 2 ==> 42, nicht 24) und ruft diese so, dass alle es hören können. Anschließend gibt er das Startzeichen. Nun beginnen beide Mannschaften, möglichst viele Bierdeckel aus dem eigenen in das gegnerische Feld zu befördern. Dabei dürfen die Spieler die Mittellinie nicht übertreten.

Nach einer Minute beginnt der Schiedsrichter von Eins bis zur gewürfelten Zahl zu zählen, wobei er nur die Eins laut nennt. Sobald er fertig ist, pfeift er das Spiel ab, woraufhin alle sofort alle Bierdeckel, die sie noch in der Hand halten, im eigenen Feld fallen lassen müssen. Anschließend wird gezählt. Gewonnen hat die Mannschaft, die die wenigsten Bierdeckel in ihrem Feld hat.

Material

100 Bierdeckel

2 Würfel

1 Trillerpfeife

Catch-Ball

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Die Kombination aus Rugby und American Football auf einer matschigen Wiese (Fußballplatz) garantiert mega Fun.

Spielverlauf

Ziel des Spiels ist es, den Ball hinter die Auslinie des gegnerischen Teams abzulegen. Die Spieldauer sollte man vor dem Spiel vereinbaren. Die Spieler werden in zwei (körperlich) gleich starke Teams aufgeteilt.

Die Regeln: Es ist fast alles erlaubt! Aber auch nur fast: Beißen, treten, kratzen, schlagen, an den Haaren ziehen oder irgendwie sonst den Gegner verletzen ist natürlich verboten. Als Ball wird ein Rugby-"Ei" oder Football genommen. Wie der Ball gespielt wird, ist egal. Er kann getreten, gerollt und geworfen werden.

Nach einem Punkt greift die andere Mannschaft von ihrer Seite neu an.

Bemerkungen

Es kann auch auf trockenem Boden gespielt werden, aber auf einer matschigen Wiese macht es einfach mehr Spaß.

Material

1 Rugby- oder Football-"Ei"

Chaos-Spiel

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Mehrere Teams versuchen, ihre Spielfigur voran zu bringen, indem sie in der Gegend verteilte Zettel suchen und die darauf notierten Aufgaben lösen. Lebhaftes Spiel, bei dem die Spieler viel rennen müssen.

Vorbereitung

Die ca. 50 nummerierten Karten werden mit Bleistift jeweils mit dem Namen eines Helfers versehen. In einer Liste werden zu jeder Nummer die entsprechende Aufgabe und der Helfer notiert, jeder Helfer bekommt eine Kopie, bzw. schreibt sich seine Nummern und Aufgaben ab.

Anschließend werden die 50 Karten an allen möglichen und unmöglichen Stellen so angebracht, dass sie zumindest teilweise sichtbar sind. Es empfiehlt sich, die Schlafräume ausdrücklich auszuschließen, damit später nicht in persönlichen Sachen herumgewühlt wird. Ein Helfer steht am Spielplan, die anderen verteilen sich im Haus / Gelände.

Vor Spielbeginn besorgt sich jeder Helfer das Material für seine Aufgaben.

Spielverlauf

Der Name spricht für sich. Die Spieler werden in Gruppen zu ca. 4 bis 10 Personen eingeteilt, jede Gruppe bekommt eine Spielfigur, die auf das Startfeld des Spielplanes gestellt wird. Nun wird gewürfelt und gesetzt. Die Nummer, auf der die Figur landet, muss nun in der Umgebung als Karte gesucht und die entsprechende Aufgabe beim auf der Karte notierten Helfer gelöst werden (Die Karte bleibt, wo sie ist!). Ist dies gelungen, bekommt die Gruppe ein Autogramm vom Helfer, darf zum Spielplan zurück rennen und weiter würfeln. Die Gruppe, deren Figur zuerst im Ziel ist, gewinnt.

Material

Spielplan mit ca. 50 durchnummerierten Feldern

entsprechend viele Karten mit je einer Frage / Aufgabe und einem zugehörigen Helfer

Würfel

je Gruppe eine Spielfigur

Reißzwecken oder Klebeband

weiteres Material entsprechend den Aufgaben

Erbsenspiel

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 12 Jahren.

Gruppenspiel, bei dem es Erbsen zu verdienen gibt.

Vorbereitung

Etwa 20 - 50 beliebige Straßennamen werden auf kleine Zettel geschrieben und in eine Schale geworfen.

Spielverlauf

Zwei oder mehr Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe zieht einen Zettel und muss herausfinden, bei welchem Betreuer diese Straße auf der Liste steht. Für jede herausgefundene Straße gibt es eine Erbse.

Die Gruppe mit den meisten Erbsen gewinnt.

Material

20 - 50 Straßennamen (o.ä.) einmal als Listen für mehrere Helfer, und einmal einzeln auf kleinen Zetteln.

Familie Meyer im Zoo

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Staffelspiel bei dem es darum geht, schneller als die anderen um die eigene Stuhlreihe zu kommen.

Spielverlauf

Zwei (oder mehr) Gruppen sitzen auf nebeneinander stehenden Stühlen in der Reihenfolge: Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe (Anzahl kann variiert werden). Der Spielleiter liest eine Geschichte vor, in der die einzelnen Namen vorkommen. Jedesmal wenn der Name kommt, muss die Person aufspringen, einmal um die Stuhlreihe rennen und sich wieder setzen. Wer zuerst sitzt bekommt einen Punkt. Bei 'Familie Meyer' müssen alle, von Vater bis Dackel, laufen, bei 'Zoo' alle Tiere.

Hier noch ein Beispieltext:

*Es ist Sonntag. **Familie Meyer** wacht auf. **Peter** und **Susi** rennen ins Bad. **Vater** kocht Kaffee und **Mutter** deckt den Frühstückstisch. Der **Dackel Waldemar** steht an der Tür und bellt. **Peter** öffnet die Haustür und lässt den **Dackel Waldemar** hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft **Mutter**. Die **Familie Meyer** setzt sich an den Tisch. **Susi** hat eine Idee: "Lasst uns in den **Zoo** gehen!" "Nein", mault **Peter**, "gehen wir lieber ins Kino." **Dackel Waldemar** jault, weil **Vater** ihm auf den Schwanz getreten ist.*

*Die **Familie Meyer** beschließt den Besuch im **Zoo**. **Vater** fährt das Auto aus der Garage. **Mutter** steigt vorne ein. **Susi**, **Peter** und der **Dackel Waldemar** klettern auf den Rücksitz. Die **Familie Meyer** fährt los. Im **Zoo** angekommen, kauft **Vater** die Eintrittskarten. **Peter** möchte am liebsten gleich zu den **Affen**. **Susi** ruft: "Wir gehen zuerst zu den **Löwen**!" **Vater** meint, "hier gibt es ein schönes **Elefantengehege**." Plötzlich schreit **Mutter**: "Wo ist der **Dackel Waldemar**?" Der **Dackel Waldemar** ist verschwunden! **Familie Meyer** schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt **Vater**: "**Mutter**, Du suchst mit Peter bei den **Löwen**, **Susi**, renne zu den **Affen** und ich, der **Vater**, gehe zu den **Elefanten**. Irgendwo hier im **Zoo** muss der **Dackel Waldemar** ja stecken!" Da hört **Familie Meyer** plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom **Löwenkäfig** her. **Vater** kommt von den **Elefanten** zurück, **Susi** von den **Affen**. Die ganze **Familie Meyer** trifft sich bei den **Löwen**. **Peter** und **Mutter** sind ja schon da. Vor den **Löwen** sitzt der **Dackel Waldemar** und kläfft. Die **Löwen** brüllen zurück. Gott sei Dank hat die **Familie Meyer** den **Dackel Waldemar** nicht im **Zoo** verloren.*

***Familie Meyer** verließ bald den Zoo und ging zum Auto zurück. **Vater** und **Mutter** stiegen vorne ein, **Peter** und **Susi** hinten. Der **Dackel Waldemar** natürlich auch. Zum Glück war der **Dackel Waldemar** ja schließlich nicht verloren. Dann fuhr die **Familie Meyer** wieder heim. Das war ein schöner Besuch im **Zoo**.*

Bemerkungen

Es bietet sich an, das die Punktezahl nicht der Erzähler macht, damit die Geschichte einigermaßen flüssig weitergehen kann. Es können Pausen bei jeder Person gemacht werden - es ist aber auch reizvoll, mehrere dicht hintereinander laufen zu lassen.

Material

evtl. Zettel/Stift zum Zählen

Familientreffen

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Mehrere Familien mit sehr ähnlichen Nachnamen müssen sich unter lautem Geschrei finden.

Vorbereitung

Es werden Zettel erstellt, auf denen der Nachname und die Verwandtschaftsbeziehung stehen. Die Menge der Zettel wird an die Menge der Spieler angepasst, indem ganze Familiennamen oder bestimmte Personen bzw. Tiere in jeder Familie aussortiert werden.

Die verbliebenen Zettel werden gefaltet, sodass man die Namen nicht lesen kann und kommen in eine Schale.

Spielverlauf

Es gibt mindestens drei verschiedene Familien mit sehr ähnlichen Nachnamen (z.B. Familie Müller, Familie Niller, Familie Hüller und Familie Füller). Für jede Familie steht ein Stuhl bereit.

Jeder Spieler bekommt einen Zettel, auf dem ein Nachname und eine Familienrolle stehen (z.B. Opa Füller, Tochter Müller, Hund Niller). Der Zettel darf noch nicht angesehen werden.

Auf ein Startsignal hin müssen sich die einzelnen Familien dann finden und in der richtigen Reihenfolge auf einen Stuhl setzen: Zuerst der Opa, dann die Oma, der Vater, die Mutter, der Sohn, die Tochter, die Katze, und schließlich der Hund, der sich zwischen die Beine der Familie legt.

Da alle gleichzeitig suchen und die Namen sehr ähnlich klingen, wird es eine Weile dauern, bis alle sitzen. Die Familie, die zuerst komplett ist, gewinnt.

Bemerkungen

Bei wenigen Spielern fallen ganze Familien und / oder einzelne Rollen weg, bei vielen Spielern kommen noch weitere Familien hinzu.

Material

je Spieler ein Zettel (Vorlage hier)

je Familie ein Stuhl

Farb-Klopf-Spiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Informationen müssen über Klopfzeichen weitergegeben werden.

Spielverlauf

Die Gruppe wird in zwei oder mehr Mannschaften geteilt. Die Mannschaften bekommen nun Zeit, sich für jede Farbe ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z.B. in Nacken klopfen für Rot und linke Schulter für Gelb, usw.).

Die Gruppen müssen sich nun in einer Reihe hintereinander setzen. Vor den zwei Reihen, zwischen den Vordermännern liegen alle 4 Farben. Der Spielleiter zeigt nun dem hintersten Spieler eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen an den Vordermann weitergegeben. Dieser nimmt die Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die gewonnen hat, darf eins Weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann usw.). Sieger des Spieles ist die Mannschaft, deren erster Vordermann zuerst wieder vorne sitzt.

Material

2 x 4 Farbkarten (verschiedene Farben)

Feuer und Wasser

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Einfaches Fangspiel

Vorbereitung

Zwei Linien zum Sitzen und zwei Linien als Spielfeldende markieren, bzw. in Turnhallen ein passendes Spielfeld auswählen.

Spielverlauf

Zwei Mannschaften setzen sich in zwei Linien in ca. drei Meter Abstand gegenüber auf den Boden. Eine Mannschaft heißt "Feuer", eine Mannschaft heißt "Wasser". Wird "Wasser" gerufen, so muss die Mannschaft "Wasser" zum Spielfeldende laufen. Die Mannschaft "Feuer" ihr hinterher. Wer dabei abgeschlagen wird, muss in die Mannschaft "Feuer" gehen. Das ganze gilt natürlich auch umgekehrt.

Dieses Spiel hat übrigens auch den Vorteil, dass es keine Verlierer gibt.

Material

keines

Grummeln

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Bei diesem Spiel geht es darum, eine Münze irgendwo in den Händen der Gegenspieler zu finden.

Spielverlauf

Zwei gleich große Mannschaften sitzen sich an den Längsseiten des Tisches gegenüber. Eine Mannschaft bekommt die Münze, die andere wählt einen Sprecher. Die Mannschaft mit der Münze hält nun alle Hände unter dem Tisch, gibt die Münze beliebig hin und her und murmelt dabei laufend "Grummelgrummelgrummel..." bis der Sprecher der anderen Mannschaft "Stop!" ruft (frühestens nach 20 Sekunden).

Sodann gibt der Sprecher eine von vier Stellungen bekannt, die nun sämtliche Hände der Grummelmansschaft einnehmen müssen, und die mit einer Münze in der Hand nicht ganz leicht sind. Der Sprecher berät nun mit seiner Mannschaft, in welcher Hand sich die Münze vermutlich befindet, und tippt dann auf eine Hand. Er hat drei Versuche, bei mehr als acht Spielern entsprechend mehr. Findet er die Münze, so muss seine Mannschaft "grummeln", ansonsten "grummelt" die andere Mannschaft erneut.

Hier die vier Stellungen:

1. Flieger: Hände von oben flach auf den Tisch klatschen.
2. Zeitung: Hände mit dem Handrücken zur Gegenmannschaft und mit geschlossenen Fingern wie eine aufgeschlagene Zeitung vors Gesicht halten.
3. Indianer: Hände unter dem Tisch zur Faust ballen. Mit dem Handballen an der Tischkante aufsetzen und die Finger dann auf die Tischoberfläche ausstrecken.
4. Spinne: Mit allen zehn Fingerspitzen auf der Tischoberfläche aufsetzen, dabei den Handrücken möglichst hoch halten.

Material

1 Münze

Ja- und Nein-Stuhl

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Mannschaftsspiel zum Aufwärmen, bei dem die Spieler den richtigen von zwei Stühlen als erste erreichen müssen.

Vorbereitung

Stühle aufstellen

Spielverlauf

Die Spieler setzen sich in zwei Reihen gegenüber. An den Enden der Gasse steht ein Stuhl, der Ja- und der Nein-Stuhl (die beiden Stühle von unparteiischen Personen festhalten lassen!). Die beiden Gruppen haben durchgezählt. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf und stellt eine Wissens- oder Scherzfrage, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Beispiel: "Ist der Papst katholisch?". Wer von den beiden Aufgerufenen zuerst auf dem "richtigen" Stuhl sitzt, hat einen Punkt für sein Team gewonnen.

Material

2 Stühle

Schachtelschubsen (Kartoffelspiel)

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 10 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Eine Schachtel muss zu einer Ziellinie befördert werden. Dabei darf sie nur mit einem Pendel berührt werden, das sich jeder Spieler um die Hüfte gebunden hat.

Vorbereitung

Jedem Spieler wird ein Strick so um die Hüfte gebunden, dass dieser nach vorn herunterhängt. Am anderen Ende wird ein Tennisball, eine Kartoffel o.ä. befestigt, sodass der Gegenstand ca. 20 cm über dem Boden baumelt.

Spielverlauf

Es werden zwei Mannschaften gebildet (Es können auch nur zwei Personen gegeneinander antreten). Mit diesem Pendel muss dann eine kleine Schachtel über den Boden zur eigenen Ziellinie geschubst werden. Natürlich liegen die Ziellinien beider Mannschaften in entgegengesetzter Richtung.

Material

je Spieler 1 Stück Schnur und 1 Gegenstand zum Dranhängen (Kartoffel, Tennisball)

Luftballonschlacht

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Luftballons müssen im Sitzen über die gegnerische Stuhlreihe geschlagen werden.

Vorbereitung

Luftballons aufpusten.

Spielverlauf

Zwei Stuhlreihen werden so weit voneinander aufgestellt, dass sich die sitzenden Spieler mit ausgestreckten Beinen nicht mehr berühren können. Nun werden von den hinter den Stuhlreihen stehenden Helfern Luftballons in die Gasse geworfen. Die Spieler versuchen nun mit den Händen die Luftballons über die gegnerische Stuhlreihe zu schlagen, wobei sich jedoch niemand vom Stuhl erheben darf.

Material

viele Luftballons

Luftballontreten

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Lebhaftes und lautes Gruppenspiel.

Vorbereitung

Je Spieler einen Luftballon aufblasen und ein Stück Schnur daran binden.

Spielverlauf

Jedem Spieler wird ein Luftballon an den Fuß gebunden. Nach einem Startsignal geht es darum, die Luftballons der Mitspieler zu zertreten, dabei seinen eigenen jedoch zu erhalten. Wer seinen Ballon verloren hat, scheidet aus.

Varianten:

Paare mit zusammengebundenen Beinen treten gegeneinander an.

Es können auch Mannschaften gebildet werden. Jede Mannschaft bekommt eine Luftballonfarbe zugeordnet. Sind nur noch Luftballons einer Mannschaft übrig, hat diese Mannschaft gewonnen.

Material

je Spieler 1 Luftballon und 1 Stück Schnur

Merkball

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ballspiel mit jeder Menge Actionfaktor

Vorbereitung

Spielfeld wie bei Völkerball markieren. Auf jeden Fall darauf achten, dass man rund um das Spielfeld zumindest noch stehen kann.

Spielverlauf

Zu Beginn des Spieles sind alle Spieler im Spielfeld. Der Spielleiter wirft den Ball ein. Wer den Ball fängt darf dann maximal 3 Schritte machen und muss versuchen jemanden abzuwerfen. Ist man getroffen, so muss man aus dem Spielfeld gehen. Aber Vorsicht! Der Ausscheidende sollte sich dann in jedem Fall merken, wer ihn abgeworfen hat. Wird nämlich ein Spieler abgeworfen, so dürfen alle diejenigen, die dieser zuvor selbst abgeworfen hat, wieder in das Spielfeld zurück. Von außerhalb des Spielfeldes darf nicht abgeworfen, sehr wohl aber zugespielt werden. Sollte es einem Mitspieler gelingen, alle abzuwerfen, ohne selbst getroffen zu werden, so ist er der Sieger.

Bemerkungen

Möglich ist Merkball auch mit einer begrenzten Spielzeit. Dann kann man ja schauen, wer am häufigsten abgeworfen worden ist. (Punkte auf die Kleidung kleben...)

Empfehlenswert ist es, wenn die Spieler einigermaßen gleich alt sind, um Vorteile der Älteren zu vermeiden. Lässt sich das nicht bewerkstelligen, so kann man z.B. die erlaubten Schritte begrenzen. (z.B. alle über 12 Jahre maximal 2 Schritte, alle über 14 Jahre einen Schritt und alle über 16 keinen!)

Material

1 Ball (am besten ein Softball)

Mini-Völkerball

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Völkerballspiel für Umgebungen mit wenig Platz, z.B. im Stuhlkreis.

Spielverlauf

Zwei Stuhlreihen werden einander im Abstand von 2 bis 4 m (abhängig vom Alter der Spieler) gegenüber aufgestellt. Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und stellen sich hinter die Stuhlreihen. Wer getroffen wird, muss sich auf einen Stuhl vor seiner Mannschaft setzen (Hände unten lassen!). Wird er von der gegnerischen Mannschaft getroffen, so darf er wieder ins Feld.

Bemerkungen

Bei dem Spiel wird es meist kein Ende geben, da sich die Spieler hervorragend hinter ihren getroffenen Mitspielern verstecken können und so fast nicht mehr zu treffen sind.

Material

1 Softball

Schrei-Spiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Dieses Spiel ist prima geeignet, Aggressionen und überschüssige Kraft bei den Spielern abzubauen. Vor allem jüngere Spieler entwickeln bei diesem Spiel einen sehr großen Ehrgeiz und sind danach meistens körperlich sehr geschafft.

Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Gruppe bestimmt nun einen Hörer, der sich hinter die andere Gruppe stellt. Die Gruppe denkt sich nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem Hörer zuschreien will. Auf ein Startzeichen hin schreit nun die eine Mannschaft ihrem Hörer ihr Wort zu. Die andere Mannschaft versucht die erste zu übertönen. Das geht solange, bis der Hörer das Wort verstanden hat und dem Spielleiter ein Zeichen gibt. Danach wechseln die Aufgaben der Gruppen. Das Spiel kann wiederholt werden, bis alle müde und heiser sind.

Varianten

Man teilt die Spieler in vier Gruppen ein. Dann setzt man jeweils einen aus der Gruppe mit dem Rücken zu seiner Gruppe in die Mitte. Die vier Leute in der Mitte sitzen Rücken an Rücken. Die vier Gruppen bekommen Zettel auf denen z.B. die Bremer Stadtmusikanten (Hahn - Katze - Hund - Esel) in unterschiedlicher Reihenfolge stehen. Die Hörer sollen nun durch Zurufen die Reihenfolge genannt bekommen. Der Hörer, der meint, die Reihenfolge seiner Gruppe erkannt zu haben, hebt den Arm. Ist die Antwort falsch, scheidet die Gruppe aus.

Material

keines

Schrubber-Hockey

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein lebhaftes Mannschaftsspiel, bei dem nebenbei der Boden sauber wird!

Vorbereitung

Zwei Stühle in 8 - 20 Meter Abstand zueinander aufstellen, auf beide Stühle je einen Schrubber legen und genau in die Mitte zwischen den Stühlen einen Putzlappen legen.

Spielverlauf

Die beiden Mannschaften setzen sich zu beiden Seiten des Spielfeldes, das durch die beiden Stühle begrenzt wird, in je eine Reihe nebeneinander. Die Reihen zählen durch und jeder Spieler merkt sich seine Nummer.

Der Spielleiter ruft dann eine Nummer, woraufhin die beiden angesprochenen Spieler aufspringen, sich ihren Schrubber schnappen, und damit versuchen, den Lappen unter den gegnerischen Stuhl zu bugsieren. Der Lappen darf nur mit dem Schrubber bewegt werden. Bei einem "Tor" bekommt die Siegermannschaft einen Punkt, Schrubber und Lappen werden zurückgelegt, und der Spielleiter ruft die nächste Nummer.

Material

2 Stühle

2 Schrubber (Besen gehen zu schnell kaputt...)

1 Lappen

Tannenzapfen-Rugby

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Turbulentes und leicht brutales Mannschaftsspiel um Tannenzapfen.

Vorbereitung

Zweigeteiltes Spielfeld etwa in der Größe eines Volleyballfeldes markieren. Im hinteren Bereich jeder Hälfte (da, wo beim Fußball die Tore wären) einen Kreis von ca. 1 m Durchmesser legen. In jeden Kreis kommen 8 Tannenzapfen.

Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt (evtl. wählen lassen). Ein Spieler jeder Gruppe stellt sich zum Kreis seiner Gruppe und bewacht die Tannenzapfen. Nun versuchen die anderen Spieler, aus dem Kreis der gegnerischen Gruppe Tannenzapfen zu rauben (immer nur 1 auf einmal) und zu ihrem eigenen Kreis zu bringen. Mit welchen körperlichen Mitteln die gegnerischen Spieler sie daran hindern dürfen, sollte die Spieleitung vorher genau festlegen (abhängig vom Alter und Temperament der Spieler).

Gelingt es einem Spieler, einen geraubten Tannenzapfen zum Kreis seiner Gruppe zu bringen, wird er zum neuen Wächter und der bisherige Wächter wird zum Feldspieler. Gerät ein Spieler im Eifer des Gefechts in den Kreis der eigenen Gruppe, so muss diese zwei Tannenzapfen an die gegnerische Gruppe abgeben. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle 16 Tannenzapfen in ihrem Kreis hat.

Material

16 Tannenzapfen o.ä.

Markierungen (z.B. Klopapier, Absperrband)

Trollball

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Zwei bis vier Mannschaften versuchen Gymnastikbälle in das gegenüberliegende Tor zu werfen, rollen, schießen, tragen... .

Spielverlauf

Ziel ist es, am Ende der Spielzeit möglichst viele Punkte zu erzielen, indem man die Gymnastikbälle in das gegenüberliegende Tor befördert.

Erlaubt ist: schubsen, kneifen, boxen, kicken, ...

Wenn ein Spieler jedoch "STOP!" ruft, muss man einige Sekunden warten, ohne sich absichtlich zu bewegen.

Verboten ist:

Augen auskratzen, morden, von Gegenständen Gebrauch zu machen, Knochen brechen, ...

Bemerkungen

Die Wiese muss feucht bzw. matschig sein.

Material

2 Gymnastikbälle

Völkerball

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Klassisches Ballspiel, bei dem es darum geht, die gegnerischen Spieler mit dem Ball zu treffen, ohne dass diese ihn fangen.

Vorbereitung

Ein rechteckiges, in der Mitte geteiltes Spielfeld ist zu markieren. In Turnhallen sind entsprechende Felder meistens schon markiert. Die Größe des Feldes sollte in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler festgelegt werden.

Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei gleich starke Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft bestimmt einen Spieler (Hintermann), der sich außerhalb des Spielfeldes hinter die Spielfeldhälfte der anderen Mannschaft stellt. Der Rest der Mannschaft begibt sich in die eigene Spielfeldhälfte.

Der Schiedsrichter wirft nun den Ball in der Mitte des Spielfeldes senkrecht in die Höhe. Beide Mannschaften versuchen nun, den Ball zu bekommen, und damit Spieler der anderen Mannschaft zu treffen, so dass der Ball danach auf den Boden fällt. Dabei darf keine der Mannschaften ihre Spielfeldhälfte verlassen. Rollt der Ball aus dem Spielfeld, so ist er auf dem Gebiet des gegnerischen Hintermanns, der ihn dann an seine Mannschaft zurückwerfen kann.

Wird ein Spieler getroffen, ohne dass er oder ein anderer Spieler den Ball fangen konnte, so muss dieser Spieler das Spielfeld verlassen und zu seinem Hintermann wechseln. Er kann dann von dort versuchen, gegnerische Spieler abzuwerfen. Gelingt ihm dies, so darf er zurück ins Spielfeld. Die Spieler im Spielfeld werden also den Ball möglichst oft an die Ausgeschiedenen weitergeben, damit diese sich freierwerfen können.

Trifft der Ball mehrere Spieler, so ist entscheidend, ob der Ball den Boden berührt hat. Hat der Ball den Boden berührt, so müssen alle Spieler das Feld verlassen, die der Ball vor dem Bodenkontakt getroffen hat. Kann der Ball aber schließlich gefangen werden, so bleiben alle getroffenen Spieler im Feld.

Ist eine Mannschaft komplett ausgeschieden, so kommt deren Hintermann ins Feld. Dieser muss noch drei Mal abgeworfen werden, bevor die gegnerische Mannschaft gewonnen hat.

Material

1 nicht zu harter Ball (z.B. Plastikball)

Markierungen (z.B. Klopapier, Absperrband)

Volleyball-Variationen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Volleyball kennt jeder. Aber die hier beschriebenen Varianten bringen Abwechslung ins Spiel.

Spielverlauf

Um das alte Volleyball mal etwas anders zu gestalten, hier einige Variationen:

- Vierer-Mannschaften bilden: jeder hält die Ecke einer großen Decke fest, mit deren Hilfe man den Ball fangen und über das Netz schleudern muss
- Volleyball im Sitzen (mit dann allerdings größeren Mannschaften)
- Netz mit Decken oder Bettlaken zuhängen, so dass man nichts sehen kann
- Fangvolleyball: der Ball muss, wenn er das Netz überquert hat, zuerst gefangen werden - Schmettern ist bei dieser Variante allerdings verboten

Material

1 Volleyball

1 Netz

je nach Variation mehrere Decken

Kofferschmuggel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein Schmuggelspiel für drinnen.

Vorbereitung

Tickenden Wecker in den Koffer legen.

Spielverlauf

In einem abgedunkelten Raum stehen sich die Schmuggler- und die Zöllnergruppe gegenüber. Die Schmugglergruppe muss versuchen, einen Koffer, in dem ein Wecker tickt, von der einen Seite des Raumes zu anderen zu transportieren. Wird der Koffer von einem Zöllner berührt, so verliert die Schmugglergruppe. Anschließend tauschen die Gruppen die Rollen.

Material

1 Koffer

1 laut tickender Wecker

Zwillings-Fußball

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Fußball ist allgemein bekannt. Hier werden aber je zwei Spieler an den Beinen zusammengebunden.

Vorbereitung

Spielfeld markieren, Tore aufstellen

Spielverlauf

Die Paare sind mit dem rechten bzw. linken Bein am Knöchel zusammengebunden und spielen so Fußball. Das Spielfeld, die Tore und die Anzahl der gegeneinander spielenden Paare wird der Größe der Gruppe angepasst.

Vorsicht!!

Durch das Herumrennen mit zusammengebundenen Beinen besteht akute Verletzungsgefahr, z. B. wenn ein Spieler stolpert und der andere weiterrennt. Zum Zusammenbinden der Beine dürfen keine stabilen Seile verwendet werden, statt dessen sind Materialien zu verwenden, die im Zweifelsfall nachgeben bzw. reißen, z.B. das beliebte rot-weiße Plastik-Markierungsband.

Material

1 Fußball

2 Tore

Spielfeldmarkierungen

für je 2 Spieler eine Schal o.ä. zum Zusammenbinden der Beine
(kein Seil: Verletzungsgefahr durch Abschnüren!)

Spiele im Kreis

2-Euro-Spiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein Geldstück muss auf verschiedene Weise im Kreis herum gegeben werden.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Das Geldstück, mit dem gespielt wird, wird auf den Handrücken des Spielleiters gelegt. Nun gibt dieser es seinem Nachbarn so weiter, dass es bei ihm ebenfalls auf dem Handrücken liegt. Dabei darf er nicht die andere Hand zur Hilfe nehmen. Wie die Übergabe gemacht wird, ist den beiden jeweils Beteiligten überlassen, das Geldstück darf aber nicht herunter fallen. Falls es doch herunter fällt, müssen die beiden die Übergabe solange noch einmal probieren, bis es klappt.

Die nächsten Runden werden jedesmal schwieriger:

- * Weitergabe von kleinem Finger zu kleinem Finger
- * Weitergabe von Arminnenseite zu Arminnenseite
- * Weitergabe von Fuß zu Fuß
- * Weitergabe von Stirn zu Stirn
- * Weitergabe von Oberschenkel zu Oberschenkel
- * Weitergabe von Bauch zu Bauch (am Boden liegend)

Material

1 Geldstück

Armer schwarzer Kater

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Sehr bekanntes Kreisspiel, bei dem es darum geht, die Mitspieler zum Lachen zu bringen.

Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer geht als Kater in die Mitte, kniet sich vor einen Mitspieler und miaut. Dies sollte nun auf eine möglichst witzige Weise geschehen: Grimassen, Faxen und alles Ähnliche ist erlaubt. Der so "Angesprochene" muss nun dreimal hintereinander mit mitleidsvoller Stimme sagen "Armer schwarzer Kater!" und diesem dabei über den Kopf streicheln. Wenn der Kater es während dessen schafft, sein Opfer zum Lachen zu bringen, wird dieses nun zum Kater und muss in die Mitte.

Material

keines

Ausbruch

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Ein Spieler versucht, aus dem Kreis seiner Mitspieler auszubrechen.

Spielverlauf

Ein Spieler steht in der Mitte. Alle anderen bilden einen eng aneinander stehenden Kreis um diesen Spieler. Der in der Mitte soll versuchen, aus dem Kreis hinauszukommen.

Bemerkungen

Vorher Regeln festlegen, um Grobheiten und Verletzungen zu vermeiden.

Brillen vorher absetzen.

Vorher überlegen, ob das Spiel für die Gruppe geeignet ist.

Material

keines

Stummer Dirigent (Dirigentenspiel)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Pantomimisches Kreisspiel für jüngere Kinder.

Spielverlauf

Ein Spieler geht vor die Tür. Anschließend wird ein anderer Spieler als "stummer Dirigent" bestimmt. Dieser spielt nun, nachdem der Spieler von draußen hereingekommen ist, pantomimisch verschiedene Instrumente. Alle anderen Spieler ahmen ihn sofort nach, möglichst ohne ihn ständig anzusehen.

Der Spieler von draußen hat drei Versuche, den "stummen Dirigenten" zu erraten.

Material

keines

Donauwelle

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Bewegungsspiel, bei dem man sich auf einen freien Platz setzen muss. Nordlichter werden das vergleichbare Spiel Ebbe und Flut bevorzugen.

Spielverlauf

Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte des Kreises. Startet das Spiel, so wird im Uhrzeigersinn auf den freien Platz aufgerückt. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, sich auf den wandernden freien Platz zu setzen. Um es ihm etwas leichter zu machen, wird die Aufrückrichtung auf sein Kommando "Wechsel!" hin jeweils gewechselt. Hat er es geschafft sich auf den freien Platz zu setzen, muss der Spieler, der dann steht oder zwischen zwei Stühlen sitzt, als nächstes in die Mitte.

Material

keines

Faules Ei/Der Fuchs geht um/Ente,Ente,Gans

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Weit verbreitetes Kinderspiel.

Spielverlauf

Die Mitspieler setzen sich in einen Kreis. Ein Spieler läuft außen herum und lässt hinter einem anderen Spieler einen Gegenstand (Taschentuch, Geschirrhandtuch o.ä.) fallen. Dieser muss nun den Gegenstand aufheben und dem ersten Spieler hinterher laufen. Schafft er es, ihn einzuholen, so muss der erste Spieler in die Mitte ("faules Ei"). Schafft der es dagegen, vorher den freien Platz zu erreichen, so muss der verbliebene Spieler weitermachen: hinter irgendjemandem das Tuch fallen lassen, weglaufen, usw.

Es kann auch ein K.O.-System eingeführt werden: wer abgeschlagen wurde, scheidet aus, wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Variation

Die Spielvariation "Ente, Ente, Gans" funktioniert ohne Tuch. Der außen herumlaufende Spieler legt jedem, an dem er vorbei geht, die Hand auf den Kopf und sagt "Ente". Irgendwann sagt er "Gans", woraufhin der andere aufspringen und losrennen muss.

Material

1 Tuch

Fuchs und Eichhörnchen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Zwei Fuchs-Bälle versuchen, den Eichhörnchen-Ball zu erwischen.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Zwei "Fuchs-Bälle" müssen im Kreis herumgereicht werden, ein zusätzlicher "Eichhörnchen-Ball" darf auch geworfen werden. Ziel des Spiels ist es, dass die Füchse das Eichhörnchen fangen, indem der Mitspieler, der gerade den Eichhörnchenball in der Hand hält, mit einem Fuchsball berührt wird.

Damit alle auf der Hut sind, müssen die Spieler "Fuchs" und "Eichhörnchen" rufen, wenn sie die jeweiligen Bälle weitergeben.

Wird das Eichhörnchen gefangen, so werden die drei Bälle wieder so an drei Spieler im Kreis verteilt, dass sie einen großen Abstand zueinander haben. Dann kann die nächste Runde beginnen.

Material

2 gleich aussehende "Fuchs-Bälle"

1 deutlich anders aussehender "Eichhörnchen-Ball"

Gliederpuppe

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Schönes Aufwärmspiel. Macht "müde Glieder wieder munter".

Spielverlauf

Die Spieler bilden einen Kreis. Eine Person beginnt mit dem Satz: "Meine vollautomatische Gliederpuppe macht immer..." und macht eine Bewegung (Arm auf und nieder, Kopf hin- und her bewegen etc.). Alle ahmen diese Bewegung nach. Im Uhrzeigersinn geht es weiter und eine zweite Bewegung kommt hinzu, die dritte Person fügt eine weitere Bewegung hinzu usw. (dabei alle Bewegungen beibehalten). Kommt es zu "Koordinationsschwierigkeiten" beginnt der nächste Spieler mit einer "neuen" Gliederpuppe.

Material

keines

Hochstapeln

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

Kreisspiel, bei dem Spieler nach dem Zufallsprinzip weiterrücken, und dabei gegebenenfalls auf dem Schoß des Nachbarn landen.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spielleiter gibt jedem Spieler eine Karte des Kartenspiels. Die Spieler müssen sich die "Farbe" dieser Karte (Kreuz, Pik, Herz oder Karo) gut merken, anschließend werden die Karten wieder eingesammelt und gemischt.

Der Spielleiter geht nun den Kartenstapel durch und ruft die jeweilige "Farbe" laut in den Raum. Alle Spieler dieser "Farbe" rücken nun einen Platz nach rechts. Sitzt dort schon ein Spieler einer anderen Farbe, so setzt sich der erste Spieler auf dessen Schoß. Hat ein Spieler einen oder mehrere andere auf seinem Schoß, so ist er blockiert und kann nicht weiterrücken, bis sein Schoß wieder frei ist.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder auf seinem ursprünglichen Platz landet.

Bemerkungen

Es ist besonders bei altersgemischten Gruppen wichtig, darauf zu achten, dass die kleineren Kinder nicht unter einem "Turm" von Schoßsitzern erdrückt werden.

Material

1 Kartenspiel

Hausknecht

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Aufpassen ist angesagt - ansonsten waschen!

Vorbereitung

Korke etwas anschwärzen

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter (Herr) steht in der Mitte. Die Spieler werden durchnummeriert. Dabei ist der erste Spieler (sollte einigermaßen fit sein) der Hausknecht, dann kommt Spieler 1, Spieler 2, usw. Zwischendurch werden Namen verteilt, wie z.B. "Wieviel" (siehe unten). Beispiel für 10 Mitspieler: Hausknecht - 1 - 2 - 3 - Wieviel - 4 - 5 - zu teuer - 6 - 7

Nun ruft der Herr "Hausknecht, Hausknecht!"

Dieser steht auf und antwortet "Was wünscht der Herr?"

Der Herr: "Was kost' der Hafer?"

Nun sagt der Hausknecht einen Preis, also eine Zahl zwischen 1 und der höchsten Zahl, die einem Spieler zugeordnet ist (7 im Beispiel). Der Herr wiederholt diese Zahl - oder nennt wahlweise eine ganz andere oder einen der Namen. Nur die vom Herr gerufene Zahl gilt. Der entsprechende Spieler steht wieder auf (während sich der Hausknecht setzt) und sagt "Was wünscht der Herr?"...

Sobald ein Mitspieler einen Fehler macht, also den falschen Text sagt, zu spät, gar nicht oder falsch reagiert oder eine Zahl sagt, die nicht vorkommt (einen Namen darf er auch nicht nennen) bekommt er mit dem angeschwärzten Korke einen Rußpunkt ins Gesicht.

Das Spiel beginnt wieder mit "Hausknecht, Hausknecht!"

Mögliche Namen:

- * wieviel?
- * zu teuer
- * zu billig
- * so teuer
- * so billig
- * hä?
- * bisch bled? (für Österreich: "bist deppert?" oder ähnliche regionale Adaption)
- * so viel?
- * so wenig?

Bemerkungen

Optimal ist dieses Spiel, wenn sich auf einer Freizeit nicht jeder so recht mit dem Waschen anfreunden kann - nach dem Spiel ist es unerlässlich...

Material

- * 1 Korke
- * 1 Kerze/Feuerzeug

Knietunnel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Ein Ball kreist im Tunnel, der durch die Knie der Mitspieler gebildet wird.

Spielverlauf

Alle Spieler bis auf einen sitzen im Kreis möglichst dicht aneinander und ziehen die Beine an, so dass unter den Knien ein Tunnel entsteht. In diesem Kreistunnel wird ein kleiner Ball mit den Händen herumgegeben. Alle versuchen diesen mit den Händen weiterzugeben. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises und versucht, den Ball zu erwischen. Klar, dass die Tunnelleute die Laufrichtungen wechseln und Täuschungsmanöver inszenieren.

Material

1 kleinerer Ball

Kopiergerät

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Jeder Mitspieler sucht sich eine Person aus, die er dann nachahmt.

Interessant ist die Auswertung bezüglich Vorgeben / Nachmachen, der Auswahl eines Vorbildes und welche Auswirkungen das auf die Gruppe hat.

Spielverlauf

1. Jeder im Kreis sucht sich im Stillen eine Person aus dem Kreis aus, die er nachahmen wird. Wenn also diese Person sich in irgend einer Weise bewegt, muss er diese Bewegung mitmachen. Dabei sollten allerdings die "Vorbilder" nicht so offensichtlich angestarrt werden.

2. Alle stellen sich in den Kreis, schließen die Augen, bewegen sich noch einmal leicht und öffnen sie wieder. Auf ein gemeinsames Kommando verändern alle ihrem "Vorbild" gemäß die Stellung. Am Ende gibt es entweder eine gemeinsame Stellung oder zwei/drei verschiedene Stellungen. Interessant ist die Auswertung bezüglich Vorgeben / Nachmachen, der Auswahl eines Vorbildes und welche Auswirkungen das auf die Gruppe hat.

Material

keines

Kurzschluss

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Kreisspiel, bei dem zwei Gegenstände herumgegeben werden, die nicht gleichzeitig in den Schoß einer Person kommen dürfen.

Spielverlauf

Die Gruppe sitzt im Kreis. Das Ziel ist es, zwei Gegenstände in den Schoß einer Person zu bringen, wobei die Gegenstände nicht geworfen werden dürfen, sondern nur an den Nachbarn weiter gereicht werden. Jeder versucht also zu vermeiden, dass er mit zwei Gegenständen erwischt wird. Sollte dies dennoch der Fall sein, so muss dieser Spieler ein Geräusch von sich geben, das ungefähr so klingt wie der Funkenflug, wenn zwei Hochspannungskabel einen Kurzschluss verursachen.

Material

2 Softbälle / Gegenstände

Löffelspiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Kreisspiel, das abwechselnd ruhig und turbulent verläuft.

Spielverlauf

Alle Spieler sitzen in einem Kreis auf dem Boden. In der Mitte liegen Löffel (einer weniger als Mitspieler) auf einem Haufen. Alle nehmen die Hände auf den Rücken. Der Spielleiter beginnt nun eine Stegreif-Geschichte zu erzählen, z.B. "Familie Messer sitzt im China-Restaurant ...". Jedesmal wenn das Wort "Löffel" fällt, muss jeder Spieler versuchen, einen der Löffel zu erwischen. Wer keinen ergattert setzt die Geschichte fort.

Material

je Mitspieler 1 Löffel

Obstkorb

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Klassisches Kreisspiel, bei dem die Spieler - nach Obstsorten getrennt - die Plätze tauschen müssen.

Spielverlauf

Der Spielleiter geht im Kreis herum und flüstert jedem Teilnehmer eine Obstsorte ins Ohr, z.B. Apfel, Birne, Erdbeere, usw. Die Menge an verschiedenen Früchten sollte so bestimmt sein, dass insgesamt immer sechs bis sieben Mitspieler die gleiche Obstsorte haben. Im Stuhlkreis ist ein Platz zu wenig vorhanden, sodass einer in der Mitte stehen bleiben muss. Dieser ruft nun den Namen einer Obstsorte auf. Die Leute mit diesen Früchten müssen aufstehen und die Plätze tauschen. Wer nun übrig bleibt, muss als nächster ein Obst aufrufen, usw. Wenn "Obstkorb" gerufen wird, müssen alle die Plätze tauschen.

Material

keines

Pferderennen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Eine Erzählung des Spielleiters, die durch Geräusche der Spieler begleitet wird.

Spielverlauf

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn - Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen - meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein
- Rechtskurve: der Stuhlkreis legt sich nach links
- Linkskurve: der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- Hubschrauberperspektive: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: "Uuuuuuuuuuuuuuh"
- fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, "Knips, knips, knips, knips, knips"
- Zuschauertribüne: aufstehen und jubeln
- Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein "blblblblbl"-Geräusch machen
- Einerhürde: aufspringen, Hände nach vorne recken und "Hui" rufen
- Zweierhürde: entsprechend
- Dreierhürde: entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu...

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

Material

keines

Schlapp hat den Hut verloren

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Schlapp sucht seinen Hut, aber immer soll angeblich ein anderer ihn haben. Dabei müssen alle aufpassen, dass sie den vorgegebenen Dialog genau einhalten.

Spielverlauf

Jeder Spieler bekommt eine Zahl, die er sich gut merken muss. Ein Spieler ist der Schlapp und beginnt etwa folgendes Gespräch: "Schlapp hat den Hut verloren. Nr. 7 hat ihn." Der Spieler mit der Nr. 7 antwortet: "Wer, ich?" Der Schlapp bestätigt: "Ja du." Nr. 7 sagt: "Ich nicht. 5 hat ihn." Der Spieler mit der Nr. 5 fragt: "Wer, ich?" Wieder bestätigt der Schlapp: "Ja, du." Nr. 5 sagt: "Ich doch nicht, 3 hat ihn." usw. Je schneller Rede und Gegenrede aufeinander folgen, desto schwieriger wird das Spiel und desto mehr Konzentration brauchen die Mitspieler. Wer einen Fehler macht, wird Schlapp.

Variation: Nicht Schlapp sagt: "Ja, du." sondern der jeweils letzte Spieler.

Material

keines

Stuhlkreisfußball

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein Ball muss in eines der vielen Tore geschossen werden, natürlich nicht ins eigene.

Vorbereitung

Was muss vor Beginn des Spiels vorbereitet werden?

Spielverlauf

Die Spieler bilden einen engen Stuhlkreis. Jeder sitzt auf einem seiner Füße, den anderen hat er frei um sein Tor (seinen Stuhl) zu verteidigen bzw. auf andere einen Angriff zu starten. Zuerst haben alle Spieler eine bestimmte Anzahl von Punkten, für jedes Tor bekommt entsprechende Torwart einen Punkt abgezogen.

Bemerkungen

Man kann die Zusatzregel aufstellen, dass man bei seinen direkten Nachbarn keine Tore schießen darf.

Material

1 Ball

Teili-Schleuder

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

"Teilis" heißen bei uns die Teilnehmer. Die Teili-Schleuder funktioniert ähnlich wie das Spiel Plumssack / Faules Ei, jedoch rennen die Spieler paarweise um den Kreis. Dadurch werden mehr Spieler beteiligt.

Spielverlauf

Alle Spieler bis auf zwei stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Die beiden übrigen Spieler gehen Hand in Hand außen um den Kreis herum. Irgendwann schlagen sie kurz auf eine Hand-Verbindung im Kreis. Die beiden davon betroffenen Spieler rennen nun in entgegengesetzter Richtung um den Kreis herum und versuchen, ihre Lücke vor dem anderen Paar zu erreichen, das ebenfalls einmal um den Kreis rennen muss. Wer zu spät kommt, muss ein anderes Paar anschlagen.

Varianten

- Bereits während des Rennens können schon wieder andere Paare abgeschlagen werden.
- Beim Abschlagen ruft das erste Paar "Kommt mit" oder "Lauft weg". Entsprechend muss das andere Paar hinterherlaufen (und möglichst überholen) oder die andere Richtung nehmen.
- "Flotter Dreier": Es wird keine Hand-Verbindung, sondern ein Spieler abgeschlagen, der dann seine beiden Nachbarn mitschleppt. Also Dreiergruppen statt Paare.

Material

keines

Zipp-Zapp

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Klassisches Kreisspiel. Bei "Zipp" muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei "Zapp" den des rechten. Bei "Zipp-Zapp" müssen alle Mitspieler aufstehen und sich einen anderen Platz suchen.

Spielverlauf

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger im Kreis als Mitspieler da sind. Ein Spieler steht also in der Mitte. Er zeigt nun auf einen beliebigen Mitspieler und sagt entweder "Zipp", "Zapp" oder "Zipp-Zapp". Bei "Zipp" muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei "Zapp" den des rechten. Weiß er den entsprechenden Namen nicht, so muss er in die Mitte und der Spieler in der Mitte darf sich auf den freigewordenen Stuhl setzen. Ruft der Spieler in der Mitte "Zipp-Zapp", so müssen alle Mitspieler aufstehen und sich auf einen anderen Platz setzen (nicht jedoch auf einen direkt benachbarten Platz). Der Spieler in der Mitte hat in dem entstehenden Chaos die Gelegenheit, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Derjenige, der keinen Stuhl mehr findet, setzt das Spiel fort.

Material

keines

Zublinzeln

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Kreisspiel mit ständig wechselnden Paaren. Ein einzelner Spieler versucht durch Blinzeln einen Partner zu finden, was dessen Bewacher aber verhindern möchte.

Vorbereitung

Falls im Stuhlkreis gespielt wird, müssen zwischen den Stühlen große Lücken sein.

Spielverlauf

Dieses Spiel braucht eine ungerade Anzahl von Mitspielern. Die Mitspieler bilden einen Kreis, je zwei Leute hintereinander. Hinten stehen die "Wächter", sie halten die Hände auf dem Rücken und bewachen die "Gefangenen", die vor ihnen auf dem Boden hocken oder auf Stühlen sitzen. Ein "Wächter" steht allein und versucht, durch Zublinzeln einen "Gefangenen" zu befreien. Der so Angeblinzelte versucht, seinem "Wächter" zu entkommen, der ihn natürlich festhalten will (dazu darf er jetzt seine Hände nach vorne nehmen).

Schafft es der "Gefangene", zum Blinzeln-Wächter überzulaufen, so wird er selbst zum Wächter, der vorher Alleinstehende wird sein Gefangener, und der unaufmerksame Wächter muss sich einen neuen Partner "erblinzeln".

Material

keines

Vertrauensspiele

Backofen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Vertrauensspiel, bei dem ein Spieler auf den Händen der anderen liegt.

Spielverlauf

Die Spieler teilen sich in zwei gleich große Gruppen und stellen sich gegenüber in einer Reihe auf. Die gegenüberstehenden Spieler halten sich an den Händen fest. Ein Freiwilliger legt sich nun als Brotteig auf die Hände. Dann wird der Teig geknetet: der Freiwillige wird durchgerüttelt. Danach muss der Teig aufgehen: er bleibt ruhig auf den Händen liegen. Nachdem er aufgegangen ist wird nochmals geknetet. Dann wird er gebacken, dabei das Drehen nicht vergessen. Am Schluss wird er als fertiges Brot heruntergelassen.

Material

keines

Die große Raupe (Blindschleiche)

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 10 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Eine blinde Schlange von Kindern erlebt die Natur mit Ohren, Nase und Händen.

Spielverlauf

In einem Wald oder auf einem Wanderweg werden den Kindern die Augen verbunden, sie legen einander die Hände auf die Schultern und gehen hinter einander als blinde Raupe durch die Natur, vorweg ein sehender Helfer.

Die Kinder sollen dabei möglichst viel erhörchen, erriechen und ertasten.: Baumrinden, Blätter, Tiere, Felsen, Pflanzen, Schatten, Sonne...

Wenn die Kinder keine Lust mehr haben, werden die Augenbinden abgenommen. Die Kinder können dann versuchen, den Weg zurück alleine zu finden.

Material

je Kind 1 Augenbinde

Fallenlassen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Vertrauensspiel für Spieler, die sich gut kennen.

Vorbereitung

Der Spielleiter sollte vorher gut überlegen, ob er das mit seiner Gruppe spielen kann. Die Spieler teilen sich selbst in Gruppen zu drei Personen auf. Es ist sehr wichtig, daß sich die Gruppen selbst finden, und der Spielleiter das Vertrauen betont.

Spielverlauf

Gruppengröße: pro Gruppe 3

Einer der drei Spieler stellt sich zwischen die beiden anderen. Er schließt die Augen und lässt sich dann ganz langsam nach vorne fallen, bis der andere ihn auffängt und zum anderen Spieler stößt. Und so weiter. Ganz wichtig ist dabei, dass der Spieler in der Mitte den anderen vertraut und locker bleibt. Sobald er verkrampft, funktioniert dieses Spiel nicht mehr.

Variation:

Der Spieler kann sich auch in die Mitte eines kleinen Kreises stellen und sich dann in jede beliebige Richtung fallen lassen. Dazu muss natürlich zu allen Spielern im Kreis ein großes Vertrauen bestehen.

Material

keines

Fantasiereise

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Eine Fantasiereise ist eine Entspannungsübung für zwischendurch oder für abends vor dem Einschlafen.

Vorbereitung

Der Platz, an dem die Meditation stattfindet, muss sehr still sein. Soll die Meditation draußen stattfinden, sollte keine Straße oder andere störende Lärmquelle in der Nähe sein.

Spielverlauf

Der Helfer bittet alle Teilnehmer, leise zu werden, es sich bequem zu machen, sich evtl. hinzulegen und die Augen zu schließen. Er spricht ruhig, mit langen Pausen zwischen den Sätzen. Im Hintergrund kann leise ruhige Musik laufen, diese sollte lang genug sein (8 - 20 Minuten).

Hier ein Beispieltext, der beliebig variiert, erweitert oder gekürzt werden kann:

Stell dir vor, du liegst auf einer Wiese. Es ist Sommer und du spürst, wie die Sonne auf deinen Körper scheint und ihn erwärmt. Unter dir spürst du das Gras und du riechst den Duft der vielen Wildblumen, die auf der Wiese wachsen. Du entschießt dich, aufzustehen und in den Wald, der hinter der Wiese ist, zu gehen. Du spürst den weichen Waldboden unter deinen Füßen, während du hindurchgehst, und siehst die Sonne durch das hellgrüne Blätterdach blitzen.

Hinter dem Waldstück siehst du einen See, den du dir genauer ansehen willst. Du erkennst eine kleine Insel in dem See, die du gerne besuchen möchtest. Du läufst am Ufer entlang durch den warmen weichen Sand, der sich bei jedem Schritt zwischen deine Zehen drückt. Tatsächlich findest du ein Ruderboot, das du in das klare blaue Wasser schiebst. Dann kletterst du hinein und ruderst zu der Insel hinüber. Du siehst beim Näherrudern viele interessante Pflanzen, die auf der Insel wachsen und eine kleine Bucht mit einem Steg, wo du anlegst und das Boot festbindest. Du folgst einem schönen geschlängelten Pfad in die Mitte der Insel.

Dort siehst du auf einer Lichtung einen schönen großen Heißluftballon. Es ist niemand zu sehen und du beschließt, dir den Ballon genauer anzuschauen. Er ist wirklich sehr groß und in dem Korb, der unten an ihm dranhängt, hast du bequem Platz. Du siehst ein Schild an dem Korb mit den Worten "Steig ein!". Du steigst ein und bald erhebt sich der große Ballon mit dir in die Luft. Du siehst die Insel und den Steg, das Boot und den ganzen großen See. Der Ballon steigt höher hinauf und schwebt über den Wald, durch den du vorhin gegangen bist. Du kannst in der Ferne Berge mit weißen Gipfeln sehen und unter dir Vogelschwärme und die ganze weite Landschaft. Du spürst den leichten Wind, der deinen Ballon langsam über das Land schweben läßt.

Langsam sinkt der Ballon tiefer, und du erkennst unter dir die Wiese, auf der du vorhin gelegen hast. Der Ballon landet mit einem ganz leichten Ruck und du kletterst aus dem Korb und legst dich wieder auf die Wiese.

Langsam kommt ihr jetzt mit euren Gedanken wieder hierhin, wo ihr liegt. Atmet alle einmal tief ein - und wieder aus. Noch einmal einatmen - und wieder ausatmen. Ballt dreimal eure Hände zur Faust und lasst sie dann wieder locker. Macht die Augen wieder auf und streckt euch noch einmal.

Es passiert gerade bei Kindern oft, dass einige Teilnehmer bei der Übung einschlafen. Sie können sanft geweckt werden, nachdem der Rest der Gruppe leise gegangen ist.

Material

je Teilnehmer eine Decke und evtl. ein Kissen
evtl. ein CD-Spieler mit Meditationsmusik

Gruppenmassage (Kreismassage)

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Entspannungsübung, bei der jeder den Rücken des vor ihm Sitzenden massiert.

Spielverlauf

Alle Beteiligten sitzen im Kreis und massieren der Person vor ihnen den Rücken.

Am ehesten gelingt die Gruppenmassage, wenn sie nicht als Programmpunkt geplant wird, sondern spontan zwischendurch stattfindet. Man kann dann mit wenigen Personen anfangen und nach und nach weitere Personen aufnehmen.

Material

keines

Menschliche Kamera

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Bei diesem Vertrauensspiel führt eine "sehende" Person eine "blinde" zu etwas besonders Sehenswertem, und lässt den Partner die Augen für einige Zeit öffnen.

Spielverlauf

Die Spieler finden sich in Paaren zusammen. Jedes Paar einigt sich darauf, wer zuerst blind ist, und wer führt. Die sehende Person führt nun ihren Partner zu einem ausgewählten Ort und richtet ihre "Kamera" auf etwas besonders Sehenswertes. Wenn sie den Kopf sanft arrangiert hat, kann sie den Auslöser drücken (leicht am Ohrläppchen ziehen); dann erst darf der Partner die Augen für einige Zeit öffnen und das Bild genießen.

Während des Spiels soll nicht gesprochen werden. Außerdem sollen verschieden nahe und weite Aufnahmen gemacht werden. Jeder hat drei (fünf) Aufnahmen, dann wird gewechselt.

Material

keines

Regenmassage

Vorbereitung

Decke oder weiche Unterlage für die Liegenden

Spielverlauf

Die Spieler finden sich in Gruppen mit maximal 6 Teilnehmern zusammen, die Gruppen verteilen sich im Raum und wählen einen Freiwilligen aus, der massiert wird und sich auf den Bauch auf eine Decke legt. Die anderen Gruppenmitglieder setzen oder knien sich im Kreis um den Liegenden, hierbei sollten jeweils zwei Personen vor den Beinen und zwei weitere vor dem Rücken des Liegenden platziert sein.

Der Helfer wartet solange ab, bis alle bereit sind. Nun beschreibt er eine Situation: Beispiel: "Man liegt mit dem Bauch auf einer Wiese und döst. Plötzlich ziehen dunkle Wolken am Himmel auf und es beginnt zu regnen." Jetzt beschreibt der Helfer einige unterschiedliche Regenarten. Beginnend mit leichtem Nieselregen, beginnen die Teilnehmer leicht mit den Fingerspitzen auf dem Rücken und Beinen des Liegenden zu tippen. Dann kommt es zu dicken Regentropfen, hierbei tippt man etwas kräftiger mit zwei Fingern auf den Körpern. Bei Regenschauern bzw. Wind streicht man mehrmals mit der flachen Hand vom Rücken nach hinten über die Beine.

Nach einiger Zeit und Wiederholungen in unterschiedlicher Reihenfolge, kommt die Sonne wieder hervor und somit legen die Teilnehmer flach ihre Hände auf den Rücken und Beine des Liegenden und lassen sie dort ruhen.

Jetzt können die Plätze getauscht werden und es wird von vorn begonnen.

Material

Decken oder weiche Unterlagen

Meditationsmusik

Schweben lassen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Die Gruppe hebt eine Person in die Höhe und dreht sich im Kreis. Hin und herwiegend wird sie wieder langsam auf den Boden gelegt.

Spielverlauf

Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen im Abstand von etwa 50 cm gegenüber auf, die Arme im rechten Winkel haltend. Dabei bitte auf ein "Reißverschlussystem" achten: Arme abwechseln. Eine Versuchsperson macht sich steif wie ein Brett und legt sich auf diese Arme. Die Gruppe hebt dann diese Person zu einer verabredeten Höhe. Beim Herunterlassen kann die Person ganz sanft hin und her gewogen oder gar eine 360 Grad Rotation gemacht werden. Nachdem die Versuchsperson wieder auf den Boden gelegt wurde, wird sie noch drei Sekunden fester aufgedrückt, bevor alle gleichzeitig auf ein Zeichen loslassen.

Der Zauber dieser Übung wird durch Schweigen noch verstärkt.

Material

keines

Tanz der Vampire

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Ein Vertrauens- und Verwandlungsspiel für Großgruppen, mit Gruseffekt.

Spielverlauf

Alle Teilnehmer wandern blind durchs Spielfeld. Der Spielleiter macht einen Spieler flüsternd zum Vampir. Dieser geht nach wie vor blind umher, berührt oder beißt Leute. Wen er beißt, der wird auch Vampir. Beißen sich aber Vampire gegenseitig, löschen sie sich aus - werden also wieder normal. Die Vampire können somit theoretisch aussterben. Wohlgemerkt können.

Bemerkungen

Man kann das gegenseitige Auslöschen der Vampire auch wörtlich nehmen. Mit lautem Geschrei scheiden sie dahin. Wieviele Normale überleben?

Material

je Spieler 1 Augenbinde

Verarschungsspiele

Äffchen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 10 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Einfaches Ballspiel für kleine Gruppen.

Spielverlauf

Wenn man nur wenige Mitspieler hat, ist Äffchen immer wieder beliebt. Man stellt sich in einem Kreis auf und wirft sich einen Ball zu. Einer steht in der Mitte und muss versuchen, diesen Ball zu fangen. Wenn er das schafft, so muss derjenige, der ihn zuletzt geworfen hat, in die Mitte.

Material

1 Ball

Ausflug in den Zoo

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Jeder zieht einen Tiernamen und lässt sich fallen, sobald sein Tier genannt wird. Was niemand weiß: Alle sind Löwen.

Vorbereitung

Zettel vorbereiten

Spielverlauf

Die Mitspieler stellen sich alle im Kreis auf, jeder zieht einen Zettel und liest ihn für sich. Die Zettel werden abgegeben und die Spieler haken sich mit den Armen beieinander ein. Der Spielleiter erklärt, dass er jetzt eine Geschichte erzählt und wer "sein" Tier hört, lässt sich fallen. Seine Nachbarn haben die Aufgabe ihn zu halten.

Dann erzählt der Leiter sein Geschichte: "Als ich neulich in den Zoo ging, sah ich zuerst die Giraffen mit ihren langen Hälsen, dann ging ich in den Steichelzoo und streichelte die (...). Später kaufte ich mir ein Eis und während ich es aß, beobachtete ich die stolzen Flamingos. Dann setzte ich meinen Spaziergang fort und kam zu den Raubtieren. Ich sah die Tiger und den schwarzen Panther und kam dann zum König der Raubtiere, dem Löwen!" Tja, und mehr muss er sich dann auch schon gar nicht mehr aus den Fingern saugen...

Material

Kleine Zettel mit der Aufschrift "Löwe" (mehr Zettel als Mitspieler - zur Tarnung)

Klospiel (Autorennen)

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Verarschung pur.

Vorbereitung

Ein Stuhl wird in die Mitte des Raums gestellt.

Spielverlauf

Einzelne Kandidaten werden herausgeschickt. Ihnen wird gesagt, sie sollen sich auf den Stuhl setzen und ein Autorennen fahren. Nun wird den übrigen Zuschauern erzählt, die einzelnen Spieler zeigen, wie sie zu Hause auf der Toilette sitzen. Wenn genug gesehen und gelacht wurde, wird der ganze Schmu aufgedeckt.

Bemerkungen

Gelächter garantiert.

Material

1 Stuhl

1 Lenkrad-Atrappe (Teller o.ä.)

Bildhauer (Denkmal bauen)

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

Ausgewählte Spieler müssen eine Statue formen, die ein Liebespaar darstellen soll.

Spielverlauf

Zunächst werden 2 bis 5 freiwillige Mädchen und die gleiche Anzahl freiwilliger Jungen ausgewählt. Bis auf ein Mädchen und einen Jungen werden diese vor die Tür geschickt, wo ein Helfer sie bewacht. Die beiden Freiwilligen, die drinnen geblieben sind, werden nebeneinander in die Mitte des Kreises gestellt.

Nun wird ein Junge (oder Mädchen, Hauptsache immer abwechselnd) hereingeholt. Der Spielleiter erklärt ihm nun, er sei ein Bildhauer, und das Pärchen vor ihm sei seine Statue, die einmal ein Liebespaar darstellen soll. Natürlich weist der Spielleiter noch darauf hin, dass die Statue momentan noch nicht so sehr nach Liebespaar aussieht. Der "Bildhauer" darf nun an seiner Statue eine Sache verändern (z.B. näher zusammen stellen oder Arm um den Hals legen). Das Pärchen bleibt in der neuen Stellung wieder reglos stehen. Wenn der Bildhauer mit seiner Arbeit - schadenfroh grinsend - zufrieden ist, eröffnet ihm der Spielleiter, dass er nun bitte die Position des männlichen Teils der Statue einzunehmen hat. Der so Abgelöste darf sich zurück in den Kreis setzen.

Als nächstes wird ein Mädchen (oder Junge, Hauptsache immer abwechselnd, s.o.) hereingeholt, und das Ganze wiederholt sich, nur das jetzt natürlich die weibliche Hälfte der Statue abgelöst wird. So geht es abwechselnd weiter, bis alle Freiwilligen an der Reihe waren. Auch der letzte Bildhauer muss am Ende fairer Weise noch für einige Sekunden als Statue zur Verfügung stehen.

Material

Keines

Das Ding

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.

Ein heiteres Party-Spiel, das in jedem Fall für gute Stimmung sorgt.

Spielverlauf

Zwei bis fünf freiwillige Kandidaten verlassen den Raum. Der Spielleiter erklärt den übrigen, was das "Ding" symbolisch darstellt (ein Huhn, ein Auto, die Freundin...). Den Kandidaten, erklärt ein Helfer draußen, sie sollten ein Sofa beim Publikum zum Verkauf anpreisen - dabei aber stets nur vom "Ding" reden. Das versucht nun jeder der Kandidaten, wobei die Zuschauer alle möglichen Fragen stellen. Wenn der Kandidat mit seinen Ausführungen und Antworten fertig ist, wird ihm schonend erklärt, worum es sich bei "dem Ding" in Wirklichkeit handelt. Dann darf der nächste Verkäufer ans Werk.

Material

keines

Flaschensteigen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Ein kleines Veräppelungsspiel.

Spielverlauf

1 - 5 Freiwillige gehen vor die Tür und werden nacheinander wieder hereingeholt. Auf dem Boden stehen die Flaschen in einer Reihe (oder in einem Bogen). Der Freiwillige soll nun mit verbundenen Augen über die Flaschen steigen, ohne sie umzuwerfen. Das darf er zunächst mit offenen Augen ausprobieren. Anschließend bekommt er die Augen verbunden und muss erneut über die Flaschen steigen, wobei er vom Spielleiter durch Zurufe Hilfe bekommt.

Was der Spieler nicht weiß: Alle Flaschen wurden weggeräumt, nachdem er die Augen verbunden hatte. Beim nächsten Freiwilligen darf er mitlachen.

Material

4 - 8 leere Flaschen

1 Augenbinde

Flugzeugspiel

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

Ein Pilot fliegt seine Passagiere ins feuchte Verderben.

Vorbereitung

Die Stühle zum Flugzeug zusammenstellen.

Spielverlauf

Mehrere Stuhlreihen bilden das Flugzeug, in das die Passagiere und ganz vorne der Pilot (Helfer) einsteigen. Ein anderer Helfer setzt sich (als Passagier) hinter einen Spieler und versteckt einen nassen Schwamm.

Zu Beginn startet der Pilot das Flugzeug und sagt, während er aufsteht: "Wir heben ab." Die Passagiere machen ihm im stehen alles nach (Linkskurve, Zwischenlandung, etc.). Doch plötzlich tritt mitten im Flug ein Luftloch auf und alle setzen sich schnell auf ihren Stuhl, wo jetzt beim einen oder anderen, der das Spiel nicht kennt, ein Schwamm liegen könnte...

Bemerkungen

Zur Abwechslung kann natürlich auch der Pilot mal verarscht werden. Die Unwissenden können vor dem Spiel aus dem Raum geschickt und nach und nach wieder hereingeholt werden. Stühle und Boden sollten beim nächsten Kandidaten dann natürlich nicht mehr nass sein.

Material

abwaschbare Stühle

1 Schwamm

1 Eimer mit Wasser

Inhaltsvolle Mohrenköpfe

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Verarschungsspiel, bei dem einigen Mitspielern unter dem Vorwand eines Mohrenkopfwettessens präparierte Mohrenköpfe untergejubelt werden.

Vorbereitung

Von einigen Mohrenköpfen ein Stück des Bodens ausschneiden, einen Teil des Schaums mit Ketchup, Salz, Pfeffer oder Ähnlichem ersetzen und den Boden wieder einsetzen.

Spielverlauf

Der Spielleiter kündigt ein Mohrenkopfwettbewerb an. Am besten führt er gleich praktisch vor, dass es möglich ist, einen Mohrenkopf auf einmal zu essen. Er sagt, dass die Aufgabe sei, den Mohrenkopf möglichst schnell zu essen und dann zu pfeifen.

In Wirklichkeit sind allerdings einige der Mohrenköpfe präpariert (s.o.) und der Wettbewerb dient nur als Vorwand, die Leute dazu zu bringen, den Mohrenkopf schnell zu essen. Vor jeden Mitspieler wird ein Mohrenkopf auf den Boden/Tisch gestellt. Auf Kommando müssen alle den Mohrenkopf hinunterschlingen. Der Rest ergibt sich...

Material

Mohrenköpfe

Füllung (Ketchup, Salz...)

Lustige Zugfahrt

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.
Alles nachmachen - lustig für jeden Zuschauer...

Spielverlauf

Neben dem Spielleiter sitzen 3 - 10 Mitspieler auf Stühlen oder einer Bank (Boden geht zur Not auch). Der Spielleiter erklärt, dass die Spieler ihm alles nachmachen müssen. Er fängt an und sagt "Ich sitze im Zug" Der erste Spieler wiederholt "Ich sitze im Zug" usw. bis jeder Spieler durch ist. In den nächsten Durchgängen wird der Satz immer länger:

"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause"

"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause nach [Ort]" (je länger und komplizierter der Ort, desto lustiger)

"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause nach , das Einzige was ich dabei habe ist mein Strickzeug" (Beim Wort 'Strickzeug' wird so getan, als ob man strickt und dieses nun immer fortgesetzt, was dann auch die Mitspieler tun müssen)

"(...) das Einzige was ich dabei habe ist mein Strickzeug und meine Trittnähmaschine" (Zusätzlich zum Stricken wird nun noch mit den Füßen auf einem unsichtbaren Pedal gewippt)

"(...) und mein Hula hoop-Reifen" (Hierbei wird kurz aufgestanden, der passende Hüftschwung eingebracht, dann wieder hinsetzen und stricken/treten. Dieses wird nun ständig wiederholt)

"(...) und meine Kuckucksuhr" (Aufstehen, die Hände zum Rufen vor den Mund und "Kuckuck" rufen, wieder hinsetzen. Dieses wird nun immer wieder mit dem Stricken/Treten und dem Hüftschwung abgewechselt, am besten auch immer beim Sprechen)

Die letzte Runde lautet dann: "...das Einzige, was ich dabei habe, sind diese (3 - 10) Verrückten!"

Material

Keines

Orientexpress

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

Im Orientexpress bekommen alle Mitreisenden einen Kuss auf die Wange. Naja, fast alle...

Spielverlauf

Mindestens 6 Freiwillige (je zur Hälfte Jungen und Mädchen) werden nach draußen gebracht. Drinnen werden ein Junge und ein Mädchen in die Mitte gestellt und eingeweiht. Sie stehen hintereinander, der Hintere hat die Arme auf den Schultern des Vorderen. Der erste Freiwillige wird hereingerufen. Ein Helfer erklärt, dies sei der Orientexpress und sie nähmen einen neuen Fahrgast auf. Der Neue stellt sich hinten an und der "Orientexpress" laufen ein bisschen durch die Runde. Irgendwann bleiben er stehen. Der Vorderste dreht sich um, gibt der Person hinter ihm ein Kuss auf die Wange. Dann dreht sich die zweite um, deutet einen Kuss an, gibt aber stattdessen eine leichte Ohrfeige (geniale Gesichtsausdrücke!). Dann wird der nächste Freiwillige hereingeholt, und das Ganze wiederholt sich. Natürlich bekommt immer nur der Letzte in der Reihe die Ohrfeige.

Material

keines

Pfeiffspiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Spielverlauf

Einige Freiwillige werden vor die Tür geschickt und dort von einem Helfer bewacht, auf dass sie nichts im Raum hören können.

Nun befestigt sich der Spielleiter eine Trillerpfeife mit einer Schnur und einer Sicherheitsnadel hinten am Rücken. Die anderen Spieler bittet er nun, die Arme hinter ihren Rücken zu halten und immer wenn er vor ihnen steht, die Pfeife zu nehmen und dort hinein zu blasen. Nun wird der erste Freiwillige hereingerufen. Ihm wird erzählt, dass im Kreis eine Pfeife herumgereicht würde und dass die Teilnehmer, immer wenn er gerade nicht hinschaut, dort hineinblasen würden. Nun ist es seine Aufgabe, dann möglichst schnell auf den "Pfeifer" zu zeigen, der dann seine Hände zeigen muss. Hat dieser die Pfeife, so ist das Spiel gewonnen. Tatsächlich hat aber bekanntlich der Spielleiter, der auch im Kreis herumgeht (dies sollte er möglichst vorsichtig tun!), die Pfeife hinter seinem Rücken. Wenn der Freiwillige das herausfindet, ist die Runde beendet und der Nächste kann hereingerufen werden.

Material

Trillerpfeife mit Schnur
Sicherheitsnadel

Schäfchen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

Alle Schafe blöken um die Wette. Der Schäfer muss das Oberschaf erkennen.

Spielverlauf

Ein Helfer nimmt einen Freiwilligen, der der Schäfer sein soll, mit hinaus und erklärt ihm, dass er das Oberschaf erraten soll, welches am lautesten von allen Schafen blökt.

Dann geht ein weiterer Helfer mit einem anderen Freiwilligen, dem Oberschaf, hinaus, ohne das der Schäfer draußen sie sieht oder hört. Das Oberschaf bekommt gesagt, dass es drei Mal blöken muss, und zwar am lautesten von allen Schafen, damit es der Schäfer erkennt.

Währenddessen erklärt ein dritter Helfer dem Rest der Gruppe, dass sie zwei Mal laut blöken müssen (auf keinen Fall drei Mal).

Nun wird das Oberschaf wieder herein geholt, danach der Schäfer. Damit der Schäfer das Oberschaf erkennen kann, rufen nun alle Schafe laut "Määäh!". Peinlich für das Oberschaf: Beim dritten Mal blökt es ganz alleine.

Material

keines

Sonstige Spiele

Angeberspiel

Kurzbeschreibung:

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Die Spieler bekommen vom Spielleiter Aufgaben gestellt. Sie müssen, bevor sie die Aufgabe erfüllen, einschätzen, wie gut sie abschneiden werden. Es bekommt der die meisten Punkte, der sich realistisch einschätzt.

Vorbereitung:

Aufgaben vorbereiten.

Spielverlauf:

Der Spielleiter stellt eine Aufgabe. Er gibt den Spielern nun 4 Auswahlmöglichkeiten, wie gut sie die Aufgabe erfüllen werden. Jede Möglichkeit ist je nach Schwierigkeit mit einer bestimmten Punktzahl versehen. Jeder Spieler muss nun, bevor er die Aufgabe ausprobiert, angeben, welchen Punktwert er zu erreichen glaubt.

Erreicht er seinen Schätzwert, bekommt er die Punktzahl, die dafür bestimmt war.

Erreicht er ihn nicht, bekommt er gar keine Punkte.

Schafft er mehr, als er angegeben hatte, bekommt er trotzdem nur die Punktzahl für seinen Schätzwert.

Variante:

Statt mit Punkten kann auch mit Süßigkeiten (z.B. Smarties) gespielt werden.

Bemerkungen:

Die Aufgaben können in jede Richtung variiert werden. Dabei ist darauf zu achten, dass die Aufgaben unterschiedliche Anforderungen (Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz usw.) stellen, sodass jeder Spieler seine Stärken ausspielen kann. Die Aufgaben sollten möglichst vorher getestet werden, um realistische Schätzwerte angeben zu können. Bei größeren Gruppen können auch Mannschaften gebildet werden. Diese Mannschaften bestimmen bei jeder Aufgabe einen Vertreter.

Material:

Je nach Aufgaben

Bist du Goofy?

Kurzbeschreibung:

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Aufwärmspiel, bei dem viele Blinde einen Stummen finden müssen.

Spielverlauf:

Alle Spieler legen sich eine Augenbinde an, bis auf einen Spieler, der stumm ist. Alle laufen herum und wer einen anderen Spieler trifft, fasst diesen an und fragt: "Bist du Goofy?" Der Andere muss mit "Nein" antworten. Erhält man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden. Man nimmt dann die Augenbinde ab, fasst "Goofy" an der Hand und wartet auf den nächsten Spieler der fragt: "Bist du Goofy?". Da man jetzt auch ein Goofy ist, darf man nicht mehr antworten. So entsteht eine lange Kette. Die Menschenkette muss versuchen, sich von den anderen Goofysuchern nicht berühren zu lassen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle sich an der Kette entlang getastet haben und "Goofys" sind. Die Helfer sorgen dafür, dass die vielen "Blinden" nirgendwo gegen rennen.

Material:

je Spieler eine Augenbinde

Bringspiel

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Bei diesem Mannschaftsspiel müssen vorgegebene Gegenstände möglichst schnell organisiert werden.

Vorbereitung

Für jede Gruppe eine Spalte auf der Punktetafel zeichnen.
ca. 30 verschiedene Gegenstände aufschreiben, die geholt werden müssen.

Spielverlauf

Bei diesem Spiel müssen vorgegebene Gegenstände möglichst schnell organisiert werden. Mehrere Gruppen spielen gegeneinander, sie sitzen jeweils in einer Reihe hintereinander. Der Spielleiter nennt jetzt den zu besorgenden Gegenstand (durchgekauertes Kaugummi, rosa Socken etc.), woraufhin die Ersten aus jeder Gruppe losrennen, um den Gegenstand zu holen. Andere aus den Gruppen dürfen dabei helfen, allerdings zählt die Aufgabe erst dann als erledigt, wenn alle Spieler aus der Gruppe (und der geforderte Gegenstand) wieder zurück sind. Die schnellste Gruppe erhält 3 Punkte, die zweite 2 Punkte und die dritte 1 Punkt auf der Punktetafel. Anschließend wird der nächste Gegenstand genannt.

Bemerkungen

Es sollte darauf geachtet werden, dass nicht in persönlichen Sachen Anderer herumgewühlt wird und dass die organisierten Gegenstände bald wieder zurückgebracht werden.

Material

Tafel
Kreide / Stift

Cluedo

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.

Inhaltlich ist das Spiel verwandt mit dem gleichnamigen Brettspiel: Es geht darum, die genauen Umstände eines Mordes herauszufinden. Die Mitspieler müssen bei verschiedenen Posten Aufgaben lösen und bekommen im Gegenzug Hinweise, die sie zur Aufklärung der Tat kombinieren müssen.

Vorbereitung

Der Vorbereitungsaufwand für Cluedo ist enorm, da passende Hinweise zur Gruppe erdacht werden müssen. Es sollte daher unbedingt vor der Freizeitmaßnahme vorbereitet werden.

Spielverlauf

Die Mitspieler werden in Gruppen aufgeteilt und müssen bei verschiedenen Posten Aufgaben lösen. Nach gelöster Aufgabe bekommen sie jeweils einen Hinweis zu einem der sechs Bereiche (Täter, Opfer, Tatzeit, Tatwerkzeug, Tatort), etwa "Im Nachnamen des Täters befindet sich ein 'Z'". Zu jedem Bereich gibt es mehrere (ca. 3) Hinweise, die erst in Kombination eindeutige Schlüsse zulassen. Es kann durchaus auch wertlose Hinweise (Nieten) geben. (z.B. "Zur Tatzeit lief der Kühlschrank.")

Meint eine Gruppe, genügend Hinweise gesammelt zu haben, um die Tat komplett rekonstruieren zu können, so kann sie ihren Verdacht beim Spielleiter vortragen. Ist der Verdacht richtig, so hat die Gruppe gewonnen, das Spiel ist zuende. Ist er falsch, so kann die Gruppe nach einer kurzen Zwangspause (5 - 10 Minuten) weiterrecherchieren.

Material

Laufzettel mit Aufstellung möglicher Täter, Opfer, Tatzeiten, Tatwerkzeuge und Tatorte
Material entsprechend den Aufgaben

Eiertest

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.

Ein rohes Ei soll einen freien Fall aus 2,50 m Höhe unbeschadet überstehen.

Spielverlauf

Die Spieler werden in Kleingruppen von 4 - 5 Spielern eingeteilt. Jede Kleingruppe erhält die folgenden Materialien: 1 rohes Ei, 25 Strohhalme und 1,25 m Klebefilm. Die Aufgabe besteht nun darin, das Ei mit diesen Materialien so einzupacken, dass es einen Sturz aus 2,50 m Höhe unbeschadet übersteht. Dafür dürfen jedoch nur die angegebenen Materialien verwendet werden.

Jede Gruppe erhält für die Konstruktion ihres "Ei-Rettungs-Systems" 30 - 40 Minuten Zeit. Nach dieser Zeit darf an dem eigentlichen System nicht mehr gebaut werden, die Gruppe hat jetzt nochmals 5 - 10 Minuten Zeit, sich einen Namen und eine gute Präsentation für ihr Rettungssystem zu überlegen. Danach treffen sich alle Kleingruppen und präsentieren sich gegenseitig ihre "Ei-Rettungs-Systeme".

Bemerkungen

Sollten die Eier den Sturz nicht überstehen, so kann man das Spiel wiederholen. Haben die Eier den Sturz unbeschadet überstanden, so kann man sich an größere Höhen wagen.

Material

je Gruppe 1 rohes Ei
25 Strohhalme
1,25 m Klebeband

Außerdem eine Plastikplane zum Unterlegen

Fingerhut suchen

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein Fingerhut, der irgendwo versteckt ist, soll gesucht werden.

Spielverlauf

Der Spielleiter erklärt das Spiel. Er beschreibt den Spielern, dass sie einen Fingerhut, der im Raum versteckt ist, suchen sollen. Alle Spieler müssen aufstehen, die Hände auf den Rücken legen und im Raum so lange herumsuchen, bis einer den Fingerhut gefunden hat. Während nun die Spieler die Suche aufnehmen, der Spielleiter..... heimlich und sitzt ruhig auf seinem Stuhl.

Gewöhnlich dauert es eine ganze Weile, ehe der erste den Fingerhut entdeckt. Wer ihn gefunden hat, darf sich setzen. Das Spiel dauert so lange an, bis jeder den Fingerhut gesehen hat, bzw. bis alle wieder sitzen.

Bemerkungen

Eine Variante des Spieles ist "Pfennigverstecken". Sie hat den Vorteil, dass das Spiel mehrmals hintereinander gespielt werden kann. Der Pfennig wird sichtbar im Raum versteckt, z.B. neben einem Stuhlbein, auf einem Aschenbecher usw. Man wird erstaunt sein, wie lange es dauert, bis alle Spieler den Pfennig gesehen haben.

Material

1 Fingerhut

Gemeinsamkeiten

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Gemeinsamkeiten ist ein wunderbares Spiel, um zwanglos und schnell einiges von den anderen MitspielerInnen kennen zu lernen und Gemeinsamkeiten zu erkennen. Der Clou ist die Art, nach Kriterien zu fragen, nach denen sich die Teilnehmer ordnen sollen.

Spielverlauf

Die (Groß-)Gruppe soll sich nach den folgenden Kriterien aufteilen. Dabei können Gruppenteilungen zu 50/50, wie auch Gruppenbildungen zu beliebigen Kriterien gebildet werden.

Varianten:

1. Alle mit der gleichen Augenfarbe gehen zusammen.
2. Alle, die im gleichen Monat Geburtstag haben.
3. Alle die, gleiche ... Geschwisterzahl, T-Shirt-Farbe, Hobbies, Lieblingspeise, ...
4. Alle die ähnliche Ziele/Befürchtungen/Wünsche ... für den Workshop haben
5. Selbstbewußtsein, Optimist/Pessimist, Musikinstrumente spielen...
6. Auslandsaufenthalte, Klopapierfalter oder -knüller, Sternzeichen, ...
7. Alle, die schon einmal sitzen geblieben sind oder einen Verweis erhalten haben
8. ... gerne Nasenbohren, Bravo lesen, Liebe Sünde schauen,....

Bemerkungen

Die Gruppen, die sich bei diesem Spiel finden, können auch bei jeder Runde eine Frage oder ein Thema vorgegeben bekommen, zu dem sie sich dann 1 bis 5 Minuten lang interviewen / unterhalten sollen.

Material

keines

,Hagu!

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Spontanes Spiel für zwischendurch ohne Vorbereitung.

Spielverlauf

Die Gruppe teilt sich in zwei gleiche Hälften auf, welche sich mit einigem Platz dazwischen gegenüberstellen, um eine Art Gang oder Tunnel zu bilden.

Nach der Reihe wird ein Spieler aus der Gruppe ausgewählt, der durch diesen Gang geht und dabei immerfort "Hagu!" ruft. Die anderen müssen dabei versuchen, ihn zum lachen zu bringen.

Bemerkungen

Je mehr Leute, desto lustiger und auch schwieriger für den "Hagu!"-Rufer.

Material

keines

Jakob und Jakobinchen

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Zwei "blinde" Spieler im Kreis können sich nur über ihre Stimme finden. Der eine muss den anderen fangen, der andere will das verhindern.

Spielverlauf

Beiden Mitspielern werden die Augen verbunden. Jakob ruft: "Jakobinchen, wo bist Du?". Jakobinchen antwortet mit "Hier!". Nach diesen Zurufen orientieren sich die beiden. Jakob versucht, Jakobinchen zu fangen, Jakobinchen versucht, Jakob zu entkommen. Die Spielrunde bildet die Begrenzung, alle Zuschauer müssen ruhig sein, damit sich die Beiden hören können und darauf achten, dass sie den Kreis nicht verlassen.

Material

2 Augenbinden

Katze und Maus

Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 16 Jahren.

Ein Spiel mit dem Fallschirm, vor allem für Kinder.

Spielverlauf

Ein Spieler schlüpft als Maus unter den Fallschirm, ein zweiter setzt sich als Katze darauf. Alle anderen Spieler fassen den Fallschirm am Rand und machen Wellen, damit die Katze nur schwer erkennen kann, wo die Maus gerade herumkrabbelt. Die Katze muss die Maus erwischen.

Material

Fallschirm/Schwungtuch

Mord im Dunkeln

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 15 Spieler im Alter von 12 bis 16 Jahren.
Der Detektiv muss herausfinden, wer der Mörder ist.

Vorbereitung

Es werden (je nach Anzahl der Spieler) Zettel ausgeschnitten und beschriftet. Auf einem Zettel steht "Mörder", auf einem anderen "Detektiv" und auf allen übrigen Zetteln steht "Tänzer".

Spielverlauf

Jeder Spieler zieht einen Zettel. Man darf seinen Zettel niemandem zeigen. Dann werden die Zettel wieder weggelegt und für eine neue Runde bereitgehalten. Nun wird die Musik gestartet. Der "Mörder" muss während des laufenden Liedes eine Person durch Antippen "ermorden". Diese Person muss sich nun lautlos auf den Boden legen. Nach Ende des Liedes wird das Licht wieder angemacht. Nun wird klar, wer "ermordet" wurde. Nun gibt sich der Detektiv zu erkennen. Er muss nun herausfinden, wer der Mörder ist, indem er alle Anwesenden befragt, was sie zur Zeit des Mordes getan haben, oder ob sie was von dem Mord mitgekriegt haben.

Die "Tänzer" müssen immer das Gleiche sagen, wenn der Detektiv sie fragt. Der Mörder allerdings muss immer etwas Anderes sagen. Aber so große Unterschiede sollte er nicht machen, denn sein Ziel ist, nicht entlarvt zu werden.

Der Detektiv hat drei Versuche herauszufinden, wer der Mörder ist. Gelingt ihm das, hat der Mörder verloren und die Tänzer und er gewonnen. Gelingt es ihm nicht, hat der Mörder gewonnen.

Material

je Spieler 1 Zettel
Musik

Mörderspiel

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.
Die Gruppe muss den Mörder unter ihnen finden, bevor keiner mehr übrig ist, der dies tun könnte.

Vorbereitung

Einer der Zettel wird markiert (z.B. mit einem Kreuz). Der Raum wird verdunkelt.

Spielverlauf

Die Zettel werden verteilt. Der Spieler mit dem markierten Zettel ist der Mörder. Alle Zettel werden wieder eingesammelt. Niemand darf verraten, ob er Mörder oder "normaler" Mitspieler ist. Der Raum wird verdunkelt und die Kerzen angezündet (besser umgekehrt).

Jeder Spieler hält seine Kerze vor sein Gesicht (Achtung, die Haare). Nun schaut man den Spielern in der Runde willkürlich in die Augen. Der Mörder hat die Aufgabe seine Mitspieler zu "töten". Er "tötet", indem er einen Spieler anblinzelt. Wurde man angeblinzelt (und hat es auch gemerkt), so ist man "tot", löscht seine Kerze und ist für diese Runde aus dem Spiel ausgeschieden. Hat man jedoch einen Verdacht, wer der Mörder sein könnte (durch Beobachten), so sagt man: "Ich habe einen Verdacht!". Haben zwei Spieler einen Verdacht, so äußern sie erst auf Kommando gleichzeitig ihre Vermutung. Beide müssen auf die selbe Person zeigen, und wenn dies der Mörder ist, ist dieser entlarvt. Unterscheiden sich ihre Vermutungen, so müssen sie (die den Verdacht hatten) beide ihre Kerze löschen und sind aus dem Spiel ausgeschieden. Selbst wenn einer der Beiden auf den wahren Mörder gedeutet hat, so ist er nicht enttarnt und das Spiel wird fortgesetzt. Der Mörder hat das Spiel gewonnen, wenn nur noch 3 Kerzen brennen. (Seine eigene und die von 2 Mitspielern)

Material

je Spieler 1 Kerze
je Spieler 1 Zettel

Positiv Denken

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 15 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Jeder muss über einen anderen in seiner Gruppe einen Punkt aufschreiben, der ihm positiv erscheint.

Spielverlauf

Jeder bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf das Blatt. Danach gibt jeder seinen Zettel seinem Nachbarn. Der liest den Namen und schreibt anonym darunter, was er an ihm besonders gut findet. Die Runde geht einmal im Kreis, bis jeder sein Blatt wieder hat.

Bemerkungen

Es geht bei dem Spiel weniger um das eigentliche Ergebnis, als um das Ausdenken von positiven Eigenschaften. Mit dem Spiel erwischt man besonders die Leute "mit der großen Klappe", weil die normalerweise nur was zu meckern haben, jetzt aber "gezwungen" sind, sich etwas Gutes über die anderen auszudenken. Er wird sich erfahrungsgemäß einiges Ausdenken, schließlich will er auch eine gute Bewertung der anderen.

Der Leiter sollte an dem Spiel nicht teilnehmen, weil dieser als Respektperson sowieso kaum ehrliche Ergebnisse bekommen wird, er jedoch Gefahr läuft, Kinder (ungewollt) zu bevorzugen oder zu benachteiligen. Außerdem sollte der Leiter für Ruhe sorgen, evtl. auch Denkanstöße geben...

Erfahrungsgemäß nehmen alle das Spiel sehr ernst und es schafft eine richtig angenehme Atmosphäre in der Gruppe.

Material

je Spieler Papier und Stift

Reise nach Jerusalem

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 3 bis 30 Jahren.

Bei der Reise nach Jerusalem ist immer ein Stuhl zuwenig da. Wer keinen Stuhl findet, scheidet aus.

Vorbereitung

Es werden Stühle (1 weniger als Spieler da sind) mit dem Rücken zueinander aufgestellt.

Spielverlauf

Nach Musik wandert die Gruppe mit etwas Abstand um die Stuhlreihen. Wenn die Musik abbricht, setzen sich alle auf die Stühle. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat, ist ausgeschieden und es wird ein Stuhl weggenommen. Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch einer übrig ist.

Material

Musik

Reise nach Jerusalem (Xtreme)

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Die Reise nach Jerusalem ist ein sehr bekanntes Spiel. Die hier vorgestellte Variante kommt ohne Stühle aus, man setzt sich statt dessen auf Mitspieler.

Vorbereitung

Die Hälfte der Zettel wird mit einem Stuhl bemalt. Die andere Hälfte (1 Zettel mehr!) wird mit einem Männchen bemalt. Alle Zettel werden gefaltet und gemischt.

Spielverlauf

Die Anzahl der Spieler muss ungerade ist (notfalls einen Betreuer raus- oder reinnehmen). Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel. (Zettel noch nicht anschauen!) Startet die Musik, müssen sich alle Spieler im Raum bewegen und untereinander die Zettel tauschen (Spieler müssen aber wirklich tauschen, sonst ist es unfair!).

Stoppt die Musik, öffnen alle Spieler schnell ihre Zettel. Hat man ein Stuhlsymbol auf seinen Zettel, so muss man sich schnell auf den Boden werfen (Auf Knien und Händen abstützen). Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen "Stuhl" (auf dem Boden kauern Mitspieler) suchen, auf dem man Platz nimmt (auf dem Rücken des Mitspielers). Ein Mitspieler findet keinen freien "Stuhl" und scheidet aus dem Spiel aus.

Der Zettel des ausgeschiedenen Spielers wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht.

In den folgenden Runden scheiden nun jeweils 2 Spieler aus. Von ihnen darf dann nur einer seinen Zettel mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel austauschen. (klingt schwieriger als es ist).

Material

je Spieler 1 Zettel

Streichholzspiel

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein einfaches Spiel, bei dem man Streichhölzer auf eine Flasche stapeln muss

Spielverlauf

In die Mitte des Raumes (oder auf den Tisch) wird eine leere Flasche gestellt. Alle Mitspieler bekommen eine Anzahl von Streichhölzern. Nun muss jeder Spieler nacheinander ein Streichholz auf die Flasche legen, ohne dass die anderen bisher gelegten herunterfallen (ähnlich wie Jenga). Bei wem der Stapel schließlich fällt, der scheidet aus (oder gibt ein Pfand ab). Man glaubt kaum, wieviele Streichhölzer man stapeln kann!

Bemerkungen

Wenig Aufwand, viel Spaß, hohe Spannung.

Material

Flasche
Streichhölzer

Tisch-Minigolf

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein Tischtennisball muss durch einen Parcours gepustet werden.

Vorbereitung

Aus Klopapierrollen und Bastelmaterial einen Parcours auf einem Tisch aufbauen.
Spielverlauf

Spielverlauf

Der Tischtennisball wird an den Anfang des Parcours gelegt und darf dann nicht mehr berührt werden, er wird nur noch durch Pusten fortbewegt.

Material

Tischtennisbälle
Bastelmaterial für Parcours

Tischpusteball

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Ein Tischtennisball muss vom Tisch gepustet werden. Er darf aber nicht im eigenen Bereich vom Tisch fallen.

Vorbereitung

Spielbereiche der Mitspieler auf dem Tisch z.B. mit Klebeband markieren.

Spielverlauf

Alle Spieler sitzen um einem Tisch, jeder bekommt einen bestimmten Bereich auf den Tischrändern markiert, der ihm gehört. Nun wird auf den Tisch ein Tischtennisball gelegt. Jeder muss von seinem Platz aus sitzend versuchen, den Tischtennisball bei einem anderen Spieler vom Tisch zu blasen. Bewertet wird von 10 Punkten abwärts, für jedes "Tor" das man bekommen hat.

Bemerkungen

Das Spiel kann "jeder gegen jeden" oder in zwei oder mehr Mannschaften gespielt werden. Man kann - wenn zwei Mannschaften gegeneinander spielen - auch auf den Tisch verzichten und einfach zwei parallele Linien auf dem Boden markieren. Die Mannschaften legen sich dann hinter die Linien und versuchen, den Ball über die gegnerische Linie zu pusten.

Material

1 Tischtennisball
Markierungen

Verfolger und Beschützer

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Jeder sucht sich in Gedanken zwei Personen aus: einen "Verfolger" und einen "Beschützer". Auf ein Startsignal hin müssen alle versuchen, den eigenen Beschützer zwischen sich und ihrem Verfolger zu behalten.

Das Spiel kann Aufschlüsse über Beziehungen in der Gruppe liefern.

Spielverlauf

Alle stehen in einem definierten Spielfeld. Jeder sucht sich dann in Gedanken zwei Personen aus: einen "Verfolger" und einen "Beschützer".

Auf ein Startsignal hin müssen alle versuchen, den eigenen Beschützer zwischen sich und ihrem Verfolger zu behalten. Bei dieser Übung sollte nicht gesprochen werden.

Material

keines

Verkettete Ringe

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Zwei Spieler hängen mit Seilen aneinander und versuchen, sich zu entknoten.

Spielverlauf

Zwei Freiwillige bekommen je ein Sprungseil an die Arme gebunden. Die beiden Seile überkreuzen sich, sodass die beiden Spieler "verkettet" sind. Ziel ist es, sich zu befreien, ohne die Seile von den Armen abzuknoten. Durch Drehen, Steigen, Entwirren usw. eine ziemlich lustige Sache.

Bemerkungen

Es scheint nicht möglich zu sein, da es sich um zwei geschlossene Ringe handelt, die man nicht auseinander bekommt. Dieses System hat allerdings einen Schwachpunkt: Die Seile sind am Handgelenk mit einer Schlaufe befestigt. Man muss ein Seil durch diese Schlaufe ziehen, das Seil dann noch einmal über das Handgelenk drüber und frei sind die beiden!

Material

2 Sprungseile

Wäscheklammern sammeln

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Turbulentes Spiel, bei dem es darum geht, Wäscheklammern von der Kleidung der Mitspieler zu ergattern.

Vorbereitung

Wäscheklammern abzählen

Spielverlauf

Zu Beginn erhält jeder Spieler 3 (bei weniger Spielern bis zu 5) Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung anbringt. Auf ein Startzeichen versucht nun jeder, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner Kleidung anzubringen. Wer nach einer vorher festgelegten Zeit (z.B. 3 Minuten) die meisten Klammern hat, gewinnt.

Variante

Mit farbigen Klammern können auch zwei oder mehrere Mannschaften gegeneinander spielen. Weil dann hinterher aber alle Wäscheklammerfarben gut verteilt sind, sollten die Spieler einer Mannschaft vorher noch anders gekennzeichnet werden, z.B. mit einem farbigen Punkt auf der Nase.

Material

3-5 mal so viele Wäscheklammern wie Mitspieler (für Mannschaftsspiel in verschiedenen Farben)

Wortschlange (Wörterball)

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 12 Jahren.

Dieses Spiel erfordert ein wenig Konzentration und macht am meisten Spaß, wenn die Antworten wie aus der Pistole geschossen kommen. Mit dem letzten Buchstaben eines Wortes muss immer der neue Begriff beginnen.

Spielverlauf

Ein Spieler denkt sich ein bestimmtes Wort aus. Mit dem letzten Buchstaben dieses Wortes muss nun der neue Begriff beginnen, den der nächste Spieler ganz schnell finden soll. Alle Mitspieler können auf diese Weise ihren Wortschatz testen. Der Spieler nennt zum Beispiel das Wort "Buntstift". Daraus kann die folgende Wortschlange entstehen:

Buntstift - Tragetasche - Eisbecher - Riesenrad - Drehorgel - und so weiter.

Das Spiel kann entweder reihum gespielt werden, oder mit einem Ball, der kreuz und quer jeweils zum nächsten Spieler geworfen wird.

Varianten:

Anspruchsvoller, aber auch komplizierter wird das Spiel, wenn man die Begriffe auf bestimmte Sachgruppen beschränkt, beispielsweise auf Namen, Tiere, Pflanzen, Städte, Nahrungsmittel und Werkzeuge.

Material

1 Ball

Zeitungsballschlacht

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Das Klima erwärmt sich, schneereiche Winter kennen wir im Flachland nur noch von Großmutter's Erzählungen. Da droht die gute alte Schneeballschlacht in Vergessenheit zu geraten. Das muss nicht sein!

Spielverlauf

Alte Zeitungen können zu Bällen geknüllt und als Ersatz für Schneebälle zu einer gehörigen Papierschlacht verwendet werden.

Leider tauen die Zeitungsbälle nach Gebrauch nicht einfach weg, sondern müssen eingesammelt und entsorgt werden.

Material

alte Zeitungen in größeren Mengen