

Gruppenspiele

Kartenstapeln Beschreibung:

Materialbedarf: Kartenspiel

mind. 10 Personen

ab 6 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer bekommt eine Karte, dessen Kartenfarbe (also Pik, Karo, Kreuz oder Herz) er sich merken soll. Dann werden die Karten eingesammelt. Der Spielleiter zeigt dann der Gruppe jeweils eine Karte und diejenigen, die diese Karte haben, müssen sich einen Platz weiter nach rechts bewegen (auch auf den Schoß von jemandem). Aber nur derjenige, auf dessen Schoß kein anderer Teilnehmer sitzt, darf weiterziehen. Gewonnen hat derjenige, der zuerst wieder auf seinem ursprünglichen Platz sitzt. Je nach Größe der Gruppe muss der Teilnehmer entweder direkt auf dem Stuhl sitzen oder auch auf einem Schoß, um zu gewinnen.

Variation: Hochstapelei: Jeder sitzt auf einem Stuhl im Kreis. Nun stellt einer nach dem anderen eine Frage an, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann, zum Beispiel: Bist du Linkshänder? Bist du in Niedersachsen geboren? Hast du eine Schwester?

Wer auf diese Frage mit Ja antworten kann, rückt auf den Stuhl zu seiner rechten Seite, wer Nein antwortet, bleibt sitzen. Wenn auf dem Stuhl zur Rechten schon jemand sitzt, dann setzt sich der Teilnehmer auf dessen Schoß. Derjenige, der unter jemandem sitzt, ist fürs Stapeln solange gesperrt, bis keiner mehr auf seinem Schoß sitzt. Das Fragespiel geht solange weiter, bis jemand wieder auf seinem eigenen Stuhl sitzt.

Variation Kreisrücken: Die Gruppe setzt sich in einen Stuhlkreis. Der Spielleiter ruft verschiedene Eigenschaften in die Runde. Dabei dürfen immer nur diejenigen Weiterrücken, auf die diese Eigenschaft zutrifft. (z.B. rote Socken, schwarze Hose, Turnschuhe, blaue Augen usw.). Dabei kommt es vor, dass zwei oder mehr Teilnehmer übereinander sitzen. Allerdings darf immer nur derjenige weiterrücken, der ganz oben auf dem Stapel sitzt. Gewonnen hat der Teilnehmer, welcher zuerst wieder auf seinem Platz sitzt, egal in welcher Höhe.

Variation Sitz – Kreis – Rundlaufspiel: Man teilt die Teilnehmer in Paare ein und gibt jedem Paar einen Namen. Dann setzt man die Teilnehmer in einen Stuhlkreis. Die Paare sollten sich gegenüber sitzen. Dann sagt man den Namen eines Paares und die beiden müssen aufstehen und sich im Uhrzeigersinn einen Platz weiter setzen. Wenn dort schon jemand sitzt, macht das nichts, ab auf den Schoß. Der untere von den beiden kann so lange nicht weiter gehen, wie er jemanden auf dem Schoß sitzen hat. Es ist durchaus möglich, dass zeitweise alle auf einen Stuhl sitzen. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich wieder auf den alten Platz zu kommen. Sitz aber jetzt einer da und das Kind sitzt auf seinen alten Platz, hat es Pech gehabt. Gewonnen hat derjenige, der als erster auf seinen alten Platz sitzt, aber nur wenn dort kein anderer sitzt.

Zwinkerspiel Beschreibung:

Materialbedarf: Stühle

Max. 20 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Die Gruppe (man braucht eine ungerade Zahl!) teilt sich in zwei Kleingruppen auf. Die eine (Gruppe 1) bildet einen Stuhlkreis, die andere (Gruppe 2) stellt sich mit den Armen auf dem Rücken dahinter, so dass sie mit Gruppe 1 jeweils ein Paar ergeben. Ein Stuhl bleibt leer, der Hintermann zwinkert einem aus Gruppe 1 zu, der daraufhin versucht, dessen Stuhl zu erreichen. Der Hintermann versucht durch Festhalten, seinen Vordermann daran zu hindern, den Platz zu wechseln. Nach ca. 5 min. wechseln Gruppe 1 und Gruppe 2 die Plätze und das Spiel geht weiter. Nicht erlaubt ist: festkrallen, Würgegriff, alles, was weh tut.

Variation: Jedes Mal, wenn einer aus Gruppe 1 erfolgreich seinen Platz gewechselt hat, tauscht er mit seinem neuen Hintermann. So wechseln die Teilnehmer ständig ihre Rollen.

Variation Funkerspiel: Alle stehen/sitzen im Kreis. Der Hauptfunker hält beide Arme hochgestreckt, seine beiden Nebenleute sind "Nebenfunker": Sie müssen jeweils den Arm hochheben, den dem Hauptfunker am nächsten ist.

Variante 1: Der "Hauptfunker" funkt (durch Kopfnicken) einem anderen Spieler im Kreis zu, der neue Hauptfunker wird, dessen beide Nachbarn müssen je einen Arm Hochstrecken - sie sind jetzt die Nebenfunker. Wer den falschen Arm hebt, scheidet aus.

Variante 2: Die Mitspieler werden durchnummeriert. Jetzt ruft der erste Hauptfunker den nächsten Hauptfunker: "Walkie-Talkie 1 ruft Walke- Talke 4", worauf dann Mitspieler 4 zum neuen Hauptfunker wird.

Spannend wird das Finale, wenn nur noch 3-4 Spieler im Rennen sind: Wer seinen Nachbarn anfunkelt, muss daran denken, dass er zugleich Nebenfunker wird!

Variation 3: Möglich ist das ganz Spiel auch als Kennenlernenspiel, indem man selbst sagt „Funker Anna funkt an Funker Peter.“ Dann funkt Peter an Sabine etc. Natürlich mit den jeweiligen Bewegungen (beiden Hände neben den Ohren und winken).

Döfchen- Döfchen

Kein Material notwendig

Max. 30 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis und werden der Reihe nach durchnummeriert. Alle Teilnehmer klatschen zuerst mit der linken Hand auf den linken Oberschenkel, dann mit der rechten Hand auf den rechten Oberschenkel. Dann zeigen sie erst mit dem linken und danach mit dem rechten Daumen über die eigene Schulter. Der erste beginnt nun bei der Daumengeste seine eigene Zahl zu sagen. Bei der Bewegung mit dem rechten Daumen sagt er entweder nochmals seine Zahl (bringt etwas Zeit zum Überlegen) oder er sagt die Zahl eines anderen und gibt so das Kommando an die Person mit der genannten Nummer weiter.

Beispiel:

- Spieler Nummer 1: 1,7
- Spieler Nummer 7: 7,8

- Spieler Nummer 8: 8,3

Wer gerade das Kommando hat, darf auch die Geschwindigkeit bestimmen, in der die Gruppe den Rhythmus mitmacht. Macht jemand einen Fehler, indem er z.B. nicht seine eigene Zahl zu Anfang sagt oder eine Zahl nennt, die nicht (mehr) dabei ist, scheidet er aus. Das ganze kann man auch als Kennenlernspiel benutzen und anstatt Nummern, Namen nennen.

Wer bin ich?

Materialbedarf: Zettel, Tesafilm, Stifte

Max. 15 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer denkt sich einen Namen (einer berühmten Persönlichkeit) für seinen rechten Nachbarn aus, dem dieser Name auf einem Zettel auf die Stirn geklebt wird (ohne dass dieser es lesen kann!). Jeder Teilnehmer darf nun bis zu zehn Ja- Nein- Fragen an die Gruppe stellen, um herauszufinden, wer er ist. Gewonnen hat, wer die wenigsten Fragen benötigte.

Variation: Das Spiel lässt sich erweitern, indem jeweils zwei Namen zusammengehören (z.B. Schiller und Goethe oder Rosa Luxemburg und Karl Liebknecht) und die TeilnehmerInnen ihren "Kollegen" finden müssen.

Flüstern im Dunkeln

Kein Material notwendig

Max. 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer kommen nacheinander in einen stockdunklen Raum, so dass niemand auch auf kurzer Sicht den anderen erkennen kann. Ohne zu sprechen suchen sie sich einen Platz im Stuhlkreis. Aus der Runde setzt sich ein Teilnehmer in die Mitte und flüstert eine Geschichte. Die anderen sollen am Flüsterton (oder auch an der Geschichte) herausfinden, wer der Flüsterer ist. Wenn ein Teilnehmer 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.“

Schrei, Dracula!

Materialbedarf: eventuell Augenbinden

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer gehen mit geschlossenen Augen im Raum herum. Sie können natürlich auch mit Tüchern die Augen verbinden. Ein Teilnehmer wird heimlich zum Dracula ernannt und bekommt die Aufgabe, jeden, der ihm zu nahe kommt, laut anzuschreien. Das Opfer wird dann ebenfalls zum Vampir. Treffen sich

zufällig zwei Vampire, verwandeln sie sich sofort wieder in gewöhnliche Mitspieler. Was für eine Schreierei!

Variation Blubb-Blupp: Alle Teilnehmer laufen mit geschlossenen Augen im Raum umher. Berühren sich dabei zwei, begrüßen sie sich gegenseitig mit einem "Blubb-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, bleibt stehen und darf auch nur noch streicheln.

Variation Marco Polo: Ein Teilnehmer ist Polo - ihm werden die Beine zusammengebunden, er darf sich aber fortbewegen. Die anderen Teilnehmer sind Marcos - ihnen werden die Augen verbunden. Wenn einer der Marcos „Marco“ ruft, muss Polo mit „Polo“ antworten. Polo muss versuchen, sich nicht von einem der Marcos fangen zu lassen, die sich von seiner Stimme leiten lassen. Derjenige, der Polo gefangen hat, löst ihn ab.

Variation Guppy Spiel: Tische und Stühle werden weggeräumt. Alle laufen durcheinander und halten dabei die Augen zu (einfacher ist es, wenn sie ein Tuch umgebunden haben). Dann flüstert der Spielleiter jemandem ins Ohr, dass er Guppy sei, d. h. schweigen muss. Alle anderen rufen jetzt "Guppy", bis sie auf jemanden treffen, der es nicht ruft. Sie schließen sich dieser Person ebenfalls schweigend an, bis im Raum Ruhe ist.

Goofy: Es werden alle Möbel an die Seite gestellt, so dass eine möglichst große Fläche zum Herumlaufen zur Verfügung steht. Der Raum wird abgedunkelt und alles läuft kreuz und quer durch ihn hindurch. Durch ein vorher abgesprochenes Zeichen, z. B. auf die rechte Schulter klopfen oder ähnliches pickt ihr als Spielleiter einen aus der Gruppe heraus. Dieser Teilnehmer ist Goofy. Wenn Goofy bestimmt ist gebt ihr irgendein Startzeichen. Alle anderen müssen nun Goofy finden, aber wie? Immer wenn die Teilnehmer jemanden treffen, berühren sie ihr Gegenüber und fragen: 'Goofy?' (der läuft auch durch den Raum). Bekomme ich als Antwort: 'Goofy?' dann ist er es nicht. Bekommt man keine Antwort, wurde Goofy gefunden, dann wird er an die Hand genommen und wird selbst auch zu Goofy.

Goofy darf während des ganzen Spiels nichts sagen!!! Nach und nach baut sich eine 'Goofy-Kette' im Raum auf, die sich mit wachsender Länge immer besser finden lässt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Goofy-Fragen verstummt, also jeder zu Goofy geworden ist.

Variation Blinder Floh: Alle Spieler sind Flöhe und dürfen sich nur hüpfend fortbewegen. Ein Spieler wird ausgelost und ihm werden die Augen verbunden. Die Mitspieler haben als Flöhe nur 10 Sprünge frei. Der blinde Floh darf aber so oft hüpfen, wie er will (und kann). Wenn die anderen Flöhe ihre 10 Sprünge aufgebraucht haben, ist es für den blinden Floh ein Leichtes einen anderen Floh zu fangen. Wer zuerst gefangen wurde ist der nächste blinde Floh

Variation Blinde Kuh: Einem Teilnehmer werden die Augen verbunden. Jetzt muss versucht werden, in einem am besten abgegrenzten Gelände die anderen sehenden Teilnehmer zu fangen. Gar nicht so einfach. Der Reiz für die Sehenden ist es, so nahe wie möglich unbemerkt an der 'Blinden Kuh' vorbei zu gehen.

Variation Blinde Kühe: Jedes Kind bekommt eine Augenbinde. Außerdem wird eine "Kuh" bestimmt, die als Jäger fungiert. Nach dem Startkommando laufen alle "Kühe" durcheinander (Wichtig Spielgebiet abstecken - am besten ist ein leerer Raum). Die Jagdkuh versucht nun auf Geräusche der anderen zu achten um diese zu fangen. Hat sie eine gefangen, scheidet diese aus, nimmt die Augenbinde ab, und geht an den Spielfeldrand. Von dort hat sie dann die Aufgabe die Jagdkuh zu führen, um die anderen schneller zu fangen. Die letzte übrig gebliebene Kuh ist der Sieger. Ein

Leiter sollte mindestens zum Aufpassen da sein, damit jemand eingreifen kann falls ein Kid zu schnell Richtung Wand oder Baum läuft.

Variation Der blinde Detektiv: Die im Kreis stehenden Teilnehmer werden durchnummeriert und merken sich ihre Zahlen. In der Mitte des Kreises steht der Detektiv, dem die Augen verbunden wurden. Er wird nun ein paar Mal gedreht, damit er sich nicht orientieren kann. Der Detektiv ruft nun zwei Zahlen, deren Teilnehmer ihre Plätze tauschen müssen (natürlich müssen sie sich innerhalb des Kreises bewegen). Der Detektiv versucht, einen der beiden zu fangen/berühren. Schafft er dies, so ist derjenige nun der blinde Detektiv. Ist es dem Detektiv nicht gelungen, und stehen beide Teilnehmer auf ihrem neuen Platz, müssen sie „fertig!“ rufen. Dann ist der Detektiv noch mal dran.

Variation: Je nach Größe der Gruppe bekommt er 1-3 „blinde“ Gehilfen.

Variation Klapperschlange: Ihr bildet im Stehen einen möglichst großen Kreis. Für dieses Spiel braucht ihr zwei Freiwillige, die in die Mitte des Kreises gehen. Dort werden ihnen die Augen verbunden. Jeder erhält eine Klapper. Es wird unter den beiden eine 'Fangschlange' und eine 'Weglaufschlange' bestimmt. Weiterhin empfiehlt es sich, beide durch Drehen vor Spielbeginn zu desorientieren.

Die 'Fangschlange' hat nun die Aufgabe, die 'Weglaufschlange' zu schnappen. Wie soll sie das nun mit verbundenen Augen anstellen? Ganz einfach: Die 'Fangschlange' rasselt mit ihrer Klapper. Die 'Weglaufschlange' muss nun ebenfalls rasseln. Anhand des Geräusches kann die 'Fangschlange' ihr 'Opfer' orten. Die 'Fangschlange' kann beliebig oft rasseln. Das Spiel ist beendet, wenn die 'Weglaufschlange' geschnappt worden ist. Die beiden aus der Mitte bestimmen dann das nächste Schlangenpaar. Die Leute aus dem Kreis sorgen dafür, dass keine der Klapperschlangen den Kreis verlässt (Verletzungsgefahr!). Es muss während des Spiels möglichst ruhig sein, damit die 'Fangschlange' eine Chance hat.

Variation Fuchs und Hase: Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Zwei Freiwilligen - Fuchs und Hase - werden die Augen verbunden und sie stellen sich in die Mitte. Fuchs und Hase erhalten nun jeweils eine Geräuschkdose mit unterschiedlichen Klängen. Der Hase beginnt ein Geräusch zu machen und der Fuchs versucht sich in die Richtung des Hasen zu bewegen. Ist der Fuchs der Meinung, dass er in die Nähe des Hasen gekommen ist, so macht er ebenfalls ein Geräusch. Der Hase hört aufmerksam zu und versucht sich vom Fuchs zu entfernen. Glaubt der Hase weit genug weg zu sein, dann gibt er erneut ein Geräusch ab. Das Spiel endet, wenn der Hase gefangen wurde.

Variation Romeo und Julia: Romeo bekommt die Augen verbunden: Julia werden beide Beine zusammengebunden. Romeo ruft "Julia" und Julia antwortet ihm mit einem zärtlichen "Romeo". Julia muss versuchen sich von Romeo nicht fangen zu lassen, während Romeo nach den Antworten von Julia versuchen muss, diese zu fangen.

Kamelrennen/Pferderennen

Kein Material notwendig

Mind. 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis und klopfen sich mit beiden Händen auf ihre Schenkel (soll das Geräusch von Hufen nachmachen). Dabei gibt es mehrere Variationen (der Spielleiter macht vor, alle anderen machen mit):

- Die Pferde gehen zum Start: mit den Händen auf die Knie klatschen

- Startschuss: die Pferde rennen los: heftiger klatschen
- Rechtskurve: nach rechts lehnen
- Linkskurve: nach links lehnen
- Kleines Hindernis: mit den Händen auf den Fußboden oder einen kleinen Sprung machen
- Großes Hindernis: den Oberkörper auf den Fußboden senken oder einen großen Sprung machen
- Hügel: hopsen
- Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein „blblblblbl“- Geräusch machen
- Holzbrücke: auf die Brust klopfen, während man öhööö ruft
- Fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, „Knips, knips, knips, knips, knips“
- Zuschauertribüne: Applaus und Jubelrufe
- Alte- Herren- Tribüne: gemäßigter, langsamer Applaus
- Gegner überholen: Zunge rausstrecken und zur Seite, nach hinten gucken
- Zielgerade: heftiger klatschen
- Zielfoto: Pose, Lächeln

Löwenjagd

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Löwenjagd hat einen Refrain, der von allen Teilnehmern mit den entsprechenden Bewegungen nachgemacht wird. "Gehen wir jetzt auf Löwenjagd?!" (Gruppe schreit nach) „Ja wir gehen auf Löwenjagd!“ (die Gruppe schreit nach) die Schritte werden bei der Jagd durch Schlagen auf die Schenkel hörbar nachgemacht. Der Ablauf ist immer der gleiche:

Refrain: (immer zwischen den einzelnen Stationen)

„Gehen wir jetzt auf Löwenjagd?!“ „Ja wir gehen auf Löwenjagd!“

- Spielleiter: "Huch, was ist das?! Ein See! Wir können nicht drüber, wir können nicht drunter, wir können nicht links vorbei, wir können nicht rechts vorbei, wir müssen mitten durch!" (Alles nachrufen und beim „Huch“ Die Hand zum Weitschauen an die Stirn halten) "Da müssen wir Schwimmen!" (Alle) Kleidung Ausziehen (dabei muss der Spielleiter die Sachen die Ausgezogen werden an sagen und die Bewegung dazu machen Bsp.: „Pulli aus, Schuhe aus, Hose aus, T-Shirt aus, Socken aus) und Schwimmbewegungen machen danach sich wieder anziehen (hier wieder ansagen in welcher Reihenfolge und die Bewegungen nachmachen) Spielleiter: „und weiter!“
- Refrain
- Spielleiter: "Huch, was ist das?! Ein Buschfeuer! Wir können nicht drüber, wir können nicht drunter, wir können nicht links vorbei, wir können nicht rechts vorbei, wir müssen mitten durch!" Alle Feuer wegpusten.
- Refrain

So geht das immer weiter. Je nach Gruppe und Stimmung sind der Kreativität des Spieleiters keine Grenzen gesetzt. Es lassen sich nahezu alle möglichen Stationen integrieren: Sümpfe, Abwasserkanäle, Elefantenwiese (mit Machete den Weg bahnen), Konzerte.

- Refrain

- Spielleiter: "Huch, was ist das?! Eine Höhle! Wir können nicht drüber, wir können nicht drunter, wir können nicht links vorbei, wir können nicht rechts vorbei, wir müssen mitten durch!" (Beim Erzählen immer leiser werden und so tun als ob man schleicht) Huch, was ist das?... Es ist weich.....Es ist warm.....Es hat einen Schwanz.....Und es hat eine Mähne...(Ganz laut) DAS IST EIN LÖWE!!!!
- Jetzt werden ganz schnell und hektisch alle Stationen mit Refrain rückwärts gemacht, Sumpf, Buschfeuer, See usw., bis man schließlich die Tür des Jeeps hinter sich zuschlagen kann.

Wenn die Sache motivierend und mitreißend von dem Spielleiter übergebracht wird, kann man Löwenjagd auch mit großen Gruppen in einem Saal zur Auflockerung zum Eisbrechen spielen. Wenn sich der Spielleiter wie ein Radioreporter stimmlich verausgabt, springt der Funke schnell auf die Gruppe über.

Klopfrunde

Materialbedarf: runder Tisch

Max. 20 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis rund um einen Tisch herum. Die Hände werden flach auf den Tisch gelegt, und zwar so, dass jeweils die rechte Hand über die linke Hand des rechten Nachbarn hinweg flach auf den Tisch gelegt wird. Liegen nun alle Hände wie beschrieben im Kreis, kann das Spiel beginnen. Der Spielleiter klatscht einmal mit der rechten Hand auf den Tisch. Das bedeutet, dass in diese Richtung, also nach rechts, immer einer nach dem anderen mit der rechten Hand auf den Tisch klatscht. Sobald in der Runde irgendein Teilnehmer zweimal klatscht, muss die Richtung gewechselt werden, und es geht nach links weiter. Einer nach dem anderen klatscht nun mit der linken Hand auf den Tisch. Sobald der nächste zweimal klatscht, wird wiederum die Klatschrichtung gewechselt. Wer einen Fehler gemacht hat, scheidet nun mit der Hand aus, die den Fehler gemacht hat. Die andere darf weiterklatschen.

Variation Switsch: Es stehen alle im Kreis. Nun fängt der Spielleiter an. „Switsch“ (Flache Hände von der jeweiligen Seite im unterem Halbkreis zum anderen Nachbarn weitergeben) geht zum anderen Nachbarn von dem nicht die Bewegung kam, bei „Pau“ (Mit dem Zeigefinger auf einen anderen Teilnehmer wahllos zeigen, nicht auf einen der Nachbarn) kann man jemanden anderes zum weitermachen bestimmen, wobei es dabei nicht der direkte Nachbar sein darf, bei „Boing“ (Als Schutz die Arme nach oben vors Gesicht neben die Ohren hoch ziehen) kann man das jeweilige Signal zurück geben von wo es gekommen ist. Das Spiel wird vor allem lustig, wenn es schnell mit Elan gespielt wird. Auch wird es lustig wenn man jeweilige Emotionen rein setzt. Wer zu langsam reagiert oder falsch reagiert (einfach das Switsch in die Richtung zurück gibt aus der es kam, das Boing auf ein Boing folgen lässt, das Pau zu einem direkten Nachbarn gibt) fliegt nach einer Übungsrunde raus. Beendet ist das Spiel wenn entweder nur noch 2 oder 3 Spieler über sind.

Bille- Bille- Bob

Kein Material notwendig

Mind. 12 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer begibt sich in die Mitte des Kreises. Er geht auf einen beliebigen Teilnehmer zu und gibt ihm eines der folgenden Kommandos, dass derjenige (und evtl. seine Nachbarn) richtig ausführen müssen:

- Bille- Bille- Bob: Der Teilnehmer in der Kreismitte sagt schnell zu einem Teilnehmer im Kreis: "Bille- Bille"; dieser muss dann "Bob" sagen; der Teilnehmer in der Mitte kann auch einfach nur "Bob" sagen - dann darf der angesprochene Teilnehmer nicht antworten.
- Toaster: Die beiden äußeren Teilnehmer schließen den mittleren mit ihren Armen ein, der mittlere springt auf der Stelle
- Mixer: Der mittlere Teilnehmer hält seine Hände über die Köpfe der Nachbarn, diese drehen sich darunter um ihre eigene Achse
- Mikrowelle: Alle drei klappen ihre Arme wie eine Tür herunter und sagen dabei "Pling"
- Elefant: Der mittlere Teilnehmer macht den Elefantenrüssel, die äußeren fügen mit ihren Armen die Ohren hinzu
- Nashorn: Die mittlere Person spreizt den Daumen ihrer rechten Hand ab und berührt mit der Daumenkuppe ihre Nase. Ihre beiden Nachbarn verpassen ihr zwei kleine Ohren mit Hilfe einer Hand und dem Daumen und dem Zeigefinger.
- Ente: Die mittlere Person formt mit Hilfe ihrer flach ausgestreckten Hände einen Schnabel vor ihrem Mund, macht den Schnabel auf und zu und schreit dabei 'quak, quak'. Ihre beiden Nachbarn gehen in die Hocke und wackeln dazu mit ihrem Hinterteil.
- Palme: Die mittlere Person steht auf und streckt ihre Arme 'aloha'- rufend in die Höhe. Ihre beiden Nachbarn strecken ebenfalls die Arme nach oben, bewegen sie jedoch mit Palmwedel im Wind.
- Affe: Der Affe sieht nichts, hört nichts, spricht nichts (von links nach rechts). Also: Linker Nachbar Hände vor die Augen halten, mittlere Person Hände auf die Ohren, rechte Person Hand vor den Mund (Reihenfolge von der Mitte aus gesehen).
- Kuckucksuhr: Die mittlere Person steht 'Kuckuck, Kuckuck' rufend auf, während sich ihre Nachbarn um sich selbst drehen.
- Kuh: Die mittlere Person stellt sich auf alle Viere, ohne dabei mit den Knien den Boden zu berühren. Der linke Nachbar tut so, als wäre an dem Hinterteil der Kuh eine riesige Kurbel befestigt und dreht selbige. Der rechte Nachbar führt eine Melkbewegung an geeigneter Stelle durch.
- Die Bushaltestelle: Die mittlere Person steht auf, während ihre Nachbarn 'brumm, brumm' - rufend um sie herum im Kreis laufen

Führt ein Teilnehmer oder einer seiner Nachbarn das an ihn gerichtete Kommando falsch oder zu langsam auf, muss er den Teilnehmer in der Mitte ablösen.

Plätze rücken

Materialbedarf: Stühle

Ab 10 bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer bilden einen engen Stuhlkreis. Ein Teilnehmer stellt sich in die Mitte. Sein Stuhl im Kreis ist frei. Nun müssen alle Teilnehmer so schnell wie möglich nacheinander einen Platz aufrücken. Der Teilnehmer in der Mitte versucht,

eine Lücke zu finden und sich zu setzen. Wenn er es geschafft hat, muss der Teilnehmer, der nicht schnell genug mit dem Aufrücken war, in die Mitte.

Variation 1: Wenn der in der Teilnehmer in der Mitte klatscht muss die Gruppe die Richtung wechseln

Variation Schlag auf Schlag: Das Prinzip ist einfach: Ihr bildet einen Stuhlkreis, ein Freiwilliger geht in die Mitte. Er hat nun die Aufgabe, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Das kann derjenige, der rechts von dem freien Stuhl sitzt dadurch verhindern, dass er schnell einen beliebigen Namen aus der Gruppe ruft. Der Genannte muss nun auf dem freien Stuhl Platz nehmen, wodurch natürlich ein neuer Stuhl frei wird usw. Geling es unserem Freiwilligen in der Mitte sich zu setzen, bevor ein neuer Name genannt wurde, so muss derjenige, der das nicht schnell genug auf die Reihe bekommen hat, selbst in die Mitte.

Variation Platz wechseln: Die Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte, für ihn ist kein Stuhl frei. Wenn er beispielsweise sagt: „Alle, die heute schon mit einem Auto gefahren sind“, so wechseln alle Betroffenen ihr Plätze. Der Teilnehmer in der Mitte versucht nun, einen Platz zu ergattern. Derjenige, der keinen Stuhl bekommt, macht weiter.

Ribbel- Dibbel

Materialbedarf: Nivea-Creme, Fingerfarbe oder ähnliches

Ab 15 bis 30 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder ist zunächst ein Ribbel - Dibbel ohne Tippel. Von einem beliebigen Teilnehmer aus wird - mit 1 beginnend - durchgezählt, sodass nun jeder eine Nummer hat. Und dann beginnt das eigentliche Spiel: Ribbel- Dibbel Nr. 1 beginnt, indem er einen beliebigen Teilnehmer 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 Teilnehmer Nr. 13 aus Unaufmerksamkeit seinen Einsatz, bekommt er - z.B. mit 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 Teilnehmer einen weiteren Tippel aufgemalt, so dass 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.

Variation Michel Spiel:

"ICH BIN DER MICHEL; HABE KEIN STRICH`L. WIEVIEL STRICH`L HAT DIE NUMMER 8? Nummer acht steht auf und antwortet: "ICH BIN DIE NUMMER ACHT; HABE KEIN STRICH`L"- er setzt sich und fragt - "WIEVIEL STRICH`L HAT DIE NUMMER 3?"

Es ist wichtig, den Wortlaut der Antworten und Fragen vorher GENAU bekannt zugeben, denn jeder Versprecher gibt einen Strich, einen Tupfer vom Michel mit dem angekohlten Korken auf die Stirn. Derjenige, der einen, zwei, drei Striche hat muss dann halt "EIN / ZWEI /DREI STRICH`L" sagen. Die Nummern der Spieler werden vorher abgezählt.

Variation Entenbad: Der erste beginnt: "Eine Ente...", der nächste setzt fort: "mit zwei Füßen...", der dritte: "geht baden...", der vierte: "platsch"! Dann geht es von vorne los:" 2 Enten" - "4 Füße..." - "gehen baden" - ...nun macht es natürlich "platsch

-platsch", wobei jeweils ein Spieler nur ein "platsch" sagt. Wer einen Fehler macht scheidet aus (oder gibt ein Pfand, oder muss eine Aufgabe lösen). Nach einem Fehler fängt es wieder mit einer Ente an.

Grabbelsack

Materialbedarf: Kopfkissen oder Sack, Büroklammer, Schlüssel, Korken, Stift, Radiergummi, Flaschenöffner, etc.

Max. 15 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Der Spielleiter steckt viele kleinere Gegenstände in einen Kissenbezug oder Sack, z.B. etwas Kleingeld, einen kleinen Stein usw. Die Teilnehmer sitzen im Kreis, greifen der Reihe nach in den Sack und versuchen durch Ertasten einen Gegenstand zu erkennen. Nachdem sie ihn benannt haben, holen sie ihn heraus und vergleichen, ob sie richtig geraten haben.

Variation: Ein Teilnehmer kann auch so lange Gegenstände erfühlen und aus dem Sack holen, wie er richtig rät. Macht er einen Fehler, kommt der nächste Teilnehmer an die Reihe - so lange, bis der Sack schließlich leer ist. Für die Teilnehmer, die etwas nicht erraten konnten, kann eine "Strafe" ausgedacht werden.

Stille Post mal anders

Materialbedarf: evtl. Zettel und Stifte

Ab 8 bis 25 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: "Stille Post" kennt wahrscheinlich noch jeder. Der erste Teilnehmer im Kreis denkt sich einen Satz aus und flüstert ihn seinem linken Nachbar ins Ohr. Dieser flüstert es dem nächsten Teilnehmer zu. Wer etwas nicht genau versteht, muss weitergeben, was er verstanden hat - es gibt keine Wiederholung. Am Schluss werden End- und Anfangsnachricht verglichen.

Variationen Gemalte Post: Die Gruppe setzt sich mit gleicher Blickrichtung dicht hintereinander auf den Boden. Der hinterste und der vorderste Teilnehmer erhalten je einen Bogen Papier und einen Stift. Der hintere Teilnehmer zeichnet eine einfache Form auf sein Papier, die er anschließend mit dem Finger auf den Rücken seines Vordermannes überträgt. Dieser gibt die Zeichnung ohne Rückfrage (eine Wiederholung ist erlaubt) auf den Rücken seines Vordermannes weiter usw. Der vorderste Teilnehmer überträgt das, was ihm auf seinen Rücken gezeichnet wurde, auf seinen Papierbogen. Dann werden die beiden Formen verglichen. Platzwechsel. Statt des Rückens kann auch in die Handflächen gemalt werden

Variation Pantomimische Post: Im Kreis werden - schweigend - "gedachte" Gegenstände, z.B. ein heißer Topf, ein Stein, ein nasser Schwamm, eine Eistüte o. ä. pantomimisch weitergegeben. Der jeweils letzte Teilnehmer muss den Gegenstand - entsprechend seiner Vermutung - laut benennen. Hat er richtig geraten, darf er einen neuen Gegenstand weitergeben. Rät er falsch, macht ein anderer Teilnehmer weiter, entsprechend einer vor Spielbeginn vereinbarten Reihenfolge.

Wer kriegt den Knochen?

Materialbedarf: Augenbinde, schwerer Gegenstand

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis mit dem Gesicht zur Mitte. In der Mitte sitzt ein Teilnehmer mit verbundenen Augen als "blinder" Hund, der seinen Knochen hütet (am schwersten ist ein Schlüsselbund). Ein Teilnehmer aus dem Kreis versucht, den Knochen zu stehlen. Bemerkt der Hund den Dieb und gelingt es ihm, ihn zu berühren, muss der verhinderte Dieb zurück an seinen Platz, und ein anderer Teilnehmer darf sein Glück versuchen. Gelingt es ihm, den Knochen zu stehlen, wird er der neue Wachhund.

Variation Spitz dein Knochen ist weg: Gelingt es einem Teilnehmer den Knochen zu stehlen ohne erwischt zu werden ruft die ganze Gruppe: „Spitz dein Knochen ist weg!“ der Teilnehmer in der Mitte darf nun die Augenbinde abnehmen und darf dreimal raten wer den Knochen geklaut hat. Errät er es nicht muss er wieder in die Mitte. Errät er es muss der Dieb in die Mitte als Spitz.

Aufgaben raten

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis, einer wird für kurze Zeit hinausgeschickt. Nun einigt man sich auf eine einfache Aufgabe, die der Teilnehmer erfüllen soll, z.B. einer anderen Teilnehmer die Halskette abnehmen und sie jemandem bestimmtes umhängen. Der hereingerufene Teilnehmer wird darüber informiert, dass er eine Aufgabe erfüllen soll. Die Gruppe, die leise ein Lied summt, wird immer dann einmal laut summen, wenn er einen Teil der Aufgabe richtig erfüllt hat. Mit dieser Anweisung geht der Teilnehmer von einem zum anderen, um den Anfang seiner Aufgabe aufzuspüren. Wenn er bei der Teilnehmerin mit der Kette ist, wird das Summen plötzlich laut - er weiß nun: hier soll ich etwas tun. Das Summen ist wieder leise. Der Teilnehmer probiert weiter: er berührt ihre Schuhe, ihre Armbanduhr, ihre Brille, ihre Halskette - lautes Summen. Er nimmt ihr die Kette ab und probiert sie vielleicht bei sich selbst - das Summen bleibt leise, also probiert er weiter. Wenn der Teilnehmer den anderen bestimmten Teilnehmer ausgemacht und ihm die Kette umgehängt hat, wird geklatscht. Die Aufgabe ist erfüllt.

Variation: Nach einigen Durchgängen können die Aufgaben allmählich schwieriger werden, z.B. den eigenen leeren Stuhl in die Kreismitte stellen und sich selbst draufsetzen, mit einem Teilnehmer den rechten Schuh tauschen, einen Schirm finden, aufspannen und mit ihm einen Teilnehmer zum Rundgang abholen etc.

Der singende Hut

Materialbedarf: Hut

Bis 25 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer bilden einen Kreis und drehen sich mit dem Gesicht nach außen. Der Spielleiter befindet sich mit dem Hut im Kreis. Der Spielleiter setzt einem Teilnehmer den Hut auf. Dieser muss darauf schnell ein beliebiges Lied anstimmen. Wenn er dies geschafft hat, sucht der Spielleiter schnell einen anderen Teilnehmer aus usw. Wenn einem Teilnehmer kein Lied einfällt oder er ein Lied singt, welches schon gesungen wurde, ist er raus. Gewinner ist der Teilnehmer, der als letztes übrig bleibt.

Variation: Man kann das ganze auch als Ratespiel nehmen. Ein Teilnehmer wird am Anfang bestimmt, muss auf den Stuhl und spontan singen. Nun muss die Gruppe raten, wie das Lied heißt. Errät sie es, muss der auf den Stuhl, der richtig geraten hat. Errät sie es nicht muss der sitzende schnell ein neues Lied anstimmen. Wer nicht schnell genug singt oder ein schon mal gesungenes Lied singt fliegt raus. Gewinner ist der Teilnehmer, der als letztes übrig bleibt.

Lieder-Wirrwarr

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Einige Teilnehmer werden vor die Tür geschickt. Die Zurückbleibenden überlegen sich ein allen bekanntes Lied, und teilen die Gruppe in so viele Untergruppen auf, wie der Liedanfang/Refrain (je nachdem, was bekannt ist) Wörter hat. Die Teilnehmer vor der Tür werden hereingerufen. Auf ein Zeichen des Spielleiters singen die Teilnehmer im Sitzkreis alle gleichzeitig ihr Wort. Die Rater müssen versuchen, die Wörter herauszuhören, zusammensetzen und das Lied zu bestimmen. Dazu dürfen sie im Kreis umhergehen und sich besprechen. Schwerer wird das Raten, wenn immer nur ein Spieler hinausgeht und die Lösung allein finden muss.

Variation: Das ursprüngliche Spiel funktioniert mit Silben, z.B. To - ma - ten - sa - lat. Für Gruppen, die nicht singen wollen!

Das geheimnisvolle Erlebnis

Kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Während ein Teilnehmer draußen wartet (es können auch mehrere sein), spricht man im Spielkreis über die Verhaltensregeln. Dem Hereingerufenen wird erklärt, man habe sich über ihn unterhalten und dabei über ein Ereignis gesprochen, das er in den letzten Tagen erlebt habe. Er müsse die „Tat“ durch Fragen an die Anwesenden herausbekommen. Geantwortet wird nur mit JA oder NEIN. Vorher wurde aber abgesprochen: Die Runde antwortet mit NEIN, wenn der Satz des

Fragestellers mit einem Konsonanten endet, sonst mit JA. Beispiel: „Hat es mit der Eisdiele zu tun?“ Letzter Buchstabe ist „n“. Also heißt die Antwort NEIN. „Meint Ihr die Geschichte mit Monika?“ Letzter Buchstabe ist ein Vokal, also JA. Der Reiz des Spieles besteht darin, dass sich der Teilnehmer durch einen ganzen „Urwald“ fragen muss. Er wird deshalb auch Erlebnisse preisgeben, die nicht mit der so genannten Tat zusammenhängen.

Variation: Paranoia: Ein Teilnehmer der das Spiel noch nicht kennt (oder mehrere Teilnehmer) warten draußen während sich die Gruppe im Kreis bespricht. Ein Stuhl ist frei wo der einzelne von draußen sitzen wird. Der einzelne Teilnehmer kommt nach dem sich die Gruppe besprochen hat rein, und soll nur durch Fragen die die Gruppe mit ja oder Nein beantwortet das System raus finden.

Das System: Jeder befragte beschreibt eine andere Person in der Gruppe (z.B. immer die Person die rechts von einem sitzt). Die Person, die beschrieben wird passt auf. Wenn die Person die beschreibt nun eine falsche Antwort gibt sagt die beschriebene Person „Paranoia“ und alle wechseln die Plätze und beschreiben die Person die jetzt rechts von einem sitzt (z.B. Frage: „trägst du blaue Jeans?“ Befragter: „Ja“ die Person die Beschrieben wird trägt aber eine schwarze Jeans und sagt deswegen „Paranoia“). Die Gruppe muss vorher nur festlegen welche Person sie beschreibt. Wenn derjenige der Fragt das System verstanden hat, darf er mitspielen und der nächste wird reingeholt.

Tach Madame!

Materialbedarf: Kartenspiel

Bis 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis um einen Tisch oder ähnliches. Die Karten werden gleichmäßig verteilt (überzählte Karten kommen zur Seite), bleiben aber vor allen verdeckt liegen. Nun deckt nacheinander jeder Teilnehmer eine Karte auf, so dass sie alle gleichzeitig sehen können. Nun müssen möglichst schnell bestimmte Bewegungen/Ausrufe zu jeder Karte gemacht werden (siehe unten). Wenn alle diese machen, bleibt die Karte liegen und der nächste Teilnehmer ist dran. Wer diese nicht, oder wesentlich später macht als alle anderen macht, oder etwas ganz anderes, der bekommt den Kartenstapel der Mitte. Er ist dran mit Auslegen. Wer als erster seine Karten ausgelegt hat gewinnt.

- 7 - keine Reaktion
- 8 - beide Daumen seitlich an die Stirn, mit den Fingern wackeln
- 9 - zweimal klatschen
- 10 - einmal kurz aufstehen
- Bube - militärisch grüßen
- Dame - „Tach Madame“ ausrufen
- König - so tief neigen, dass die Stirn den Tisch berührt
- As - die Spielrichtung wird geändert

Variation: Bei vielen Mitspielern kann auch von einem Kartenspiel in der Mitte gezogen werden. Wenn dann ein Teilnehmer die Runde verliert, werden ihm die jeweiligen Karten gegeben, solange, bis keine mehr übrig ist.

Ying Yang

Kein Material notwendig

Bis 25 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis und schauen einander an. Einer beginnt, indem er eine Hand mit ausgestreckten Fingern auf den Kopf legt und „Ying“ sagt. Hat der Spieler seine linke Hand auf den Kopf gelegt, dann zeigen seine Finger nach rechts, und das bedeutet, dass sein Nachbar zur Rechten als nächstes an der Reihe ist. Hat er seine Finger nach links, muss der Mitspieler zu seiner Linken weitermachen.

Derjenige legt eine Hand mit ausgestreckten Fingern unter das Kinn und sagt: „Yang“. Wieder kommt der als nächstes an die Reihe, auf den die Finger zeigen.

Der dritte Teilnehmer hat es am besten. Er zeigt mit den Fingerspitzen auf irgendjemand anderen im Kreis und sagt überhaupt nichts. Derjenige, auf den er gezeigt hat, beginnt den ganzen Vorgang von neuem, legt seine Hand auf den Kopf und sagt „Ying“. Das Spiel geht weiter „Ying“, „Yang“, Schweigen - und das so schnell wie möglich, bis ein zerstreuter Teilnehmer die falsche Bewegung macht, das falsche Wort sagt oder die Reihenfolge nicht einhält.

Zur Strafe für dieses Versäumnis wird der verträumte Zen-Schüler aus dem Kreis der anderen verbannt. Er muss aber als Konzentrationsstörer eine neue, wichtige Aufgabe erfüllen. Er steht außerhalb des Kreises und darf alles tun oder sagen, um die anderen zu irritieren - außer einen Teilnehmer zu berühren oder ihm die Sicht zu nehmen. Jeder wird ebenso zu den ruhestörenden Geistern verbannt, bis es nur noch ein paar Zen-Meister gibt, die sich bemühen, in all dem Durcheinander ihre Konzentration zu wahren. Wenn nur noch drei Meister übrig sind, wird es Zeit für eine neue Runde.

Das Mörderspiel

Materialbedarf: Plakat, Zettel, Stifte

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer zieht einen Zettel. Auf einem Zettel steht ein "M" für "Mörder". Derjenige ist der Mörder des ganzen Spiels. Er muss versuchen, die anderen Teilnehmer "umzubringen". Dazu muss er sie allein antreffen, den "M" - Zettel zeigen und sagen: "Du bist tot." Der umgebrachte Teilnehmer muss sich anschließend auf ein Plakat eintragen. Das Plakat ist die "Toten-Liste". Es wird in drei Spalten eingeteilt (Ermordeter, Tag/Zeit und Ort) und bei Beginn für alle sichtbar aufgehängt. Immer, wenn die Gruppe versammelt ist, kann jeder noch Lebende einen Tipp abgeben. Das Spiel kann so mehrere Tage dauern.

Wichtig: Die Ermordeten dürfen selbstverständlich nicht verraten, wer der Mörder ist, sonst macht das Spiel nicht viel Spaß!"

Variation 1: Ihr bildet einen Kreis auf den Boden. Jeder hat eine weiße Untertasse mit einem brennenden Teelicht vor sich stehen. Aus dem Kartenspiel werden so viele Karten entnommen, wie Personen an dem Spiel beteiligt sind, die restlichen Karten legt ihr beiseite. Es wird jetzt eine Karte ausgesucht. Wer später diese Karte erhält, ist der Mörder.

Jeder bekommt eine Karte, wobei niemand irgendjemanden seine Karte zeigen darf. Der Mörder kann nun seine Opfer umbringen, indem er ihnen deutlich zublinzelt (am besten mit einem Auge). Jeder Ermordete bläst sein Teelicht aus und stirbt mit einem

schauerlichen Ton auf den Lippen. Der Mörder kann entlarvt werden. Hat jemand eine Vermutung, wer der Mörder ist, sagt er laut: 'Ich habe einen Verdacht!'. Er muss nun warten, bis noch jemand einen Verdacht äußert. Ist das der Fall, zählt der Spielleiter bis drei. Bei 'drei' müssen beide auf den Menschen zeigen, hinter dem sie den Mörder vermuten.

Zeigen sie auf zwei verschiedene Personen, sind sie beide tot. Zeigen sie auf die gleiche Person, muss diese ihre Karte aufdecken. Ist es der Mörder, so hat dieser verloren und das Spiel beginnt von vorn. Ist es nicht der Mörder, sind die beiden, die auf ihn gezeigt haben, ebenfalls tot. Der Mörder hat gewonnen, wenn es nur noch einen Überlebenden gibt.

Während des Spiels ist absolute Ruhe Bedingung. Das gilt auch für die Ermordeten. Niemand darf im Spielverlauf auf den Boden schauen, das gilt nicht für denjenigen, der einen Verdacht geäußert hat. 'Maschinengewehrblinzeln' ist untersagt.

Dieses Spiel ist sehr spannend und aufregend. Es steht und fällt mit den Fähigkeiten des Mörders. Es eignet sich hervorragend, um von einem sehr 'quiriligen' Level wieder auf 'normal' zurückzufahren. Man kann im Anschluss sehr schön auf den Tagesabschluss überleiten Warum weiße Untertassen? Erstens werden Teelichter schnell sehr heiß und schmelzen mit Vorliebe Teppiche oder verbrennen Parkettfußböden und zweitens sieht man auf diese Weise die einzelnen Gesichter viel besser (weiße Flächen reflektieren 90% des einfallenden Lichts).

Variation 2: Ihr bildet einen Kreis mit den Stühlen. Aus dem Kartenspiel werden so viele Karten entnommen, wie Personen an dem Spiel beteiligt sind. Die restlichen Karten legt ihr beiseite. Es wird jetzt eine Karte ausgesucht. Wer später diese Karte erhält, ist der Mörder.

Jeder bekommt eine Karte, wobei niemand seine Karte irgendjemanden zeigen darf. Alle halten sich an den Händen. Die Morde werden nun wie folgt begangen: Der Mörder drückt die Hand eines seiner Nachbarn - egal wie oft. Sein Nachbar zählt die Drücke mit und gibt einen Händedruck weniger an seinen Nachbarn weiter als er selbst erhalten hat. Der nächste Nachbar gibt wieder einen Händedruck weniger an seinen Nachbarn weiter. Derjenige, der nur noch einen Händeruck erhält, ist tot und scheidet aus dem Kreis aus. Die entstandene Lücke wird geschlossen. Der Mörder kann entlarvt werden.

Hat jemand eine Vermutung, wer der Mörder ist, sagt er laut: 'Ich habe einen Verdacht!'. Er muss nun warten, bis noch jemand einen Verdacht äußert. Ist das der Fall, zählt der Spielleiter bis drei. Bei "drei" müssen beide auf den Menschen zeigen, hinter dem sie den Mörder vermuten. Zeigen sie auf zwei verschiedene Personen, sind sie beide tot. Zeigen sie auf die gleiche Person, muss diese ihre Karte aufdecken. Ist es der Mörder, so hat dieser verloren und das Spiel beginnt von vorn. Ist es nicht der Mörder, sind die beiden, die auf ihn gezeigt haben, ebenfalls tot. Der Mörder hat gewonnen, wenn es nur noch einen Überlebenden gibt.

Auf den ersten Blick erscheint die Entlarvung des Mörders einfach - aber sie ist es nicht! Der Mörder kann sich zudem selbst töten, wenn er nicht genau mitzählt und hat dann das Spiel ebenfalls verloren. Bei diesem Spiel muss es nicht unbedingt ruhig sein - ein schadenfrohes Seufzen, wenn man derjenige ist, der zwei Drücke erhält, ist da dann schon erlaubt. Der Mörder darf in zwei Richtungen 'morden'.

Variation 3: Man legt innerhalb der Spielfläche (Haus, Zeltplatz, etc.) je nach der Größe der Fläche verschiedene Mordinstrumente (Korkenzieher, Buch, Kerzenständer,...) ab. Der Mörder muss sich diese Gegenstände dann unbemerkt nehmen und kann mit dem Vorzeigen des Gegenstandes eine Person ermorden. Die Person muss mit dem Mörder alleine sein. Indem andere Personen den Gegenstand nehmen, kann man noch zusätzlich ein bisschen mehr Verwirrung

stiften. Auch ein Zeitlimit, wie lange die Gegenstände nicht an ihrem Ort liegen dürfen, macht das Spiel noch spannender.

Variation 4: Gemordet wird durch zuzwinkern. Ein Mörder, der den anderen natürlich nicht bekannt sein darf, wird ausgelost. Wer tot ist, trägt sich auf eine Liste ein. Ein- oder zweimal täglich muss man sich Treffen, bei dem immer nur zwei Teilnehmer (Detektive) zusammen einen Verdacht äußern können. Ist er richtig, ist der Mörder entlarvt und das Spiel zu Ende. Ist er falsch, sind die beiden Detektive auch tot und das Spiel geht weiter. Liegt ein Detektiv richtig und der andere falsch, sind auch beide tot und das Spiel geht auch weiter.

Variation 5: Alle Kinder - oder Jugendlichen - sitzen in einem Kreis. Jeder erhält aus der obligatorischen Baseballkappe einen gefalteten, kleinen Zettel. Die meisten Zettel sind weiß. Nur 2 nicht. Auf einem ist ein Pfeife - alla Sherlock Holmes - auf einem ein Kreuz. Der mit dem Kreuz ist der Mörder, der mit der Pfeife der Detektiv. Dieser muss sich zu erkennen geben. Aufgabe des Mörders ist es seine lieben Mitspieler, zu ermorden, dies tut er indem er seinem Opfer zuzwinkert. Dieses stirbt dann und fällt möglichst effektiv von Stuhl. Der Detektiv hat die Aufgabe raus zu finden wer der Mörder ist. Er hat 3 Rateversuche. Erkennt er den Mörder hat er gewonnen.

Der Mörder hingegen gewinnt wenn

- a) der Detektiv bei allen 3 Rateversuchen falsch getippt hat, oder
- b) wenn außer ihm und dem Detektiv nur noch potentielle Opfer übrig sind, also insgesamt nur noch 5 Leute sitzen.

Je mehr Leute, desto besser !!! Das Spiel kann immer wieder gespielt werden und ist immer wieder lustig.

Variation Mörder und Supermörder: Es muss zuerst heimlich ein Mörder und ein Supermörder bestimmt werden, z.B. mit einem Kartenspiel. An einer bestimmten Stelle (nicht direkt im Gruppenraum) wird ein Zettel aufgehängt, in den sich jeder eintragen muss der getötet wurde (mit Datum, Uhrzeit und Tatort). Getötet wird mit einer zärtlichen Umarmung oder einem Kuss. Es töten beide Mörder. Treffen sie sich tötet der Supermörder den Mörder. Es kommt sehr auf die Mörder an, ob das Spiel lange dauert, oder am ersten Abend beendet ist (mir noch nie passiert). Das Spiel geht die ganze Zeit ohne Unterbrechung.

Wenn jemand (der noch lebt!!) einen Verdacht hat, sagt er/sie es dem vermeintlichen Mörder (am besten natürlich in Gesellschaft). Wenn die Vermutung richtig ist, ist mindestens ein Mörder entlarvt. Entweder gibt es dann noch den zweiten, oder das Spiel ist beendet! Ist die Vermutung falsch darf sie/er sich auch mit zu den Toten gesellen. Wichtig ist, dass der Weg vom Aufenthaltsraum zur Liste nicht zu kurz ist. Wenn es gut läuft, bringt es eine schöne Stimmung in die Gruppe.

Variation die Mörder kommen: Jedem Teilnehmer wird das Mordopfer zugelost. Dazu schreibt jeder seinen Namen auf einen Zettel, diese werden eingesammelt und gemischt, danach wird gelost. Wer sich selbst erwischt, wirft den Zettel wieder zurück. Gemordet wird durch die Übergabe eines beliebigen Gegenstandes von Hand zu Hand. (Nach dem Motto: Halt mal schnell... oder so). Wenn ein Dritter dazwischen ist oder der Gegenstand auf dem Boden, dem Tisch etc. liegt, bevor er genommen wird, gilt das nicht.

Wenn das Ding entgegengenommen wurde, verkündet der Mörder, dass er eben seinen Auftrag erfüllt hat und erhält den Zettel seines Opfers und muss jetzt dessen Mord ausführen. Hat man sich selbst erwischt, gibt's nur einen Ausweg: Selbstmord. Der Tote trägt sich sofort in eine öffentlich aushängende Liste ein, unter Angabe des Namens, der Uhrzeit und des Mordinstruments. Sieger ist der oder sind die, die am Ende der festgelegten Spielzeit (kann man auch flexibel regeln, man sieht ja, wenn

nur noch wenige übrig sind, dann kann man noch ein paar Stunden zugeben) noch am Leben sind.

Steigerung, um zu verhindern, dass passive Spieler am Ende als Sieger hervorgehen. Jeder behält alle Zettel der Leute, die er getötet hat. Sieger ist dann der, der am Schluss die meisten Zettel hat; das kann dann natürlich auch ein Toter sein. Bei etwa 50 Personen dauert das Spiel so knappe zwei Tage, je nachdem wie gut sich die Leute schon kennen. Bei großen Gruppen gibt es ja eh Namensschilder. Man kann natürlich auch Mordverbot-Zonen oder Zeiten vereinbaren (beim Essen, bei Gruppentreffen...)

Variation Werwolf: Die Spieler sitzen im Kreis. Zunächst werden die Karten von einem normalem Kartenspiel festgelegt. Es gibt: die Dörfler(6), die Werwölfe(2), Amor, die Seherin, das Mädchen (bei mehr als 8 Spielern: der Jäger, die Hexe, der Dieb und je nach dem mehr Dörfler und Werwölfe)

Die Karten werden gemischt, der Erzähler des Spieles verteilt sie so, dass niemand die Karten sehen kann, nur der Besitzer der Karte darf sie ansehen.

Dörfler und Hauptmann

Als erstes sind da die Dorfbewohner. In der Nacht schlafen sie und alle Mitspieler halten sich die Hände vors Gesicht, wenn der Erzähler sagt "Es wird dunkel und die Dorfbewohner gehen zu Bett und schlafen".

Tagsüber sind die Dorfbewohner wach und sehen sich dann mit den schlimmsten Dingen konfrontiert.

Wenn jeder eine Karte hat, wählt das Dorf einen Hauptmann. Der Hauptmann hat später immer zwei Stimmen wenn abgestimmt wird. Am besten gibt man den Hauptmann einfach ein rotes Armtuch oder sonst irgendwas, oder macht eine Extrakarte mit Orden.

Werwölfe

Im Dorf sind nämlich je nach Mitspieler bis zu 4 von diesen hässlichen Viechern. Am Tag, wenn die Dorfbewohner wach sind, sind auch die Werwölfe wach und tun so als seien sie Dorfbewohner. In der Nacht aber, dürfen die Werwölfe die Augen aufmachen, wenn der Erzähler, dann erzählt "Es ist dunkel geworden und die Werwölfe erwachen"

Sind die Werwölfe erwacht und alle Dorfbewohner 'schlafen', sagt der Erzähler: "Die Werwölfe suchen sich aus der Menge der Dorfbewohner ein Opfer..." Alle Werwölfe, deuten auf eine Person ihrer Wahl, die sie des Nachts nun finster umbringen wollen. Natürlich dürfen sie nicht laut reden, sonst hören ja die Dorfbewohner wer ein Werwolf ist. Haben sich die Werwölfe geeinigt, geht es weiter. Dumm für die Dörfler, wenn der Hauptmann ein Werwolf ist.

Der Amor und die Liebende

Der Amor ist auch ein Dorfbewohner, aber, gleich nachdem alle Dörfler das erste Mal einschlafen, geht er um und darf die Hände vom Gesicht nehmen.

"Der Amor erwacht und sucht aus dem Kreis der Dorfbewohner zwei aus die sich lieben" Der Amor deutet stumm auf die Beiden um sich nicht mit der Stimme zu verraten. (Natürlich kann es sein, dass der Amor dabei auch einen Werwolf oder gar zwei erwischt, die sich lieben.)

"Dann geht auch der Amor wieder schlafen und die Liebenden erwachen und sehen sich an und erkennen sich" Der Erzähler geht dabei in der Gruppe umher, berührt die Liebenden an der Schulter, die daraufhin die Hände vom Gesicht tun dürfen um ihren Partner zu erkennen. Wird später ein Liebender getötet, dann bringt sich der Andere um, sobald er dies sieht.

Die Seherin

Die Seherin ist auch ein Dorfbewohner. Sie erwacht jede Nacht, ehe die Wölfe aufwachen.

"Die Seherin erwacht und hat einen Traum" und bei diesem Traum darf die Seherin auf eine Person deuten, dessen Karte sie einsehen darf, während der Rest sich schlafend die Augen zuhält.

Der Erzähler sammelt dann alle Karten der Reihe nach ein, damit niemand weiß, welche Karte die Seherin jetzt gesehen hat und zeigt der Seherin dann vom Stapel die Karte der Person die sie im Traum gesehen hat.

Bei dem Einsammeln muss der Erzähler sich merken, bei welcher Person er stets mit dem einsammeln beginnt, damit er beim wieder Austeilen nicht die Karten vertauscht.

Das Mädchen.

Auch sie ist eine Dorfbewohnerin. Das Mädchen darf nachts, wenn die Werwölfe erwacht sind, zwischen den Fingern durchblinzeln. Nur sollte es sich nie erwischen lassen. Wenn das Mädchen sich verrät, wird es natürlich in der nächsten Runde getötet.

Der Jäger

Der Jäger ist auch ein Dorfbewohner. Der Jäger darf, wenn er getötet wird, noch jemand mit ins Grab nehmen. Das kann so einiges auslösen. Tötet ihn ein Werwolf, sagt der Erzähler "Der Jäger erwacht, als er getötet wird und schießt wild um sich", ansonsten macht der Jäger das, wenn die Dorfbewohner ihn töten wollen, weil sie ihn für einen Werwolf halten. Wen er erschießt... tja das weiß er nicht, kann auch ein harmloser Dörfler sein, oder gar einer von den Liebenden... er muss sich eben entscheiden.

Die Hexe

Die Hexe ist auch eine Dorfbewohnerin. Sie hat zwei Tränke. Einen Gift- und einen Heiltrank.

In einer Runde kann sie entweder den Gift oder Heiltrank einsetzen, beide aber nur einmal im Spiel.

Dazu muss sie sich allerdings outen (das kann gefährlich sein, wenn die Werwölfe sie dann töten wollen.)

Mit dem Heiltrank kann sie jeden wieder lebendig werden lassen. Mit dem Gift einen vermeintlichen Werwolf töten indem sie es in der Runde ansagt

Der Dieb

Der Dieb ist auch ein Dorfbewohner. Wenn der Dieb mitspielt (bei genügend Spielern, als eben einigen mehr als den 8 Minimum), darf der Dieb am Anfang, noch ehe der Amor erwacht aufwachen und sich entscheiden, ob er Werwolf oder Dorfbewohner sein will. Seine Entscheidung deutet er dem Erzähler an, ohne zu sprechen, so dass niemand später weiß, wer der Dieb ist und was er gewählt hat. So kann es mal sein, dass mehr Werwölfe dabei sind.

Wenn also alle Dorfbewohner im Bett sind, die Seherin (und in der ersten Runde auch der Amor) erwacht ist und ihre Karte gesehen hat (bzw. der Amor davor in der ersten Runde davor noch die Liebenden bestimmt hat), schläft die Seherin wieder ein und die Wölfe erwachen und töten jemand - alles beobachtet vom Mädchen natürlich.

Dann gehen die Werwölfe satt und zufrieden in ihre Betten und schlafen auch wieder ein.

"Am Morgen erwachen alle Dorfbewohner und stellen mit Entsetzen fest, dass einer unter ihnen getötet wurde", erzählt dann der Erzähler. Alle dürfen wieder gucken (auch die Wölfe, die ja am Tag Dorfbewohner sind.)

Und natürlich kann das nicht so weitergehen. Im Dorf wird beraten wer Schuld an allem ist. Die Dörfler verdächtigen einen aus ihrer Mitte.

Jetzt geht das wilde Spekulieren los. Nur die Werwölfe wissen wer von ihnen Werwolf ist. Und das Mädchen. Die Seherin weiß mit jeder Runde mehr, je mehr

Karten sie kennt. Die Dörfler müssen aber einen auswählen, der sterben muss und den sie verdächtigen.

"Am Ende wird der mit den meisten Stimmen aufs Schafott geführt und hingerichtet..."

Die Werwölfe stimmen natürlich immer für einen unschuldigen Dorfbewohner oder am besten den Hauptmann (außer der ist selber ein Wolf) oder auch das Mädchen, wenn sie es beim blinzeln erwischen. Seherin, Mädchen und Hauptmann versuchen natürlich die Werwölfe zu erwischen, wobei der Hauptmann trotz seiner zwei Stimmen nicht weiß, wer da im Dorf Werwolf ist (außer der Hauptmann wäre zufällig auch das Mädchen oder die Seherin.)

Falls die Dorfbewohner einen Werwolf aufs Schafott führen "...verwandelt sich der unbescholtene Bürger plötzlich im Todeskampf in ein wütendes Monster, ehe es tot liegen bleibt.." (Der Erzähler weiß ja, wer Werwolf ist, der Spieler selbst auch... ausspielen ist eh schöner)

Ansonsten stirbt auf dem Richttisch ein armer Bürger, den seine Mitdörfler in blinder Dummheit gemeuchelt haben.

Der Erzähler hat bei der ganzen Sache die Aufgabe besonders gruslig zu erzählen und das Spiel zu überwachen und die Runden jeweils zu beginnen.

Wer tot ist, darf das Werwolfheulen, -reißen und -fressen spielen oder aufs Klo gehen.

Gewonnen haben die ,die zuletzt übrig bleiben, also Werwölfe oder Dörfler.

Besonders witzig ist es das Spiel im intime zu spielen.

Bei mehr als 8 Mitspielern nimmt man statt 2 Werwölfen und 6 Dörflern dann weitere Karten hinzu.

Variation Mafiosi Spiel: Mit Hilfe des Kartenspiels werden 2 Mafiosi (Kreuz- und Pik Bube) und ein Detektiv (Herz-Ass) ausgelost. Alle anderen sind nur normale Bürger eines kleinen italienischen Dorfes.

Der Spielleiter (der selber nicht mitspielt) gibt nun die Anweisungen:

- * "Das ganze Dorf schläft ein" (alle schließen ihre Augen)
- * "Die beiden Mafiosi wachen auf " (und stellen erst mal fest, wer ihr Partner ist)
- * "sie suchen sich per Blickkontakt ein Opfer aus" (und müssen sich deswegen einig werden)
- * "Die Mafiosos schlafen wieder ein"
- * "der Detektiv wacht auf" äußert (dem Spielleiter) per Augentakt einen Verdacht
- * "der Detektiv schläft wieder ein"
- * "das Dorf wacht wieder auf!"

Nun teilt der Spielleiter dem Dorf mit, wer in der Nacht umgebracht wurde und ob der Verdacht des Detektivs richtig war. Der Ermordete ist natürlich aus dem Spiel und kann in der nächsten Runde die Augen aufbehalten. Nun muss für den Mord ein Sündenbock gefunden werden. Derjenige wird per Mehrheitswahl auserkoren und endet am Strang (und spielt somit auch nicht mehr mit). Das kann je nach Diskussionsfreude der Teilnehmer mehr oder weniger lang dauern. Danach geht es wieder von neuem los: "Das Dorf schläft ein ..."

Das Spiel ist beendet, wenn entweder das ganze Dorf ermordet wurde oder beide Mafiosos vom Dorf selbstjustiziert wurden.

Menschen- Memory

Kein Material notwendig

Ab 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Zwei Teilnehmer (A und B) werden nach draußen geschickt. Die restlichen Teilnehmer überlegen sich jeweils zu zweit eine Geste oder einen kurzen Spruch (z.B. das Peace- Zeichen oder "Alles bestens" - der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!). Wenn jedes Pärchen ein Erkennungszeichen hat, verteilen sich die Teilnehmer im Raum und A und B werden hereingerufen. Sie müssen nun herausfinden, welche Teilnehmer zu einem Pärchen gehören. Dazu rufen sie jeweils zwei Teilnehmer auf, die ihr Erkennungszeichen daraufhin preisgeben müssen. Wenn dieses gleich ist, sind sie entdeckt, und derjenige von A und B, der sie aufgerufen hat, bekommt einen Punkt und ist noch einmal dran. Wenn er kein Pärchen entdeckt, ist der andere dran. Ähnlich wie beim Memory geht es darum, sich die Erkennungszeichen zu merken und daraus die Zusammensetzung zu kombinieren. Wenn das letzte Pärchen gefunden wurde, hat derjenige von A und B gewonnen, der die meisten Punkte hat und damit die meisten Pärchen entdeckt hat. Das letztgefundene Pärchen darf nun nach draußen und das Spiel fängt von vorne an.

Variation: Je nachdem, ob eine gerade oder ungerade Anzahl von Teilnehmern vorhanden ist, können auch drei Teilnehmer nach draußen geschickt werden. Derjenige, der am meisten Punkte hat, darf mit dem letztgefundenen Memory-Pärchen wieder nach draußen.

Der Pate

Materialbedarf: Taschenlampe, Klebestreifen

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Das Zimmer muss möglichst komplett abgedunkelt sein. Zuerst wird ein größerer Kreis auf dem Boden markiert, z.B. mit Klebestreifen. Ein Teilnehmer ist der Pate, der als einziger eine Taschenlampe bekommt. Alle Teilnehmer verteilen sich und der Pate muss sie suchen. Er nimmt dazu seine Taschenlampe zur Hilfe, darf aber nur eine Stelle anleuchten und den Lampenstrahl nicht bewegen. Glaubt er einen Teilnehmer gefunden zu haben, leuchtet er ihn an. Dieser ist dann gefangen und muss in den Kreis. Alle anderen Teilnehmer können die Gefangenen durch Abklatschen befreien. Wird jemand zum dritten Mal erwischt, ist er selbst Pate.

Variation: Der Pate muss selbst im Kreis stehen bleiben.

Wieder vereint

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle stellen sich paarweise hintereinander auf. Das erste Paar versucht, das letzte Paar der Reihe zu fangen. Dazu trennt sich nach einem Startsignal das

letzte Paar, läuft an der Reihe rechts bzw. links vorbei und versucht, sich wieder zu vereinigen. Das Fängerpaar darf sich nach dem Startsignal nicht mehr umdrehen oder zur Seite sehen. Sie dürfen das erste Paar erst jagen und abschlagen, sobald sie diese gesehen haben. Dies ist meistens der Fall, wenn sie sich ungefähr auf gleicher Höhe befinden. Gelingt es ihnen nicht, einen der Teilnehmer abzuschlagen, bleiben sie weiterhin vorn und das andere Paar reiht sich hinter ihnen ein. Sind sie erfolgreich, ist das soeben gefangene Paar ganz vorne und mit fangen dran.

Alles, was rund... ist

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Vor Spielbeginn wird abgeklärt, welche Gegenstände im Haus nicht verwendet und welche Räume nicht betreten werden dürfen. Nun werden Kleingruppen gebildet. Der Spielleiter gibt die Aufgabe, unterschiedlichste Gegenstände, die alle eine gemeinsame Eigenschaft haben, zu sammeln, z.B. alle runden Gegenstände sie auf einen Haufen zu legen. Nach einer vereinbarten Zeit (z.B. drei Minuten) wird ausgewertet. Welche Kleingruppe die Aufgabe am besten und am vielfältigsten gelöst hat. Selbstverständlich können auch die verschiedensten anderen Attribute vorgegeben werden: Alles was eckig, blau, durchsichtig, komisch, hart, weich, lang, dick, hölzern ist.

Variationen: Auf ein Startsignal werden von den beteiligten Kleingruppen alle zusammen gesammelten Gegenstände wieder an ihre ursprünglichen Aufbewahrungs- und Standorte zurückgebracht. Die Kleingruppe, die zuerst fertig ist, war am schnellsten und ist somit die Siegergruppe.

Kegel umwerfen

Materialbedarf: 8-10 Kegel oder Colaflaschen oder ähnliches

Ab 3 Personen

Ab 12 Jahren

Anleitung: Die Teilnehmer stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Die Kegel werden in der Mitte auf der Fläche von ca. 1 m² aufgestellt. Die Teilnehmer müssen nach dem Kommando „1,2,3“ versuchen sich in den Kreis zu ziehen, wer dabei einen Kegel umwirft scheidet aus. Die Ansage kann später auch aus der Gruppe heraus erfolgen. Sollte der Schwierigkeitsgrad zu leicht sein, kann man die Kegel auch enger zusammenstellen.

Die Tütenaktion

Materialbedarf: Für jeden Teilnehmer eine Papiertüte DINA4 (erhältlich z.B. in Großmärkten) alte Zeitschriften zum Ausschneiden von Bildern, Texten usw., Klebstoff, Malutensilien (Wachsmaler, Buntstifte...), einen zentralen Ort im Gemeinschaftsraum (Tisch)

Bis 15 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Die Freizeit sollte mindestens 5 Tage dauern. Am ersten gemeinsamen Abend erhält jeder Teilnehmer und Mitarbeiter eine Papiertüte. Es ist seine Aufgabe diese so zu gestalten, dass jeder weiß, wem die Tüte gehört. Alle Tüten werden auf einen großen Tisch in den Gemeinschaftsraum gestellt. Im Lauf der Freizeit darf jeder jede Tüte mit Dingen bekleben oder bemalen, von denen er glaubt, dass sie zu dem Besitzer in irgendeiner Form passen. Das Bekleben kann anonym erfolgen. Aber am letzten Abend, wenn alle Tüten ausgegeben werden, hat der Besitzer die Möglichkeit Rückfragen zu stellen.

Es können auch Briefe, Bilder usw. in die Tüte gesteckt werden, jedoch sollte alles, was sich im Inneren befindet, einen Absender tragen. Wann die einzelnen Dinge gestaltet und in die Tüte gesteckt werden, sollte offen bleiben. Der Besitzer darf während der Freizeit nicht in seine oder gar in eine fremde Tüte schauen. Es spricht aber nichts dagegen, die äußere Gestaltung zu begutachten. Erst am Ende der Freizeit werden alle Tüten ausgegeben und die Geheimnisse gelüftet. Es sollte an dem betreffenden Abend noch Zeit für Gespräche sein.

Die Tüten sind nicht für Racheakte oder ähnliche Gehässigkeiten gedacht. Das solltet ihr als Leiter schon am ersten Abend entsprechend deutlich machen. Auch bei dieser Methode gibt es das "Außenseiterproblem". Es wird immer Leute geben, deren Tüte recht leer bleibt. Eure Aufgabe als Leiter besteht darin, so etwas zu sehen und entsprechend zu reagieren. Diese Aktion ist sehr spannend, wenn sie entsprechend verpackt und angeleitet wird. Man stellt oftmals erstaunliche Dinge fest oder bekommt Kontakt zu Leuten aus der Gruppe, die vorher nicht im Blickfeld waren. Das Feedback kann öffentlich und persönlich gegeben werden.

Variation: Ein Problem besteht bei dieser Aktion oftmals darin, dass bestimmte Tüten überquellen, während andere nahezu leer bleiben. Dieses Dilemma lässt sich jedoch umgehen. Als zusätzliche Aufgabe kann man die Gruppe bitten, dass sich jeder für jeden aus der Gruppe ein Wort ausdenkt, es auf einen Zettel schreibt und diesen in die Tüte des Betreffenden steckt. Das Wort sollte in irgendeiner Form zum anderen passen. Auf diese Weise hat jeder von jedem in irgendeiner Form eine Rückmeldung und jeder muss sich mit jedem gedanklich auseinandersetzen.

Der Heimliche Freund: Am ersten Tag bittet man alle Teilnehmer, auf einen kleinen Zettel den eigenen Namen, Hobbys, Interessen, Beruf, Vorlieben usw. zu schreiben. Danach werden die Zettel in eine Tüte geworfen (ein Korb, oder eine Schüssel tun's auch, solange man die Namen auf den Zetteln nicht lesen kann).

Dann wird von jedem Teilnehmer reihum ein Zettel gezogen. Den draufstehenden Namen sollte man tunlichst vor den anderen geheim halten. (Sollte irgendjemand seinen eigenen Namen ziehen, muss er noch mal ziehen).

Nach der Ziehung kann das Spiel sofort losgehen. Jeder Spieler hat bis zum Seminarende die Aufgabe, der Person, deren Namen er gezogen hat, jeden Tag mindestens einmal etwas Gutes zu tun. Was das "Gute" sein kann, bleibt ganz dem Einfallsreichtum überlassen; Blumen auf dem Tisch vor dem Platz der Betreffenden, Morgengrüße auf der Wand, Liebesbriefe, ein frisch gemachtes Bett, was auch immer.

Wichtig dabei ist nur eins: die Beschenkte Person darf niemals die Identität ihres heimlichen Freundes herausbekommen. Heimlichkeit ist also eine absolute Notwendigkeit im Spiel. Es ist natürlich allen Spielern erlaubt, zu forschen und zu knobeln, wer wessen heimlicher Freund ist, und so der Lösung etwas näher zu kommen, wer der eigene Wohltäter ist.

Am Ende des Wochenendes kann das Spiel aufgelöst werden, indem sich alle Heimlichen Freunde und Freundinnen zu erkennen geben.

Das heißt, dass wir heimlich unseren Freund oder unsere Freundin beobachten und uns mindestens einmal am Tag mit ihm/ihr mittels "Botschaften" (Briefe, Kleine Nachrichten auf Zetteln, kleinen Aufmerksamkeiten usw.) in Verbindung setzen. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt!

Um unsere Botschaften dem Freund oder der Freundin unauffällig zukommen zu lassen, können wir einen "eingeweihten" Boten/Botin einsetzen. (niemand darf die Identität der Absender verraten) Wir könnten sie aber auch selber an einer geeigneten Stelle hinterlassen, wo sie mit Sicherheit vom Adressaten gefunden wird. Es ist auch möglich einen Karton als "Briefkasten" für alle auszustellen. (Aber auf "Boten zu verzichten würde dem "Spiel" wohl viel von seinem Reiz nehmen)

Zum Abschluss der gemeinsamen Zeit sollen alle erfahren, wer mit wem heimlich befreundet war. Wer schon eine "Spur" hat, kann damit beginnen, dem Plenum zu erklären, warum er/sie seinen/ihren geheime/n Freund oder Freundin erraten zu haben glaubt. Dann wird festgestellt ob richtig geraten wurde oder nicht. Der richtige geheime Freund gibt sich zu erkennen und ist dann selbst an der Reihe zu raten. So geht es weiter bis alle Freundschaften aufgedeckt

Die Auflösung kann auch ganz formlos geschehen, aber bewährt haben sich zwei weitere mögliche Enden: - Die Seminarleitung kann während des Abschlussfestes zur "Heimlichen-Freund-Disco" aufrufen: bei tanzbarer Musik geben sich alle Heimlichen Freunde während des Tanzens zu erkennen. Im Idealfall tanzen nach einiger Zeit der Unsicherheit und der schrägen Blicke alle im Kreis: auf der einen Seite jedes Spielers tanzt die Person, die sie eine Woche lang etwas Gutes getan hat, auf ihrer anderen Seite, die Person, die sie selbst beschenkt hat. - Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass jede Person mit verbundenen Augen auf einen Stuhl in der Mitte des Raumes gesetzt wird. Jetzt tut sie ihr Heimlicher Freund noch ein einziges Mal etwas Gutes (wobei die Blinde die Chance haben sollte, ihren Freund zu identifizieren), wenn sie es danach immer noch nicht weiß.... Pech, dann muss sie den Rest ihres Lebens verbringen, ohne jemals zu erfahren, wer sie eine Woche lang so nett umsorgt hat.

(Dieses Spielende hat offensichtlich seine Schwächen, da diejenigen, die sich als letzter auf den Stuhl in der Mitte setzen, schon eine ganze Menge Informationen darüber haben, wer als ihr Heimlicher Freund nicht mehr in Frage kommt.)

Handkontakt

Materialbedarf: einen wirklich großen Raum oder eine Wiese mit gutem Wetter, eine Gruppe, die sich gut kennt oder ziemlich zusammengewachsen ist.

Bis 20 Personen

Ab 13 Jahre

Anleitung: Alle gehen mit gemächlichem Schritt umher. Wenn sie auf jemand anderen treffen, so legen beide die Hände aneinander, schauen sich dabei in die Augen und überlegen, was sie in der gemeinsam verbrachten Zeit zusammen erlebt haben (z.B. gemeinsame Kleingruppe, Partnerübung, Gespräch usw.). Durch Abbrechen des Augenkontaktes wird bestimmt, wann die Verbindung "getrennt" werden soll. Während der Übung darf nicht gesprochen werden (Lächeln, Schmunzeln und Lachen ausgenommen...). Danach geht es so lange weiter, bis jeder mit jedem "verbunden" war.

Es sollte nur mit Gruppen gespielt werden, die sich schon gut kennen.

Das Album der Charakterbilder

Materialbedarf: einen großen Raum oder gutes Wetter, eine Sitzgelegenheit für jeden, einen vorbereiteten Zettel für jeden, einen Stift und gegebenenfalls Schreibunterlagen für jeden, optional eine Musikanlage und etwas ruhige Musik

Bis 15 Personen

Ab 13 Jahre

Anleitung: Die Gruppe sollte geduldig und relativ diszipliniert sein und sich schon länger kennen. Der Spielleiter setzt sich mit der Gruppe in einen ruhigen Gruppenraum oder eine lauschige Ecke in der Natur. Es werden Zettel verteilt. Auf diesen befinden sich verschiedene Fragen zur Person, z.B. "Deine Lieblingsfarbe?" oder "Wovor hast du am meisten Angst?". Die Anzahl der Fragen muss eine Zahl weniger sein, als Teilnehmer da sind.

Jeder schreibt seinen Namen oben auf den Zettel und gibt ihn an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser beantwortet stellvertretend die erste Frage für denjenigen, dessen Namen oben auf dem Zettel steht, d.h. er muss sich in diese Person hineinversetzen. Die Zettel werden weitergegeben und das Spiel wiederholt sich mit der nächsten Frage. Irgendwann kommen die Zettel wieder an ihrer Ausgangsposition an, so dass jeder aus der Gruppe für jeden anderen etwas geschrieben hat.

Diese Übung erfordert von allen Beteiligten Disziplin, da man pro Frage mindestens mit drei bis fünf Minuten Antwortzeit rechnen muss. Es kann zudem zu Unmutsbekundungen kommen, wenn gerade die besten Freunde einer Person die "laschen Fragen", z.B. die nach der Liebesspeise bekommen. Gerade da ist aber Fantasie gefragt! Zudem sollte es sich von selbst verstehen, dass auf den Zettel keinerlei Platz für ehrverletzende Bemerkungen ist. Ein ehrliches "Ich kenne dich zu wenig, um etwas Vernünftiges schreiben zu können" kann ein möglicher Ausweg für Situationen der totalen Ratlosigkeit sein...

Die Zettel werden erst weitergegeben, wenn alle mit dem Schreiben fertig sind. Nach Möglichkeit sollte während der Übung nicht gesprochen werden. Ein wenig unaufdringliche Musik im Hintergrund sorgt für Atmosphäre, muss aber nicht sein. Am Ende der Übung lesen sich alle ihre Zettel durch und können bei Verständnisschwierigkeiten noch Rückfragen stellen. Daher sollte die Gruppe erst nach Klärung aller Fragen aufgelöst werden!

Der warme Rücken

Materialbedarf: Tesakreppband DIN A3 - Tonpapierbögen in hellem Farbton und dunkle Stifte (jeweils einmal pro Person)

Ab 3 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Jeder bekommt einen Tonpapierbogen, auf dem oben mit großen Buchstaben notiert ist: "Ich mag an Dir..." mit Tesakreppband auf den Rücken geklebt. Wenn alle fertig ausgestattet sind, werden die Stifte verteilt (vorzugsweise dünne Eddings o. ä.). Jeder soll nun den Satz "Ich mag an Dir..." auf dem Rücken positiv vervollständigen. Wichtig ist, dass immer ein Name dabeisteht. Es sind ausschließlich positive Formulierungen erlaubt. Der "Ton" darf auf keinen Fall ausfallend oder unangemessen sein.

Während der Übung sollte nicht gesprochen werden. Am Ende nehmen alle gleichzeitig ihren Zettel von Rücken ab und können sich dann über viel positive und manchmal auch überraschende Rückmeldung freuen. Bei Klärungsbedarf können Rückfragen an den Schreiber gestellt werden.

Diese Übung eignet sich ausschließlich für das Ende einer Freizeit, eines Seminars oder ähnlichen Situationen. Eine gute und klare Einleitung ist ausgesprochen wichtig z.B. á la "Jetzt am Ende der sehr intensiven Zeit zusammen möchten wir Euch noch einmal Gelegenheit geben, einander etwas Gutes zu tun. Dazu...". Bitte achtet während der Übung darauf, dass immer ein Name beim Geschriebenen dabeisteht. Die erforderliche ruhige Atmosphäre lässt sich ggf. noch durch geeignete Musik unterstreichen.

Es kann manchmal schwierig sein, als Leiter an der Übung teilzunehmen. Man solltet das von Fall zu Fall abschätzen, da man ja schon jeden so gut kennen sollte, dass es nicht bei "Standardsätzen" bleibt...

Ich habe einen Geist gesehen

Materialbedarf: Einen lang gestreckten Raum oder gutes Wetter

Bis 15 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Man kann das Spiel mit denselben Leuten nur einmal spielen. Alle stellen sich in einer Reihe Schulter an Schulter auf. Der Spielleiter steht am Anfang der Reihe. Es ist wichtig, dass die Reihe dicht genug steht und dass das während des Spiels auch so bleibt. Der Spielleiter sagt zu Seinem Nachbarn in der Reihe: 'Ich habe einen Geist gesehen!' Dieser antwortet mit: 'Wo?' und sagt nun seinerseits zu seinem Nachbarn: 'Ich habe eine Geist gesehen!' Der fragt wiederum: 'Wo?'. Das Ganze geht immer so weiter, bis der letzte in der Reihe sein 'Wo?' losgeworden ist. Der ganze Vorgang wird insgesamt viermal durchgeführt:

1. Durchgang: - nur sprechen: 'Ich habe einen Geist gesehen!' - 'Wo?'
2. Durchgang: - wie 1. Durchgang, nur mit der rechten Hand ständig auf etwas zeigen, diese Bewegung wird immer wieder von allen, die 'drankommen' wiederholt, solange das Spiel läuft. Irgendwann zeigt dann die ganze Reihe mit der rechten Hand auf etwas.
3. Durchgang: - wie 2. Durchgang, linke Hand kommt dazu und zeigt auf irgendetwas. Irgendwann sind dann alle Hände in Bewegung.
4. Durchgang: - wie 3. Durchgang, nur hockt sich derjenige hin, der 'Ich habe einen Geist gesehen' gesagt hat. Die Hände bleiben dabei stets in Bewegung.

Ergebnis: Alle sind in der Hocke, bewegen die Arme und wissen nicht wozu... Und nun kommt der Spielleiter: Sobald der Letzte in der Reihe sein 'Wo?' gefragt hat, brüllt Ihr so laut Ihr könnt: 'Daaaaaaa' und schubst Eueren hockenden Nachbarn an, so dass die ganze Reihe vom Dominoeffekt erfasst wird und synchron umfällt.

Es ist wichtig, dass die Spannung über das Spiel hinweg erhalten bleibt. Das Ganze lebt von der Ungewissheit: Was soll das bloß? Mit der Pointe des Umfallens stellt sich dann die Einsicht ein, vielleicht nur geschickt manipuliert worden zu sein.

Das Bürgermeisterspiel

Materialbedarf: Sitzgelegenheit für jeden Teilnehmer,

Ab 10 bis 20 Personen

Ab 13 Jahre

Anleitung: Es gibt vier unterschiedlichen Rollen, die zu besetzen sind:

Gully (1x zu besetzen), Bürger (ca. 60% der Leute ohne Bürgermeister und Gully - sie werden nummeriert 1. Bürger, 2. Bürger usw.), Stadtrat (ca. 40% der Leute ohne Bürgermeister und Gully - sie werden nummeriert 1. Stadtrat, 2. Stadtrat usw.), Bürgermeister (1x zu besetzen)

Die Rangfolge der Rollen ist genau festgelegt (absteigend): Bürgermeister - Stadtrat - Bürger - Gully.

Man sitzt im Kreis, wir nehmen mal an, unsere Gruppe besteht aus 12 Personen und wir haben einen Bürgermeister ausgelost. Beginnend mit dem Bürgermeister ergibt sich entgegen dem Uhrzeigersinn folgende Reihenfolge: Bürgermeister - Gully - 6.Bürger - 5.Bürger - 4.Bürger - 3.Bürger - 2.Bürger - 1.Bürger - 4.Stadtrat - 3.Stadtrat - 2.Stadtrat - 1.Stadtrat (und dann kommt wieder wer?).

Jeder im Kreis hat also eine feste Rolle zu Anfang des Spieles.

Nach unten in der Rangfolge (siehe oben) wird gesiezt („Sie“ sagen), nach oben und bei gleichem Rang geduzt („Du“ sagst). Zum Beispiel: Der Bürgermeister wird von allen gesiezt und er selbst duzt alle. Ein Stadtrat siezt den Bürgermeister und duzt alle anderen. Ein Bürger siezt alle Stadträte und den Bürgermeister und duzt alle Bürger. Der Gully soll das ganze Geschehen mit unqualifizierten Äußerungen stören.

Für das Spiel ist ein fester Dialog vorgegeben (Man kann in allen Fällen natürlich selbst eine Person auswählen, über die man spricht, also 1., 2., 3.... Bürger oder Stadtrat und den Bürgermeister. Nur der Gully nicht).

Beispiel eines Dialoges: Bürgermeister: „Gestern Abend lief ich durch die Straßen unserer Stadt und traf den 3. Stadtrat.“ 3./ Stadtrat: „Wen mich?“/ Bürgermeister: „Ja, Dich.“/ 3. Stadtrat: „Mich nicht.“/ Bürgermeister: „Wen dann?“/ 3. Stadtrat: „Sie trafen den 4. Bürger“/ 4. Bürger: „Wen mich?“/ 3. Stadtrat: „Ja, Dich“/ 4. Bürger: „Mich nicht.“/ 3. Stadtrat: „Wen dann?“/ 4. Bürger: „Sie trafen den Bürgermeister.“/ Bürgermeister: „Wen mich?“/ 4. Bürger: „Ja, Sie.“... usw.

Der Gully ruft unqualifiziert dazwischen und versucht die anderen in der Konzentration zu stören.

Macht jemand einen Fehler, siezt oder duzt er verkehrte Personen, verspricht er sich oder braucht er zu lange, wird er zum Gully degradiert. Dadurch entsteht eine Lücke, die durch Aufrücken im Rang von den anderen gefüllt werden muss.

Beispiel: Der 1. Stadtrat verhaspelt sich und wird zum störenden Gully. Der 2. Stadtrat wird dadurch 1. Stadtrat,

der 3. Stadtrat wird 2. Stadtrat usw. Der alte Gully ist befreit und wird nun 4. Bürger

Die Rollenverteilung ist nach obigem Schlüssel der Gruppengröße anzupassen.

Nach einigen Probedurchläufen läuft das Spiel wie von selbst. Als Gully braucht man Phantasie, gerade wenn der Bürgermeister fit ist. Menschen mit Karrieredrang sollten es auf den Bürgermeister absehen, weil dann mit Sicherheit alle um einen Rang steigen. Den 4. Bürger zu malträtieren nützt nur dem Gully etwas...

Bildhauer und Skulptur

Kein Material notwendig

Ab 5 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Einer ist der Meister, der "Blindhauer". Im ersten Teil des Spiels sind ihm die Augen verbunden. Die anderen Mitglieder der Gruppe formen aus ihren Körpern eine Skulptur. Dem Einfallsreichtum, gepaart mit individuellem Blödsinn sind dabei (fast) keine Grenzen gesetzt. Wenn die Statue soweit fertig ist, beginnt der Bildhauer die Statue mit den Händen abzutasten und zu erforschen. Wenn er meint, dass er die Statue genug kennen gelernt hätte, um sie nachbauen zu können, tritt er einige Schritte zurück und die Statue löst sich wieder in ihre Einzelteile auf.

Der Blindhauer darf jetzt die Augen öffnen und aus dem locker und feixend dastehenden "Rohmaterial" die Statue nachbauen.

Wenn jemand eine Sofortbildkamera hat, kann man den Vergleich von Original und Kopie besonders gut dokumentieren.

Variation 1: Es können auch zwei Blindhauer zusammen arbeiten.

Variation 2: Im zweiten Teil des Spiels behält der Blindhauer die Augen auch geschlossen und darf sie erst öffnen, um sich die Bescherung anzusehen, die er angerichtet hat.

Denkmal bauen

Kein Material notwendig

Ab 5 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Vier oder mehr Teilnehmer werden gebeten, den Raum zu verlassen. Der Spielleiter bittet zwei weitere Mitspieler aus dem Kreis, sich für ein "Denkmal" zur Verfügung zu stellen. Er stellt beide Mitspieler aus dem Kreis in eine entsprechende Pose. Nun wird der erste der draußen wartenden Kandidaten hereingebeten:

Er darf das Denkmal nach seinen Wünschen verändern (die beiden Denkmalspieler nehmen jeweils die gewünschte Stellung ein.) Dabei darf er jedoch nur die Figuren bewegen oder in eine andere Stellung bringen - ohne zu reden!

Sobald er fertig ist, muss er die Position eines der beiden Denkmalspieler selbst einnehmen. Der nächste Kandidat kommt herein, verändert das Denkmal - und muss die Position seines Vorgängers einnehmen usw. Zum Schluss dürfen die "Künstler" noch mitteilen, was ihr Denkmal darstellen soll.

Die Zauberpfeife

Materialbedarf: Trillerpfeife, Schnur, Sicherheitsnadel

Ab 10 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Ein Teilnehmer wird rausgeschickt, in der Zeit bekommt ein anderer Spieler die Pfeife mit Hilfe der Schnur und der Sicherheitsnadel an den Rücken.

Der Teilnehmer von draußen wird wieder Reingerufen. Nun bewegen sich alle Spieler frei im Raum und pfeifen immer wieder unauffällig in die Trillerpfeife. Ziel ist

es den Suchenden zu irritieren. Der Suchende wiederum muss gut hören, beobachten und die Pfeife mit der Schnur finden. Hat er die Pfeife gefunden, geht das Spiel von vorne los. Die Schnur sollte nicht länger als 35 cm sein sonst baumelt sie zu sehr herum.

Presseball

Materialbedarf: Mengen an alten Zeitungen, Klebestift, Draht, Schnur, Schere

Ab 6 Personen

Ab: 5 Jahre

Anleitung: Aus Zeitungen kann man auch Kostüme schneiden. Den Abschluss bildet eine 'Modeschau', bei der jeder sein Kostüm kurz vorstellt.

Neben den 'klassischen' Kleidern sind natürlich auch Phantasiekostüme erwünscht

klassisch:

- Rock aus gereihtem Zeitungspapier, an der Taille mit einer Schnur gehalten
- Hemd, Umhang etc.
- Hüte, Über-Schuhe, Handschuhe

phantastisch:

- Zeitungsflügel
- Fühler (Tipp: Draht)
- etc.

Chef Vize

Materialbedarf: Stuhlkreis

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Die Sitzplätze werden durchnummeriert mit Chef, Vize, 1, 2, 3 usw. Der letzte Sitzplatz erhält die Bezeichnung "Depp". Somit hat jeder Teilnehmer einen Namen (Chef, Vize oder Depp) oder eine Nummer. Der Spielleiter ist der Chef, links von ihm sitzt der Vize und rechts von ihm der Depp.

Grundbewegung:

Es gibt einen einfachen Bewegungsablauf, die von allen Beteiligten synchron durchgeführt werden muss und aus vier Grundelementen besteht:

1. Händen zugleich auf die Schenkel (die eigenen) klopfen (Klopf)
2. in die Hände klatschen (Klatsch)
3. mit der rechten Hand schnipsen (Schnips)
4. mit der linken Hand schnipsen (Schnips)

Das ergibt den Rhythmus 'Klopf - Klatsch - Schnips - Schnips' der endlos wiederholt wird.

Diese Bewegung ist nun von allen gleichzeitig durchzuführen, wobei der Spielleiter das Tempo vorgibt.

Nun sagt der Spielleiter auf den ersten 'Schnipp' seine eigene Position im Kreis (Chef) und auf dem zweiten 'Schnipp' eine beliebige andere, also z.B. 'Klopf - Klatsch - Chef - Eins'. Jetzt ist der Teilnehmer auf der "eins" dran mit 'Klopf - Klatsch - Eins - Vize - (Vize: Klopf - Klatsch - Vize- Depp)' usw.

Alles muss im Takt passieren. Wer einen Fehler macht (entweder aus dem Takt gerät oder Falsch ansagt) muss den Platz wechseln und wird zum "Depp". Dadurch ergeben sich teilweise neue Sitznummern für die Teilnehmer, so dass schnell weitere Fehler passieren.

Ziel eines jeden Spielers wird es sein, Chef zu werden und sich dort möglichst lange zu halten.

Meine Oma ist krank

Materialbedarf: Salzstangen ersatzweise kann man auch Korken nehmen

Ab 3 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis oder nebeneinander in einer Reihe. Die Salzstangen werden in je drei Teile gebrochen. Jeder Teilnehmer bekommt ein Stück. Dann denken sich alle eine Krankheit aus und flüstern sie ihrem rechten Nachbarn ins Ohr. Merken muss sich jeder die ihm zugeflüsterte Krankheit. Der Spielleiter beginnt und steckt sich das Salzstangenstück aufrecht (vertikal) zwischen die vorderen Zähne. Dann spricht er - natürlich mit etwas veränderter Aussprache - seinen rechten Nachbarn an: "Du, meine Oma ist krank!" Der Teilnehmer antwortet, ebenfalls mit einem Stück Salzstange zwischen den Zähnen: "Nanu, was hat sie denn?" Der Spielleiter nennt die Krankheit, die ihm ins Ohr geflüstert wurde, z.B. "Heuschnupfen". Der Teilnehmer versucht das Wort nachzusprechen. Hat er es nicht verstanden, fragt er noch mal: "Was hat sie denn?" Der Spielleiter wiederholt den Namen der Krankheit nun so lange, bis der Teilnehmer ihn nachsprechen kann. Es können auch Beschreibungen der Krankheit folgen. Aber immer schön mit der Salzstange zwischen den Zähnen!!!! Wurde der Name der Krankheit richtig wiedergegeben, so geht es weiter: "Meine Omi ist krank!" "Was hat sie denn?" ... Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder einmal an der Reihe war.

Pfennigverstecken

Materialbedarf: Ein Pfennig oder andere Versteckgegenstand 2 Taschentücher

Ab 4 bis 20 Personen

Ab 6 bis 14 Jahre

Anleitung: Im Raum wird ein Pfennig (oder ein anderer Gegenstand) versteckt und alle müssen ihn suchen. Derjenige, der ihn gefunden hat, darf als nächstes verstecken.

Raum verändern

Kein Material notwendig

Bis 30 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Während ein Kind den Raum verlässt, verändern die übrigen Kinder 10 Dinge im Raum. Das Kind wird hineingerufen und soll binnen einer bestimmten Zeit (z.B. 2 Minuten), die 10 Veränderungen benennen (oder korrigieren).

Das Tastspiel

Materialbedarf: Karton, Decke, verschiedene Gegenstände, Papier, Stifte

Ab 4 bis 12 Personen

Ab 6 bis 14 Jahre

Anleitung: In einem Karton werden verschiedene Gegenstände gelegt (z.B. Bürste, Pinsel, Blumentopf, Kerze, Stift, Bonbon, Klebebandrolle...). Dann wird eine Decke darüber gelegt und jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel und Stift. Nun muss jeder versuchen alle Gegenstände zu ertasten und aufzuschreiben. Jeder darf 3mal Ertasten. Danach stellen sich alle in einen Kreis und geben ihre Stifte ab. Nun wird die Decke abgenommen. Und die Gegenstände genannt. Hat ein Teilnehmer diesen Gegenstand nicht auf seinem Zettel, so muss er sich setzen. Der, der zuletzt noch steht hat gewonnen. Natürlich sind auch 2 oder 3 Sieger möglich. Dann kann man noch mal ein Stechen machen.

Eisenbahn

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen, optimal über 25 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer lassen im Kreis eine Dampflok herum fahren. Der Spielleiter beginnt, bläst mächtig die Backen auf und ahmt eine Dampflok nach. Er gibt die fahrende Lok an seinen linken Nachbarn weiter, indem er sich zu ihm beugt. Der zweite Spieler gibt die Lok in gleicher Weise an seinen Nachbarn weiter. Wenn es die Gruppe fertig bringt, die Lok mit einer gleichmäßigen Geschwindigkeit im Kreis "herumfahren" zu lassen, lässt der Spielleiter den Zug anhalten und erklärt die nächste Phase des Spiels. Wo Schienen sind, gibt es auch Bahnübergänge mit Schranken. Alle Spieler stützen ihre Ellenbogen auf, und strecken die Zeigefinger rechts und links vom Gesicht hoch. Das sind die Schranken. Immer wenn ein Zug kommt, müssen die Schranken heruntergelassen werden, immer, wenn er vorbei ist, müssen sie wieder hoch gehen. Dies wird Zweckdienlicherweise mit dem Geräusch der Glocke begleitet: "DingDingDingDingDing...". Es ist ganz klar, dass die Schranken unten sein müssen bevor der Zug kommt, man muss also etwas früher damit anfangen, etwa wenn der Zug gerade bei dem zweiten Nachbarn von rechts ist.

Wenn auch das läuft, lässt der Spielleiter den Zug anhalten und läutet die nächste Runde ein: überall wo Schranken sind, sind auch Straßen, und wo Straßen sind, fahren Autos.... Jetzt bremst jedes Mal, wenn die Schranken unten sind, ein Auto davor. Das Auto fährt wieder los, wenn der Zug vorbei gefahren und die Schranken wieder hoch sind. Die lautmalerische Reihenfolge bei jedem Spieler ist jetzt also: "lilililil (Bremsenquietschen), DingDingDingDingDing... (Schranke), TschuffTschuff-TschuffTschuffTschuffTschuff (Dampflok), DingDingDingDingDing...(Schranke), Brrroooooom (anfahrendes Auto)" Es versteht sich von selbst, dass man jetzt noch früher einsetzen muss, bevor der Zug da ist, Autos und Schranken, alles braucht seine Zeit.

Tipps: Bei sehr vielen Spielern ist es durchaus möglich, in der Gegenrichtung einen Schnellzug fahren zu lassen. Allerdings sollten es schon 20 Spieler sein, sonst

bekommt man die Schranken gar nicht mehr zu. Ansonsten sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Es können noch Tunnels eingebaut werden, Steigungstrecken, etc. .

Probleme: Es gibt wenig so alberne Spiele wie dieses. Wenn man sicher ist, dass die Gruppe keinen Hang zum Blödsinn hat, sollte man es lieber sein lassen.

Variation: Hase, Hund, Jäger: Der Spielleiter schickt zunächst den Hasen durch die Runde. Das heißt er hüpf mit zwei Hasenohren und macht ein schnüffelndes Geräusch und quiekt vielleicht einmal. Das geht einmal durch die Runde. Dann erzählt der Spielleiter weiter, dass ein Jagdhund auf den Hasen angesetzt wurde. Also wird der Hase losgeschickt und hinterher der Hund mit einem lauten Wuff Wuff. Nun läuft das Spiel zwei Runden. Wenn der Hase nicht von dem Hund gefangen wurde (also von dem Wuff Wuff eingeholt wurde), kommt nun der Jäger ins Spiel. Dabei macht man die Bewegung als ob man ein Gewehr in der Hand hat und sagt laut Bumm. Der Jäger wird nach dem Hund losgelassen. Nun geht es darum welches Geräusch als erster durch die Gruppe stirbt.

Beine im Weg

Materialbedarf: Stühle

Bis 20 Personen

Ab 15 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer setzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber. Die Akteure erfahren, dass sie mit verbundenen Augen über die ausgestreckten Beine der Mitspieler steigen müssen. Natürlich kann jeder zuerst einen Probelauf mit offenen Augen absolvieren. Aber dann wird es ernst und der Bein- Parcours wird mit verbundenen Augen wiederholt.

Spielerfahrene Hasen meinen Bescheid zu wissen - die Mitspieler haben ihre Beine inzwischen weggezogen. Deshalb lassen einige Mitspieler ihre Beine hoch- für jedes Anrempeln gibt es Minuspunkte.

Rasselbande

Materialbedarf: 1 lauter Wecker pro Spion, Taschenlampen etc.

ab 15 Personen

ab 8 Jahre

Anleitung: Man kann eine Geschichte als Einleitung erzählen z.B. dass eine Gruppe Spione das Geheimnis des Lagers ausgekundschaftet hat. Oder man klagt die Fahne und erst, wenn alle Spione gefangen sind, kann man die Karte zusammensetzen, die zur Fahne führt. (kreativ sein!). Auf jeden Fall müssen diese Spione (andere Betreuer) gefangen werden. Sie sind durch nichts zu erkennen, außer dass sie einen Wecker bei sich tragen, der alle 3-5 Minuten laut klingelt. Sinnvoll wäre es deswegen, viele Betreuer loszuschicken um unter ihnen ein paar als Spione auszustatten, sonst wäre es zu einfach und jeder Betreuer im Gelände wäre dann ein Spion.

Die Spione verteilen sich auf dem Gelände. Man teilt die Kids in 3er-Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt einen Laufzettel. Alle 3-5 Minuten klingeln die Spione mit ihrem Wecker. Fängt eine Gruppe einen der Spione, so stempelt (oder unterschreiben) dieser den Laufzettel der Gruppe. Das Ende des Spieles wird durch ein eindeutiges Signal bekannt gegeben (z.B. Schuss aus einer Signalpistole oder

ähnlichem). Sieger ist die Gruppe mit den meisten Punkten, oder diejenige Gruppe, die zuerst alle Spione erwischt hat.

Variation Blinker: Die 4-8 Blinker werden mit Taschenlampen ausgerüstet und dürfen sich in einem (begrenzten) Waldstück verteilen. Die Blinker geben alle 3-4 Minuten mit ihren Taschenlampen ein Blinksignal in alle 4 Himmelsrichtungen (alternativ: mit angeschalteter Taschenlampe sich einmal im Kreis drehen). Die anderen Mitspieler müssen diese Blinker fangen, bevor das Spiel zu Ende ist. Das Ende des Spieles wird durch ein eindeutiges Signal bekannt gegeben.

Variation: Waldhornjagd: Die Gruppe wird je nach Größe in mindestens zwei Teile aufgeteilt. Die „Waldhorngruppe“ wird als erste Gruppe in den Wald geschickt. Jede Minute muss sie mit dem Horn / Trillerpfeife ein deutliches Zeichen geben. Die andere Gruppe folgt nach 5 Minuten. Die andere Gruppe versucht sie zu finden; dann wechselt das Horn die Gruppe. Wieder Vorsprung geben.

Macht auch im Dunkeln Spaß. Spieldauer vorher festlegen. Bei jeder Gruppe sollte ein Mitarbeiter dabei sein, damit der Wechsel des Horns gewährleistet ist, weil natürlich jeder mal Signal geben will.

Der britische Löwe

Materialbedarf: Ball, Schal, Signalgeber (z.B. Schreckschusspistole)

Ab 14 Personen

Ab Jahre

Anleitung: Ein Geländespiel, das sich an der 'typisch Britischen' Jagd orientiert: ein "Löwe" und ein "Jäger" versuchen, große Beute zu machen - alle übrigen stellen das "Wild" dar.

Das Spielgelände muss klar abgegrenzt sein - alle dürfen sich nur darin bewegen.

Nachdem sich das "Wild" versteckt hat, starten Löwe und Jäger von Entgegengesetzten Enden zur Jagd. Der Löwe hat ein Stück "Wild" erbeutet, wenn er es mit dem Schal abschlagen kann, der Jäger, wenn er mit dem Ball trifft. Die erbeuteten Spieler müssen sofort das Spielgelände verlassen, entweder zur Startseite des Jägers oder des Löwen - je nachdem, wer sie getroffen hat. Derjenige hat gewonnen, der das meiste Wild erlegt hat.

Variation:

- Das Spiel ist beendet, wenn es dem Jäger gelingt, den Löwen zu treffen, oder dem Löwen den Jäger abzuschlagen.
- Fängt ein Spieler den Ball auf, übernimmt er sofort die Rolle des Jägers. Der Jäger spielt als "Wild" weiter.
- Wird der Jäger zum Wild, wird ein deutliches Signal gegeben (Schreckschusspistole) und alles Wild ist wieder im Spiel - gewonnen hat, wer als Jäger das meiste Wild erlegte
- Erlegt der Löwe den Jäger werden die Rollen getauscht und der Jäger wird zum Löwen. Das Wild kommt ebenfalls frei
- Der Jäger hat es nur auf den Löwen abgesehen, der Löwe indessen darf alles Wild jagen.

Agent falscher Hase

Materialbedarf: Schmuggelware

Ab 8 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Das Spiel kann prima in eine Story eingebettet sein. Dabei sind der Phantasie des Spielleiters keine Grenzen gesetzt. Bei einer guten Background-Story ist die Stimmung natürlich umso besser.

In der Stadt wird ein klar abgegrenztes Areal zum Spielgebiet erklärt, in den sich der Agent versteckt hat. Eine den Teilnehmern sehr gut bekannte Person aus dem Mitarbeiterkreis sollte sich möglichst bis zur Unkenntlichkeit verkleiden (Straßenkehrer, Penner, etc.) und hält sich im vorher angesprochenen Bereich der Stadt auf. Um die Sache zu erschweren, kann er/sie mit einem Partner auftreten. Die Person hat irgendwelche Schmuggelware bei sich, die als Übergabegegenstand verwendet wird. (eventuell Sachen aus dem Agentenbereich: Blaupause, Mikrofilm etc.)

Tipp: keine pulvrigen oder flüssigen Substanzen verwenden.

Die Teilnehmer werden in Kleingruppen eingeteilt. Die optimale Gruppengröße liegt bei 2 (wirklich!!), die absolut maximale Gruppengröße liegt bei 4 Personen, und sollte nur im Notfall erreicht werden. (z.B. viele junge Teilnehmer, die mit einem Mitarbeiter zusammen den Agenten aufspüren.)

Ohne dass die Teilnehmer den Agenten sehen, begibt der verkleidete Mitarbeiter sich in das Spielgebiet. Wichtig ist es, vorher eine klare Begrenzung des Spielgebiets auszumachen, Gut geeignet sind z.B. Fußgängerzonen oder Einkaufspassagen. Die Gruppe wird in mehrere Kleingruppen unterteilt, die kurz nacheinander losgeschickt werden. Die Kleingruppen müssen den Agenten aufspüren und ihm die geheimen Unterlagen (Schmuggelware etc.) abnehmen. Wenn sie glauben, ihn gefunden zu haben, sprechen sie ihn an mit: 'Falscher Hase'? Wenn es der Mitarbeiter ist, so erhalten sie die Unterlagen und kehren zum Ausgangsort zurück. Für jede Gruppe ist ein Gegenstand vorhanden.

Am Ausgangspunkt können noch bestimmte Aufgaben für die Gruppe warten (etwa Fragen zu James Bond oder ganz allgemein um Spionage und Agenten).

Kleiner Tipp für die Agenten: Wenn euch die Gruppe mit 'Falscher Hase?' anspricht, dann kann man so tun, als ob man nix versteht. Ist sich die Gruppe sicher, muss sie die Anfrage wiederholen. Lässt sich die Gruppe nochmals täuschen, dann muss sich der Agent das Lachen verkneifen.

Variation: Es können mehrere Agenten unterwegs sein, die dann z.B. Stücke eines Puzzles oder Fragmente eines Rätsels bei sich haben. Auch mit kleinen Gruppen (etwa Jungscharen) ist dieses Spiel kein Problem: Vorausgesetzt, dass eure Leute alt genug sind, könnt ihr sie in 2er-Gruppen losschicken.

Automafia

Materialbedarf: Autonummern, Listen, Klebeband

Ab 6 bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Je nach Anzahl der Teilnehmer werden 2-5 gleich große Gruppen gebildet. Jeder Teilnehmer bekommt eine individuelle Autonummer auf den Rücken, die schon von weitem gut lesbar sein sollte. Jeder Autonummer wird eine Adresse

(Garage, Parkplatz, Werkstatt etc.) zugeordnet. Jeder Mafiaclan bekommt eine Liste mit den Autonummern und den zugehörigen Verstecken, die in einem Stadtplan vermerkt ist. Es befinden sich weit mehr Autonummern und Verstecke auf der Liste, als tatsächlich im Einsatz sind.

Jeder Mafiaclan wird im Laufe des Spieles versuchen, die Adresse der anderen Clans herauszubekommen und auszuplündern, möglichst ohne dass die eigene Autonummer auf dem Rücken abgelesen werden kann. Die Teilnehmer werden sich also an Hauswänden entlangdrücken, hastig die Straße überqueren, an Zäunen gelehnt 'gelangweilt' stehen bleiben etc.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Verstecke ausgeräumt sind, oder keine weiteren Verstecke mehr gefunden werden können. In den einzelnen Verstecken befindet sich das schmutzige Geld, entweder in essbarer Form von Schokotalern oder in Form von Punkten, so dass man den siegreichen Mafiaclan ermitteln kann.

Variation: Statt den Autonummern werden Codes für die Straßen im Spielgebiet verwendet. Die Spieler bekommen eine Liste mit der Erklärung der Codes (Bsp.: LW: Lärchenweg, BA: Buchenallee usw.) Jeder Spieler bekommt eine in dieser Form codierte Adresse auf den Rücken. (z.B. BA 24 für Buchenallee 24) Die Gruppe muss nun zu diesem Haus und kann dort den Schatz oder was auch immer abholen. Die meisten Leute sind im Allgemeinen bereit, bei so etwas mitzuhelfen, indem sie ihre Adresse zur Verfügung stellen.

Stempelspiel

Materialbedarf: Klemmboards, Papier

Ab 12 Personen (4er Gruppen)

Ab 12 Jahre

Anleitung: Jede Gruppe erhält ein Klemmboard mit einigen Blättern. Wenn man es seinen Gruppen etwas leichter machen will, kann man einen 'offiziellen' Briefbogen nehmen und dort das Spiel ganz kurz erklären. (z.B. Wir sind die Pfadfinder xyz und machen ein Stadtspiel. Dabei sollen so viele Stempel und Aufkleber gesammelt werden, wie es nur geht.)

Dann schickt man die Kids los (Entweder Altersgruppen mischen oder bei jüngeren Teams volljährige Leiter mitschicken). Nach einer vorgegebenen Zeit müssen alle Gruppen wieder am vereinbarten Treffpunkt sein. Jeder Stempel oder Aufkleber gibt einen Punkt, wobei es bei Doppeln Punktabzüge gibt.

Das ist eine prima Sache um so ganz nebenbei seine Gruppe in der Stadt bekannt zu machen.

Appel & Ei

Materialbedarf: Äpfel, Eier

Ab 12 Personen (4er Gruppen)

Ab 12 Jahre

Anleitung: Eine schöne Sache ist, ein Stadtspiel mit dem Spiel "Appel & Ei" zu kombinieren. Dabei erhalten die Teilnehmer zu den klassischen Aufgaben/Fragen noch einen Apfel und ein Ei. Diese sind im Verlauf des Stadtspiels gegen etwas Beliebigen einzutauschen. Wobei auch die getauschten Dinge wieder eingetauscht werden können. Wer im am Ende das wertvollste/größte/ausgefallenste Ding

getauscht hat, bekommt zusätzliche Punkte. Wer mit dem Ei und dem Apfel wieder im Ziel eintrudelt geht natürlich leer aus. Aus Erfahrung heraus, kann man sagen, dass sowohl Geschäftsleute, als auch Privatleute die witzigsten und tollsten Sachen zum Tauschen "bereithalten"!

Variation: Die Teilnehmer müssen das Ei gebraten zurückbringen.

Variation Das Tauschspiel: Einteilung der Teilnehmer in Gruppen, wobei diese nicht viel größer als 4 Personen sein sollten. Jede Gruppe bekommt (mindestens) eine Streichholzschachtel mit Streichhölzern, einen Bogen Papier, einen Stift und am besten eine Schreibunterlage.

Das Ziel ist es, die Streichholzschachtel gegen etwas Höherwertiges einzutauschen. Dazu können die Gruppen beliebig Personen auf der Straße ansprechen, oder an Haustüren klingeln. Auf dem Blatt Papier lässt man sich dann quittieren, wie der Tausch ablief (z.B. Streichhölzer gegen Blumenvase) und tauscht dann weiter (z.B. Blumenvase gegen Kartoffelsack) [alles schon gehabt].

Wenn eine Gruppe meint, dass sie einen Gegenstand behalten wollen können sie mit einer weiteren Streichholzschachtel von vorne anfangen. Wenn man in der Stadt spielt, sollte man den Gruppen jeweils ein bestimmtes Gebiet zuweisen.

Man kann dann die ertauschten Gegenstände Zum Beispiel später auf einer Auktion zu Gunsten der Kasse versteigern. Was man mit dem Erlös macht, sollte man den Teilnehmer n vorher sagen, falls sie gefragt werden, wovon man ausgehen kann.

Robbenjagd

Kein material notwendig

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird zum Jäger bestimmt und steht 25 Meter vom Wasser entfernt. Die anderen sind die Robben und legen sich 5 Meter vom Ufer entfernt in den Sand. Sie müssen versuchen das rettende Wasser zu erreichen, bevor sie durch Abschlagen erlegt werden. Dabei dürfen sie nur mit den vor der Brust verschränkten Armen robben. Dabei genügt es, wenn sie das Wasser mit einer Hand berühren. Wer vom Jäger erlegt wurde hilft ihm beim nächsten Durchgang. Die letzte Robbe wird dann wieder zum Jäger.

Karussell

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen. Jeder zweite legt sich dem Rücken ins Wasser. Die anderen treiben das Karussell an, das sich langsam im Kreis zu drehen anfängt und immer schneller wird, bis es dann auseinander bricht. Dann wird gewechselt, so dass jeder mal gefahren wurde.

Piratenüberfall

Materialbedarf: Luftmatratze als 'Boot'

Ab 6 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer segelt auf seinem Boot los. Alle anderen Teilnehmer warten am Strand - auf den Ruf 'Piraten' schwimmen sie auf das Boot zu und versuchen es zu stürmen. Dabei muss der Matrose aus dem Boot befördert werden. Gewonnen hat, wer sich als erster an die Stelle des Matrosen gesetzt hat.

Variation: Man kann auch 2 Gruppen gegeneinander antreten lassen, die versuchen die Stelle des einsamen Matrosen einzunehmen. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes nur ein Mitglied im Boot hat.

Nassspritzen

Materialbedarf: pro Teilnehmer eine Plastikflasche

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer bekommt eine leere Wasserflasche und stehen im knietiefen Wasser. Zu Beginn hat jeder Teilnehmer ein trockenes T-Shirt an. Auf das Startzeichen hin füllen alle ihre Wasserflaschen und versuchen die anderen Teilnehmer nasszuspritzen. Wer richtig nass ist, scheidet aus.

Nicht gespritzt werden darf, wenn jemand im Wasser seine Flasche auffüllt.

Allerdings darf auch nicht vom Wasser aus gespritzt werden. Sieger ist, wer am Ende am trockensten geblieben ist.

Übereinander Rollen

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer legen sich in einer Reihe auf dem Bauch in den Sand und strecken die Hände nach vorne aus. Der letzte Teilnehmer beginnt und rollt sich über die Rücken der anderen Teilnehmer. Wenn es etwas wilder zugehen darf, können die Teilnehmer auch von beiden Seiten anfangen zu rollen. Einzige Regel ist, dass dann der jeweils letzte Teilnehmer an beiden Enden der Reihe entscheiden kann, wann er startet.

Nach einer gewissen Zeit sollten dann aber die mittleren Teilnehmer auch einmal nach außen dürfen, bevor sie ganz „platt“ sind.

Kreise verteidigen

Materialbedarf: Ball

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Es gibt immer einen Kreis weniger als Mitspieler. Jeder Wächter zieht um sich einen Kreis im Sand. Die Wächter sitzen im Sand und bewachen ihren Kreis. Der Eindringling muss nun versuchen, in einen der bewachten Kreise einzudringen. Dies geschieht, indem der Ball den Boden innerhalb des Kreises berührt. Der Eindringling darf dabei den Ball nur mit dem Fuß spielen. Die Wächter dürfen Hände und Füße zur Hilfe nehmen, müssen aber sitzen bleiben bzw. im Krabbengang sich fortbewegen.

Herr der Burg

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Mit einem Stock wird ein Kreis in den Sand gezeichnet; das ist der Burghof. Er sollte groß genug sein, so dass alle Mitspieler reinpassen. Der Spielleiter ist gleichzeitig Schiedsrichter und bleibt außerhalb des Burghofes. Auf das Startzeichen hin, drängt jeder den anderen aus dem Kreis. Wer auch nur den Rand des Kreises berührt, ist draußen. Am Schluss bleibt dann nur ein wilder oder taktischer Drängler übrig: Der Herr der Burg. Er ist dann für die nächste Runde Spielleiter und Schiedsrichter.

Saubere Sandkuhle

Materialbedarf: Strandgut

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahre

Anleitung: Dies ist ein Spiel für eine Sandkuhle, wie sich meistens ein ganzes Stück vom Wasser entfernt finden.

Zuerst wird ein kleiner Berg verschiedener Dinge (Strandgut) gesammelt. Oder man nimmt ein paar Kleidungsstücke, Handtücher, etc. Dann wird der Saubermacher bestimmt (abzählen, auslosen, etc.) Er hat nun die Aufgabe, die Sandkuhle sauber zu halten.

Nach dem Startzeichen beginnen die Mitspieler (Schmutzmacher) die gesammelten Gegenstände in die Sandkuhle zu werfen. Der Saubermacher schnappt sie sich und wirft sie in verschiedenen Richtungen aus der Sandkuhle heraus.

Der Saubermacher hat gewonnen, wenn es ihm gelingt, wenigstens für einen Augenblick die Sandkuhle von allen Dingen zu säubern.

ACHTUNG: Jeder darf immer nur einen Gegenstand werfen (gilt für Saubermacher und Schmutzmacher gleichermaßen). Wenn ein Schmutzmacher einen Gegenstand auf den Saubermacher wirft, muss er sofort den Saubermacher ablösen.

Twister

Materialbedarf: 4x4 Farbkreise (Markierungen im Sand)

Ab 5 Personen (5er Gruppen)

Ab Jahre

Anleitung: Dies ist ein Spiel für fünf Personen, also, wenn nicht alle Lust zum Spielen haben. Ihr braucht dazu je vier Stoffkreise aus vier Farben, insgesamt also 16 Kreise. Diese legt Ihr in ein Quadrat (eine Farbe- eine Reihe) möglichst auf eine weiche Unterlage (Sand, Rasen). An jede Seite des Quadrates stellt sich jetzt ein Spieler, der Fünfte ist Ansager. Jetzt wird zum Beispiel angesagt: linker Fuß auf gelb. Dann setzen alle vier ihren linken Fuß auf gelb. Das war noch leicht. Jetzt kommt z.B.: rechter Arm auf rot. Jetzt wird es für einige schon zum Problem, weil ja nicht jeder gleich gut an jedes Feld rankommt. Wenn jetzt auch noch der rechte Fuß und die linke Hand verteilt werden müssen, landet Ihr bald im Sand!

Variation: Mit 6 Farben - und die Bewegungen werden mit einem Farbwürfel bestimmt. Und: geht auch mit Zahlen (auf einem Blatt Papier) und einem einfachen Zahlenwürfel. Hat den Vorteil, dass der Spielleiter neutral ist und nicht von den Teilnehmern "angemacht" werden kann.

3 Luftballons

Materialbedarf: Luftballons

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahren

Anleitung: Für jeden Teilnehmer werde 3 Luftballons beschriftet. Die Luftballons für alle Teilnehmer werden mit Wäscheklammern an einer Leine mitten in den Pool gehängt. Auf das Startzeichen sucht jeder seine Luftballons und bringt diese zum Rand, wobei es durchaus passieren kann, dass der Wind die Ballons wieder ins Wasser weht. Hat ein Spieler alle seine Luftballons zusammen zeigt er diese dem Spielleiter und darf sie dann platzen lassen. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Ballons im Trockenen hat und platzen lassen durfte. (Je nach Gruppengröße braucht man mehrere Spielleiter)

Tischtennisbälle pusten

Materialbedarf: Tischtennisbälle

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahren

Anleitung: Am besten lässt sich dieses Spiel im brust- oder schulertiefen Wasser spielen. Jeder Spieler hat einen Tischtennisball vor sich, den er allein mit seiner Puste vor sich her bis zum anderen Beckenrand pusten muss. Die Hände müssen auf dem Rücken verschränkt bleiben.

Variation 1: Der Ball wird von einem Team aus 2 Personen gepustet.

Variation 2: Der Tischtennisball fungiert als eine Art Staffelholz. Dazu stehen alle paar Meter die einzelnen Teammitglieder und warten, bis das vorherige Teammitglied den Ball herangepustet hat. Die Weitergabe ist dann erfolgt, wenn der Ball an der anderen Person vorbei ist.

Bälle spritzen

Materialbedarf: leere Flaschen, Tischtennisbälle, leere Spülmittelflaschen

Ab Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Auf einem geraden Stück Sand werden 3-6 leere Flaschen nebeneinander aufgestellt. Auf jede Flasche kommt ein Tischtennisball. Am besten wird im Sand eine Linie markiert, die man nicht überschreiten darf.

Leere Spülmittelflaschen dienen als 'Spritze' - damit müssen die Tischtennisbälle von den Flaschen gespritzt werden.

Diese Aufgabe lässt sich gut als Station innerhalb einer Strandolympiade einsetzen - dazu wird das Ganze einfach doppelt aufgebaut.

Bälle hamstern

Materialbedarf: möglichst viele Bälle (Hartgummibälle, Gummibälle, Tennisbälle)

Ab 5 Personen

Ab 8 Jahren

Anleitung: Die Bälle werden ins Becken geworfen. Auf das Startzeichen hin stürmt jeder los und versucht, möglichst viele Bälle an Land zu bekommen. Wer beim Rücktransport mit voller Ladung einen Ball verliert, darf diesen nicht wieder aufheben. Sind alle Teilnehmer wieder an Land, werden die Bälle gezählt.

Gewonnen hat, wer die meisten Bälle an Land befördert hat. Diese Aufgabe lässt sich gut als Station innerhalb einer Strandolympiade einsetzen - dazu wird das Ganze einfach doppelt aufgebaut.

Schatztauchen

Materialbedarf: Schatz (Stein in farbigem Tuch oder Alufolie)

Ab 4 Personen

Ab 8 Jahren (Teilnehmer müssen schwimmen können)

Anleitung: Dieses Spiel eignet sich für gute Schwimmer oder als erste Tauchübung. Der Schatz ist ein Stein, der in ein farbiges Tuch oder blinkende Alufolie eingewickelt ist. Von einem Boot oder Bootssteg wird der Schatz im Wasser versenkt. Natürlich kann man auch vom Beckenrand oder dem Sprungbrett aus den Schatz im Wasser versenken. Mit der Stoppuhr wird für jeden Teilnehmer die Zeit bestimmt, die er benötigt um den Schatz komplett über Wasser zu heben. Hat er dies geschafft, lässt er den Schatz für den nächsten Teilnehmer wieder im Wasser versinken.

Wassernixen

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahren

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost und ist die Wassernixe. Die anderen Teilnehmer stehen am Beckenrand und halten sich gegenseitig an den Händen. Da die Wassernixen gesellige Wesen sind, versucht die Nixe einen der Teilnehmer zu sich ins Wasser zu ziehen. Die Teilnehmer rechts und links versuchen den Angegriffenen festzuhalten. Landet aber einer der Teilnehmer im Wasser, wird er sofort zur Nixe und sorgt ebenfalls für die Vermehrung der Nixenpopulation.

Walfänger

Materialbedarf: Ball

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahren

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost und ist der Walfänger. Die restlichen Teilnehmer stehen im Kreis um den Walfänger herum. Der Walfänger muss nun versuchen von seinem Platz aus die Wale durch Abwerfen zu fangen. Wer getroffen wird scheidet aus. Die Wale dürfen sich nur durch untertauchen vor dem Ball in Sicherheit bringen. Wer jedoch untertaucht, ohne dass auf ihn gezielt wurde, scheidet ebenfalls aus. Wer sich am längsten im Wasser hält, ist in der nächsten Runde der Walfänger

Variation: Anstatt nach einem Treffer auszuscheiden, werden die Wale sofort zum Walfänger und der Walfänger zum Wal.

Fütterung

Materialbedarf: Schnur, Stock als Angelrute, Süßigkeiten

Ab 5 Personen

Ab 6 Jahren

Anleitung: Ein Teilnehmer steht mit einer einfachen Angelrute am Beckenrand. Als Köder befindet sich eine leckere Süßigkeit (z.B. Kaugummi) an Ende der Schnur. Die anderen Teilnehmer sind die Fische, die versuchen, die Süßigkeit zu bekommen. Der Angler wird bald anfangen, die Fische zu foppen und ihnen den Bissen vor der Nase wegziehen, wodurch das Spiel seinen Reiz gewinnt.

Fischernetz

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahren

Anleitung: Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen eingeteilt: Fischer und Fische. Die Fischer werfen ihr Netz aus und versuchen die Fische zu fangen. Die Fischer halten

sich an den Händen und bilden so ihr Fischernetz. Gefangen ist ein Fisch, wenn er im geschlossenen Kreis der Fischer landet. Gefangene Fische werden zu Fischern und vergrößern das Netz.

Seehundzirkus

Materialbedarf: Süßigkeiten im Eimer, Gymnastikreifen, Luftballons, Tauchringe, Wasserbälle etc. (Tipp: Beim Bademeister nachfragen)

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahren

Anleitung: Der Zirkusdirektor steht am Beckenrand. Die anderen Teilnehmer sind die Seehunde und tummeln sich im Wasser. Die erste Übung besteht darin den Seehunden einen Ball zuzuwerfen, so dass sie ihn zurückköpfen können. Bei der zweiten Übung sollen die Seehunde Tauchringe vom Beckenboden einsammeln und zum Zirkusdirektor zurückbringen. Eine besonders große Attraktion ist das Hechten durch den Gymnastikreifen (Hulla- Hup- Reifen). Auch die Balance von Luftballons auf der Nase ist eine lustige Übung. Wichtig ist, dass die Seehunde nach jeder Übung mit kleinen Süßigkeiten aus dem Eimer belohnt werden. Ist auch möglich das ganze als Kooperationsspiel aufzuziehen.

Gänsemarsch

Materialbedarf: eventuell Schwimmhilfen für die Nichtschwimmer

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahren

Anleitung: Zu Beginn führt der Spielleiter die Reihe der Kinder im Gänsemarsch ans Wasser. Dabei wechselt er wenn er im Wasser angekommen ist die Bewegungsarten. Vorschläge sind: Wie ein stolzer Storch schreiten, wie eine Ente watscheln, wie ein Hund auf allen Vieren, wie ein Frosch hüpfen, eine Rolle vorwärts, mit dem Mund eine Wasserfontaine pusten, mit den Beinen Schaum schlagen und zum Abschluss mit beiden Händen den Beckenboden berühren.

Reise nach Jerusalem (normal): Es werden Stühle aufgestellt immer ein Stuhl weniger als Teilnehmer. Die Stühle werden Rücken an Rücken gestellt. Nun wird Musik angemacht. Alle Teilnehmer müssen nun um die Stühle laufen. Wenn der Spielleiter nun die Musik ausmacht, müssen alle sich einen Platz suchen. Wer keinen bekommen hat, fliegt raus.

Variation Perlentauchen: Es wird eine Perle weniger als Mitspieler im Pool versenkt. Solange die Musik spielt, schwimmen die Perlentaucher auf dem Wasser hin und her. Sobald die Musik ausgeschaltet wird, tauchen alle nach den Perlen. Der Taucher, der keine Perle gefunden hat scheidet aus. In der nächsten Runde muss auch eine Perle aus dem Wasser und der Spielleiter verteilt die Perlen neu im Wasser. So geht das Spiel weiter, bis nur noch ein Perlentaucher übrig ist.

Variation Paarweiser Stuhltanz: Rund um die Tanzfläche stehen nur so viele Stühle, dass für ein Tanzpaar kein Stuhl bleibt. Wenn nun die Musik stoppt, versucht jedes Paar einen Sitzplatz zu ergattern, indem der Herr auf dem Stuhl Platz nimmt und die Dame auf seinen Schoß sitzen lässt. Die Paare sollten einen Walzer in einem großen Kreis im Uhrzeigersinn tanzen, damit alle die gleiche Chance haben. Wer nur den Stehplatz erwischt, muss ausscheiden und einen Stuhl aus dem Kreis

mitnehmen. Der Sieger darf dann zur Belohnung seine Dame an den Platz tragen. Es empfiehlt sich, stabile Stühle zu nehmen

Variation: Die hier vorgestellte Variante kommt ohne Stühle aus, man setzt sich stattdessen auf Mitspieler. Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein. Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel. Auf der einen Hälfte der Zettel ist ein Stuhl, auf der anderen Hälfte (ein Zettel mehr) ein Strichmännchen. Startet die Musik, müssen sich alle Spieler im Raum bewegen und untereinander die Zettel tauschen. Stoppt die Musik, öffnen alle Teilnehmer ihre Zettel. Hat man einen Stuhl auf seinem Zettel, so muss man sich schnell auf Hände und Knie begeben. Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen „Stuhl“ (auf dem Boden kauern den T) suchen, auf dem man Platz nimmt (auf dem Rücken des T). Ein Teilnehmer findet keinen freien „Stuhl“ und scheidet aus dem Spiel aus. Der Zettel des ausgeschiedenen Teilnehmers wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht - nun sind zwei Stühle zuviel. In den folgenden Runden scheiden deswegen jeweils die beiden letzten Teilnehmer aus, damit die ungerade Zahl erhalten bleibt. Von ihnen darf dann nur einer seinen Zettel mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel austauschen.

Strampelballon

Materialbedarf: Luftballons, wasserfester Stift

Ab 2 Personen

Ab 4 Jahre

Anleitung: Jeder erhält einen Luftballon, der dann aufgeblasen wird. Dann schreibt jeder seinen Namen oder sogar sein 'Geheimzeichen' drauf. Alle sitzen nebeneinander am Rand des Pools, Beine im Wasser und Ballon in der Hand. Wenn's losgeht, setzt jeder seinen Ballon aufs Wasser und strampelt, was das Zeug hält. So werden die Ballons vom Rand in die Mitte des Pools getrieben. Mit dem Schlusspfeiff hören alle auf zu strampeln. Der Teilnehmer, dessen Ballon am weitesten gekommen ist, hat gewonnen.

Achtung, Eisbären!

Kein Material notwendig

Ab 11 Personen

Ab 4 Jahre

Anleitung: Die Spieler bilden 2 Gruppen - Eskimos und Iglus. Ein Spieler bleibt übrig, er ist der Späher. Die Iglus stellen sich mit gegrätschten Beinen im Kreis auf - die Eskimos laufen fröhlich im Schnee herum. Sie hätten ja ein schönes Leben, wenn da nicht die Eisbären wären. Die Aufgabe des Spähers ist es, die Umgebung nach Eisbären abzusuchen und, falls er meint, einen gesehen zu haben, sofort Alarm zu geben: Achtung, Eisbären! Auf den Alarmruf hin suchen alle Eskimos und der Späher Unterschlupf in den Iglus - in jedes Iglu passt aber nur ein Eskimo und so bleibt ein neuer Späher übrig. Jetzt wechseln Eskimos und Iglus die Aufgaben - der Späher ruft: Keine Eisbären in Sicht.

Natürlich kann der Späher die Eskimos auch ärgern, indem er ruft: Achtung, Eis ... schollen! Wer dann fälschlicherweise ins Iglu flüchtet wird automatisch Späher.

Der Luftpolsterschlitten

Materialbedarf: Planschbecken, LKW-Reifen als Schlitten

Ab 5 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Dazu wird ein ausgedientes Planschbecken zum Schlitten umfunktioniert. (großer LKW-Reifen; zur Not tut's auch eine feste Plane). Das Becken aufblasen, alle Mann (und Frauen) rein und los geht's. Das ist besser und billiger als Achterbahn. Ach ja, das Teil lässt sich nicht sehr gut lenken, also an eine freie Strecke denken.

Variation Backblechschlitten: Sollten einmal die Schlitten nicht ausreichen dann sind Backbleche eine gute Alternative. Natürlich nimmt man nicht die von Muttern aus dem Herd, sondern alte ausrangierte. Auf Blechen rutscht es sich hervorragend.

Schlängenslalom

Materialbedarf: Schlitten

Ab 3 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer legen sich mit dem Bauch auf den Schlitten und halten sich mit den Händen an den Schuhen des Vordermanns fest. Sind alle miteinander verbunden, schiebt sich der erste in der Schlange mit den Armen ein bisschen an und schon geht die Schlange den Berg runter.

Nach ein bisschen Übung kann man sich an den Schlängenslalom wagen. Die Slalomstrecke wird mit Mützen, Schals etc. markiert (Skistöcke haben ein zu hohes Verletzungsrisiko).

Als Vordermann und Hintermann sollten die besten Schlittenfahrer fungieren, denn in der Schlange können nur diese beiden lenken. Die übrigen Rodler können nur versuchen per Gewichtsverlagerung ein bisschen mitzusteuern.

Knöpfe für den Schneemann

Materialbedarf: Knöpfe / kleine Steine

Ab 2 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Diesmal wird kein Schneemann gebaut, sondern einer mit einem Stock in den Schnee gezeichnet. Natürlich hat er einen langen Mantel an und die 'Knopfleiste' besteht aus einem Strich vom Kinn bis zu den Füßen. Jeder Spieler bekommt jetzt die gleiche Zahl 'Knöpfe'. Die Spieler begeben sich zur Abwurfline und versuchen die Knöpfe so zu werfen, dass sie passen. Jeder passende Knopf ergibt einen Punkt.

Variation Trefferkönig: Jeder Mitspieler sammelt eine vorher vereinbarte Zahl von Wurfgeschossen - Tannenzapfen sind vorzüglich geeignet, auch kleine Ästchen oder Steinchen. Dann wird ein Platz ausgesucht, der gut zu übersehen ist, damit nicht unbeteiligte Spaziergänger von den Wurfgeschossen getroffen werden. Als Ziel bestimmt man einen Baum oder großen Stein, der deutlich sichtbar innerhalb der Wurflinie aller Mitspieler liegt. Nun darf jeder nacheinander auf dieses Ziel werfen.

Durch den Reifen werfen

Materialbedarf: alte Auto- Reife, viele Bälle

Ab Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Bei diesem Spiel wird ein langes Brett auf zwei Holzstöße gelegt, die unterschiedlich hoch sind (minimal). Nun lässt man den Reifen das Brett herabrollen. Die Spieler müssen nun versuchen, einen Ball durch den Reifen zu werfen, jeder hat 5 Versuche. Sieger ist, wer die meisten Treffer landen konnte.

Wollknäuel

Materialbedarf: Wollknäuel

Ab 12 Personen

Ab 14 Jahren

Anleitung: Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter hat ein Wollknäuel und wirft es einem Mitglied im Kreis zu. Er sagt dabei etwas Positives zu dieser Person. Man wickelt sich den Faden um den Finger nun dann wird das Knäuel weiter geworfen und es entsteht ein Geflecht, das die wachsende Verbundenheit der Gruppe verdeutlicht. Wenn jeder in der Gruppe eingebunden ist, geht es dem Faden entlang wieder zurück und das Knäuel wird aufgewickelt.

Variante: Es wird beim Zuwerfen etwas gesagt, was immer schon mal gesagt werden sollte, aber konstruktiv und nicht verletzend ist!!!!

Klatschen im Kreis

Kein material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahren

Anleitung: Die Gruppe sitzt im Kreis. Fangen Sie an, das Klatschen im Kreis herumzugeben, indem Sie langsam zuerst zweimal auf den linken, dann zweimal auf den rechten Oberschenkel klatschen. Beim zweiten Mal rechts klatscht der Schüler rechts neben Ihnen das erste Mal links, dann einmal alleine links, einmal alleine rechts und das zweite Mal rechts mit seinem rechten Nebenschüler usw. Wer einen Fehler macht, fängt neu an. Während der Übung soll so wenig wie möglich gesprochen werden. Wenn die Klasse es schafft, kann sie schneller klatschen oder sogar dabei die Augen schließen.

Geräusche fangen

Materialbedarf: Einige Blätter Schmierpapier

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahren

Anleitung: Die Gruppe steht im Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und bekommt die Augen zugebunden. Etwas Schmierpapier wird zerknüllt und wird weitergereicht oder geworfen, somit knistert es im Kreis herum. Der Teilnehmer in der Mitte versucht, das Papier zu fangen. Derjenige, bei dem er Erfolg hat, geht in die Mitte, etc. Niemand soll zweimal drankommen, bis alle eine Gelegenheit hatten.

Fledermausspiel

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahren

Anleitung: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle stehen dabei so auf Lücke, dass eine Person hindurchgehen kann. Einige dürfen Fledermäuse sein. Sie stellen sich in die Mitte mit dem Gesicht zum Kreis gewandt. Auf ein Signal hin schließen sie die Augen und bewegen sich nach außen auf den Kreis zu. Ihre Aufgabe ist es mit geschlossenen Augen zwischen zwei Spielern hindurch zu kommen und so den Kreis zu verlassen ohne sie anzustoßen oder anzurempeln. Kommt eine Fledermaus auf zwei Spieler zu, um zwischen ihnen aus dem Kreis zu gelangen, geben diesem entsprechenden Signale, indem sie die Handflächen gegeneinander reiben. Dadurch kann die Fledermaus sich nach Gehör orientieren. Bei Kindern müssen eventuell die Augen verbunden werden.

Städtebau

Materialbedarf: viel Papier, Stifte, Farbe, Bauklötzchen etc.

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahren

Anleitung: Im (hoffentlich) großen Zimmer wird der Boden mit Papier (große Rollen) ausgelegt. Wer nicht mitspielen will soll Beobachter werden (je nach Gruppengröße - bei 10 Kids max. 3 Personen). Der Rest darf nun nach Belieben und Herzenslust eine tolle große Stadt bauen/malen. Mit Straßen, Autobahnen, Supermärkten, Bürgermeisterhaus, Krankenhaus, Theater, Kino, U-Bahn, Parks, Wohnblöcken, Einkaufszentren, Buslinien und allem was so dazugehört.

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wünschenswert wären Bauklötzchen oder irgendwelche Materialien, welche die kleine Stadt in die Höhe wachsen lassen würden (!!?!).

Die Beobachter sollen notieren wie die Gruppe vorgeht:

- baut jeder für sich?
- Gibt es eine globale Planung, wenn ja: wer hat das Sagen? Oder baut jeder vor sich hin?
- Ab wann gibt es Konflikte ("Das ist mein Park!" "Nein, da läuft meine Autobahn durch!")

- Wie werden die Konflikte gelöst?
- Welche Interessen (Bezug zu Wirklichkeit) werden von wem vertreten?
- Welche Art von Stadt entsteht hier? (eher soziale Einrichtungen, eher Bunkerbauten, Verkehrslage, soziale Beurteilung, Stromversorgung ... ;-)
- Wie würde man sich als Bewohner in dieser Stadt fühlen?
- Was würde einem fehlen, warum wurde nicht dran gedacht??...)

Anschließend sollten diese Punkte mit der ganzen Gruppe besprochen werden.

Kopiergerät

Materialbedarf: evt. Videokamera

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Gruppe stellt sich am Besten im Kreis auf. Jeder im Kreis sucht sich eine Person aus, die er kopieren wird. Wenn also diese Person sich in irgendeiner Weise bewegt, muss er diese Bewegungen kopieren. Dabei sollten allerdings die "Originale / Vorbilder" nicht zu offensichtlich angestarrt werden.

Variation 1: Nachdem sich jeder sein Original gewählt hat, schließen alle Teilnehmer die Augen, bewegen sich noch einmal leicht und öffnen die Augen wieder. Auf ein gemeinsames Kommando versucht jeder die Bewegung seines Originals nachzumachen.

Variation 2: Die Gruppe bildet Spielpaare. Ein Spieler steht vor einem Spiegel und bewegt sich. Der andere Spieler spielt den Spiegel. Nach einiger Zeit wird gewechselt.

Verfolgter Verfolger

Kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 14 Jahren

Anleitung: In einem definierten Spielfeld sucht sich jeder in Gedanken zwei Personen aus: einen "Verfolger" und einen "Beschützer".

Auf das Startsignal müssen alle versuchen, den eigenen Beschützer zwischen sich und ihrem Verfolger zu bringen und möglichst dort zu halten.

Bei dieser Übung sollte nicht gesprochen werden.

Wanderndes Spalier

Kein Material notwendig

Ab 4 bis 16 Personen

Ab 4 bis 16 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer stehen sich paarweise gegenüber. Das jeweils letzte Paar in den Reihen hält sich an den Händen und hüpfert seitwärts durch das ganze Spalier. Dann stellt es sich vorne an und das dann letzte Paar hüpfert durch das Spalier.

Variation 1: Die Personen laufen nacheinander durch diese Reihe und bekommen Applaus und werden bejubelt.

Kreiseln

Kein Material notwendig

Ab 4 bis 16 Personen

Ab 4 bis 10 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost, die anderen bilden einen Kreis um ihn und fassen sich an den Händen. Der Kreis dreht sich in eine Richtung, der Teilnehmer in der Mitte dreht sich auf einem Bein hüpfend in die andere Richtung. Wenn er seinen Arm ausstreckt bleibt der Kreis stehen. Auf wen der ausgestreckte Arm zeigt, darf nun in die Mitte. Das Spiel wird meistens mit kleineren Kindern gespielt.

Katze und Vögel

Kein Material notwendig

Ab 4 bis 16 Personen

Ab 4 bis 10 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost und spielt die Katze, die sich auf alle Vieren fortbewegt. Die anderen Teilnehmer sind Vögel, die sich nur durch hüpfen fortbewegen dürfen. Der Vogel, der als letzter erwischt wird, darf in der nächsten Runde als Katze anfangen.

Es empfiehlt sich, ein abgestecktes Gelände zu verwenden, sonst hüpfen einem die Vögel davon und es macht nicht mehr so viel Spaß.

Häschen in der Grube

Kein Material notwendig

Ab 4 bis 16 Personen

Ab 4 bis 10 Jahre

Anleitung:

Singtext:

Häschen in der Grube saß und schlief,
armes Häschen bist du krank,
dass du nicht mehr hüpfen kannst?

Häschen hüpf, Häschen hüpf Häschen hüpf.

Ein Teilnehmer wird als krankes Häschen ausgelost, Die anderen bilden einen Kreis um das kranke Häschen. Die Teilnehmer im Kreis singen das Lied. Bei der Stelle „hüpf, hüpf, hüpf...“ hüpf das kranke Häschen auf einen Teilnehmer zu, der dann die Rolle des kranken Häschens übernimmt.

Variation: Alle sind Häschen und dürfen sich ebenfalls nur hüpfend fortbewegen. Bei „Hüpf, hüpf, hüpf“ muss das kranke Häschen nun versuchen, einen anderen Teilnehmer abzuschlagen.

Der Murrel-Delektiv

Materialbedarf: Murreln

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 4 bis 10 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost, die anderen stehen im Kreis um ihn herum. Der Detektiv schließt nun seine Augen. Die anderen strecken alle ihre Hände aus und geben ein (bei größeren Gruppen auch mehrere) Murrel weiter. Der Detektiv kündigt an, dass er seine Augen aufmacht, was er in diesem Augenblick auch tut. Nun muss er durch Befragen herausbekommen, wer die Murrel hat. Findet er die Murrel, dann wird derjenige neuer Detektiv, bei dem die Murrel gefunden wurde.

Variation Taler, Taler du musst wandern: Alle bis auf 2 Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder sitzende Spieler legt seine Hände so zusammen, dass sie nach oben hin eine Öffnung haben.

Nun bekommt der Geldverstecker den Taler und klemmt ihn sich zwischen die ebenfalls zusammengelegten Hände und geht im Kreis herum. Dabei wird der Taler in die Hände eines Mitspielers möglichst unauffällig übergeben.

Der zweite Teilnehmer muss aufpassen wo der Taler übergeben wird. Am Ende der runde (oder sofort) muss er sagen wer jetzt den Taler hat. Rät er richtig darf er den Taler weitergeben, der Geldverteiler setzt sich auf den Platz desjenigen Teilnehmers der den Taler erhalten hat und der Teilnehmer mit dem Taler wird neuer Rater.

Das zugehörige Lied:

Taler, Taler, du musst wandern,

von der einen Hand zu ändern.

Das ist schön, das ist schön,

Taler, Taler lass dich nicht seh'n!

Natur-Memory

Materialbedarf: Papier, Malstifte, Scheren, fester Karton (evt. mit echten Blumen)

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 4 bis 12 Jahre

Anleitung: Ein Kind sammelt in seiner unmittelbaren Umgebung zehn Gegenstände, z.B. Steine, Zapfen, Eicheln... Die Mitspieler dürfen davon jedoch nichts merken! Die Dinge werden auf ein Tuch gelegt und mit einem zweiten bedeckt.

Das Kind ruft die Mitspieler zusammen und sagt: "Unter diesem Tuch liegen zehn Dinge, die ihr hier finden könnt. Schaut genau hin und merkt es Euch!" (Das Kind hebt das Tuch kurz hoch.)

Nun haben die Mitspieler 5 Min. Zeit, die gleichen Gegenstände zu suchen.

Anschließend werden die Ergebnisse gemeinsam betrachtet.

Welche Blume fehlt?

Materialbedarf: Papier, Malstifte, Scheren, fester Karton (evt. mit echten Blumen)

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 4 bis 12 Jahre

Anleitung: Zu Beginn malt jedes Kind eine große Blume auf ein Blatt. Jede Blume muss eine andere Farbe haben. Dann schneiden die Kinder ihre Blume aus und kleben sie auf festen Karton. Nun setzen sich alle Kinder im Kreis zusammen. Nur ein Kind verlässt kurz den Raum. Die Kinder im Kreis nehmen eine Blume weg und legen die anderen Blumen in die Mitte des Kreises. Nun wird das Kind hereingerufen und muss raten, welche Blume fehlt. Dann wird gewechselt. Es können auch mehr Blumen gebastelt und in die Mitte gelegt werden. Das sollte je nach Alter der Kinder entschieden werden.

Wuff und Miau

Materialbedarf: werfbarer Gegenstand (z.B. verknötetes Taschentuch)

Ab 5 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Alle Kinder sitzen auf Stühlen in einem Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte und hat ein geknotetes Taschentuch in der Hand. Das wirft er einem Kind zu und nennt dabei den Namen eines Tieres. Das Kind muss nun sofort den Tierlaut nachahmen, also z.B. wie eine Katze miauen oder wie ein Hund bellen. Wer's nicht weiß oder kann, gibt ein Pfand ab.

Wattepusten

Materialbedarf: Watte, Tisch

Ab 4 Personen

Ab Jahre

Anleitung: In der Mitte eines Tisches liegt ein kleiner Bausch Watte. Die Spieler sitzen nun eng um den Tisch, die Hände müssen unter dem Tisch liegen. Der Wattebausch wird von den Spielern hin- und hergepustet. Er darf nicht vom Tisch fallen. Die beiden Spieler, zwischen denen die Watte doch herunterfällt, scheiden aus, bis keiner mehr am Tisch sitzt. Es ist ratsam, dieses Spiel nicht gerade in der Erkältungszeit zu spielen, denn es wäre sonst möglich, dass zur nächsten Gruppe nur noch die Hälfte der Kinder kommt. Die anderen liegen alle mit der gleichen Erkältung im Bett...

Unwetter (Regen)

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: "Wir spielen Regen. Ihr sitzt im Kreis und schaut zur Mitte. Schließt eure Augen und seid einen Augenblick still, während ihr euch darauf vorbereitet, die Geräusche zu wiederholen, die der Spieler zu eurer Rechten machen wird. Die Augen bleiben die ganze Zeit über geschlossen."
Der erste Spieler reibt seine Handflächen aneinander. Einer nach dem anderen zu seiner Linken tut das gleiche, und ihr hört, wie der Regen immer stärker wird. Wenn

der erste merkt, dass auch der Spieler zu seiner Rechten die Hände aneinander reibt, fängt er an, mit den Fingern zu schnipsen, und schon geht das neue Geräusch im Kreis herum, bis ihr die Regentropfen platschen hört. Sobald alle mit den Fingern schnipsen" geht der erste Spieler zu Klatschen über, und die anderen folgen ihm ein echter Klatschregen! Daraus wird ein Wolkenbruch, wenn der erste Spieler beginnt, sich auf die Schenkel zu schlagen. Stampft schließlich mit den Füßen auf den Boden und ihr habt auch noch Donnerrollen dazu. Und dann flaut das Unwetter wieder ab, genau, wie es gekommen ist Fußstampfen, Schenkelschlagen, Klatschen, Fingerschnalzen und Händereiben Hört der letzte Spieler auf, seine Hände zu reiben, fasst er seine Mitspieler zur Linken an der Hand. Das geht weiter so im Kreis, bis es wieder ganz still ist. Wenn ihr die Augen öffnet, kommt vielleicht gerade die Sonne zwischen den Wolken hervor.

Auf hoher See

Materialbedarf: evt. Plastikwanne, dicke Pullover oder Decke, Tisch mit drübergelegter Decke als Höhle, Kekse, Kakao

Ab 2 Kinder

Ab 4 Jahre

Anleitung: Während die Geschichte erzählt wird, setzen die Kinder diese mit den vorhandenen Requisiten um. Wichtig ist das ganze Drumherum - Geräusche, Bewegungen etc.

Wir sitzen alle zusammen in einem kleinen Boot und sind ganz weit draußen auf dem Meer. Die Sonne scheint stark und es wird sehr warm. Wir liegen in der Sonne und schaukeln mit dem Boot ein bisschen hin und her. Wem es zu heiß wird, der springt ins Wasser, um sich abzukühlen. (Zeit zum Planschen, Tauchen, gegenseitig Nassspritzen etc.)

Dann kommen plötzlich dunkle Wolken. Der Wind fängt an immer stärker zu blasen. Es wird so kalt, dass wir uns alle etwas Warmes anziehen müssen (Pullover oder Decke). Aber der Sturm wird immer stärker und das Boot schaukelt ganz heftig hin und her. Wir klammern uns an den Rändern der Wanne fest und schöpfen mit der anderen Hand das Wasser aus dem Boot, damit es nicht untergeht. Endlich wird der Sturm immer weniger und beruhigt sich. Der Sturm hat so lange gedauert, dass es inzwischen Nacht geworden ist. Die Nacht ist dunkel und kalt. Vom langen Sturm erschöpft schlafen wir alle unter der warmen Decke und ruhen uns aus. (Cool Down!!)

Am nächsten Morgen entdeckt einer von uns Land. Leider weht jetzt gar kein Wind mehr, so dass wir alle rudern müssen, um an Land zu kommen. Wir müssen schon ganz schön lange und kräftig rudern - endlich kommen wir am Strand an. Es sieht so aus, als ob niemand auf der Insel wohnt. Ganz vorsichtig gehen wir an Land. Hier gibt es viele fremde Pflanzen - hohe Bäume mit Schlingpflanzen, hohes Gras und Plätze mit Sand. Da wir schon ganz schön lange unterwegs sind bekommen wir Hunger. Jeder ist auf der Suche nach etwas zum Essen. Endlich entdeckt einer den Eingang zu einer Höhle. Ob die Piraten auch etwas zu Essen darin versteckt haben? Haben sie, aber wir müssen die einzelnen Sachen erst suchen. Schließlich finden wir Kekse und eine Flasche Kakao.

Variation Ebbe und Flut: Der Spielleiter beginnt eine Geschichte zu erzählen, die von Menschen handelt, die am Strand spazieren gehen. Alle Mitspieler spielen das nach, was der Erzähler sagt, z. B.: gehen, hüpfen, laufen, Hose aufkrepeln, jemand anders Huckepack tragen, schwimmen etc. Fällt das Wort "Ebbe" müssen alle

Spieler sich flach auf den Boden legen, fällt das Wort "Flut", müssen alle Spieler schnell vom Boden wegkommen (auf Stühle und Tische steigen).

Der Spieler, der zuletzt den Boden verlässt oder zuletzt liegt, erzählt die Geschichte weiter.

Das Spiel kann sehr wild werden. Bei unerfahrenen Spielern sollte der Spielleiter die Erzählerrolle nicht gleich weitergeben.

Waschstraße

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahren

Anleitung: Dieses Spiel dient der Entspannung, damit man sich in der Gruppe gegenseitig etwas Gutes tun kann.

Die Teilnehmer bilden zwei gegenüberliegende Reihen, wobei sie dazu in die Knie gehen. Abwechselnd krabbeln nun die Teilnehmer zwischen diese Reihen hindurch, die eine Waschstraße darstellen sollen. Die krabbelnde Person ist das Auto, und wird nun sanft von den anderen eingeseift, gebürstet, gewaschen und getrocknet.

Das Spiel ist beendet, wenn alle einmal als Auto durch die Waschstraße gefahren sind.

Variation Sonne-Sand-Strand-Meer-Sommer: Dieses Spiel dient der Entspannung, damit man sich in der Gruppe gegenseitig etwas Gutes tun kann.

Dies ist ein sehr ruhiges Spiel. Die Kinder sollen sich einen Partner suchen. Einer der Beiden legt sich auf den Bauch und schließt die Augen. Der andere kniet sich seitlich davor, aber so dass er die Leiter, die das gerade auch machen, sieht. Der kniende Leiter fängt an eine Geschichte von einem Tag am Meer zu erzählen. Zum Beispiel: Wir liegen am Meer und es ist sehr warm (die knienden Kinder reiben ihre Hände an ihren Oberschenkeln warm und legen sie dann auf den Rücken des anderen Kindes) es geht ein leichter Wind (kniende Kinder ziehen schnell mit den Hände ein paar mal über den Rücken). So kann man sich jetzt noch einiges ausdenken. Ist man damit fertig, wird gewechselt.

Variation Rückenmassage: Es werden Paare gebildet. Die Teilnehmer stellen sich in jeder Gruppe Rücken an Rücken und stemmen sich mit Schultern, bzw. dem ganzen Oberkörper gegeneinander. Dann beginnen beide, sich mit den Schultern zu massieren. Je nach Art der Teilnehmer kann das sanft und ruhig geschehen, oder heftig und kraftvoll. Wenn die Teilnehmer genug haben, oder der Spielleiter meint, dass sie genug haben, sollte sich jede Gruppe ohne Benutzung der Hände Rücken an Rücken zu Boden sinken lassen und eine Weile ausruhen.

Nicht nur nach einem hektischen und kraftvollen Rückenschubbeln ist das gemeinsame Ausruhen wichtig. Es kann bei diesem Spiel durchaus zu Aggressionen kommen (Mitunter ist das Spiel auch, besonders bei spitzen Schulterblättern hier und da mal schmerzhaft). Daher ist der ruhige Ausklang auch eine Art Sich- wieder- vertragen.

Variation Kreismassage: Im Kreis aufstellen und jeder seinem Vordermann / Frauen Rücken / Schultern massieren.

Alle Vöglein fliegen hoch

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis und klopfen abwechselnd mit beiden Zeigefingern auf die Tischplatte. Der Spielleiter nennt nun nacheinander verschiedene Dinge, die entweder fliegen können oder eben nicht. Bei allen fliegenden Dingen müssen ALLE Spieler sofort ihre Hände in die Luft fliegen lassen, bei allen anderen genannten Dingen nicht.

Das Gemeine an dem Spiel ist aber, dass der Spielleiter bei ALLEN Dingen, die er nennt, seine Zeigefinger 'fliegen' lässt. Und das kann einen ganz schön durcheinander bringen.

Variation: Hier gilt das Zeigefinger fliegen-lassen als Antwort 'ja'. Wer aber weiter klopft, meint 'nein'.

Also der Spielleiter sagt: 'Ein Tag hat 24 Stunden'

Antwort: Zeigefinger in die Luft, denn das stimmt.

Spielleiter: Eine Spinne hat 6 Beine

Antwort: Zeigefinger auf dem Tisch lassen und weiter klopfen, denn die Spinne hat ja 8 Beine

usw.

Bäumchen wechsle dich

Materialbedarf: Stuhlkreis

Ab 10 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Alle sitzen im Kreis, einer in der Mitte. Seine Aufgabe ist es, einen Platz zu ergattern. Er gibt Kriterien vor, nach denen alle, auf die das zutrifft, aufspringen und sich einen neuen Platz suchen müssen. Und einer bleibt wieder übrig. Beispiel: Alle, die heute ein rotes T-Shirt anhaben, alle, die letzte Nacht noch um 2 wach waren etc.

Variation Obstsalat-Spiel: Die Gruppe sitzt im Kreis. Fragen Sie: "Was kommt in einen Obstsalat?" Dann zählt die Gruppe durch, z. B. Apfel, Orange, Banane. Ein Teilnehmer dreht seinen Stuhl um, damit sich niemand darauf setzen kann, und geht in die Mitte. Diese Schülerin ruft eine Obstsorte aus, z. B. Äpfel. Dann müssen alle Äpfel miteinander Plätze tauschen. Der Teilnehmer in der Mitte sucht sich einen freien Stuhl, so dass ein anderer übrig bleibt, dieser ruft eine neue Obstsorte aus, etc. Kein Schüler darf sich wieder auf den Stuhl setzen, auf dem er eben saß. Die Jugendlichen dürfen aber auch nicht absichtlich in der Mitte bleiben. Wenn jemand "Obstkorb" ruft, müssen alle die Plätze tauschen.

Variation: Den Obstsalat durch eine Gemüsesuppe und den Obstkorb durch einen Gemüsetopf ersetzen.

Die Mutprobe

Materialbedarf: Augenbinde

Ab 8 bis 12 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ihr schickt ein Kind raus und verbindet ihm die Augen. Während das Kind draußen wartet, ziehen sich die Anderen die Schuhe aus und setzen sich in eine Reihe. Das Kind mit den verbundenen Augen wird in den Raum geholt und muss jetzt die einzelnen Füße abtasten und die Person daran erkennen.

Igel-Spiel

Materialbedarf: Augenbinde

Ab 8 bis 12 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Eine Schülerin stellt sich in die Mitte und bekommt die Augen mit einem Tuch zugebunden (sie ist der Igel). Die anderen sitzen im Kreis herum. Wer Lust hat, geht nacheinander (mit Pausen dazwischen) zu der Mitschülerin in der Mitte hin und fasst sie auf irgendeine Weise an, z. B. am Arm packen, die Wange streicheln, ins Ohr (behutsam) pusten. Wenn die Berührung für die Betreffende unangenehm war, bleibt sie stehen. Erst bei einer angenehmen Berührung macht sie die Augen auf, und ein anderer Schüler ist dran. Absolute Regel ist, dass die ganze Zeit, in der ein Schüler die Augen zugebunden hat, niemand sprechen darf.

Aufschließen

Kein Material notwendig

Ab Personen

Ab 12 bis 14 Jahre

Anleitung: Jeder sucht sich einen Spielpartner. Dieser nimmt eine möglichst geschlossene Körperhaltung ein. Er verkriecht sich völlig in sich selbst. Er hat nicht die Absicht, sich zu öffnen. Versuch, diese Haltung mit psychischer Gewalt zu öffnen oder mit anderen Mitteln Kontakt zum "verschlossenen" zu bekommen. Anschließend Rollenwechsel und Aussprache.

Klatschen vor dem Fangen

Materialbedarf: Ball

Ab 5 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ein Spieler wird ausgelost. Die anderen stehen im Kreis um ihn herum. Der Spieler in der Mitte wirft einem Mitspieler den Ball zu. Bevor der Ball gefangen werden darf, muss der Fänger 3 Mal in die Hände klatschen. Der Spieler in der Mitte versucht natürlich die anderen Spieler zu täuschen. Gelingt es dem angespielten

Spieler nämlich nicht, vor dem Fangen 3 Mal zu klatschen, so muss er die Position in der Mitte einnehmen.

Ziel im Kreis

Materialbedarf: Ball, Pappteller, Tuch oder ähnliches als 'Ziel'

Ab 5 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: In der Mitte eines Kreises liegt ein Ziel, das von einem Spieler bewacht wird. Die Teilnehmer im Kreis werfen sich den Ball zu und versuchen den Spieler in der Mitte abzulenken. Wenn es einem Spieler gelingt, das Ziel zu treffen wird er neuer Wächter.

Variation Turmball: Der Turm besteht aus den locker zusammengestellten Stöcken. Einer ist der Turmwächter. Er muss den Turm bewachen und verteidigen. Die restlichen Spieler sind die Angreifer, die mit einem (kleinen und weichen) Ball angreifen. Der Ball wird mit der Hand geworfen. Ziel ist es den Ball im Turm zu landen oder den Turm zu zerstören. In die Nähe des Turmes dürfen die Angreifer nicht kommen (Kreis von ca. 1.5 m Durchmesser um den Turm). Als erfolgreicher Angriff ("Tor") gilt, wenn der Ball innerhalb der von den Stöcken begrenzten Fläche aufkommt oder wenn der Turm zusammenbricht. Gesucht wird der beste Turmwächter. Man spielt nach Zeit oder Würfeln.

Ballbesitz

Materialbedarf: Ball

Ab 6 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Alle stehen im Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und muss versuchen, in Besitz des Balles zu kommen. Gelingt es dem Teilnehmer aus der Mitte auch nur den Ball zu berühren muss derjenige in die Mitte, der den Ball zuletzt berührt hat.

Löwe und Gazelle

Materialbedarf: Bälle (zwei Farben)

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Derjenige, der den besonderen Ball (am besten andere Farbe) hat, ist der Löwe, die anderen sind die Gazellen. Der Löwe muss nun versuchen die Gazellen abzuwerfen. Dies gelingt ihm nur dann, wenn er sie in dem Augenblick trifft, in dem sie einen Ball in der Hand haben. Der Löwe darf kreuz und quer durch den Kreis werfen. Die Gazellen dürfen den Ball nur an den nächsten Nachbarn rechts oder links weitergeben, wobei jedoch die Richtung gewechselt werden darf. Gelingt dem Löwen ein erfolgreicher Treffer, so spielt die Gazelle als Löwe weiter.

Variation Zombieball: Es gibt Zwei Bälle und ein Feld. Derjenige der den Ball hat darf werfen. Wird jemand abgeworfen muss er sich merken von wem und rausgeschmissen wurde. Wenn dann derjenige abgeworfen wird (der den Teilnehmer der jetzt draußen ist abgeworfen hat) muss der raus und alle die er abgeworfen hat dürfen wieder rein. Man darf den Ball fangen. Wenn nur noch vier Teilnehmer im Feld sind und es sich länger nicht ändert, sollte eine Neue Runde angefangen werden.

Variation Last Man Standing: In der Grundversion spielen jeder gegen jeden. Alle Teilnehmer versuchen sich gegenseitig mit dem Ball zu abzuwerfen. Allerdings darf mit dem Ball in der Hand nicht gelaufen werden. D.h. wer den Ball hat, muss aus dem Stehen werfen. Wer getroffen wurde, muss sich dort auf den Boden setzen, wo er getroffen wurde. Befreien ist möglich, wenn man sitzend einen Ball fängt oder berührt. Allerdings geht das nicht, mit dem Ball, von dem man gerade getroffen wurde.

Der letzte der steht hat gewonnen, so man überhaupt einen Gewinner benötigt. In einer großen Gruppe kann man auch mit mehreren Bällen spielen.

Variation Ball von der Wand: Alle Teilnehmer stehen mit dem Rücken zur Wand. Hinter den Teilnehmern steht der Werfer. Während er den Ball an die Wand wirft, ruft er den Namen eines Mitspielers. Dieser muss nun versuchen den Ball zu fangen oder zu bekommen. Hat er ihn, ruft er STOPP. Alle anderen dürfen in dieser Zeit so weit wegrennen wie sie können. Bei dem Ruf STOPP müssen sie stehen bleiben. Derjenige mit dem Ball muss nun versuchen einen anderen Teilnehmer abzuwerfen. Beim Abwerfen darf man nicht ausweichen. Wer getroffen wird verliert ein Leben von seinen 3 Leben. Derjenige der den Ball fangen musste wird neuer Werfer. Gespielt wird, bis nur noch 2 oder 3 Teilnehmer übrig sind.

Variation 1: Die Teilnehmer stehen mit dem Gesicht zur Wand

Variation 2: Wenn der Werfer keinen Teilnehmer trifft verliert er ein Leben

Variation 3: Trifft der Werfer einen Teilnehmer gewinnt er ein Leben

Variation 4: Trifft der Werfer nicht, verliert er ein Leben, trifft er, gewinnt er ein Leben.

Variation Stille-Ball: Es ist wichtig ein Spielfeld abzugrenzen, das aber nicht zu klein sein sollte - halt wieder mal je nach Platz. Die Mitspieler können sich im Feld verteilen. Einer von ihnen ist der Jäger. Er bekommt den Ball und versucht von außerhalb des Spielfeldes einen Spieler abzuwerfen. Trifft er nicht, bekommt er den Ball wieder und muss er erneut versuchen jemanden zu treffen. Sobald er einen Spieler trifft, wird dieser ebenfalls zum Jäger. Dieser darf jedoch im Spielfeld bleiben. Logisch, dass alle anderen Spieler vor ihm weglaufen. Dieser Jäger muss dort stehenbleiben, wo er getroffen wurde. Sobald der Jäger "Stille" ruft, muss jeder stehenbleiben, wo er ist. Trifft der Jäger, wird der abgeworfene ebenfalls zum Jäger. Man darf dem Wurf nicht ausweichen.

Wer hat den Ball?

Materialbedarf: Ball

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost und steht mit dem Rücken zu den anderen Mitspielern, die in einer Linie aufgestellt sind. Der einzelne Teilnehmer hat den Ball und wirft ihn rückwärts über den Kopf den anderen Teilnehmern zu, ohne sich umzudrehen. Dabei ruft er: „Eins zwei, drei, wer hat den Ball?“ Ein anderer Teilnehmer fängt den Ball. Alle verstecken ihre Hände hinter dem Rücken. Der

Werfer darf sich umdrehen, wenn die anderen rufen: „Vier fünf, sechs, wer hat ihn jetzt?“ Der Werfer muss raten, wer den Ball versteckt hält. Rät er richtig wird derjenige neuer Werfer.

Variation Wer war's: Ein Mitspieler wird ausgelost. Er steht mit dem Rücken zu den anderen Teilnehmern. Die anderen stehen in einer Reihe hinter dem Einzelnen. Einer von ihnen zielt nun auf den einzelnen Mitspieler und wirft ihm den Ball in den Rücken. Der Einzelne muss nun raten, wer ihn abgeworfen hat. Wenn er richtig rät, muss der Werfer die Position des abgeworfenem einnehmen.

Monarch

Materialbedarf: weicher Ball

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle sind Anarchisten bis auf einen, der ist Monarch. Als Zeichen dafür trägt er mit Würde den Softball. Damit versucht er die Anarchisten, die wild (anarchistisch) durcheinander laufen zu "beeinflussen", um ihre politische Meinung zu seinen Gunsten zu wechseln. D.h. also, wenn der Monarch einen Anarchisten mit dem Ball trifft, wird dieser automatisch Gefolgsmann. Nun sind es schon zwei Monarchen. Das Spiel endet, wenn die Monarchen alle ändern "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! Wenn die Anarchisten über die vorher festgelegten Grenzen hinauslaufen, werden sie auch automatisch zu Monarchen!

Verliebt, verlobt, verheiratet!

Materialbedarf: Ball

Bis 15 Personen

Ab Jahre

Anleitung: Man wirft sich gegenseitig den Ball zu. Wird der Ball nicht gefangen, ist der Teilnehmer verliebt. Beim nächsten Fallen lassen des Balls dann verlobt. Dann wird wie folgt gesteigert: verheiratet und dann geht's los mit Kindern.

Variation Kirschenessen: Bei jedem Fallenlassen wird wie folgt gesteigert: Kirschen gegessen, Wasser getrunken, Bauchweh, Arzt, Krankenhaus, OP (Nach OP wird nach Himmel oder Hölle gefragt, wenn Hölle gewählt wird fliegt man raus)

Variante Krank: Bei jedem Fallenlassen wird wie folgt gesteigert: müde, matt, krank, schwerkrank, scheintot, tot (bei tot scheidet der Teilnehmer dann aus)

Liegestuhltanz

Materialbedarf: pro Spieler eine Liege

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: 2 Strandliegen oder Liegestühle stehen nebeneinander oder hintereinander. Der Abstand muss groß genug sein, dass die 2 Teilnehmer

aneinander vorbei kommen. Unter den Liegen liegt eine Schnur auf dem Boden, die von der einen Liege bis zur nächsten reicht. Die Teilnehmer liegen auf den Liegen. Auf ein Startkommando laufen sie 3-mal um ihre eigene Liege, legen sich schnell auf die Liege und versuchen die Schnur zu sich zu ziehen. In jeder Runde wird eine andere Fortbewegungsart gewählt: mit beiden Beinen Hüpfen, auf einem Bein hüpfen, auf allen Vieren vorwärts, im Krebsgang vorwärts, rückwärts laufen, rückwärts hüpfen, Krebsgang rückwärts etc.

Fangen mit Wäscheklammern

Materialbedarf: Wäscheklammern

Ab 12 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer befestigt 3-4 Wäscheklammern irgendwo an seinem Pullover. Ziel des Spiels ist es, so viele Wäscheklammern wie möglich zu bekommen. Die erbeuteten Wäscheklammern müssen ebenfalls an der Kleidung bzw. dem Pullover befestigt werden. Nach einer bestimmten Zeit wird gezählt; der mit den meisten Wäscheklammern gewinnt.

Variation 1: Man darf einem Teilnehmer nicht zweimal nacheinander Wäscheklammern klauen.

Variation 2: Man bewegt sich in der Hocke.

Variation 3: Man steckt die Wäscheklammern an die Hose, so dass man sich herunterbeugen muss, um sie zu fangen.

Variation 4: nur eine Hand benutzen

Variation 5: im Entengang watscheln

Variation 6: mit einem anderen Teilnehmer Händchen halten

Variation Seilfangen: Einer der Spieler bekommt ein Springseil. Das eine Ende hält er fest, während das andere Ende auf dem Boden liegen muss. Er bekommt vor den anderen einen kleinen Vorsprung. Die anderen müssen nun versuchen, das Ende des Seils zu fangen. Wer es schafft, darf als nächster mit dem Seil losrennen.

Ameisenbär Spiel

Kein Material notwendig

Ab 6 Teilnehmern

Ab 8 Jahre

Anleitung: Einer ist der Ameisenbär (Fänger) und muss die Ameisen fangen. Wurde eine Ameise vom Ameisenbär gefangen, so muss sie sich auf den Rücken legen und Arme und Beine von sich strecken. Die nicht gefangenen Ameisen können die gefangene Ameise jetzt retten, indem zwei nicht gefangene Ameisen diese an den Armen und Beinen nehmen und in den Ameisenbau (der vorher vereinbart wurde) tragen. Ist die gefangene Ameise dort, ist sie wieder frei. In der Zeit wenn die Ameisen andere Ameisen retten, können diese nicht gefangen werden.

Henne und Habicht

Kein Material notwendig

Bis 10 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer stehen dicht hintereinander und fassen sich an den Hüften an. Der vorderste Teilnehmer stellt die Henne dar, die dahinter stehenden Teilnehmer sind die Küken. Ein Teilnehmer steht vor der Henne und spielt den Habicht. Der Habicht versucht, das letzte Küken zu fangen, während die Henne versucht, durch Ausweichbewegungen ein Fangen zu verhindern. Ist ein Küken gefangen, wird es zum neuen Fänger. Der Fänger wird zur Henne und die ganze Schlange rückt nach hinten auf.

Variation Fuchs – Hahn – Kücken – Henne: In diesem Spiel werden Vierer-Gruppen gebildet. Einer in jeder Gruppe ist der Fuchs und muss versuchen das Küken zu fangen. Dabei hat er ein Problem: der Hahn und das Huhn werden versuchen ihn daran zu hindern. Aber da es ja gemein ist zwei gegen einen, haben Hahn, Huhn und Küken ein Problem: das Huhn muss dem Hahn an die Schultern packen und das Küken dem Huhn. Die drei dürfen sich jetzt nicht mehr loslassen. Der Fuchs steht vor dem Hahn und muss jetzt versuchen das Küken zu fangen. Die drei dürfen durch den Raum rennen, sich drehen, etc. das einzige, was der Hahn zur Verteidigung hat, sind seine Arme, die er aber nur abspreizen darf.

Variation Drachenschwanz jagen: Dieses Spiel lässt sich nur im Freien spielen! Ihr stellt euch hintereinander auf und umschlingt den Vordermann mit beiden Armen so fest, wie es möglich ist, ohne euch oder dem anderen wehzutun. Diese Schlange ist der Drache, vergleichbar einem chinesischen Drachen. Der letzte im Drachen (Drachenschwanz) hat in Hosentasche o. ä. ein rotes oder andersfarbiges Tuch stecken, welches gut zu sehen sein sollte.

Es ist nun die Aufgabe des Drachenkopfes, dem Drachenschwanz dieses Tuch abzu jagen. Das Tuch darf nicht festgehalten werden. Der Drachenschwanz soll dies verhindern, indem er ausweicht. Keiner darf während des Spiels die Verbindung zum Vordermann lösen. Geschieht es doch oder gelingt es dem Drachenkopf dem Drachenschwanz das Tuch abzu jagen, so rotieren alle einmal durch - der Drachenschwanz geht nach vorne und wird Drachenkopf.

Das Spiel könnt ihr entweder solange spielen, bis die Gruppe einmal komplett durchrotiert ist, oder ihr brecht ab, sobald ihr bemerkt, dass die Luft raus ist. Dieses Spiel ist etwas für die Physiker unter Euch. Der Feind der Gruppe ist die Zentrifugalkraft, die an Drachenkopf und Drachenschwanz ihre trennende Wirkung voll entfalten, enorme Schleudereffekte und Verlust des Bodenkontaktes bewirken kann. Das Spiel sollte wegen Verletzungsgefahr daher nur auf einer Wiese oder einer Fläche mit natürlichem Untergrund durchgeführt werden.

Variation Drachenschwanz jagen 2: siehe Mannschaftsspiele Ende

Variation Haifisch jagen: Ein Teilnehmer wird ausgelost und bekommt die Rückenflosse in die Hose oder den Badeanzug gesteckt, so dass sie nach hinten und oben rausschaut. Mit einem kleinen Vorsprung schwimmt er los, bevor die anderen Teilnehmer versuchen, den Haifisch zu erlegen. Dies geschieht, indem sie dem Hai die Rückenflosse rausziehen. Taucht aber der Hai unter, so ist er für die Verfolger unberührbar. Wer die Rückenflosse erbeutet, wird zum Hai und kann versuchen, den anderen davonschwimmen.

Variation Luftballon jagen: Ein Teilnehmer wird ausgelost. Ihm wird mit einer Schnur um die Brust ein Luftballon auf den Rücken gebunden. Er bekommt etwas Vorsprung bevor die Meute sich ins Wasser stürzt, um den Luftballon zu jagen. Wem es gelingt, den Luftballon zum Platzen zu bringen, darf als nächster mit dem Ballon starten.

Variation Schlangentanz: Man bittet alle Teilnehmer auf die Tanzfläche und stellt sie hintereinander wie zu einer Polonaise auf. Die Schlange setzt sich nun langsam in Bewegung. Man fängt mit langsamer Musik an und steigert das Tempo und den Beat. Dabei muss der Kopf der Schlange versuchen, das Ende der Schlange zu fangen!

Invalidenfangen

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Dieses Spiel kann man auch mit mehr als einem Fänger spielen. Wer abgeschlagen ist, muss sich die Hand an die entsprechende Stelle legen, an der er berührt wurde. Wer 3-mal abgeschlagen wurde, scheidet aus.

Variation Versteinerte Schatten: Der Jäger muss alle anderen fangen. Er fängt, indem er auf den Schatten seiner "Beute" tritt. Der Gefangene ist nun versteinert und muss dort stehen bleiben, wo er gefangen wurde. Auf diese Weise versteinert der Jäger nach und nach alle anderen.

Wenn nur noch einer übrig ist, darf dieser Spieler 3 versteinerte Mitspieler erlösen, indem er die Statuen antippt.

Variation Paarfangen: Jeder findet einen Partner. Einer der beiden ist "ES" und muss den anderen fangen. Wer gefangen wurde muss sich um 360 Grad herum drehen (oder bis drei zählen) und muss dann den anderen fangen. Manchmal sind Spielfeldgrenzen wichtig, sonst muss man seine Kids am anderen Ende der Welt suchen.

Variation 1: Verschiedene Gangarten vorgeben (z.B. Spinnengang)

Variation 2: Es darf nicht gerannt werden nur gehen!

Variation 3: Es darf nur gehoppelt werden

Variation 4: Paare müssen Paare fangen

Kraken-Falle

Kein Material notwendig

bis 30 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Es werden zwei Grenzen abgesteckt. Danach wird ein Teilnehmer zur Babykraken bestimmt, die sich in die Mitte stellt. Auf ein Signal hin müssen die Teilnehmer von einer Grenze zur anderen laufen. Das Baby muss versuchen, sie zu fangen. Die gefangenen Teilnehmer hängen sich an die Babykrake, die dadurch wächst und immer größer wird. Der letzte Teilnehmer, der übrig bleibt, spielt in der nächsten Runde das Babykraken.

Variation1: Es darf nicht unter der Kette hin durchgeschlüpft werden.

Variation2: Es darf nur an einer bestimmten Körperstelle abgeschlagen werden.

Der Papst

Materialbedarf: Taschenlampe

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: In der Mitte des Spielfeldes wird auf dem Boden ein Kreis markiert. (Klopapier, Sägespäne, etc.)

Je dunkler es ist, desto mehr macht das Spiel Spaß. Eine Person ist der Fänger, der Papst und bekommt die Taschenlampe. Die anderen Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld. Der Papst sucht nun die anderen Spieler. Meint er, einen gefunden zu haben, leuchtet er ihn an. Damit ist der Mitspieler gefangen und muss in den Kreis. Wer zum dritten Mal erwischt wird, wird selber Papst. Es versteht sich von selber, dass der Papst seine Taschenlampe nur sehr gezielt einsetzen wird, um seine Position nicht zu verraten.

Die anderen können die Gefangenen durch Abschlagen befreien.

Variation Statuenfängen: Auch hier ist es wichtig, dass es schon sehr dämmrig ist. Die Gruppe muss versuchen, sich an die Umgebung anzupassen, damit der Fänger die einzelnen Teilnehmer nicht findet. Viel Spaß macht so ein Spiel auch in einem Skulpturenpark oder auf einem Friedhof. Hier gelten ansonsten auch die gleichen Regeln wie beim Papst.

Pinguine und Eisbär

Kein Material notwendig

Ab 9 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: 2 Teilnehmer werden ausgelost und sind Eisbär und der erste Pinguin. Die anderen Teilnehmer sind alle Pinguine. Sie gehen in die Hocke und bilden eine lange Reihe, wobei immer zwei Rücken an Rücken sitzen. Der Eisbär muss versuchen den Pinguin zu fangen. Der Eisbär muss sich am Anfang entscheiden, in welche Richtung er um die Reihe der auf dem Boden sitzenden Pinguine laufen will. Hat er einmal eine Laufrichtung gewählt, muss er diese beibehalten. Der Pinguin ist dagegen flexibler und darf seine Laufrichtung wechseln. Dafür darf der Eisbär jederzeit einen der hockenden Pinguine zum Eisbären machen, indem er ihm auf den Rücken schlägt. Der ehemalige Eisbär setzt sich auf den freien Platz und wird zum Pinguin. Wird der Pinguin gefangen, hockt er sich in die Reihe. Der ehemalige Eisbär wird zum Pinguin und der vorderste Pinguin zum Eisbären.

Variation Kreisfängen: Die Teilnehmer bilden Paare, die sich im Kreis aufstellen. Ein Paar wird ausgelost und beginnt. Der hintere ist der Fänger, der den Vorderen fangen muss. Der Läufer kann sich jedoch retten, indem er in den Kreis schlüpft und sich vor ein Paar stellt, wodurch der Hintere zum Läufer wird. Erwischt der Fänger den Läufer, so ändert sich die Laufrichtung und der Läufer wird zum Fänger.

Variation Katz' und Maus 2: Auf einer begrenzten Fläche bilden alle bis auf 2 Leute 2er-Paare indem Sie sich einhaken. Die beiden Verbliebenen sind Katze und Maus. Natürlich muss die Katze die Maus fangen, aber es gibt ein paar nette Spezialeffekte! Wenn die Maus sich irgendwo einhakt, dann wird derjenige am anderen Ende dieses

3er-Paare zur Katze. Die vorherige Katze wird plötzlich zur Maus! Das ist zu Beginn vielleicht etwas verwirrend, macht aber einen Riesenspaß.

Variation Rettender Hafen: Die Teilnehmer bilden einen großen Kreis und halten sich an den Händen. Zwei Teilnehmer werden ausgelost. Sie bilden ein Paar. Sie stehen außerhalb des Kreises und laufen um den Kreis herum. Sie suchen sich jetzt 2 nebeneinander stehende andere Teilnehmer aus, die sie aus dem Kreis herauslösen. Beide Paare laufen nun in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Dabei müssen sie sich an den Händen halten und versuchen die Lücke im Kreis, den rettenden Hafen schneller als das andere Paar zu erreichen.

Hase und Igel

Kein Material notwendig

Ab 7 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Je nach Ausdauer und Alter der Teilnehmer wird eine Strecke abgesteckt, die durch zwei Linien deutlich markiert wird. Alle Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf und laufen auf das Startzeichen los. Wer als erster die Linie erreicht, ruft laut „Igel!“ und darf im Ziel stehen bleiben. Alle anderen Teilnehmer drehen sich sofort um und laufen zur Startlinie zurück. Wer als erster diese Linie erreicht, ruft ebenfalls „Igel!“ und es geht wieder in Richtung der anderen Linie. Wer als letzter Mitspieler übrig bleibt ist der Hase, der dann wohl ziemlich erschöpft sein wird.

Vielleicht muss man auch noch zusätzlich 2 Linien einführen, bis zu der die Teilnehmer mindestens laufen müssen.

Fuchsbau

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost und ist der Fuchs. Er markiert seinen Bau, indem er einen Kreis mit ca. 2m Durchmesser in den Boden ritzt. Während der Fuchs in seinem Bau sitzt, tanzen die anderen Teilnehmer um den Bau herum und singen: „Fuchs im Loch, fang uns doch“

Dabei versuchen sie immer wieder den Kreis zu durchqueren. Dabei darf der Fuchs sie abschlagen. Wer als erster durch Berühren abgeschlagen wurde ist in der nächsten Runde der Fuchs.

Plumpsack

Materialbedarf: Tuch, Stück Stoff

Ab 8 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Ein Teilnehmer wird ausgelost und bekommt ein Tuch mit einem Knoten in die Hand. Die übrigen Teilnehmer sitzen im Kreis auf dem Boden. Sie halten ihre

Hände mit den Handflächen nach oben auf dem Rücken. Während der Plumpsack um den Kreis läuft singen alle zusammen:

„Dreht Euch nicht um, der Plumpsack geht um!

Wer sich umdreht oder lacht,
der kriegt den Buckel voll gemacht!

Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um!“

Der Plumpsack lässt sein Tuch in die Hände eines Teilnehmers fallen. Der muss sofort aufstehen, das Tuch mitnehmen und versuchen den Plumpsack durch Abschlagen zu fangen, bevor dieser den leeren Platz im Kreis erreicht. Gelingt es dem Plumpsack den Platz zu erreichen ist er in Sicherheit und der neue Plumpsack muss versuchen einen Platz im Kreis zu ergattern. Gelingt es dem Fänger jedoch den Plumpsack zu fangen, muss der Plumpsack eine weitere Runde als Plumpsack drehen und sein Glück noch einmal versuchen.

Wieviel Uhr ist es, Wolf

Kein Material notwendig

Ab 5 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Auf einem Spielfeld werden Start- und Ziellinie abgegrenzt. Ein Teilnehmer wird ausgezählt und ist der Wolf. Die übrigen Teilnehmer laufen ihm nach und fragen ihn: "Wieviel Uhr ist es, Wolf?". Der Wolf antwortet mit einer Uhrzeit, z.B. "vier Uhr". Das Spiel wiederholt sich, während die Teilnehmer weiter dem Wolf nachlaufen und ihn nach der Uhrzeit fragen, bis er laut brüllt: "Zeit zum Fressen!!" sich umdreht und versucht einen Teilnehmer zu fangen. Diese versuchen sich hinter eine der Linien zu retten. Wer gefangen wurde gehört in der nächsten Runde zum Wolfsrudel. Wer als letzter gefangen wurde, darf beim nächsten Spiel als Wolf anfangen.

Variation Schwarzer Mann: Es wird ein Spielfeld abgegrenzt. Neben einer Start und Ziellinie ist auch eine Seitenlinie als Außenbegrenzung zu empfehlen. Ein Spieler wird ausgezählt und ist dann der Schwarze Mann. Er steht an der Ziellinie. An der Startlinie stehen die restlichen Teilnehmer. Der Schwarze Mann ruft nun: "Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann." Die Teilnehmer antworten: "Niemand!". Darauf ruft der Schwarze Mann: "Und wenn er aber kommt?". Die Teilnehmer antworten: "Dann laufen wir davon" Das ist gleichzeitig das Startzeichen. Die Spieler versuchen nun, zur rettenden Ziellinie zu gelangen, während der Schwarze Mann, möglichst viele Teilnehmer durch Abschlagen zu fangen. Wer gefangen wurde, hilft in den folgenden Runden dem Schwarzen Mann. Wer als letztes übrig bleibt ist der nächste Schwarze Mann.

Variation Wassermann: Ein Spieler wird ausgezählt und ist dann der Wassermann. Er steht auf der einen Seite des Beckens. Auf der anderen Beckenseite stehen die restlichen Teilnehmer. Der Wassermann ruft nun: "Wer hat Angst vorm Wassermann." Die Teilnehmer antworten: "Niemand!". Darauf ruft der Wassermann: "Und wenn er aber kommt?". Die Teilnehmer antworten: "Dann laufen wir davon" Das ist gleichzeitig das Startzeichen.

Die Spieler versuchen nun, zur anderen Beckenseite zu gelangen, während der Wassermann versucht, möglichst viele Teilnehmer durch Abschlagen zu fangen. Dabei sind alle Bewegungsarten erlaubt (schwimmen, tauchen, laufen hüpfen etc.), nur das Becken darf nicht verlassen wird. Wer gefangen wurde, hilft in den folgenden Runden dem Wassermann. Wer als letztes übrig bleibt ist der nächste Wassermann.

Wächter der Kokosnuß

Materialbedarf: Kissen, weicher Ball (als Kokosnuß)

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Eine Gruppe Affen hat eine Kokosnuß (weicher Ball, Kissen) erbeutet. Jetzt könnte alles in paradiesischer Ordnung sein, wenn da nicht dieser neidische Affe aus dem Baum nebenan wäre, der nur hinter der Kokosnuß her ist. Da alle Affen die Kokosnuß natürlich nicht immerzu bewachen können wird ein Wächter bestimmt, der auf die Beute aufpasst, damit alle anderen schlafen können. Dieser Affe stellt sich natürlich auch schlafend. Er darf den Dieb auch erst dann versuchen zu schnappen, wenn dieser die Kokosnuß berührt hat (auf keinen Fall früher). Die Spieler formen einen Kreis, so dass sie sich mit weit ausgestreckten Händen gerade noch berühren können. Die Kokosnuß liegt in der Mitte des Kreises. Der diebische Affe muss den Raum verlassen, solange die Affenfamilie den Wächter bestimmt. Der Dieb gewinnt, wenn es ihm gelingt, mit der Kokosnuß den Kreis zu verlassen, bevor ihn der Wächter fängt. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht. Das Spiel steht und fällt mit der Größe des Kreises. Ist er zu klein, hat der Dieb keine Chance, ist er zu groß, hat der Wächter keine. Ab einer gewissen Gruppengröße kann man z.B. mehre Wächter bestimmen.

Schmetterling flieg

Materialbedarf: Papierschmetterling, Zeitung

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Die Schmetterlinge (in unterschiedlichen Farben) werden auf die Startlinie gelegt. Die jeweils ersten der Gruppe starten den Schmetterling. Durch Klopfen mit der Zeitung auf den Boden soll nun versucht werden, den Schmetterling, so schnell wie möglich ins Ziel zu bekommen. Dabei darf der Schmetterling nicht mit der Zeitung berührt werden.

Naturstaffel

Materialbedarf: Dose, Lose, evtl. Behälter für die Kinder, um Gefundenes zu transportieren

Ab 6 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: In eine Dose werden verschiedene Aufgabenzettel gesteckt, z. B.:

- Suche auf der Wiese den längsten Stock!
- Bringe mir einen ganz glatten Stein!
- Finde einen Regenwurm!
- Sammle 10 Abfallstücke auf der Wiese ein und bringe sie mir!
- Wie viele Maulwurfhaufen findest du hier?
- etc.

Jedes Kind zieht ein Los und erfüllt seine Aufgabe.

Historische Persönlichkeiten

Materialbedarf: Schminke, alte Kleidung, Accessoires (Regenschirm, Fächer, Spiegel etc), Schreibutensilien

Ab 12 Personen

Ab 8 Jahren

Anleitung: Jeder Teilnehmer denkt sich eine möglichst bekannte Person aus dem öffentlichen oder historischen Leben aus und muss diese darstellen. Dazu kann er sich entsprechend mit den zur Verfügung gestellten Requisiten verkleiden. Jeder hält jedoch seine gespielte Identität geheim.

Wenn alle mit dem Verkleiden fertig sind laufen die Teilnehmer durch den Raum. Jedes Mal, wenn man jemandem begegnet muss man versuchen, die dargestellte Persönlichkeit des anderen zu erraten. müssen sie versuchen, die ausgedachte Identität des anderen zu erraten.

Dabei sind Fragen erlaubt, die der andere nur mit "ja" oder "nein" beantworten darf. Keiner darf jedoch seine Identität verraten. Wenn zwei miteinander reden, darf diese Unterhaltung nicht gestört werden. Am Ende der "Unterhaltung" hält jeder seine Vermutung über die Identität des anderen auf einem Block fest und sucht sich den nächsten Interviewpartner.

Das Spiel endet, indem ein Kreis gebildet wird und jeder seine dargestellte Identität offen legt. Wer unbedingt einen Gewinner braucht, kann denjenigen zum Gewinner küren, der mit seinen Vermutungen bei den meisten Teilnehmern richtig lag.

Luftballontransport

Materialbedarf: Luftballons, Edding-Stifte

Ab 12 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Eine Hälfte der Kinder muss einen Luftballon aufblasen und dann jeweils den eigenen Namen draufschreiben. Dann werden die Luftballons in die Mitte gelegt und die andere Hälfte der Kinder holt sich je einen Luftballon.

Der Name auf dem Ballon steht für den Partner im folgenden Spiel. Beide Partner verschränken ihre Hände auf dem Rücken und klemmen den Ballon zwischen ihre Gesichter. Dann müssen sie ohne Zuhilfenahme der Hände den Ballon zu den Füßen und wieder zurück nach oben wandern lassen.

Farbenspiel

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Alle stehen durcheinander im Raum. Nennen Sie nacheinander verschiedene Farben oder Sachen zum Anziehen (Kleidungsstücke oder Schmuck). Alle ,Jugendliche sollen gleichzeitig bei einem anderen die genannte Farbe oder das

genannte Kleidungsstück anfassen. Weisen Sie vor Beginn des Spiels darauf hin, dass niemand verletzt werden darf. Wenn jemand trotzdem verletzt wird oder wenn die Stimmung gereizt ist, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen. Das Spiel sollte nicht in Gruppen durchgeführt werden, in denen einzelne Körperkontakt scheuen.

Schlüsselkönig

Materialbedarf: möglichst großer Schlüsselbund

Ab 10 Personen

Ab 4 bis 10 Jahre

Anleiter: Der Spielleiter fängt mit der Begrüßung an, indem er einem Mitspieler die Hand gibt. Dieser muss nun aufstehen und sich verbeugen. Jetzt muss er ebenfalls noch sitzende Mitspieler begrüßen. Wenn der Spielleiter seinen Schlüssel fallen lässt, müssen sich alle auf einen Stuhl setzen - der Spielleiter besetzt ebenfalls einen Stuhl - und wer übrig bleibt ist neuer Spielleiter und fängt wieder von vorne an.

Zeitungsschlagen

Materialbedarf: zusammengerollte Zeitung

Ab 10 Personen

Ab 9 Jahre

Anleitung: Dieses Spiel wird oft als Kennenlernspiel verwendet. Jedoch eignet es sich dazu nur bedingt, weil es oft vorkommt, dass nur bestimmte Teilnehmer, die sich schon kennen aufgerufen werden. Alle Teilnehmer setzen sich in einen Kreis (auf Stühlen oder auf dem Boden). Eine Person steht in der Mitte. Er bekommt eine aus mehreren Seiten zusammengelegte Zeitungsrolle in die Hand. Mit dieser darf er "zuschlagen".

Der Spielleiter ruft nun einen Namen. Nun muss der Spieler in der Mitte versuchen der genannten Person mit der Zeitung aufs Knie zu schlagen. Schafft er es, bevor der genannte einen anderen Namen sagt, darf er dort Platz nehmen und der eben genannte kommt in die Mitte. Irgendwann durchmischt sich die Gruppe immer mehr.

Schuhsalat

Materialbedarf: Schuhe der Teilnehmer

Ab Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer müssen die Schuhe ausziehen und in der Mitte auf einen großen Haufen stapeln. Alternativ bietet sich ein großer Sack an, in dem die Schuhe gesammelt werden.

Jetzt schnappt sich jeder den Schuh, von dem man meint, dass er dem linken Nachbarn passt. Schon etwas schwierig, da jeder beide Schuhe im Stapel hat. Das ganze Spiel sollte ohne Worte ablaufen.

Das große Würfelspiel

Materialbedarf: ein möglichst großer Würfel

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Man nehme einen möglichst großen Würfel, damit man die Augenzahl von jedem Platz aus sehen kann. Dann verabredet man für jede Augenzahl eine bestimmte Handlung, Aktion und Ruf/Schrei.

z.B. Augenzahl Standard-Handlung Standard-Ruf Handlung (Variation 1) Ruf (Variation 1)

Augenzahl 1: rechtes Bein hoch Ohhhhh wie ein Trecker durch den Raum laufen
brummmm

Augenzahl 2: linkes Bein hoch Ahhhhh wie eine Kuh bewegen Muh

Augenzahl 3: rechter Arm hoch Ihhhhh wie ein Flugzeug eschujjuuu

Augenzahl 4: linker Arm hoch Ehhhhh wie ein Schwimmer platsch

Augenzahl 5: alle Arme und Beine hoch *1) Jipieheijipedeohua wie ein Greis stöhnen

Augenzahl 6: einmal um sich selber drehen Uhuhuhu HUUU (wie Indianer) wie ein Astronaut in der Schwerelosigkeit

Spiel kann im Sitzen, stehen, oder auf dem Fußboden gespielt werden. Euren Ideen sind keine Grenzen gesetzt.

Achtung Unfallgefahr: Nur möglich wenn man sitzt oder hängt. Falls man steht nur Arme hoch. Sonst fällt man auf die Klappe.

Zahlen hüpfen

Materialbedarf: Kreide

Ab 3 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Das Spielfeld besteht aus einem Quadrat mit 25 Feldern. In diese Felder werden nun 25 Zahlen aus dem bekannten Zahlenraum (z.B. 100) in zufälliger Reihenfolge geschrieben. Die Teilnehmer müssen nun die Reihenfolge der Zahlen suchen und dementsprechend die Zahlen hintereinander anhüpfen. Man kann auch ein paar Jokerfelder einbauen, die immer angesprungen werden können, falls die Abstände zwischen den Zahlen für einen Sprung zu groß sind.

Variation: Die Teilnehmer müssen gerade oder ungerade Zahlenreihen springen.

Variation Worte Hüpfen: Dieses Spiel sollte am besten auf Asphalt gespielt werden, da sonst die Markierungen zu schnell verwischen. Man zeichnet ein Quadrat mit 16 oder 25 Feldern auf den Boden. Diese Felder werden nun nach dem Zufallsprinzip mit Buchstaben bezeichnet, wobei man die seltenen Buchstaben wie Q, X und Y nicht verwenden sollte. Die im deutschen Wortschatz am häufigsten vorkommenden Buchstaben E, R, N, S, T und L sollten ruhig öfters vorkommen. Man hüpfert nun eine Reihe entlang und sagt zu jedem Buchstaben auf den man kommt ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt.

Variation: Jede Teilnehmer erhüpfert sich sein Wort, das er sich vorher überlegt hat. Auf jedes Feld darf nur einmal gehüpfert werden.

Wenn die Teilnehmer älter sind, kann man die Bereiche aus denen die Begriffe kommen auch einschränken; z.B. Länder, Städte, Flüsse etc.

Variation Schnecke: Bei der Schnecke müssen die Teilnehmer der Spirale nach von außen nach innen ins Zentrum der Schnecke folgen. Auf dem Weg nach innen wird

auf dem einen Bein gehüpft, auf dem Weg nach außen auf dem anderen. Wer es fehlerfrei schafft, darf eine Wohnung im Schneckenhaus beziehen und schreibt seinen Namen in eines der Felder. Steht ein Name auf einem der Felder, darf nur der Besitzer darauf landen und das sogar mit beiden Beinen. Damit aber das Hüpfen nicht zu schwierig wird, sollte man darauf achten, dass nicht mehr als 2 Wohnungen nebeneinander bewohnt sind. Wer einen Fehler macht scheidet aus. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Wohnungen hat.

Variation Hüpfekästchen: Es gibt einen Spielstein. Zu Beginn jeder Runde wird der Stein auf einen Wochentag gelegt. Bei der ersten Runde auf den Montag, usw. Die Teilnehmer hüpfen nun auf einem Bein die Wochentage der Reihe nach durch. Auf dem letzten Feld, dem Sonntag darf der Spieler mit beiden Beinen hüpfen, sich umdrehen und kurz ausruhen. Beim Rückweg muss man auf dem Feld vor dem Stein (in der ersten Runde ist das der Dienstag) anhalten, den Stein aufheben und das Feld überspringen, auf dem der Stein gelegen hatte. Wer beim Hüpfen oder Aufheben des Steines einen Feldrand berührt scheidet aus. Zweiter Durchgang linkes Bein, dritter Durchgang rechtes Bein, vierter Durchgang beide Beine zusammen.

Variation Himmel und Hölle: Es werden auf Asphalt 10 Kästchen aufgemalt so wie einen Halbkreis am Anfang und einen am Ende (die Halbkreis mit der flachen Seite jeweils an ein Kästchen; der nach der 10. Feld ist die Hölle mit Teufel drin und der am Anfang ist der Himmel). Die Kästchen müssen groß genug sein, dass man mit beiden Füßen gut rein passt. Die Kästchen liegen immer aneinander. Aufgebaut sind die Kästchen mit 1, 2, 3 hintereinander, 4 und 5 nebeneinander, 6 einzeln, 7, 8, 9 nebeneinander und 10 wieder einzeln. Nun wird wie beim Hüpfekästchen mit einem Stein die Zahlenreihe abgeworfen. Die Zahl, die gerade dran ist muss übersprungen werden (darf nicht berührt werden). Wenn man die Zahl trifft wird alles abgehüpft wobei man bei Himmel und Hölle immer mit beiden Füßen drauf stehen darf. Wenn man die Zahl nicht mit dem Steinchen trifft, dann ist der andere dran. Erst hüpfen man mit rechts, dann mit links, dann mit beiden Beinen.

Ich hab' 'ne Tante aus Marokko die bald kommt!

Materialbedarf: evt. Gitarre zur Liedbegleitung

Ab 2 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Lied

1.) (auf Hipp mit dem rechten Daumen über die rechte Schulter zeigen und auf Hopp mit dem linken Daumen über die linke Schulter)

Ich 'hab 'ne Tante aus Marokko die bald kommt, hipp, hopp,

Ich 'hab 'ne Tante aus Marokko die bald kommt, hipp, hopp,

Ich 'hab 'ne Tante aus Marokko, 'hab 'ne Tante aus Marokko, 'hab 'ne Tante aus Marokko die bald kommt, hipp, hopp.

Refrain:

Singing ja ja jippie, jippie, jay - hipp hopp. Singing ja ja jippie, jippie, jay - hipp hopp.

singing ja ja jippie, jippie ja ja jippie jippie ja ja jippie jippie, jay - hipp hopp.

2.) (auf hoppel die popp - so bewegen als ob man im Sattel eines schnellen Pferdes sitzt)

Und wir reiten auf Kamelen wenn sie kommt - hoppel die popp und wir reiten.....

Refrain:

Singing ja ja jippie, jippie, jay - hipp hopp - hoppel die popp. Singing ja ja jippie, jippie, jay - hipp hopp - hoppel die popp. singing ja ja jippie, jippie ja ja jippie jippie ja ja jippie jippie jay - hipp hopp - hoppel die popp.

3.) (auf gluck gluck - so bewegen als ob man eine Limonade gerade trinkt)
Und dann trinken wir ein Gläschen, wenn sie kommt - gluck gluck Und dann trinken wir.....

Refrain: wie in den Strophen zuvor, nur das man gluck gluck noch anhängt
Bei den Folgenden Sachen immer die jeweiligen Bewegungen dazu machen

4.) Und dann schlachten wir ein Schweinchen, ...(quieck, quieck; Schultern zucken)
5.) Und dann essen wir das Schweinchen,...(mampf, mampf; mit geschlossenem Mund kauen)

6.) Und dann kauen wir ein Kaugummi,... (schmatz, schmatz; mit offenem Mund kauen)

7.) Und dann singen wir ein Lied,...(la, la, so tun als ob man dirigiert)

8.) Und dann tanzen wir 'nen Tango,...(tscha, tscha, tscha; tanzen)

9.) Und dann kriegen wir 'nen Brief, dass sie nicht kommt,..(ohh; geknickt sein)

10.) Und dann kommt ein Telegramm, dass sie doch kommt... (Hurrah; aufspringen und freuen)

Platzen

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Alle bilden einen Kreis und schließen die Augen. Jeder legt sich nun mit ausgestreckten Armen in Richtung Kreismitte, so dass ein Stern entsteht. Nur die Hände berühren einander. Leise beginnen alle eine Melodie zu summen. Je lauter das Lied wird, umso höher steigen alle Hände nach oben, bis alle mit ausgestreckten Armen auf Zehenspitzen stehen. An der höchsten und lautesten Stelle platzt die Gruppe plötzlich auseinander. Erst jetzt dürfen die Augen wieder geöffnet werden.

Ochs am Berg

Kein Material notwendig

Ab 3 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ochs am Berg ist ein bekanntes Spiel, dass man schnell mal zwischendurch einschieben kann. Man benötigt eine Wand und einen Platz von etwa 10 Meter Länge. Ein Teilnehmer spielt den Ochsen. Er stellt sich mit dem Gesicht zur Wand auf. Die anderen Teilnehmer stehen am anderen Ende des Feldes. Nun sagt der "Ochse" ---Ochs, ab Berge: Eins, Zwei, Drei ---. Während dieser Zeit müssen die Kinder vorlaufen. Sobald der "Ochse" zu ende gesprochen hat, darf er sich blitzschnell umdrehen. Alle Kinder die sich dann noch bewegen müssen zurück zum Start. Dann dreht sich der "Ochse" wieder um und spricht von neuem. Kommt ein Kind bis zur Mauer und schlägt dort an, darf es als nächstes den Ochsen spielen

Erdbeben

Kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Zwei Spieler bilden jeweils Wände und Dach eines Hauses, der dritte Spieler ist der Bewohner. Der Spieler, der das Spiel beginnt, ruft entweder rechte oder linke Wand, oder Bewohner, worauf sich alle linken/rechten Wände oder alle Bewohner eine neue Hütte suchen müssen. In dieser Zeit kann der Startspieler versuchen, sich selbst irgendwo einzuklinken, weshalb dann natürlich jemand anderes übrig bleibt.

Der Startspieler kann auch "Erdbeben " rufen, was bedeutet, dass Wände und Bewohner auch untereinander die Rollen tauschen dürfen.

Häufig vergessen beim Erdbeben rechte und linke Wände, wer sie eigentlich sind. Es empfiehlt sich daher, zu Spielbeginn und nach jedem Erdbeben festlegen zu lassen, wer rechte und wer linke Wand ist. Kleine Kinder bleiben bei der Suche nach einem neuen Platz häufig auf der Strecke. Entweder muss die Spielleitung auf sie achten, oder ein anderes Spiel anleiten.

Gordischer Knoten

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer stehen dicht zusammen in einem Kreis schließen die Augen laufen in die Mitte und packen irgendeine Hand. Wenn jede Hand eine andere Hand gefunden hat werden die Augen wieder auf gemacht. Dann schickt man einmal mit der Hand einen Druck durch die Gruppe um fest zu stellen ob man einen großen Kreis oder viele kleine Kreise hat. Dieses Menschenknäuel ist durch allerlei lustige Verrenkungen so zu entzerren, natürlich ohne die Hände zu lösen, dass ein Kreis entsteht.

Variation:

- Alle halten sich im Kreis an den Händen. Dann verknotet sich die Gruppe durch Drüber- und Drunter gehen ohne die Hände loszulassen!
- 1-2 Teilnehmer bleiben außen, die Gruppe verknotet sich. Dann lösen die beiden durch ihre Anweisungen den Knoten.
- Gruppe verknotet und entknotet sich blind.
- Alle Teilnehmer halten sich nicht an den Händen, sondern halten immer ein Tuch zwischen sich.

Schüttelspiel

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahren

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Spielleiter geht auf einen Teilnehmer zu und sagt zu ihm: „Hey du! Wer bist denn du?“ Der Teilnehmer antwortet. Der

Spielleiter: „Du bist ja echt cool! Spielst du mit mir das Schüttelspiel?“ Beide schütteln ihre Arme in der entsprechenden Bewegung und rufen: „Und oben schüttel, schüttel, schüttel, schüttel! Und unten schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel! Und rechts schüttel, schüttel, schüttel, schüttel, schüttel! Und links schüttel, schüttel, schüttel, schüttel!“ Danach gehen beide zu jeweils einem neuen Teilnehmer und fangen den Dialog wieder an – solange, bis alle Teilnehmer mitmachen.

Was hat sich verändert?

Materialbedarf: alles, was da ist

Bis 20 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ein oder mehrere Teilnehmer verlassen den Raum, während die anderen ein paar Dinge verändern: z.B. Stühle anders stellen, Blumenvase fortnehmen, Brille absetzen usw. Wie viele Veränderungen werden von den wieder Hineingerufenen bemerkt? Anzahl kann vorher abgesprochen werden. Das Spiel lässt sich auch in Gruppen spielen.

Variation Kleidersalat: Während ein Teilnehmer vor der Tür wartet, tauschen die anderen Teilnehmer untereinander mehrere Kleiderstücke. Dann muss der Teilnehmer wieder hereinkommen und die vertauschten Kleiderstücke wieder dem/der "Richtigen" anziehen.

Variation Eigenschaften erraten: Einige oder mehrere Teilnehmer werden hinausgeschickt. Der Kreis einigt sich auf bestimmte Eigenschaften, z.B. zornig. Die draußen wartenden Teilnehmer kommen nacheinander herein und müssen an Gesichtsausdruck und Körperhaltung der darstellenden Gruppe erraten, welche Eigenschaft verabredet war. Wenn gewünscht, können die ratenden Teilnehmer an einzelne Teilnehmer der darstellenden Gruppe Fragen stellen. Der/die Befragte muss mit Hilfe rhetorischer und mimischer Mittel die Frage so beantworten, dass aus der Art und Weise der Antwort, nicht aber aus ihrem Inhalt, die verabredete Eigenschaft zum Ausdruck kommt.

Wer fehlt?

Materialbedarf: Augenbinden

Ab 12

Ab 10 Jahre

Anleitung: Einem Ratepaar werden die Augen verbunden. Ein Teilnehmer aus der restlichen Gruppe verlässt den Raum. Das Paar soll nun durch Ertasten herausfinden, wer fehlt. Das Paar darf sich absprechen und evtl. arbeitsteilig vorgehen.

Variationen: Zwei oder drei aus der Gruppe verlassen den Raum, hierbei wird genau so verfahren wie bei einer Person.

Sitzkreis

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf (Schulter an Schulter) und drehen sich auf Kommando in eine Richtung. Danach gehen sie noch ein Stück weiter in die Mitte, bis alle sehr eng beieinander stehen. Auf das nächste Kommando setzen sich alle langsam auf den Schoß der hinteren Person, so dass alle im Kreis sitzen.

Variationen: Wenn der Kreis stabil sitzt, kann versucht werden langsam zu gehen.

Wenn du mich auch liebst

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Bei diesem Spiel geht es darum, den anderen zum Lachen zu bringen. Das geht folgendermaßen: Ein Teilnehmer fängt an und sucht sich einen anderen Teilnehmer aus, zu dem er hingeht, auf die Knie fällt und (möglichst unwiderstehlich) sagt: "Mein Schatz, ich liebe dich! Wenn du mich auch liebst, dann schenke mir ein Lächeln!" Wenn der so angesprochene Teilnehmer lachen muss, hat er verloren und muss weitermachen, indem er sich wiederum einen Teilnehmer aussucht.

Variation Hey Babe: Es geht darum, dass einer aus der Gruppen irgendeinen anderen zum Lachen bringen muss. Er geht dazu in die Mitte, stellt oder setzt sich vor sein Opfer und sagt, wobei das Wort 'Babe' amerikanisch ausgesprochen wird: Hey Babe (etwa so: Beyb), ich liebe Dich Babe und wenn Du mich auch liebst, Babe, dann schenke mir ein Lächeln, Babe.

Der Angesprochene antwortet daraufhin:

Oh Babe, ich liebe Dich auch, Babe, aber ein Lächeln, Babe, das kann ich Dir leider nicht schenken, Babe.

Schafft er die Antwort ohne ein Lachen, Lächeln oder Grinsen, so hat er gewonnen und unser Mensch in der Mitte versucht sein Glück bei einem anderen. Schafft er es nicht, so muss er selbst sein Glück in der Mitte versuchen.

PS: Alles ist erlaubt, aber KEIN Körperkontakt!!!

Ein witziges Spiel, welches sich auch gut mit 'coolen' Jungs in der Pubertät spielen lässt. Spannender ist es jedoch, wenn es relativ ruhig bleibt, so dass man alles auch gut mitbekommt. Das Publikum darf demjenigen in der Mitte nicht aktiv helfen.

Löwe und Kaninchen

Kein Material notwendig

Ab 12 bis 25 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer stehen im Kreis. Die zwei großen Bälle sind die Löwen - sie dürfen nur von Nachbarn zu Nachbarn weitergegeben werden. Der kleinere Ball ist das Kaninchen - es darf auch im Kreis hin- und hergeworfen werden. Ziel des Spieles ist es, dass die Löwen das Kaninchen fangen, indem sie den Teilnehmer, der gerade den Kaninchenball hat, mit einem der (oder beiden) Löwenbällen berühren.

Variationen: Die Löwenbälle dürfen die Richtung wechseln.

Klohaus Pinseln

Kein Material notwendig

Ab Personen

Ab Jahre

Anleitung: Klohaus pinseln ist eine schöne Aufwärm- und Lockerungsübung für den (viel zu) frühen Samstag- oder Sonntagmorgen. Alle stellen sich im Raum auf, damit jeder etwas Platz hat. Die Geschichte geht folgendermaßen:

Ein kleines Klohäuschen muss nach vielen Jahren wieder gestrichen werden. Nun ist es in dem Häuschen aber so eng, dass man sich kaum richtig bewegen kann, es erfordert also einige akrobatische Übung, um in allen Ecken zu streichen. Zuerst nehmen wir den Pinsel in die Hand und tauchen ihn in den direkt vor unsern Füßen stehenden Eimer tief ein. Dann richten wir uns auf und fangen an zu streichen. Zwischen den einzelnen Übungen sollte man natürlich immer mal wieder frische Farbe tanken.

Die Decke: Pinsel auf den Kopf, strecken und strecken und dann durch Kopfbewegungen (vor- und zurückschieben, links, rechts) die Decke streichen. Kopf hoch, Körper strecken und Hals gerade! Sonst kommen wir nicht bis an die Decke.

Die Wände: Mitte: Pinsel auf die linke Hüfte und durch Hüftbewegungen die linke Wand streichen. Dann rechts: Pinsel auf den Bauch, Bauch durchdrücken und vorne pinseln. Dann noch mal eintauchen und ab mit dem Pinsel auf den Hintern, Po rausdrücken und hinten kräftig pinseln. Oben: Wie immer, diesmal Pinsel auf die Schulter/Nase/ Hinterkopf. Unten: Pinsel auf das rechte Bein, auf dem linken stehen (und balancieren) und die rechte Wand streichen. Dann wechseln. Vorne und hinten nicht vergessen.

Der Boden: Auch der Boden kann auf diese Art und Weise noch etwas abbekommen. Dann den Pinsel neben den Eimer stellen und DAS WARS!

Ich hasse dieses Spiel...

Kein Material notwendig

Ab 10 bis 30 Personen

Ab Jahre

Anleitung: Zunächst werden 2er-Teams - also Paare - gebildet. Die Teams einigen sich untereinander, wer zuerst fängt und wer zuerst wegläuft. Danach verteilen sich alle Teilnehmenden wild im Raum. Jetzt gebt ihr als Spielleiter das Startzeichen. Innerhalb eines Teams muss nun der Fänger den Weglaufenden ticken. Gelingt ihm dies, dreht sich der Getickte dreimal um seine eigene Achse und sagt dabei immer wieder: "Ich hasse dieses Spiel, ich hasse dieses Spiel, ich hasse dieses Spiel..." Danach wird er selbst zum Fänger und der andere Teamkollege zum Weglaufenden. Beim nächsten Rollenwechsel des Paares muss jedoch das Spiel per "Pisspott" bestritten werden (d.h. man muss zur Fortbewegung stets Hacke an Fußspitze setzen und darf den Bodenkontakt nicht verlieren).

Wenn beide aus dem Team sowohl Fänger als auch Weglaufender, geht das Spiel im Krebsgang weiter,

danach im ... z.B. robben, Vierfüßlergang, Känguruhüpfen... (Lass deiner Phantasie freien Lauf)

WICHTIG: Immer wenn jemand getickt worden ist, dreht er sich dreimal um die eigene Achse und ruft dabei: "Ich hasse dieses Spiel..."

Korbwurf

Materialbedarf: Ball, Korb

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer teilen sich in Kleingruppen auf oder spielen einzeln. Als Ziel dient ein Korb, um welchen Kreise gezogen werden, die etwa einen Meter Abstand voneinander haben. Die Teilnehmer müssen von den Grenzlinien der Kreise aus so werfen, dass der Ball im Korb liegen bleibt. Wer vom innersten Kreis aus trifft, erhält einen Punkt pro Treffer, vom nächsten Kreis aus zwei Punkte usw. In der ersten Runde dürfen die Teilnehmer wählen, von wo aus sie werfen wollen. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Würfeln ist die erste Runde beendet. In der zweiten Runde müssen die Teilnehmer mit den höchsten Punkten vom äußersten Kreis aus werfen, so dass die Chancen sich ausgleichen. Die zweite Runde besteht wieder aus der gleichen Anzahl von Würfeln. In der Abschlussrunde darf jeder Spieler wieder wählen, von wo aus er wirft. Der Teilnehmer mit den meisten Punkten gewinnt.

Variationen Korbmeterschießen: Jeder Spieler muss einen Wurf von jeder Abwurflinie aus machen. Diese Variante lässt sich auch als Staffel spielen, in der vorher überlegt wird, welcher Teilnehmer von welcher Linie aus werfen wird. Man kann nach Zeit (bis alle getroffen haben) oder nach Punkten spielen.

Variation Eimerball: in Mannschaftsspielen Ende

Ich sitze im Grünen...(Variation 3)

Materialbedarf: Stuhlkreis

Ab 8 bis 30 Personen, die sich gut kennen

Ab 13 Jahre

Ihr bildet einen Stuhlkreis, wobei ein Stuhl unbesetzt bleibt. Derjenige beginnt, der diesen freien Stuhl zu seiner Rechten hat: Er sagt 'Ich sitze im Grünen' und rückt auf den freien Stuhl.

Der Nächste sagt gleich im Anschluss 'und liebe', rückt ebenfalls weiter, der Dritte sagt 'ganz heimlich' und wechselt ebenfalls den Platz.

Der Vierte nennt einen Namen aus der Gruppe und rückt weiter.

Jetzt wird es spannend: Der Genannte kann sich auf den freien Stuhl setzen - dann beginnt das Spiel von dort aus neu, oder er sagt "NEIN". Dann gibt es mehrere Möglichkeiten: Nehmen wir einmal an, dass Stefan den Namen Jasmin nannte und sie antwortete mit "NEIN". Dann muss Stefan, 'büdde' sagen (norddeutsch für 'bitte'). Kommt Jasmin nun auf den freien Platz, ist alles klar. Wenn sie allerdings wieder 'Nein' sagt, muss Stefan mit 'büdde, büdde' kontern und nach jedem 'Nein' wird es schwerer für ihn:

a) Stefan kniet sich vor Jasmin hin und sagt 'büdde, büdde, büdde'.

=> Jasmin kann 'Nein' sagen

b) Stefan muss Jasmin einen Handkuss geben

=> Jasmin kann 'Nein' sagen

c) Stefan muss Jasmin auf die Wange küssen

=> Jasmin kann 'Nein' sagen

d) Stefan muss Jasmin auf den Mund küssen

=> Jetzt muss Jasmin den Mut belohnen und zu ihm kommen

Erfahrungen: Der Angesprochene kann selbst bestimmen, welche Kontaktformen er zulassen möchte. Die Gruppe sollte sich für dieses Spiel schon einigermaßen gut kennen, da es sonst schnell langweilig wird, wenn niemand sich etwas 'traut'. Ihr als Betreuer müsst ganz besondere Sorgfalt walten lassen, wenn euch ein Teilnehmer zu sich holen möchte. Es geht schließlich nicht darum, sich Zärtlichkeiten von seinen Schützlingen zu erhaschen. Meist regelt die Gruppe jedoch ihre Grenzen sehr gut selbst.

Variation Das ernste Spalier: 2 Gruppen stehen sich als Spalier in zwei Reihen gegenüber. Abwechselnd startet von jeder Gruppe ein Spieler und geht gemessenen Schrittes mit ernstem Gesicht durch das Spalier. Die Mitspieler der gegnerischen Gruppe versuchen sie dazu zu bringen, ihren nach Möglichkeit ernststen Gesichtsausdruck aufzugeben. Dabei ist alles erlaubt - außer Anfassen. Wenn der Spieler bis zum Ende der Reihe seinen ernststen Gesichtsausdruck beibehalten kann, darf sie sich ans Ende der Reihe stellen.

Sollte er aber lächeln, grinsen, oder sogar Lachen, muss sie sich irgendwo in die Reihe stellen. Die Gruppe gewinnt, deren Mitglieder komplett den Gang durch das Spalier geschafft haben ohne zu grinsen, oder zu lachen.

Quelle: Internet