



**BdSJ**  
Bund der St. Sebastianus  
Schützenjugend

**SPIELE - ÜBUNGEN**  
**SPIELE - ÜBUNGEN**

**FÜR JEDEN ANLASS**  
**FÜR JEDEN ANLASS**



## Zeichenerklärung – Symbolik:



**Kinder und Jugendliche**



**Kinder, Jugendliche und Erwachsene**



**Kleingruppen**



**Großgruppen**



**Kennenlernen – „Warming up“ – Spiele**



**Spiele auf Abstand**



**Kreisspiele**



**Ballspiele**



**Wasserspiele**



**Sing- oder Tanzspiele**



**Haus, Gebäude, Halle – Spiele für drinnen**



**Wald, Wiese, Sportplatz – Spiele für draußen**



**Auto, Bus, Reise – Spiele für Unterwegs**



## Alphabetische Auflistung aller Spiele:

1-Euro-Spiel  
10-mal abgeben  
10-mal fangen  
1-2-3-4-5-6-Bumms...  
4-Ecken Stellübung  
5 Minuten Pause

Ach nimm dir noch ein Blättchen  
Achterknoten  
Äffchen  
Akoso-Karate  
Alarmanlage  
Alle Vögel fliegen hoch  
Alphabetischer Kreis  
An der Nase lang  
Angeber  
Apfelsinchen mag keinen Tee  
Aquädukt  
Architektenspiel  
Armer schwarzer Kater  
Astronaut  
Atome  
Aufreihen  
Aufstand  
Ausbruch  
Ausflug in den Zoo  
Außenseiter  
Autogramme  
Autorennen

Backofen  
Bälle in der Runde  
Bälle ins Boot  
Bakterien  
Ball im Kreis  
Ballonreise  
Barbar, Bettler, ...  
Barett  
Barlauf  
Baumstamm-Sortierung  
Bedrohte Eiswelt  
Begriff und Erklärung  
Betreuer-Suchspiel  
Bierdeckelkerzenpusten  
Bierdeckel-Spiel  
Bildhauer  
Bingo  
Bist du Goofy?  
Blindenführung  
Blinder Häuptling  
Blinder Storch  
Blinde Tiere  
Blindschleiche  
Blinker oder Nachtpfeifer  
Blinzeln  
Bluff  
Blupp-Blupp  
Bodyguard  
Bringspiel  
Bruthenne

Catchball  
Cent-Stück-Kreisstaffel  
Chaos-Spiel  
Chinesisch  
Cluedo  
Cola – Limo – Diesel  
Computermännchen  
Corporate Identity  
Countdown

Das Blatt wenden  
Das Ding  
Das hab ich noch nie gemacht  
Der Mann mit dem Koffer  
Der Meister ist nicht zu Hause  
Der Mond ist rund  
Der Pott ist fott  
Der Riese schläft  
Der Turm von Amiens  
Der Zeck muss weg  
Die Bombe tickt  
Diedeldum  
Die Geschichte vom Ball  
Die Jagd  
Die Knoten  
Die verflixten Stühle  
Dirigent gesucht  
Donauwelle  
Drachenschwanzjagd  
Dreistock  
Duell der Augen

Ebbe und Flut  
Eichhörnchenjagd  
Eiertausch  
Eine Ente ..., zwei Beine ...  
Ein kleiner Mann  
Eisloch, Pinguine und Fische  
Eisscholle  
Eledil und Krokofant  
Elefant, Palme Toaster  
Elektrischer Zaun  
Englische Bulldogge  
Erbsenkönig  
Erbsenspiel  
Erkenne deine Kreuzung  
ERS – (Ei-Rettungs-System)  
Evolution

Fahnenjagd  
Fallenlassen  
Familie Meyer im Zoo  
Familientreffen  
Fang den Stock  
Fangtuch  
Fantasieball  
Fantasiereise  
Farb-Klopf-Spiel  
Fauls Ei (Ente, Ente, Gans)  
Faxmaschine

Faxversand  
Feuer und Wasser  
Finde das Gegenteil  
Fingerhut suchen  
Flaschensteigen  
Fledermausspiel  
Flippern  
Flucht  
Flüstern im Dunkeln  
Flugzeugspiel  
Foto-Suchspiel  
Freeze  
Freeze Frame  
Freundlicher Faden  
Froschteich  
Fuchspelzmütze  
Fuchs und Eichhörnchen  
Fuchs und Küken  
Fuß-Spiele

Gedichte-Lotterie  
Gefangenenbefreiung  
Gehetztes Kaninchen  
Geld oder Liebe  
Gemeinsamkeiten  
Geschichten-Ball  
Gitzi-Pecken  
Glaskugelspiel  
Gliederpuppe  
Gordischer Knoten  
Grimassen-Fangen  
Grimassen-Memory  
Großbuchstaben  
Grummeln  
Gruppenreise nach Jerusalem  
Gruppensofa

Haguh  
Hallo Bube  
Handtuch-Kloppe  
Hau-aufs-Knie-Spiel  
Hausknecht  
Himmel, Erde, Wasser  
Hinkelstein-Suchspiel  
Hochstapeln „Kreuz, Pik, Herz, Karo“  
Hühnerjagd

Ich mache eine Party  
Ich sehe was ...  
Ich sitze im Grünen  
Immer im Viereck herum  
Indiana Jones auf Schatzsuche  
Inhaltsvolle Mohrenköpfe  
Interaktionsübung  
Introraten  
Irrenhaus

Jahrmarkt der Kontakte  
Jakob und Jakobinchen  
Jason King gegen Harras Tulpe  
Ja- und Nein-Stuhl

Kampf um den Fluss  
Kartenfangen  
Kartenpusten  
Kartoffelspiel „Schachtelschubsen“  
Kartenspiel  
Katze und Maus  
Keinikeinu

Kissenrennen  
Klatsch, Klatsch, Boing  
Klopfspiel  
Klumpen  
Knicklichtspiel „Vierenkiller“  
Knietunnel  
Kochduell  
Koffer packen  
Kofferschmuggel  
Kommissar Ratlos  
Kopiergerät  
Kreativspiel  
Kreisende Murmel  
Kreuz – Gerade  
Kurzschluss

Laurentia  
Liliputaner  
Löffelspiel  
Löwenjagd  
Lügen-Portrait  
Luftballonschlacht  
Luftballontreten  
Lustige Zugfahrt

M&M oder Smarties  
Mäxle  
Mafia  
Maulwurf  
Menschliche Kamera  
Merkball  
Minenfeld und Mausefallen  
Minenfeld  
Mini-Völkerball  
Mitbringsel  
Mörderspiel  
Monarchie  
Mondfahrt  
Mord in der Disco  
Müsli-Würfelspiel

Nachtrallye  
Nageln  
Name, Hobbys, unliebsames  
Namensball  
Name und Beruf  
Name und Bewegung  
Name und Gericht  
Nicht Ja und nicht Nein  
Nordseewelle  
Nummernspiel

Obstkorb  
Ölsardinen-Spiel  
Olympiade: Wettkampf- / Staffelspiele  
Orientexpress

Partnerinterview  
Pastor – Vikar  
Pfeifenreiniger  
Pfeifspiel  
Pferderennen  
Pinguine quälen  
Pippi Langstrumpf – Tanz  
Pizzaflietzer  
Planquadrat X  
Platztausch  
Positiv Denken  
Postentausch

Pullover oder T-Shirt Rallye  
Propaganda  
Radarspiel  
Regenmassage  
Regierungsspiel  
Reise in die Zukunft  
Reise nach Jerusalem  
Reise nach Jerusalem (Xtreme)  
Reiterkampf  
Ribbel – Dibbel  
Ring im Kreis  
Ritter – Drache – Burgfräulein  
Roboter  
Rolltreppe  
Rot zu Rot

Sagaland  
Sammelspiel  
Sanitärerball  
Schäfchen  
Schlangen fangen  
Schlangen häuten  
Schlangenkopf  
Schlappes  
Schlüsselwächter  
Schmugglerspiel  
Schnitzeljagd  
Schokolade – „Hmm lecker ...“  
Schrei-Spiel  
Schrubberhockey  
Schuhe suchen  
Schuh- / Socken-Wrestling  
Schwarzer Mann  
Schweben lassen  
Umzug – Neubau – Erdbeben  
Seil formen  
Spiel der Völker  
Spiel ohne Grenzen  
Spinnennetz  
Springball  
Stadt – Land – Fluss  
Steinzeithandel  
Stille Post  
Stille Stuhlpost  
Streichholz-Schnappen  
Streichholzspiel  
Strickmuster  
Stühlekippen  
Stühle-Mühle  
Stuhlkreisfußball  
Stuhlriechen  
Stummer Dirigent  
Sumpfüberquerung  
Superschnelles Namensspiel

Tannenzapfen Rugby  
Tanz der Vampire  
Tausendfüßler  
Tauziehen  
Tee-Kesselchen  
Teili-Schleuder  
Teppichfangen  
Tippspiel  
Tischfangen  
Tisch-Minigolf  
Tischpusteball  
Toast-Wettessen  
Trollball  
Tunneltauchen

Unterschriftenspiel

Verfolger und Beschützer  
Verkehrschaos  
Verkettete Ringe  
Vertauschte Visitenkarten  
Völkerball  
Volleyball-Variationen

Wäscheklammern sammeln  
Wahr oder Falsch  
Was ist anders?  
Was mag Otto?  
Wasserschlacht  
Wer bin ich?  
Wer hat die meisten Namen?  
Wer ist unter dem Tuch?  
Wer passt zu mir?  
Wettervorhersage  
Wilde Jagd  
Wind im Wald  
Wörterball  
Wohin geht die Reise?  
Wolkenbett

Zahlensuchlauf  
Zehn Schritte  
Zeitungsballschlacht  
Zeitungsschlagen  
Zipp – Zapp  
Zirkus Minimus  
Zug nach Nirgendwo  
Zulu  
Zwillings-Fußball

# 1-Euro-Spiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Geldstück muss auf verschiedene Weise im Kreis herumgegeben werden.

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Das Geldstück, mit dem gespielt wird, wird auf den Handrücken des Spielers 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 herunterfallen. Falls es doch herunterfällt, müssen die beiden die Übergabe solange noch einmal probieren, bis es klappt.

Die nächsten Runden werden jedes Mal 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)

## Bemerkungen

Im Zuge der Euro-Umstellung wurde das Spiel, das ursprünglich "Pfennigspiel" hieß, in "Centspiel" umbenannt.

## Material

1 Geldstück

# 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

# 10-mal fangen



---

## Kurzbeschreibung

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

Fangspiel im Volleyball- / Völkerballfeld.

## Vorbereitung

Es wird ein Feld, etwa im Format "Volleyball" oder "Völkerball" abmarkiert.

## Spielverlauf

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die farblich gekennzeichnet sein sollten. Die Mannschaft A stellt sich in einer Reihe vor dem Kopfende des Feldes auf, die Mannschaft B versammelt sich im Inneren des gegenüber liegenden Feldes.

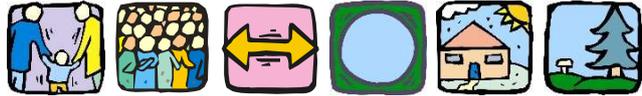
Nun läuft der Erste von Mannschaft A los und muss nun versuchen, ein Mitglied der Mannschaft B zu fangen und abzuschlagen. Dabei darf Mannschaft B ihre Feldhälfte auf keinen Fall verlassen! Hat der Fänger es geschafft, so muss sich der Abgeschlagene an der Stelle, an der er gefangen wurde, auf den Boden setzen. Der Spieler aus Mannschaft A läuft zu seiner Mannschaft zurück und klatscht dort seinen Nachfolger ab, der nun loslaufen kann.

Die Zeit bis zum Abschlagen des Letzten wird gestoppt. Nun werden die Mannschaften gewechselt. Die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

## Material

- Spielfeldmarkierungen
- Kennzeichnung für die Mannschaften

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – Bumms ...



---

## Kurzbeschreibung

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

Konzentrationsübung mit Zahlen. Versprecher garantiert!

## Spielverlauf

Es wird festgelegt, wie weit man zählt. Oft reicht es völlig, bei 50 aufzuhören. Dann einigt man sich auf die Zahl, die beim Aufzählen nicht mehr genannt werden darf. Meistens fängt man einfach mit der 7 an. Statt der Zahl wird ein Wort gesagt, z.B. "Bumms" Allerdings muss auch jede Zahl die die 7 enthält (17, 27, 70, 71, 72 ... ) und durch 7 teilbar ist (14, 21...) durch das Wort ersetzt werden. Danach wird normal weitergezählt. Wer sich verspricht oder nicht mehr weiterweiß, fliegt raus. Der erste fängt an, danach geht es reihum weiter. 1, 2, 3, 4, 5, 6, Bumms, 8, 9, 10, 11, 12, 13, Bumms, 15, 16, Bumms, 18, ... Danach kann man es mit schwierigeren Zahlen versuchen. Schwieriger wird es je kleiner die Zahl ist.

## Bemerkungen

Variation: Man kann es noch zusätzlich erschweren, indem man die Begriffe für die Zahl und durch die Zahl teilbare Zahlen trennt für 4: 1, 2, 3, Bumms - Peng, 5, 6, 7, Peng, 9, 10, 11, Peng, 13, Bumms, 15, ...) oder mehrere Zahlen auf einmal nimmt für 4 u. 5: 1, 2, 3, Bumms, Bumms, 6, 7, Bumms, 9, Bumms, 11, Bumms, 13, Bumms, Bumms, Bumms, 17 ...

## Material

keines

## 4-Ecken Stellübung



---

### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 100 Jahren.

Mittels der vier Raumecken werden erste Erkenntnisse über die Zusammenstellung der Teilnehmer einer Zusammenkunft erfahren.

### Spielverlauf

An die Teilnehmer der Runde werden Fragen zu verschiedenen Vorgaben gestellt. Alle Teilnehmer positionieren sich je nach eigenem Befinden bzw. je nach Gegebenheit in den Ecken des Raumes. Die Ecken des Raumes sind durch verschieden farbige Blätter markiert.

### Bemerkungen

Jeder Teilnehmer kann auch eigene Fragen an die Runde stellen, nach der sich die übrigen Teilnehmer in den vier Ecken positionieren.

### Material

- Verschiedenfarbige DIN A 4 Blätter für die vier Raumecken

## 5 Minuten Pause



---

### Kurzbeschreibung

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

Ziel des Spiels ist es, für die Leiter größerer Gruppen 5 Minuten herauszuschlagen, in denen nicht geredet wird.

### Spielverlauf

Der Spielleiter verkündet, dass jetzt eine bestimmte Zeit lang absolute Ruhe herrschen muss. Sogar lachen und Kichern ist verboten, atmen ist erlaubt. Wer innerhalb dieser festgelegten Zeit es nicht schafft, leise zu sein, der hat verloren, muss aufstehen und etwas machen, was ihm sicherlich nicht gefällt, wie z.B. vor versammelter Mannschaft Zähne putzen.

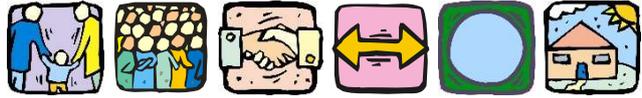
### Bemerkungen

Hyperaktive Kinder sind in diesem Fall ein Problem, da es ihnen sehr schwerfällt, sich sogar das Lachen zu verkneifen. Ideal wäre es, wenn von solchen Teilnehmern Kleinigkeiten ignoriert würden.

### Material

keines

# Ach nimm dir noch ein Blättchen



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 16 bis 60 Jahren.

Eignet sich zur Auflockerung oder zu Beginn eines Spieleabends (Gruppentreffen). Wird auch als Kennenlernspiel eingesetzt.

## Spielverlauf

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel Blätter nehmen, aber auch soviel wie er/sie meint zu benötigen (min. 3). Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie zunächst ihren Namen nennen sollen und anschließend pro Papierblatt, das sie genommen haben etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

## Bemerkungen

Wichtig !!! – Es wird zunächst nicht erklärt, zu was das Spiel dient bzw. was anschließend verlangt wird.

Ergänzend schreibt nach dem Spiel jeder seinen Namen auf eine Computer-Etikette bzw. Tesakrepp und klebt sich dieses auf seinen Pullover/Shirt/Bluse etc.

## Material

- Toilettenpapierrolle
- Tesakrepp oder Computer-Etiketten
- Eding-Stift

# Achterknoten



## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 20 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Ein Koordinationsspiel welches jedoch einiges an Übung, Absprachen und Aufmerksamkeit erfordert.

## Vorbereitung

Zur Spielsicht und Aufgabenbeschreibung wird auf dem Boden oder einem Tisch neben dem Spielfeld mit einem kleinen Seil ein Achterknoten ausgelegt.

## Spielverlauf

Die Spieler teilen sich auf ein 10 – 15m langes ausgelegtes Seil gleichmäßig auf und nehmen es entsprechend in die Hände. Ihre Aufgabe ist es jetzt, das Seil ohne loszulassen gemeinsam möglichst schnell zu einem Achterknoten zu bilden.

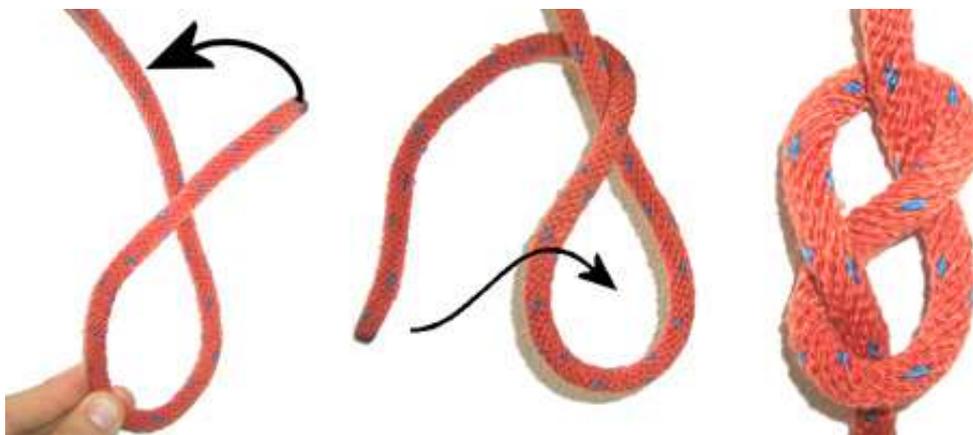
## Bemerkungen

Ziel der Übung: fördert Aufmerksamkeit, Gewandtheit, Koordination und Absprachen.

- Zusammenarbeit fördern
- Erlernen von Problemlösungen
- Förderung der Diskussionsfähigkeit
- Wir-Gefühl schaffen

## Material

- 1 großes ca. 10 – 15m langes Seil
- 1 kleineres Seil



# 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

# Akoso-Karate



---

## Kurzbeschreibung

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

Altjapanisches Karatespiel (oder so).

## Spielverlauf

Der Mitspieler A greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut "AAHH!!!" an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seinen linken oder rechten Nachbarn.

Der Angegriffene B wehrt nun mit dem Laut "KOH!!!" ab und zeigt mit nach oben gerecktem Ellenbogen auf einen seiner Nachbarn, dies darf auch durchaus A sein.

Der nun Angegriffene gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, indem er "SOH!!!" ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt.

Dieser greift jetzt - wie oben dargestellt - wieder neu an.

## Material

keines

# 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

# 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.

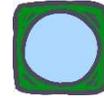
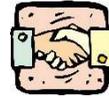
## Spielverlauf

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

# 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

# An der Nase lang



---

## 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.

## Bemerkungen

**Auswertung:** Welche "Führung" wurde wie empfunden (beide Seiten fragen!)?

## Material

keines

# Angeber



---

## 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 aus beigefügter Aufgabenliste 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 Aufgabenliste

## Angeberspiele (Aufgaben)

---

1.) Wie viele Klopapierrollen kannst Du aufstellen, ohne dass der Turm umfällt?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
4	8	12	16

2.) Wie lange brauchst Du, um einen Bibelvers nachzuschlagen?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
30 Sek.	20 Sek.	15 Sek.	10 Sek.

3.) Eine wie lange Zahl kannst Du in 5 Sek. im Kopf speichern?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
3 Stellen	5 Stellen	7 Stellen	9 Stellen

4.) Wie lange kannst Du ein Buch mit ausgestrecktem Arm halten?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
80 s	160 s	240 s	600 s

5.) Wie weit fliegt ein von Dir gefalteter Papierflieger? (2 Versuche)

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
3 m	5 m	7 m	9 m

6.) Wie lange kannst Du im Handstand stehen? (2 Versuche)

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
2 s	4 s	5 s	6 s

7.) Wie lange brauchst Du, um einen Faden einzufädeln?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
50 s	30 s	20 s	10 s

8.) Wie oft kannst Du eine Zeitung in der Mitte zusammenfalten?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
6x	10x	20x	30x

9.) Wie oft kannst Du dich in einer Minute im Kreis um eine Flasche drehen?

<b>40 Punkte</b>	<b>60 Punkte</b>	<b>80 Punkte</b>	<b>100 Punkte</b>
15x	25x	35x	50x

10.) Wie viele Schläge brauchst Du, um einen Nagel in einen Holzklotz zu schlagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
8	6	4	2

11.) Wie weit kannst Du eine Waage durch Drücken mit den Händen zum Ausschlag bringen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5 kg	10 kg	20 kg	40 kg

12.) Wie lang kannst Du ein brennendes Streichholz in der Hand halten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	30 s	40 s	50 s

13.) Wie viele Kniebeugen schaffst Du in einer Minute?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30	45	65	80

14.) Wie oft schaffst Du es in einer Minute, mit geschlossenen Beinen über eine Schnur zu springen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
70x	85x	100x	110x

15.) Wie lange kannst du mit Hilfestellung oder an der Wand im Handstand stehen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	60 s	90 s	120 s

16.) Wie lange brauchst Du, um 3 Butterkekse zu essen und anschließend zu pfeifen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
60 s	40 s	20 s	10 s

17.) Wie weit kannst Du aus dem Stand springen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
1,50 m	1,80 m	2,10 m	2,50 m

18.) Zeit schätzen: Wie genau schätzt Du zwei Minuten ab?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	15 s	10 s	5 s

19.) Wie oft kannst Du das Alphabet in einer Minute vollständig aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2x	5x	10x	15x

20.) Wie viele Buchstaben hintereinander kannst Du dir 15 s lang merken?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3	4	6	7

21.) Wie lange kannst Du einen Holzstab auf deinem Zeigefinger balancieren?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2 s	4 s	6 s	8 s

22.) Wie lange kannst Du ununterbrochen reden, ohne einmal Äh oder ähnliches zu sagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15 s	30 s	60 s	120 s

23.) Wie weit kannst Du eine Streichholzschachtel auf dem Boden entlang pusten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
1,2 m	1,5 m	2 m	2,5 m

24.) Wie lange brauchst Du, um ein DIN A4-Blatt in genau 20 Stücke zu zerreißen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	20 s	15 s	10 s

25.) Eine Hantel wird mit einem Seil an einem Stock befestigt. Wie oft schaffst Du es, das Seil mit der Hantel in einer Minute hoch zu wickeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2x	5x	8x	10x

26.) Wie viele Streichhölzer kannst Du zwischen Zeige-, Mittel-, und Ringfinger zerbrechen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3	6	10	15

27.) Wie lange brauchst Du, um eine Babyflasche gefüllt mit Getränk auszunuckeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
50 s	40 s	20 s	10 s

28.) Eine wie lange Papierschlange kannst Du aus einer DIN A4 Seite reißen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
0,5 m	1 m	2 m	2,5 m

29.) Wie viele Streichhölzer kannst Du innerhalb von einer Minute auf einer Flasche aufstapeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
8	12	16	20

30.) Wie lange kannst Du ununterbrochen Luft ausblasen?  
(Kontrolliert an Blasenbildung im Wasser und zugehaltener Nase)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	30 s	45 s	60 s

31.) Wie viele einstellige Zahlen kannst Du innerhalb von einer Minute miteinander richtig multiplizieren? (Zettel und Stift als Hilfsmittel)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3	5	8	12

32.) Wie oft kannst Du in einer Minute fehlerfrei "In Ulm und um Ulm und um Ulm herum" aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4x	9x	15x	20x

33.) 30 s lang werden 40 Gegenstände gezeigt. Wie viele kannst Du danach auswendig aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
10	20	30	40

34.) Wie oft kannst Du in einer Minute um einen Baum mit ca. 70 cm Durchmesser rennen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
10x	15x	20x	25x

35.) Wie lange kannst Du Dich an mit beiden Händen an eine Stange hängen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	60 s	90 s	120 s

36.) Wie lange kannst Du "Flasche nuckeln"?

Erklärung: Eine Sprudelflasche wird mit dem Mund möglichst luftleer gesaugt. Dann wird die Zunge in den Flaschenhals gesteckt und die Flasche möglichst lang an der Zunge hängen gelassen.

**Vorsicht: Es besteht die Möglichkeit, dass man seine Zunge oder seine Lippen nicht mehr von der Flasche bekommt, was zu Verletzungen führen kann!**

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5 s	10 s	20 s	30 s

37.) Ein Spieler öffnet eine Streichholzschachtel mit einem Streichholz. Holt es heraus. Öffnet die Schachtel zur anderen Seite, schiebt das Streichholz hinein, schließt die Schachtel wieder und gibt sie an den nächsten in der Gruppe weiter. Wie oft schafft ihr es, die Schachtel in 2 Minuten weiterzugeben?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15 Mal	20 Mal	25 Mal	30 Mal

38.) Wie viele Kniebeugen zu zweit mit einem Salzstängel, den ihr beide im Mund habt, schafft ihr in einer Minute? Wenn der Salzstängel abbricht, dürft ihr einen neuen nehmen, die begonnene Kniebeugen zählt aber nicht.

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
8	12	16	20

39.) Wie weit könnt ihr ein Auto in 30 s schieben?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
50 m	80 m	110 m	150 m

40.) Jeder Spieler hat ein Spagetti in seinem Mund. Ein Flaschendeckel wird von einem Spagetti zum anderen weitergereicht. Wie oft in einer Minute?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte

41.) Wie viele Personen passen auf eine Sprudelkiste? (Vormachen)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5	6	8	9

42.) Ihr bekommt eine Liste mit 10 Städten. Bei wie vielen könnt ihr die Länder richtig zuordnen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4	6	8	10

43.) Wie viele Kleidungsstücke könnt ihr einem von eurer Gruppe übereinander anziehen? Er muss danach noch 20 m laufen.

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20	35	45	70

44.) Ihr müsst ein Streichholz brennend in der Gruppe weitergeben. Jedes Mal, wenn es aus ist, muss der, bei dem es ausgegangen ist, ein neues nehmen. Wie viele Streichhölzer braucht ihr, bis 10 Leute durch sind?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4	3	2	1

# 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 denselben 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.

## Bemerkungen

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

## Material

keines

# Aquädukt



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Aquädukt ist eine römische Wasserleitung, und die soll gebaut werden. Ein Wasserspiel für draußen, das als Kooperationsspiel oder Wettkampf spielbar ist.

## Vorbereitung

Ein Gefälle in der Landschaft ist vorteilhaft, es geht aber auch ohne. Es wird je Gruppe ein langes Stück Frischhaltefolie abgeschnitten (ungefähr je Mitspieler ein Meter Folie rechnen). Je Gruppe wird ein Eimer mit Wasser gefüllt, der andere bleibt leer.

## Spielverlauf

Ein Mitspieler nimmt den Eimer mit Wasser und geht auf einen erhöhten Punkt. Der Rest der Mitspieler bildet bergab eine Reihe, hält die Folie und stellt den leeren Eimer am Ende der Reihe auf. Nun gießt der Spieler mit dem vollen Wassereimer langsam Wasser in die Folie und die anderen Mitspieler müssen die Folie so halten (als Rinne), dass das Wasser mit möglichst wenig Verlusten in den zweiten Eimer am Ende der Reihe gelangt.

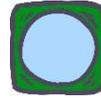
## Bemerkungen

Es sollte nicht zu kalt sein, da es nasse Füße geben kann. Das Spiel kann sowohl als Kooperationsspiel als auch als Mannschaftsspiel durchgeführt werden. Beim Mannschaftsspiel gewinnt die Mannschaft, die am meisten Wasser in den Zieleimer bekommen hat. Beim Kooperationsspiel liegt der Fokus mehr auf der Zusammenarbeit der Mitspieler, deswegen spielen dann alle in einer einzigen Gruppe. Um die Zusammenarbeit zu verbessern, kann die Durchführung selbst analysiert und dann wiederholt werden, anschließend Kritik eines Außenstehenden und nochmalige Durchführung. Aufgezeigt werden durch das Spiel Rollenzuteilung, Teamfähigkeit und wie mit Problemen (Überforderung einzelner, Leck in der Rinne) innerhalb der Gruppe umgegangen wird. Varianten: Hindernisse aufbauen, um die herumgeleitet werden muss. Flaches Gelände (auch bergauf möglich, jedoch sehr schwer !!!) (c) by Johannes König

## Material

- je Team 2 Eimer (10 Liter)
- 1 Rolle Frischhaltefolie (je Spieler wird ca. 1 m benötigt)

# Architektenspiel



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein Spiel um die Teamfähigkeit zu proben.

## Spielverlauf

Zwei bis vier „Architekten“ verlassen den Raum. Alle anderen stehen im Kreis und nehmen sich an der Hand, nun verknoten sie sich mit drüberklettern oder drunter durch, ohne sich loszulassen. Wenn sich die Mitspieler genug verknotet haben, sollen die Architekten den Knoten wieder entwirren. Wichtig ist, dass sich die Mitspieler nicht loslassen, bis der Kreis wieder gebildet ist. Es kann passieren, dass nun einige Mitspieler falsch herumstehen, aber das ist nicht weiter schlimm.

## Bemerkungen

Eine andere Form des Spiels „Gordischer Knoten“, weil sich hier nur ein Kreis verknotet. Hier kann die Teamfähigkeit der Architekten beobachtet werden. Das Spiel kann auch als Zwischenspiel für z.B. ein „Spiel ohne Grenzen“ genutzt werden.

## Material

keines

## 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 mitleidvoller 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

# 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" platzieren 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 platzieren konnte, ist Sieger.

## Bemerkungen

Ist das Spiel Teil einer Olympiade, so können die Astronauten am Schluss noch einen Hindernisparcours bewältigen oder ein Wettrennen laufen.

## Material

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

# Atome



---

## 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 und sich gegenseitig vorstellen. Dabei bleiben normalerweise immer einige Mitspieler übrig, die zuwenig sind, um ein Molekül der verlangten Größe zu bilden. Diese Mitspieler gesellen sich zum Spielleiter und stellen sich dort gegenseitig vor. Dann gehen alle erneut auseinander – bis zum nächsten Kommando: „Drei Atome“. Alle Teilnehmer versammeln sich in Dreiergruppen und stellen einander vor usw.

Das Atome-Spiel kann auch gut mit Musik untermalt werden!

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

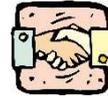
## Bemerkungen

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. CD-Player

# Aufreihen



---

## Kurzbeschreibung

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

Die NASA sucht eine neue Crew für die nächste Marsexpedition. Mehrere Gruppen haben sich gemeldet und werden nun getestet. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich im dunklen und luftleeren (= nonverbal) Raum sich nach Schuhgröße (etc.) zu ordnen, um schnell in den richtigen Raumanzug zu kommen.

## Spielverlauf

Die Gruppe muss sich nach einer bestimmten Reihenfolge geordnet aufstellen

- alphabetisch nach Vornamen (ohne Worte)
- nach Geburtsdatum (ohne Worte)
- nach Körpergröße (mit verbundenen Augen)
- nach Schuhgröße (stumm und mit verbundenen Augen)
- nach einer Nummer, die jedem in die Handfläche getippt wurde

## Bemerkungen

*Auswertung:*

- Haben sich alle an die vereinbarten Regeln gehalten?
- Wer hat welche Initiative gezeigt?
- Wurden alle Vorschläge berücksichtigt?
- Wie wurde nonverbal Entscheidungen getroffen?
- Wurden alle einbezogen?

## 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

# 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

# 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 seine Geschichte: "Als ich neulich in den Zoo ging, sah ich zuerst die Giraffen mit ihren langen Hälsen, dann ging ich in den Streichelzoo 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)

# Außenseiter



---

## Kurzbeschreibung

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

Erfahrungsübung, um nachvollziehen zu können, was ein Außenseiter erlebt und wie er sich dabei fühlt.

## Spielverlauf

Es wird eine Person aus der Gruppe ausgewählt, die über ein ausgeprägtes Selbstvertrauen verfügt. Diese wird zum "Außenseiter".

Der Rest der Gruppe spielt: "Treffen, Begrüßen, Unterhalten". Alle Gruppenmitglieder laufen dabei durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen sich (auch Umarmen) und unterhalten sich. Das Außenseiterkind geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen.

Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiterkind aus.

## Bemerkungen



In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit vorhanden sein. Die Außenseiterrolle kann einige Male gewechselt werden. Auf keinen Fall sollte dabei ein Kind gewählt werden, das in der Gruppe eine Randstellung oder andersartig schwierige Stellung einnimmt.

## Material

keines

# Autogramme



---

## Kurzbeschreibung

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

Jeder Spieler muss unter allen anderen Spielern Personen finden, die bestimmte Fähigkeiten oder Eigenschaften besitzen, und sich von diesen ein Autogramm geben lassen.

## Vorbereitung

Für jeden Spieler wird ein Zettel kopiert, auf dem einige Fähigkeiten und Eigenschaften vermerkt sind.

## Spielverlauf

Jeder Spieler muss unter allen anderen Spielern Personen finden, die die auf seinem Zettel genannten Fähigkeiten (z.B. kann mit den Ohren wackeln) oder Eigenschaften (z.B. hat mindestens zwei Geschwister) besitzen, und sich von diesen an der entsprechenden Stelle ein Autogramm geben lassen.

Auf einem Zettel dürfen nicht mehrere Autogramme eines Spielers sein, und natürlich darf auch der Inhaber des Zettels nicht bei sich selbst unterschreiben.

## Material

- kopierte Zettel für alle Spieler
- Stifte

# 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 Gag aufgedeckt.

## Bemerkungen

Gelächter garantiert.

## Material

- 1 Stuhl
- 1 Lenkrad-Attrappe (Teller o.ä.)

# 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.

## Bemerkungen



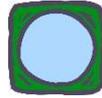
Spiele und Entspannungsübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben. Erwachsene werden sich in aller Regel weigern, mitzumachen.

In jedem Falle muss die Gruppe sich gut kennen und sich vertrauen, auch darf die Reihenfolge der Teilnehmer nicht von außen vorgegeben werden.

## Material

keines

## Bälle in der Runde



---

### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Koordinationsspiel im Kreis auf Zeit oder mit vielen Bällen.

### Spielverlauf

Alle bilden einen Kreis und nehmen die Arme nach oben, jeder muss sich zwei Dinge merken, von wem er den Ball erhalten hat und zu wem er den Ball weitergeschmissen hat. Der Spielleiter wirft nun einem den Ball dieser darf die Arme runternehmen und weiter. Der Spielleiter bekommt den Ball als letzter wieder zurück.

Zum einen kann man nun auf schnelle Runden spielen, also gegen die Zeit, zum anderen kann man aber auch mit mehreren Bällen in der Runde spielen um einen Gleichtakt der Gruppe zu erreichen.

### Bemerkungen

Das Spiel eignet sich gut um die eigene Konzentration und die Koordination untereinander zu üben. Als spielerische Übung bei Fahنشwenkergruppen eignet es sich um den Synchronismus beim Schauschwenken etc. zu üben.

Das wichtigste für jeden Spieler ist es, sich zu merken, zu wem ich den Ball werfe und von wem ich den Ball erhalte. Alles andere ist nur sekundär wichtig. Wenn man mit mehreren Bällen spielt ist es weiter hilfreich, wenn man die Flughöhe der übrigen Bälle etwas im Auge behält. Auch ist es wichtig seinen Mitspieler im Auge zu halten, wenn dieser noch einige Bälle in der Hand hält. Dann kann man durch eine Zeitverzögerung den Spielverlauf etwas regulieren und beeinflussen.

### Material

- ausreichend Jonglierbälle (ca. 8 – 10)
- Tennisbälle eignen sich auch (aber diese springen mehr)

# Bälle ins Boot



---

## Kurzbeschreibung

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

In einem Schwimmbecken müssen möglichst viele kleine Bälle möglichst schnell in ein in der Mitte schwimmendes Schlauchboot befördert werden.

## Vorbereitung

Im Schwimmbad auf jeden Fall vorher den Bademeister fragen.

## Spielverlauf

In der Mitte des Beckens schwimmt ein kleines Boot (oder irgend etwas anderes mit einer Öffnung nach oben). Vom Rand aus werden in der Beckenmitte eine Menge Bälle zu Wasser gelassen. Das ist das Startsignal für die Schwimmer an den beiden Längsseiten des Beckens, loszulegen. Wer bringt die meistens Bälle ins Ziel?

## Varianten:

1. Man nimmt Bälle in zwei Farben (z.B. weiß und gelb) und jede Mannschaft muss die Bälle einer Farbe einsammeln.
2. Die Mitglieder des einen Teams betätigen sich als Werfer, die des anderen Teams versuchen, die Treffer abzuwehren.
3. Man kann auch ein Zeitspiel daraus machen: Wie viele Bälle bringen die Mitglieder einer Mannschaft in drei Minuten ins Ziel?
4. Das Spiel kann man auch mit Kanus oder Ruderbooten spielen. Ziel ist es dann, nach einer bestimmten Zeit keinen Ball im eigenen Boot zu haben. Also versucht man, den Ball ins Boot der anderen zu werfen.

## Material

- 1 Schlauchboot o.ä.
- viele kleine Tennis- oder Tischtennisbälle

# 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"?).

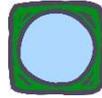
Eignet sich auch gut zur Aufnahme eines Soziogramms der Gruppe (Einige liegen noch nicht richtig, schon sind sie im Krankenhaus, andere bleiben liegen, bis gerade jemand darüber stolpert).

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 (Haarnetz, Kopftuch, Stirnband oder Ähnliches, muss aber nicht sein)

## 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

# Ballonreise



## Kurzbeschreibung

Ein Begrüßungs- und Kennenlernspiel für mittelgroße und größere Gruppen.

## Spielverlauf

Die Teilnehmer werde zu einer Ballonreise über den gesamten Erdball eingeladen. Hierzu bewegen sie sich zunächst frei im Raum oder Gelände. Der Spielleiter erklärt ihnen, dass sie eingeladen sind viele verschiedene Länder kennenzulernen., hierzu mögen sie sich bitte in den Ballon (Kreis) begeben. Unter leiser Hintergrundmusik hebt dieser nun ab und schwebt mit den Wolken dem ersten Land zu. Die Musik wird etwas leiser und der Spielleiter erklärt man sei in ..... gelandet (z.B. Japan). Er bittet die Teilnehmer aus dem Ballon zu steigen und die Bewohner landestypisch zu begrüßen. Im Anschluss begeben sich die Teilnehmer wieder in den Ballon und heben ab zum nächsten Land. Hier geschieht der Ablauf analog, jedoch nach der zum Land passenden Musik und dem entsprechenden Begrüßungsritual. Irgendwann landet der Ballon wieder am Startpunkt und das Spiel ist beendet.

## Bemerkungen

Der Spielleiter sollte sich Zeit nehmen das Spiel entsprechend zu erklären. Vor jeder Landung in einem Land/Kontinent erklärt der Spielleiter die entsprechend landestypische Begrüßung.

Länder:

- Ferieninsel (z.B. Sylt)
- Indien
- Japan
- Afrika – Elfenbeinküste
- Brasilien
- Mexiko
- Frankreich
- Saudi-Arabien
- Tibet oder China
- Amerika
- Türkei
- Ungarn
- Italien
- Spanien
- Russland
- Griechenland

## Material

- Seil (...zur Kreisbildung für den Ballon)
- passende Landesmusik

## Beispiel-Text zur Ballonreise (umseitig)

Wir starten zu einer gedanklichen Ballonreise mit einem Zauberballon, der es uns ermöglicht sehr schnell in verschiedene Länder zu reisen. Ich darf alle Teilnehmer bitten, sich einmal in den angedeuteten Kreis zu stellen. Dieser Kreis ist für die gesamte Reise unser Zauberballon.

Ihr werdet gleich während der Reise immer die gleiche Musik hören, sie begleitet uns auf dem Flug durch die Lüfte. Bei den Landungen ertönt dann jeweils Musik aus dem Gastland welches wir angefliegen haben.

Bei der Landung verlasst ihr bitte den Ballonkreis und ich gebe euch jeweils kurze Informationen über das Land, in dem ihr euch als Reisegruppe gerade befindet und mache vor, wie man sich hier begrüßt.

Ihr sollt euch nun ebenso begrüßen und dabei kreuz und quer außerhalb des Ballons laufen. Das Ende des Aufenthalts wird durch ein Läuten der Glocke von mir, und das Einsetzen der Ballonmusik deutlich.

Manchmal schwankt der Ballon oder es gibt einen Sturm. Dann schaukeln alle ein wenig mit. Wem schwindelig wird, kann sich an anderen festhalten.

---

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 1:00 Minuten ausblenden.***

Der Ballon hebt langsam ab und schwebt immer höher. Wir schauen nach unten und sehen, wie die Häuser und Straßen von ..... immer kleiner werden, die Menschen sehen aus wie Ameisen. Der Ballon schwebt über Felder, Wiesen und Wälder, bis wir plötzlich das Meer auftauchen sehen. Manchmal schaukelt und schwankt der Ballon ein wenig, wir schaukeln leise mit. Da taucht auf einmal eine kleine Insel in der Nordsee auf, der sich unsere Reisegruppe nähert. Der Ballon stoppt und geht genau über Sylt langsam und leise nach unten. Er ist in einem deutschen Ferienparadies gelandet.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Dies ist eine Insel, auf der die Menschen immer Muße und Ruhe haben und den Tag genießen. Es gibt aber einen Marktplatz, wo alle Menschen sich in Erinnerung an ihr früheres hektisches Leben ganz schnell die Hand geben und fragen: „Guten Tag, wie geht's?“ Gebt so vielen wie möglich und so schnell wie möglich die Hand und seht ihnen dabei in die Augen.

***Lied (02) komplett abspielen – Dauer 0:47 Minuten***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.***

Wir fliegen weiter und merken langsam, wie es immer kälter wird ...

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Unter uns erstreckt sich das Riesenreich von „Mütterchen Russland“ und wir landen in einer eiskalten, russischen Steppe. Es ist gerade Feiertag und wir hören eine russisch-orthodoxe Liturgie.

***Lied (03) anspielen und nach ca. 0:45 Minuten leise ausblenden.***

Anschließend wird gefeiert, gesungen, getrunken und getanzt. Wir mischen uns unter die Feiernden und üben den „Säbeltanz“, und schon wird es uns warm und Sprachbarrieren spielen auch keine Rolle mehr.

***Lied (04) komplett abspielen – Dauer 2:18 Minuten***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.***

Unsere Reise zieht uns nun wieder weiter Richtung Süden und wir überqueren das Kaspische Meer und den Persischen Golf. Unter uns liegen weite und mächtige Ölfelder der Scheichs von Oman.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Wir fliegen über die arabischen Wüste, nicht weit von einer Stadt entfernt, denn wir hören in der Ferne den Ezan, den islamischen Gebetsruf, der fünfmal am Tag ertönt und die Menschen zum Gebet auffordert oder in die Moschee ruft. Wir landen nicht weit von einer Oase entfernt. Wir gehen zur Oase und begrüßen die Menschen mit „Salam“ (Friede), indem wir unsere rechte Hand nacheinander an die Stirn, die Lippen und die Brust führen und uns dabei verbeugen ...

***Lied (05) anspielen und nach ca. 0:55 Minuten leise ausblenden.***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.***

Nun sind wir bereits die Hitze ein wenig gewohnt von unserem Aufenthalt in Saudi-Arabien. Doch der Wind treibt uns immer weiter Richtung Äquator. Es wird wieder sehr warm und wir landen in Afrika, um es genau zu beschreiben, im westafrikanischen Staat Elfenbeinküste.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Während der Ballon nach unten schwebt, hören wir schon die rhythmischen Trommeln. Wir bekommen Lust, uns danach zu bewegen. Es ist ein fröhlicher Rhythmus. Wenn wir anderen Menschen begegnen, spielen wir mit ihnen ausgiebig das Begrüßungsritual durch, das sehr vielfältig und variabel ist. Die Hand nehmen und schütteln, dann mit den Fingern, die zu einer Kralle geformt sind, verhaken, anschließend sich gegenseitig seitlich auf die Handflächen schlagen und das ganze wieder von vorn.

Frauen begrüßen wir mit „Jambo bibi“ und Männer mit „Jambo bwana“ ...

***Lied (06) anspielen und nach ca. 2:00 Minuten leise ausblenden.***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 1:00 Minuten ausblenden.***

Der Wetterdienst kündigt uns starke und günstige Winde an und wir steigen schnell in den Zauberballon um den großen Atlantischen Ozean zu überqueren. Unter uns sehen wir die Urlauber auf den Kapverdischen Inseln und die Schiffe die das Kap der guten Hoffnung ansteuern. Nach einer Weile sehen wir den Zuckerhut und die weißen Strände der Copacabana leuchten.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Wir landen mit unserem Ballon direkt in der Guanababucht und haben das große Glück, es ist gerade Karneval in Rio. Die Brasilianer begrüßen uns mit heißen Samba-Rhythmen und wir mischen uns unter das Volk und tanzen mit.

***Lied (07) anspielen und nach ca. 1:50 Minuten leise ausblenden.***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 1:00 Minuten ausblenden.***

Der Golfstrom treibt unseren Zauberballon wieder Richtung Norden. Im Golf von Mexiko schüttelt uns ein Hurrikan gewaltig durch und wir müssen uns gegenseitig halten um nicht aus dem Korb zu fliegen. Nachdem es wieder ruhiger geworden ist, sehen wir plötzlich seltsame Treppenförmige, fast Pyramidenähnliche Gebäude. Es sind die berühmten Aztekentempel von Mexiko. Wir landen, um auch dieses Land besser kennen zu lernen.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Doch wir haben Pech, wir sind zur Mittagszeit gelandet, und die Mexikaner halten gerade Siesta. Sie verspüren keinerlei Lust ihren Mittagsschlaf wegen uns zu unterbrechen. Nun denn, nutzen wir die Zeit auch zu einer kurzen Ruhepause und legen oder setzen uns auch zum Schlafen.

***Lied (08) anspielen und nach ca. 1:25 Minuten leise ausblenden.***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 1:00 Minuten ausblenden.***

Unser Ballon führt uns über den Rio Grande nach Amerika in das „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“. Da die Menschen hier wenig Zeit haben, geht die Begrüßung sehr schnell. Sie begrüßen sich meisten nur mit einem kurzen „Hey“. Hierzu steigen wir erst gar nicht aus, sondern winken ihnen freundlich aus dem Ballon zu und grüßen sie ebenso. Wir fliegen unverzüglich weiter um noch schnell ein weiteres Land in Nordamerika zu besuchen.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Nahe der Stadt Saskatchewan in den Rocky Mountains besuchen wir noch die Indianer Kanadas, die mit uns in der Weite der kanadischen Wälder einen ihrer Tänze aufführen. Da es dort (zum Glück) keinen CD-Player gibt, singen wir dazu selber: „Hey hey hey ungo wa ...“

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.***

Unser Ballon führt uns über den gewaltigen Pazifik in das Inselreich der Vulkane und der Kirschbaumblüten.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Wir landen frühmorgens um 4 Uhr auf einem schneebedeckten Hügel in Japan, direkt neben einem Zen-Kloster. Die Mönche werden gerade mit Trommeln zur Frühmeditation gerufen. Sie kommen in ihren schwarzen Kimonos und mit ihren kahlgeschorenen Köpfen schnell in den Zendo, den Meditationsraum. Sie haben nur wenig Zeit, sich auf ihr rundes Kissen zu setzen um dann unbeweglich sitzen zu bleiben, wenn der Gong ertönt. Wir setzen uns ebenso hin und hören eine Weile zu ... Dann erheben wir uns leise und gehen hinunter in den nächsten Ort und grüßen die Menschen dort, indem wir die Hände flach auf die Oberschenkel legen, in der Hüfte einknicken und mit geradem Oberkörper verbeugen, dabei lächeln und sagen „Sajonara Petersan“.

***Lied (09) anspielen und nach ca. 1:30 Minuten leise ausblenden.***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 1:00 Minuten ausblenden.***

Der Flug führt uns über das Riesenreich der Chinesen. Selbst aus großer Höhe können wir mit den Augen dem Verlauf der Chinesischen Mauer folgen. Zwischenzeitlich wird es auch wieder wärmer, denn unter uns erstreckt sich die Wüste Gobi. Nach einer Weile erscheinen am Horizont die Bergriesen des Himalayas. Es wird kalt und wir wärmen uns gegenseitig.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Wir sind wieder auf schneebedeckten Bergen gelandet, diesmal aber in Tibet. Die Sonne scheint, und die Menschen sitzen vor ihren Häusern und lachen uns freundlich an. Zur Begrüßung zeigen sie uns ihre Zungen, die im Mund nach hinten gerollt sind. Damit zeigen sie, dass sie nicht von einem Dämonen befallen sind, der die Zungen schwarz färbt. Wir grüßen natürlich genauso freundlich zurück.

***Lied (10) anspielen und nach ca. 1:00 Minuten leise ausblenden.***

***...anschl. Glocke läuten***

***Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.***

Bis zu unserem nächsten Etappenziel haben wir es nicht sehr weit. Gewaltige Hindu-Tempel weisen uns die Route.

***Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.***

Wir sind in Indien gelandet und begrüßen die Menschen, die uns begegnen auf landestypische Art: Wir legen die Hände zur Grußhaltung vor die Brust zusammen und sagen „Namaste“, was man übersetzen kann mit „Ich grüße das Licht in dir“.

**Lied (11) komplett abspielen – Dauer 0:34 Minuten**

**...anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Der Wind treibt uns hinweg über den Hindukusch in Afghanistan und das Elbursgebirge von Iran. Das wilde Kurdistan erscheint unter uns winzig klein.

**Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.**

Nun kommen wir in die Türkei, ein Land, in dem viele Feste gefeiert werden, die sich oft über Tage hinziehen. Wir haben Glück: Es findet gerade eine türkische Hochzeit statt, bei der natürlich lecker gegessen, getrunken und getanzt wird. Wir tanzen eine Weile mit. Dann gehen wir weiter und schauen uns im Ort um. Wir begrüßen uns mit „Merhaba“ (Aussprache mit gerolltem „r“), wenn es Bekannte oder Gleichaltrige sind; wenn es ältere Verwandte oder höhergestellte Personen sind, führen wir den Türkischen Handkuss aus: man nimmt die Hand des anderen und führt sie erst an die Lippen, dann an die Stirn und sagt „Merhaba“) ...

**Lied (12) anspielen und nach ca. 1:00 Minuten leise ausblenden.**

**...anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Schnell besteigen wir wieder unseren Zauberballon, der uns über das Mittelmeer zur Iberischen Halbinsel bringt. Im spanischen Alicante setzen wir zur Landung an.

**Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.**

Die Menschen begrüßen uns freundlich mit „Buenos Dias“, was so viel bedeutet wie „Gute Tage“. Wir machen es ihnen gleich, schütteln uns gegenseitig die Hände und wünschen uns „Buenos Dias“. Bei einem Stadtfest lernen wir den berühmten andalusischen Flamenco-Tanz kennen und mit spanischen Rhythmen wird die Nacht zum Tage.

**Lied (13) anspielen und nach ca. 1:20 Minuten leise ausblenden.**

**...anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Leider müssen wir uns jedoch auch von den spanischen Freunden verabschieden, und noch schnell Frankreich besuchen.

**Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.**

Nun sind wir in Frankreich und natürlich in Paris gelandet. Hier treffen wir die unterschiedlichsten Leute. Wir begrüßen uns mit angedeuteten oder echten Umarmungen, Küssen auf die Wange oder in die Luft je nachdem, wie wir zueinanderstehen oder wie uns zumute ist ...

**Lied (14) anspielen und nach ca. 1:10 Minuten leise ausblenden.**

**...anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Noch drei Länder stehen auf unserem Reiseplan, drum wieder schnell hinein in den Ballon und ab ´gen Süden. Vorbei an den Schlössern der Loire und rüber über die gewaltigen Seealpen nach Italien in´s Land der Liebe und „Amore“.

**Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.**

Römische Freunde haben uns eingeladen und von ihren bezaubernden Frauen erzählt. Diese wollen wir natürlich als erstes kennen lernen. Wir begrüßen sie mit "Ciau Bella" und bekommen ein ebenso erotisches "Ciau Casanova" erwidert. Davon derart angetan wagen wir doch einmal diesen Versuch untereinander und schauen ob es auch bei uns funktioniert ...

**Lied (15) anspielen und nach ca. 1:20 Minuten leise ausblenden.**

**...anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Nachdem wir unsere Balzversuche mehr oder weniger erfolgreich erprobt haben, heißt es wieder Abschied zu nehmen. Schnelle Winde bringen uns ins Land des Balatons und der Pußta. Am ungarischen Plattensee gehen wir herunter und steigen aus.

**Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.**

Man begrüßt uns freundlich mit einem langen "Jó napot" (ó - wie Boot), gibt sich dabei mit festem Druck die Hand und schaut sich tief in die Augen. Versuchen wir es doch auch einmal ... und sollte wir den einen oder anderen Ungar nicht verstehen, sagen wir ihm einfach: "Nem értem" - was so viel bedeutet wie: "Ich verstehe nicht".

**Lied (16) anspielen und nach ca. 0:55 Minuten leise ausblenden.**

**... anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Und nun liebe Freunde, lasst uns ein vorletztes Mal in die Lüfte steigen, denn ich möchte euch noch Griechenland vorstellen. Wir fliegen geschwind hinweg über den Balkan und die Adria. Schon von weitem sehen wir den Olymp und die griechischen Tempelanlagen von Korinth.

**Pause und warten bis die Ballonmusik ausklingt.**

Und wieder nähern wir uns einem Land, in dem gerne und viel gefeiert wird. Vielleicht haben wir Glück und es ist auch hier ein Feiertag? Wir landen auf der griechischen Insel Santorin, wo ein mehrtägiges Fest im Gange ist. Wir tanzen natürlich mit. Und falls wir noch dazu kommen, grüßen wir die Menschen mit „Jassu“ (mit langem „a“). Das heißt so viel wie „Hallo“ und passt fast immer. Ansonsten grüßen wir mit „Kalispera“ (Guten Abend).

**Lied (17) anspielen und nach ca. 0:55 Minuten leise ausblenden.**

**...anschl. Glocke läuten**

**Ballon-Musik (01) einsetzen und nach ca. 0:30 Minuten ausblenden.**

Nach dieser großen Weltreise bei der wir viele Länder und noch viele mehr besucht haben, steigen wir wieder in den Zauberballon und reisen natürlich nach Hause und landen mit dem Ballon wieder sanft und sicher in ..... von wo aus wir gestartet sind.

**ENDE - GESAMTDAUER ca. 45:00 Minuten**

# Barbar, Bettler, ...



---

## Kurzbeschreibung

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

Bei diesem Kreisspiel gibt es eine ausgeprägte Hierarchie unter den Spielern. Barbar, Bettler, Bananenverkäufer, Briefträger, Bahnhofsvorsteher, Bürgermeister, Bundesminister, Bundeskanzler und Bundespräsident führen kurze Gespräche, die immer gleich aufgebaut sind, bei denen man aber nichts falsch machen darf.

## Spielverlauf

Jeder Mitspieler bekommt eine im Uhrzeigersinn steigende Berufsbezeichnung, die mit "B" beginnt. Der Erste ist der Barbar, reihum folgen Bettler, Bananenverkäufer, Briefträger, Bahnhofsvorsteher, Bürgermeister, Bundesminister, Bundeskanzler und Bundespräsident (Begriffe zwischen Barbar und Bundespräsident bitte je nach Anzahl der Spieler variieren).

Der Bundespräsident erzählt nun eine kurze Geschichte, in der er irgendeinen Mitspieler einer beliebigen Ungeheuerlichkeit beschuldigt. Der so Angesprochene steht unverzüglich auf und fragt: "Wer? Ich?". Der Bundespräsident: "Ja, Du!", "Ich nicht!", "Wer denn sonst?" Nun nennt der Angesprochene eine neue Bezeichnung aus der Runde, der festgelegte Dialog wiederholt sich. Nun fordert die Hierarchie aber, dass der Niedriggestellte immer aufsteht, wenn er mit dem Höhergestellten redet, der Höhergestellte jedoch immer sitzen bleibt. Außerdem muss der Niedriggestellte den Höhergestellten mit "Sie" ansprechen, umgekehrt muss geduzt werden. Der Einzige, der diesen festgelegten Dialog durchbrechen darf, ist der Barbar. Er als kulturloser Geselle und Allerniedrigster darf sich alles erlauben. Er darf reden, wenn er nicht an der Reihe ist, er darf die Anderen aus dem Konzept bringen, und muss lediglich, wenn ein anderer ihn anspricht und bis zum "Wer denn sonst?" vorgedrungen ist, eine neue Bezeichnung nennen.

Macht Irgendeiner in der Runde einen Fehler, so wird er zum Barbar degradiert, alle Spieler mit niedrigerer Position bis zum Barbaren rücken auf der Karriereleiter einen Platz nach links und nehmen die entsprechende Bezeichnung von ihrem Nachbarn an.

## Bemerkungen

Der Barbar im Spiel hieß früher "Bettnässer", und dies ist auch der ursprüngliche Name dieses Spiels. Weil es aber eine steigende Anzahl von (auch älteren) Kindern gibt, die tatsächlich (meist aus psychischen Gründen) Bettnässer sind, haben wir uns im Sinne von "political correctness" zu einer Umbenennung entschlossen, auch wenn die Rolle des Bettnässers im Spiel eigentlich die attraktivste war und keinesfalls eine Außenseiterrolle.

## Material

keines

# Barett



---

## 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

# Barlauf



---

## Kurzbeschreibung

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

Mannschaftsspiel ohne Ball

## Vorbereitung

Die Spieler werden in zwei gleich große, schnelle, kräftige, intelligente Gruppen aufgeteilt. Außerdem werden 2 - 4 Schiedsrichter benötigt. Jede der beiden Gruppen stellt sich hinter einer der Schmalseiten des Spielfeldes auf (=Ausgangsstellung).

## Spielverlauf

Das Spielfeld ist ein Rechteck, welches doppelt so lang wie breit ist. Die Breite wählt man so, dass die Spieler einer Mannschaft, die sich - in einer Reihe aufgestellt - mit ausgestreckten Armen an den Händen halten, gerade Platz finden.

### Ziele:

Gewonnen hat die Mannschaft, welche zuerst eine vorher festgelegte Anzahl von Punkten erreicht, oder alle gegnerischen Spieler gefangengenommen hat.

### Regeln:

1. **EINE-AKTION-REGEL:** Es kann immer nur auf genau eine Weise auf einmal ein Punktgewinn erreicht werden. Nach jedem Punktgewinn wird das Spiel abgepfiffen, und die nicht gefangengenommenen Spieler kehren hinter ihre jeweiligen Ausgangslinien zurück. Bei Unklarheiten müssen die Schiedsrichter also entscheiden, welche Aktion zuerst stattgefunden hat; nur diese zählt!
2. **SCHLAGRECHT / ABSCHLAGEN:** "Jeder Spieler hat gegenüber all den gegnerischen Spielern Schlagrecht, die zeitlich vor ihm ihre Ausgangslinie überschritten haben." Das bedeutet, dass, sobald sich zwei gegnerische Spieler berühren, derjenige gefangen ist, welcher gegenüber dem anderen KEIN Schlagrecht hatte. "Ein Spieler, der sich nach Verlassen seiner Ausgangslinie wieder in deren Richtung bewegt, verliert sein Schlagrecht gegenüber ALLEN Spielern." "Begibt sich ein Spieler (auch während einer Runde) wieder hinter seine Ausgangslinie, erneuert sich sein Schlagrecht wieder gegenüber allen bereits auf dem Feld befindlichen Gegnern." "Ein Spieler, der seitlich aus dem Spielfeld läuft, gilt ebenfalls als abgeschlagen." Für jeden abgeschlagenen Spieler erhält die gegnerische Mannschaft 1 Punkt.
3. **GEFANGENE:** Der erste abgeschlagene Spieler einer Mannschaft muss sich auf der gegnerischen Seite so an den linken seitlichen Spielfeldrand legen, dass er mit den Füßen die Ausgangslinie berührt. Weitere Gefangene legen sich so dazu, dass ihre Füße jeweils die ausgestreckten Hände des vorigen Gefangenen berühren. Liegen am linken Spielfeldrand schon drei (bei 16 Spielern) bis 5 (bei > 30 Spielern), legen sich die nächsten Gefangenen in einer neuen Kette an den rechten Spielfeldrand (Die entsprechende Zahl muss vor dem Spiel festgelegt werden). Sind ALLE Spieler einer Mannschaft gefangen, so hat diese verloren, unabhängig von der Punktzahl!
4. **BEFREIUNG:** Berührt ein Spieler, der sein Schlagrecht noch hat (d.h. in diesem Fall nur, dass er sich noch nicht zurückbewegt haben darf) einen der auf der gegnerischen Seite aufgereihten Mitglieder der eigenen Mannschaft, so sind alle diese Gefangenen befreit und seine Mannschaft erhält 5 Punkte.

5. DURCHLAUF: Gelingt es einem Spieler, der sein Schlagrecht noch nicht verloren hat (d.h. in diesem Fall nur, dass er sich noch nicht zurückbewegt haben darf), ohne abgeschlagen zu werden, die gegnerische Ausgangslinie zu überqueren, erhält seine Mannschaft 10 Punkte. AUSSERDEM SIND ALLE GEFANGENEN BEIDER MANNSCHAFTEN WIEDER FREI!
6. LOCKEN: Vor dem Spiel wird ausgelost, welche Mannschaft zuerst "lockt". Diese Mannschaft schickt einige Vertreter los, die sich der Ausgangslinie der anderen Mannschaft nähern und versuchen diese zu einem Fangversuch zu provozieren, um so den anderen Mitgliedern der eigenen Mannschaft Gelegenheit zu geben, wiederum die Verfolger abzuschlagen. Später lockt immer die Mannschaft, die den letzten Punktgewinn gemacht hat.
7. SONSTIGES: Bei abschüssigem Gelände empfiehlt es sich, jeweils nach einer vorher bestimmten Zeit die Spielfeldseiten zu wechseln.

### **Auswertung:**

Um Punkte zu machen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Abschlagen eines gegnerischen Spielers: 1 Punkt
2. Durchlauf: 10 Punkte
3. Gefangenenbefreiung: 5 Punkte

### **Bemerkungen**

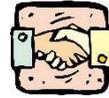
Wenn ihr Gefangene zu bewachen habt, solltet ihr dazu einige Spieler einteilen, die sich an der Spitze der Gefangenenkette(n) abwechseln, und sich immer, wenn ein neuer Gegner seine Heimatlinie verlässt, selbst wieder neues Schlagrecht holen, indem sie kurz hinter ihre eigene Linie zurückgehen. Unter Umständen ist es sinnvoll, dass ein Spieler "Selbstmord" begeht, indem er sich einem Gegner, der einen Durchlauf oder eine Gefangenenbefreiung versucht, in den Weg stellt, obwohl er diesem gegenüber kein Schlagrecht hat. Er ist dann zwar gefangen, die Aktion des Gegners ist jedoch verhindert.

Die Schiedsrichter sollten sich ihre Aufgabe einigermaßen sinnvoll aufteilen und haben im Übrigen IMMER recht.

### **Material**

- Spielfeldbegrenzungen (Seile, Fahnen, o.ä.)

# 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.

## Vorbereitung

Was muss vor Beginn des Spiels vorbereitet werden?

## 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

Das Spiel kann als Kennenlernspiel eingesetzt werden, indem man keine Zahlen einsetzt, sondern Kriterien (z.B. Alter, Schuhgröße, Mitgliedsjahre - Dauer der Gruppenzugehörigkeit, etc.). 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

# Bedrohte Eiswelt



---

## 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 oder weil die Eisschollen auf Grund der Erderwärmung immer mehr schmelzen. Nach und nach kann man dann immer mehr Stühle wegnehmen. Der Rekord liegt bei 30 Leuten auf 10 Stühlen!

## Material

keines

## 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

# Betreuer-Suchspiel



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 16 Jahren.

In der Stadt: Verkleidete Betreuer müssen erkannt werden. Im Gelände: Versteckte Betreuer müssen gefunden werden.

## Vorbereitung

In der Stadt: Die Betreuer verkleiden sich - unbemerkt von den Spielern - so, dass sie nur noch schwer zu erkennen sind. Eventuell muss eine getrennte Anreise der verkleideten Betreuer organisiert werden.

Im Gelände müssen sich die Betreuer nur verstecken, evtl. noch zusätzlich tarnen.

## Spielverlauf

Während eines Stadtausfluges laufen verkleidete Betreuer in der Stadt umher, die von den Spielern erkannt werden müssen. Jeder Spieler trägt einen Zettel bei sich, auf dem erkannte Betreuer unterschreiben.

Wird das Spiel im Gelände gespielt, so müssen Betreuer, die sich versteckt haben, gefunden werden. Auch hier werden die Zettel der Spieler von den entdeckten Betreuern unterschrieben.

## Material

- Verkleidung / Tarnung
- je Spieler ein Zettel

# Bierdeckelkerzenpusten



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Zwei Spieler versuchen mit verbundenen Augen jeweils die Kerze des anderen auszupusten.

## Vorbereitung

Die Teelichter müssen mit Klebstoff oder Klebeband auf den Bierdeckeln befestigt werden.

## Spielverlauf

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber auf zwei Stühlen. Sie haben beide die Augen verbunden. Sie müssen den Bierdeckel, auf dem die brennende Kerze befestigt ist, immer mit beiden Händen vor sich halten. Ziel ist es, die Kerze des anderen Spielers auszupusten.

## Bemerkungen

Eine Kerze auspusten ist tückisch, vor allem, wenn sie nicht brennt...

Man kann dieses Spiel auch in der Veräppelungs-Variante spielen: Dazu werden die Kerzen heimlich gelöscht, während die Spieler bereits die Augen verbunden haben. Unter Anfeuerung der Zuschauer versuchen nun beide die jeweils andere Kerze auszublasen, was ihnen aber (merkwürdigerweise) nicht gelingen will. Sobald einem (oder beiden) klar ist, wieso es nicht hinhaut, dürfen die nächsten (draußen wartenden) Spieler ran.

## Material

- 2 Teelichter
- 2 Bierdeckel
- 2 Augenbinden

# 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.

## Bemerkungen

Der größere Aufwand ist der, nach dem Spiel alle 100 Bierdeckel wieder einzusammeln.

## Material

- 100 Bierdeckel
- 2 Würfel
- 1 Trillerpfeife
- Schnur, Klebeband oder Klopapier zum Markieren der Spielfeldgrenze

# Bildhauer



---

## 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 zusammenstellen 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

# Bingo



---

## Kurzbeschreibung

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

Interessantes Spiel, welches viele kleine Spiele beinhaltet. Dieses Spiel wird auf Zeit gespielt und benötigt eine große Portion Glück.

## Vorbereitung

Kleinere Spiele/Aufgaben vorbereiten, auf die Leiter verteilen und Materialien bereithalten. Jeweils ein Spielplan, ein Laufzettel und jeweils 25 Karten mit den Zahlen 1 - 25 pro Gruppe erstellen.

## Spielverlauf

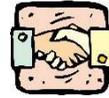
Die Spieler in Gruppen mit ca. 7 - 10 Mitgliedern unterteilen. Auslosen, welche Gruppe anfangen darf. Die Gruppe zieht verdeckt eine Zahlenkarte und bekommt die entsprechende Aufgabe zu der Zahl. Ist die Aufgabe gelöst, wird sie vom Helfer auf dem Laufzettel unterzeichnet und die Gruppe kehrt zum Spielplan zurück. Das entsprechende Zahlenfeld wird durchgestrichen und es wird eine neue Zahl gezogen.

Ziel des Spiels ist es, ein Bingo zu erreichen, d.h. 5 Zahlen (und die dazugehörigen Aufgaben) in einer Reihe erfolgreich erledigt zu haben. Natürlich werden die Zahlen auf den Spielplänen willkürlich aufgeschrieben; es gibt keine bestimmte Zahlenfolge.

## Material

- DIN A2 Tonkarton für die Spielpläne
- DIN A4 Blätter als Laufzettel
- kleine Kärtchen für die Zahlen
- Materialien entsprechend der 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

# Blindenführung



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 16 bis 60 Jahren.

Beobachtungs- und Vertrauensübung (-spiel)

## Spielverlauf

Die Teilnehmer bilden Pärchen, hierbei sollten sich die Partner möglichst vorher nur wenig bis gar nicht kennen. Desto intensiver wird die Übung. Ein Teilnehmer der Pärchen bekommt nun die Augen verbunden und wird im Haus von seinem Partner umhergeführt. Im Haus können einige Hindernisse (Tische, gespannte Seile, Stühle etc.) aufgebaut werden. Nach einer Zeit von ca. 5 min. sollen die Pärchen die Rollen tauschen, d.h. der eine darf nun führen und der andere bekommt die Augen verbunden.

Haben beide so geführt und sind geführt worden, sollen sie sich im Gruppenraum über diese ungewohnte Situation austauschen. Hier soll besonders zur Sprache kommen, wie sich der einzelne gefühlt hat, was ihn unsicher gemacht hat, was er sich in den einzelnen Situationen gewünscht hätte.

Eine zweite Runde beginnt nun, hierbei darf nur noch mit Kommandos geführt werden, Berührungen sind nicht erlaubt. Auch hier wieder nach 5 min. die Rollen wechseln und anschließend austauschen.

Eine dritte Runde kann nun absolviert werden. Jetzt dürfen nur noch kurze Zeichen gegeben werden, mit denen geführt wird. Es darf nicht mehr gesprochen werden. Die Zeichen gilt es vorher gemeinsam abzusprechen. Auch hier wieder nach 5 min. die Rollen wechseln und anschließend austauschen.

## Bemerkungen



Spiele und Entspannungs- und Vertrauensübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben.

Jeder muss zu jeder Zeit die Möglichkeit haben, auszusteigen.

## Material

- Ausreichend Tücher oder Augenbinden für jeden Teilnehmer
- Stühle, Seile etc. für eine Parcours zu bilden
- ggfs. auch Einweghandschuhe (z.B. unter Corona – Hygienerichtlinien)

# Blinder Häuptling



---

## 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

# Blinder Storch



---

## 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.

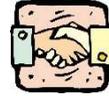
## Bemerkungen

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

## Material

- 1 Augenbinde

# 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

# 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 hintereinander als blinde Raupe durch die Natur, vorweg ein sehender Helfer.

Die Kinder sollen dabei möglichst viel erhorchen, riechen 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

# Blinker oder Nachtpfeifer



---

## 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

# Blinzeln



---

## 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

# 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

# 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

## Bodyguard



---

### Kurzbeschreibung

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

Kreisspiel, bei dem ein Bodyguard in der Mitte seine "Whitney Houston" vor den bösen Scharfschützen im Kreis retten muss.

### Spielverlauf

Die Spieler stehen im Kreis, zwei Freiwillige - "Whitney" und ihr "Bodyguard" gehen in die Mitte. Der Bodyguard muss versuchen, möglichst lange seine Whitney vor den Schüssen (Softball) aus dem Kreis der Scharfschützen zu retten. Er ist dabei durch eine imaginäre "kugelsichere Weste" unverletzlich. Ist Whitney getroffen, muss der Bodyguard zurück in den Kreis und Whitney wird zum neuen Bodyguard. Der Schütze, der getroffen hat, wird zur neuen Whitney.

### Bemerkungen

Die Scharfschützen sollten möglichst erkennen, dass sie sich mit Taktik Vorteile verschaffen können. Der Ball kann nämlich über den Bodyguard in den Rücken der Whitney geworfen werden, sodass der Bodyguard kaum noch Chancen hat, sich vor seinen Schützling zu hechten. Blindes "Drauflosballern" nützt also nichts. Diese Taktik kann in einer Reflektionsphase verdeutlicht werden. Weitere Variation: einen zweiten Ball einsetzen. Noch mehr Action.

### Material

- 1 Softball (oder auch zwei)

# 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 (durchgekautes 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

# Bruthenne



---

## Kurzbeschreibung

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

Bei diesem Kinderspiel aus Thailand müssen einer "Henne" die "Eier" geklaut werden, ohne abgeschlagen zu werden.

## Vorbereitung

Auf dem Boden werden um den gleichen Mittelpunkt zwei Kreise gezogen, der kleinere hat etwa einen Meter, der größere etwa zwei Meter Durchmesser. Die Größe der Kreise soll dabei etwas von der Größe der mitspielenden Kinder abhängen.

## Spielverlauf

Ein Spieler spielt die Henne. Sie steht im inneren Kreis, den sie nicht verlassen darf. Die anderen Spieler legen je einen Stein als "Ei" in den inneren Kreis. Nun versuchen sie, wieder ein Ei zu stehlen, ohne von der Henne berührt zu werden und ohne in den äußeren Kreis zu treten. Wem das gelingt, der setzt sich auf die Seite. Wer von der Henne abgeschlagen wird, muss als Henne in den Kreis und die verbleibenden Eier bewachen, bis er wiederum jemanden abschlagen kann.

## Material

- Kreide oder ein Stöckchen zum Zeichnen der Kreise (je nach Bodenbeschaffenheit)
- je Spieler 1 kleiner Stein

# Bus- und Bahn-Rally (ÖPNV-Rally)



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Eine oder mehrere Gruppen folgen Hinweisen, die sie mit Öffentlichen Verkehrsmitteln zu einem Ziel lotsen.

## Vorbereitung

Zunächst müssen Fahrpläne studiert werden. Bei mehreren Gruppen können diese - möglichst ohne sich zu begegnen - evtl. über verschiedene Routen zum Ziel geführt werden. Die Gruppen sollten im Abstand von mindestens 10 Minuten losgeschickt werden.

Die Zettel mit den Fahrplan-Informationen und Umsteige-Anweisungen sollten in eine Rahmengeschichte eingebunden werden, damit das Spiel Spaß macht. Wir haben uns z.B. eine alte Dame ausgedacht, die den Kuchen unseres Geburtstagskinds entwendet hatte. Von "Spionen" und "Agenten" erhielten die Gruppen unterwegs neue Informationen.

Jede Gruppe bekommt außerdem einen versiegelten "Not-Umschlag" mit der gesamten Fahrtroute, um das Ziel zu finden, falls etwas schief läuft.

## Spielverlauf

Jede Gruppe wird von einem oder mehreren Helfern begleitet, die an vorher festgelegten Punkten jeweils einen Umschlag mit einem weiteren Hinweis öffnen. Man kann die Hinweis-Umschläge auch fest anbringen, und an jeder Station einen Helfer postieren. Die Helfer sollten über die grobe Route informiert und telefonisch erreichbar sein und natürlich gegenüber den Spielern zum Schweigen verpflichtet werden...

Den ersten Umschlag bekommen die Gruppen am Startpunkt ausgehändigt, die Hinweise führen zu einer bestimmten Bus- bzw. Bahnlinie und zu einer eindeutigen Haltestelle. Dort bekommt die Gruppe vom begleitenden Helfer den nächsten Umschlag übergeben. So geht es weiter bis zu einem Zielpunkt, wo es eine Belohnung geben kann.

## Bemerkungen

Es ist sinnvoll, die Handy-Nummern der Spielleitung und einiger Gruppenmitglieder auf ein Blatt zu notieren und an jede Gruppe zu verteilen. Wird das Spiel mit Kindern gespielt, sollte die Telefonnummer der Freizeitleitung *jedem* Kind auf einem Zettel mitgegeben werden, falls es verloren geht.

Die Verhaltensweise, falls sie verloren gehen, ist den Kindern vor Spielbeginn mitzuteilen: Einen Erwachsenen mit Handy bitten, die Nummer auf dem Zettel anrufen zu dürfen, aber *auf keinen Fall* mit fremden Leuten mitgehen!

Wer sparen muss: Viele Kinder haben Monatskarten für Bus und Bahn. Für diese Kinder muss dann kein Gruppenfahrkarte mehr gekauft werden.

## Material

- Gruppenfahrkarten
- Umschläge mit ausgearbeiteten Hinweisen
- je Gruppe ein "Not-Umschlag" mit kompletter Route
- je Spieler 1 Zettel mit Telefonnummer der Spielleitung

# 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.

## Vorbereitung

Zwei Auslinien markieren, falls kein markiertes Spielfeld vorhanden.

## 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"

# Cent-Stück Kreisstaffel



---

## Kurzbeschreibung

Mindestens 2 x 3 Personen ab 8 Jahre aufwärts.

Ein typisches Warming-Up Spiel oder Kreisspiel.

## Spielverlauf

Ein Cent-Stück wird auf die Stirn gelegt und wandert von Person zu Person. Dieses Spiel ist relativ schwierig.

- **Alternative**

Eine einfachere Variante für die jüngeren Kids bietet sich an:

Das Cent-Stück wird auf den Handrücken gelegt und von Handrücken zu Handrücken durch die Reihe gegeben.

## Vorbereitung

Keine

## Material

Geldstück

## Wertung

Kann als Kreisspiel gespielt werden, aber auch mit 2 oder 3 Mannschaften gegeneinander. Dabei gewinnt natürlich die Mannschaft, die am geschicktesten und schnellsten das Cent-Stück durch die Reihe geben kann.

# 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

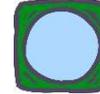
Der Name spricht für sich. Die Spieler werden in Gruppen zu ca. 4 bis 10 Personen eingeteilt, jede Gruppe bekommt eine Spielfigur, die auf das Startfeld des Spielplanes gestellt wird. Nun wird gewürfelt und gesetzt. Die Nummer, auf der die Figur landet, muss nun in der Umgebung als Karte gesucht und 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

# Chinesisch



---

## 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. Der Spielleiter kann die Schwierigkeitsgrade verändern, indem er die Gruppe auffordert mal schnell, mal langsam, mal in Zeitlupe, mal ganz hoch, mal ganz tief usw. zu sprechen.

## 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

# 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 (Wer, Wen, Wann, Womit, Wo). 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.

Nach dem Spiel kann jede Gruppe die Tat für ein Foto kurz nachstellen.

## Material

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

# Cola- Limo – Diesel



---

## Kurzbeschreibung

Für viel Mitspieler ohne Altersbeschränkung.

Ausscheidungsspiel

## Spielverlauf

Der Raum oder der Spielbereich wird mittels Seil oder Klebeband in 2 Hälften geteilt. Alle Mitspieler stellen sich mit dem Gesicht in die gleiche Richtung auf der rechten Seite der Abtrennung auf. Diese Seite ist nun die "Limo-Seite", die andere Seite ist die "Cola-Seite". Der Spielleiter gibt nun die Kommandos "Limo", "Cola" oder "Diesel" in schneller durcheinandergewürfelter Reihenfolge. Oder kann diese Begriffe in eine Spontane Geschichte einpacken

Einzelkommandos	Cola	Mitspieler wechseln zur Cola-Seite
	Limo	Mitspieler wechseln zur Limo-Seite
	Diesel	Mitspieler drehen sich um 180° auf derselben Seite

Jeder Mitspieler der ein Kommando falsch befolgt, scheidet aus.

## Bemerkungen

Ziel der Übung: fördert Aufmerksamkeit, Reaktion, es kann ein Sieger ermittelt werden.

## Material

Klebeband / Seil

# Computermännchen



---

## Kurzbeschreibung

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

Variante des bekannten Spiels "Schwarzer Mann"

## Vorbereitung

In der Turnhalle: falls die Querlinien nicht bis zum Hallenrand durchgehen, ev. mit Maler-Abdeckband verlängern. Auf der Straße: die Querlinien mit Kreide zeichnen.

## Spielverlauf

Auf ca. fünf Querlinien auf dem Turnhallenboden, dem Turnplatz bzw. Kreidelinien auf der Straße steht je ein "Computermännchen", welches sich nur auf der Linie hin und her bewegen darf. Der Rest der Spieler steht an einem Ende der Halle oder des Feldes. Auf das Kommando eines Computermännchens gilt es, das gegenüberliegende Ende zu erreichen. Wer gefangen wird, gesellt sich zum Fänger auf die Linie. Mit jeder Runde wird es schwieriger, durchzukommen, da sich die Linien mehr und mehr füllen. Sieger ist, wer als letzter gefangen wird.

## Bemerkungen

Da das Durchkommen mit der Zeit sehr schwierig wird und einige Kinder nicht sehr risikofreudig sind, führe ich manchmal gegen Ende des Spiels Zeitlimits ein: Ich zähle zum Beispiel bis zehn, wer dann noch nicht am anderen Ende angekommen ist, gilt als gefangen.

## Material

- Kreide, falls das Spiel auf der Straße gespielt wird.

# Corporate Identity



---

## Kurzbeschreibung

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

"Corporate Identity" bezeichnet das abgestimmte, einheitliche Erscheinungsbild eines Unternehmens oder einer Gruppe. Ziel des Spiels ist es, dass sich alle wortlos auf das gleiche Zeichen einigen!

## Spielverlauf

Jede Gruppe muss sich ein Geräusch mit einer Bewegung ausdenken (möglichst lustig). Die anderen dürfen davon nichts mitbekommen.

1. Die Gruppen kommen zusammen und stellen ihre Zeichen nacheinander vor. Dabei wiederholen die anderen Gruppen jeweils das vorgestellte Zeichen.
2. Die Gruppen gehen wieder auseinander und müssen sich eines der vorgestellten Zeichen aussuchen.
3. Die Gruppen kommen wieder zusammen und stellen gleichzeitig AUF DREI ihre Wahl vor.

## Bemerkungen

### Auswertung:

- Wie sehr ist eine Konkurrenzsituation entstanden?
- Ist eine Gewinner-Verlierer-Atmosphäre entstanden?
- Wie wird "Gewinnen" definiert?
- Wie schwer war es, das "eigene" Zeichen aufzugeben?
- Wie wichtig ist es im Team, der Beste zu sein?
- Welche Form von Anerkennung können/sollen sich Teammitglieder untereinander geben?

## Material

keines

# Countdown



---

## Kurzbeschreibung

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

Die Gruppe muss selbst eine Methode finden, einen Countdown zu zählen. Dabei dürfen sich die Spieler weder absprechen noch Zeichen geben.

## Spielverlauf

Die Gruppe muss rückwärts von 15 (je nach Gruppengröße) bis Null zählen. Dabei darf keine Zahl übersprungen und keine Zahl doppelt genannt werden und es dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen. In jedem dieser Fälle muss von Neuem begonnen werden. Der Gruppe ist es nicht erlaubt, untereinander zu kommunizieren, auch sind alle blind!

## Material

- evtl. 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.

## Bemerkungen

### Fragen:

- Was möchtet Ihr hinter Euch lassen?
- Welche neuen Werte wollt Ihr eröffnen?

### Auswertung:

Auf der einen Seite kann der Ist-Zustand beschrieben werden, oder Befürchtungen. Auf der anderen Seite können die Wünsche (Soll-Zustand) oder Stärken und Fähigkeiten stehen.

### Metaphern:

- "Ein neues Kapitel aufschlagen"
- "Die zwei Seiten einer Medaille"
- "Befürchtungen und Erwartungen"
- "Wir sitzen alle im gleichen Boot"

## Material

- Baumarktfolie oder Decke

# 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

# Das hab ich noch nie gemacht



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Klassisches Eröffnungsspiel wobei eine Spielperson keinen Platz hat und einen ergattern muss.

## Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und mit einer anderen Person ihren Platz tauschen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat muss nun in die Mitte. Er beginnt das Spiel von neuem.

## Bemerkungen

Das Spiel lockert schnell eine anfänglich blockierende grüppchenbildende Sitzordnung auf.

## Material

- ausreichend stabile Stühle

# Der Mann mit dem Koffer



---

## Kurzbeschreibung

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

Stadtspiel für einen Nachmittag, bei dem Luftballons gesammelt werden müssen. Kann sehr lustig aber auch ermüdend sein.

## Vorbereitung

Die Helfer müssen sich passende Verkleidungen zurechtlegen (z.B. Oma, Clown, alter Mann, Bettler, alles mögliche). Jeder Helfer bekommt Luftballons in einer bestimmten Farbe. Die verkleideten Helfer müssen zeitlich vor den Spielern und unbemerkt von diesen in den Ort gebracht werden.

## Spielverlauf

Die Spieler werden in Gruppen zu ca. 5 Personen aufgeteilt, dann wird ihnen erklärt, dass verkleidete Helfer herumlaufen. Die Aufgabe der Gruppen ist es, von jeder Luftballonfarbe einen Ballon zu bekommen. Sie laufen durch den Ort und müssen die Helfer fangen (nachdem sie sie erkannt haben). Innerhalb von 10 Sekunden muss die Gruppe vollständig sein, dann händigt der Helfer ihnen den Luftballon seiner Farbe aus. Haben sie diese Farbe bereits, so haben sie Pech gehabt und müssen weiterlaufen. Sollte ein Helfer keine Ballons mehr haben, so läuft er als "Niete" weiter. Die Helfer haben außerdem die Möglichkeit, untereinander die Ballons zu tauschen z.B. rote gegen grüne oder blaue gegen keine. Hat eine Gruppe alle Farben an Ballons zusammen, so läuft sie zum Zielpunkt. (auch eine Zeitgrenze sollte vereinbart werden).

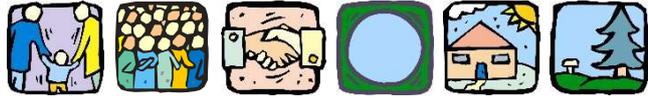
## Bemerkungen

Die Gruppen müssen zusammenbleiben und auf jüngere Mitspieler achten. Evtl. ist es sinnvoll jeder Gruppe einen Stadtplan mitzugeben und den Zielpunkt einzutragen. Dort sollte dann bereits während des Spiels ein Helfer als Ansprechpartner bereitstehen, der sich aber im Spiel neutral verhält.

## Material

- Luftballons in mehreren Farben
- Verkleidungen für die Helfer

# Der Meister ist nicht zu Hause



---

## Kurzbeschreibung

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

Typisches „Warming up“-Spiel. Alles kommt durcheinander.

## Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis und sind pantomimisch mit einer Arbeit beschäftigt: Sie schreiben, telefonieren, stricken, nähen usw. Der Spielleiter steht im Kreis, er ist der Meister. Wenn er aus dem Kreis geht und ruft: *„Der Meister ist nicht zu Hause“*, hören die „Lehrlinge“ auf zu arbeiten und gehen allein, zu zweit oder mehreren im Kreis und außerhalb spazieren. Ruft er nach einer Weile: *„Der Meister ist wieder zu Hause“*, läuft jeder schnell wieder an seine Arbeit. Aber der „Meister“ hat sich auch auf einen Stuhl gesetzt, so dass ein Spieler übrigbleibt. Er beginnt das Spiel von neuem und ist nun eine Runde lang der „Meister“.

## Bemerkungen

Nicht zu lange Pausen machen. Das Spiel lebt von der Schnelligkeit.

Das Spiel lockert schnell eine anfänglich blockierende grüppchenbildende Sitzordnung auf.

## Material

- ausreichend stabile Stühle

# 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.

## Bemerkungen

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

## Material

- 1 Stift

# Der Pott is fott



---

## Kurzbeschreibung

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

Lauf- und Versteckspiel

## Vorbereitung

Eine blecherne Kaffeedose oder Konservendose mit kleinen Steinen füllen, am oberen Ende umbördeln (platt machen), damit die Steine nicht herausfallen können.

## Spielverlauf

Zu Beginn des Spieles werden zwei oder drei Mitspieler ausgesucht, die fangen sollen. Dann wirft ein Mitspieler der Pott so weit wie möglich weg, ruft "Der Pott is fott!" und während die Fänger nach dem Pott suchen und ihn wieder an die Ausgangsstelle legen, haben die anderen Mitspieler Zeit, sich zu verstecken.

Die Stelle wo der Pott liegt ist sozusagen das Gefängnis und die Fänger suchen die anderen Mitspieler, fangen sie und bringen sie in das Gefängnis. Befreiung aus dem Gefängnis ist nur möglich, wenn ein noch nicht gefangener Mitspieler unbemerkt zum Pott gelangt und diesen wieder mit dem Schrei "Der Pott is fott!" wegwirft. Dann sind alle Gefangenen befreit und die Jagd geht von neuem los.

## Bemerkungen

Bitte darauf achten, dass bei den "Befreiungs-Würfen" der Pott nicht in Richtung von evtl. noch versteckten Mitspielern geworfen wird.

## Material

- 1 Dose
- Steine

# 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

# Der Turm von Amiens



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Anschleichspiel mit mittelalterlichem Thema.

## Vorbereitung

Als "Turm" geeigneten Baum bzw. Hochstand finden und sorgfältig überlegen, ob und wie "Richard Löwenherz" sich dort zum Ende des Spiels abseilen kann. Helfer passend verkleiden.

## Spielverlauf

Nachdem Richard Löwenherz in einen der Kreuzzüge gezogen war, wurde er in Frankreich gefangengenommen. Sein Freund, der Sänger Blondel, konnte flüchten und es war ihm auch möglich, ein Schreiben von Richard Löwenherz mitzubringen. Er bittet nun die Spieler, seinem Freund und Herrn zu helfen:

*"Löwenherz wird in einem Turm im Wald von Amiens gefangengehalten. Hört nun die Nachricht von Richard Löwenherz: Ich, Richard Löwenherz, bin in französische Gefangenschaft geraten. Ich werde in einem Turm im Wald von Amiens versteckt. Ich bitte nun Euch, meine Freunde, mir in dieser misslichen Lage zu helfen. Wenn ihr mir heimlich einige Seilstücke bringt, kann ich vielleicht flüchten. Passt aber bitte auf, der Turm ist gut bewacht. Mein Diener wird Euch den Weg weisen. Ich danke Euch, meine Freunde."*

Nachdem allen Spielern der Standort des Turmes bekannt gemacht wurde (das Spielgebiet sollte den Spielern vertraut sein), bekommen sie Seilstücke und machen sich auf den Weg. Die Spieler können alleine, zu zweit oder in Gruppen gehen - wie es ihnen am liebsten ist. Die Helfer, die die Wachen spielen, sind im Gelände rund um den Turm verteilt. Sobald ein Spieler von einer Wache entdeckt und mit dem Namen angesprochen wird, wird ihm sein Seilstück abgenommen und er muss zurück, um sich ein neues zu holen. Wenn ein Spieler zum Turm (z.B. einem Hochstand oder Baum) und damit Richard Löwenherz gelangt, gibt er ihm sein Seilstück und kann zurück gehen und ein neues Stück holen. Wenn Richard genug Seilstücke hat, bittet er alle ankommenden Spieler, bei ihm zu bleiben, bindet die Seilstücke zusammen und klettert dann vom Turm (nicht nur auf die zusammengebundenen Seilstücke verlassen!).

## Bemerkungen

Das Spiel kann erweitert werden, indem die Spieler zusätzliche Aufgaben bewältigen müssen (z.B. "Eisengitter" zersägen, Verpflegung für Richard suchen, ...).

## Material

- Schriftrolle mit Hilferuf Richards
- Verkleidungsmaterial für alle Mitwirkenden
- viele Seilstücke, evtl. auch ein ganzes Seil für Richard

# Der Zeck muss weg



---

## Kurzbeschreibung

Für 6 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein typisches Auflockerungsspiel welches auch thematisch eingesetzt werden kann.

## Spielverlauf

Jeder Teilnehmer erhält drei Wäscheklammern, unsere Zecken. Und da keiner gerne Zecken hat, müssen diese natürlich auch weg. In einer vorher festgelegten Zeit müssen nun die Teilnehmer ihre Zecken an die anderen Teilnehmern anheften, aber Vorsicht, auch die anderen wollen ihre Zecken loswerden und werden diese auch an Dich heften. Also schnell abnehmen du weiterheften. Schnell entsteht ein wildes durcheinander. Wer zum Schluss keine Zecke mehr hat, hat gewonnen. Zecken die herunterfallen, müssen von dem, der sie anheften wollte wieder aufgehoben werden und können dann weiter verteilt werden.

## Bemerkungen

Ziel des Spieles: Reaktion, Taktik, Auflockern der Runde, Einstieg in eine Thematik (z.B. Aggression, Umgang miteinander etc)

## Material

- ausreichend Wäscheklammern (min. 3 je Spieler)

# 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

# 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 loslassen!

"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)

# Die Geschichte vom Ball



---

## Kurzbeschreibung

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

Dies ist kein Spiel, sondern eine Gruselgeschichte mit Schock-Faktor. Vor allem geeignet für Nachtwanderungen oder als Gute-Nacht-Geschichte im Schlafraum.

## Spielverlauf

Der Erzähler sorgt für eine ruhige Atmosphäre und kündigt eine Gruselgeschichte an.

Er erzählt von einem Mann, der in einer einsamen Waldgegend eine Autopanne hat und fernab der Straße ein Licht im Wald sieht. Da kein anderes Auto vorbeikommt, geht er nach einiger Zeit in den Wald hinein und auf das Licht zu. Er geht ziemlich lange durch das Unterholz, bis er vor einem sehr alten Herrenhaus steht. Nach einigem Zögern klopft er an, worauf er drinnen Schritte hört. Ein alter buckeliger Butler öffnet ihm und bietet ihm - da im Haus kein Telefon ist - ein Zimmer für die Nacht an. Der Mann nimmt dankend an und wird in ein großes Zimmer geführt, wo er in einem bequemen alten Bett bald einschläft. Mitten in der Nacht wacht er auf, weil er auf dem Flur merkwürdige Geräusche hört. *Tapp! Tapp! Tapp!* Der Mann fasst sich ein Herz und geht auf den Flur. Dort sieht er ein kleines Mädchen, das sehr blass aussieht. Er fragt das Mädchen, was es denn mitten in der Nacht auf dem Flur mache. Das Mädchen antwortet:

"Ich spiele hier nur mit meinem kleinen roten **Ball!**"

Der Erzähler hat zum Ende der Geschichte immer leiser gesprochen. Das Wort "Ball" wird aber ohne jede Vorwarnung so laut wie möglich gebrüllt! Die inhaltlich völlig harmlose Geschichte wird so zu einem echten Schocker.

## Material

keines

# Die Jagd



---

## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 100 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen (stehen – falls man im Freien spielt) in einem Kreis. Es wird zu zweien abgezählt. Alle Spieler mit der Nr. 1 gehören zu einer Mannschaft, die anderen sind in der gegnerischen Mannschaft. Die Spieler bleiben im gleichen Kreis sitzen, so dass ein Spieler der Mannschaft 1 neben einem Spieler der Mannschaft 2 sitzt. Der Spielleiter gibt einem der Mannschaft 1 einen roten Ball (Ring) während ein Spieler der Mannschaft 2 den blauen Ball (Ring) erhält. Die Bälle (Gegenstände) werden nun im Kreis herumgegeben. Der rote Ball nur von den Spielern der Mannschaft 1, der blaue Ball in entgegengesetzter Richtung nur von den Spielern der Mannschaft 2. Es kommt darauf an, die Bälle möglichst schnell weiter zu geben. Die Mannschaft, deren Ball zuerst wieder am Ausgangspunkt ankommt, ist Sieger.

## Variante

Man kann die Ringe auch in gleicher Richtung weitergeben. Das Spiel endet, wenn ein Ring den anderen überholt hat.

## Bemerkungen

Die Gegenstände, hier z.B. der rote und blaue Ring, müssen weitergegeben werden, nicht geworfen werden. Je kleiner die Gegenstände, desto schwieriger ist das Spiel. Die Spieler müssen auf ihrem Stuhl sitzen (im Freien – stehen) bleiben.

Das Spiel stellt keine Anforderungen, ist dabei spannend und dazu geeignet, alle Teilnehmer einer Gruppe zu beleben. Zur Entspannung nach anspruchsvolleren Spielen gut zu gebrauchen.

Natürlich kann die gegnerische Mannschaft versuchen, das Weitergeben des Ringes zu verhindern. Dann muss der Spielleiter aber eine Regel festlegen, was passiert, wenn eine Mannschaft den Ring der anderen Mannschaft ergattert.

## Material

- 2 Gegenstände die sich gleichen, aber gut zu unterscheiden sind (z.B. ein roter und ein blauer Gummiring oder zwei verschieden farbige Jonglierbälle oder ähnliches).

# Die Knoten



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Ein Koordinationsspiel welches jedoch einiges an Übung, Absprachen und Aufmerksamkeit erfordert.

## Vorbereitung

In ein etwa 10 – 15m langes Seil werden entsprechend viele verschiedene Knoten, in einem gleichen Abstand wie die Anzahl der teilnehmenden Spieler, gemacht.

## Spielverlauf

Die Spieler teilen sich auf das Seil auf und jeder Spieler geht an einen Knoten. Nun ist es die Aufgabe die Knoten zu öffnen, ohne dass die Spieler das Seil loslassen. Jeder Spieler muss also die Stelle am Seil beibehalten.

## Variante:

Bei mehr als 10 Spieler kann das Spiel auch als Mannschaftsspiel auf Zeit gespielt werden. Dann müssen die Spieler entsprechend auf ein oder mehrere Teams aufgeteilt werden.

## Bemerkungen

Ziel der Übung: fördert Aufmerksamkeit, Gewandtheit, Koordination, gegenseitige Absprachen.

## Material

- 10 – 15m langes Seil



# Die verflixten Stühle



## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 70 Jahren.

3 (4) Gruppen bekommen 3 (4) unterschiedliche Aufträge, die nur jeweils die eine Gruppe kennt.

## Vorbereitung

Die jeweiligen Aufgaben auf Karten schreiben und den Gruppen erst nach der Erklärung diese aushändigen.

Folgende Aufträge sind zu erfüllen:

1. Ordnen sie alle Stühle (Sessel) in der Mitte des Raumes.
2. Ordnen sie jeweils 2 Stühle (Sessel) Rücken an Rücken mit allen Stühlen (Sesseln).
3. Legen sie alle Stühle (Sessel) auf den Boden.
4. Bilden sie einen Stuhl-(Sessel-)kreis.

## Spielverlauf

1. Übungserklärung
2. „In genau 15 Minuten um XX:xx Uhr wird der Auftraggeber kommen um das Ergebnis zu betrachten.“
3. Die Gruppen bekommen die schriftlichen Aufträge.
4. Die Gruppen haben 3 Minuten Planungszeit, ohne mit den anderen Gruppen Kontakt aufzunehmen.
5. Die schriftlichen Aufträge werden wieder eingesammelt.
6. Durchführung

## Bemerkungen



**Achtung!** Kann ziemlich aggressiv werden !

Titel des Spiels nicht im Vorhinein mitteilen !

## Regeln

- Verbale und schriftliche Kommunikation ist im Raum verboten !
- Raum verlassen verboten !

## Material

12 oder mehr Stühle (je nach Gruppengröße und immer eine „gerade“ Anzahl) bzw. Sesseln

## Dirigent gesucht



---

### Kurzbeschreibung

Ab 6 Spieler im Alter von 10 bis 80 Jahren.

Pantomimisches Spiel mit einem freiwilligen Dirigenten.

### Spielverlauf

Während ein freiwilliger Mitspieler den Raum verlässt, machen die übrigen Mitspieler einen Dirigenten unter sich aus, der aber wie die anderen Spieler auf seinem Platz sitzen bleibt. Der Dirigent spielt nun, wenn der „Freiwillige“ zurück im Raum ist, ein Instrument (stumm!) vor, alle übrigen spielen es rasch nach. Der freiwillige Spieler hat die Aufgabe den Dirigenten herauszufinden, wobei dieser immer wieder versucht dann auf ein anderes Instrument zu wechseln, wenn der Freiwillige gerade ihn nicht im Blick hat. Wie lange braucht der Freiwillige um herauszufinden, wer der „stumme Dirigent“ ist?

### 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 (siehe auch Nordseewelle).

## 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

- ausreichend stabile Stühle

# Drachenschwanzjagd



---

## Kurzbeschreibung

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

Eine lange Schlange 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

- 1 Taschentuch

# Dreistock



---

## 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 wiederaufbauen und von vorne anfangen.

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

## Material

- 3 Stöcke / kurze Äste

## Duell der Augen



---

### Kurzbeschreibung

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

Wer sich ansieht, verliert!

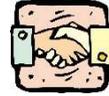
### Spielverlauf

Alle Spieler stehen in einem engen Kreis. Auf das Kommando "Schauboden" müssen alle Spieler auf den Boden sehen. Dabei herrscht Stille und jeder Spieler überlegt für sich, welchen Spieler er beim Hochschauen ansehen will. Auf das Kommando "Hochschau" müssen alle Spieler gleichzeitig nach oben schauen und zwar direkt zu dem Spieler, den sie sich zuvor überlegt haben. Sehen sich zwei Spieler gegenseitig in die Augen, so scheiden sie aus dem Spiel aus. Zum Schluss bleiben nur noch ein oder zwei Spieler übrig

### Material

keines

# Ebbe und Flut



---

## Kurzbeschreibung

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

Bewegungsspiel, bei dem man sich auf einen freien Platz setzen muss. Unsere süddeutschen Mitbürger werden das vergleichbare Spiel **Donauwelle** bevorzugen.

## Spielverlauf

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger im Kreis als Mitspieler da sind. Ein Spieler steht also in der Mitte. Dieser Spieler ruft nun "Ebbe", "Flut" oder "Springflut". Bei "Ebbe" müssen alle Spieler einen Platz nach links rücken, bei "Flut" einen Platz nach rechts. Bei "Springflut" müssen alle Spieler kreuz und quer die Plätze tauschen.

Der Spieler in der Mitte versucht, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Derjenige, der keinen Stuhl mehr findet, bzw. nach dem Weiterrücken zwischen zwei Plätzen hängt, muss in die Mitte.

## Material

keines

# Eichhörnchenjagd



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Jäger darf bei der Eichhörnchenjagd nicht die Richtung wechseln. Dies kann nur sein Kollege.

## Vorbereitung

Was muss vor Beginn des Spiels vorbereitet werden?

## Spielverlauf

Alle Spieler stellen sich in zwei gleichlangen Reihen mit dem Rücken zueinander auf. Es wird ein Jäger und ein Eichhörnchen bestimmt. Der Jäger muss das Eichhörnchen fangen, darf aber im Gegensatz zum Eichhörnchen seine einmal eingeschlagene Laufrichtung nicht mehr ändern. Dafür darf der Jäger einen beliebigen Mitspieler auf die Schulter klopfen, der dann für ihn das Eichhörnchen weiter jagen muss. Dieser neue Jäger darf beim Abklopfen seine Laufrichtung frei wählen, danach aber nicht mehr. Sobald das Eichhörnchen von einem Jäger gefangen wird, wird dieser zum Eichhörnchen und das Eichhörnchen zum Jäger.

## Bemerkungen

Je öfter die Jäger wechseln, desto spannender wird das Spiel.

## Material

keines

# Eiertausch



---

## Kurzbeschreibung

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

Die Spieler müssen in Gruppen versuchen, einen relativ wertlosen Gegenstand (z.B. ein rohes Ei) in der Nachbarschaft gegen einen anderen umzutauschen.

## Vorbereitung

Eier kaufen

## Spielverlauf

Die Spieler werden in Gruppen von 3 bis 5 Personen aufgeteilt. Die Gruppen bekommen jeweils ein rohes Ei und die Aufgabe, dieses irgendwo gegen etwas anderes zu tauschen, in Läden, bei Privatpersonen oder wo auch immer sie etwas dafür bekommen. Der Phantasie sind diesbezüglich keine Grenzen gesetzt. Die eingetauschten Gegenstände werden dann einer Jury vorgelegt, die entscheidet, welches der beste Tausch ist. Die entsprechende Gruppe hat dann gewonnen.

## Bemerkungen

Als Variation kann man die zu tauschenden Gegenstände in eine Kategorie eingrenzen: grüne Dinge, weiche Dinge, leckere Dinge...

## Material

- je Gruppe 1 rohes Ei

## Eine Ente ..., zwei Beine ...



---

### Kurzbeschreibung

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

### Spielverlauf

Der Satz: "*Eine Ente*" - "*zwei Beine*" - "*steigen ins Wasser*" - "*plumps*" wandert in dieser Aufstellung der Reihe nach im Kreis herum. Der Spielleiter beginnt mit: "*Eine Ente*", sein linker oder rechter Nachbar fährt fort: "*zwei Beine*", der nächste Nachbar sagt: "*steigen ins Wasser*" und der übernächste übernimmt: "*plumps*". Der nun folgende Teilnehmer beginnt neu mit: "*Zwei Enten*", darauffolgt: "*vier Beine*", dann "*steigen ins Wasser*", dann "*plumps*", und der nächste übernimmt das zweite "*plumps*". Das Wort "*plumps*" darf von einer Person nur einmal übernommen werden, so dass bei steigender Zahl der Enten immer mehr Personen an dem gleichen Satz beteiligt werden. Wenn jemand einen Fehler macht, muss der folgende Teilnehmer wieder mit "*Eine Ente*" beginnen.

Das Spiel löst viel Heiterkeit aus, weil bei zügigem Spiel die Teilnehmer die Zahl der Enten mit der Zahl der Beine durcheinanderbringen, auch entstehen Irrtümer, wie oft "*plumps*" schon gesagt worden ist, beziehungsweise gesagt werden muss.

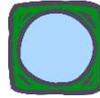
### Bemerkungen

Der Spielleiter ist Hüter der Regeln und muss mitzählen. Am Anfang eines Abends geeignet. Sorgt für Heiterkeit. Fördert die Konzentration - Schafft ihr eine komplette Runde ?

### Material

- Stuhlkreis

# Ein kleiner Mann



---

## Kurzbeschreibung

Für 12 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Ein lustiges Tanzspiel im Kreis, passend für jede Party oder geselligen Gruppenabend.

## Spielverlauf

Die Mitspieler stellen sich hintereinander zu einem Kreis auf. Nun wird nach einem einfachen Text ein lustiges Tanzspiel vorgeführt. Hierbei muss jeder das gleiche tun und den Anweisungen des Spielleiters folgen. Nach jeder Strophe erklärt der Spielleiter eine neue Bewegung.

Hier der kurze Text: Ein kleiner Mann wollte Tanzen gehen,  
um sich schöne Frauen anzusehen,  
dabei setzte er Fuß vor Fuß,  
wie man's machen muss.

Bewegungen:

- rechte Hand auf die Schulter des Vordermanns
- linke Hand auf die Schulter des Vordermanns
- rechte Hand an die Hüfte des Vordermanns
- linke Hand an die Hüfte des Vordermanns
- alle einen Schritt zur Mitte
- rechte Hand an die Hüfte des Mitspielers vor dem Vordermann
- linke Hand an die Hüfte des Mitspielers vor dem Vordermann
- nötigenfalls noch mal alle einen Schritt in die Mitte, damit alle ziemlich eng stehen
- alle hinsetzen
- linke Hand zur Mitte
- rückwärts gehen
- usw.

## Bemerkungen

Damit das Tanzspiel funktioniert ist es wichtig einen möglichst runden Kreis hin zu kriegen und kein Oval oder Eiform.

## Material

keines

# Eisloch, Pinguine u. Fische



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 20 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Warum sehen die anderen immer Eislöcher, Pinguine und Fische, wo man selbst nur drei Würfel erkennt? Das gilt es herauszufinden.

## Spielverlauf

Jemand in der Spielrunde würfelt mit drei Würfeln. Einer, der das Spielsystem kennt, erklärt, was er auf den Würfeln sieht. Er interpretiert das Würfelbild, und sagt z.B. "ich sehe 2 Eislöcher, 6 Pinguine und 9 Fische". Die anderen sollen mit jedem neuen Wurf immer neue Erklärungen herausfinden, wann denn nun "was" zu sehen ist, und schließlich auf die richtige Lösung kommen.

## Bemerkungen

Lösung: Eislöcher sind Würfelaugen in der Mitte des Würfels, Pinguine sitzen um die Eislöcher herum, und zwar nur um die Eislöcher. Also zeigt eine 1 ein Eisloch ohne Pinguine, eine 3 ein Eisloch mit zwei Pinguinen und eine 5 bedeutet ein Eisloch mit vier Pinguinen. Die Würfelseiten mit geraden Zahlen zählen nicht, weil es dort keine "Eislöcher" gibt. "Fische" sind die zusammen gezählten Punkte von den Unterseiten aller drei Würfel. Weil die Punkte von zwei gegenüber liegenden Würfelseiten zusammen immer 7 ergeben, kann man die Anzahl der "Fische" errechnen, ohne die Würfel umzudrehen (7 minus Anzahl der Punkte auf der Oberseite).

Soll das Spiel unterwegs im Reisebus etc. gespielt werden, benötigt man eine harte Unterlage. Am besten sogar ein Serviertablett.

## Material

- 3 Würfel
- eventuell Serviertablett

# Eisscholle



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Kooperationsspiel – testet die Teamfähigkeit

## Spielverlauf

Zunächst werden einige Stühle (ca. 10 – 12) zu einem Viereck bzw. Rechteck aneinander in die Mitte des Raumes gestellt. Der Spielleiter erklärt den Teilnehmer, dass sie sich nun alle gemeinsam auf die Stühle stellen sollen ohne dabei den Boden zu berühren. Die Teilnehmer sollen sich nun virtuell vorstellen, sie seien Schiffsbrüchige die sich auf einer Eisscholle im Eismeer retten konnten. Die Eisscholle treibt jedoch immer mehr nach Süden und durch die Sonne beginnt die Eisscholle zu schmelzen. Nacheinander nimmt der Spielleiter nun den einen oder anderen Stuhl am Rande der Gruppe weg. Die zur Verfügung stehende Fläche auf der „Eisscholle“ wird somit immer kleiner und die Gruppe muss gemeinsam überlegen und versuchen mit immer weniger Platz zurecht zu kommen. Wenn einer die rettende Eisscholle verlässt dann hat die gesamte Gruppe verloren.

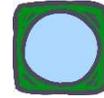
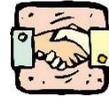
## Bemerkungen

Fördert die Kommunikation und Gemeinschaftssinn untereinander. Kann auch zu Konfliktlösungen eingesetzt werden, wenn im Anschluss über das Geschehene diskutiert wird.

## Material

- Geeignete stabile Stühle

# Eledil und Krokofant



---

## Kurzbeschreibung

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

Zwei Gegenstände werden unter aufwändigem Fragen und Antworten im Kreis herumgereicht.

## Spielverlauf

Der Spielleiter gibt jeweils an seinen rechten und linken Nachbarn einen Gegenstand heraus (Tempo - Päckchen, Gabel, o.Ä.). Zu seinem rechten Nachbarn (nennen wir ihn der Einfachheit halber Peter) sagt er: "Das ist ein Eledil!". Peter fragt nun: "Was ist das?", worauf der Spielleiter antwortet: "Das ist eine Eledil!". Nun gibt Peter das Eledil an seinen Nachbarn weiter und sagt: "Das ist ein Eledil". Dieser fragt nun wiederum: "Was ist das?", worauf dann Peter den Spielleiter dasselbe fragt, zur Antwort bekommt, dass das ein Eledil sei, was Peter nun wieder seinem Nachbarn sagt, und so weiter. Zur gleichen Zeit geht das Ganze auch nach links los ("Das ist ein Krokofant"). Der Reiz dieses Spiels ist das ständige Hin- und Herfragen nach den Gegenständen. Besonders interessant wird es, wenn sich die Wege der Gegenstände überkreuzt haben.

## Material

- 2 kleine Gegenstände zum Herumreichen

# 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 vorgemacht wird. Die Figuren sollte man erst nach und nach vorstellen, damit sie besser im Gedächtnis bleiben (Mit zwei bis drei Figuren anfangen). 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 bilden 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 Känguru gesehen haben.



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



- **Fisch:** Der mittlere Spieler öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bilden 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!".



Man kann das Spiel auch um sonstige Gebrauchsgegenstände z.B. "Palme, Toaster" erweitern, auch wenn sie nichts mit einem "Zoo" zu tun haben:

- **Palme:** Der mittlere Spieler streckt seine Arme senkrecht nach oben, die anderen beiden strecken 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: "Määnäänäänäänäänään!"
- **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 somit 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 "Oooooooooh!!!!!" rufen.

## 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 Teilnehmer/innen sollten zu jeder Zeit einen Sturz erwarten und entsprechend reagieren können, um Verletzungen zu vermeiden.

Auswertung:

- Was könnte solch ein Hindernis sein?
- Welche Hindernisse gibt es bei uns in der Gruppe, an die wir immer wieder stoßen?
- Wie können wir sie gemeinsam überwinden, ohne dass einzelne einen "Schock" davontragen?

## Material

- Seil, ca. 2,50 m lang

# 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



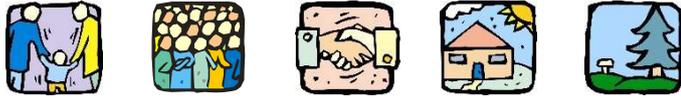
Englische Bulldogge ist ein sehr turbulentes Spiel, welches mit den "richtigen" Mitspielern, sehr schmerzhaft werden kann. Macht aber riesig viel Spaß!

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

# Erbsenkönig



---

## Kurzbeschreibung

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

Typisches „Warming up“-Spiel. Es kommt zu ersten Gesprächen untereinander.

## Spielverlauf

Jeder Spieler bekommt 5 Erbsen (oder ähnliches) in die Hand. Er geht nun auf irgendeinen anderen Spieler zu und verwickelt ihn in ein Gespräch. Wer dabei „Ja“ oder „Nein“ sagt, muss seinem Gegenspieler eine Erbse abgeben. Es kommt also darauf an, den anderen zu überlisten, so dass er aus Versehen mit „Ja“ oder „Nein“ (oder „Joo“ oder „Nee“) antwortet. Nachdem der Spielleiter das Zeichen zum Abbruch gegeben hat, wird gefragt, wer nun die meisten Erbsen hat und somit zum Sieger erklärt wird.

## Bemerkungen

Die Gespräche können von Anfang an z.B. gezielt darauf ausgerichtet sein, etwas über seine Mitspieler in Bezug auf Herkunft, Hobbys, Beruf, Wohnort, Verein etc. zu erfahren. Ebenso kann von Anfang an eine feste Endzeit festgesetzt werden und der Spielleiter kann somit selber mitspielen.

Das Spiel fördert raschen Kontakt untereinander.

## Material

- Erbsen, Dübel oder ähnliches (für jeden Spieler min. 5 Stück)

# 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.

Unterwegs im Reisebus können die beiden gegnerischen Mannschaften z.B. auf die linke und rechte Sitzreihe aufgeteilt werden.

## Material

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

# Erkenne deine Kreuzung



---

## Kurzbeschreibung

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

Die Teilnehmer sollen anhand eines ihnen gezeigten Fotos eine Kreuzung bei einer Wanderung wiedererkennen und allen sagen, wo es weiter geht.

## Vorbereitung

Zwei Helfer müssen vor dem Spiel eine Wanderstrecke abgehen und von jeder Kreuzung ein Foto machen. Auf diesem Foto sollte ein markantes Merkmal der Kreuzung zu erkennen sein sowie der jeweils andere Helfer, der den Weg weist (z.B. Zeigt in die richtige Richtung oder gehend in die richtige Richtung)

## Spielverlauf

Jeder Mitspieler bekommt vor der Wanderung ein Foto gezeigt. Dazu können z.B. Stift und Zettel für Notizen bereitgestellt werden, damit sich jeder Mitspieler sein Foto besser merken kann. Wichtig ist dabei, dass sich die Mitspieler merken, in welche Richtung der richtige Weg führt. Der richtige Weg ist auf dem Foto durch den Helfer, der ja beim Vorbereiten mitfotografiert wurde, gekennzeichnet. Dann kann es losgehen: Da ja keiner in der Gruppe den gesamten Weg kennt, sind alle aufeinander angewiesen. Jeder muss seine Kreuzung wiedererkennen und der Gruppe den richtigen Weg weisen.

## Bemerkungen

Das Spiel eignet sich gut, um eine Gruppe zum Zusammenhalt zu bewegen. Die Information jedes Teilnehmers muss berücksichtigt werden. Falls man mit der Anzahl der Fotos nicht hinkommt, kann man auch einigen Mitspielern mehrere Fotos zeigen.

Für Fortgeschrittene: Zum Lösen / Üben von Konfliktsituationen könnte man auch 2 Spielern die gleiche Kreuzung zeigen, bei der der Helfer jeweils die entgegengesetzte Richtung weist. Falls die Gruppe das dann merkt, könnte sie entscheiden, beide Wege nacheinander auszuprobieren. Ob ein Helfer mitgeht, entscheidet man entsprechend der Selbstständigkeit der Gruppe. Falls ein Helfer mitgeht, der den Weg kennt, soll sich dieser weitestgehend zurückhalten und nur im Notfall helfen.

## Material

- Fotoapparat oder Digitalkamera mit Anzeigemöglichkeit (Fernseher oder Laptop)
- Stift, Zettel

# „ERS“ – (Ei-Rettungs-System)



---

## 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, 4 - 6 Strohhalme, 1 m Kordel, 1 Luftballon 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
- 4 - 6 Strohhalme
- 1 m Kordel
- 1 Luftballon
- 1,25 m Klebeband

Außerdem eine Plastikplane zum Unterlegen.

# Evolution



## Kurzbeschreibung

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

Dass wir Menschen vom Klapperstorch gebracht wurden, glaubt heutzutage kein Kind mehr. Dass wir uns aber aus einer Amöbe entwickelt haben, ist eine der neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse...

## Spielverlauf

Bis zu sechs Entwicklungsstufen werden vorgestellt:

1. Amöbe (Schwimmbewegungen machen)
2. Insekt (summen, mit den Flügeln schlagen)
3. Frosch (quaken, in der Hocke hüpfen)
4. Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)
5. Gorilla (die Hände auf die Brust klopfen)
6. Mensch (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Alle sind anfangs eine Amöbe und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln. Das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und ausknobeln (Schere-Stein-Papier), wer zum nächsthöheren Level fortschreitet. Der Verlierer muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Es dürfen immer nur gleichartige Wesen miteinander knobeln. Das bedeutet auch, dass am Schluss von jedem Wesen mindestens eines übrig ist!

## Bemerkungen

Alternative Entwicklungsstufen:

1. Das Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)
2. Das Huhn (watscheln, mit den Ellbogen als Flügel wackeln und gackern)
3. Der Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)
4. Der Ninja (Mit einem fiktiven Schwert fechten und tja-jieehh schreien)
5. Der Weise (Aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

## 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
- 1.-Hilfe-Koffer

# 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.

## Bemerkungen



Spiele und Entspannungsübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben. Erwachsene werden sich in aller Regel weigern, mitzumachen.

In jedem Falle muss die Gruppe sich gut kennen und sich vertrauen, auch darf die Reihenfolge der Teilnehmer nicht von außen vorgegeben werden.

## Material

keines

# 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 nebeneinanderstehenden 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. Jedes Mal, 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**.

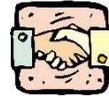
## Bemerkungen

Es bietet sich an, das die Punktezahlung 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.

Das Spiel kann auch zum einteilen verschiedener Kleingruppen angewandt werden.

## Vorbereitung

Es werden die beiliegenden Zettel ausgedruckt und zurechtgeschnitten, 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
- je Familie ein Stuhl

Opa Müller	Opa Hüller
Oma Müller	Oma Hüller
Vater Müller	Vater Hüller
Mutter Müller	Mutter Hüller
Sohn Müller	Sohn Hüller
Tochter Müller	Tochter Hüller
Hund Müller	Hund Hüller
Katze Müller	Katze Hüller

Opa Brüller	Opa Füller
Oma Brüller	Oma Füller
Vater Brüller	Vater Füller
Mutter Brüller	Mutter Füller
Sohn Brüller	Sohn Füller
Tochter Brüller	Tochter Füller
Hund Brüller	Hund Füller
Katze Brüller	Katze Füller

Opa Knüller	Opa Schnüller
Oma Knüller	Oma Schnüller
Vater Knüller	Vater Schnüller
Mutter Knüller	Mutter Schnüller
Sohn Knüller	Sohn Schnüller
Tochter Knüller	Tochter Schnüller
Hund Knüller	Hund Schnüller
Katze Knüller	Katze Schnüller

Opa Niller	Opa Triller
Oma Niller	Oma Triller
Vater Niller	Vater Triller
Mutter Niller	Mutter Triller
Sohn Niller	Sohn Triller
Tochter Niller	Tochter Triller
Hund Niller	Hund Triller
Katze Niller	Katze Triller

# 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

# Fangtuch



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Ball wird mit Handtüchern geworfen und gefangen, die von je zwei Spielern gehalten werden.

## Spielverlauf

Je zwei Spieler halten ein Handtuch oder eine Decke an den Schmalseiten zwischen sich. Auf eines der Handtücher legt man einen Ball, der jetzt von einem Handtuch zum anderen geworfen wird. Mit etwas Übung kann man die Abstände zwischen den Paaren immer weiter vergrößern.

## Material

- 1 Ball
- je 2 Spieler ein Handtuch

# Fantasieball



---

## 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 fantasievoll 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 Fantasie der Spieler vertrauen!

## 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 entscheidest 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 kommst 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.

## Bemerkungen



Die Fantasiereise muss *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Teilnehmer, die nicht wirklich mitmachen wollen, werden die Aktion zwangsläufig stören, also sollte man ihnen schon vorher ein Alternativprogramm anbieten.

In jedem Fall müssen die Teilnehmer den Leiter der Fantasiereise gut kennen und ihm vertrauen.

## Material

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

# 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)

## Bemerkung

- evtl. Mund- und Nasenschutz und Einweghandschuhe (...bei Corona-Hygieneschutzrichtlinien)

# Faules Ei (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 hinterherlaufen. 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 übrigbleibt, hat gewonnen.

## Bemerkungen

**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

# Faxmaschine



## Kurzbeschreibung

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

Ein Beobachtungs-, Konzentrations- und Kreativitätsspiel was auch zur Entspannung beiträgt.

## Spielverlauf

Eine wichtige Botschaft muss als Fax über viele Stationen zu einem geheimen Empfänger geschickt werden. Ein gar nicht leichtes Unterfangen ... Es bilden sich Teams mit ca. 5 – 8 Spieler, die in die Rolle von „Faxgeräten“ schlüpfen. Alle stehen oder sitzen hintereinander in einer Reihe mit derselben Blickrichtung. Die ersten und letzten Spieler einer reihe erhalten jeweils ein Blatt und einen Stift. Der letzte Spieler in der reihe bereitet ein Fax vor. Er macht eine einfache Zeichnung auf sein Blatt Papier und schickt diese dann als Fax los. Dazu überträgt er die „Daten“ vorsichtig mit dem rechten Zeigefinger auf den Rücken des nächsten Mitspielers. Dieser speichert die Daten kurz und gibt sie dann an den nächsten Spieler weiter. Das setzt sich fort bis zum 1. Spieler in der Reihe. Dort wird das Fax ausgedruckt indem dieser die empfangenen Daten auf sein Blatt Papier überträgt (aufzeichnet). Jetzt kommt ein kurzer Vergleich, ob die Daten der Originalbotschaft mit dem aktuellen Fauxdruck übereinstimmen ...

## Bemerkungen

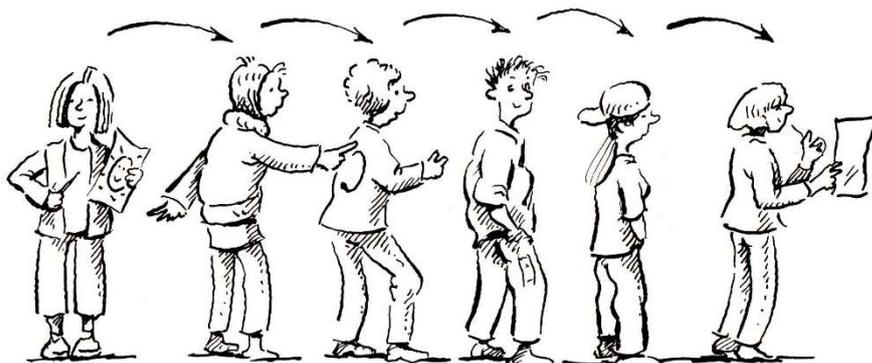
Neben einfachen Zeichnungen können auch Wörter oder Sätze durchgefaxt werden. Ebenso kann ein bestimmtes Fax an alle Teams vorbereitet werden, und diese müssen dann dieses versenden. So kann ein Wettkampfcharakter entstehen. Eine unabhängige Jury könnte dann beispielsweise, eine Bewertung vornehmen.

## Material

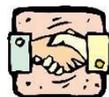
Papier und Stifte

## Bemerkung

- evtl. Mund- und Nasenschutz und Einweghandschuhe (...bei Corona-Hygieneschutzrichtlinien)



# Faxversand



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Beobachtungsspiel, bei dem man auch Namen kennen lernt.

## 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 höllisch 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

# 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

# Finde das Gegenteil



---

## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Chaotisches Durcheinander muss geordnet werden.

## Spielverlauf

Immer zwei Spieler finden sich zusammen und überlegen sich gegenteilige Begriffspaare, die sie sich gegenseitig aufteilen (z.B.: Ein Spieler ist Mond, der andere Sonne). Nun stellen sich alle Spieler in zwei Reihen so gegenüber, dass sich die Pärchen jeweils gegenüberstehen. Auf Kommando drehen sich die Reihen um und stehen jetzt mit dem Rücken zueinander. Jetzt werden beliebig Positionen getauscht, ohne dabei auf die andere Reihe zu achten. Auf Kommando schließen beide Reihen die Augen und drehen sich um. Sie gehen aufeinander zu mit geschlossenen Augen und versuchen ihren Partner zu finden.

## Material

keines

# 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 den Fingerhut auf einen seiner eigenen Finger steckt und sich ruhig auf einen Stuhl setzt.

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

# 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

# Fledermausspiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Blinde Fledermäuse müssen den Ausgang aus ihrer Höhle finden.

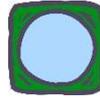
## Spielverlauf

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

# Flippern



---

## Kurzbeschreibung

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

Flipper mal anders

## Vorbereitung

Was muss vor Beginn des Spiels vorbereitet werden?

## Spielverlauf

Die Spieler stehen mit gespreizten Beinen und Rücken nach innen im Kreis. Ein Spieler befindet sich im Kreis. Die Spieler schauen zwischen ihren Beinen durch und schlagen den auf sie zukommenden Ball wie Flipperfedern im Kreis weiter. Ziel des Spieles ist es, den Spieler in der Mitte mit dem Ball zu treffen, Dieser darf ausweichen. Ist er getroffen, so darf die "Flipperfeder", die ihn getroffen hat, in die Mitte.

## Material

- 1 Ball

# Flucht



---

## 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.

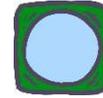
## Bemerkungen

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

## Material

keines

# 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

# 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
- 1 Aufnehmer

# Foto-Suchspiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Die Spieler müssen Orte und Gegenstände finden, die sie als Ausschnitte auf Fotos mitgegeben bekommen.

## Vorbereitung

Details aus der Umgebung werden so fotografiert, dass sie nicht sofort zu erkennen sind. Die Fotos werden für jede Gruppe einmal abgezogen / ausgedruckt.

## Spielverlauf

Die Spieler müssen Orte und Gegenstände finden, die sie als Ausschnitte auf Fotos mitgegeben bekommen. Für jedes erkannte Motiv gibt es einen Punkt.

## Bemerkungen

Wenn man nicht gerade ein S/W-Fotolabor oder eine Digitalkamera samt Drucker dabei hat, muss man einige Tage Vorlaufzeit zum Entwickeln der Fotos einrechnen.

## Material

- vorbereitete Ausschnittfotos aus der Umgebung oder dem Haus / Halle

# 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 gerade 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. Person A versucht 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 einbehalten. 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.

# Freeze Frame



---

## Kurzbeschreibung

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

Der Fortgang von Filmszenen, die plötzlich gestoppt werden, soll erraten werden.

## Vorbereitung

Filmszenen und Werbung auf Videokassette oder DVD aufzeichnen, Abspielgeräte besorgen, Fragen zu den Szenen überlegen.

## Spielverlauf

Auf eine Videokassette oder DVD nimmt man zahlreiche Werbespots sowie möglichst spannende, actionreiche oder witzige Filmausschnitte auf. Die Werbespots werden nun abgespielt. Wer zuerst errät, für wen oder was geworben wird, erhält einen Punkt.

Nachdem der Spot zuende ist, wird eine Frage gestellt, die man nur beantworten kann, wenn man genau hingeschaut hat (Einzelheiten, z.B. Farbe der Krawatte, Anzahl der Leute mit Brille, wie oft wurde ein bestimmtes Wort gesagt). Auch hierfür gibt einen Punkt.

Die Filmausschnitte werden an einer geeigneten Stelle gestoppt und die Spieler müssen raten, wie es weitergeht. Dazu werden drei Alternativen gegeben (Fährt das Auto A: direkt ins Schaufenster B: auf den Hydranten C: der Straße nach) Hier kann man nach dem 1, 2 oder 3-Prinzip verfahren, d. h. jeder gibt per Handzeichen einen Tipp ab und diejenigen, die richtig lagen, erhalten einen Punkt.

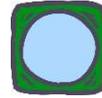
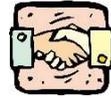
## Bemerkungen

Da viele Reisebusse eine Videoanlage an Bord haben, wäre dieses Spiel evtl. auch für längere Busfahrten geeignet.

## Material

- Videokassette oder DVD mit Werbung und Filmausschnitten
- dazu passende Fragen
- Videorecorder / DVD-Spieler / Notebook
- Fernseher oder Beamer

# 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

# 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

# Fuchspelzmütze



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 10 bis 80 Jahren.

Heiteres Konzentrationsspiel welches sich auch zum Gedächtnistraining eignet.

## Spielverlauf

Alle sitzen im Kreis, der Spielleiter beginnt: „Eine Mütze“. Reihum werden von jedem diese beiden Wörter nachgesprochen. Kommt der Spielleiter wieder an die Reihe, sagt er: „Eine Mütze – eine Pelzmütze“. Und wieder geht es reihum, wobei jeder beide Wortgruppen nachsprechen muss. Und so geht es weiter, indem der Spielleiter bei jeder Runde eine neue Wortgruppe anfügt. Jeweils muss das Ganze von allen nachgesprochen werden.

Der vollständige Text heißt: „Eine Mütze – eine Pelzmütze – eine Fuchspelzmütze – eine doppelt gefütterte Fuchspelzmütze – schickt Herr Granich aus Garn – und lässt sagen dabei – dass er der alleinige – doppelt gefütterte Fuchspelzmützenmacher sei!“

Wer sich verspricht oder etwas vom Text auslässt, gibt ein Pfand oder scheidet aus.

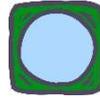
## Bemerkungen

Das Spiel lebt von der Schnelligkeit. Der Spielleiter ist Hüter der Regeln, sollte jedoch vor allem bei jüngeren, älteren oder weniger gewandten Mitspieler nicht zu streng in seiner Auslegung sein.

## Material

keines

# 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"

# 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

# Fuß-Spiele



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 15 Spieler im Alter von 3 bis 60 Jahren.

Fußgymnastikspiele lassen uns eine unerwartete Geschicklichkeit unserer Geh-Organen entdecken. Das macht Spaß, stärkt das Selbstbewusstsein und baut Hemmungen innerhalb von Gruppen ab. Nebenbei haben diese Übungen auch einen heilgymnastischen Wert.

## Spielverlauf

Die Spieler heben Steinchen, Kastanien etc. mit den Zehen auf und füllen sie in die Löcher im Deckel eines Kartons. Stöckchen klemmt man zwischen die große Zehe und ihren Nachbarn und gibt sie von Fuß zu Fuß weiter. Und wer das alles schafft, kann sicher auch mit den Füßen einen Knoten in eine Kordel machen.

Wenn genug Platz ist, kann man die Gegenstände mit einem Fuß aufnehmen und auf dem anderen Bein hüpfend durch die Gegend transportieren. Oder man kann Mosaiken mit den Füßen legen.

## Bemerkungen

Diese Spiele passen sehr gut zu den Fußfühlpfaden, die gerne als sensorische Erfahrungsmöglichkeit angeboten werden. Auf Spielfesten im Freien oder als Bestandteil eines Spielparcours kann man auf großes Interesse zählen, sofern eine Person zur Verfügung steht, die es vormacht und ein wenig animiert.

Auf jeden Fall kann allen Teilnehmern vermittelt werden, dass diese empfehlenswerten vorbeugenden Maßnahmen gegen Fußschäden viel Spaß machen!

## Material

- Karton, in dessen Deckel einige verschieden große Löcher geschnitten sind (ca. 5 bis 12 cm Durchmesser)
- einige Dutzend kleine Gegenstände wie Steinchen, Kastanien, Flaschenkorken, Föhrenzapfen
- 4 - 6 Stöckchen von 1 - 1,5 cm Dicke und ca. 25 cm Länge
- 2 - 3 Kordeln von ca. 8 mm Dicke und 75 cm Länge (an den Enden verknotet)

# 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

# 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.

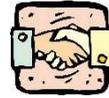
## Bemerkungen

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

# Geld oder Liebe



## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Bei diesem Spiel treten mehrere Paare gegen einander an.

## Vorbereitung

Je nach Aufgaben

## Spielverlauf

Es treten frei zusammengewürfelte oder gewählte Paare gegeneinander an. Der Geldpreis ist z.B. eine Pizza, Pommes oder Eisessen, der Liebespreis ein romantischer Abend bei Kerzenschein und Musik.

1. Runde  
Apfelsinen-Tanz: Die Paare müssen beim Tanzen nach immer schneller werdender Musik die Apfelsine so lange wie möglich zwischen ihren Körpern halten. Die Reihenfolge des Ausscheidens ergibt die Anzahl der Punkte.
2. Runde  
Begriffe raten: Es werden dem Publikum Begriffe zum Thema "Liebe" (z.B. Baby, Küssen, Streicheln...) auf großen Karten gezeigt. Das Publikum muss die Begriffe pantomimisch vorführen. Die Paare treten nacheinander an und haben 90 Sekunden Zeit, die Begriffe zu erraten. Die Anzahl der erratenen Begriffe ergibt die Punktzahl. 2 Paare scheiden in dieser Runde aus!
3. Runde  
Klorollen abwickeln: Die Paare liegen auf dem Boden nebeneinander und haben je 4 Klorollen (aufgespannt an einer Wäscheleine) über sich. Sie müssen nun die Klorollen mit den Füßen abwickeln. Jedes Paar darf sich gegenseitig helfen. Erst wenn alle 4 Rollen abgewickelt sind, hat ein Paar gewonnen. Die Reihenfolge zählt.
4. Runde  
Seilchenprüfung: 1 Partner muss Seilchen hüpfen, der andere "Aaaa..." singen. Solange der Ton erklingt, darf Seilchen gesprungen werden. Die Anzahl der Sprünge ist entscheidend. 1 Paar scheidet aus.
5. Runde  
Liebeserklärung: Die Partner müssen sich eine besonders originelle Liebeserklärung machen, z.B. eine Liebeserklärung auf dem Fußballplatz, auf dem Anrufbeantworter...
6. Runde  
Lambada/Ballett: Es wird Lambada/Ballett eingespielt und das Paar muss besonders originell danach tanzen. In dieser Runde entscheidet das Publikum und wählt (nach Applaus oder per Stimmzettel) sein Liebespaar.
7. Runde  
Das Siegerpaar muss nun noch seine Übereinstimmung signalisieren, indem die Partner mit den Rücken aneinander stehen und Fragen durch Daumen hoch/Daumen runter beantworten. Es sollen bei 10 Fragen mehr als 7 Übereinstimmungen da sein, um den Liebespreis zu erhalten. Fragen kann man z.B. "Magst du Negerküsse, die Backstreet Boys, Cola ..."

## Material

je nach Aufgaben

# 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 Mitspieler/innen 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, Hobbys, 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,....

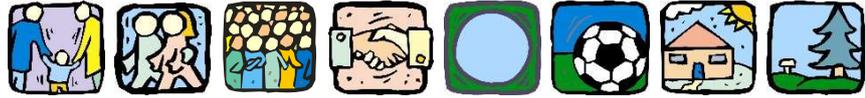
## Bemerkungen

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

## 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

# Gitzi-Pecken



## Kurzbeschreibung

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

Klassisches Lauf- und Versteckspiel

## Vorbereitung

Für den "Gitzi" benötigt man 3 Holzscheite, die zu einem Dreibein aufgestellt werden.

## Spielverlauf

Für dieses Spiel braucht man eine Umgebung, die sehr viele Versteckmöglichkeiten bietet. Der Gitzi wird an einer recht übersichtlichen Stelle aufgebaut, die aber nicht allzu weit von den Versteckmöglichkeiten entfernt liegen soll.

Ein Spieler bewacht nun den Gitzi. Das Spiel beginnt, indem der Wächter die Augen schließt und laut einzählt. Währenddessen verstecken sich die restlichen Spieler. Nach dem Zählen beginnt der Wächter mit dem Suchen: hat er einen Spieler gefunden, läuft er schnell zum Gitzi zurück und versucht dieses "abzupecken", in dem er den Fuß unter den Gitzi stellt und "Eins, zwei, drei (*Name des gefundenen Spielers*) ist abgepeckt" ruft. Der gefundene Spieler versucht vor dem Wächter zum Gitzi zu gelangen um diesen umzuwerfen.

Gelingt dem Wächter das abpecken, so ist der gefundene Spieler ausgeschieden. Schafft der Wächter dies nicht und wird der Gitzi umgeworfen, so dürfen sich alle bereits abgepeckten Spieler von neuem verstecken, solange der Wächter seinen Gitzi wiederaufbaut.

Natürlich kann der Gitzi auch umgeworfen werden, wenn der Wächter gerade unaufmerksam ist oder sich weit genug vom Gitzi entfernt hat - man muss also nicht warten, bis man gefunden wird! Es ist auch erlaubt, das Versteck zu wechseln um z.B. näher an den Gitzi heranzukommen.

Schafft es der Wächter, alle Spieler abzupecken, so wird ein neuer Wächter ausgewählt.

## Bemerkungen

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass der Wächter sich auch öfter vom Gitzi wegbewegt, um den anderen die Chance zu geben, zum Gitzi zu gelangen.

*Vorsicht:* Die Ausgeschiedenen sollten sich nicht zu nahe beim Gitzi aufhalten, da es sonst zu Zusammenstößen kommen kann, wenn andere Spieler aus ihrem Versteck stürmen um den Gitzi umzulaufen - also abseits einen Platz ausmachen zum zusehen!

Variation für den Garten: Abtatscheln

Der Wächter zählt bei einer Hausmauer (nur ein Teil der Mauer wird als "Abtatschel-Platz" ausgemacht, am besten mit Kreide am Boden markieren) ein. Wenn er jemanden findet, läuft er zur Mauer, klopft 3 Mal mit der flachen Hand darauf und ruft "1, 2, 3, (*Name des Spielers*)" um denjenigen zu fangen. Die Spieler bleiben frei, indem sie vor dem Wächter zur Mauer gelangen, 3 Mal klopfen ("abtatscheln") und "1, 2, 3, ich bin frei" rufen. Der letzte versteckte Spieler hat die Möglichkeit "1, 2, 3 - alles frei" zu rufen, um alle Gefangenen zu befreien. Der Wächter muss dann erneut einzählen.

## Material

- 3 Holzscheite oder Stäbe, die sich leicht zu einem Dreibein zusammenstellen lassen

# 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.

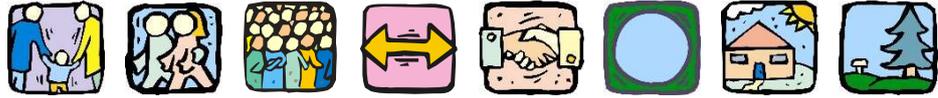
## Bemerkungen

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

## Material

- 1 Glaskugel (Murmel)

## 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 "Koordinationschwierigkeiten" beginnt der nächste Spieler mit einer "neuen" Gliederpuppe.

### Material

keines

# Gordischer Knoten



---

## Kurzbeschreibung

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

Kurzes Kooperationspiel.

## 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.

## Bemerkungen

Es kann durchaus vorkommen, dass sich mehrere Kreise gebildet haben die ineinander verkettet sind, ähnlich der olympischen Ringe.

## Material

keines

# 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.

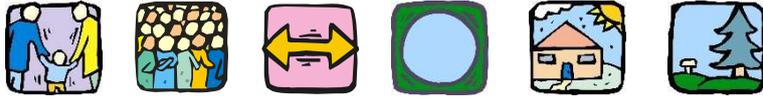
## Spielverlauf

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

# Grimassen-Memory



---

## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 80 Spieler im Alter von 5 bis 100 Jahren.

Beobachtungsspiel, bei dem die beiden Spieler nach der bekannten Art möglichst viele gleiche Paare finden müssen.

## Spielverlauf

Je 2 Personen machen sich eine Grimasse aus, die sie einüben um dann auf Wunsch der „Aufdecker“ vorzuführen. Diese Grimassen müssen vollkommen identisch sein. Die zwei Spieler bringen sie zum Leben. Die zwei dürfen wie beim Memory üblich, „aufdecken“, d.h. sich zwei Grimassen anschauen. Das passiert durch antippen oder anzeigen der jeweiligen Spieler, die dann die ausgemachte Grimasse vorführen. Ist ein Paar identisch, gehören sie dem „Aufdecker“ und dürfen vom Spielfeld weggenommen werden.

Derjenige Spieler der am Schluss mehr Paare hat, hat gewonnen.

## Bemerkungen

Varianten:

- Positionen-Memory
- Bewegungs-Memory (Kooperation, Merkfähigkeit)
- Geräusche-Memory

Zwei Freiwillige gehen hinaus, die anderen finden sich in Paaren zusammen. Jedes Paar vereinbart eine (einfache ! ) gemeinsame Bewegung, dann verteilen sich alle auf einer Kreislinie. Die hereinkommenden Spieler/innen berühren nun (abwechselnd, wie beim echten Memory) jeweils zwei Teilnehmer/innen, welche daraufhin die/das vereinbarte Position / Bewegung / Geräusch machen.

## Material

Keines

# Großbuchstaben



---

## Kurzbeschreibung

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

In der Umgebung sind bestimmte Straßen markiert, die zusammen bestimmte Buchstaben und schließlich ein Wort ergeben.

## Vorbereitung

Auf einem Stadtplan Straßen heraussuchen, die - von oben betrachtet - Buchstaben ergeben. Diese Straßen müssen vor Spielbeginn markiert werden, indem an Laternen und Schildermasten kleine farbige Aufkleber angebracht werden.

## Spielverlauf

Die Spieler werden in mehrere kleine Gruppen zu je 2 - 5 Leuten eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Stadtplan, in den die Grenzen des Spielgebietes eingezeichnet sind. Die Gruppen müssen nun die farbigen Markierungen suchen und deren Standort in den Plan übertragen. So können schließlich einzelne Buchstaben erkannt werden, die dann noch zum Lösungswort kombiniert werden müssen.

## Bemerkungen

Durch das Spielgebiet sollten keine stark befahrenen Straßen führen, auch sollte das Spielgebiet nicht zu groß gewählt werden.

## Material

- farbige Aufkleber (z.B. Lochverstärkungs-Ringe)
- Stadtplan in mehreren Kopien

# 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 hochhalten.

## Material

- 1 Münze

# 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 wenigen Stühlen zu stehen.

## Vorbereitung

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

## 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, ein 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".

## Bemerkungen



Spiele und Entspannungsübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben. Erwachsene werden sich in aller Regel weigern, mitzumachen.

In jedem Falle muss die Gruppe sich gut kennen und sich vertrauen, auch darf die Reihenfolge der Teilnehmer nicht von außen vorgegeben werden.

## Material

keines

# Haguh



---

## Kurzbeschreibung

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

Wer lacht hat verloren.

## Spielverlauf

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Sie beraten sich untereinander, wen sie in die Arena schicken wollen. Die beiden ausgewählten Spieler jeder Mannschaft gehen in die Mitte setzen sich hin und begrüßen sich nach einer Verneigung mit einem kräftigen "Haguh!". Wer zuerst lachen muss, hat verloren. Grimassen und Unterstützung aus der eigenen Mannschaft sind erlaubt.

## Material

keines

# Hallo Bube



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 15 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Bestimmten Karten müssen bei diesem Spiel auf festgelegte Art "begrüßt" werden.

## Spielverlauf

Alle Karten werden gemischt und auf alle Spieler verteilt, wobei die Karten mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch liegen bleiben.

Nun decken die Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte auf. Bei Karten mit dem Wert "2", "3" ... "7", "8" passiert nichts, bei den höheren Karten muss gemäß folgender Tabelle reagiert werden.

"9"	Ausruf <i>"Ach du grüne Neune!"</i>
"10"	Mit der flachen Hand auf den Tisch hauen
Bube	Ausruf <i>"Hallo Bube!"</i>
Dame	Pfeifen
König	Aufstehen und militärisch grüßen (flache Hand an die Stirn)
As	Die Richtung des Spielverlaufs wechselt

## Material

- je 5 Spieler ein Skat- oder Rommé-Spiel

# Handtuch-Kloppe



---

## Kurzbeschreibung

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

Es werden zwei Mannschaften gebildet, wobei sich je ein Teilnehmer pro Mannschaft um ein Handtuch "prügeln" muss!

## Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich einander gegenüber in einer Reihe aufstellen. Beide Reihen werden durchnummeriert. Nun wird ein Handtuch in die Mitte gelegt. Der Leiter ruft eine Zahl. Die beiden Spieler mit dieser Nummer müssen nun versuchen, das Handtuch auf ihre Seite zu bekommen.

## Bemerkungen

Es können gelegentlich blaue Flecken auftreten, aber nur selten...

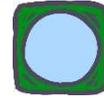
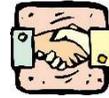
Beim Einteilen der Mannschaften sollte darauf geachtet werden, dass Spieler mit gleichen Nummern auch in etwa gleich stark bzw. gleich schnell sind.

Damit alle Nummern ungefähr gleich oft drankommen, sollte der Spielleiter eine Strichliste darüberführen.

## Material

- Handtuch

# Hau-aufs-Knie-Spiel



---

## 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.

## Bemerkungen

**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)

# 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. "Wie viel" (siehe unten). Beispiel für 10 Mitspieler: Hausknecht - 1 - 2 - 3 - Wie viel - 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:

- wie viel?
- 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

## Himmel, Erde, Wasser



---

### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 10 bis 80 Jahren.

Ein Ausscheidungsspiel welches die Konzentration und Schnelligkeit fördert.

### Spielverlauf

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis, der Spielleiter hat einen Ball und wirft diesen einem Teilnehmer zu. Dabei sagt er entweder „Himmel“, „Erde“ oder „Wasser“. Der Teilnehmer der den Ball zugeworfen bekommt nennt nun ein Tier, welches in dem genannten Bereich lebt. Tiere sollten nach Möglichkeit nicht doppelt genannt werden.

### Bemerkungen

Als Steigerungen können mehrere Bälle genommen werden oder Doppelungen als Ausscheidungskriterium benutzt werden.

Ziel der Übung: Förderung der Konzentration und Schnelligkeit, Ausscheidungsspiel

### Material

- ausreichend Stühle
- 1 Würfel
- einen weichen Gegenstand (z.B. Jonglierball, Päckchen Tempo`s, etc.)

# 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.

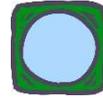
Die Spieler dürfen Spieler der gegnerischen Gruppe abschlagen und deren Hinkelsteine an sich nehmen, jedoch nur in Sichtweite des Sammelpunktes und nur, wenn sie selbst keinen Hinkelstein transportieren. Hinkelsteine dürfen innerhalb einer Gruppe auch weitergegeben werden. Das Spiel wird nach einer vorgegebenen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

# Hochstapeln „Kreuz-Pik-Herz-Karo“



---

## 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

# 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.

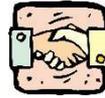
## Bemerkungen

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

# Ich mache eine Party



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Klassisches Kreisspiel, bei dem die Spieler – nach Kleidungsstücken etc. - die Plätze tauschen müssen.

## Spielverlauf

Alle Teilnehmer bis auf den Spielleiter haben einen Stuhl im Kreis. Der Spielleiter sagt nun: „Ich mache eine Party und lade alle ein, die ... (z.B. schwarze Socken anhaben). Alle Teilnehmer die das genannte Kriterium erfüllen müssen nun so schnell wie möglich die Plätze wechseln. Der Spielleiter versucht natürlich nun auch einen Stuhl zu ergattern, somit wird einer übrig bleiben, der keinen Stuhl hat. Dieser Teilnehmer übernimmt dann die Rolle des Spielleiters.

## Bemerkungen

Ziel der Übung: Bewegung in der Gruppe, Gleichheiten und Unterschiede finden, Umgang miteinander. Für alle Altersgruppen geeignet. Alles kommt durcheinander. Am Anfang eines Abends geeignet. Als Einstieg in eine Thematik geeignet, wenn es um Konflikte und Umgang miteinander geht.

Vorsicht bei glattem Boden! Man darf dann vielleicht nur gehen und nicht rennen!

## Material

- ausreichend stabile Stühle

## Ich sehe was...



---

### Kurzbeschreibung

Für 2 bis 10 Spieler im Alter von 3 bis 8 Jahren.

Altes und sehr beliebtes Kinderspiel, was sich überall spielen lässt.

### Spielverlauf

Jeder Spieler denkt sich zwei Sachen: 1. was im Raum zu sehen ist; 2. was eine Person an sich hat. Es sollten klar sichtbare, aber nicht sofort ins Auge fallende Sachen oder Details sein. Der Spieler lässt nun seine Sache aus dem Raum von den anderen raten. Als Hilfe nennt er die Farbe: "Ich sehe was im Raum, was ihr nicht seht, und das ist blau-weiß!" Ist es geraten, lässt der nächste Spieler raten usw. Danach gibt es eine zweite Rate-Runde mit den Sachen der Personen: "Ich sehe was an euch, was ihr nicht seht, und das fängt mit S an!" Diesmal ist die Hilfe der Anfangsbuchstabe.

### Material

keines

# 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 dritte einen Namen nennen muss.

## Spielverlauf

Die Teilnehmer bilden einen 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. Wiederum der nächste rutscht ebenfalls nun einen Platz weiter und ruft „... und ich wünsch mir den/die ..... herbei“.

Der Angesprochene muss nun möglichst schnell aufstehen und sich auf den freien Platz setzen. Hierdurch wird wiederum dessen Platz frei und um diesen kämpfen nun der rechte bzw. linke Sitznachbar nach dem gleichen Prinzip wie eingangs beschrieben.

## Variante

Das Spiel kann auch mit fünfmal weiter rücken durchgeführt werden. Zunächst beginnt das Spiel wie oben beschrieben mit: „Ich sitze“ – „Im Grünen“; 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). 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.

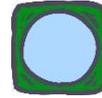
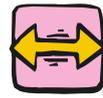
## Bemerkungen

Das Spiel lebt natürlich von der Schnelligkeit. Auf eine entsprechende Stuhlbeschaffenheit ist zu achten. 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

# Immer im Viereck herum



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 20 Spieler im Alter von 10 bis 60 Jahren.

Ein typisches Kommunikations- und Kooperationsspiel welches jedoch einiges an Übung und Aufmerksamkeit erfordert.

## Spielverlauf

Die Spieler haben die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen ein Quadrat zu bilden. Anschließend noch einen Kreis oder ein Dreieck. Welcher Mannschaft/Gruppe gelingt dies am besten? Gegebenenfalls kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet werden und ein Eckpunkt/Startpunkt/Ausgangspunkt festgelegt werden.

Die Gruppe verständigt sich untereinander und teilt dem Spielleiter mit, wenn sie der Meinung ist, dass die Aufgabe gelöst ist. Dann legt sie das Seil vor sich auf den Boden. Die Augenbinden können nun abgenommen werden und ein Austausch über den Spiel-/Aufgabenverlauf kann erfolgen.

## Bemerkungen

Ziel der Übung: fördert Aufmerksamkeit, Gewandtheit, Koordination und Kooperation untereinander.

## Material

Ein entsprechend langes Seil

## Bemerkung

- evtl. Mund- und Nasenschutz und Einweghandschuhe (...bei Corona-Hygieneschutzrichtlinien)

# Indiana Jones auf Schatzsuche



---

## Kurzbeschreibung

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

Ziel ist es, den Schatz zu finden. Doch bis dahin ist es ein weiter und beschwerlicher Weg mit vielen Überraschungen und Irrwegen.

## Vorbereitung

Material besorgen.

Teppichschlauch aus alten Stoffen oder Leintüchern zusammennähen. Je länger desto besser.

Einen Eimer mit Schlamm füllen.

Eine Bären-Verkleidung zusammenstellen

Eine Schatzkiste packen.

Die Rätselkarte, die zum Schatz führt, zeichnen.

## Spielverlauf

Um bei dem wilden Spiel etwas Ordnung zu schaffen gelten folgende Grundregeln: Die Stühle stehen am Rande des Raumes / der Spielfläche und bleiben dort. Immer wenn Musik ertönt, begeben sich alle Spieler zu dem Lager (Stühle) und hören ihrem Anführer zu (Leiter). Dies ist auch der Beginn des Spieles. Nach einführenden Worten über gefährliche Schatzsuche usw. kann es losgehen: Zunächst ist es wichtig, der richtigen Spur nachzugehen. Es werden 3 Aufgaben gestellt, doch nur eine ist der richtige Weg. Alle Spieler (es gibt nur eine Gruppe) müssen sich einig werden und entscheiden, welche Aufgabe sie für die richtige halten. Wurde richtig gewählt, ertönt nach Erledigung Musik. Ansonsten müssen sie es mit einer anderen Aufgabe versuchen.

1. Ein Schatzsucher muss auf jeden Fall kräftig und durchtrainiert sein. Daher ist ein Training zu Beginn wichtig: Stellt euch der Reihe nach auf und macht insgesamt 200 Liegestützen.
2. Tarnung ist das Wichtigste auf einer Schatzsuche. Legt euch mit Schminke eine Tarnung zu.
3. Ohne eine gute Stärkung kann es nicht losgehen. Leider ist nur etwas Gras da. Jeder muss sich mit mind. drei Grashalmen stärken.

Hat man sich als Spielleiter über die falschen erledigten Aufgaben amüsiert, erklärt man die dritte als die richtige und lässt die Musik ertönen.

Inzwischen sind die Schatzsucher weit in unbekanntes Gebiet vorgedrungen. Sie haben einen gefährlichen Abgrund erreicht, den man hinunterklettern muss. Dazu muss man sich natürlich sichern. Dazu werden die Schnürsenkel zusammengebunden (ohne sie aus den Schuhen zu entfernen und ohne die Schuhe auszuziehen). Zusätzlich kann man sich durch Zusammenknoten der Ärmel sichern. So gesichert muss die Gruppe eine Strecke quer durch den Raum gehen.

Sicher kommt man so den Abgrund hinunter. Doch was ist das? Ein wilder, reißender Fluss fließt dicht an den Schatzsuchern vorbei. Die Leiter haben inzwischen die gefüllten Wasserpistolen parat und spielen den wilden Fluss indem sie die hilflosen Schatzsucher (diese sind nämlich noch zusammengebunden) nass spritzen.

Die Musik ertönt wieder und die Spieler suchen ihr Lager auf. Es wird Zeit für eine kleine Mahlzeit. Leider hat keiner etwas dabei. Doch im Fluss schwimmt so einiges rum. Es stehen einige Schüsseln bereit, in denen Äpfel,... schwimmen. Natürlich darf man die Hände bei dieser Aufgabe nicht verwenden. Erst wenn alles aufgegessen ist, geht es weiter.

Die Musik trommelt wieder alle zum Lager. Nun stellt sich die Frage, wohin es nun weitergeht:

1. Man könnte ein Kanu bauen und den Fluss hinunterfahren.
2. Einer hat einen geheimnisvollen Höhleneingang entdeckt, den man erforschen könnte.
3. Vielleicht ist der Schatz aber auch gar nicht weit. Man befindet sich schon in unerforschtem Gebiet. Man könnte auch einfach mal graben.

Was sich hinter den Möglichkeiten verbirgt, wird vorerst nicht verraten.

Während den Beratungen geschieht plötzlich etwas Unerwartetes: Ein Bär (Mitarbeiter mit Fell, Teppich) stürzt sich auf die Schatzsucher und versucht alles zu klauen (Schuhe, Socken, Pullis, Kappen,...). Wird es den Opfern gelingen, den Bär zu erlegen?

Nach diesem Zwischenfall muss schnell eine Entscheidung getroffen werden (evtl. Musik). Erst wenn die Spieler einen Weg gewählt haben, wird die Aufgabe erklärt:

1. Höhle: Alle kriechen durch einen Teppichschlauch (kann man aus alten Stoffen nähen oder nur zusammenhalten. Je länger desto witziger).
2. Fluss: In einer Wanne auf Rädern (Waschwanne,...) muss man eine Strecke absolvieren. Je zwei werden vom Leiter geschoben. Doch wegen des wilden Flusses steht schon das Wasser im Boot und wird bei jeder Fahrt ein paar Eimer mehr.
3. Graben: In einem Eimer mit Schlamm könnte der Schatz versteckt sein. Ist er aber nicht.

(Musik) Entweder mit dem Kanu oder durch die Höhle hat man ein neues Gebiet erreicht. Dort leben merkwürdige Ureinwohner. Ein Mitarbeiter mit eigenartiger Gelfrisur, der alle Klamotten falsch herumträgt, erscheint als Ureinwohner. Um nicht erkannt zu werden, muss sich die Gruppe möglichst gut anpassen. (Evtl. schickt man nur einen Erkundungstrupp los). Mit einer Tube Gel beginnt der Spaß.

Die getarnten Schatzsucher bitten den Ureinwohner um Hilfe bei der Suche. Dieser hält die Gruppe für Stammesbrüder und gibt ihnen eine Karte mit einem Rätsel, das er bisher nicht lösen konnte. Vielleicht ist ja das die Lösung.

Und tatsächlich. Das Rätsel verrät das Versteck des Schatzes (z.B. hinter dem Haus, in der grünen Tonne, auf der Toilette, ...)

## Material

- CD-Player
- Schminkstifte
- Wasserpistolen (pro Helfer eine)
- 3 - 5 Schüsseln
- 3 - 5 Äpfel
- Wasser
- Verkleidung für einen Bären
- Teppichschlauch (aus alten Stoffen, Leintüchern zusammengenäht - je länger desto besser)
- große Wanne auf Rädern
- Schlammeimer
- Haargel
- Handtücher
- 2 Eimer (zum Befüllen der Wanne)
- Schatz (Süßigkeiten)

# Inhaltvolle 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 wiedereinsetzen.

## 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...

## Bemerkungen

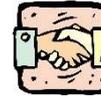


Es muss darauf geachtet werden, dass die gefüllten Mohrenköpfe nur bei Leuten verwendet werden, die diese auch "vertragen". Selbstverständlich dürfen *nur* Lebensmittel eingefüllt werden.

## Material

- Mohrenköpfe
- Füllung (Ketchup, Salz...)

# Interaktionsübung



## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 25 Spieler im Alter von 10 bis 60 Jahren.

Bei diesem Spiel zählt der körperliche Ausdruck und es kommt zu einer ungezwungenen Kontaktaufnahme. Dieser aus vielen Einzelaktivitäten bestehende Spielblock ist besonders zum Lockern und „Auftauen“ geeignet.

## Spielverlauf

In einem Raum, der genügend Bewegungsfläche bietet, werden alle Stühle und Tische zur Seite gestellt. Der Spielleiter gibt nun Anweisungen, die von der Gruppe ausgeführt werden sollen. Alle 30 bis 60 Sekunden erfolgt eine neue Anweisung. Die nachfolgend genannten Beispiele können beliebig gekürzt oder erweitert werden.

- Wir gehen gelöst durch den Raum, ohne uns dabei anzustoßen. Achtet auf euch selbst. Schaut euch jetzt die anderen Gesichter an.
- Wir haben im Lotto gewonnen und hüpfen/springen vor Freude durch den Raum.
- Wir gehen ruhig durch den Raum. Probiert jetzt verschiedene Gangarten aus; (z. B. gelöst, gehemmt, rhythmisch).
- Unser Passagierschiff ist untergegangen. Wir konnten uns auf ein kleines Floß retten. Alle finden sich auf dem Floß ein. Es ist sehr eng hier.
- In zwei Ecken des Raumes werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe versucht, die Mitglieder der anderen zu sich zu holen. Wie ihr dabei vorgeht, ist Euch überlassen.
- Wir sind in einem fremden Land und begrüßen uns auf eine völlig neue Art.
- Wir gehen gelöst durch den Raum.
- Jeder geht jetzt mit einem Stapel sehr kostbarer Porzellanteller durch den Raum.
- Wir gehen wie Roboter.
- Wir haben Gummiglieder.
- Wir sind Tiere auf einem Bauernhof.
- Wir sind ein Orchester bei der Probe für einen Straßenaufzug.
- Jeweils 4-5 Personen bilden eine Maschine, die auch Geräusche von sich gibt.
- Wir gehen müde durch den Raum.
- Zu zweit wird ein Zeitlupen-Boxkampf durchgeführt.
- Es regnet stark. Jeweils zwei Personen suchen unter einem recht kleinen Regenschirm Schutz.
- Ihr befindet euch jetzt in einer Gegend, in der das Gehen verboten ist. Erfindet andere Arten der Fortbewegung.
- Versetzt euch in einen Zwerg und geht als Zwerg weiter.
- Bewegt euch als Riese in der Landschaft.
- Wir gehen durch sehr hohes Gras.
- Ihr habt es sehr eilig und müsst an einer Ampel warten.
- Wir klettern mit einer großen Leiter auf ein Dach. Eine zweite Person sichert die Leiter.
- Wir springen wie kleine Kinder lustig in einer Wasserpfütze umher.
- Wir nehmen an einem großen Empfang teil und schütteln Hände, viele Hände, immer mehr Hände . . .
- Tragt zu zweit eine große Glasscheibe. Vorsicht! Nicht mit den anderen zusammenstoßen.
- Wir bilden eine Eimerkette zum Feuer löschen.
- Ruhig im Raum umher gehen.
- Wir begrüßen alte Freunde, die wir seit einem Jahr nicht mehr gesehen haben.

- Die Gruppe ist ein Luftballon. Wir bilden einen Kreis, wir gehen in die Hocke und fassen uns an den Händen. Langsam wird der Ballon aufgeblasen (alle pusten, gehen langsam höher) bis er platzt.
  - Zu dritt fällen wir einen Baum mit einer alten Zugsäge per Hand. Zwei Personen sägen und die dritte Person setzt einen Keil an und bringt den Baum mit einem großen Hammer zum fallen.
  - Wir befinden uns in Afrika auf Löwenjagd:
    - aufstehen
    - gehen
    - Löwe gesehen
    - Löwe kommt
    - laufen
    - Berg hochlaufen
    - Berg hinunterlaufen
    - über einen Bach springen
    - Löwe ist abgehängt
- Die Bewegungen werden ausgeführt, ohne sich von der Stelle zu bewegen.
- Wir gehen durch den Raum. Je zwei Teilnehmer verabschieden sich für lange Zeit.

## **Bemerkungen**

Abschließend kann in der Großgruppe die Übung reflektiert werden. Dazu können folgende Fragestellungen hilfreich sein:

- Wie wurden die einzelnen Aktivitäten erlebt?
- Wie habe ich mich gefühlt?
- Welche Spiele haben mir nicht gefallen?
- Warum?

## **Material**

keines

## Intro-Raten



---

### Kurzbeschreibung

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

Bei diesem Spiel müssen Musikstücke möglichst schnell erkannt werden.

### Spielverlauf

Es werden zwei Teams gewählt. Aus jedem Team wird ein Spieler ausgewählt, der dem Spielleiter die Antworten mitteilt. Raten dürfen jedoch alle im Team. Es müssen Titel und Interpret genannt werden. Der Spielleiter spielt jedes Musikstück erst 10 Sekunden an, wenn es dann noch kein Team erraten kann, wird das Lied weiter abgespielt, bis ein Team die richtige Antwort gegeben hat. Wissen es beide Teams, gewinnt das schnellere Team. Weiß es keiner, so wird einfach das nächste Lied genommen.

### Bemerkungen

Wenn der Busfahrer erlaubt, dass der Spielleiter ständig am CD-Spieler herumfummelt, kann man dieses Spiel auch sehr gut während der Fahrt im Bus spielen.

### Material

- CD-Spieler
- einige CDs mit halbwegs bekannter Musik

# 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

# Jahrmarkt der Kontakte



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 10 bis 60 Jahren.

Klassisches Eröffnungsspiel oder Kennenlernübung.

## Spielverlauf

Alle Spieler sollen sich im Raum verteilen und durcheinander gehen. Es folgen Aufgaben, die vom Spielleiter angegeben werden:

- Schaut auf den Boden, geht suchend weiter!
- Achtet jetzt besonders darauf, dass ihr beim Gehen niemanden berührt!
- Wenn ihr jetzt weitergeht, so schaut alle anderen an, aber ganz nüchtern und sachlich; nicht reden!
- Jetzt schaut euch bei jeder Begegnung in die Augen; aber bitte nicht sprechen!
- Jetzt lächelt ihr jede angetroffene Person freundlich an!
- Jetzt gebt ihr jedem schweigend die Hand!
- Sagt jetzt bei jeder Begegnung euren Namen!
- Bei den nächsten Begegnungen sagt Eurem Gegenüber woher ihr kommt und in welchem Bezirksverband dieser Ort liegt!
- Sucht jetzt mit jeder Person, die ihr trifft eine Gemeinsamkeit!
- Geht mit der nächsten Person, auf die ihr trifft, durch den Raum promenieren!

## Bemerkungen

Bei sich völlig fremden oder auch nur teilweise flüchtig bekannten Gruppen/Teilnehmern, schafft dieses Spiel/Übung erste Kontakte. Gerne wird anschließend das Spiel/Übung „Partnerinterview“ zur Fortführung angewandt.

## 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

# Jason King gegen Harras Tulpe



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Von vier Mannschaften müssen sich jeweils zwei verbünden. Sie wissen aber nicht, mit wem!

## Vorbereitung

Vier Startpunkte festlegen

## Spielverlauf

Jeder der vier Helfer führt eine Gruppe an die Ecke des Spielgebietes und nennt ihr das Losungswort: Mannschaft A hat das Losungswort "Jason", B "Harras", C "Tulpe" D "King". Demnach müssen sich A und D, sowie B und C, verbünden, möglichst, bevor sie einer feindlichen Truppe begegnen. Aber niemand weiß, ob es Freund oder Feind ist, bevor nicht das Losungswort ausgetauscht worden ist. Haben sich z.B. B und C rasch gefunden, versuchen sie A oder D getrennt zu erwischen und es dank zahlenmäßiger Überlegenheit aufzureiben. Verbündet sind A/D und B/C gleich stark.

Nach dem "Kampf" werden erbeutete Lebensfäden gezählt.

## Material

- Lebensbändchen

# 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

# 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, wie vielen 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, wie viel B Spieler sich auf der A - Uferseite befinden - dann wechseln die Rollen für das "Revanche-Spiel".

## Material

keines

# Kartenfangen



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Fangspiel, bei dem es auf Taktik und Kooperation innerhalb einer Gruppe ankommt.

## Vorbereitung

Zwei Stühle an den gegenüber liegenden Seiten des Spielfeldes hinstellen, auf denen jeweils ein halbes, gut gemischtes Romméspiel liegt (Rot und Blau).

## Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Zu jeder Mannschaft gehört ein Kartenstapel, der vorher auf die Stühle gelegt wurde. Nun nimmt sich jeder Spieler eine Karte und sieht sie sich an. Die Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) ist egal, einzig entscheidend ist die Höhe der Karte. Von unten nach oben ist die "Höhe" der Karten folgendermaßen festgelegt: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Ausnahme: Trifft eine 2 auf ein Ass, so gewinnt die 2!

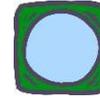
Treffen sich nun zwei Spieler aus verschiedenen Mannschaften, zeigen sie sich ihre Karten. Der Spieler mit der höheren Karte gewinnt und bekommt die Karte(n) seines Gegenspielers. Gewonnene Karten werden beim eigenen Stapel abgelegt. Die Mannschaft, die als letzte noch eigene Karten besitzt, gewinnt.

Wichtig ist, dass die Spieler miteinander kommunizieren, also z.B. auf ein Ass der gegnerischen Mannschaft hinweisen. Oder eine eigene 2 beschützen.

## Material

- 1 Kartenspiel (Rommé)

# Kartenpusten



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 15 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Partyspiel, das mit einer Reihe von Personen gespielt werden kann.

## Spielverlauf

Die Flasche wird auf den Tisch gestellt, um den herum die Mitspieler Platz genommen haben. Das Kartenspiel wird auf dem Flaschenhals platziert. Nun beginnt der jüngste Spieler zu pusten. Er muss mindestens eine, darf aber nicht die letzte Karte von Stapel pusten. Kein Spieler darf, nachdem eine Karte gefallen ist, ein zweites Mal neu mit dem Pusten beginnen. Der Mitspieler, der die letzte Karte von Stapel gepustet hat, muss eine Aufgabe ausführen, die von der Gruppe vorher festgelegt wurde. (trockene Kekse essen, 10 Liegestütze, usw.) Nach der Erfüllung kann die Runde von neuem beginnen.

## Material

- Kartenspiel
- 1 Flasche

# Kartoffelspiel „Schachtelschubsen“



---

## 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)

# Kartenspiel



---

## 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

# 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

# Keinikeinu



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 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 Spielleiter und die Spieler, die es wissen, antworten, ob er mit ihnen fahren darf oder nicht.

## Bemerkungen

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

## Material

keines

# Kissenrennen



---

## Kurzbeschreibung

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

Die Spieler werden abwechselnd in zwei Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft erhält ein Kissen. Auf los reichen die TN ihr Kissen weiter. Welche Mannschaft das Kissen der gegnerischen Mannschaft einholt, hat gewonnen.

## Spielverlauf

Die Spieler zählen der Reihe nach ab. Alle Spieler mit einer ungeraden Nummer sind in einer Mannschaft, alle Spieler mit einer geraden Nummer in der anderen Mannschaft. *Die Spieler sortieren sich jedoch nicht nach Mannschaften, sondern bleiben so sitzen, wie sie sind.*

Nun erhalten beide Mannschaften je ein Kissen. Zwischen den Spielern, die die Kissen erhalten, sollte möglichst gleich viele Mitspieler sitzen. Auf "Los" geben die Spieler ihr Kissen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler der *eigenen* Mannschaft weiter, also am direkten Nachbarn vorbei. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen nicht stören. Sobald ein Kissen das Kissen der gegnerischen Mannschaft überholt, hat die Mannschaft, die das Kissen eingeholt hat, gewonnen.

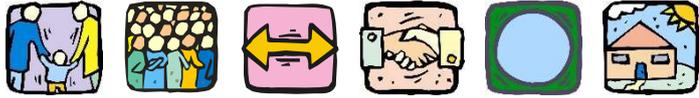
## Bemerkungen

Bei mehr als 30 Spielern kann man auch mit drei Mannschaften und drei Kissen spielen.

## Material

- 2 Kopfkissen

# Klatsch, Klatsch, Boing



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 3 bis 60 Jahren.

Kreisspiel. Den rechten oder linken Nachbarn klatscht man an, weiter entfernte Spieler erreicht man mit "Boing!".

## Spielverlauf

Die Mitspieler sitzen (oder stehen) im Kreis. Ein Spieler beginnt und klatscht nach rechts. Sein Nachbar kann nun nach rechts oder links klatschen. Dann wäre der rechte oder linke Nachbar an der Reihe.

Der Spieler kann aber auch weiter entfernte Spieler erreichen, indem er mit ausgestreckten Armen auf einen beliebigen Mitspieler zeigt und dabei "Boing!" sagt. Dann wäre dieser Spieler an der Reihe. Wer einen Fehler macht oder nicht reagiert, scheidet aus. Wer auf einen bereits ausgeschiedenen Spieler "boingt", scheidet ebenfalls aus.

## Bemerkungen

Die Geste des "Boing!" muss sehr deutlich ausgeführt werden, damit es keine Missverständnisse gibt.

## Material

keines

# Klopfspiel



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 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.

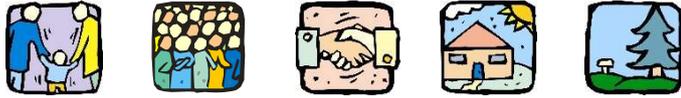
Jede Hand, die einen Fehler macht, wird aus dem Spiel genommen, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

**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

# Klumpen



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 40 Spieler im Alter von 8 bis 80 Jahren.

Ein typisches Warming Up- oder auch Kennenlernspiel für den Beginn einer neuen Runde oder auch als Partyspiel.

## Spielverlauf

Alle bewegen sich im Raum umher. Der Leiter nennt eine Zahl. Nun müssen sich Gruppengrößen zu genau dieser Zahl bilden. Wer keine Gruppe findet scheidet aus. Variante: es bilden sich Gruppen mit derselben Schuhgröße, derselben Sockenfarbe, denselben Augenfarben.

## 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 denzetteln 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

## 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, sodass 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

# Kochduell



---

## Kurzbeschreibung

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

In einer vorgegebenen Zeit und mit einem vorgegebenen Geldbetrag müssen verschiedene Gruppen ein möglichst ansprechendes Essen zubereiten.

## Vorbereitung

Die Küche muss vollständig eingerichtet und sauber sein. Standardzutaten wie Gewürze, Öl und Mehl müssen in ausreichender Menge zur Verfügung stehen.

Für jede Gruppe wird ein nicht zu üppiger Geldbetrag zum Einkaufen bereitgehalten.

## Spielverlauf

Die Gruppen treten zeitversetzt an, damit sie sich nicht gegenseitig behindern.

Zunächst kann jede Gruppe eine Stunde lang einkaufen. Dabei müssen die Kassenbons aufgehoben und mit dem vorgestreckten Geld abgerechnet werden.

Anschließend kann die Gruppe für 90 Minuten die Küche benutzen, um ihr Gericht zuzubereiten. Die Küche muss von der Gruppe ebenso sauber und aufgeräumt hinterlassen werden wie zuvor.

Das Gericht wird von einer Jury, deren Mitglieder nicht mitgekocht haben, nach den Kriterien Aussehen, Anzahl der Gänge, Geschmack und Sauberkeit der Küche bewertet. Dazu kann beiliegender Bewertungsbogen benutzt werden.

## Material

- 1 Küche
- Geld zum Einkaufen
- Bewertungsbogen für die Tester

## Kochduell (Bewertungsbogen)

<b>Gruppe</b>			
<b>Namen der Köche</b>			
<b>Name des Gerichts</b>			
<b>Anzahl Gänge</b>			
<b>Kosten</b>			
<b>Anrichtung</b>	<input type="checkbox"/> Recycled? <input type="checkbox"/> unauffällig <input type="checkbox"/> nett <input type="checkbox"/> super!	<input type="checkbox"/> Recycled? <input type="checkbox"/> unauffällig <input type="checkbox"/> nett <input type="checkbox"/> super!	<input type="checkbox"/> Recycled? <input type="checkbox"/> unauffällig <input type="checkbox"/> nett <input type="checkbox"/> super!
<b>Geschmack</b>	<input type="checkbox"/> würg! <input type="checkbox"/> schluck! <input type="checkbox"/> mjam! <input type="checkbox"/> schleck!	<input type="checkbox"/> würg! <input type="checkbox"/> schluck! <input type="checkbox"/> mjam! <input type="checkbox"/> schleck!	<input type="checkbox"/> würg! <input type="checkbox"/> schluck! <input type="checkbox"/> mjam! <input type="checkbox"/> schleck!
<b>Aufwand</b>	<input type="checkbox"/> umgerührt, fertig <input type="checkbox"/> richtig gekocht <input type="checkbox"/> Riesenaufwand!	<input type="checkbox"/> umgerührt, fertig <input type="checkbox"/> richtig gekocht <input type="checkbox"/> Riesenaufwand!	<input type="checkbox"/> umgerührt, fertig <input type="checkbox"/> richtig gekocht <input type="checkbox"/> Riesenaufwand!
<b>Originalität</b>	<input type="checkbox"/> gibt's an jeder Ecke! <input type="checkbox"/> kenn ich, glaub ich! <input type="checkbox"/> ganz was Neues!	<input type="checkbox"/> gibt's an jeder Ecke! <input type="checkbox"/> kenn ich, glaub ich! <input type="checkbox"/> ganz was Neues!	<input type="checkbox"/> gibt's an jeder Ecke! <input type="checkbox"/> kenn ich, glaub ich! <input type="checkbox"/> ganz was Neues!
<b>Sauberkeit der Küche</b>	<input type="checkbox"/> igitt! <input type="checkbox"/> naja! <input type="checkbox"/> recht sauber! <input type="checkbox"/> blitzblank!	<input type="checkbox"/> igitt! <input type="checkbox"/> naja! <input type="checkbox"/> recht sauber! <input type="checkbox"/> blitzblank!	<input type="checkbox"/> igitt! <input type="checkbox"/> naja! <input type="checkbox"/> recht sauber! <input type="checkbox"/> blitzblank!
<b>Gesamtbewertung (Schulnotensystem)</b>			
<b>Kommentar</b>			

# Koffer packen



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 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

# 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

# Kommissar Ratlos



## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 20 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Hier gilt es, Kriminalfälle aufzulösen: Der Spielleiter erzählt kurz den Anfang einer Kriminalgeschichte, die er natürlich noch etwas ausschmücken kann, nur sollte er sich dabei nicht schon verraten. Nun müssen die Mitspieler durch Fragen, die der Leiter mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann, auf die Lösung kommen (und den Mörder finden).

## Spielverlauf

Hier gilt es, Kriminalfälle aufzulösen: Der Spielleiter erzählt kurz den Anfang einer Kriminalgeschichte, die er natürlich noch etwas ausschmücken kann, nur sollte er sich dabei nicht schon verraten. Nun müssen die Mitspieler durch Fragen, die der Leiter mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann, auf die Lösung kommen (und den Mörder finden). Auch wenn sich die Beschreibung dieses Spiels banal anhört - meistens rief es sowohl bei den kleinen oder großen Teilnehmern, als auch bei uns Helfern untereinander immer wieder Begeisterung an der Knobelei, dem Kombinieren und der entstehenden Spannung aus. Dass nur der Spielleiter die Lösung kennen darf, sollte selbstverständlich sein. Die Kriminalfälle können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden und sollten für einige spannende Abende ausreichen. Zur Einstimmung erst mal ein einfacher Fall:

**Anfang:** Herr Meier fährt morgens mit der U-Bahn zur Arbeit, betritt die Halle eines Wolkenkratzers und fährt mit dem Lift ins 23. Stockwerk. Sein Büro liegt allerdings in der 35. Etage. Den Rest geht er zu Fuß. Er macht das aber nicht, um fit zu bleiben oder weil er etwa ein begeisterter Treppensteiger wäre. Am Abend fährt er mit dem Lift wieder nach unten - diesmal allerdings direkt vom 35. Stockwerk aus. Nur bei Regen fährt er gleich direkt vom Erdgeschoss in den 35. Stock.

**Die Lösung:** Warum steigt Herr Meier immer schon im 23. Stock aus? Hat er etwa eine Geliebte im 24. Stock oder funktioniert der Fahrstuhl nur bei Regen?! Die Lösung ist so einfach wie verblüffend, nur wird es schon einige Zeit dauern, bis man darauf kommt, dass Herr Meier so klein ist, dass er nicht an den Fahrstuhlknopf des 35. Stocks kommt - abwärts natürlich kein Problem. Nur bei Regen hat er eben einen Schirm dabei, mit dem er den hoch gelegenen Knopf erreicht.

**Schwierigkeitsgrad:** einfach

**Anfang:** Herr Meier kommt vom Einkaufen nach Hause. Als er seine Wohnung betritt, erschrickt er: Mary und Paul liegen beide tot auf dem Boden vor dem offenen Fenster. Um sie herum eine riesige Wasserpfütze.

**Die Lösung:** Die Schwierigkeit in diesem Fall liegt darin, herauszufinden, ob Mary und Paul überhaupt Menschen sind. Sind sie nämlich nicht. Mary und Paul sind zwei Goldfische. Das sich durch einen Windzug öffnende Fenster hat irgendwann das davorstehende Goldfischglas umgekippt, es zerbrach und die beiden Fische erstickten auf dem Teppichboden.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel

**Anfang:** Herr Meier liegt im Bett und kann nicht schlafen. Schließlich greift er zum Telefon, wählt eine Nummer, lässt sich verbinden und wartet bis sich jemand meldet. Den fragt er, ob er mit Herrn Meier verbunden sei. Dieser verneint das, worauf Herr Meier sich entschuldigt. Er legt auf und kann beruhigt einschlafen.

**Die Lösung:** Welcher geheimnisvolle Vorgang mag sich wohl hier verbergen? Nun ja, es ist eigentlich mal wieder recht einfach: Der Nachbar von Herrn Meier schnarcht wie eine Kettensäge. Also ruft er die Rezeption an und lässt sich mit seinem Nebenzimmer verbinden. Nach Herrn Meier zu fragen, ist natürlich ein überflüssiger Scherz, denn er hat sein Ziel bereits erreicht: Der lästige Schnarcher ist geweckt und Herr Meier kann endlich in Ruhe einschlafen.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel

**Anfang:** Nach einer erholsamen Nacht vertreibt sich Herr Meier die Zeit mit einem Spaziergang. Allerdings findet er hier schon wieder einen Toten; das scheint sein Schicksal zu sein. Der Tote liegt auf einem großen Feld. Etwa 100 Meter neben ihm liegt außerdem noch ein Paket.

**Die Lösung:** Doch, diesmal ist der Tote ein Mensch. Nur wie kommt der Mann auf das Feld, wenn ringsum keine Fußspuren zu finden sind - und was ist in dem Paket? Das Paket ist ein Fallschirm, der Mann ist aus einem Flugzeug abgesprungen und hat einen defekten Fallschirm mitgenommen.

**Schwierigkeitsgrad:** leicht

**Anfang:** Ein Zugabteil, besetzt mit mehreren Personen: ein junger Mann mit einer Augenbinde, eine etwas betagtere, beleibte Frau, ein 19-jähriger Jugendlicher und ein mittelalter Mann. Irgendwann passiert der Zug einen langen Tunnel. Als es wieder hell im Abteil wird, ertönt aus dem Hals der Frau ein greller Schrei: der Mann mit der Augenbinde ist tot: Selbstmord!

**Die Lösung:** Die Schwierigkeit dieses Falles liegt darin, dass alle Zuggäste im Abteil eigentlich nichts mit dem Tod des jungen Mannes zu tun haben. Das Geheimnis liegt viel mehr in der Augenbinde. Der Tote war vor der Zugfahrt zu einer Operation gewesen. Er war blind und dort sollte er das Augenlicht wiedererlangen. Nach einem längeren Krankenhausaufenthalt fuhr er wieder nach Hause, begleitet von einem Zivi (der 19-jährige). Irgendwann wurde er so neugierig, dass er die Augenbinde abhob, um zu prüfen, ob er wieder sehen könne. Dummerweise tat er das in einem Tunnel. Das Leben hatte für ihn nun keinen Sinn mehr - er beging Selbstmord.

**Schwierigkeitsgrad:** schwer

**Anfang:** Herr Meier hat auf einem Schiff angeheuert. Als sie von einer größeren Fahrt zurückkehren und in Küstennähe kommen, machen sie einen grausamen Fund: eine herrenlose Jacht, um sie herum mehrere Wasserleichen.

**Die Lösung:** Welches höllische Verbrechen mag hier wohl passiert sein?! Nun... gar keines. Die Leute auf dem Boot waren zu einer Party hinausgefahren. Dort ging es irgendwann so wild zu, dass die komplette Schar in das Wasser sprang, um sich abzukühlen und dort miteinander herumzutoben. Nur hatten sie einen schweren Fehler gemacht: Keiner von ihnen hatte daran gedacht, eine Strickleiter oder etwas Ähnliches auszuwerfen. Nun waren also alle im Wasser, die Wand der Jacht zu hoch, um sie zu erklimmen und das rettende Ufer war vom Schiff aus noch nicht einmal zu sehen. Die Partygäste ertranken qualvoll.

**Schwierigkeitsgrad:** leicht

**Anfang:** In dieser Folge treffen wir zur Abwechslung mal wieder auf Herrn Meier. Er hat einen Sommerurlaub in den Bergen gebucht. Die Ferien vergehen ohne Leichen - Herr Meier langweilt sich deswegen schon fast. Als er gegen Ende seines Urlaubs noch einmal eine Bergtour macht, findet er aber endlich wieder eine. Sie liegt, zerschellt, am Fuße des Berges. In der Hand des Toten findet Herr Meier ein Streichholz.

**Die Lösung:** Der Tote war mit mehreren Leuten in einem Heißluftballon unterwegs. Durch ungünstige Windverhältnisse trieben sie auf einen Berg zu, an dem sie ganz sicher zerschellen würden: Sie hatten bereits alle Sandsäcke abgeworfen und die Gasflaschen waren bereits leer. Was sollten sie also tun - sie mussten unbedingt weiteren Ballast abwerfen, um über den Berg zu kommen. Also zogen sie in ihrer Verzweiflung Streichhölzer - wer "den Kürzeren zog", musste abspringen.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel

**Anfang:** Zwei Personen sitzen sich in einem Zug gegenüber. Beide sind gehobener gekleidet, einer der beiden schmaucht eine Zigarre, der andere liest Zeitung. Irgendwann zieht der eine der beiden seine Handschuhe aus. Der Andere zückt darauf eine Pistole und erschießt sein Gegenüber.

**Die Lösung:** Vor langer Zeit verlor der "Schütze" seine Frau - sie wurde erschossen. Ihr Mörder wurde jedoch nie gefunden. Alles, was er wusste, war, dass dieser einen sehr schönen und wertvollen Ring aus ihrem Haus gestohlen haben musste. Als nun sein Gegenüber den Handschuh auszog, erkannte er den seltenen Ring sofort wieder und wusste, dass dies der Mörder sein musste. Dieser hatte es offensichtlich nicht lassen können, den Ring selbst anzuziehen. Dies wurde ihm hier nun zum Verhängnis.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel

**Anfang:** Ein Mann steht(!) in einer Telefonzelle und ist tot.

**Die Lösung:** OK, diese Story ist noch ein bisschen weiter hergeholt als die anderen: Neben dem Mann steht eine Angelrute, in einer Tasche auf dem Boden ist ein großer Karpfen. Er wollte seinen Freund anrufen und ihm erzählen, was er für einen großen Fang gemacht hat, dabei hat er die Gesten etwas übertrieben und hat mit den Händen die seitlichen Glasscheiben zerschlagen und sich die Pulsadern aufgeschnitten.

**Schwierigkeitsgrad:** leicht

**Anfang:** In einem Raum aus Metall liegen drei Tote Männer um einen Tisch. Auf dem Tisch liegen Spielkarten und eine Pistole.

**Die Lösung:** Zunächst sollte man die Ratenden herausfinden lassen, in was für einem Raum sich die Männer befinden und woran sie gestorben sind. Zwei von ihnen sind nämlich erschossen worden, der dritte ist erstickt. Der Raum ist ein U-Boot. Und, schon erraten? Das U-Boot wurde beschädigt und konnte nicht mehr auftauchen. Die Männer setzten einen Notruf ab und warteten, aber irgendwann stellten sie fest, dass der Sauerstoff knapp wird. Um die Überlebenschancen (zumindest für einen von ihnen) zu erhöhen, beschlossenen sie, auszuspähen, wer sich erschießen muss. Leider hat es der Dritte dann doch nicht mehr geschafft und die Rettungsmannschaft stand bestimmt vor einem ähnlichen Rätsel wie die Mitspieler.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel

**Anfang:** Ein Mann sitzt im Dunkeln in einem runden Raum vor dem Fernseher. Draußen tobt ein Sturm. Plötzlich steht er auf und erschießt sich.

**Die Lösung:** Der Mann ist Leuchtturmwärter, daher der runde Raum. Er hat vergessen, das Signallicht anzuschalten, deshalb sitzt er im Dunkeln. In den Nachrichten sieht er, dass vor seiner Küste im Sturm ein Schiff auf Grund gelaufen ist und unzählige Menschen in den tosenden Wellen ertrunken sind. Er erträgt nicht, dass er daran schuld ist und begeht Selbstmord.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel

**Anfang:** Ein Ehepaar erleidet Schiffbruch vor einer einsamen Insel. Sie werden von Eingeborenen gefunden und versorgt. Nach ein paar Tagen wird der Mann von einem vorüberfahrenden Schiff gerettet. Ein paar Jahre später sitzt der Mann in einem Spezialitätenrestaurant und bestellt sich Kängurufleisch. Kaum hat er den ersten Bissen genommen, springt er auf, stürzt sich aus dem Fenster des Restaurants und ist tot.

**Die Lösung:** Als er auf der Insel gestrandet war, starb seine Frau, wie die Eingeborenen sagten, an den Folgen des Schiffbruchs. Ihre Leiche bekam er jedoch nie zu Gesicht, man erzählte ihm, sie sei verbrannt worden. In den Tagen, die er auf der Insel verbrachte, bekam er von den Eingeborenen Kängurufleisch vorgesetzt, zumindest erzählten sie ihm das. Als er Jahre später in jenem Restaurant dann herausfindet, dass Kängurufleisch ganz anders schmeckt, erkennt er die schreckliche Wahrheit, die er vielleicht schon die ganze Zeit geahnt hat: Die Eingeborenen haben ihm damals kein Kängurufleisch vorgesetzt, sondern sie waren Kannibalen und das Fleisch stammte von seiner Frau. Mit dieser Erkenntnis kann er nicht leben und bringt sich um. (Wie bei der Geschichte mit dem Ring, kann man auch hier die Vorgeschichte weglassen, dann wird's allerdings wesentlich schwieriger. Oder man ergänzt noch, dass es nach dem ersten Bissen im Restaurant so aussieht, als ob ihm schlagartig etwas klar werden würde.)

**Schwierigkeitsgrad:** mittel bis schwer

**Anfang:** Mitten in einem Wald liegt ein Mann im Gummianzug mit Sauerstoffflasche auf dem Rücken und Schwimmflossen an den Füßen. Er ist tot.

**Die Lösung:** Es gab einen größeren Waldbrand, zu dessen Bekämpfung Löschflugzeuge eingesetzt wurden. Diese Flugzeuge schöpften mit großen Wasserkübeln Wasser aus einem nahe gelegenen See, dabei haben sie versehentlich einen Taucher mit "abgeschöpft", und über dem Wald ausgeschüttet. Er starb durch den Aufprall.

**Schwierigkeitsgrad:** schwer

**Anfang:** Ein Mann ist nachts mit dem Auto unterwegs. Im Radio läuft Musik. Plötzlich hält der Mann an und erschießt sich.

**Die Lösung:** Der Mann ist Radiomoderator. Die nächtliche Musiksendung, die er im Radio hört, moderiert er selbst, ohne dass weitere Leute im Studio anwesend sind. In einer längeren Moderationspause hat er mehrere Musikstücke hintereinander spielen lassen, um in dieser Zeit seine Frau umzubringen und anschließend zurück ins Studio zu fahren. Es wäre ein wasserdichtes Alibi gewesen, leider hat jedoch die CD einen Defekt, was er im Autoradio hört. Alle Hörer des Senders wissen nun, dass er nicht im Studio ist, um eine andere CD einzulegen.

**Schwierigkeitsgrad:** schwer

**Anfang:** Johnny war über eine Woche nicht zu Hause. Nun betritt er seinen Wohnwagen. Im Wohnwagen liegt an vielen Stellen Sägemehl auf dem Boden. Er geht ins Bad und schaut in den Spiegel. Dann begeht er Selbstmord.

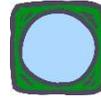
**Die Lösung:** Das ist wirklich eine harte Nuss. Johnny ist, wie auch Herr Meier, ein Zwerg, aber ein ganz besonderer: Er ist nämlich der kleinste Zwerg der Welt, und damit ist er auch die Attraktion für den Zirkus, bei dem er arbeitet. Zusammen mit ihm tritt aber auch der zweitkleinste Zwerg der Welt auf. Dies ist gegen Johnnys Position natürlich nichts, und deshalb ist dieser Herr natürlich gewaltig eifersüchtig. Wie gerne wäre er an dessen Stelle. Deshalb fasst er den Entschluss zu einem gemeinen Plan. Er bricht in Johnnys Abwesenheit in dessen Appartement ein, sägt alle Stühle, Tische und Schränke um 5 Zentimeter kürzer (daher das Sägemehl, das Johnny gar nicht bemerkt - auch das müssen die Frager erraten) und hängt schließlich den Badezimmerspiegel tiefer. Das zur Vorgeschichte. Was passiert jetzt aber, damit Johnny Selbstmord begeht? Er kommt in seinen Wohnwagen und stellt fest, dass er gewachsen sein muss - schließlich kommen ihm alle Möbelstücke in seinem Wohnzimmer etwas kleiner vor. Um sich zu vergewissern, geht er ins Badezimmer und schaut in den Spiegel. Aber da erblickt er nicht sein Gesicht, sondern seine Brust. Es stimmt also tatsächlich: Er ist gewachsen. Dadurch ist er nicht mehr der kleinste Zwerg der Welt! Das Leben hat für Johnny den Sinn verloren, und er bringt sich um.

**Schwierigkeitsgrad:** sehr schwer

## Material

keines

# 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 irgendeiner 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.

## Variante:

Mit Video aufzeichnen.

## 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!

# Kreisende Murmel



---

## Kurzbeschreibung

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

Eine Murmel soll auf einem Teller kreisend weitergegeben werden.

## Vorbereitung

keine

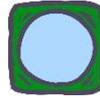
## Spielverlauf

Der erste Spieler erhält den Teller und die Murmel. Er hat die Aufgabe, die Murmel in kreisenden Bewegungen über den Teller rollen zu lassen. Dann gibt er den Teller an seinen Nachbarn. Dabei muss die Kugel weiter kreisen und darf nicht herunterfallen.

## Material

- 1 Teller
- 1 Murmel

## 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.

### Bemerkungen

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

## 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

# Laurentia



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Lied, bei dem viele Kniebeugen (insgesamt 63!) gemacht werden müssen. Gut zum Aufwärmen bei kalter Witterung, insbesondere auch bei einem Lagerfeuer.

## Spielverlauf

Die Mitspieler nehmen sich an die Hände. Nun wird das Lied "Laurentia" gesungen. Immer, wenn das Wort "Laurentia" oder ein Wochentag vorkommt, müssen alle eine Kniebeuge machen. Die Melodie kann ich hier leider nicht darstellen, die sollte man kennen, zumindest kann ich hier aber den Text aufschreiben:

Laurentia, liebe Laurentia mein,  
Wann werden wir wieder zusammen sein?  
Am Montag  
Ach wenn es doch erst wieder Montag wär'  
Und ich bei meiner Laurentia wär'  
Laurentia wär'

Laurentia, liebe Laurentia mein,  
Wann werden wir wieder zusammen sein?  
Am Dienstag  
Ach wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag wär'  
Und ich bei meiner Laurentia wär'  
Laurentia wär'

Laurentia, liebe Laurentia mein,  
Wann werden wir wieder zusammen sein?  
Am Mittwoch  
Ach wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag, Mittwoch wär'  
Und ich bei meiner Laurentia wär'  
Laurentia wär'

- usw. bis Sonntag -

## Material

keines

# Liliputaner



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Liliputaner können als kleine Showeinlage sehr gut auf einer Bühne vor Publikum gespielt werden. Aber auch als Spiel mit der ganzen Gruppe taugen die Liliputaner.

## Vorbereitung

Jeder Liliputaner braucht einen Tisch. Steht eine Bühne mit Vorhang zur Verfügung, können sich die Liliputaner in Ruhe hinter dem Vorhang vorbereiten, die Überraschung für das Publikum gelingt so besser.

## Spielverlauf

Je zwei Spieler bilden einen "Liliputaner". Der erste setzt sich an einen Tisch und verkleidet seine Hände als Füße, z.B. indem er eine Hose und Schuhe darüber anzieht. Der zweite Spieler kniet oder hockt sich hinter den ersten, er steckt seine Arme z.B. durch einen Pullover, den der erste übergezogen hat. Von vorne betrachtet sieht das Ganze nun so aus wie ein etwas ungelinker sehr kleiner Mensch, der auf dem Tisch sitzt. Richtig lustig wird es, wenn der Liliputaner mit seinen Händen etwas unternimmt, denn der wahre Besitzer der Hände sieht ja nichts... Lustige Aktionen des Liliputaners sind z.B.

- kämmen
- schminken
- rasieren (mit Schaum aber natürlich ohne Klinge...)
- telefonieren
- Pudding essen
- Schuhe zubinden

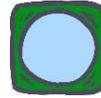
## Bemerkungen

Liliputaner können alleine (2 Leute) oder zu zweit (4 Leute) auf einer Bühne sitzen, während die übrigen Personen zuschauen. Es können sich aber auch ganze Gruppen paarweise in Liliputaner verwandeln und dann bestimmte Aufgaben um die Wette erledigen. Damit der hintere Spieler gar nichts mehr sieht, können diesem die Augen verbunden werden.

## Material

- Verkleidung
- Gegenstände wie Zahnbürste, Cremes, Lippenstifte, Haarbürsten, Waschlappen, einen Pudding etc.

# 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 ...". Jedes Mal, wenn das Wort "Löffel" fällt, muss jeder Spieler versuchen, einen der Löffel zu erwischen. Wer keinen ergattert setzt die Geschichte fort.

## Bemerkungen



**Achtung !** Bei dem Spiel kann es schon einmal recht wild zugehen und zu blauen Flecken kommen!

Wenn man in dem Spiel etwas mehr Action haben will, kann man die Mitspieler auch an eine Linie setzen und die Löffel ca 4 - 5 Meter weiter weg.

## Material

- je Mitspieler 1 Löffel

# Löwenjagd



## Kurzbeschreibung

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

Eine Erzählung des Spielleiters zur Löwenjagd wird von passenden Geräuschen und Gesten aller Spieler begleitet.

## Spielverlauf

Alle Spieler klatschen während der ganzen Geschichte abwechselnd in die Hände und auf die Oberschenkel. Zu diesem Rhythmus sprechen sie dem Spielleiter folgende Sätze nach.

**Spielleiter:** Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

**Alle:** Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

**Spielleiter:** Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

**Alle:** Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

**Spielleiter:** Halt! *(Bei "Halt" hören alle mit dem Klatschen auf)*

**Spielleiter:** Was ist das? Ist das ein Löwe?

**Alle:** Ist das ein Löwe?

**Alle:** Neeeeiiiiiiiiinnn! *(Bei diesem langgezogenen "Nein" wird eine verneinende Handbewegung gemacht. Dieses "Nein" ist auch kein entsetzter Ausruf, sondern wird etwa in der Stimmung von "Aber natürlich ist das kein Löwe" ausgesprochen)*

**Spielleiter:** Das ist

1. eine Wiese.
2. ein Sumpf.
3. ein See.
4. ein Berg.
5. eine Höhle.

**Alle:** *(wiederholen)*

**Spielleiter:** Da müssen wir durch/drüber!

**Alle:** Da müssen wir durch/drüber!

Je nach Gebiet werden jetzt von allen, passende Gesten und Geräusche gemacht, und zwar wie folgt:

1. **Wiese:** alle reiben die Handflächen aneinander, so dass es klingt wie raschelndes Gras.
2. **Sumpf:** Zunächst ziehen sich alle (nur pantomimisch) Schuhe und Strümpfe aus, dann stapfen sie durch den Sumpf, wozu mit dem Mund schmatzende Geräusche gemacht werden. Danach werden Schuhe und Strümpfe wieder angezogen.
3. **See:** Hier werden (natürlich wieder nur pantomimisch) neben Schuhen und Strümpfen auch Hose und Pullover ausgezogen. Dann werden mit der linken Hand die Klamotten auf dem Kopf festgehalten, mit der rechten Hand machen alle Schwimmbewegungen. Am anderen Ufer wird alles wieder angezogen.
4. **Berg:** Hier geht es zuerst steil bergauf, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass der Grundrhythmus deutlich langsamer geklatscht wird. Oben angekommen gibt es eine kleine Rast (pantomimisch essen und trinken). Danach geht es auf der anderen Seite bergab, natürlich entsprechend schnell.
5. **Höhle:** Hier geht es zunächst mit normalem Klatschen in die Höhle. Schon bald aber ruft der Spielleiter wieder "Halt!" und "Was ist das?". Dann aber ruft er mit wachsender Panik "Ein Auge, zwei Augen, ein LÖÖÖÖWWWEEEE!!!"

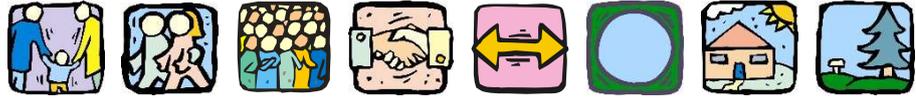
Anschließend geht es weiter zur nächsten Station (Wieder von vorne: "Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?...")

Nach der Entdeckung des Löwen rennen alle vor dem Löwen weg, die ganze Strecke zurück. Alle Stationen werden in großer Hektik, also mit gesteigertem Tempo, in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen.

## **Material**

keines

# Lügen-Portrait



---

## Kurzbeschreibung

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

Einer der vier oder fünf Sätze, die eine Person über sich sagt, ist falsch. Aber welcher?

## Spielverlauf

Jeder Spieler erzählt vier oder fünf Sätze von sich. Ein Satz davon ist unwahr. Der Vortragende muss versuchen, die Unwahrheit so glaubhaft darzustellen, dass die übrigen Spieler anschließend in einer gemeinsamen Diskussion diese nicht von den 3 oder 4 Wahrheiten unterscheiden können. Als Wahrheiten eignen sich dann vor allem unglaubwürdige Hobbys und Außergewöhnlichkeiten.

## Material

keines

# Luftballonschlacht



---

## Kurzbeschreibung

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

Luftballons müssen im Sitzen über die gegnerische Stuhreihe geschlagen werden.

## Vorbereitung

Luftballons aufpusten.

## Spielverlauf

Zwei Stuhreihen werden so weit voneinander aufgestellt, dass sich die sitzenden Spieler mit ausgestreckten Beinen nicht mehr berühren können. Nun werden von den hinter den Stuhreihen stehenden Helfern Luftballons in die Gasse geworfen. Die Spieler versuchen nun mit den Händen die Luftballons über die gegnerische Stuhreihe 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

# 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:

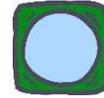
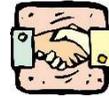
- *"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause"*
- *"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause nach [Ort]"* (je länger und komplizierter der Ort, desto lustiger)
- *"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause nach , das Einzige was ich dabei habe ist mein Strickzeug"* (Beim Wort 'Strickzeug' wird so getan, als ob 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 Hulahoop-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

# M & M oder Smarties



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 16 bis 60 Jahren.

Eignet sich zur Auflockerung oder zu Beginn eines Spieleabends (Gruppentreffen). Wird auch als Kennenlernspiel eingesetzt.

## Spielverlauf

Zunächst nimmt jeder eine beliebige Anzahl von Smarties oder M&M's aus einer Tüte. Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie zunächst ihren Namen nennen sollen und anschließend pro Smartie oder M&M, das sie genommen haben etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

## Bemerkungen

Wichtig !!! – Es wird zunächst nicht erklärt, zu was das Spiel dient bzw. was anschließend verlangt wird.

Ergänzend schreibt nach dem Spiel jeder seinen Namen auf eine Computer-Etikette bzw. Tesakrepp und klebt sich dieses auf seinen Pullover/Shirt/Bluse etc.

## Material

- Smarties oder M&M's
- Tesakrepp oder Computer-Etiketten
- Edeng-Stift

# Mäxle



---

## Kurzbeschreibung

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

Man muss überbieten, egal wie und was die Würfel sagen.

## Spielverlauf

Die Würfel werden im Würfelbecher geschüttelt, der mit dem Bierdeckel zugehoben wird. Der Spieler linst hinein, was er gewürfelt hat (die Würfel liegen auf dem Bierdeckel). Dies sagt er dem Spieler rechts von ihm und gibt ihm die Würfel, ohne sie zu verändern. Dieser kann das Gesagte glauben und würfelt selbst wieder. Oder er schaut nach. Wenn er würfelt, muss sein Ergebnis höher sein, als das vorhergehende. Deckt er auf und der angegebene Wert stimmt, bekommt er einen Strafpunkt, stimmt er nicht, bekommt der vorherige Spieler, der gelogen hat, einen Strafpunkt. Bei den Strafpunkten gibt es verschiedene Möglichkeiten: Punkte zählen (Minuspunkte oder von einer Startpunktzahl abziehen), diese können auch durch Münzen, Streichhölzer, etc. dargestellt werden. Bei einer bestimmten Anzahl kann ein Pfand abgegeben werden, oder der Spieler scheidet aus.

Bei den Würfelwerten gilt immer die höhere Augenzahl als vordere Ziffer - z.B. 63 bei gewürfelter 3 und 6. Zwei gleiche Ziffern sind ein Pasch und zählen höher als 65 (2er-Pasch höher als 1er-Pasch).

Wird eine 1 und eine 2 gewürfelt, so ist das ein "Mäxle", der höchste Wert überhaupt.

Wenn "Mäxle" gerufen wird, geht es um einen Punkt mehr - d.h. der Nächste kann weiterwürfeln (neu anfangen) und bekommt einen Strafpunkt oder er deckt auf und es gibt zwei Strafpunkte. Es kann auch ein (niedrigeres) Ergebnis selbst aufgedeckt und dafür ein Strafpunkt kassiert werden. Nach einem Fehler fängt der, der den Fehler gemacht hat (beim Ausscheiden der jeweils andere Beteiligte) wieder von vorn an.

## Bemerkungen

Statt Strafpunkten, Pfand o.ä. kann auch jeweils ein Glas Wasser, Tee, Cola o.ä. getrunken werden. Verloren hat dann derjenige, der als erstes auf die Toilette muss...

## Material

- 2 Würfel
- Würfelbecher
- Bierdeckel
- evtl. Punktsteine (Münzen, Streichhölzer, etc.)

# Mafia



## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.

In diesem Nachtspiel hat die Gruppe die Aufgabe zwei Mafiosi innerhalb der Gruppe zu enttarnen. Umgekehrt müssen die Mafiosi verhindert entdeckt zu werden, indem sie die Spieler "ermorden".

## Vorbereitung

In einem dunklen Raum (am besten kleine/mittlere Halle) wird eine Kerze aufgestellt. Um diese werden Tücher gelegt, so dass diese einen Ring ergeben. Um diese Tücher werden Teelichter aufgestellt (ein Teelicht vor jeden Spieler) und als äußerer Ring dienen Teppiche, auf denen die Spieler liegen.

## Spielverlauf

Vor Spielbeginn muss die Gruppe einen Bürgermeister wählen und je ein Spieler sich hinter ein Teelicht setzen, der Bürgermeister bleibt stehen. Dieser läuft und die Gruppe herum und sagt "Es wird langsam dunkel und die Stadt geht schlafen", daraufhin schließt jeder Spieler (außer dem Bürgermeister) die Augen und hält sich diese sicherheitshalber zu. Der Bürgermeister läuft weiter in Kreis herum und sagt "ich wähle nun die Mafia" und er tippt nach einiger Zeit zwei (bei weniger als 10 Spielern eine) Person aus der Gruppe an. Danach läuft er noch ein wenig weiter im Kreis. Mit "Die Mafia wurde gewählt" gibt er zu erkennen, dass die Wahl der Mafiosi abgeschlossen ist. Daraufhin wählt er mit "Ich bestimme nun den Detektiv" den Detektiv, wenn diese Wahl abgeschlossen ist, sagt er "Der Detektiv wurde bestimmt".

Der Bürgermeister läuft weiter im Kreis und mit dem Kommando "die Mafia erwacht" öffnen die beiden Mafiosi ihre Augen und einigen sich auf ein Opfer. Sie geben dem Bürgermeister bekannt, wer das Opfer sein soll, woraufhin dieser sagt "Die Mafia hat ihre Wahl getroffen und legt sich wieder schlafen". Nun schließen die Mafiosi wieder ihre Augen und der Bürgermeister weckt mit "der Detektiv erwacht" den Detektiv. Dieser kann auf einen Mitspieler zeigen und der Bürgermeister gibt ihm durch nicken/Kopfschütteln Bescheid, ob es sich um einen Mafioso handelt.

Nun schließt der Detektiv seine Augen, während der Bürgermeister sagt "der Detektiv legt sich auch wieder schlafen". Während all dieser Zeit läuft der Bürgermeister um die Gruppe herum und bestätigt durch Zeigen auf die Person, dass er verstanden hat, wen Mafia/Detektiv nominiert hat.

Nun sagt der Bürgermeister "Es dämmt langsam ein Hahn kräht 'kikeriki' und die Stadt erwacht langsam, außer ... [Name der Person, die von der Mafia ausgewählt wurde]." Diese Person ist ausgeschieden.

Danach müssen die Bürger der Stadt darüber diskutieren, wer die Mafia ist. Um unerkannt zu bleiben, diskutieren Mafia und Detektiv natürlich auch kräftig mit. Der Bürgermeister überwacht diese Diskussion, nimmt aber nicht daran teil. Ist die Diskussion abgeschlossen, werden mindestens 2 Personen durch die Spieler (Bürger, Mafia, Detektiv) angeklagt. Danach wird abgestimmt und der Spieler, der die meisten Stimmen hatte, wird von den Bürgern "erhängt" und scheidet ebenfalls aus. Nun gibt der Bürgermeister bekannt, ob es sich bei dem Hingerichteten um einen Mafioso oder einen Unschuldigen handelte.

Danach legen sich die Spieler auf ihre Teppiche und der Bürgermeister beginnt wieder seine Runden zu drehen. Er sagt wiederum "die Mafia wacht auf" und die Prozedur wiederholt sich.

Sind nur noch 6 Spieler oder weniger im Spiel, hat die Mafia die Möglichkeit zum Selbstmord.

Die Bürger gewinnen das Spiel, wenn sie beide Mafiosi entlarvt oder deren Selbstmord aufgedeckt haben. Die Mafia gewinnt, wenn weniger als 4 Spieler im Spiel sind oder die Stadt ihren eventuellen Selbstmord nicht aufdeckt. Damit sich die Stadt auf einen Selbstmord festlegen kann, müssen ALLE Spieler dafür stimmen, ist einer anderer Meinung, so kann die Stadt nicht für Selbstmord stimmen.

## **Bemerkungen**

Bei diesem Spiel ist es besonders wichtig, so leise wie möglich zu sein, um Bewegungen von Mafia oder Detektiv hören zu können. Außerdem ist eine logische Denkweise erforderlich, um herauszufinden, wer Mafia ist.

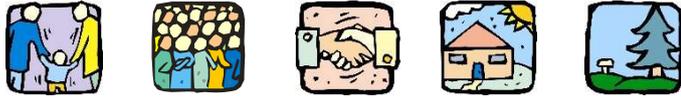
Dieses Spiel sollte vorwiegend abends oder nachts gespielt werden, wenn die Spieler müde sind und ihre logische Denkfähigkeit nachlässt, was das Spiel interessanter macht. Aber aufpassen, dass niemand einschläft.

Wenn dieses Spiel ehrlich gespielt wird, macht es sehr viel Spaß. Es kam schon vor, dass wir über 5 Stunden lang ununterbrochen eine Runde Mafia nach der anderen gespielt haben.

## **Material**

- Kerze
- Teelichter
- Tücher
- Teppiche

# 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 Fallschirm 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, Decke oder Fallschirm

# 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

# 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 zugespült 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)

# Minenfeld und Mausefallen



---

## Kurzbeschreibung

Für 4 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein Kommunikations- und Koordinationsspiel für eine oder mehrere Kleingruppen/Mannschaften.

## Spielverlauf

In einem Spielfeld werden 10-20 Mausefallen platziert. Ein Blinder Mitspieler muss nun versuchen durch das Spielfeld zu laufen ohne eine Mausefalle zuzuschnappen zu lassen. Die übrigen Mannschaftsmitglieder dürfen ihm vom Spielfeldrand aus durch Kommandos helfen.

## Bemerkungen

Bei diesem Spiel sollte jeder Spieler feste Schuhe anhaben.

## Material

- Markierfarbe (im Außengelände)
- eventuell großes Außenschachbrett oder ähnliches
- alternativ mehrere Seile und Heringe etc.
- Augenbinden

# Minenfeld



## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein Teamspiel welches einiges an Konzentration und Aufmerksamkeit erfordert.

## Spielverlauf

Je nach Anzahl der Spieler bilden diese ein oder mehrere Teams. Bei nur einem Team kann das Spiel als Teamaufgabe verstanden werden. Bei mehreren Teams kann es auch Teil eines Wettkampfes auf Zeit, nach Punkten oder „Leben“ gespielt werden.

Die Spielleitung bereitet ein übergroßes Spielfeld in Form eines Schachbrettes vor, und denkt sich anschließend einen Parcours auf diesem aus. Der Parcours beginnt an einem unteren Ende des Schachbrettes (Eingangsfeld kennzeichnen !) und endet am oberen gegenüberliegenden Ende des Schachbrettes (Ausgangsfeld ebenso kennzeichnen !). Die Spieler bekommen nun die Aufgabe den von der Spielleitung ausgedachten Parcours herauszufinden, dabei darf jedoch nur nach vorne, zur Seite oder nach hinten gezogen werden. Das Team hat nur eine vorher festgelegte Anzahl von „Leben“ die, die Spielleitung festlegt. Es beginnt ein Spieler und die übrigen müssen sich den Parcoursverlauf merken. Der Spieler tritt immer nur ein Feld weiter. Tritt er auf ein Feld welches nicht zum festgelegten Parcours zählt, hat er auf ein „Minenfeld“ getreten und er verliert folgerichtig ein „Leben“. Ein neuer Spieler des Teams muss wieder vom Eingangsfeld beginnen und den Parcours erneut durchlaufen und dabei versuchen den richtigen Weg bis zum Ausgangsfeld herauszufinden. Tritt auch er auf ein „Minenfeld“ verliert er sein „Leben“ und der nächste beginnt wieder von vorne. Dies geht stetig so weiter....

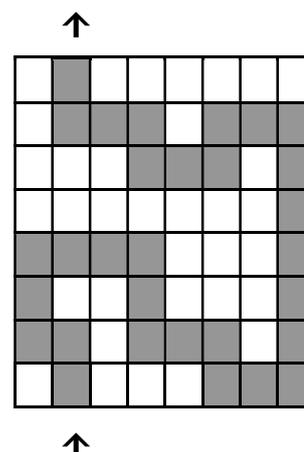
## Bemerkungen

Die Anzahl der „Leben“ sollte so gewählt sein, dass der Parcours zu schaffen ist. Eine zusätzliche Variante könnte sein, dass nachdem ein erstes Teammitglied die Strecke ohne „Minenfeld“ bewältigt hat, die komplette Mannschaft ihm fehlerfrei folgen muss. Schafft sie es nicht, hat das komplette Team dennoch verloren und die Aufgabe nicht gelöst.

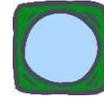
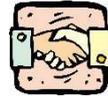
Ziel der Übung: Das Spiel fördert Aufmerksamkeit und gegenseitige Hilfe. Die Aufgabe ist nur als Team zu bewältigen.

## Material

- ein großes Schachbrett z. B. als Außenspielfeld oder eine plattierte Fläche die man mit Straßenkreide entsprechend markiert (in geschlossenen Räumen könnte das Spielfeld mit Tesa-Krepp etc. markiert werden).
- ein Notizblock für die Spielleitung um den Parcours festzulegen etc.



## Mitbringsel



---

### Kurzbeschreibung

Für 10 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.

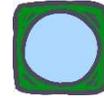
### Bemerkungen

Variante: Alle machen bei der Wiederholung der Bewegung mit.

### Material

keines

# 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 dieselbe 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

# 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 Softballs 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

- 1 Softball

# 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.

## Weitere Möglichkeiten:

- Es werden immer zwei Gegenstände mitgenommen, einer davon muss einen doppelten Buchstaben enthalten, z. B. Messer und Gabel; Himmel und Hölle
- in dem Wort muss ein "e" vorkommen
- die Wörter müssen in alphabetischer Reihenfolge liegen
- sie dürfen nur eine Silbe enthalten
- sie müssen einen weiblichen Artikel haben
- der Sprecher muss gerade Arme oder Beine verschränkt halten

## Material

keines

# Mord in der Disco



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 15 Spieler im Alter von 12 bis 16 Jahren.

Bekanntes Partyspiel, bei dem der Detektiv herausfinden muss, 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
- Stift
- CD-Player

# Müsli-Würfelspiel



## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Der Spieler, bei dem sich beide Würfel treffen, muss einen gehäuften Esslöffel Müsli trocken zu sich nehmen.

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen um einen Tisch herum oder zur Not auf dem Boden. Zwei gegenüber sitzende Spieler bekommen je einen Würfel mit Würfelbecher. Nun fangen beide an zu würfeln. Bei einer Eins wird der Würfel mit Becher an den linken Nachbarn weitergegeben, bei einer Sechs an den rechten Nachbarn. Bei allen anderen Zahlen muss der Spieler noch einmal würfeln.

Treffen sich beide Würfelbecher bei einem Spieler, so muss dieser einen gehäuften Esslöffel Müsli trocken zu sich nehmen. Danach gibt er einen der Würfelbecher an einen gegenüber sitzenden Spieler ab und die nächste Runde beginnt.

## Bemerkungen



Hardcore-Spieler nehmen statt Müsli natürlich Mehl, Salatkrönung, Chili-Sauce oder noch viel schlimmere Dinge. Bitte auf die Verträglichkeit achten – ansonsten die Finger davon lassen!

**Varianten:** Bei größeren Gruppen kann jeder dritte oder jeder fünfte Spieler einen Würfel bekommen, dann werden die Würfel aber nur bei einer Sechs weitergereicht, und immer im Uhrzeigersinn. Statt unappetitliche Dinge verzehren zu müssen, kann man auch mit Strafpunkten spielen: Der Spieler, bei dem sich die Würfel treffen, bekommt dann einen Strafpunkt. Spieler mit drei Strafpunkten scheiden aus.

## Material

- 2 Würfel (bei der Variante mehr)
- 2 Würfelbecher (bei der Variante keine)
- 1 Löffel
- trockenes Müsli

# 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 noch mal ablaufen müssen. Werden zwei letzte Gruppen - wie oben beschrieben - 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

# Nageln



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 10 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Es geht darum, den eigenen Nagel als erster vollständig in das Holz zu schlagen. Der Clou dabei ist, dass nicht mit der "normalen" Seite des Hammers, sondern mit der Spitze zugeschlagen wird.

## Vorbereitung

Für jeden Spieler wird ein Nagel in das Holz angesetzt, d.h. er wird nur soweit eingeschlagen, dass er von selbst steht. Alle Nägel stehen so dicht wie möglich nebeneinander, also nicht in einer Reihe oder in einem lockeren Kreis. Dabei muss darauf geachtet werden, dass kein Nagelkopf von einem anderen bedeckt wird.

## Spielverlauf

Es geht darum, den eigenen Nagel als erster vollständig in das Holz zu schlagen. Reihum darf jeder Spieler schlagen. Der Clou dabei ist, dass nicht mit der "normalen" Seite des Hammers, sondern mit der Spitze zugeschlagen wird. Da selbst "erfahrene" Spieler selten treffen, wird oft nicht der eigene, sondern ein anderer Nagel versenkt.

## Bemerkungen

Das Spiel eignet sich hervorragend als Eisbrecher und bei Jugendlichen, die "zu cool" fürs Spielen sind.

Als besondere Erschwernis kann auch mit einem Zimmermannshammer mit der Spitze oder mit einem selbstgebauten Rohrhammer geschlagen werden.

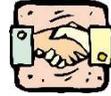
## Material

- Holzblock (Baumscheibe, Balken o.ä.)
- 1 Hammer
- ausreichend ca. 80-90 mm lange Nägel (2,5-3,0 Zoll)

## Bemerkung

- evtl. Mund- und Nasenschutz und/oder Einweghandschuhe bzw. Reinigungstücher (...bei Corona-Hygieneschutzrichtlinien)

## Name, Hobbys, unliebsames



---

### Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 10 bis 80 Jahren.

Ein Kennenlernspiel für Gruppen.

### Spielverlauf

Die Gruppenteilnehmer stellen sich in zwei Kreisen auf - einem inneren und einem äußeren Kreis. Beide Kreise bewegen sich gegenläufig. Sobald die Musik stoppt stellen die sich gegenüberstehenden Paar sich gegenseitig vor. Jeder sagt den Namen, 1-2 Hobbies und 2-3 Dinge die er nicht mag.

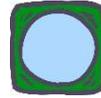
### Bemerkungen

Die Teilnehmerzahl beider Kreise muss gleich groß sein. Bei Bedarf können die Kreise in weiblich und männlich aufgeteilt werden.

### Material

Keines

# 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

## Name und Beruf



---

### Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 10 bis 80 Jahren.

Ein Kreisspiel / -übung welches sich gut eignet um sich die Namen der Teilnehmer einzuprägen.

### Spielverlauf

Alle Spieler einschl. Spielleiter sitzen im Kreis. Jeder denkt sich nun zu seinem Namen einen Beruf (Phantasieberuf) aus, welches mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens beginnt. Der Spielleiter beginnt die Runde, indem er sich mit seinem Vornamen vorstellt und seinen Beruf nennt. Der nächste Teilnehmer wiederholt nun den Namen und den Beruf des Spielleiters und nennt nun seinen Namen und seinen Beruf. Alle aus der Gruppe müssen nun immer beim Spielleiter anfangen alle Namen und Berufe wiederholen. Die Übung endet, wenn die Runde durch ist. Der Spielleiter kann dann nochmals alle Namen und Berufe vom letzten bis zu seinem eigenen Beruf vor- oder rückwärts aufzählen.

### Bemerkungen

Man kann die Übung auch anstatt mit „Name und Beruf“ mit „Name und Hobby – Gericht – usw.“ machen.

Für alle Altersgruppen geeignet. Trainiert das Namensgedächtnis durch die ständige Wiederholung, sorgt für viel Spaß da jeder anders interpretiert.

Bei großen Gruppen evtl. die Gruppe teilen, damit die Wiederholungen nicht zu langweilig und die Menge der Namen zu schwierig wird.

### Material

keines

## Name und Bewegung



---

### Kurzbeschreibung

Für 6 bis 30 Spieler im Alter von 10 bis 60 Jahren.

Kennenlernübung zu Beginn eines Zusammenkommens.

### Spielverlauf

Alle Spieler einschl. Spielleiter stellen sich zu einem Kreis auf. Jeder denkt sich nun zu seinem Namen eine für ihn z.B. lustige oder typische Bewegung aus. Der Spielleiter beginnt die Runde, indem er sich mit seinem Vornamen vorstellt und eine Bewegung vorführt. Alle aus der Gruppe müssen nun gleichzeitig den Vornamen wiederholen und die Bewegung nachmachen, z.B. „Das ist Arno, und das ist seine Bewegung ...“ Die Übung wird anschließend mit dem Nächsten in der Kreisrunde fortgesetzt, und wiederum wird der Name und die Bewegung von den Teilnehmern wiederholt.

### Bemerkungen

Als erschwerend könnte man die Variante wählen, dass jeweils in jedem Durchgang alle Bewegungen vom ersten bis zur eigenen Bewegung einschl. der Namen wiederholt werden.

### Material

keines

## Name und Gericht



---

### Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 10 bis 80 Jahren.

Ein Kreisspiel / -übung welches sich gut eignet um sich die Namen der Teilnehmer einzuprägen.

### Spielverlauf

Alle Spieler einschl. Spielleiter sitzen im Kreis. Jeder denkt sich nun zu seinem Namen ein für ihn z.B. lustiges oder typisches Gericht aus, welches mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens beginnt. Der Spielleiter beginnt die Runde, indem er sich mit seinem Vornamen vorstellt und sein Gericht nennt. Der nächste Teilnehmer wiederholt nun den Namen und das Gericht des Spielleiters und nennt nun seinen Namen und sein Gericht. Alle aus der Gruppe müssen nun immer beim Spielleiter anfangen alle Namen und Gerichte wiederholen. Die Übung endet, wenn die Runde durch ist. Der Spielleiter kann dann nochmals alle Namen und Gerichte vom letzten bis zu seinem eigenen Gericht rückwärts aufzählen.

### Bemerkungen

Man kann die Übung auch anstatt mit „Name und Gericht“ mit „Name und Hobby“ machen.

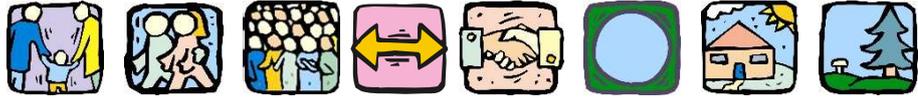
Für alle Altersgruppen geeignet. Trainiert das Namensgedächtnis durch die ständige Wiederholung, sorgt für viel Spaß da jeder anders interpretiert.

Bei großen Gruppen evtl. die Gruppe teilen, damit die Wiederholungen nicht zu langweilig und die Menge der Namen zu schwierig wird.

### Material

Keines

## Namen verkehrt



---

### Kurzbeschreibung

Eher für Gruppen unter 15 Personen im Alter von 10 bis 99 Jahren geeignet.

Ein typisches Kennenlernspiel.

### Spielverlauf

In der Vorstellungsrunde nennt jeder seinen Namen verkehrt herum. Die anderen versuchen dann so schnell wie möglich (falls sie es nicht eh schon wissen), den richtigen Namen zu nennen.

Anschließend werden Hobbys usw. genannt. Durch das verkehrt herum aufsagen können sich die anderen den richtigen Namen zum Teil besser merken, gerade dann, wenn der verkehrt herum aufgesagte Name lustig und äußerst komisch klingt.

### Vorbereitung

Keine

### Material

Keines

# Nicht Ja und nicht Nein



---

## Kurzbeschreibung

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

Es ist ziemlich schwer, ein Gespräch ohne die Wörter "Ja" und "Nein" zu führen.

## Spielverlauf

Die Spieler stehen paarweise im ganzen Raum verteilt. Auf ein Startzeichen hin beginnen immer zwei ein Gespräch miteinander. Dabei darf niemand "Ja" oder "Nein" sagen. Wer dies doch tut, muss sich einen neuen Gesprächspartner suchen, genauso sein frei gewordener Partner.

## Material

keines

## Nordseewelle



---

### Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Klassisches Kreisspiel, bei dem die Spieler – durch den Kapitän dirigiert – die Plätze tauschen müssen.

### Spielverlauf

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Ein Stuhl bleibt frei. Der Spielleiter fungiert als Kapitän, will aber abgelöst werden. Nun kommen Wellen, und aus Gründen der Balance dirigiert der Kapitän die Fahrgäste. Ruft er „links“, so beginnt der vom leeren Stuhl aus gesehen rechte Spieler. Er setzt sich auf den freien Stuhl, der nächste auf den jetzt freigewordenen usw. – möglichst schnell, damit der Kapitän keinen freien Platz einnehmen kann. Nur wer jeweils dran ist, soll den Stuhl wechseln; alle anderen bleiben sitzen. Ruft der Kapitän „rechts“, werden die Plätze in die andere Richtung aufgefüllt. Ruft er „Sturm“, müssen alle gleichzeitig den Platz wechseln. Hat der Kapitän einen Platz ergattert, so muss die übrigbleibende Person in die Mitte.

### Bemerkungen

Nicht zu lange Pausen machen. Das Spiel lebt von der Schnelligkeit.

Das Spiel lockert schnell eine anfänglich blockierende grüppchenbildende Sitzordnung auf.

### Material

- ausreichend stabile Stühle

# Nummernspiel



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Räuber haben einen Schatz gestohlen. Die Polizisten sollen ihn finden und wieder in Sicherheit bringen.

## Vorbereitung

Entsprechend der Teilnehmerzahl müssen in zwei verschiedenen Farben 4-stellige Nummern angefertigt werden, die jeder Spieler anziehen kann (die eine Seite vorne auf der Brust, die andere am Rücken, d.h. wie Startnummern)

## Spielverlauf

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Jede bestimmt einen Chef, der im Verlauf die Strategie festlegt. Die eine Mannschaft spielt zunächst die Räuber. Sie erhalten ein großes farbiges Tuch, das einen Schatz symbolisiert. Die andere Mannschaft spielt die Polizisten. Jede Mannschaft erhält entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden Nummern, die gleich wie Startnummern bei einer Sportveranstaltung angezogen werden. Alle Nummern sind 4-stellig. Die eine Mannschaft hat rote Nummern, die andere schwarze. Abseits voneinander zieht jede Mannschaft die Nummern an, sodass die Gegner sie nicht schon sehen können. Dann gehen die Räuber in den Wald und verstecken sich, in ihrer Mitte der Schatz an einem Baum befestigt. Der Spielleiter wartet etwa 5 Minuten und gibt dann den Polizisten das Signal, dass sie sich auf die Suche nach den Räubern und dem Schatz machen können. Treffen zwei Gegner aufeinander, müssen sie versuchen, voneinander die Nummern abzulesen. Die Nummer ist das eigene Leben. Gelingt es jemandem die Nummer zu lesen, so ruft er sie laut. Hat er sie richtig gelesen, scheidet der Gegner aus. Dieser zieht die Nummer aus und verlässt den Wald. Die Räuber haben gewonnen, wenn es ihnen gelingt, alle Polizisten zu erledigen, bevor einer von diesen den Schatz geschnappt und aus dem Wald zum Ort des Spielbeginns getragen hat. Die Polizisten haben gewonnen, wenn es ihnen entweder gelungen ist, alle Räuber zu schnappen (d.h. ihre Nummern abzulesen) oder aber, wenn sie den Schatz geschnappt haben und ohne erwischt zu werden den Wald verlassen können. Danach werden die Rollen (und die Nummern) getauscht und das Spiel kann wiederbeginnen.

## Bemerkungen

Der Aufwand die Nummern herzustellen ist beachtlich. Hat man das aber mal gemacht, so ist für dieses Spiel keinerlei Vorbereitung mehr notwendig.

## Material

- Je Spieler ein Nummertrikot o.ä. mit einer vierstelligen Nummer

# Obstkorb



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 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.

## Variante

Man kann je nach Interesse des Kreises an Stelle der Obstsorten auch Automarken, Tiere, Pflanzen oder z.B. BdSJ-Verbandsnamen/-gruppen etc. wählen lassen. Wichtig ist dabei, dass der Spielleiter durch eine kurze, lockere und geschickte Einführung den Kreis der betreffenden Inhalte einstimmt.

## Bemerkungen

Nicht zu lange Pausen machen. Das Spiel lebt von der Schnelligkeit.

Das Spiel lockert schnell eine anfänglich blockierende grüppchenbildende Sitzordnung auf.

## Material

- ausreichend stabile Stühle

# 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

# Olympiade: Wettkampf- / Staffelspiele



Die Liste der Spiele eignet sich je nach „Fitness-Grad“ für Altersgruppen von 8 bis 60 Jahre

- Aquädukt:** Leitet möglichst viel Wasser aus dem vollen Eimer über einen Viadukt in den leeren Eimer.  
*Material:* Frischhaltefolie, 2 Eimer  
*Vorbereitung:* Ein langes Stück Folie zuschneiden (so viele Meter wie Spieler da sind)
- Auffädeln:** Stellt euch in eine Reihe nebeneinander auf und fädelt die Schnur mit dem Löffel durch eure Klamotten. Der erste Spieler fängt am Hals an und arbeitet sich zum Hosenbein vor, der zweite fädelt bei sich von unten nach oben usw. bis zum letzten Spieler.  
*Material:* Teelöffel, ca. 15 m Schnur  
*Vorbereitung:* Teelöffel mit Schnur verknoten. Bitte darauf achten, dass die Spieler die Schnur nicht zu schnell wieder herausziehen, dies kann zu Verletzungen führen!
- Ballonfischen:** Der erste Spieler jeder Gruppe rennt zum Planschbecken, fischt ohne jede Hilfe der Hände mit dem Mund einen Luftballon heraus und rennt damit zurück. Dann startet der nächste Spieler.  
*Material:* Planschbecken, je Spieler 1 Luftballon  
*Vorbereitung:* Planschbecken aufpumpen, Wasser einlassen, Luftballons aufblasen
- Ballontransport:** Ein Luftballon muss mit zwei Gabeln über eine bestimmte Strecke durch die Luft transportiert werden. Wer zuerst am Ziel ist, gewinnt.  
*Material:* Gabeln, Luftballons  
*Vorbereitung:* keine
- Blind füttern:** Zwei von euch sollen sich mit verbundenen Augen gegenseitig mit Pudding füttern.  
*Material:* Pudding, Schüsseln, Löffel, Augenbinden  
*Vorbereitung:* Pudding zubereiten
- Blindes Pferd:** Einer muss sich mit verbundenen Augen von einem, den er auf dem Rücken trägt, durch einen Parcours lenken lassen.  
*Material:* Je nach Parcours  
*Vorbereitung:* Parcours aufbauen
- Büroklammernkette:** Hängt mit verbundenen Augen 10 Büroklammern zu einer Kette zusammen.  
*Material:* je Spieler 10 Büroklammern und eine Augenbinde  
*Vorbereitung:* keine
- Dreibeinlauf:** Je zwei Spieler stellen sich nebeneinander, und bekommen die mittleren Beine zusammengebunden. Dann müssen sie als Dreibein einen Parcours durchlaufen.  
*Material:* Seile, Markierungshütchen  
*Vorbereitung:* keine
- Eiertausch:** Tauscht ein rohes Ei in der Nachbarschaft gegen etwas möglichst großes ein.  
*Material:* rohes Ei  
*Vorbereitung:* keine
- Fahrrad-Langsam-Fahren:** Fahrt mit dem Fahrrad möglichst langsam, ohne umzukippen, ohne zu wenden und ohne mit den Füßen den Boden zu berühren. Wer zu/etzt im Ziel ist, gewinnt.  
*Material:* je Spieler ein Fahrrad, Start- und Ziellinie  
*Vorbereitung:* keine
- Flaschenkoller:** Versenkt den Stift in der Flasche, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. Der Stift wird an einer Schnur hinten an der Hose befestigt.  
*Material:* Stift, Schnur, Flasche  
*Vorbereitung:* Stift mit Schnur hinten an die Hose kneten.
- Gummibärchen schätzen:** Schätzt, wie viele Gummibärchen sich in dem Glas befinden.  
*Material:* Gummibärchen, Glas  
*Vorbereitung:* Gummibärchen in ein Glas abzählen.

13. **Haare raten:** Ein Spieler soll mit verbundenen Augen die anderen an den Haaren erkennen.  
Material: Augenbinde  
Vorbereitung: Augen verbinden
14. **Hände raten:** Ein Spieler soll die Hände der anderen erraten, die hinter einer Tür stehen.  
Material: Tür, Vorhang oder ähnliches  
Vorbereitung: keine
15. **Jogurtbecher-Rennen:** Der Jogurtbecher wird von Stock zu Stock weitergegeben, ohne ihn mit den Händen zu berühren.  
Material: je Mannschaft ein Jogurtbecher, je Spieler ein Stock  
Vorbereitung: keine
16. **Kartenhaus:** Baut ein Kartenhaus aus 7 (schwerer: 15) Spielkarten.  
Material: Kartenspiel  
Vorbereitung: keine
17. **Kimspiel:** Seht euch die Gegenstände auf dem Tablett 30 Sekunden an. Dann wird das Tablett wieder zugedeckt, und ihr sollt möglichst viele der Gegenstände nennen.  
Material: 1 Tablett, 1 Tuch, 1 Stoppuhr, ca. 20 kleine Gegenstände  
Vorbereitung: Ein Tablett mit ca. 20 kleinen Gegenständen vorbereiten und mit einem Tuch abdecken.
18. **Klamottentausch:** Jeweils zwei Spieler sollen auf Zeit ihre Klamotten tauschen. (Natürlich nicht die Unterwäsche!)  
Material: keines  
Vorbereitung: keine
19. **Lakritzschnecken essen:** Esst jeder eine abgewickelte Lakritzschnecke, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen.  
Material: Lakritzschnecken  
Vorbereitung: Lakritzschnecken abwickeln.
20. **Nagel einschlagen:** Schlägt alle einen Nagel in das Holz ein (ganz).  
Material: Nägel, Holzklötz, Hammer  
Vorbereitung: keine
21. **Nasenschachtel-Marathon:** Die Streichholzschachtel muss von Nase zu Nase und anschließend wieder zurück transportiert werden. Wie viele Nasenwechsel in einer Minute?  
Material: Streichholzschachtel, Stoppuhr  
Vorbereitung: keine
22. **Pharaonen-Transport:** Das Brett auf die Rundhölzer legen, darauf die Kiste und ein Spieler als Pharao. Der Rest zieht ihn mit der Schnur und legt die Rundhölzer um, damit es vorwärts geht.  
Material: 8 Rundhölzer, 1 Brett, 1 leere Getränkekiste, Schnur  
Vorbereitung: keine
23. **Puzzle:** Setzt das Puzzle zusammen.  
Material: Kleines Puzzle (unter 100 Teile, evtl. auch zerschnittene Postkarte)  
Vorbereitung: keine
24. **Redeschwall:** Nennt in 20 Sekunden möglichst viele Begriffe zum Thema "Freizeit" (oder einem anderen passenden Thema).  
Material: Notizblock, Stift, Stoppuhr  
Vorbereitung: keine
25. **Ring weitergeben:** Jeder nimmt einen Strohhalm in den Mund. Ein Ring wird nun von Strohhalm zu Strohhalm weitergegeben.  
Material: Je Spieler einen Strohhalm, 1 Ring (z.B. vom Schlüsselbund)  
Vorbereitung: keine
26. **Rückenschreiben:** Schreibt eurem Mitspieler ein Wort auf den Rücken, das dieser erraten muss.  
Material: keines  
Vorbereitung: keine
27. **Schokoladen-Dinner:** Esst eine Tafel Schokolade nur mit Messer und Gabel. (Nicht mit den Händen berühren)  
Material: Tafel Schokolade, Messer, Gabel  
Vorbereitung: keine
28. **Schubkarren-Apfelfischen:** Ein Spieler soll den Apfel in der Wasserschüssel aufessen, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. Ein Anderer hält ihn an den Füßen fest, mit den Händen muss er sich abstützen.  
Material: Schüssel, Wasser, Apfel  
Vorbereitung: Schüssel mit Wasser füllen. Apfel hineinlegen.

29. **Schubkarrenstaffel:** Auf ein Startzeichen hin nimmt der zweite Spieler jeder Gruppe den ersten Spieler, der sich auf den Händen abstützt, an den Füßen, und schiebt diesen als "Schubkarre" zur Wendemarke und wieder zurück. Anschließend starten die nächsten beiden Spieler.  
Material: keines  
Vorbereitung: keine
30. **Schuh-Wrestling:** Zieht dem Gegner die Schuhe aus! Wer zuerst keine Schuhe mehr anhat, hat verloren. Kneifen, Schlagen, Treten sind verboten!  
Material: keines  
Vorbereitung: keine
31. **Streichhölzer stapeln:** Schichte in einer Minute möglichst viele Streichhölzer auf einem Flaschenhals auf!  
Material: Flaschen, Streichhölzer, Stoppuhr  
Vorbereitung: keine
32. **Teebeutelweitwurf:** Nehmt einen Teebeutel mit dem Etikett zwischen die Zähne, und schleudert ihn von der Startlinie möglichst weit weg.  
Material: je Spieler ein Teebeutel  
Vorbereitung: Startlinie ziehen
33. **Tischtennisball pusten:** Pustet den Tischtennisball von einem Schälchen in das andere.  
Material: Zwei Dessert-Schälchen  
Vorbereitung: Schälchen hintereinander aufstellen, Tischtennisball ins vordere Schälchen legen.
34. **Tischtennisballtransport:** Transportiert einen Tischtennisball mit einem Strohhalm zu einem Zielpunkt.  
Material: Tischtennisball, Strohhalm  
Vorbereitung: keine
35. **Treffsicherheit:** Fünf Tennisbälle werden nacheinander mit verbundenen Augen geworfen und von dem zweiten Spieler der Gruppe mit einem Trichter aufgefangen.  
Material: Tennisbälle, Trichter (oder ähnliches), Augenbinden  
Vorbereitung: keine
36. **Verkleidungsstaffel:** Jede Gruppe bekommt ein Verkleidungs-Set. Auf ein Startzeichen hin zieht sich der erste Spieler jeder Gruppe die Verkleidung komplett an, rennt zur Wendemarke und wieder zurück, zieht die Klamotten wieder aus und übergibt sie an den nächsten Spieler.  
Material: Klamottenkiste  
Vorbereitung: je Gruppe einen Satz Kleider zusammenstellen
37. **Wasserballon:** Zwei Spieler stehen sich in einem Meter Abstand gegenüber und werfen sich bei größer werdendem Abstand einen mit Wasser gefüllten Luftballon hin und her, bis der Ballon kaputt geht. Der Abstand wird gemessen.  
Material: Luftballons  
Vorbereitung: Luftballons nicht zu prall mit Wasser füllen.
38. **Watte pusten:** Pustet mit der Luft aus einem aufgeblasenen Luftballon einen Wattebausch, der auf dem Boden liegt, ins Ziel.  
Material: 1 Luftballon, 1 Wattebausch  
Vorbereitung: keine
39. **Wettwickeln:** Wickelt die Schnur auf den Bleistift, bis das Spielzeugauto über die Ziellinie rollt.  
Material: 2 Spielzeugautos, 2 x 10 m Schnur, 2 Bleistifte, Klebeband  
Vorbereitung: keine
40. **Zeit schätzen:** Schätzt eine Minute ab, indem ihr irgendwann nach dem Startsignal "Stopp!" ruft.  
Material: Stoppuhr  
Vorbereitung: keine
41. **Zielschießen:** Schießt den Tischtennisball mit der Wasserpistole von der Flasche.  
Material: Tischtennisball, Flasche, Super-Soaker  
Vorbereitung: Tischtennisball auf die Öffnung einer leeren Flasche setzen.

# Orientexpress



---

## Kurzbeschreibung

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

Im Orientexpress bekommen alle Mitreisenden einen Kuss auf die Wange. Na ja, 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" läuft ein bisschen durch die Runde. Irgendwann bleibt 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

# Partnerinterview



---

## Kurzbeschreibung

Für 6 bis 50 Spieler im Alter von 10 bis 60 Jahren.

Kennenlernübung zu Beginn eines Zusammenkommens.

## Spielverlauf

Der Spielleiter teilt die Gruppe zu Paare auf. Die Methode die er zur Aufteilung wählt ist frei entscheidbar, wobei darauf zu achten ist, dass sich die Paare nicht schon kennen. Jedes Personenpaar hat nun max. 10 Minuten Zeit sich gegenseitig zu interviewen. Hierbei sind folgende Kriterien von Bedeutung:

- Wie heißt dein Interview-Partner?
- Wie alt ist er/sie?
- Welchen Beruf übt er/sie aus bzw. ist er/sie noch Schüler etc.?
- Wo ist sein/ihr Heimatort bzw. seine/ihre Heimatbruderschaft?
- In welchem Bezirksverband ist diese Bruderschaft/Schützenjugendgruppe beheimatet?
- Übt er/sie dort eine Funktion oder Vorstandsamt aus? Wenn ja was für eine Funktion?
- ... weitere Angaben/Fragen auf Freiwilligkeit!

Die Antworten können zum besseren Behalten notiert werden. Im Anschluss an das Interview sammeln sich jeweils drei Paare in einer Kleingruppe und stellen sich nach den genannten Kriterien gegenseitig vor. Die Paare die übrig bleiben, gesellen sich zum Spielleiter und stellen sich dort kurz vor. Hier hat auch der Spielleiter Gelegenheit sich selber vorzustellen.

## Bemerkungen

Bei sich völlig fremden oder auch nur teilweise flüchtig bekannten Gruppen/Teilnehmern, schafft dieses Spiel/Übung erste Kontakte. Gerne wird dieses Spiel/Übung nach dem Spiel/Übung „Jahrmarkt der Kontakte“ zur Fortführung angewandt.

## Material

- Papier und Stifte

## Pastor – Vikar



---

### Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Kreisspiel, bei dem man den Takt einhalten muss.

### Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste Spieler wird "Pastor" genannt, der zweite "Vikar", die restlichen Mitspieler werden durchnummeriert. Nun beginnt der gesamte Kreis in einem 4/4-Takt zu klatschen:

1. mit beiden Händen auf die Knie klatschen
2. in die Hände klatschen
3. mit den rechten Fingern schnippen
4. mit den linken Fingern schnippen

Dieser Rhythmus sollte erst mal einige Zeit geübt werden. Wenn das Ganze einigermaßen funktioniert, beginnt das eigentliche Spiel: der Pastor nennt beim Schnippen mit den rechten Fingern seine eigene Bezeichnung, also "Pastor" und beim Schnippen mit den linken Fingern die Bezeichnung eines anderen Mitspielers, z.B. "4". Nun muss Spieler 4 antworten: beim Schnippen mit den rechten Fingern seine Nummer nennen, beim linken Schnippen die eines anderen, z.B. Vikar. Nun muss dieser wiederum antworten.

Wenn ein Mitspieler einen Fehler macht - also zu spätes Antworten, aus dem Rhythmus fallen, o.Ä. -, erhält er die niedrigste Nummer und muss sich an das Ende des Kreises setzen. Die anderen rücken gegebenenfalls auf. Ziel des Spieles ist es, Pastor zu werden.

### Material

keines

# Pfeifenreiniger



---

## Kurzbeschreibung

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

Je ein Spieler leitet einen anderen Spieler an, einen Pfeifenreiniger in eine bestimmte Form zu biegen.

## Vorbereitung

Einige Begriffe, die später geformt werden sollen, auf Karten schreiben.

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen sich in Zweiergruppen gegenüber. Einer bekommt ein paar Pfeifenreiniger, der andere gibt Anweisungen, wie diese zu formen sind. Dabei darf nicht gesprochen werden.

Der Helfer zeigt den zu formenden Begriff (auf eine Karte geschrieben) so, dass die Spieler mit den Pfeifenreinigern ihn nicht sehen. In einer ersten Runde geben die "Anweisenden" mit ihren Händen nur Hinweise, wie die Pfeifenreiniger zu biegen sind (also Länge einer Gerade, Winkel, Biegungen, etc.). Aus den Gesten darf nicht hervorgehen, um was es sich handelt. Wenn alle fertig sind, sollen die "Biegenden" sagen, was sie geformt haben.

In der zweiten Runde dürfen die "Anweisenden" mit ihren Händen auch anzeigen, um was es sich handelt (z.B. wenn ein Telefon zu formen ist, mit seiner Hand so tun, als ob sie telefonieren). Während des Formens dürfen die "Anweiser" dann nicht mehr eingreifen. Auch hier sollen die "Formenden", wenn sie fertig sind, sagen, was sie geformt haben.

## Bemerkungen

### Auswertung:

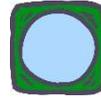
"Anweiser": was war einfacher? wurde in beiden Fällen das Ziel erreicht? wo wurde die Vorgabe genauer umgesetzt?

"Former": was war einfacher? wo war der Wohlfühleffekt größer?

## Material

- Pfeifenreiniger
- Karten mit Begriffen, die geformt werden sollen

# Pfeifspiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein kurzer Überblick über das Spiel

## 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 hinschaue, 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

# Pferderennen



## Kurzbeschreibung

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

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

## Spielverlauf

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferde-Renn-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

# Pinguine quälen



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein typisches Auflockerungsspiel oder Kooperationsspiel, welches jedoch einiges an Übung und Aufmerksamkeit erfordert.

## Vorbereitung

keine

## Spielverlauf

Die einzelnen Teilnehmer suchen sich mit dem Stuhl einen Platz im Raum/ Spielfeld. Es sollen keine Reihen oder Kreise entstehen, sondern Durcheinander. Ein Stuhl bleibt frei.

Ein Freiwilliger (anfangs am besten die Spielleiterin oder der Spielleiter) ist der Pinguin. Sie oder Er darf sich nur langsam, einen Fuß vor den andern setzend fortbewegen, bzw. kleine Schritte machen und watschelt, wie ein Pinguin. Das Ziel ist es den freien Stuhl zu erreichen. Die Gruppe versucht das zu verhindern, indem immer ein/e Spieler/in den Stuhl besetzt. Der Pinguin geht immer wieder auf den dann freiwerdenden Stuhl zu.

Wenn der Pinguin es geschafft hat, kann ein neuer freiwilliger Pinguin gesucht werden.

Nach einiger Zeit kommt die Gruppe vielleicht auf die Idee, sich abzusprechen. Das klappt meistens von alleine, ohne dass die Spielleitung darauf hinweisen muss.

## Bemerkungen

- Ziel der Übung: fördert Zusammenarbeit und das Wir-Gefühl, Aufmerksamkeit.
- Als Lösungsstrategien zu Problemen einsetzbar

## Material

- ausreichend Stühle für jeden Teilnehmer
- genügend Raum / oder draußen

# Pippi Langstrumpf - Tanz



---

## Kurzbeschreibung

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

Tanzspiel im Kreis.

## Spielverlauf

Die Mitspieler bilden Pärchen und einen Kreis, wobei der Mann innen steht, die Frau außen.

Beider fangen mit dem Fuß an, der nicht dem Partner zugewandt ist. Nun vier Schritte vor, Drehung (beide drehen sich nach innen) und gehen vier Schritte in gleicher Richtung (also Rückwärts) weiter. Dann wieder vier Schritte in die andere Richtung (also Vorwärts), wieder Drehung (beide drehen sich nach innen) und noch mal vier Schritte in gleicher Richtung weiter (also wieder Rückwärts). Dann hüpfen: zueinander, auseinander, zueinander, auseinander. Die Dame dreht sich vor dem Mann auf die andere Seite und steht somit im Innenkreis. Wieder hüpfen: zueinander, auseinander, zueinander, auseinander. Die Frau dreht sich nun unter dem Arm des Mannes auf die Außenseite des Kreises und wechselt dabei zum nächsten Partner (Hintermann)

## Bemerkungen

Musik: Pippi Langstrumpf Lied

## Material

- CD-Player

# Pizzaflitzer



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Fangspiel, das am besten im Wald gespielt wird. Die Spieler bewegen sich als Pizzaflitzer durch das Spielgelände und sammeln Zutaten für ihre Pizzen. Das Mehlgespenst will sie von ihrer Pizza-Idee abbringen und nimmt ihnen die Zutaten ab. Drei Pizzaflitzer mit allen Zutaten können das Mehlgespenst mit ihren Pizzen füttern und es damit zu einer Verdauungspause zwingen.

## Vorbereitung

Helfer mit Zutaten (je Helfer eine Farbe) ausstatten.

## Spielverlauf

Die Spieler verwandeln sich in Pizzaflitzer und begeben sich zunächst als leere Pizzaböden in das Spielgebiet. Dort suchen sie nach Zutaten, die die umherwandernden Helfer gerne verteilen (einen entsprechenden Farbkleck im Gesicht). Jeder Helfer hat eine Sorte von Zutaten. Das Mehlgespenst, welches Pizza nicht ausstehen kann, hat sich im Gelände verkrochen, und versucht, alle Pizzaflitzer von den Pizzen abzubringen. Es nimmt ihnen Zutaten weg (wischt Farbkleckse ab). Allerdings kann es das nur bei Pizzaflitzern tun, die noch nicht alle Zutaten haben. Drei komplette Pizzaflitzer können das Mehlgespenst fangen und ihm die Pizzen zu essen geben. In diesem Fall werden alle Zutaten weggewischt und das Mehlgespenst muss z.B. 5 Minuten Pause machen, um zu verdauen. Nach dieser Zeit sucht es erneut nach Pizzaflitzern. Das Spiel endet, wenn das Mehlgespenst so voll ist, dass es sich nicht mehr bewegen kann. Das ist z.B. dann, wenn es von jedem Spieler einmal gefüttert wurde oder wenn das Spiel beginnt, langweilig zu werden.

## Bemerkungen

Das Mehlgespenst kann das Spiel steuern, je nachdem wie viele Zutaten es den Kindern abnimmt. Es könnte auch Kostproben von seinen Mehlspeisen verteilen, um die Pizzaflitzer davon zu überzeugen. Je nach Anzahl der Kinder können auch 2 oder mehrere Mehlgespenster unterwegs sein.

## Material

- Finger- oder Wasserfarben in Zutaten-Farbrichtungen (z.B. rot für Tomaten, rosa für Schinken, weiß für Zwiebel, ...) insgesamt ca. 3 - 5 Zutaten
- Nasses Tuch zum Wegwischen für das Mehlgespenst
- Verkleidung für das Mehlgespenst

# 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?

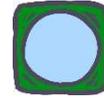
## Bemerkungen

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

# 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

# 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 wiederhat.

## 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

# 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

# Propaganda



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.

Typisches Kennenlernspiel um sich Namen gut einzuprägen.

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter wendet sich zu seinem Nachbarn, gibt ihm den Gegenstand - z.B. einen Kugelschreiber - und sagt dabei: "Ich heiÙe (Vorteilhaft ist hier: sein Vorname), und behaupte, dass sei ein Krokodil!" Der Spieler reicht den Gegenstand seinem Nachbarn weiter und sagt dabei: "Der (hier sagt er den Namen des vorherigen Spielers - in diesem Fall der Spielleiter) behauptet dies sei ein Krokodil! Ich bin der (hier nennt er seinen Namen) und ich behaupte das ist ein Tischtennisschläger." Jeder Spieler sagt also seinen Namen und wiederholt alle Namen der vor ihm Sitzenden. Der letzte hat es am schwersten, weil er sich alle Namen merken muss.

## Variante

Spieler 1 reicht den Gegenstand weiter und sagt dabei eine Behauptung, die mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens beginnt. Spieler 2 reicht nun wiederum den Gegenstand weiter und wiederholt dabei den Namen und die Behauptung des vorherigen Spielers und sagt abschließend wiederum eine Behauptung die mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens beginnt. Es ist verblüffend, wie dies aber selbst bei einem Kreis von etwa 25 Teilnehmern noch gelingt und mit welcher Spannung alle die sich von einem zum anderen steigernde Gedächtnisleistung verfolgen. Das Spiel trägt seinen Namen deshalb mit Recht, da Propaganda darauf beruht, dass bei ständiger Wiederholung schließlich alles geglaubt wird!

## Bemerkungen

Auf die Gruppengröße achten. Am Anfang eines Abends geeignet. Als Einstieg zum Kennenlernen der Teilnehmer geeignet, fördert die Konzentration

## Material

- Kugelschreiber oder sonstigen Gegenstand
- Stuhlkreis

# Pullover oder T-Shirt Rallye



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Wettkampf- und Koordinationsspiel für eine oder mehrere Gruppen.

## Spielverlauf

Die erste Person zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen ohne dass beider die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam?

## Material

Ein/Mehrere alte/r große Pullover

# Radarspiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Durch Summen steuert die Gruppe einen Spieler zu einem vorher bestimmten Gegenstand.

## Spielverlauf

Ein Freiwilliger wird hinausgeschickt oder bekommt Augen und Ohren zugehalten. Die übrigen einigen sich auf einen Gegenstand, der sich in der Nähe befindet und auf eine Tätigkeit, die man damit ausführen kann. Dann beginnen alle leise zu summen. Durch leises bzw. lauterer Summen der ganzen Gruppe wird der Suchende an den Gegenstand herangeführt, mit dem er etwas tun soll. Hat er seinen Gegenstand herausgefunden und die dazugehörige Aufgabe erfüllt, ist der nächste Freiwillige an der Reihe.

## Material

keines

# Regenmassage



## Kurzbeschreibung

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

Zwei bis 5 Teilnehmer massieren nach Vorgabe des Spielleiters einen vor ihnen Liegenden.

## 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.

## Bemerkungen



Spiele und Entspannungsübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben. Erwachsene werden sich in aller Regel weigern, mitzumachen.

In jedem Falle muss die Gruppe sich gut kennen und sich vertrauen, auch darf die Reihenfolge der Teilnehmer nicht von außen vorgegeben werden.

Bei der Regenmassage muss zudem darauf geachtet werden, dass bei einem "Platzregen" nicht zu stark mit der Faust auf den Rücken geschlagen wird.

## Material

- Decken oder weiche Unterlagen
- Meditationsmusik

# Regierungsspiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Wie im richtigen Leben: Wer die Regierung stellt, hat gewonnen.

## Vorbereitung

Für jeden Spieler einen Zettel mit dem Namen des Spielers schreiben.

## Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Fünf benachbarte Stühle bilden die Regierungsbank. Ein Platz in der Regierung bleibt leer. Nun werden zwei Mannschaften gebildet, indem jeder zweite Spieler zur ersten Mannschaft gehört und die Spieler dazwischen die zweite Mannschaft bilden. Diese werden (z.B. durch farbige Wäscheklammern) markiert. Man sollte darauf achten, dass bei ungleichen Mannschaften die beiden gleichen Nachbarn möglichst weit von der Regierungsbank entfernt sitzen. Nun zieht jeder einen Zettel mit dem Namen eines Mitspielers. Der Spieler links neben dem leeren Platz beginnt mit "Mein rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir her." Anders als bei dem Klassiker kommt nun nicht der gewünschte Spieler, sondern der, der dessen Namen auf seinem Zettel hat. Zu guter Letzt tauschen diese beiden Spieler ihre Zettel. Und das Spiel geht an dem freigewordenen Platz weiter. Das Spiel ist aus, wenn alle Mitspieler auf der Regierungsbank aus derselben Mannschaft sind.

## Bemerkungen

Das Spiel erwartet mehr Denkvermögen als anfangs angenommen, da die Namen ständig wechseln und so oft andere Personen kommen als erwartet.

## Material

- Zettel mit den Namen aller Mitspieler
- Mannschaftsmarkierungen (z.B. Wäscheklammern)

# Reise in die Zukunft



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 12 bis 60 Jahren.

Spiel in zwei Phasen: Abschätzen der Gruppenleistungsfähigkeit und Umsetzung der gestellten Aufgabe. Dabei hoher Lerneffekt!

## Vorbereitung

Die Gruppenspieler sollten die nähere Umgebung kennen, da sie den Spielort selber aussuchen müssen. Es sollten in der Nähe Bäume, Fahnenmasten, Pfosten, o. ä. sein.

## Spielverlauf

Die Gruppe bekommt folgende Aufgabe, die sie geschlossen lösen muss:

"Flechtet ein Netz (zwischen zwei Bäumen o. ä.) mit soviel Maschen wie Teilnehmer dabei sind, durch das ihr ohne die Maschen zu berühren komplett von der Gegenwart (Startseite) in die Zukunft (Zielseite) durchreisen müsst"

Dabei gelten folgende Rahmenbedingungen:

- Die untere Begrenzung muss eine Leine (nicht der Boden!) sein.
- Es stehen 2 x 25 m Leine zur Verfügung.
- Seitliche Begrenzungen können Bäume o. ä. sein.
- Je Teilnehmer eine Masche. (15 TN = 15 Maschen)
- Jede Masche darf nur einmal benutzt werden.
- Bei Berührung der Maschen müssen alle Teilnehmer zurück in die Gegenwart (nicht durchs Netz) und ein Teilnehmer wird blind (Augenbinde).
- Die Leinen müssen wie erhalten zurückgegeben werden

Nachdem die Gruppe die Aufgabenstellung kennt, soll sie schätzen, wie lange sie für die einzelnen Phasen benötigt:

- Objektsuche (also wo das Netz gebaut werden soll)
- Aufbau des Netzes
- Die Reise selber
- Den Abbau

Die Zeiten werden zum Vergleich mit der tatsächlichen Dauer festgehalten.

Nun geht es zur Durchführung, bei der die Gruppe völlig selbständig arbeitet; der Spielleiter steht für Fragen zur Verfügung und stoppt die einzelnen Zeiten (evtl. 2. Helfer)

Nach Beendigung (Übergabe der Leinen an den Spielleiter) werden die Zeiten verglichen und evtl. der Lernerfolg abgefragt (Was habt Ihr bei der Durchführung gemerkt?)

## **Bemerkungen**

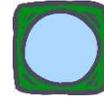
Die Gruppe lernt, dass alle Gruppenmitglieder in ihren persönlichen Eigenschaften (groß, stark, klein, schlank, schlau ...) für die Aufgabe nützlich sind und gebraucht werden!

Aufgrund der Durchführungszeit (sie wird erheblich unter der vorher geschätzten Zeit liegen) lernt die Gruppe, wie positiv es ist, wenn alle an einem Strang zur Aufgabenlösung ziehen!

## **Material**

- 2 Seile / Schnüre von je 25 Metern Länge
- 4 - 10 Augenbinden
- 2 Stoppuhren
- Zettel und Stifte

# Reise nach Jerusalem



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 3 bis 60 Jahren.

Bei der Reise nach Jerusalem ist immer ein Stuhl zuwenig da. Wer keinen Stuhl findet, muss ein Pfand abgeben.

## 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, muss ein Pfand abgeben. Das Spiel geht so lange weiter, bis die meisten oder alle ein Pfand abgegeben haben oder die Spannung nachlässt. Die Stühle werden nun zum Kreis gestellt. Alle Mitspieler setzen sich. Der Spieler, welcher zuletzt ein Pfand abgegeben hat, sucht mit verbundenen Augen aus dem Pfänderhaufen ein Pfand und versucht, durch Tasten und Fühlen herauszufinden, was das für ein Gegenstand ist und wem er gehört. Dann muss er die zugehörige Person finden, indem er die sitzenden Spieler abtastet. Die gefundene Person spielt dann weiter.

## Varianten:

Das Spiel kann auch als Ausscheidungsspiel gespielt werden. Dann scheidet der aus, der keinen Stuhl ergattert hat. Sieger des Spiels ist, wer am Schluss übrigbleibt.

## Material

- 1 Augenbinde
- 1 CD-Player

# 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 stattdessen auf Mitspieler.

## Vorbereitung

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

## Spielverlauf

Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein (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 den 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 (siehe Druckvorlage)

# Reiterkampf



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein lebhaftes Spiel für ca. hüfttiefes Wasser (Nichtschwimmerbecken). Auch in der Turnhalle auf dicken Matten spielbar.

## Spielverlauf

Zwei Spieler bilden jeweils ein Kampfpaar, wobei ein Spieler auf den Schultern des anderen sitzt. Die "Reiter" versuchen nun, sich gegenseitig vom "Pferd" zu stoßen, was im Wasser ohne große Verletzungen möglich ist.

## Bemerkungen

Hervorragend geeignet für altersgemischte Gruppen, wenn die "Großen" die Pferde und die "Kleinen" die Reiter spielen. Pferde und Reiter sollten unter sich aber etwa gleich kräftig sein.

## 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 Tippel zu vertun.

## Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder ist zunächst ein Ribbel-Dibbel ohne Tippel. 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 Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tippel." Dieser fährt dann fort: "Ribbel-Dibbel Nr. 5 ohne Tippel ruft Ribbel-Dibbel Nr. 13 ohne Tippel."

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

Für jeden Fehler bekommt der Spieler einen weiteren Tippel 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 Korke o.ä.

# Ring im Kreis



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Ring auf einem Wollkreis wird verdeckt weitergegeben, ein Spieler in der Mitte versucht den Ring zu finden.

## Vorbereitung

Ein Ring wird auf einen Wollfaden aufgefädelt, dessen Enden anschließend verknüpft werden.

## Spielverlauf

Die Spieler stehen im Kreis und halten den Wollkreis, sodass der Faden durch ihre Fäuste läuft, der Ring wird dabei von einem Spieler in die Faust genommen. (Dabei darf der Wollkreis nicht zu groß sein - zwischen den Spielern soll nicht zuviel Abstand sein!) Ein Spieler stellt sich in die Mitte des Kreises, und muss herausfinden, wer den Ring gerade in seiner Hand hält. Dieser wird ständig von Hand zu Hand (die Richtung kann beliebig geändert werden) weitergegeben. Um das Spiel zu erschweren, bewegen alle Spieler ständig ihre Fäuste hin und her um die Person in der Mitte zu täuschen. Wird die Position des Ringes erraten, werden die Plätze getauscht: der Spieler, der mit dem Ring ertappt wurde, tauscht mit dem in der Mitte den Platz.

## Bemerkungen

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass der Ring zügig weitergegeben wird und kein Spieler "blockiert". Eine Gruppe von 8 bis 10 Spielern eignet sich am Besten für dieses Spiel - bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, mehrere "Ringkreise" zu machen.

## Material

- Wolle
- Ring

# Ritter – Drache – Burgfräulein



## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

## Spielverlauf

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Kleingruppen aufgeteilt, die als Mannschaft zusammenarbeiten müssen. Die einzelne Gruppe muss sich nun bei jedem Spieldurchgang für eine von den drei Spielfiguren entscheiden. Es wird ein Knobelspiel mit diesen Figuren gespielt, ähnlich wie „Schnick, Schnack Schnuck“ (siehe: Erklärung), eben nur mit Spielfiguren. Hierbei ist wichtig, dass nur die eigene Gruppe von der Entscheidung weiß, es müssen aber alle Gruppenmitglieder das gleiche darstellen, sonst hat die Gruppe verloren. Haben sich die Mannschaften für eine Spielfigur entschieden, stellen sie sich gegenüber auf und auf das Kommando des Spielleiters, stellen die Mannschaften ihre Entscheidung dar.

Es werden drei Gewinnrunden ausgespielt.

## Variante

Es können mehrere Mannschaften gebildet werden, die in einem Turnier gegeneinander starten.

## Bemerkungen

Alle Mitglieder der Mannschaften müssen das gleiche darstellen. Fördert die Kommunikation untereinander, sorgt für viel Gelächter, kann als Entscheidungshilfe dienen.

## Material

Keines

## Erklärung der Figuren

Figur	Darstellung	Gewinner
Der Ritter	Der Ritter macht einen Ausfallschritt nach vorne und sticht mit seinem Schwert zu	Der Ritter ersticht den Drachen
Der Drachen	Der Drachen hebt die Vorderpfoten und speit Feuer zu seinem Gegenüber	Der Drachen frisst die Burgfrau
Die Burgfrau	Die Burgfrau macht mit den Händen einen Spitzhut, tanzt um die eigene Achse und singt: Lalalala	Die Burgfrau verzaubert den Ritter

# 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

# Rolltreppe



---

## Kurzbeschreibung

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

Knobelspiel, bei dem ein strukturierter Text durchschaut werden muss.

## Spielverlauf

Folgender strukturierter Satz wird vorgegeben: "Ich gehe in ein Kaufhaus, fahre mit der Rolltreppe in Stockwerk X, gehe links/rechts herum und kaufe mir Y."

Die gegebenen Informationen werden benötigt, um eine Person im Stuhlkreis zu identifizieren - die ein gewisses Kleidungsstück o.ä. trägt:

- links/rechts = aus Sicht des Erzählenden wird in die entsprechende Richtung gezählt
- Stockwerk X = es wird die "X-te" Person ausgewählt
- und von dieser Person wird z.B. ein Kleidungsstück (rote Socken) genannt.

Der Satz wird von den "Wissenden" jeweils mit "richtig" oder "falsch" kommentiert.

## Bemerkungen

Am Anfang sollte man hier vorsichtig vorgehen - doch mit Verlauf des Spieles können immer auffälligere Kleidungsstücke ausgewählt werden. Außerdem kann man ja auch im Erdgeschoss bleiben - oder den Aufzug nehmen.

## Material

keines

# Rot zu Rot



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 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. CD-Player

# 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

# Sammelspiel



---

## Kurzbeschreibung

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

Mehrere Mannschaften müssen vorgegebene Gegenstände sammeln und daraus eine Collage zusammenkleben.

## Vorbereitung

Je Gruppe wird eine Pappe im Format DIN A2 auf einem Tisch bereitgelegt und mit dem Namen (der Nummer) der Gruppe gekennzeichnet.

Außerdem werden auf einem weiteren Plakat 30 - 50 kleine Gegenstände aufgeschrieben, die jede Gruppe sammeln muss.

## Spielverlauf

In einer vorgegebenen Zeit (ca. 1 Stunde) muss jede Gruppe möglichst alle auf dem Plakat aufgeführten Gegenstände besorgen und zu einem Bild (Collage) zusammenkleben. Hierzu kann ein Motiv vorgegeben werden (wir haben ein Schwein genommen).

Die Gegenstände sollten klein und in der Umgebung zu finden sein. (Blatt, gestempelte Briefmarke, Büroklammer, tote Fliege etc.)

Zum Schluss wird sowohl das Bild als auch die Vollständigkeit der verlangten Gegenstände bewertet

## Material

- Je Gruppe ein Plakat (ca. DIN A2)
- Klebstoff
- Klebeband
- Ein Plakat für die Aufzählung der zu sammelnden Gegenstände

# Sanitärerball



---

## Kurzbeschreibung

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

Variation von Jägerball. Getroffene Spieler werden von anderen zum "Krankenhaus" getragen und können nach kurzer Zeit wieder mitspielen.

## Vorbereitung

Krankenhaus mit Matten oder Decken in der Mitte des Spielfeldes markieren.

## Spielverlauf

Ein Mörder geht um! Zum Glück hat er heute seinen schlechten Tag erwischt, sodass von seinem Softball getroffene Spieler nur verletzt zu Boden sinken und um Hilfe rufen. In der Nähe stehende Spieler tragen die Verletzten zu Zweit ins Krankenhaus (Mattenviereck in der Hallenmitte oder Decken auf der Wiese). Dort genesen sie wieder während sie langsam bis zehn zählen und können wieder am Spiel teilnehmen.

Der Mörder darf nicht auf Hilfe Leistende werfen!

Wenn ein Mörder nicht mehr kann oder mag, darf er sich eine Ablösung suchen.

## Bemerkungen

Bei diesem Spiel stellt das Getroffen Werden keine Niederlage dar, sondern macht Spaß, weil man sich von anderen tragen lassen kann. Bei großen Gruppen können zwei Mörder zum Einsatz kommen.

## Material

- Matten, Weichboden oder Decken als Krankenhaus
- 1 Softball

# 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 dass 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 hereingeholt, 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

# Schlangen 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

# Schlangen häuten



---

## 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

# Schlangenkopf



---

## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein Spiel welches sich gut eignet die Teamfähigkeit untereinander zu testen. Nur gemeinsam kann die Aufgabe gelöst werden.

## Spielverlauf

Alle Mitspieler nehmen sich im Kreis an der Hand. Nur beim Spielleiter ist der Kreis unterbrochen, denn er bildet den Schlangenkopf. Der Schlangenkopf zieht alle Mitspieler hinter sich her und diese dürfen sich nicht loslassen. So kann der Schlangenkopf mal unter den Armen von Mitspielern durch gehen oder aber drüberklettern, kreuz und quer bis ein riesiges Knäuel entsteht und er den Schlangenschwanz wieder zu fassen bekommt. Nun wird der Kreis wieder geschlossen. Gemeinsam muss nun versucht werden dieses Knäuel zu entwirren ohne das sich die einzelnen Mitspieler loslassen. Es muss soweit entwirrt werden bis wieder ein Kreis gebildet ist.

## Bemerkungen

Es kann passieren, dass am Ende einige Mitspieler falsch herumstehen, aber das ist nicht weiter schlimm.

Das Spiel ähnelt dem „Architektenspiel“ oder dem Spiel „Gordischer Knoten“. Jedoch ist dieses für große Gruppen besser geeignet.

## Material

keines

# Schlappes



---

## Kurzbeschreibung

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

Schlappes 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 Schlappes und beginnt etwa folgendes Gespräch: "Schlappes hat den Hut verloren. Nr. 7 hat ihn." Der Spieler mit der Nr. 7 antwortet: "Wer, ich?" Der Schlappes bestätigt: "Ja du." Nr. 7 sagt: "Ich nicht. 5 hat ihn." Der Spieler mit der Nr. 5 fragt: "Wer, ich?" Wieder bestätigt der Schlappes: "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 Schlappes.

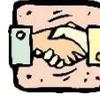
## Variation

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

## Material

keines

# 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

# 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 kampfflos 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 abliefern kann, 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 z.B.:
  - Papierhandtücher als Falschgeld
  - rote Kerzen als Dynamitstangen
  - in Plastik verschweißtes Mehl als Drogen
  - Briefumschläge als Geheimdokumente
  - oder auch Bälle, Löffel, Äpfel, Dropsrollen, etc.
- Absperrband zur Markierung des Spielbereiches
- Kreppband, Schminke oder anderes zur Kennzeichnung der beiden Mannschaften

# 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

# Schokolade – „Hmm lecker ...“



---

## Kurzbeschreibung

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

Mit Gabel und Messer muss man versuchen, eine gut eingepackte Tafel Schokolade aufzuschneiden, um an das leckere Innere zu kommen.

## Vorbereitung

Eine Tafel Schokolade ein paar Mal in Zeitungspapier einpacken.

## Spielverlauf

Die Gruppe sitzt am Tisch. Die Spieler würfeln reihum, bis jemand eine Sechs gewürfelt hat. Derjenige versucht nun, nur mit der Gabel und dem Messer die Verpackung der Schokolade zu durchbrechen und die Schokolade (ebenfalls nur mit Messer und Gabel) zu essen.

Währenddessen würfeln die anderen Spieler schnell weiter, bis wieder jemand eine Sechs gewürfelt hat. Dann muss das Besteck sofort an diesen Spieler weitergegeben werden, und dieser versucht dann, die Schokolade zu essen. Und so weiter...

## Bemerkungen

Erschweren kann man das Ganze, indem man bei einer Sechs erst noch Schal, Mütze und Handschuhe anziehen muss, bevor man mit der Gabel und dem Messer anfangen darf zu werkeln.

## Material

- 1 Tafel Schokolade
- 1 Würfel
- Zeitungspapier
- Tesafilm
- Messer & Gabel
- evtl. Schal, Mütze, Handschuhe

# 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.

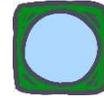
## Bemerkungen

Beim Einteilen der Mannschaften sollte darauf geachtet werden, dass Spieler mit gleichen Nummern auch in etwa gleich stark bzw. gleich schnell sind. Damit alle Nummern ungefähr gleich oft drankommen, sollte der Spielleiter eine Strichliste darüberführen.

## Material

- 2 Stühle
- 2 Schrubber (Besen gehen zu schnell kaputt...)
- 1 Lappen

# Schuhe suchen



---

## Kurzbeschreibung

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

Aus einem Haufen Schuhe müssen blind zwei passende Paare gefunden werden.

## Spielverlauf

Alle Spieler ziehen ihre Schuhe aus und werfen sie auf einen Haufen, wo sie bunt gemischt werden. Nun werden 3 Kandidaten in die Mitte auf jeweils einen Stuhl gesetzt. Dann werden ihnen die Augen verbunden. Nun müssen sie möglichst schnell 2 Paar gleiche Schuhe finden, die dann unter die Stuhlbeine gestellt werden. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen.

## Material

- 3 Augenbinden

# Schuh-/Socken-Wrestling



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Zwei Spieler oder zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig die Schuhe oder die Socken auszuziehen.

## Spielverlauf

Innerhalb eines Spielfeldes laufen alle Spieler in Socken herum. Auf Signal versucht jeder, den anderen so viele Socken wie möglich auszuziehen und aus dem Spielfeld zu werfen. Alle Spieler, die beide Socken verloren haben, müssen die Spielfläche verlassen. Das Ganze kann auch mit Schuhen gespielt werden, dann müssen die Schuhe ausgezogen werden.

## Bemerkungen



Dieses Spiel dient dazu, Aggressionen abzubauen, kann aber sehr schnell zu einer wilden Balgerei werden. Deshalb ist Stauchen, Kratzen, Schlagen, Beißen, etc. selbstverständlich verboten! Zur Sicherheit kann gelten, dass sich die Spieler nur kniend und krabbelnd fortbewegen, also nicht aufstehen dürfen.

Das Spiel kann mit Mannschaften oder als Zweikampf ausgetragen werden. Im letzteren Fall sollten natürlich nur etwa gleich starke Spieler gegeneinander antreten.

## 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

# 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.

## Bemerkungen



Spiele und Entspannungsübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben. Erwachsene werden sich in aller Regel weigern, mitzumachen.

In jedem Falle muss die Gruppe sich gut kennen und sich vertrauen, auch darf die Reihenfolge der Teilnehmer nicht von außen vorgegeben 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.

### Bemerkungen:

Diese Übung kann frustrierend sein. Manche Menschen haben Schwierigkeiten mit ihrem räumlichen Verständnis. Die Formen sollten deshalb "einfach" bleiben.

### Auswertung:

- Hat die Gruppe ihre Planungszeit effektiv genutzt?
- Welche Schwierigkeiten sind während der Übung aufgetreten?
- Wie effektiv wurde miteinander geredet?
- Wie wurde die Entscheidung gefällt, dass die Gruppe jetzt fertig ist?
- Wie wurde der Punkt Führung und Anleitung gehandhabt?
- War der/die Führer/in anerkannt oder gar ernannt?

### Material

- Seil
- Augenbinden

# Spiel der Völker



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 100 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Ein sehr aufwändiges Spiel, bei dem es darum geht, eine Zivilisation zu errichten, zu handeln und sich weiter zu entwickeln.

## Vorbereitung

sehr umfangreich (siehe "Spielverlauf")

## Spielverlauf

Beim Spiel der Völker geht es darum, eine Zivilisation zu errichten. Die untenstehenden Erfindungen sind nicht bindend, aber haben sich als gut bewährt. Die Währung sind kleine Glassteinchen (weiße und grüne, wobei 1 Weißer 3 Grünen entspricht). Wichtig ist, dass jedes Volk einen eigenen Spielleiter bekommt, der dann die Punkte vergibt.

## Regeln:

1. Jede Gruppe stellt ein Volk dar.
2. Die erste Aufgabe ist, den Mystizismus zu erfinden, also einen Altar bauen, sich eine Gottheit erwählen und entsprechende Riten zu entwickeln. Dauer ca. 30 Minuten
3. Spielleiter geben den Völkern Werkaufträge, also Erfindungen und Entdeckungen, die sie zur Fortentwicklung ihrer Zivilisationen benötigen.
  - Das Rad
  - Das Feuer (sauber aufgebautes Feuer und gut angelegte Feuerstelle; Feuer mit möglichst nur einem Streichholz entzünden)
  - Pfeil und Bogen
  - Werkzeug (z.B. Steinaxt)
  - Schrift (auch anwenden, z.B. muss jeder in der Lage sein, seinen Namen zu schreiben)
  - Eine Sage (Legende über den eigenen Volksstamm und seine Helden(taten) )
  - Kartographie (Landkarte vom Lagerplatz) Entdeckung der neuen Welt (eine Expedition von 5 Leuten muss auf die andere Seite des Flusses und von dort einen Beweis mitbringen)

## Auswertung:

Gepunktet wird je nachdem, wie gut die Aufgaben bewältigt wurden. Hier hat der Spielleiter mehr oder weniger freie Hand, ob er nur einen Edelstein oder 3 Edelsteine pro Aufgabe vergibt.

Alle 45 min. fordern sich die Stämme zu Wettkämpfen heraus. Die Mannschaften setzen Edelsteine auf Ihren Gewinn des jeweiligen Wettkampfes. Setzt also ein Volk 7 Edelsteine und gewinnt dann tatsächlich, dann werden ihr auch sieben ausgezahlt. Verliert sie, dann sind die sieben halt weg.

- Schreispiel (3 Durchgänge)
- Sockenkampf (1 Durchgang)
- Abschlag (1 Durchgang)

Spielende ist nach ca.3 Stunden.

Die bisher erlangten Edelsteine sind für das Handelsspiel erforderlich!

## **Varianten:**

Handelsspiel - Das Preissystem

Abkürzungen:

E = Edelsteine  
G = Grundpreis  
A = Ankauf  
V = Verkauf  
M = Menge

Waren: Grundpreise:

Feine Steine (kleine Pflastersteine): 2E  
Holz: 3E  
Bananen: 3E  
Edelgase (Luftballons): 6E  
schwarzes Gold (Kohle): 4E  
Weinschläuche (Eiswürfeltüten mit gefärbten Wasser): 4E  
Pergamente (Papierrollen): 6E

Preisstruktur:

Der Ankaufs-/Verkaufspreis von Waren ist abhängig von der Menge (M) der vorrätigen Waren beim Händler.

Ankauf/Verkauf:

$M < 5$  dann  $A/V = GA + 1/2 GA$   
 $M = 10$  dann  $A/V = G + 1E$   
 $M = 11$  oder  $12$  dann  $A/V = G$   
 $M > 12$  dann  $A/V = G - 1$   
 $M > 15$  dann  $A/V = 1/2G$

Die Händler kaufen nur einwandfreie Waren, also nur heile und unzerknitterte Waren.

## **Bemerkungen:**

Für den zweiten Teil, das Handelsspiel, ist es wichtig, dass die Händler in der Umgebung verstreut sitzen und bereits einige Waren besitzen. Man kann im Lager auch noch eine Handelsstation einrichten, wo bereits Waren gekauft werden können (natürlich zu überhöhten Preisen), sowie eine Bank.

## **Material**

siehe "Spielverlauf"

## Spiel ohne Grenzen



(Gruppenspiele - ca. 130 Spielvorschläge für Veranstaltungen bzw. Spielstrassen oder für sonstige Anlässe. Einige Gruppenspiele eignen sich auch für den bunten Abend.

---

### Kurzbeschreibung

#### Schachteltransport:

Gruppenspiele a la Spiel ohne Grenzen.

Variante 1: Schachteln müssen transportiert werden. Ein Spieler sitzt auf einer Plane und hebt die Schachtel. Die Plane wird von 4 Mitspielern ins Ziel getragen

Variante 2: Die Schachteln werden von Plane zu Plane "katapultiert" Dabei können sich die Teams abwechselungsweise nach vorne bewegen. Fällt eine Schachtel runter geht es wieder zum Start zurück und die nächste Schachtel wird transportiert.

#### Eisschnell-Lauf

Jede Mannschaft erhält gleichgroße Eiswürfel. Diese Würfel müssen nun als Staffellauf/Hindernislauf mitgenommen werden. Wer schafft die meisten Runden bis der Eiswürfel zerschmolzen ist.

#### Wassereimer Zielwerfen

Gruppenspiele mit Wasser sind immer etwas Besonderes. Es werden 5-7 Wassereimer fast randvoll mit Wasser gefüllt. Jeder Wassereimer steht im Abstand von 2-3 Metern. Von der Startlinie muss nun ein Golfball in den ersten Eimer geworfen werden. Anschließend dient der Eimer Nummer 1 als Markierungslinie für den Wurf in Eimer Nummer 2. Gezählt werden die Treffer. Nach dem letzten Eimer kommt der nächste Spieler an die Reihe. Variante: wenn nicht getroffen wird scheidet die Person aus. Sieger ist, wer alle Eimer in der richtigen Reihenfolge getroffen hat.

#### Pool mit Wasser füllen

Ein kleiner Plastikpool muss mit Wasser gefüllt werden. Das Wasser wird mit Eimern im nahe gelegenen Bach/Brunnen geholt. Die Gruppe, die die wenigste Zeit benötigt hat gewonnen. Variante: die gegnerische Mannschaft darf eine/mehrere Person/Personen bestimmen, die die Wasserträger daran hindert Wasser in den Pool zu befördern. Um den Pool wird eine Zone von 10 Metern gelegt, in welcher die abwehrenden Personen sich nicht aufhalten dürfen. Das Spiel eignet sich sicherlich an heißen Tagen und könnte zu einer handfesten Wasserschlacht ausarten.

#### Das Abflussrohr

Durch ein ca. 5 Meter langes zusammengestecktes Abflussrohr (Baumarkt) müssen ca. 10 TT-Bälle (Tennisbälle) gerollt werden, die jeweils ein separates Ziel durch Schwenken des Rohres treffen müssen. Alternativ könnte auch das Befüllen von 5 nebeneinanderstehenden Messbechern (jeweils 1 Liter) erfolgen, indem am oberen Rohr Wasser aus einem 5-10 Liter Eimer eingefüllt wird. Die Person am unteren Rohrende muss durch Schwenken des Rohres den Wasserstrahl jeweils in die Messbecher lenken. Das Wassereinfüllen darf nicht unterbrochen werden und muss in einem Zug erfolgen.

## **Wasserstaffel**

Mit einem Löffel so viel Wasser von einem vollen Eimer in einen leeren Eimer transportieren. Es wird eine Zeit vorgegeben. Danach wird gemessen welches Team mehr Wasser im Messbecher hat.

## **Wasser-Eimertransport**

Ein leerer Wassereimer wird mit einem Haken an einem Gürtel oder einer um die Hüfte gebundenen Schnur befestigt. Der Eimer sollte etwa 10 cm über dem Boden hängen und darf nicht mit den Händen gehalten werden. Aufgabe ist es nun den Eimer im Bach zu füllen (oder jemand befüllt den Eimer aus einem Brunnen o.ä.) und mit dem vollen Eimer über eine Distanz von ca. 30 Metern zu einem Behälter zu laufen. Der Eimer darf nicht mit den Händen gehalten werden, außer am Ziel um den Inhalt umzufüllen. Wie lange wird benötigt um den Behälter mit Wasser zu befüllen?

## **Wasser mit Putzlumpen von einem Eimer in den anderen befördern**

Nur mit einem Putzlumpen bewaffnet muss Wasser aus einem Wassereimer in einen zweiten Wassereimer, welcher ca. 5-10 Meter entfernt steht umgefüllt werden. Wie viel Wasser kann innerhalb von 2 Minuten auf diese Weise befördert werden?

## **Kuh oder Schafe einen Parcours entlang treiben**

Gruppenspiele sind nicht immer so leicht zu lösen. Hier mal eine nicht alltägliche Aufgabe. Eine Kuh, oder ein paar Schafe vom Bauern braucht man für dieses Spiel. Es wird ein Parcours abgesteckt. Durch diesen Parcours muss nun die Gruppe versuchen die Schafe oder die Kuh zu treiben bzw. führen. Ob die Kuh das versteht, dass sie x-mal immer denselben Weg laufen soll?

## **Über See paddeln**

Für dieses Spiel braucht man einen See und ein Kanu mit Schwimmwesten. Die Gruppe paddelt mit dem Kanu ans andere Ufer, holt dort etwas ab und bringt es zurück. Wie lange ist die Gruppe unterwegs?

## **Text mit Schreibmaschine schreiben**

Ein vorgegebener Text wird von der Gruppe mit einer Schreibmaschine abgeschrieben. Wie viel Wörter wurden ohne Fehler nach 2 Minuten auf der Schreibmaschine getippt?

## **Durch ein Wasserrohr laufen**

Ein großes breites Wasserrohr, welches ungefährlich betreten werden kann muss durchlaufen werden, oder kann in einen Stationenlauf eingebaut werden.

## **Mit dem Baumstamm unterm Arm durch den Wald**

Gruppenspiele sollen die Gemeinschaft stärken - Teamwork und Koordinationsgeschick ist gefragt. Im Wald wird eine Zick-Zackstrecke um Bäume herum mit einem Trassband markiert. Mit einem ca. 10 m langem Baumstamm muss die gesamte Gruppe versuchen so schnell als möglich den Baumstamm über die Hindernisse und um die Bäume herum zu schaffen. Dabei darf sie den markierten Weg nicht übertreten.

## **Gruppenspiele sind Teamspiele: Klamotten anziehen**

Einer Person aus der Gruppe werden so viele Kleidungsstücke wie möglich angezogen. Jeder Socken, jeder Schal, jedes Hemd, jede Hose, jede Mütze, jeder Handschuh zählt. "Gruppenspiele sind Teamspiele" zeigt sich durch den Einsatz bis zum letzten Hemd.

## **Spritzenwasser**

Mit einem Wasserschlauch oder einer Spritze muss ein Ball / TT-Ball eine Rinne hochgeschossen werden.

## **Bachbett - Crosslauf**

Nur im Bachbett darf die Gruppe laufen.

## **Wassertransport**

Auf einem Brett werden mit Wasser randvoll gefüllte Pappbecher transportiert. Wer schafft das meiste Wasser in einer bestimmten Zeit zu transportieren. Ggf. einige Hindernisse einbauen.

## **Festes Gebiss**

Anstatt mit einem Brett wird das Wasser in einem Pappbecher mit den Zähnen befördert. Ggf. einige Hindernisse einbauen.

## **Hindernislauf mit Handicap**

Gruppenspiele ohne Handicap sind langweilig. Eine gefüllte Wasserflasche wird zwischen die Oberschenkel geklemmt. Ohne die Hände zu benutzen geht es jetzt durch einen Hindernis Parcours (z.B. über einen Stuhl, unter einem Tisch durch, auf dem Bauch robben, auf dem Rücken liegend eine Strecke zurücklegen, 2 Meter hüpfen, an einem Seil schwingend eine „Schlucht“ überqueren etc.). Anstatt der Wasserflasche kann auch ein gut gefüllter Wasserballon genommen werden.

## **Starker Fuß**

Ein Wassereimer wird nur mit dem Fuß am Bügel getragen.

## **Schubkarrentransport**

In einer Schubkarre sitzt ein Mitspieler und hält einen gefüllten Wassereimer. Der Schubkarren muss nun durch /über eine Hindernisstrecke gefahren werden. Es geht auf Zeit und darum, so wenig wie möglich Wasser zu verlieren.

## **Fahrradtransporter mit Beifahrer**

Anstatt in einem Schubkarren wird ein Wassereimer auf dem Fahrrad befördert. Einer fährt, der andere sitzt auf dem Gepäckträger oder der Stange und hält den Eimer fest.

## **Zulässige Personenzahl im Auto**

Wie viel Personen passen in ein Auto? In einen alten R4 haben wir einmal 23 Personen reingebracht. Allerdings muss alles sehr schnell gehen, denn die untenliegenden Personen halten das nicht allzu lange aus. Es sollten auch die etwas stabileren Personen unten liegen, die Heringe dann unters Dach.

## **Brezeln auf der Schnur**

Kleine Salzbrezeln werden auf einer Schnur aufgereiht und in 160cm Höhe aufgehängt. Jedes Gruppenmitglied darf nun einmal hochspringen und sich eine Brezel schnappen.

## **Der Spanner**

Mit Hilfe eines Fernglases werden kleine Figuren (Playmobilfiguren, Spielzeugautos, Legosteine) aus einer Entfernung von ca. 15-20 Metern erkannt. Welche Gruppe kann alle Gegenstände richtig erkennen und beschreiben?

## **Roter Faden**

In einem Baum werden viele rote Bänder aufgehängt. Die Gruppe hat nun 30 Sekunden Zeit alle Bänder zu zählen. Anschließend muss die Gruppe sich wieder umdrehen und die Anzahl nennen. Um dass die Gruppe nicht schon zu früh anfängt die Bänder zu zählen sollte die Gruppe in einiger Entfernung warten, bis die Mannschaft zuvor fertig ist.

## **Der Pistolenschuss**

Mit einer Wasserpistole werden 10 Kerzen ausgespritzt. Für dieses Spiel sind mehrere Ersatzkerzen und Feuerzeuge notwendig. Mit der Zeit sind die Kerzen so nass, dass sie schwer sich anzünden lassen.

## **Papierflieger**

Jede Gruppe bastelt sich 5 Papierflieger. Anschließend werden die Flugweiten der jeweiligen Papierflieger zusammenaddiert.

## **Schubkarrenrennen**

2 Personen (Schubkarrenrennen) holen einen Apfel mit dem Mund aus einem Wassereimer und bringen ihn ins Ziel, anschließend sind die nächsten zwei der Mannschaft dran.

## **Fliegender Teppich**

4 Personen halten eine große Decke fest. Darauf steht eine Person. Es gilt nun eine Strecke so schnell als möglich zurückzulegen. Dabei muss die Person auf dem Teppich hüpfen.

## **3-Bein Lauf mit Hindernissen**

2 Personen werden die Füße zusammengebunden. Diese müssen nun einen Hindernis Parcours so schnell als möglich durchlaufen. Als Bänder eignen sich schmale Stoffetzen.

## **Schwimmflossenlauf**

Mit Schwimfflossen an den Füßen einen Hindernis Parcours durchlaufen.

## **Bobby-Car-Rennen**

Gruppenspiele sind dann gut, wenn auch die etwas "kleineren" Teammitglieder mal gut vorne liegen. Mit einem Bobby-Car wird ein Staffellauf oder ein Hindernisrennen veranstaltet. Die Fahrer mit den längsten Füßen haben die größten Probleme. Die Kleinsten sind die Schnellsten.

## **Erbsenbahn**

In einen dicken durchsichtigen Waschmaschinenschlauch werden oben nacheinander 20 Erbsen eingelassen. Diese werden von einer zweiten Person am Schlauchausgang mit einem großen Holzhammer zerschlagen. Wer trifft alle 20 Erbsen?

## **Der schwingende Eimer**

Ein Eimer wird an einer Schnur an einen Baum gehängt und durch eine Schwungbewegung in Bewegung gesetzt. Solange der Eimer noch schwingt hat die Gruppe Zeit so viel als möglich Steine/Kastanien/Eicheln in den Eimer zu werfen.

## **Erbsensauger**

Aus einem Glas mit Erbsen werden so viel als mögliche Erbsen mit einem Strohhalm angesaugt und in ein zweites Glas befördert. Wer schafft wie viel Erbsen in 60 Sekunden.

## **Das Schwungtuch**

2 oder 4 Personen einer Mannschaft halten eine Decke gespannt. Ein Ball wird nun in ein Ziel (markierte Felder oder Kisten in unterschiedlicher Entfernung) geschleudert. Je nach dem wo der Ball landet gibt es unterschiedliche Punktzahl.

## **Buchstabensalat**

Versteckte Buchstaben/Wörter in einem begrenzten Waldstück (20x20m) einsammeln und zu einem Wort/Bibelvers zusammensetzen

## **Zahnpasta**

Verschiedene Zahnpastasorten am Geschmack erkennen

## **Maiskolbenwerfen**

Auf dem Rücken liegend wird ein Maiskolben mit den Zehen gehalten. Dieser Maiskolben wird nun versucht so weit wie möglich zu werfen ohne mit dem Rücken und Kopf sich zu erheben.

## **Barfuß-Parcours**

Mit nackten Füßen und verbundenen Augen wird eine Wegstrecke gelaufen (die zuvor nicht einsehbar sein darf). Auf diesem Weg befinden sich verschiedene mit den Füßen zu ertastenden Dinge: Korke, Wolle, Teppichreste, Handtuch, Fell, Heu, Stroh, Gras, Tannenzapfen, Schilf, Mehl, Drahtgitter, Kunstrasen, Moos, Steine, Sand, Splitt, Sandpapier, Styropor, Schaumstoff, Wellpappe, Leder, am Schluss dann: Wasser, Gelatine o.ä. klibbrige Masse,

## **Tastspiel**

Spiel wie zuvor, jedoch nicht mit den Füßen ertasten, sondern die Dinge befinden sich alle in einem Sack. Nach 1 Minute Ertasten wird aufgezählt, was sich im Sack befindet.

## **Der Schließer**

Ca.15- 20 Schlösser hängen verschlossen auf einer Stange. Genauso viele passende Schlüssel befinden sich in einer Kiste. Auf Zeit wird nun versucht alle Schlösser zu öffnen. Anschließend alle Schlösser wieder hinhängen.

## **Satz mit X**

In Briefumschlägen oder erst durch Umdrehen zu erkennende Buchstaben/Wörter müssen von den Mitspieler herausgefunden werden. Die Zettel/Briefumschläge hängen jedoch auf einer Seilbrücke / Hängebrücke / langem Kletterseil und können nur durch Hinlaufen /Klettern erreicht werden. Jeder der Mannschaft merkt sich einen Zettel. Anschließend muss ein langes Wort gebildet werden, oder ein Lösungssatz ermittelt werden.

## **Rateaufgaben/Schätzaufgaben**

Gruppenspiele ohne, dass auch mal Köpfchen gefragt ist, die gibt es nicht. Gewicht eines Steins, Temperatur von (Fluss-)Wasser, derzeitige Lufttemperatur nennen, genau 1 Kilogramm Äpfel in den Korb legen, genau 333 gr. Mehl in eine Schüssel geben, genau 120cm lange Schnur abschneiden, genau 555ml Wasser in eine Schale schütten

## **Kreiselspiel**

Ein Geldstück soll als Kreisel so lang als möglich kreiseln. Die Zeit wird gestoppt!

## **Hier rollt der Rubel**

Ein Geldstück soll über einen glatten Fußboden rollen. Welches Geldstück rollt am weitesten?

## **Wie viel Kohle?**

Wie viel Geld befindet sich im Sack? (jeder darf mal im Sack das Geld fühlen, zusammenaddieren und den Endbetrag nennen, danach wird der Durchschnitt ermittelt)

## **Kopfball**

Ein Ball wird nur mit dem Kopf durch einen Parcours auf allen vieren vorwärtsbewegt. Die Zeit wird gestoppt!

## **Rollbrett**

Auf einem Brett stehend wird dieses fortbewegt, indem 4-5 Rundhölzer abwechselnd unterlegt werden.

## **Inselpost**

Für dieses Gruppenspiel benötigt man mehrere Tonnen oder Podeste. Auf jeder Insel steht eine Person. Verschiedene Gegenstände (Kisten, Bälle) müssen von einer Insel (Tonne) zur anderen befördert werden. Das Verlassen der Insel ist nicht erlaubt.

## **Schaukeln**

Ein Mitspieler sitzt auf einer Schaukel. Der Person werden Gegenstände zugeworfen, die er dann in ein Ziel (Wanne) weiter werfen muss.

## **Katapultieren**

Einer springt auf eine Wippe und katapultiert einen Gegenstand in ein Ziel.

## **Hausfrauenlauf**

Ein Ball kommt zwischen die Füße, um den Kopf ein Kopftuch, als Hut ein Kochdeckel und in die Hand ein Kochlöffel. Damit muss nun der Kandidat eine Hindernisstrecke durchlaufen um danach an die nächste Person alles zu übergeben.

## **Wasser balancieren**

Mit einem TT-Schläger muss ein Becher Wasser über Hindernisse transportiert werden. Welche Mannschaft hat das meiste Wasser transportieren können?

## **Pflanzen bestimmen**

Ca. 10 Pflanzen müssen bestimmt werden.

## **Fische in einem Aquarium zählen**

In einem Aquarium mit ca. 50-100 Fischen ist es gar nicht einfach diese zu zählen.

## **Irrgarten**

Mit Schnüren wird ein Irrgarten im Wald gespannt. Wer braucht wie lange ins Ziel?

## **Kugelstoßen bzw. Steinweitwurf**

Eine Kugel oder ein schwerer Stein muss so weit wie möglich geworfen werden.

## **Baumringe zählen**

Die Gruppe zählt die Baumringe eines abgesägten Baumes und bestimmt das Alter.

## **Reifenwechsel an Auto/Fahrrad**

Die Gruppe wechselt einen Reifen beim Fahrrad oder am Auto. Wie lange wird dafür benötigt?

## **Leiter mit zu wenig Sprossen**

Leiter hochklettern - man hat jedoch nur 3-5 Sprossen welche immer wieder neu nach vorne/oben aufgelegt werden müssen

## **Wand überklettern**

Entweder mit Hilfe einer Räuberleiter, jeder auf eigene Faust, oder mit Hilfe eines Baumstammes muss die Gruppe eine Mauer überklettern.

## **Musiktitel erkennen**

Verschiedene Musiktitel werden zusammengestellt und nur wenige Sekunden angespielt. Kann die Gruppe alle Titel erkennen?

## **Reifen wenden**

Eine 4 m hohe Stange steckt im Boden - es muss ein darin liegender Reifen umgedreht werden.

## **Murmel ins Ziel murmeln.**

Mehrere Murmeln müssen in ein Ziel gerollt werden. Als Ziel dient ein Brett mit verschiedenen großen Öffnungen und unterschiedlichen Punktezahlen.

## **Ferngesteuert**

Ein ferngesteuertes Auto mit Reißzwecken an der Spitze muss einen Luftballon zum Platzen bringen. Das Spielfeld ist durch Bretter o.ä. begrenzt.

## **Kirschkerzielspucken**

Jeder nimmt sich eine Kirsche. Die Kirsche wird nun in ein Ziel gespuckt mit unterschiedlichen Punktefeldern.

## **Rechtschreibschwächen**

Wer findet die meisten Rechtschreibfehler in einem Text, der ca. 1 Seite lang ist?

## **Seilspringen**

Ein Seil wird im Kreis geschwungen und die anderen müssen über das Seil springen. Wie viel Sprünge, oder wie viel Seilrunden schafft die Gruppe?

## **Bierkastengleichgewicht**

Wie viel Personen können auf einem Bierkasten / Baumstumpf stehen?

## **Zelt aufbauen**

Die Profis unter den Campern und können sicherlich ein Zelt mit verbundenen Augen aufbauen. Es ist darauf zu achten, dass niemand aus Versehen die Zeltheringe durch den Zeltstoff sticht.

## **Zeltbau**

Die Gruppe muss ein Zelt auf Zeit aufbauen. Ein einfaches Rundzelt steht sicherlich in 2-3 Minuten, eine Kohte dürfte mit dem Zusammenknüpfen der einzelnen Zelteile schon etwas länger dauern.

## **Seifenblasen-Rallye**

Ein Kandidat muss Seifenblasen über eine Strecke blasen. Immer an der Stelle, wo die Seifenblase zerplatzt ist macht er eine neue Seifenblase und versucht diese in Richtung Ziel zu blasen. Welches Team ist das schnellere oder auch geschicktere Team?

## **Mausefallen fangen**

Es werden 2-3 Mausefallen in einem Spielfeld aufgestellt. Die Gruppe muss nun vom Spielfeldrand aus versuchen die Mausefallen mit Hilfe eines Seils unschädlich zu machen.

## **Sägerallye**

Der erste Staffelläufer startet mit einer Säge zu einem ca. 10 Meter entfernten Baumstamm. Von diesem mitteldicken Baumstamm wird eine Holzscheibe abgesägt und mit der Säge zur Gruppe gebracht. Anschließend startet das nächste Gruppenmitglied.

## **Die Spagatschlange**

Das Team steht Fuß an Fuß nebeneinander und versucht durch Spreizen der Füße eine so lange Schlange wie möglich zu bilden. Das Team mit den etwas größeren Personen und damit längeren Beinen ist klar im Vorteil.

## **Knoten blind erkennen**

Die Aufgabe besteht darin mit verbundenen Augen verschiedene Knoten zu ertasten und den Knotennamen zu nennen. Weitere Aufgabe kann sein, den Knoten mit einem Seil selbst ebenfalls zu kneten.

## **Bombe entschärfen**

2 Personen halten ein Papierband (Klopapierband) in beiden Händen. Das Team muss eine Bombe transportieren ohne dass das Band zerreißt. Das Band muss allerdings gespannt bleiben. Denkbar wäre auch, dass ein leichter Gegenstand auf dem Papierband balanciert werden muss.

## **Durch das Röhrenlabyrinth**

Die Gruppe fasst sich an den Händen. Ein Hula-Hopp-Reifen muss von einem Ende zum anderen Ende gelangen ohne dass die Kette irgendwo unterbrochen wird.

## **Eigengewicht**

Eine stabile Seilrolle wird an einem stabilen Ast befestigt. Mit einem Fuß steht der Kandidat in einer Seilschlinge. Mit den Händen hält der das Seil. Die Aufgabe besteht darin, sich selbst am Seil hochzuziehen, indem das eine Seil nach unten gezogen wird. Um Verletzungsgefahren auszuschließen reicht eine Höhe von 50-70 cm aus. Ist eine Plattform vorhanden an welcher die Gruppe stehen kann und hochgezogen werden kann, dann kann die Gruppe auch versuchen sich mitsamt der Plattform hochzuziehen.

## **Beachball-Pritsch-Rekord**

Wie oft kann ein Beachball von einer Mannschaft in die Luft geschlagen werden ohne dass dieser den Boden berührt? Niemand darf 2x hintereinander den Ball berühren.

# Springball



---

## 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

# Stadt - Land – Fluss



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 10 Spieler im Alter von 8 bis 100 Jahren.

Sehr bekanntes Spiel, bei dem zu einem gewählten Buchstaben passende Begriffe aus verschiedenen Kategorien gefunden werden müssen.

## Vorbereitung

Für jeden Mitspieler wird ein Zettel vorbereitet. Darauf trägt man eine Tabelle ein, mit den Spalten "Stadt", "Land", "Fluss", "Beruf", "Persönlichkeit"; nach Wunsch auch weitere Kategorien.

## Spielverlauf

Jeder Mitspieler erhält einen der vorbereiteten Zettel und einen Stift. Nun wählt jemand willkürlich einen Buchstaben aus dem Alphabet aus. Nun müssen alle möglichst schnell zu jeder Kategorie einen Begriff auf das Blatt schreiben. Derjenige, der zuerst fertig ist, beendet die Runde ("Stopp!" rufen!). Nun werden die einzelnen Begriffe aus den Kategorien verglichen. Für einen Begriff, den andere auch haben, erhält man zwei Punkte, für einen Begriff, den sonst keiner hat, fünf; wenn man den einzigen Begriff in einer Kategorie hat, erhält man zehn Punkte.

## Material

- je Spieler einen Zettel
- je Spieler ein Stift

# Steinzeithandel



## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 100 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Wir befinden uns in der Steinzeit. Einfacher Handel mit Rohstoffen bestimmt das Leben der Menschen, die in einem Stamm zusammenleben. In diesem Stamm leben sieben verschiedene Gruppen von Menschen, die sich auf die Gewinnung je eines Rohstoffes spezialisieren konnten. Im folgenden ihre Namen und ihr Rohstoff.

1. **Quellmeister (Wasser):** Dieser Stamm lebt in der Nähe eines Flusslaufes und hat das lebensnotwendige Wasser zur Verfügung.
2. **Obstbauern (Früchte):** Dieser Stamm sammelt auf seinen Feldern Früchte, wilde Äpfel, Nüsse und Gräser als Nahrung
3. **Tierhäuter (Häute):** Dieser Stamm lebt in der Nähe eines wildreichen Gebietes, jagt Tiere und verarbeitet nur deren Haut für Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen
4. **Bergmenschen (Feuerstein):** Dieser Stamm besitzt reiche Vorkommen an Feuerstein für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer
5. **Waldmenschen (Holz):** Dieser Stamm besitzt große Waldgebiete und erntet Holz zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge
6. **Jäger (Fleisch):** Dieser Stamm hat sich auf die Jagd essbarer Tiere spezialisiert
7. **Feuermeister (Feuer):** Dieser Stamm beherrscht als einziger die Kunst des Feuermachens für Wärme, als Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch.

Jeder Stamm (Gruppe) ist also auf einen Rohstoff spezialisiert, und dabei auf die anderen Stämme angewiesen, weil für einen steinzeitlichen Stamm alle sieben Rohstoffe lebensnotwendig sind.

## Vorbereitung

Ausreichend Karteikarten mit den sieben Rohstoffen herstellen.

## Spielverlauf

Die Spieler werden in Gruppen zu etwa 5 - 6 Personen auf verschiedene Orte verteilt. Jede Gruppe erhält eine Spielanweisung (siehe unten) sowie einen Satz ihrer Rohstoffe (also z. B. die "Waldmenschen" fünf Zettel mit der Aufschrift "Holz"). Ziel des Spieles ist es, diese gegen andere Waren einzutauschen; gewonnen hat die Gruppe, die zuerst von jeder Sorte zwei Einheiten Ware (insgesamt also 14 Rohstoffe) hat. Jede Gruppe darf jeweils zwei Händler losschicken, die bei den anderen versuchen, möglichst gewinnbringend zu handeln. Die Händler dürfen nicht mit den anderen Händlern, sondern mit dem Rest der Gruppe verhandeln, der im Lager (Zelt, Zimmer) bleibt, weil ansonsten sie die komplette Taktik des Basis-Stammes bestimmen würde. Der Zweck hiervon ist es, dass der ganze Stamm eine Taktik haben muss und sich absprechen muss. Die Händler sollten im Lauf des Spiels wechseln, aber von jeder Gruppe dürfen immer nur zwei gleichzeitig unterwegs sein, sonst wird's zu unübersichtlich. Wie sie handeln, ist ihrer Taktik und Strategie überlassen. Nur sollten sie sich im Klaren sein, dass sie nur 5 Rohstoffe haben, und diese vermehren müssen, was sie durch Eintauschen tun können: Zusätzlich sitzt in einem Raum nämlich die Spielleitung, welche die Natur vertritt. Hier kann jede Gruppe eine bestimmte Kombination von zwei Rohstoffen gegen einen neuen Vorrat von 5 ihrer Rohstoffe eintauschen (das simuliert dann 'Produktion'). Unbedingt müssen die einzelnen Gruppen sich beim Eintauschen durch ihre Spielanweisung "ausweisen", da dadurch irreguläres Tauschen verhindert wird!

**Informationen für die Leiter:** Jede Gruppe erhält zu Beginn 5 Kärtchen einer bestimmten Ressource. Sie kann jeweils weitere 5 erhalten durch Tauschen:

- Gruppe Wasser: Häute und Holz
- Gruppe Früchte: Holz und Fleisch
- Gruppe Häute: Feuer und Feuerstein
- Gruppe Feuerstein: Früchte und Wasser
- Gruppe Holz: Häute und Fleisch
- Gruppe Fleisch: Wasser und Feuer
- Gruppe Feuer: Früchte und Feuerstein

**Mögliche Variation, falls es zu schnell geht:** Um das Spiel zu verlängern, kann man auch den Tauschkurs variieren. So könnte man am Anfang nur 4 Karten pro Gruppe ausgeben und auch beim Eintauschen nur jeweils 4 Rohstoffe ausgeben. Man sollte aber erst mal die normale Version testen, denn Kinder brauchen wahrscheinlich sowieso länger für das Tauschen.

## Material

Rohstoffe auf Karteikarten, je eine Spielanweisung pro Gruppe, 100 Karteikarten genügen wohl !

## Spielanweisungen

Hier die einzelnen Spielanweisungen für die sieben Gruppen:

### Spielanweisungen für den Stamm der Quellmeister (Wasser)

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmenschen (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm lebt in der Nähe eines Flusslaufs. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Wasser. Mit Wasserschläuchen (aus Häuten) und Gefäßen (aus Holz) könntet ihr mehr transportieren, aber dazu braucht ihr erst andere Materialien.

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Häute und ein Kärtchen Holz gegen 5 neue Wasser-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

## **Spielanweisungen für den Stamm der Obstbauern (Früchte)**

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmenschen (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm besitzt große Felder. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Früchte. Durch Gefäße (aus Holz) und gute Ernährung der Arbeiter (durch Fleisch) könnt ihr mehr Früchte ernten, aber dazu braucht ihr andere Materialien:

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Holz und ein Kärtchen Fleisch gegen 5 neue Früchte-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

## **Spielanweisungen für den Stamm der Tierhäuter (Häute)**

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmenschen (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm lebt in der Nähe eines wildreichen Gebietes. Ihr jagt Tiere und verarbeitet deren Haut. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Häute. Zur Verarbeitung braucht ihr unbedingt Feuer (zum Braten) und Feuerstein (für Werkzeuge zum Zerkleinern).

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Feuer und ein Kärtchen Feuerstein gegen 5 neue Häute-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

## **Spielanweisungen für den Stamm der Bergmensch (Feuerstein)**

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmensch (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm besitzt reiche Vorkommen an Feuerstein. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Feuerstein. Die Arbeit ist sehr anstrengend, deshalb müssen eure vegetarisch lebenden Leute gut versorgt werden mit ausreichend Früchten und Wasser.

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Früchte und ein Kärtchen Wasser gegen 5 neue Feuerstein-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

## **Spielanweisungen für den Stamm der Waldmensch (Holz)**

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmensch (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm besitzt große Waldgebiete und erntet Holz zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Holz. Die Arbeit ist sehr anstrengend, deshalb müssen eure Leute gut versorgt werden mit Fleisch. Zudem benötigen sie im Wald besonders feste Kleidung (Häute).

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Fleisch und ein Kärtchen Häute gegen 5 neue Holz-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

## **Spielanweisungen für den Stamm der Jäger (Fleisch)**

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmenschen (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm jagt die essbaren Tiere der Region. Ihr Fleisch ist als Nahrung sehr wichtig. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Fleisch. Wenn es in Wasser gekocht und auf dem Feuer gebraten ist, kann man es verzehren und eure Leute können erst dann mehr produzieren. Dazu braucht ihr also unbedingt Feuer und Wasser.

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Wasser und ein Kärtchen Feuer gegen 5 neue Fleisch-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

## **Spielanweisungen für den Stamm der Feuermeister (Feuer)**

Für einen steinzeitlichen Stamm sind viele Dinge lebenswichtig, zum Beispiel

- Das Wasser der Quellmeister (lebensnotwendig)
- Die Früchte der Obstbauern (Nahrung)
- Die Häute der Tierhäuter (als Kleidung und zum Herstellen von Wasserschläuchen)
- Der Feuerstein der Bergmenschen (für Werkzeuge wie Faustkeile und zum Entzünden von Feuer)
- Das Holz der Waldbauern (zum Bauen, Feuermachen und für Werkzeuge)
- Das Fleisch der Jäger (Nahrung)
- Das Feuer der Feuermeister (als Wärme, Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch)

Euer Stamm beherrscht als einziger die Kunst des Feuermachens für Wärme und den Schutz vor wilden Tieren und zum Kochen von Fleisch. Ihr verfügt zu Beginn des Spieles über 5 Kärtchen Feuer. Um mehr zu produzieren müsst ihr euren vegetarisch lebenden Stamm mit Früchten versorgen. Um mehr Feuer entzünden zu können, benötigt ihr Feuerstein.

**Bei der Spielleitung könnt ihr ein Kärtchen Früchte und ein Kärtchen Feuerstein gegen 5 neue Feuer-Karten eintauschen.**

**Ziel des Spiels ist, durch Tauschen zwei Kärtchen von jeder der sieben Sorten (insgesamt also 14) zu erhalten.**

# Spinnenetz



---

## Kurzbeschreibung

Für 4 bis 10 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein Strategie- und Problemlösungsspiel.

## Spielverlauf

Aus Seilen wird ein Netz hergestellt, welches zwischen 2 Bäumen oder Pfosten gespannt wird. Es ist nun die Aufgabe, dass alle Mitspieler von der einen Seite auf die andere Seite des Netzes wechseln müssen. Natürlich darf das Netz nicht berührt werden und jede Netzöffnung darf nur einmal gewählt werden. Beim Durchgeben ist darauf zu achten, dass niemand herunterfällt.

## Bemerkungen

**Sinn:** Gemeinsam eine Strategie entwickeln, gemeinsam das Problem angehen und lösen, keiner kann das Problem alleine bewältigen

## Material

Ein oder mehrere entsprechend lange Seile

## 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 in der Regel irgendetwas Verdrehtes ist, das mit dem Ausgangssatz nichts mehr zu tun hat.

### Material

keines

# Stille Stuhlpost



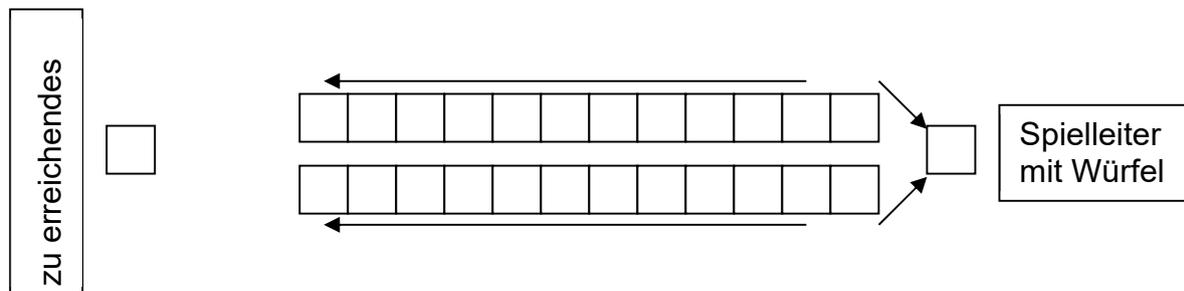
## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Ein Spiel welches sich gut eignet die Teamfähigkeit untereinander zu testen. Reaktion und Konzentration sind ebenso gefragt. Nur gemeinsam kann die Aufgabe gelöst werden.

## Spielverlauf

Alle Mitspieler setzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber und nehmen sich an der Hand hinter dem Stuhl und bilden somit eine Kette. Der erste Spieler blickt zum Spielleiter der würfelt, alle anderen in Richtung des Schiedsrichters. Wenn nun der Spielleiter eine 6 würfelt, drückt der erste Spieler seinem Mitspieler die Hand, so wandert das Signal bis zum letzten Spieler, der springt auf und versucht auf einem entfernt stehenden Stuhl einen Ball, Packung Papiertaschentücher etc. zu ergattern.



Die Mannschaft, die den Ball etc ergattert hat darf einen Spieler weiter rutschen, so dass derjenige, der das Ziel erreicht hat, sich nun auf den Platz des ersten setzen kann. Es hat die Mannschaft gewonnen, die als erste alle Spieler durchhat.

## Bemerkungen

Sollte ein Kommando falsch ankommen, so muss die Mannschaft einen Platz zurück rutschen.

Neben dem Spielleiter sollte noch eine zweite Person als Schiedsrichter am Ziel fungieren.

## Material

- ausreichend Stühle
- 1 Würfel
- einen weichen Gegenstand (z.B. Jonglierball, Päckchen Tempo`s, etc.)

# Streichholz-Schnappen



---

## Kurzbeschreibung

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

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Streichhölzer für sich zu ergattern!

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen um den Tisch herum. Jeder nimmt ein Streichholz in eine Hand. Seine restlichen Streichhölzer legt er beiseite. Ein Spieler fängt an. Er legt sein erstes Streichholz auf den Handballen und schlägt mit den Fingern an die Unterkante des Tisches, sodass das Streichholz im Bogen auf den Tisch fliegt.

Es geht nun reihum so weiter. Sobald zwei Streichhölzer kreuzend übereinander liegen, geht es darum, dass jeder Teilnehmer versucht, möglichst viele Streichhölzer für sich zu ergattern. Danach beginnt das Spiel von vorne.

Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden. Am Schluss gewinnt der Teilnehmer mit den meisten Streichhölzern.

## Bemerkungen

Nach vielen Spielrunden lässt der Spielspaß nach. Wenn Teilnehmer keine Streichhölzer mehr besitzen, müssen sie aussetzen, oder faire Mitspieler geben von ihren welche her. Zum Spielende: Wenn der Leiter erkennt, dass der Spielspaß nachlässt, kann er das Spiel beenden.

Beim "Schnappen" der Streichhölzer sollten die Teilnehmer nicht zu gierig sein. Es darf nicht zu "Kämpfen" kommen.

## Material

- je Spieler ca. 10 Streichhölzer

# 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 beim Jenga). Bei wem der Stapel schließlich fällt, der scheidet aus (oder gibt ein Pfand ab). Man glaubt kaum, wie viele Streichhölzer man stapeln kann!

## Bemerkungen

Wenig Aufwand, viel Spaß, hohe Spannung.

## Material

- 1 Flasche
- mehrere Packungen Streichhölzer

# Strickmuster



## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein typisches Auflockerungsspiel welches jedoch einiges an Übung und Aufmerksamkeit erfordert.

## Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis, der Spielleiter steht in der Mitte. Es wird zu zweien abgezählt und zwar "rechts", "links" statt "eins", "zwei". Nun ruft der Leiter beispielsweise "eins rechts", und der Kreis bewegt sich auf den Stühlen entsprechend weiter. Es folgt "zwei links", und die Spieler rutschen nach links. Bei "Masche gefallen" gehen alle in die Hocke. Man kann mit gefallenen Maschen weiterstricken, darf aber das "Aufnehmen" nicht vergessen. Bei "Masche aufnehmen" stehen alle auf und setzen sich. Bei "Masche zunehmen" tritt die "linke" vor die "rechte" Masche. Bei "verschränkt" rutschen die "rechten" auf die Plätze der "linken" und umgekehrt. Zum Schluss wird "abgekettet", alle haken sich ein, und der Kreis ist geschlossen.

Einzel-Kommandos:	• (Anzahl) links	(Anzahl) nach links weiterrutschen
	• (Anzahl) rechts	(Anzahl) nach rechts weiterrutschen
	• Masche gefallen	alle in die Hocke
	• Masche aufnehmen	alle setzen sich wieder

Kommandos die nur in Kombination gehen:	• Masche zunehmen	links tritt vor rechts
	• Masche verschränken	rechts tritt auf Platz von links und links tritt wieder zurück.

Kommando nur zum Schluss:	• Masche abketten geschlossen.	alle hacken sich ein und der Kreis ist geschlossen.
---------------------------	--------------------------------	---

## Bemerkungen

Ziel der Übung: fördert Aufmerksamkeit, Gewandtheit, Koordination.

## Material

- ausreichend Stühle

# Stühlekippen



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 110 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Ein typisches Kooperationspiel, welches jedoch einiges an Übung und Aufmerksamkeit erfordert.

## Spielverlauf

Alle Gruppenmitglieder stellen ihre Stühle im Kreis auf. Jeder steht hinter seinem Stuhl und kippt die Lehne so weit nach hinten, dass der Stuhl nicht umfällt. Jeder hält seinen Stuhl mit der rechten Hand in dieser Position fest. Aufgabe der Gruppe ist es eine Runde zu schaffen ohne dass die Stühle beim Wechseln hinfallen. Die Gruppenmitglieder lassen alle ihre Stühle los und bewegen sich zum nächsten Stuhl und fassen diesen mit der rechten Hand. Wurde eine Runde geschafft ohne dass ein Stuhl umkippte, kann die Herausforderung durch Zeitmessung gesteigert werden.

## Bemerkungen

Ziel der Übung: Abwechslung, Fun und Spaß Koordination und Zusammenarbeit.

## Material

- 1 Stuhl pro Teilnehmer

# Stühle-Mühle



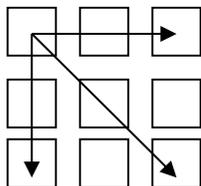
## Kurzbeschreibung

Für 6 bis 30 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Mit Stühlen wird das bekannte Mühlespiel nachgespielt. Die Spieler sind die Mühlesteine.

## Spielverlauf

Jeweils drei Teilnehmer finden sich zu einer Mannschaft zusammen, die nun zusammen Mühle spielen. Hierfür werden 9 Stühle in der Raummitte aufgebaut (siehe Schaubild).



Die Reihenfolge der Spieler wird nun festgelegt und es beginnt der Spieler 1 der Mannschaft 1 einen Stuhl zu besetzen. Dann ist Spieler 1 der Mannschaft 2 dran, Spieler 2 der Mannschaft 1, Spieler 2 der Mannschaft 2, Spieler 3 der Mannschaft 1 und schließlich Spieler 3 der Mannschaft 2, jetzt wieder Spieler 1 der Mannschaft 1 und so weiter, bis eine Mühle erreicht wird. Eine Mühle kann eine Mannschaft erreichen in dem sie alle drei Stühle einer Reihe besetzt hat, hierbei gilt auch die mittlere Diagonale. Der Spielleiter überwacht die Reihenfolge der Spieler.

## Variante

Man kann das Spielen erschweren, indem man die verbale Kommunikation der Mannschaften untereinander verbietet.

## Bemerkungen

Fördert die Konzentration und Kooperation, sowie Merkfähigkeit und Auffassungsgabe.

## Material

- 9 Stühle

# 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 der entsprechende Torwart einen Punkt abgezogen.

## Bemerkungen

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

## Material

- 1 Ball

# Stuhlriechen



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein Spieler kann "riechen", auf welchem Stuhl ein anderer Mitspieler gesessen hat. Natürlich ist da ein kleiner Trick dabei...

## Vorbereitung

Die drei Stühle werden nebeneinander aufgestellt. Ein Mitspieler wird vor dem Spiel eingeweiht: Wird er später vom Spielleiter mit einem Wort herbeigerufen (z.B. "Komm!"), so ist die Duftmarke auf dem ersten Stuhl zu finden. Ruft ihn der Spielleiter mit zwei Wörtern ("Komm bitte!"), ist der zweite Stuhl der richtige, bei drei Wörtern ("Komm bitte her(ein)!"), wird er den dritten Stuhl "erschnüffeln".

## Spielverlauf

Ein erster Freiwilliger (der vorher Eingeweihte) geht vor die Tür bzw. außer Sichtweite (oder bekommt die Augen zugehalten). Ein zweiter Freiwilliger setzt sich auf einen der Stühle. Der Spielleiter erklärt, dass der Freiwillige auf dem Stuhl eine "Duftmarke" hinterlässt, mit der der erste Freiwillige den richtigen Stuhl "erschnüffeln" wird. Der erste Freiwillige wird nun mit den vorher vereinbarten ein, zwei oder drei Wörtern herbeigerufen und kann zum Erstaunen der Übrigen tatsächlich "riechen", auf welchem Stuhl der zweite gesessen hat. Danach geht der nächste nach draußen und versucht sein Glück, da er nicht eingeweiht ist, wird er dabei größere Schwierigkeiten haben...

## Bemerkungen

In einer der ersten Runden und auch später immer mal wieder sollte man eine eingeweihte Person riechen lassen, damit man zeigen kann, dass es funktioniert. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, bis alle den Trick durchschaut haben.

## Material

- 3 Stühle, Kissen o.ä.

# Stummer Dirigent



---

## 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



# 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

# 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 Spielleitung 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.

## Bemerkungen



Beim Tannenzapfen-Rugby geht es zur Sache! 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

- 16 Tannenzapfen o.ä.
- Markierungen (z.B. Klopapier, Absperrband)

# 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. Wohlgermerkt können.

## Bemerkungen

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

## Material

- je Spieler 1 Augenbinde

# 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.

## Bemerkungen

Vermutlich wird es nicht klappen, aber es ist lustig!

## Material

keines

# Tauziehen



---

## Kurzbeschreibung

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

Einfaches, aber gern gespieltes Mannschaftsspiel für alle Altersgruppen.

## Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei gleich starke Mannschaften eingeteilt, die sich auf beide Enden des Taus verteilen. In der Mitte des Taus wird eine Linie markiert. Auf ein Startzeichen versuchen beide Mannschaften, die gegnerische Mannschaft komplett über die Mittellinie zu ziehen.

## Bemerkungen



**Vorsicht:** Das Tau muss die entstehenden Kräfte aushalten können! Bei einem Weltrekordversuch vor einigen Jahren, der mit einem ungeeigneten Kunststoffseil und zwei sehr großen Mannschaften durchgeführt wurde, ist das Seil unter den Zugkräften gerissen und hat mehrere Spieler getötet!

Geeignet zum Tauziehen sind dicke Hanfseile bzw. Schiffstau.

## Material

- 1 Schiffstau oder Hanfseil

# Tee-Kesselchen



---

## Kurzbeschreibung

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

Altes und bekanntes Ratespiel.

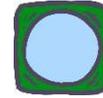
## Spielverlauf

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 Teekesselchen ist gemütlich" (Sitzmöbel); usw. Alle anderen müssen herausbekommen, worum es sich handelt.

## Material

keines

# 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 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

# Teppichfangen



---

## Kurzbeschreibung

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

Bei diesem Fangspiel müssen die Spieler sich auf Teppichfliesen bewegen und dürfen den Boden nicht berühren.

## Spielverlauf

Die Spieler erhalten jeweils zwei Teppichfliesen. Mit diesen dürfen sie sich fortbewegen. Dazu stehen sie auf der einen Unterlage und legen die andere vor sich nieder, wechseln auf die andere, heben die freigewordene Unterlage auf und beginnen dann wieder von vorn. Sie dürfen auf gar keinen Fall den Boden berühren. Dann wird ein Spieler bestimmt der fängt. Er hat nun die Aufgabe, einen Mitspieler abzuschlagen. Dieser ist dann der Fänger. Damit er es nicht zu einfach hat, darf er den alten Fänger nicht abschlagen, sondern muss einen anderen Spieler fangen.

## Material

je Spieler zwei Teppichfliesen (ersatzweise Kartonstreifen, Zeitungsseiten, o. ä.)

# Tippspiel



---

## Kurzbeschreibung

Für 20 bis 50 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Zwei Gruppen treten in verschiedenen Wettkämpfen (siehe: Wettkampf-Übersicht) gegeneinander an. Jeder einzelne Spieler hat zu Beginn zusätzlich eine Prognose zum Ausgang aller Wettkämpfe abgegeben, ohne zu wissen, wer wann gegen wen antritt!

## Vorbereitung

Tippschein für jeden Spieler und Aufgaben zum Wettkampf drucken.

## Spielverlauf

Zwei Gruppen treten in verschiedenen Wettkämpfen gegeneinander an. Die Auswahl der Kandidaten können die Gruppen treffen, wobei jedes Gruppenmitglied mindestens einmal beteiligt sein muss. Die Besonderheit bei diesem Spiel: Jeder einzelne Spieler hat zu Beginn eine ganz persönliche Prognose zum Ausgang aller Wettkämpfe auf seinem eigenen Tippzettel abgegeben, ohne zu wissen, wer wann gegen wen antritt! Denn wer Kandidat A und wer Kandidat B ist, wird nach dem Zufallsprinzip in jeder Runde neu festgelegt. Es wird also zu Zielkonflikten kommen, wenn ein Spieler einerseits mit dem Kandidaten seiner Gruppe mitfiebert, andererseits aber im aktuellen Wettkampf auf seinem persönlichen Tippzettel den Kandidaten der anderen Gruppe angekreuzt hat. Es kann sogar passieren, dass ein Kandidat aus diesem Grunde absichtlich verliert.

Es gibt am Ende Preise sowohl für die Gruppe, die gewonnen hat, als auch für den Spieler mit den meisten richtigen Tipps.

## Bemerkungen

Da das Spiel als Egoismus-Indikator das Gruppenklima ein wenig belasten kann, sollte es nicht am Anfang einer Freizeit gespielt werden.

## Material

- Tippzettel und Kugelschreiber für jeden Mitspieler
- Plakat oder Tafel für Wettkampfergebnisse (wie Tippzettel aufgebaut)
- Filzschreiber
- Material für einzelne Wettkämpfe

## Wettkampf-Übersicht (nur für die Spielleitung)

- 1. Trinkwettbewerb (Schnapsnase - Kampftrinker; je 1 Spieler)**  
Wer hat eine Karaffe Milch am schnellsten leergetrunken?  
*Material: 2 Karaffen mit Milch*
- 2. Wörter raten (Ratefuchs - Schlauberger; je 1 Spieler)**  
Wer kommt am schnellsten auf folgende drei Begriffe?  
Als Hilfe nacheinander die angegebenen Stichworte geben.
  - halb Tier, halb Nicht-Tier; gelbes Pulver gehört dazu; lecker?; meist sehr fettig (Currywurst mit Pommes)
  - rollt meist über etwas Weißes; passt in die Hemdtasche; hat einen Knopf zum Einschalten, braucht aber keinen Strom; ist oft ein Werbegeschenk (Kugelschreiber)
  - Man kann dort viele Leute beim Treppensteigen beobachten; Manche Leute tragen rote Mützen; Es gibt viel Gepäck; Die Türen schließen selbsttätig (Hauptbahnhof)
- 3. Holz aufschichten (Schreiner - Holzfäller; je 1 Spieler)**  
Wie viele Streichhölzer könnt ihr in einer Minute auf einem Flaschenhals aufschichten?  
*Material: 2 Flaschen, Streichhölzer*
- 4. Einfälle (Labertasche - Redeschwall; je 1 Spieler)**  
Was fällt dir zum Thema "Freizeit" ein? Jeder Spieler (getrennt in den Raum holen) hat 20 Sekunden Zeit. Wer nennt am meisten Begriffe?  
*Material: Stoppuhr*
- 5. Postkartenpuzzle (Kartenleger - Konfettikanone; je 1 Spieler)**  
Zwei gleiche Postkarten werden in ca. fünf Teile zerschnitten. Die Teile müssen wieder zur Postkarte zusammengelegt werden.  
*Material: 2 zerschnittene Postkarten*
- 6. Treffsicherheit (Dribbling - Streetball; je 2 Spieler)**  
Fünf Tennisbälle werden nacheinander mit verbundenen Augen geworfen und von dem zweiten Spieler der Gruppe mit einem Trichter aufgefangen.  
*5 Tennisbälle, 2 Trichter o.ä.*
- 7. Streichholzschachteltransport (Popel - Schleim; je 2 Spieler)**  
Die Streichholzschachtel muss von Nase zu Nase und anschließend wieder zurück transportiert werden. Wie viele Nasenwechsel in einer Minute?  
*Material: 2 Streichholzschachteln*
- 8. Apfelwettessen (Boskop - Granny Smith; je 1 Spieler)**  
Vor jedem Spieler liegt ein Apfel auf einem Teller. Dieser soll mit Hilfe von Messer und Gabel ratzekatze aufgeessen werden. Wer hat zuerst den Mund leer?  
*Material: je 2 Äpfel, Teller, Messer und Gabeln*
- 9. Leute erkennen (Haarlack - Schmalzlocke; je 1 Spieler)**  
Mit verbundenen Augen nach Betasten der Haare Leute aus der Gruppe erkennen: Wie viele schaffst du in zwei Minuten?  
*Material: Tuch / Schal*
- 10. Wortdrudel (Fix - Foxi; je 1 Spieler)**  
Wer zuerst drei Begriffe erraten hat, bekommt den Punkt.
  - crathenuh (Nachtruhe)
  - cüfütskhr (Frühstück)
  - igseznu (Zeugnis)
  - krecwe (Wecker)
  - psitpleip (Tippspiel)

*Material: entsprechende Plakate*

- 11. Ballontransport mit zwei Gabeln (Schwertransporter - Fliegengewicht; je 1 Spieler)**  
Ein Luftballon muss mit zwei Gabeln über eine bestimmte Strecke transportiert werden. Wer zuerst am Ziel ist, gewinnt.  
*Material: 2 ganz prall aufgeblasene Luftballons, 4 Gabeln*
- 12. Lakritzschnecke essen (Goldbär - Tropifrutti; je 1 Spieler)**  
Wer hat zuerst eine abgewickelte Lakritzschnecke ohne Hilfe der Hände vollständig gegessen?  
*Material: 2 Lakritzschnecken*

## Tippschein (für jeden Spieler)

Name:

Runde	Spieler A	Spieler B	Tipp			Ergebnis		
			A	B	unent- schieden	A	B	unent- schieden
1	Schnapsnase	Kampftrinker						
2	Ratfuchs	Schlauberger						
3	Schreiner	Holzfäller						
4	Labertasche	Redeschwall						
5	Kartenleger	Konfettikanone						
6	Dribbling	Streetball						
7	Popel	Schleim						
8	Boskop	Granny Smith						
9	Haarlack	Schmalzlocke						
10	Fix	Foxi						
11	Schwertransporter	Fliegengewicht						
12	Goldbär	Tropifrutti						

# 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

# 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

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 einen 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.

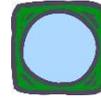
## Bemerkungen

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

# Toast-Wettessen



---

## Kurzbeschreibung

Für 2 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Ein Partyspiel, dass bestimmt für gute Laune sorgt!

## Spielverlauf

Alle Spieler setzen sich in einen Kreis oder um einen Tisch. Es wird ein Schiedsrichter gewählt. Jeder Mitspieler hat eine Scheibe Toast vor sich liegen, der Schiedsrichter hat eine Stoppuhr. Nun müssen alle versuchen, ihr Toastbrot zu essen, ohne etwas dabei oder davor zu trinken. Nach einer Minute sagt der Schiedsrichter "Stopp", dann darf niemand mehr weiteressen.

## Bemerkungen

Ihr werdet euch wundern wie wenige es geschafft haben, wenn es überhaupt jemand geschafft hat.

## Material

- Toastbrot

# 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.

Das Spiel sollte nur gespielt werden, wenn alle Mitspieler vernünftig genug sind, sich nicht gegenseitig die Knochen zu brechen!

## Material

- 2 Gymnastikbälle

# Tunneltauchen



---

## Kurzbeschreibung

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

Tauchspiel.

## Spielverlauf

Mehrere Spieler stehen im brusttiefen Wasser mit gegrätschten Beinen hintereinander und bilden somit einen Tunnel, den es zu durchtauchen gilt.

## Bemerkungen

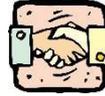


**Vorsicht:** Wer die Strecke nicht schafft, muss jederzeit zwischen zwei Tunnelspielern auftauchen können, um Luft zu holen! Also nicht zu eng stellen!

## Material

keines

# Umzug – Neubau – Erdbeben



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 60 Jahren.

Eignet sich zur Auflockerung oder zu Beginn eines Spielabends (Gruppentreffen).

## Spielverlauf

Jeweils drei Mitspieler bilden ein Haus (die zwei äußeren stehen zueinandergedreht und heben als Dach die Hände in die Höhe) in der Mitte steht oder hockt der Bewohner. Es gibt einen oder zwei Spieler die keinen „Platz“ haben. Es gibt drei Befehle, bei denen es zu Platzwechseln kommt und daher die Chance für den/die übrigen, einen Platz zu ergattern.

Umzug: Alle Bewohner wechseln die Plätze, die Hauswände bleiben stehen.

Neubau: Alle Hauswände wechseln die Plätze, die Bewohner bleiben stehen bzw. hocken.

Erdbeben: Alle Mitspieler wechseln die Plätze.

## Bemerkungen

Ein flottes Spiel für Zwischendurch oder zum Warmwerden. Es eignet sich auch wenn z.B. sich in einer Kreisrunde Gruppen gebildet haben, um diese auf spielerische Art auseinander zu bringen.

## Material

keines

# 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

# 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.

## Bemerkungen

### Auswertung:

- Haben wir uns konkrete Personen/Situationen vorgestellt?
- Was ist das, was mich im Alltag/Arbeitssituationen "verfolgt"?
- Wie verhalten wir uns im Chaos?
- Chaos, gegenseitige Abhängigkeit.
- Umbruchphase: An wem, oder was soll man sich orientieren? Wie ist es in Wirklichkeit?
- Positionierung im Team: Wie schwer ist es, sich in einem Team die richtige "Position" zu erarbeiten?

## Material

keines

# Verkehrschaos



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Zunächst läuft alles wild und chaotisch durch den Raum. Erst der Schutzmann mit seiner Trillerpfeife ordnet das Chaos.

## Spielverlauf

Die Verkehrsampeln sind außer Betrieb. Der Verkehrsschutzmann (Spielleiter) regelt den Autoverkehr mit Trillerpfeife und Zurufen. Zu Anfang fahren alle Autos wild durcheinander. (Die Spieler rennen nach allen Richtungen). Der Schutzmann pfeift und ruft z.B. „In Zweierreihe einordnen“. Die Spieler müssen so rasch wie möglich diesem Kommando folgen und auf den nächsten Zuruf, z.B. „alles links abbiegen“ sofort die verlangte Richtung einschlagen. Bei dem Ruf: „Unterführung“ gehen alle in der Hocke weiter. Bei „Rasthaus“ wird den Spielern eine Pause gegönnt bzw. ist das Spiel zu Ende, d.h. die Spieler laufen zu dem vereinbarten „Rasthaus“.

## Bemerkungen

Das Spiel erfordert eine hohe Aufmerksamkeit, Rücksicht aufeinander und Reaktionsvermögen.

## Material

- Trillerpfeife
- Schild „Rasthaus“

# 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 auseinanderbekommt. 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

# 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

# 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 Freiwerfen 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.

## Vorbereitung

Volleyballnetz aufbauen

## 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

# 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.

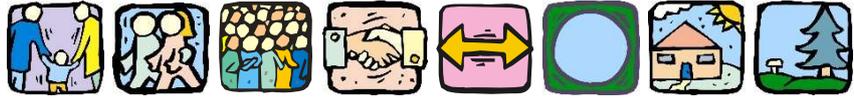
### Variante:

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)

# Wahr oder Falsch



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 80 Jahren.

Lustiges Kennenlernspiel zu Beginn eines Treffens wo sich die wenigsten kennen.

## Spielverlauf

Jedes Gruppenmitglied schreibt auf einem DIN A4 Blatt zu verschiedenen Eigenschaften (Hobby, Bruderschaft/Schützenjugend, Schule/Beruf, Freund/Freundin – Ehefrau/Ehemann, Urlaub/Erlebnis, ...) je eine Aussage über sich. Eine Aussage ist **falsch**, die anderen stimmen. In der anschließenden Vorstellungsrunde stellt sich jeder vor und die anderen müssen erraten was nun die falsche Aussage ist.

## Bemerkungen

Fördert Aufmerksamkeit und Bereitschaft etwas von sich preiszugeben. Das Spiel kann auch aufbauend auf das Spiel „Ach nimm dir noch ein Blättchen“ angewandt werden.

## Material

- DIN A4 Blätter
- Stifte

## Was ist anders?



---

### Kurzbeschreibung

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

Ein Spieler muss herausfinden, was sich an seinen Mitspielern verändert hat.

### Spielverlauf

Ein Spieler muss den Raum verlassen oder weggehen. Zuvor darf er 5 bis 20 ausgewählte andere Mitspieler genau mustern (je nach Schwierigkeit). Während er weg ist, vertauschen diese Mitspieler Schmuck, Kleidungsstücke usw. Dann kommt der Spieler in den Raum und muss die Änderungen herausfinden.

### Material

keines

# Was mag Otto?



---

## 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.

## Bemerkungen

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

## Material

keines

# Wasserschlacht



---

## Kurzbeschreibung

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

Bei warmem Wetter kommt eine spontane Wasserschlacht immer gut an.

## Vorbereitung

Eine oder mehrere Nachfüllstationen einrichten, z.B. eine große Wanne, die ständig mit einem Gartenschlauch nachgefüllt wird, wobei der Schlauch selbst nicht für die Wasserschlacht benutzt werden darf.

## Spielverlauf

Eine Wasserschlacht braucht eigentlich keine Regeln. Alles und Jeder muss bis auf die Knochen nass werden. Es spielen zuerst Nasse gegen Trockene, und wenn es keine Trockenen mehr gibt, Jeder gegen Jeden! Rund um die Nachfüllstation sollte aber eine befriedete Zone vereinbart werden, außerdem müssen dort alle freien Zugang haben.

## Bemerkungen

Vor der Wasserschlacht sollten alle Spieler wasserempfindliche Dinge wie Portemonnaie oder Armbanduhr ablegen.

Wenn die Wasserschlacht am Haus stattfindet, sollte nach Möglichkeit draußen eine Nachfüllstation eingerichtet werden. Das Haus selbst kann dann während der Wasserschlacht abgeschlossen werden, damit entfällt die sonst nötige Putzaktion danach.

## Material

- Wasser
- Wasser
- Eimer
- Wasser
- Kannen
- Becher
- Wasser
- Wasserpistolen
- Wasser
- Gartenschlauch

# Wer bin ich?



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 20 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Hier geht es nicht um "heiteres Berufe-Raten", sondern die Spieler sollen den Namen herausfinden, der auf einem Zettel an ihrer Stirn oder auf ihrem Rücken klebt.

## Vorbereitung

Zettel mit den Namen von berühmten Personen oder Figuren können vor dem Spiel vorbereitet werden. Die Spieler können sich diese Namen aber auch zu Beginn des Spiels gegenseitig auf die Stirn schreiben.

## Spielverlauf

Ein Zettel mit dem Namen einer Figur oder Person (Donald Duck, Napoleon, Nena, ...) wird jedem Mitspieler auf die Stirn geklebt oder mittels Sicherheitsnadel an den Rücken geheftet. Nun beginnt das eigentliche Spiel. Reihum stellen die Spieler den anderen eine Frage über die Person auf ihrer Stirn. (Lebe ich noch? Bin ich blond? Laufe ich auf RTL 20:15? ...) Die anderen Spieler dürfen nur mit "ja" oder "nein" antworten. Bei einem "ja" darf man weiter fragen, bei einem "nein" ist der Nächste dran. Sieger ist der Spieler, der sich als erstes selbst errät! Lustige Personen und kreative Fragen machen das Spiel sehr heiter und spannend!

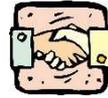
## Variante

Man geht im Raum umher trifft sich zu zweit. Jeder darf jedem nun drei Fragen stellen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden. Ein „jein“ gibt es nicht. Nach den jeweils drei Fragen müssen sich die Paare neue Gesprächspartner suchen.

## Material

- Zettel
- Stifte
- Klebeband
- Sicherheitsnadeln
- evtl. Schere

# Wer hat die meisten Namen ?



---

## Kurzbeschreibung

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

Typisches „Warming up“-Spiel. Es kommt zu ersten Gesprächen untereinander.

## Spielverlauf

Zu Beginn bekommt jeder Spieler auf dem Rücken einen Zettel mit einem Namen angesteckt, ohne dass er erfährt, was auf dem Zettel steht. Er muss nun auf andere Spieler zugehen und durch indirekte Fragen herausbekommen, wer er ist. Die Gefragten dürfen nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten, und man darf einem Partner nur höchstens drei Fragen auf einmal stellen, da ja jeder zum Zuge kommen möchte. Wer sich erraten hat, stellt sich dem Spielleiter mit dem erraten Namen vor und bekommt einen zweiten Zettel angeheftet (aufgeklebt). Wer am Schluss die meisten Namen auf sich vereinigt hat, hat gewonnen.

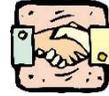
## Bemerkungen

Die Spielleitung bleibt in einer Hand und das Spiel ist auch für einen großen Kreis geeignet. Das Spiel fördert erste Kontakte und Gespräche untereinander.

## Material

- Für jeden Spieler rechnet man etwa drei Zettel mit verschiedenen Namen bekannter Persönlichkeiten aus Vergangenheit und Gegenwart, oder aus dem Comic-Bereich etc.
- als Alternative können auch Computer-Etiketten dienen
- ausreichend Stecknadeln oder Sicherheitsnadeln

# Wer ist unter dem Tuch?



---

## Kurzbeschreibung

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

Spieler müssen ihren Partner unter einem Fallschirm/Schwungtuch ertasten.

## Spielverlauf

Die Spieler schließen sich zu Paaren zusammen. Jeweils ein Partner begibt sich dann unter einen am Boden liegenden Fallschirm, wo sich alle noch einmal kräftig mischen. Jetzt muss der verbliebene Partner seine "andere Hälfte" durch Tasten unter dem Tuch finden, ohne darunter schauen zu können.

## Material

- Fallschirm/Schwungtuch

# Wer passt zu mir?



---

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 60 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

# Wettervorhersage



---

## Kurzbeschreibung

Für 15 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Entspannendes Fallschirmspiel

## Spielverlauf

Die Hälfte der Gruppe liegt sternförmig (Köpfe nach innen, Gesicht nach oben) unter dem Fallschirm, die übrigen bewegen den Fallschirm auf und ab, wodurch viel Wind erzeugt wird (Liegende evtl. Augen zu). Durch Wellenbewegung mit dem Fallschirm werden Wolken und Sturm erzeugt. Eine wärmende Schneedecke wird durch Absenken des Fallschirms auf die Liegenden erzeugt. Auf straff gespanntem Fallschirm einen dicken gelben Luftballon (evtl. mit Wasser drinnen schwerer machen) als Sonne kreisen lassen. Die Wettervorhersage jeweils ansagen.

## Material

- Fallschirm/Schwungtuch

# Wilde Jagd



---

## Kurzbeschreibung

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

Fangen mal anders

## Spielverlauf

Alle Spieler stehen im Kreis. Auf Kommando müssen alle Spieler versuchen, sich abzuschlagen. Jeder darf jeden abschlagen. Wer zum Schluss übrig bleibt, hat als einziger gewonnen.

## Bemerkungen

Ehrlichkeit und Fairness sind bei diesem Spiel sehr wichtig.

## 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.

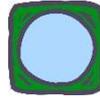
## Bemerkungen

Wände, Tische und Stühle können nicht pusten. Ein Spielleiter sollte den Freiwilligen daher im Auge behalten, damit dieser nicht außerhalb der Gruppe aneckt.

## Material

- 1 Augenbinde

# Wörterball



---

## Kurzbeschreibung

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

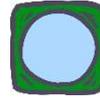
## Varianten:

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

## Wohin geht die Reise?



---

### Kurzbeschreibung

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

Typisches „Warming up“-Spiel. Alles kommt durcheinander.

### Spielverlauf

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er nennt einen Städtenamen und lässt sich auch von jedem Spieler einen sagen (möglichst bekannte nationale und internationale Großstädte). Er ruft nun beispielsweise: „Ich reise von Hamburg nach München.“ Die betreffenden beiden Spieler müssen nun ihre Plätze tauschen, sobald er mit dem Nachsatz: „Die Reise geht los!“ die Aufforderung dazu gegeben hat. Der Spielleiter sucht sich dabei einen Platz. Wer übrig bleibt, stellt sich in die Kreismitte und beginnt das Spiel von neuem. – Der Reisende kann auch rufen: „Ich reise von Hamburg über Hannover, Köln, Würzburg nach München. Die Reise geht los!“ Dann müssen fünf Spieler die Plätze wechseln. Wer wiederholt beim Platzwechsel keinen freien Stuhl findet, kann auch rufen: „Alles umsteigen!“ Dann wechseln alle Spieler die Plätze. – Der Städtenamen ist an die Person des Spielers, nicht an seinen Platz gebunden.

### Bemerkungen

Nicht zu lange Pausen machen. Das Spiel lebt von der Schnelligkeit.

Das Spiel lockert schnell eine anfänglich blockierende grüppchenbildende Sitzordnung auf.

### Material

keines

# Wolkenbett



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein Freiwilliger legt sich über die Rücken kniender 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.

## Bemerkungen



Ein Spiel, das sowohl entspannend mit sehr sanften, einfühlsamen Bewegungen, als auch sehr lustig und lebhaft mit bewusst holprigen Bewegungen gespielt werden kann. Immer aber ist eine gute Kooperation der Spieler, die das Bett (oder auch Boot) darstellen, nötig. Spiele und Entspannungsübungen mit großer körperlicher Nähe müssen *immer auf freiwilliger Basis* durchgeführt werden. Kinder unter 9 Jahren haben in der Regel keine Probleme damit, während ältere Kinder und Jugendliche sich oft erst überwinden müssen, andererseits aber auch ein großes Interesse daran haben. Erwachsene werden sich in aller Regel weigern, mitzumachen. In jedem Falle muss die Gruppe sich gut kennen und sich vertrauen, auch darf die Reihenfolge der Teilnehmer nicht von außen vorgegeben werden.

## Material

- ggf. 1 Decke je Gruppe
- Entspannungsmusik

# 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

# Zehn Schritte



---

## Kurzbeschreibung

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

Dieses Interaktionsspiel dient dazu, mit Positionen im Raum das Beziehungsgeflecht einer Gruppe bewusst zu machen.

## Spielverlauf

Die Spieler verteilen sich im Raum. Sie haben nun insgesamt zehn Schritte zur Verfügung, mit denen versucht werden soll, sich mit Personen zusammenzustellen, die dem Spieler jeweils sympathisch sind. Alle gehen auf Kommando zunächst drei Schritte. Dann können sich die Spieler kurz umschaun, anschließend werden, wieder auf Kommando, fünf Schritte gegangen. Die letzte Phase erlaubt zwei Schritte.

Anschließend kann das Beziehungsmuster in der Gruppe besprochen werden.

## Bemerkungen

Das Spiel benötigt eine ungestörte, ernste Gruppensituation. Nur in einer gruppensituation unkomplizierten Situation anwenden, insbesondere *nicht* bei Außenseitern in der Gruppe, es sei denn, man möchte das Problem mittels dieses Spiels besprechbar machen. Dann ist aber eine erfahrene pädagogische Begleitung zu empfehlen.

## Material

keines

# 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

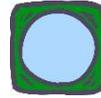
Alte Zeitungen können zu Bällen geknüllt und als Ersatz für Schneebälle zu einer gehörigen Papierschlacht verwendet werden.

Leider tauen die Zeitungsbälle nach Gebrauch nicht einfach weg, sondern müssen eingesammelt und entsorgt werden.

## Material

- alte Zeitungen in größeren Mengen

# Zeitungsschlagen



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 6 bis 80 Jahren.

Klassisches Kreisspiel, bei dem die Spieler durch gegenseitiges Abschlagen mittels einer zusammen gerollten Zeitung einen frei gewordenen Platz ergattern müssen.

## Spielverlauf

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. In der Mitte befindet sich ein Hocker. Der Spielleiter hält eine zusammengerollte Zeitung in der Hand, womit er einen Spieler aus dem Stuhlkreis abschlägt. Nach dem Abschlagen muss er die Zeitungsröle auf den Hocker in der Mitte ablegen. Der abgeschlagene Spieler muss schnellstmöglich die Zeitung vom Hocker nehmen und den Spielerleiter abschlagen bevor dieser den Stuhl des abgeschlagenen Spielers sitzend erreicht hat. Gelingt es dem Spielleiter den Stuhl zu erreichen ohne abgeschlagen zu werden, setzt der abgeschlagene Spieler das Spiel als neuer Spielleiter fort. Wenn der Spielleiter abgeschlagen wird, beginnt er das Spiel von neuem.

## Bemerkungen

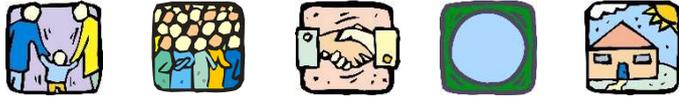
Für alle Altersgruppen geeignet. Alles kommt durcheinander. Am Anfang eines Abends geeignet. Als Einstieg in eine Thematik geeignet, wenn es um Konflikte und Umgang miteinander geht.

Vorsicht bei glattem Boden! Bei Kindern und Jugendlichen auf die Wildheit der TN achten!

## Material

- Ausreichend stabile Stühle
- Zeitungsröle
- Klebeband

# 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

# Zirkus Minimus



---

## Kurzbeschreibung

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

Ein typisches Auflockerungsspiel welches zudem die Phantasie anregt.

## Spielverlauf

Der Spielleiter erzählt den Teilnehmern, er wäre der Direktor eines Zirkus und alle Teilnehmer seien seine Tiere, und alle hörten auf sein Kommando.

Dieses lautet: In meinem Zirkus Minimus, ein jedes Tier was können muss: z.B. rückwärts gehen, auf allen vieren laufen, auf dem rechten Bein hüpfen, etc.

Nun müssen alle Tiere (Teilnehmer) so schnell wie möglich das Kommando befolgen. Hier bietet sich an zuerst einige Proberunden zu machen. Nach den Proberunden kann dann der Zirkusdirektor (Spielleiter) sagen: wer zu langsam ist und von mir angetippt wird, ist ab sofort der neue Direktor und muss die Tiere weiter animieren Kunststücke zu vollführen.

## Bemerkungen

Ziel des Spieles: Auflockerung der Runde, Fantasie erhöhen, Spieltrieb wecken, Moderation (Leitung) wechseln.

## Material

keines

# Zug nach Nirgendwo



---

## Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 12 bis 16 Jahren.

Beliebtes Partyspiel

## Spielverlauf

Alle, die das Spiel kennen, bleiben im Raum, von den anderen gehen einige Freiwillige vor die Tür. Dann stellt man sich in einer Reihe auf, immer abwechselnd Männlein und Weiblein. Der erste ist die Lokomotive. Er erläutert den Spielern, die draußen stehen und nun einzeln (!) hereingeholt werden das Spiel mit den Worten: "Wir sind der Zug nach Nirgendwo und du bist der neue Waggon, um dich anzuhängen machst du uns einfach alles nach!" Dann beginnt das eigentliche 'Spiel': Jeder Spieler gibt dem nächsten einen Kuss auf die Wange.

In dieser Zeit schiebt der letzte 'Waggon' dann meist schon Panik, weil er denkt auch ihn erwartet ein Kuss. Aber anstelle eines Kusses erwartet ihn eine anständige Watsche!

Danach wird der nächste Ahnungslose hereingeholt und das Spiel beginnt von Neuem.

## Bemerkungen

Man sollte das Spiel nicht mit einer sehr jungen Gruppe spielen. Am besten ist es, wenn die jungen Teilnehmer anfangen sich für das andere Geschlecht zu interessieren.

Es muss auch darauf geachtet werden, dass der Waggon, der dann die Watsche austeiht, einigermaßen verantwortungsbewusst ist, und weiß wie weit er gehen kann!

## Material

keines

# Zulu



## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren.

Nettes Tanzspiel, das erstaunlich gut ankommt, besonders bei Kids im Alter von 12 bis 16 Jahren...

## Spielverlauf

Alle stellen sich im Kreis auf und singen gemeinsam den folgenden Text: "If you come with me, Zulu you will see..." Die Melodie geht ungefähr wie die erste Zeile vom Lied vom spannenlangen Hansel (wer's noch kennt) und wird zweimal gesungen.

Noten in etwa so:

\_\_\_\_\_  
.. . . . °°

\_\_\_\_\_  
.. . . ° ..

Dann wird ein Kommando gerufen: "Hey Zulu, Attention..."

Und dann ein Körperteil, das dann bewegt wird (bis am Ende alles alles zappelt):

- "your right hand": mit rechter Hand im Takt auf den Schenkel klopfen
- "your left hand": die linke Hand dazunehmen
- "your left leg": mit dem linken Bein auf den Boden stampfen
- "your right leg": das rechte Bein dazunehmen / hüpfen
- "your head": "Headbangen"
- "turn left": nach links drehen
- "move": im kreis hüpfen

## Bemerkungen

Wer kreativ ist, kann das beliebig weiterführen (tongue out, backwards etc...). Perfekt geeignet als Icebreaker.

## Material

keines

# 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.

## Bemerkungen



**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 einfache ( ! ) rot-weiße Plastik-Markierungsband.

## Material

- 1 Fußball
- 2 Tore
- Spielfeldmarkierungen
- für je 2 Spieler einen Schal o.ä. zum Zusammenbinden der Beine (**kein Seil: Verletzungsgefahr durch Abschnüren!**)