

## Mannschaftsspiele

### **Melodien erkennen**

Kein Material notwendig

Bis 30 Personen

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Mannschaften (A und B) auf. Mannschaft A beginnt und schickt einen aus ihrer Mitte nach draußen. Nun wählt Mannschaft B ein bekanntes Lied aus, das Mannschaft A ihrer ausgesuchten Person vorsummen muss. Wenn dies geschehen ist, darf die ausgesuchte Person den Raum betreten und die Mannschaft A hat 60 Sekunden Zeit um ihrem Mitglied das Lied vorzusummen. Sobald das Lied erraten wurde gibt es einen Punkt. Dann ist die andere Mannschaft an der Reihe. Die Zeit wird jeweils von der gegnerischen Mannschaft gestoppt.

**Variation 1:** Es können auch Lieder von CD angespielt, gegurgelt, gepfiffen, mit einem Tischtennisball im Mund gesungen werden, etc.

**Variation 2:** Es kann auch mit ein oder mit mehreren Spielern, die das Lied erraten müssen, und einer Gruppe, die zusammen das Lied darstellt. Die Ratenden können einzeln oder auch zusammen in den Raum geholt werden und raten.

### **Schlagerduell**

Materialbedarf: Stifte, Zettel

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Zu Beginn werden zwei oder mehr Kleingruppen gebildet. Sie erhalten die Aufgabe, sich jeweils Lieder zu bestimmten Begriffen zu überlegen, z.B. Liebe oder Städtenamen und haben dafür eine halbe Stunde Zeit. Dann geht es los: Die beiden Gruppen nehmen gegenüber Platz und das Los entscheidet, wer beginnt. Die erste Gruppe singt ihr erstes Lied und zwar so lange, bis das Wort „Liebe“ bzw. der Städtename auftaucht. Danach sind sofort die anderen dran. Für jedes Lied gibt es einen Punkt.

### **Titel und Zitate**

Materialbedarf: Tafel oder große Stücke Papier

Ab 8 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Der Spielleiter hat Zitate und Titel aus bekannten Liedern parat, von denen er jeweils 1 Wort anschreibt. Kleingruppen, die nach dem 1. Wort den gesuchten Titel raten, erhalten 100 Punkte, nach dem 2. Wort, das angeschrieben wird, sind es noch 90, dann 80 usw. Mit dem typischsten Substantiv des Satzes wird begonnen.

Beispiel:

- Blumenstrauß ... 100 P;
- Weiß... 90 P;
- Ganz... 80 P;
- mit... 70 P. usw.
- Komplet: Ganz in Weiß mit einem Blumenstrauß

**Variation:** Außerdem bieten sich an: Märchen, Dichtung, Sprichwörter, Redensarten, Filme, Bücher, etc.

### ***Der große Preis***

Materialbedarf: Stifte, Pappe, Fragen

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Im Vorfeld muss ein Plakat/eine Ratewand erstellt werden, auf der in der Überschrift die jeweiligen Kategorien (z.B. „Sport“, „Essen“, „Filme“) stehen und darunter die Punktzahlen (z.B. 10 - 100, je nach Zeit/Alter). Nun wird zu jedem Teilgebiet eine Wissensfrage vorbereitet, die mit steigender Punktzahl schwerer werden. 5 Teilnehmer bilden jeweils eine Kleingruppe; jede Gruppe hat einen Sprecher, der die letzte Entscheidung trifft. Die erste Kleingruppe sucht sich ein beliebiges Feld aus - wenn sie falsch antwortet, werden die Punkte abgezogen. Sie darf allerdings auch an die nächste Gruppe weitergeben. Jede Kleingruppe darf so lange antworten, bis sie weitergibt oder eine Frage falsch beantwortet.

**Variation:** Jede Kleingruppe antwortet auf jede Frage (wird auf Zettel geschrieben, anschließend verglichen).

### ***Geld oder Liebe***

Materialbedarf: Begriffe, Zettel, Stifte, Orangen, Toilettenpapier, Springseil, Musik

Ab 10 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Es treten frei zusammengewürfelte oder gewählte Paare gegeneinander an. Preise sind z.B. eine Pizza, Pommes oder Eisessen bei Kerzenschein und Musik.

Die Spielrunden:

Apfelsinentanz: Die Paare müssen beim Tanzen nach immer schneller werdender Musik die Apfelsine so lange wie möglich zwischen ihren Körpern halten. Die Reihenfolge des Ausscheidens ergibt die Anzahl der Punkte.

Begrifferaten: Es werden dem Publikum Begriffe zum Thema „Liebe“ (z.B. Baby, Küssen, Streicheln...) auf großen Karten gezeigt. Das Publikum muss die Begriffe pantomimisch vorführen. Die Paare treten nacheinander an und haben 90 Sekunden Zeit, die Begriffe zu erraten. Die Anzahl der erratenen Begriffe ergibt die Punktzahl.

Klorollen abwickeln: Die Paare liegen auf dem Boden nebeneinander und haben je 4 Klorollen (aufgespannt an einer Wäscheleine) über sich. Sie müssen nun die Klorollen mit den Füßen abwickeln. Jedes Paar darf sich gegenseitig helfen. Erst wenn alle 4 Rollen abgewickelt sind, hat ein Paar gewonnen. Die Reihenfolge zählt.

Seilprüfung: 1 Partner muss Seil hüpfen, der andere „Aaaa...“ singen. Solange der Ton erklingt, darf Seil gesprungen werden. Die Anzahl der Sprünge ist entscheidend.

Liebeserklärung: Die Partner müssen sich eine besonders originelle Liebeserklärung ausdenken, z.B. eine Liebeserklärung auf dem Fußballplatz, auf dem Anrufbeantworter. Das Publikum entscheidet die Punkteverteilung.

Tanztheater: Es wird Volksmusik/Ballett/oder ähnliches eingespielt und das Paar muss besonders originell danach tanzen. In dieser Runde entscheidet das Publikum und wählt sein Liebespaar.

Das Siegerpaar muss nun noch seine Übereinstimmung signalisieren, indem die Partner mit den Rücken aneinander stehen und Fragen durch Daumen hoch/Daumen runter beantworten. Es sollen bei 10 Fragen mehr als 7 Übereinstimmungen da sein, um den Liebespreis zu erhalten. Fragen kann man z.B. „Magst du Döner?“, „Bist du ein Morgenmuffel?“, etc.

### ***Ruck Zuck***

Materialbedarf: Discman oder ähnliches mit Kopfhörern, Begriffe

Ab 10 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Es werden zwei oder mehr Mannschaften gebildet, die sich jeweils in einer Reihe aufstellen. Außer dem ersten haben alle Kopfhörer auf, so dass sie nichts hören. Dem ersten wird ein Begriff genannt, den er dem zweiten in der Reihe beschreiben soll. Hat dieser ihn erraten, muss er ihn dem dritten erklären usw. Sie dürfen aber nicht eine Beschreibung geben, die schon mal dran war! Die Kleingruppe hat jeweils z.B. 30 Sekunden Zeit für einen Begriff - pro Teilnehmer, der ihn erraten hat, gibt es einen Punkt.

**Variationen:** Wenn keine Kopfhörer zur Verfügung stehen, können die Teilnehmer auch rausgeschickt und einzeln reingeholt werden. Die Zeit muss entsprechend verlängert werden.

### ***Scharade***

Materialbedarf: Papier, Stifte

Ab 8 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Es werden 2 gleich große Kleingruppen gebildet, die nun in getrennten Räumen Begriffe aussuchen, die jeweils ein Mitglied der anderen Gruppe seinen Leuten pantomimisch vorspielen muss. Zudem können die Vorgaben auch Film- oder Musiktitel, Redensarten etc. sein. Vorher sollten einige feststehende Zeichen abgesprochen werden: Der Vorspieler zeigt zuerst an, wie viele Worte er erklären wird, danach, welches Wort und welchen Teil davon er jeweils vormacht. Die Gruppe hat die Möglichkeit, die schon erratenen Begriffe aufzuschreiben, um so den Überblick zu behalten.

## **Tabu**

Materialbedarf: Begriffe, Stoppuhr

Ab 8 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt (mind.3, höchstens 6 Personen pro Gruppe). Ein Teilnehmer pro Gruppe und Runde muss nun seiner Gruppe in 30 Sekunden möglichst viele Begriffe erklären. Dabei darf er weder Teile des Begriffes, noch fünf festgelegte Begriffe, die er zum Erklären braucht, benutzen (z.B.: Begriff: Postbote; Wörter: Brief, Kasten, Haus, gelb.). Ansonsten wird dieser nicht bewertet (kann nach Wunsch Minuspunkte geben) und der nächste Begriff ist dran. Pro erratenen Begriff gibt es einen Punkt.

## **Wetten, dass...?**

Materialbedarf: je nach Wette

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Die Wetten werden von den Teilnehmer im Vorfeld selbst erstellt, entweder einzeln oder in Kleingruppen. Die Materialien müssen von ihnen selbst zu beschaffen sein oder mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Ebenfalls wird ein Wetteinsatz festgelegt, der noch am gleichen Tag oder während des Spiels einzulösen ist; für eine gewonnene Wette gibt es fünf Punkt. Die anderen Kleingruppen wetten nun, ob die Wette gewonnen oder verloren wird. Für jede richtige Einschätzung erhalten sie Punkte. Am Schluss wird von den gewonnenen Wetten über diejenige abgestimmt, die am besten war - die Kleingruppen erhalten nochmalige fünf Punkte.

**Variation:** Die Wetten werden nicht von den Teilnehmer überlegt, sondern vom Spielleiter vorgegeben:

- Begriffe pantomimisch darstellen erraten lassen
- Bestimmte Gegenstände (z.B. Sonnenmilch mit Lichtschutzfaktor 30) in einer Minute heranschaffen
- Alle Teilnehmer der Kleingruppen zu einer Pyramide auftürmen, die sich 30 Sekunden hält oder alle auf einem DIN A4-Blatt stehen etc.
- Möglich sind auch Kooperationsspiele auf Zeit

### **Wer wird Millionär?**

Materialbedarf: Fragen, Plakat

Bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Teilnehmer werden in gleich große Gruppen aufgeteilt. Es wird festgelegt, welcher Teilnehmer in welcher Runde spielen soll - alle müssen mind. 1 Mal mitspielen! Die Spieler jeder Gruppe antworten nun alle auf die gestellte Frage mit jeweils 4 vorgegebenen Antworten (per Zettel). Alle, die richtig geraten haben, dürfen weitermachen, die anderen scheiden als ganze Gruppe aus (darauf achten, dass die ersten Fragen wirklich einfach sind!). Als Telefonjoker darf der Teilnehmer einen aus seiner Gruppe bestimmen, als Publikumsjoker seine ganze Gruppe (jeweils auch per Zettel, damit die anderen Teilnehmer keine Vorteile daraus ziehen können). Der 50/50-Joker wird erst dann eingelöst, wenn alle anderen Teilnehmer ihre Antwort schon aufgeschrieben haben (oder auch ihren 50/50 Joker einsetzen).

**Variation:** Um die Wahl der Teilnehmer für die einzelnen Runden zu erleichtern, können vorher die Kategorien der jeweiligen Runden festgelegt werden.

### **Riesen, Elfen, Zauberer**

Materialbedarf: Seile oder Kreide

Bis 30 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Dieses Spiel dreht sich um drei sehr unterschiedlichen Arten von Wesen: Den Riesen, sie stehen auf den Zehen und recken sich mit ausgestreckten Armen so hoch wie möglich in die Luft, schauen wild und grimmig drein und brüllen: „Riesen!“ Aus den Elfen, die sich ganz klein machen, die Schultern einziehen und ihren Namen nur ganz leise wispeln, und den Zauberern, die mit buckeligem Rücken, magischem Blick und verzaubernden Gesten „Zauberer“ zischen. Die Macht in diesem Königreich ist so verteilt, dass keiner über alle anderen herrschen kann. Die Riesen sind sehr stark und können die winzigen Elfen leicht überwältigen. Sie sind aber ziemlich dumm und können sich deshalb den magischen Kräften der Zauberer nicht entziehen. Und obwohl die winzigen Elfen den Riesen nicht gewachsen sind, können sie die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen. Die Zauberer werden mit den Riesen fertig, sind aber gegenüber den winzigen Elfen machtlos. Also besiegen die Riesen die Elfen, die Elfen die Zauberer, die Zauberer die Riesen. Zunächst proben alle Teilnehmer die einzelnen Charaktere des mythischen Dramas. Anschließend werden zwei Teams gebildet und ein Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden abgesteckt. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Zauberer“, „Riesen“, „Elfen“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag

verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt eine Elfenschar einer Riesenschar gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie einzufangen, flitzen die Elfen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Elfen den Zauberern Beine machen, oder dass die Zauberer flüchtende Riesen verfolgen. Wird ein Teilnehmer von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über. Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

**Variation Für Freizeiten im Süden:** Dschungel: es gibt Löwen, Jäger, Schwiegermütter. Löwen schlagen die Schwiegermütter, Jäger die Löwen, Schwiegermütter die Jäger.

**Variation Rotkäppchen:** Rotkäppchen (z.B. Lange Nase zeigen), Großmutter (z.B. auf einen Stock gestützt laufen), Wolf (z.B. den Magen reiben und knurren)

1. Rotkäppchen rennt vor der Großmutter davon
2. Großmutter flüchtet vor dem Wolf
3. Wolf rennt vor Rotkäppchen davon

**Variation:** Mit drei Gruppen spielen (erfordert dreieckiges Spielfeld).

**Variation Sonne oder Mond:** Es wird ein 20 Meter langes Spielfeld abgesteckt; es kann beliebig breit sein. In die vier Ecken steckt man je einen Stock als Freimahl. Nun werden die Spieler in zwei gleich starke Gruppen geteilt. Sie stellen sich in der Mitte des Spielfeldes in zwei langen Reihen auf und zwar mit den Rücken zueinander. Der Abstand zwischen den beiden Reihen muss etwas 8 Meter betragen. Eine Gruppe ist die Sonnenpartei ihr gehört die gelbe Seite der Scheibe, der Mondpartei gehört die schwarze Seite. Nun wird die Scheibe in die Luft geworfen. Fällt sie mit der gelben Seite nach oben auf den Boden müssen die Spieler der Sonnengruppe sofort loslaufen und die Mondkinder einfangen. Die versuchen zu einem Freimahl durch zukommen. Rettung gibt es aber nur für sie auf der Seite der Sonnenpartei, also an den beiden Stäben in den Ecken auf dem gegenüberliegenden Feld. Wer eingefangen wird, scheidet aus. Das Haschen und Jagen geht so lange, bis von einer Gruppe kein Spieler mehr übrig ist. Man darf sich nicht ewig an den Freimahlen festhalten sonst wäre das Spiel ja nie zu Ende. Wenn jemand es trotzdem versucht, zählt die Fängerpartei bis zehn. Dann muss wieder gelaufen werden. Bei der nächsten Runde darf die Verliererpartei die Scheibe in die Luft werfen.

**Variation Der Kaiser schickt Soldaten aus:** Es werden 2 Gruppen gebildet (je ab 10 Personen) und in 2 Reihen mit ca. 20m Zwischenraum gegenübergestellt. Die erste Gruppe schickt einen Soldaten aus zur anderen Gruppe, wo jeder ihm seine Hand entgegenstreckt. Der Soldat geht an der Reihe entlang und klatscht insgesamt auf drei Hände. Klatscht er das dritte Mal, rennt er schnell zurück zu seiner Gruppe, denn der dritte Abgeklatschte versucht ihn zu fangen, bevor er seine Gruppe erreicht hat. Wer gefangen wurde muss mit in die andere Gruppe.

## **Parlament**

Materialbedarf: Zettel, Stift

Ab 15 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Zwei sichtbar gekennzeichnete Parteien (z.B. indem sich eine Gruppe die Hosenbeine hochkrepelt) sitzen im Kreis und spielen um ein „Parlament“, das von eigenen Teilnehmer besetzt werden soll. Dieses Parlament befindet sich ebenfalls im

Kreis, aber etwas abgegrenzt, und besteht je nach Anzahl der Teilnehmer z.B. bei 25 Personen aus 5 Sitzen (aber immer eine ungerade Anzahl). Nach dem Prinzip des „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ (d.h. es muss ein Platz im Kreis frei bleiben) können die eigenen oder andere „Parteiler“ umgesetzt werden. Nun kommt hinzu, dass vor Spielbeginn jeder Teilnehmer einen mit dem eigenen Namen beschrifteten Zettel in einen Korb oder ähnlichem gibt und diese dann wahllos wieder verteilt und nicht verraten werden. Wenn nun ein Teilnehmer den freien rechten Platz besetzen will und z.B. „Tine“ ruft, kommt nicht „Tine“, sondern diejenige mit dem „Tine“- Zettel. Diese zwei tauschen ihre Zettel und alle andern wissen nun, wer „Tine“ ist (nämlich diejenige, die gerade nach Tine gerufen hat). Nach und nach werden mehr Namen bekannt und bei guter Konzentration und Merkfähigkeit kann eine Partei eher oder später das Parlament durch geschickte Tauschaktionen einnehmen.

**Variation:** Es ist nicht Pflicht, die Zettel zu tauschen. Man sieht dann einfach wer Tine ist, und benennt dann diese Person weiterhin mit Tine.

### ***Barett***

Materialbedarf: Hut

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Es werden zwei gleich starke Kleingruppen gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt eine Mütze. Nun wird jede Kleingruppe von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Teilnehmer, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es, das Barett möglichst schnell zu greifen und es zur eigenen Kleingruppe zu bringen - dafür gibt es einen Punkt. Aber Vorsicht: wenn man das Barett hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Kleingruppen! Vorsicht: Körpereinsatz ist nur in Maßen erlaubt! Wenn zwei Teilnehmer an dem Barett ziehen, geht der Punkt verloren.

### ***Stationsspiel***

Materialbedarf: je nach Aufgabe

Ab 15 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt. Die Teilnehmer setzen sich in ihrer Gruppe hintereinander auf eine Bank/Stühle. Die jeweils ersten jeder Kleingruppe bekommen eine Aufgabe und müssen sie möglichst schnell lösen - wer zuerst löst, kriegt die Punkte für seine Kleingruppe.

Mögliche Aufgaben:

- Malt ein Portrait von jemandem, der vorher einwilligt (nicht aus deiner Gruppe)!
- Besorgt ein Pfund Mehl!
- Wohin gehört dieses Bild? (vorher abnehmen)
- Wo wurde dieses Foto geschossen? (Detail aus dem Haus, vorher anfertigen)
- Nehmt jemanden auf eure Schultern (nicht aus deiner Gruppe)
- Findet das Gesamtalter der Gruppe heraus!
- Besorgt ein Paar Schuhe mit der Schuhgröße 44!

**Variation:** Das ABC durchspielen - der erste Teilnehmer holt einen Gegenstand mit A, der zweite mit B, etc.

### **Elektrische Kette**

Materialbedarf: ein Gegenstand (Klorolle, Stein, etc.)

Ab 14 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Zwei gleich große Kleingruppen sitzen hintereinander auf dem Boden/auf Stühlen und fassen sich an den Händen. Damit man die Hände nicht sehen kann, liegen sie am Boden zwischen den Sitzenden. An dem einen Ende steht der Spielleiter. Die ersten zwei Teilnehmer beider Reihen schauen zum Spielleiter, während die anderen zu einem Tisch sehen, der am anderen Ende steht. Hierauf liegt ein Gegenstand (z.B. Klorolle, Stein,...). Der Spielleiter wirft ein Geldstück. Wenn "Zahl" fällt, geben die ersten jeder Kleingruppe durch Händedruck einen Impuls, der bis zum letzten der Kleingruppen durchgegeben wird. Dieser rennt so schnell wie möglich zum Tisch, um den Gegenstand zu bekommen. Die schnellere Mannschaft darf einen Platz aufrücken (der letzte setzt sich nun vor den Spielleiter). Sollte es einen "Kurzschluss" geben und eine Kleingruppe losrennen, obwohl keine "Zahl" geworfen wurde, muss derjenige, der vor dem Spielleiter saß, einen Platz zurück und sich an das Ende der Reihe setzen. Gewonnen hat die Kleingruppe, bei welcher der erste Teilnehmer wieder vor dem Spielleiter sitzt.

**Variation Hände Telefon:** Das gleiche geht auch mit einem Würfel (immer die gerade Zahl)

**Variation: Farben weitergeben:** Es werden Teams gebildet. Die Teams sollten mindestens aus sieben und maximal aus zwölf Leuten bestehen. Aus der Gruppe sollte - wenn ihr als Gruppenleiter nicht zu zweit seid - ein Schiedsrichter bestimmt werden. Ihr zeigt allen Gruppen eure sechs farbigen Stofftücher. Die Teams müssen sich nun für jede Farbe ein Zeichen verabreden. Für dieses Zeichen gelten die folgenden Regeln:

- sie müssen geräuschlos sein
- sie müssen ausschließlich über den Rücken zu erfassen sein
- es dürfen keinerlei Hilfsmittel außer den Händen verwendet werden

Die Teams setzen sich in einer Reihe möglichst dicht hintereinander, so dass der jeweilige Hintermann den Rücken seines Vordermanns sieht und diesen gut mit seinen Händen erreichen kann. Während des ganzen Spiels schauen alle stets nach vorn. Den Letzten - und nur diesen - in der Reihe zeigt ihr ein beliebiges Tuch. Sobald aus jedem Team jeweils der Hintermann das Tuch gesehen hat, gebt ihr ein vorher verabredetes Startzeichen.

Nun müssen die verabredeten Zeichen in jeder Gruppe möglichst schnell über die Rücken zum Vordermann weitergegeben werden. Sobald die Information bei diesem angekommen ist, ruft er laut die Farbe. Die Gruppe, dessen Vordermann zuerst die richtige Farbe gerufen hat, darf eine Position rotieren, d.h. der Vordermann geht ans Ende der Reihe und alle Teammitglieder rücken jeweils eine Position nach vorne. Der Schiedsrichter bzw. euer zweiter Gruppenleiter entscheidet vorne an der Schlange, welche Gruppe gewonnen hat. Das Spiel ist beendet, sobald eine Gruppe ganz 'durchrotiert' ist.

**Variation:** Alternativ lässt sich auch Besteck verwenden (Teelöffel, Esslöffel, Kuchengabel, Gabel, Messer). Der Vorderste hat dann jeweils einen Bestecksatz vor sich liegen und muss, wenn die Info bei ihm ist, das betreffende Besteckteil greifen.

### **Farben raten**

Materialbedarf: viel verschiedenfarbiges Papier

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Zwei Teilnehmern wird je ein Stück verschiedenfarbiges Papier auf den Rücken geheftet oder gesteckt. Nun muss jeder durch geschicktes Laufen und Haken schlagen herausfinden, was für eine Farbe der andere auf dem Rücken trägt. Selbst muss jeder aufpassen, dass ihm der andere nicht über die Schulter sieht. Ist es erraten, kommen die nächsten beiden Teilnehmer dran.

**Variation Gruppen-Wettkampf:** Die Zeit, wie lange jeder benötigt, um die Farbe des Gegners zu sehen, ist zu stoppen.

### **Papierball**

Materialbedarf: zwei angemessene Spielfeldhälften, zwei Zeitungsseiten pro Mitspieler, eine Stoppuhr oder besser noch ein schriller Wecker

Ab 4 Personen

Ab 7 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt und jede Mannschaft bekommt eine von zwei abgesteckten Spielfeldhälften. Jeder Spieler bekommt zwei Zeitungsseiten, die zum Papierball geformt werden sollen. Man gibt eine Zeit nach Alter und Kondition der Spieler vor, stellt ggf. den Wecker.

Auf ein Startzeichen hin, müssen alle Teilnehmer die Papierbälle auf die andere Spielhälfte werfen. Die Mannschaft, die am Ende die wenigsten Bälle auf ihrem Spielfeld hat, gewinnt.

**Variation1:** siehe Kennenlernspiele Ende

**Variation Bierdeckelmatch:** Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet. Das Spielfeld wird abgesteckt und in der Mitte geteilt. Jede Mannschaft erhält gleich viele Bierdeckel. Auf Kommando des Spielleiters versuchen beide Mannschaften so viele Bierdeckel wie möglich auf die gegnerische Hälfte zu werfen. Nach einer vorher festgelegter Zeit wird das Spiel beendet und der Sieger ermittelt.

Besteht noch Lust, kann eine Revanche vereinbart werden.

### **Das phonstarke Diktat**

Materialbedarf: für jedes Paar ein in etwa gleichlangen Text (max. 60 Wörter), für jedes Paar eine Möglichkeit, etwas zu notieren, Isomatten oder Sitzkissen (Teppichboden tut es auch)

Ab 14 Personen (immer eine gerade Zahl an Personen)

Ab 9 Jahre

**Anleitung:** Ihr benötigt Teams zu 2 Leuten. Jedes Team bestimmt einen Sender und einen Empfänger Jeder Sender erhält einen anderen Text. Die Texte sollten nach Möglichkeit gleichlang sein und nicht mehr als 50-60 Wörter umfassen. Die Sender dürfen den Empfängern unter keinen Umständen den Text zeigen. Alle Sender legen

sich in eine Reihe. Die Empfänger, legen sich in ca. 5-10m Entfernung ihnen gegenüber.

Auf ein Startzeichen sollen nun die Sender ihrem Empfänger den Text diktieren oder sonst wie übermitteln und zwar alle zeitgleich. Die Empfänger notieren, was sie verstanden haben. Das Team, dessen Empfängertext am ehesten mit dem Original übereinstimmt, gewinnt dieses Spiel. Es gibt je nach Gruppengröße ein Zeitlimit von 2-5 Minuten.

### **Hagu!**

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen (immer eine gerade Zahl)

Ab Jahre

**Anleitung:** Beide Gruppen stellen sich in einer Reihe auf, so dass jeder einem Teilnehmer aus der anderen Gruppe gegenübersteht. Aus jeder Gruppe geht ein Teilnehmer in die Mitte und die beiden stellen sich ca. 50cm entfernt so auf, dass sie sich in die Augen schauen können. Einer beginnt. Er schaut seinem Gegenüber in die Augen, solange er mag und sagt irgendwann 'Hagu!'. Wenn einer der beiden zu lachen anfängt, hat dieser verloren.

Der Gewinner tritt zurück in seine Reihe und der Verlierer stellt sich hinter ihm auf. Fängt keiner von beiden an zu lachen, so ist der andere mit dem 'Hagu!' -sagen an der Reihe. Wenn es auch hier keinen Gewinner oder Verlierer gibt, gilt das 'Duell' als unentschieden, und beide treten in ihre Reihe zurück.

Nach jedem 'Duell' folgt ein weiteres, bis alle an der Reihe waren. Man spielt eine begrenzte Zahl von Durchläufen (3-5mal). Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten 'Gefangenen'. Verliert jemand, der Gefangene hinter sich stehen hat ein 'Duell', so sind selbige befreit und können wieder für ihre Gruppe am Spiel teilnehmen.

### **Flipper**

Materialbedarf: Softball oder Wasserball

Ab 8 bis 15 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Das Spiel spielt sich am besten im flachen Wasser. Das Wasser stellt hier ein bewusstes 'Handicap' dar. Wer will kann das Spiel auch auf dem Land spielen, mit einem sehr weichen Ball lässt es sich sogar im Haus spielen.

Die Gruppe stellt sich mit dem Rücken nach innen und mit gespreizten Beinen im Kreis auf, so dass zwischen den Beinen keine Lücke bleibt. Alle lassen sich vornüberfallen und falten die Hände.

Die Spieler schlagen mit den gefalteten Händen einen Ball im Kreis umher, halt wie eine Flipperkugel. Ihr Ziel dabei ist es, einen Spieler, der in der Mitte des Kreises steht, mit dem Ball zu treffen.

**ACHTUNG:** Häufig wird das Spiel ziemlich rabiat und es tut dann wirklich weh, von dem Ball getroffen zu werden. Um dies zu vermeiden gibt es eine Reihe von Möglichkeiten:

Wenn man mit Erwachsenen oder älteren Jugendlichen spielt, kann man einen kleinen Erdball als Flipperkugel benutzen. Wer keinen solchen hat, oder wenn die

Gefahr besteht, dass kleine Kinder von diesem Monster überrollt werden, sollte man zumindest einen leichten, großen Wasserball verwenden. Eine nicht ganz so wirksame Regel kann auch sein, dass nur mit den flachen Händen geschlagen werden darf.

### ***Kerzenblasen***

Materialbedarf: Tuc- Kekse, Streichhölzer (viele), 2 Teelichter

Ab 4 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Man setzt ein 2 Personen einander gegenüber auf einen Tisch (dieser sollte allerdings nicht zu groß sein; von der Breite her wäre ein Biertisch optimal). Beide bekommen jetzt ein Teelicht, 1 Pck. Streichhölzer und ca. 5 Tuc- Kekse. Diese werden vor einem aufgebaut. Auf 3 fangen beide an die Kerze anzuzünden. Der Sinn des Spieles ist es, so schnell wie möglich alle seine eigenen Kekse gegessen zu haben. Allerdings darf man nur essen, während das eigene Teelicht brennt. D.h. man muss versuchen das Teelicht von seinem Mitspieler gegenüber auszublasen, sein eigenes brennen zu haben und alle seine Kekse zu essen. Damit man sieht wer, schneller ist, falls es knapp ist, muss derjenige der fertig mit dem Essen ist (d.h. auch der Mund ist wieder leer) pfeifen. Pfeifen nach diesen Keksen (sie sollten auf jeden Fall ein bisschen salzig und nicht zu saftig sein, falls andere als Tuc verwendet werden) ist jedoch nicht ganz so einfach, da der Mund ziemlich austrocknet dabei. Je nachdem wie es ankommt und wer es dann auch noch spielen will, kann dieses Spiel mit den verschiedensten Pärchen fortgesetzt werden.

### ***Schlagzeilen schneiden***

Materialbedarf: alte Zeitungen, Scheren, Klebstoff, Papier

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Der Spielleiter ruft lustige Schlagzeilen aus. Diese müssen die Gruppen dann möglichst schnell und ohne Fehler aus Zeitungen ausgeschnitten werden. Dabei dürfen Buchstaben UND Wörter verwendet werden. Gewonnen hat die Gruppe, die den Satz zuerst auf ein Blatt Papier geklebt hat. Fehler geben Punktabzug.

Beispiele:

- Bummel-Lockführer verschwitz wichtigen Tankstopp auf der Alpenstrecke.
- Killer-Teddy brüllt Meerschweinchen krankenhaureif.
- Jugendleiter von Lautsprecherlawine erschlagen

### ***Blätterteig***

Materialbedarf: alte Zeitungen (am besten dicke Wochenendausgaben)

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Zwei dicke Zeitungen werden möglichst wirt durcheinander gebracht. Dazu nimmt man am besten dicke Wochenendausgaben  
Zwei Konkurrenten sollen so schnell wie möglich die Zeitungen ordnen und glätten. Wer zuerst fertig wird hat gewonnen. Liegen alle Blätter richtig, hat er gewonnen, wenn nicht, hat der Gegner gewonnen. Man kann auch einen Zeit-Malus pro falschem Blatt einführen (z.B. 5 Sekunden pro falschem Blatt). Dann lohnt sich ein etwas langsames aber sorgfältigeres Arbeiten

### ***Figuren ausreißen***

Materialbedarf: alte Zeitungen

Ab 2 Personen

Ab 5 Jahre

**Anleitung:** Als Wettkampf zwischen mehreren Gruppen gedacht. Jede Gruppe erhält einen Stoß Zeitungen. Aus dem Zeitungspapier sollen Figuren, z.B. Tiere, herausgerissen werden. Innerhalb eine Minute soll jede Gruppe z.B. einen Dinosaurier (Pinguin, Elephanten) abliefern. Jeder soll sich beteiligen. Das schönste Ergebnis der jeweiligen Gruppe wird abgeliefert. Ein Schiedsrichterteam bestimmt, welcher Gruppe die Figur am besten gelungen ist und verteilt entsprechend Punkte.

### ***Der Knüllturm***

Materialbedarf: Mengen an alten Zeitungen

Ab 6 Personen

Ab 5 Jahre

**Anleitung:** Ziel ist es innerhalb der vorgegebenen Zeit den höchsten Turm aus geknüllten Zeitungen zu bauen.

'Auf die Zeitung, fertig los!'

Auch hier kann alles erlaubt sein, oder jegliche Hilfsmittel verboten sein. Allerdings sollte man Wände zulassen, wenn man genug Platz hat.

### ***Vaterunser Mutter Kind***

Materialbedarf: Papierblätter (DinA4) mit den Ratebegriffen

Ab 15 Personen

Ab 14 Jahre

**Anleitung:** Je nach Größe der Gruppe teilt man in bis zu 4 gleich große Teams. Aus jedem Team wird ein 'Rater' bestimmt. Die restlichen müssen die Ratebegriffe pantomimisch darstellen - es ist wichtig, dass auch keine Geräusche zu den Bewegungen gemacht werden. Als Ratebegriffe kommen nur Wörter mit Vater, Mutter oder Kind/Kinder in Frage. Enthält ein Wort den Begriff Vater, so müssen ihn alle Mädchen und Frauen darstellen, entsprechend ist es bei einem Begriff, der den Wortteil Mutter enthält, er wird von den Jungen/Männern dargestellt. Beim Wortteil Kind/Kinder müssen ihn alle zusammen darstellen.

Die Rater sitzen nebeneinander, am besten auf einem kleinen Podium, damit sie die anderen Teilnehmer besser sehen können. Jeden neuen Ratebegriff zeigt man dem 'Publikum' auf einem DinA4-Blatt, so dass ihn die Rater natürlich nicht sehen können. Das Team, dessen Rater den Begriff als erster sagt, bekommt einen Punkt.

- Vatertag, Vaterunser, Großvater, Vaterland, etc.
- Mutterschutz, Schraubenmutter, Muttermilch, Puffmutter, etc.
- Kindergarten, Kinderwagen, Kinderfasching, Schulkind, etc.

### ***Wer wagt gewinnt***

Materialbedarf: Würfel

Ab 4 Personen (2 Gruppen)

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Die Spieler bilden zwei Gruppen. Jeder Gruppenteilnehmer darf einmal würfeln. Die Punkte werden jeweils zusammengezählt. Bei einer Eins ist jedoch alles hinfällig und man fängt von vorne wieder an zu zählen. Man muss vorher ausmachen, wann das Spiel zu Ende ist.

### ***Moderne Schnitzeljagd***

Materialbedarf: Zettel, Stifte, Laser-Pointer, Kompass, Taschenlampen

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** Das Spiel findet abends statt. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die eine muss die andere finden. Jede erhält einen Laser-Pointer, einen Kompass (muss Gradzahlen anzeigen können) und genügend Taschenlampen. Gruppe 1 erhält 15 min Vorsprung und muss eine „Fährte“ legen, der Gruppe 2 folgen muss. Vom Ausgangspunkt bestimmt Gruppe 1 eine Richtung, in die sie gehen wollen. Die Gradzahl der Richtung schreibt sie auf einen Zettel, der am Ausgangspunkt versteckt wird (aber von außen sichtbar sein muss). Außerdem hält sie den Laser-Pointer in diese Richtung. Der Punkt, der vom Laser-Pointer angeleuchtet wird (Baum, Wand, etc.) wird der nächste Ausgangspunkt. Hier wird wieder eine Richtung ausgemessen, die Gradzahl aufgeschrieben und der nächste Ausgangspunkt mit dem Laser-Pointer ausgemacht. Schummeln und falsche Zahlen aufschreiben gibt es nicht! Nach einer bestimmten Zeit (z.B. eine halben Stunde) verstecken sie sich bei ihrem letzten Ausgangspunkt.

Gruppe 2 macht sich nach 15 min aus dem Weg zum ersten Ausgangspunkt, der vorher bestimmt worden ist, sucht den Zettel und vollzieht mit Kompass und Laser-Pointer die Richtung nach und verfolgt Gruppe 1.

**Variation: Goldener Wald: Gruppengröße:** (ab 30 Personen, ab 10 Jahre, jede Menge Spielgeld auf DinA4 oder DinA5 Papptäfelchen, 2 Mitarbeiter für die Bank und weitere Aufsichtspersonen.)

Es werden gleichmäßig große Gruppen gebildet. Die Gruppengröße kann man die Anzahl der Teilnehmer und die Größe des Spielfeldes anpassen. Jede Gruppe wird eine römische Zahl (I-XX) zugeordnet.

In einem abgegrenzten Waldstück werden Unmengen von Spielgeld (DinA5 oder DinA4 Pappkarten) verstreut. Das Spielgeld ist auf der Rückseite mit I-XX (entsprechend der Anzahl der Gruppen) markiert. Das Spielgeld hat verschiedene

Werte (1, 10, 100, 1000, 10.000), wobei die höheren Werte seltener sind. Wichtig ist, dass wirklich viel Spielgeld im Wald versteckt ist, so dass der Spielspass bis zum Ende erhalten bleibt.

Mit dem Start fangen alle Gruppen an, Geld zu suchen. Jede Gruppe darf allerdings nur ihr eigenes Geld mitnehmen. Verstecken oder zerstören des fremden Geldes ist nicht gestattet. Wer Geld gefunden hat, sollte es schleunigst bei der Bank abgeben. Diese wird von 2 Mitarbeitern betreut.

Dabei bringt eingezahltes Geld sogar Zinsen: innerhalb der ersten 10 Minuten gebrachtes Geld bringt 30% Zinsen, 10-20 Minuten = 20%, 20-40 Minuten = 10%, 40-50 Minuten = 5%. Alles was später abgegeben wird, bringt nur den normalen Geldwert. Am Ende gewinnt die Gruppe mit dem dicksten Bankkonto.

**Variation:** Als verschärfte Version könnte man erlauben, dass je 2-3 Räuber einer Gruppe fremdes Geld sammeln. Am Ende des Spieles kann jede Gruppe versuchen diesen Jackpot durch das Lösen einer Aufgabe zu bekommen.

**Variation Bilder- Rallye:** Mit der Digitalkamera werden verschiedene Orte in der Umgebung fotografiert. An jedem Ort liegt jeweils das Bild der nächsten Station in einem Umschlag versteckt. Den Schwierigkeitsgrad kann man variieren, indem man die Umschläge so versteckt, dass etwas gegraben oder geklettert werden muss. Bei mehreren Gruppen können sich die Wege ruhig kreuzen, was für Verwirrung sorgen kann.

Das Ende kann z.B. ein Sandkasten sein, in dem dann für jede Gruppe eine "Schatzkiste" mit Süßigkeiten vergraben ist.

**Variation Große Schatzsuche:** (Schatzkarte in mehreren Teilen, entsprechend den Stationen; Ab 20 Personen; Ab 7 Jahre)

Je nach Anzahl der Mitspieler teilt man die Gruppe in gleich große Teams auf. Jedem Team wird ein Schloss zugewiesen. Je weiter diese Schlösser voneinander entfernt sind, desto aufwendiger und anstrengender wird das Spiel für die Teilnehmer. Jedes Team muss einen Schatz in seinem eigenen Schloss finden. Doch dieser Schatz ist in einem Tresor, der sich nur durch die richtige Kombination öffnen lässt. Die richtige Kombination besteht aus 10 Symbolkärtchen in der richtigen Reihenfolge.

Die Symbolkärtchen werden vor Beginn des Spieles ausgegeben. Schon mit der Ausgabe kann man den weiteren Verlauf etwas steuern.

- Alle Mitglieder in einem Team bekommen die gleiche Symbolkarte
- Die Kärtchen werden zufällig verteilt ausgegeben - jeder darf sich eine Karte aus einem 'Sack' ziehen.

Jeder kann zu jeder Zeit mit seinem Symbol versuchen, den eigenen Tresor zu knacken = den Schatzwächter (Leiter) fragen, ob dieses Symbol gerade richtig ist. Nur das in diesem Moment richtige Symbol öffnet einen Teil der Zahlenkombination. Wer zuerst am Schatz ist, hat gewonnen.

Die fehlenden Symbolkarten kann man von den Mitgliedern der anderen Gruppen bekommen. Dazu gibt es 2 Regeln

- friedlicher Tausch
- Kampf - dazu muss dem Gegner der Lebensfaden abgerissen werden.

Der Besiegte muss

dem Sieger sein Symbolkärtchen geben. Ohne Lebensfaden darf nicht getauscht oder weitergekämpft werden. Man muss zu seinem eigenen Schloss zurück und kann sich dort einen neuen Lebensfaden holen sein - das Symbolkärtchen ist man aber los.

**Variation Kooperative Erweiterung:** Jeder Schatz enthält nur einen Teil der großen Schatzkarte, so dass man auch die anderen Tresore knacken muss, bzw. den anderen Gruppen dabei hilft. Geknackte Tresore sind aber auch für alle andern

Gruppen frei zugänglich. Erst wenn alle Gruppen ihre Teilkarten zusammenlegen kann man sich zusammen auf den Weg zum großen Schatz machen.

**Variation kleine Schatzsuche:** Die Gruppen bekommen einen Laufzettel, auf dem mehrere Stationen markiert sind, die sie der Reihe nach anlaufen müssen. An jeder Station bekommen sie einen weiteren Teil der Schatzkarte.

**Variation:** Die Gruppen spielen gegeneinander und die Gruppe, die zuerst am Schatz ist, hat gewonnen.

**Variation Großer Orientierungslauf:** (Eine Karte pro Team, diverse Fähnchen, Kompass; Ab 20 Personen; Ab 10 Jahre)

Der große Orientierungslauf eignet sich als Einzelwettbewerb oder als Teamwettbewerb. Besonders Pfadfinder, die ihre Orientierungsprüfung (oder wie das auch immer heißt) machen, sind hier gefordert. Auf einer Karte werden markante Punkte markiert (Brücke, Aussichtsturm, Quelle etc.). Dort befinden sich für jede Gruppe/Teilnehmer Fähnchen. Alternativ kann man an jedem Zielpunkt auch einen Mitarbeiter hinsetzen.

Die Gruppen / Teilnehmer starten in bestimmten Abständen hintereinander - oder man macht einen Massenstart. Von jedem erreichten Zielpunkt darf die Gruppe / der Teilnehmer ein Fähnchen mitnehmen. (Laufkarte wird vom Posten gestempelt) Wer hat am Schluss die meisten. Wichtig ist es einen Treffpunkt UND ein Ende des Orientierungslaufes auszumachen.

**Variation Schnipseljagd:** (Schnipsel, Sägemehl, Kreide; Ab 15 Personen; Ab 8 Jahre)

Die Gruppe wird in 2 Gruppen geteilt. Die erste Gruppe läuft los und bekommt ca. 20 Minuten Vorsprung.

Die erste Gruppe legt eine Fährte in Form von Pfeilen aus Sägemehl, Kreidepfeilen etc. Dabei dürfen auch falsche Fährten gelegt werden, die aber am Ende mit einem deutlichen Querbalken gekennzeichnet werden müssen. Haben die Verfolger die Gejagten bis zum Ende vom Spiel nicht erreicht, haben die Gejagten gewonnen.

**Variation:** Jeder Teilnehmer bekommt ein Lebensbändchen. Die erste Gruppe legt die Fährte und lauert der Verfolgergruppe auf und versucht Lebensbändchen zu ergattern. Wer kein Lebensbändchen mehr hat scheidet sofort aus. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Lebensbändchen.

**Variation Farbenjagd im Schnee:** Der Fuchs braucht nur eine Kaffeebüchse voll mit Lebensmittelfarbe gefärbtem Wasser und einen Pinsel - und los geht es.

Die Jagdgesellschaft zählt mindestens bis 100 während der Fuchs seine Fährte(n) legt. Je nach Altersgrad können mehrere Füchse unterwegs sein, die dementsprechend auch diverse blinde Fährten legen dürfen.

Vielleicht hat der Fuchs auch Mitleid und verrät sein Versteck im Schnee absichtlich, indem er die Verfolger mit Schneebällen auf sich aufmerksam macht.

## **Goldgräber**

Materialbedarf: Bierdeckel als Währung, 3x Kartensätze mit den Nummern 1-10

Ab 30 Personen (+2 Mitarbeiter für die Bank und weitere Aufsichtspersonen)

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Es werden drei, gleichmäßig große Gruppen gebildet: Goldgräber, Cowboys und Indianer. Jede der Gruppen muss sich ein Camp aus Stöcken, Stämmen, Ästen und Zweigen bauen.

Jeder Gruppe werden 10 Stärkekarten gegeben, die in der Gruppe untereinander verlost werden. Stärkekarten sind Karten oder Bierdeckel, die mit den Zahlen von

eins bis zehn durchnummeriert sind. Jeder Spieler muss seine Stärkekarte bis zum Ende des Spieles behalten. Bei Gruppen mit weniger als 10 Mitgliedern werden einzelne Stärkekarten weggelassen (aber nicht die 1 oder die 10). Sind in einer Gruppe weniger als zehn, so müssen ein oder mehrere Stärkekarten weggelassen werden. Nun zu der Bedeutung der Zahlen auf den Karten:

Die Zehner-Karte ist die stärkste Karte und kann alle anderen Karten besiegen, wird allerdings selber von der Einser-Karte geschlagen. Die Zehner-Karte ist die einzige Karte die nicht die Einser-Karte schlagen kann. Die anderen Zahlen sind normale Zahlen, je höher desto stärker. Also können die Karten Zwei bis Neun die Einser-Karte schlagen. Die höhere Zahl gewinnt, mit Ausnahme der einser- Karte, welche die Zehner- Karte schlägt.

Zusätzlich wird ein zentral liegender Posten als Bank eingerichtet. Um die Bank wird eine neutrale Zone von ca. 4-5m gezogen, innerhalb derer keine Überfälle stattfinden dürfen. Zwei Mitarbeiter besetzen die Bank.

Zu Beginn des Spiels bekommen die Goldgräber großzügig Gold in Form von Bierdeckel; Cowboys und Indianer bekommen allerdings kein Startgold.

Die Goldgräber versuchen das Gold zur Bank zu schaffen, während Cowboys und Indianer versuchen, den Goldgräbern das Gold abzunehmen. Außer den Goldgräbern sollte keiner wissen, wo deren Camp ist. Falls das Camp doch entdeckt wird, dürfen Cowboys oder Indianer nicht in das Versteck, um dort Gold zu stehlen. Die Goldgräber müssen sich nun eine Taktik ausdenken, wie sie am meisten das Gold zur Bank bekommen. Es ist nicht unbedingt ratsam, alles gold auf einen Rutsch zu schmuggeln.

Bei einem Überfall wird Mann gegen Mann gekämpft. Es gewinnt allerdings nicht der körperlich stärkere, sondern der Kampf wird mittels Stärkekarten ausgetragen. Der Verlierer muss er sein Gold rausrücken, wenn er überhaupt welches dabei hat. Der Verlierer darf nun auch behaupten, dass er gar kein Gold bei sich hat, was der Gewinner durch abtasten überprüfen darf. Gold hat in der Unterwäsche nix zu suchen!!

Jede Gruppe kann eine andere Gruppe überfallen. Cowboys können also auch von Goldgräbern oder Indianern überfallen werden, ebenso können die Indianer von Goldgräbern oder Cowboys überfallen werden.

Am Ende gewinnt die Gruppe mit dem dicksten Bankkonto.

**Variation:** Das Gold wird von den Mitarbeitern in verschiedenen Verstecken deponiert. Den Goldgräbern wird ein Camp als "Safe-Zone" zugewiesen, außerdem erhalten sie eine Karte, auf der alle Goldadern eingezeichnet sind. Die anderen beiden Gruppen erhalten lediglich Kartenfragmente oder rätselhafte Karten.

**Variation Gemetzelt:** (pro Gruppe einen Schatz, pro Gruppe einen weißen und einen roten Strick (nicht leicht reißbar), pro Gruppe ein farbiges Wollknäuel (leicht reißende Wolle) Geländemarkierungen (ideal: Klopapier), weit hörbares Signal (Pistole, Pflöcke)); Ab 10 (2x5) Personen, bis zu 5 Gruppen (pro Mannschaft 2 Teamleiter sowie einige 'Geländewachen' (abhängig von der Gruppengröße)); Ab 8 Jahre)

Das Spielgebiet wird gekennzeichnet. Wenn sich nicht überall Geländemarkierungen (Straße, Bach, Waldrand) als natürliche Grenze verwenden lassen, sind die Grenzen am besten mit Klopapier zu kennzeichnen. (verrottet, falls man ein paar Teile beim Einsammeln übersieht.) Waldreiches Gelände mit ein paar Freiflächen wäre optimal.

Die Teilnehmer werden in 2-5 gleich große und gleich starke Gruppen eingeteilt.

Jede Gruppe bekommt einen Schatz und wählt einen Feldherren sowie einen König.

Jedes Mitglied einer Gruppe bekommt von seiner Königin einen 'Lebensfaden' umgebunden (Jede Gruppe hat eine andere Farbe). Der Lebensfaden ist sichtbar über der Kleidung am Oberarm zu tragen. Die Königin bindet sich den roten Strick mit einem festen Knoten sichtbar um die Hüfte. Der Feldherr tut das Gleiche mit dem

weißen Strick. Die Königin verfügt über eine bestimmte Anzahl an überzähligen Lebensfäden (abhängig von der Gruppengröße).

Alle Gruppen dürfen gleichzeitig in das Spielgebiet. Jede Gruppe sucht sich einen Platz, an dem sie ihr Fort errichtet. Ein Fort besteht aus einem Zeichen und einer klar erkennbaren Umgrenzung. Das Zeichen besteht aus vier zu einer Pyramide aneinandergestellten Stöcken, die eine Mindestlänge von 1m aufweisen sollten. Es dürfen auch taktische 'Scheinforts' errichtet werden, die jedoch nicht alle Zeichen des Forts aufweisen dürfen (wohl aber sind Pyramiden aus fünf oder etwa drei Stöcken erlaubt). Der Schatz der Gruppe muss im Fort versteckt werden. Zum Aufbau des Forts und der 'Scheinforts' erhalten die Gruppen 20 Min. Zeit.

Das Spiel geht nach 20-30 Minuten Vorbereitungszeit durch ein zentrales Zeichen (Glocke, Megaphon, Gong) in die nächste Phase. Ziel ist es, möglichst viele Lebensfäden von anderen Gruppen durch Abreißen zu erbeuten. Gelingt es, den Faden eines anderen zu entfernen, so ist dieser ein Gefangener. Alle Gefangenen werden in das eigene Fort oder in ein Scheinfort gebracht. Die Gefangenen können befreit werden, indem die eigene Königin ihnen neue Lebensfäden umbindet. Der Feldherrnstrick und der Königinstrick können ebenfalls erbeutet werden. Die Königin kann nach Verlust ihres Strickes und auch in Gefangenschaft Lebensfäden verteilen. Auch die Schätze der anderen Gruppen können erbeutet werden, wenn diese vielleicht versäumt, ihr Fort zu bewachen.

Das Spiel läuft entweder eine bestimmte Zeit oder bis eine der Gruppen handlungsunfähig ist. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

Die Auswertung erfolgt nach folgendem Punktesystem:

- erbeuteter Schatz: 6 Punkte
- Feldherrn- oder Königinstrick: 5 Punkte
- fremde Königin oder Feldherrn gefangen: 4 Punkte
- eigener Schatz noch im Besitz der Gruppe: 5 Punkte
- Feldherrn- oder Königinstrick noch im Besitz der Gruppe: 4 Punkte
- Lebendige Königin oder Feldherr: 3 Punkte
- Lebendige Gruppenmitglieder: 1 Punkt
- Erbeutete Lebensfäden, gemachte Gefangene: 1 Punkt

Bemerkung: Dieses Spiel ist actionreiches und kann zuweilen recht wild werden. Bei mehreren Gruppen sind falsche 'Bündnisse' eigentlich vorprogrammiert und es kommt eine gewisse Taktische Komponente dazu.

Die 'Geländewachen' können falls nötig deeskalierend in das Spielgeschehen eingreifen und Spieler für eine bestimmte Zeit 'k.o.' setzen.

**Variation Nachtgeländespiel – Fahnenjagd:** (1 Trillerpfeife, 1 Küchentuch, 1 Waschzubehör, 1 kleine Taschenlampe pro Mannschaft, 1 Armbanduhr mit Leuchtanzeige pro Mannschaft; ab 15 (3x5) Personen (bis 5 Gruppen je 10 Personen), pro Mannschaft 2 Teamleiter; ab 10 Jahre)

Die Mannschaften müssen sich gegenseitig nachts im Wald finden, und so die Fahne abjagen. Standort der Mannschaft mit Fahnenbesitz wird den Gegnermannschaften durch ein akustisches Signal angezeigt. Am Ende muss die Fahne vom letzten Besitzer an einen bestimmten Ort gebracht werden, während die gegnerischen Mannschaften versuchen, dies zu verhindern.

Teilnehmer werden in gleich große Gruppen aufgeteilt und immer von 2 Betreuern begleitet. Eine Gruppe erhält das Tuch und die Pfeife und läuft los in den Wald. Nach 15 Minuten muss diese Gruppe zum ersten Mal pfeifen (=1-mal laut und deutlich rundherum pfeifen).

Und das Spiel beginnt. Ab jetzt muss alle 3 Minuten gepfiffen werden, um den anderen Gruppen die ungefähre Position anzuzeigen. Die restlichen Gruppen verfolgen nun die erste und versuchen durch Abschlagen Fahne und Pfeife zu

bekommen. Abgeschlagen wird dadurch, dass eine Person der anderen Gruppe berührt wird. Es ist zu beachten, dass die Gruppe innerhalb 30 Sekunden vollzählig am Ort des Geschehens ist, d.h. die Gruppen müssen immer zusammen bleiben. Wird eine Gruppe abgeschlagen, muss sie Pfeife und Fahne hergeben und ist für 3 Minuten schachmatt gesetzt. Den übrigen Mannschaften wird die Übergabe durch 3-maliges Pfeifen kurz hintereinander signalisiert. Es ist möglich, dass die Gruppe, die gerade abgeschlagen hat, sofort selbst wieder von einer dritten Gruppe abgeschlagen wird. Das ganze geht so bis zum Ende des ersten Teils nach 2 Stunden.

Die Gruppen ohne Tuch und Pfeife verlassen den Wald und begeben sich ins Lager zurück. Innerhalb von 30 bis 60 Minuten nach Ende des ersten Spielteils muss die Gruppe mit der Fahne versuchen, diese an einen vorher festgelegten Platz im Lager (Waschzubehör) zu bringen, um das Spiel zu gewinnen. Falls die übrigen Gruppen das verhindern können, so haben diese gewonnen

**Variation Schmuggler und Grenzer:** (Schmuggelgut (Äpfel, Bälle etc.); Ab 14 Personen; Ab 7 Jahre)

Die Schmuggler haben 30 Minuten Zeit, ihre Schmuggelware über einen durch dichten Wald verlaufenden Weg zu bringen. Wer von einem Grenzer abgeschlagen wird, muss stehen bleiben und sich durchsuchen lassen. Als "Schmuggelware" eignen sich z.B. Bälle, Löffel, Äpfel, Dropsrollen, Holzstücke etc. Die Grenzer dürfen in das Herkunftsgebiet der Schmuggler vordringen; sobald jedoch ein Schmuggler die Grenze geschafft hat, kann er nicht mehr ergriffen werden. Andererseits darf er die Grenze nicht nochmals in Gegenrichtung überschreiten. Bei Spielende werden die heil über die Grenze gebrachten Schmuggelstücke gezählt - und nun wechseln beide Teams ihre Rollen.

**Variation Tellerjagd:** (ein Satz Plastikteller; Ab 20 Personen; Ab 10 Jahre)

Die Gruppe wird in 2 Gruppen geteilt. Auf einem Spielfeld wird eine Mittellinie markiert (Schnur, Sägemehl, oder ähnliches) und es wird ein neutraler Bereich bestimmt. In jedem Spielfeld werden im hinteren Drittel 5-10 Plastikteller verteilt. Beide Gruppen müssen versuchen, die Teller der anderen Gruppe zu klauen. Dabei werden sie aber von den Mitgliedern der anderen Gruppe gehindert, die sie in ihrer Hälfte durch abschlagen fangen. Nur die 'Verteidiger' dürfen in ihrer Hälfte des Spielfeldes abschlagen. Gefangene werden in den markierten neutralen Bereich gebracht und scheiden aus.

Gewonnen hat die Gruppe, die alle Gegner gefangen hat, oder alle Teller der anderen Gruppe zu ihren Tellern gelegt hat.

Jeder Gefangene muss eine bestimmte Zeit (3-6 Minuten) im neutralen Bereich bleiben. Das sollte dann allerdings durch einen Schiedsrichter überwacht werden.

**Variation Goldschmuggel:** (Goldschatz in Form von schwimmenden Plastikbällen; Ab 20 Personen; Ab 10 Jahre)

Forscher haben einen sagenhaften Eingeborenenschatz entdeckt und transportieren diesen flussabwärts in einem Boot (oder auf einem Floß) zu ihrem Lager. Der Schatz besteht aus einem Sack mit schwimmbaren Gummibällen. Auf ihrer Fahrt werden die Forscher von den Eingeborenen angegriffen, die sich ihren Schatz nicht so ohne weiteres stehlen lassen wollen.

Beide Mannschaften dürfen sich im Wasser und auf dem Land bewegen. Allein der Schatz muss auf dem Wasser bleiben, damit die Forscher punkten können. Jeder Ball, den die Eingeborenen an Land bringen zählt als Punkt für sie. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Bälle hat.

Natürlich können die Forscher die Eingeborenen auch täuschen, indem sie mehrere Boote / Flöße verwenden und den Schatz unter diesen aufteilen. Auch der Versuch die Bälle einfach so flussabwärts schwimmen zu lassen hat seine Berechtigung.

**Variation:** Das Ganze kann als Ganztagespiel aufgezogen werden, bei dem sich beide Gruppen verkleiden und entsprechend bemalen können.

Achtung: Wie bei allen Spielen in und am Wasser braucht man auf jeden Fall genügend Betreuer, damit nichts passiert. Am besten eine schriftliche Einverständniserklärung der Eltern vor dem Spiel einholen. Zettel den Kids mit nach Hause geben, auf dem das Spiel und die Gefahren kurz beschrieben sind.

**Variation Pyramidenfangis:** (Lebenspyramidenzettel (4 pro Teilnehmer), je ein A4-Blatt mit der 'echten' Pyramide drauf; Ab 10 Personen; Ab 8 bis 14 Jahre)

Voraussetzungen Zwei Teams mit je einer eigener Farbe. Zwei Felder, je ca. 200m x 200m. Klare Feldbegrenzung. Deutliche Grenze zwischen den zwei "Ländern".

Jedes Team hat 20min. Zeit, um die Taktik zu besprechen. Die 'echte' Pyramide zu bauen und Täuschungs-Pyramiden aufzubauen. Der Spielleiter kontrolliert die 'echte' Pyramide jedes Teams. Jeder Spieler bekommt eine Lebenspyramide (kleiner Zettel in der Teamfarbe mit einer Pyramide drauf). Pyramidenbau Es dürfen beliebig viele Pyramiden gebaut werden. min. 1 m hoch, aus min 3 Stecken, aus fünf Schritten Entfernung noch sichtbar. Unter die 'echte' Pyramide legt man das farbige A4-Blatt mit der echten Pyramide drauf. Das Blatt darf nicht gefaltet werden. Man darf es aber tarnen, so dass vom Blatt nichts mehr sichtbar ist.

Zuerst muss die 'echte' gegnerische Pyramide gefunden werden. Dazu schickt jedes Team Kundschafter ins gegnerische Land. Diese können aber dort vom gegnerischen Team gefangen werden. Dann müssen sie ihre Lebenspyramide abgeben. Sie müssen sofort zum Spielleiter, um dort eine neue Lebenspyramide zu holen. Man kann nur im gegnerischen Land gefangen werden. Im eigenen Land ist man selber Fänger.

**Variation:** a) Auch drei oder vier Felder sind möglich! b) Jedes Team hat einen Joker (mit Bändel bezeichnet). Dieser kann auch im gegnerischen Land Gegner fangen. Er selber kann nur von jeder Person gefangen werden, die das 'Antijoker'-Zettelchen besitzt.

**Variation Strohballen schmuggeln:** (pro Gruppe einen Strohballen; Ab 20 Personen (ab 4 Gruppen a 5 Personen); Ab 8 bis 14 Jahre)

Das Spiel sollte in einem Gelände mit Wald oder anderen Möglichkeiten zum Verstecken gespielt werden. Ideal ist ein quadratisches Stück Wald, das von Wegen als 'Außengrenzen' umgeben ist.

Die Regeln sind einfach: Die Gruppen bekommen jeweils eine Ecke des Waldabschnittes zugewiesen. Jede Gruppe bekommt einen Strohballen, den sie irgendwo verstecken muss. In jeder Gruppe ist genau ein Spion aus einer der anderen Gruppen. Die Gruppen wissen dass - aber nicht, wer es ist. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst drei unversehrte Strohballen zum Zentralpunkt (Haus, Lager, etc) bringt. Weitere Regeln gibt es nicht.

**Variation Jason King gegen Hurras Tulpe:** (Lebensbändchen; Ab 20 Personen (immer 4 Gruppen); Ab 8 bis 14 Jahre)

**Anleitung:** Jeder der vier Helfer führt einen Trupp an die Ecke des Spielgebietes und nennt ihm das Lösungswort: Mannschaft A hat das Lösungswort "Jason", B "Hurras", C "Tulpe" D "King". Demnach müssen sich A und D, sowie B und C, verbünden, möglichst, bevor sie einer feindlichen Truppe begegnen. Aber niemand weiß, ob es Freund oder Feind ist, bevor nicht das Lösungswort ausgetauscht worden ist. Haben sich z.B. B und C rasch gefunden, versuchen sie A oder D getrennt zu erwischen und es dank zahlenmäßiger Überlegenheit aufzureiben. Verbündet sind A/D und B/C gleich stark. Nach dem "Kampf" werden erbeutete Lebensfäden gezählt.

**Variation Das Goldene Vlies:** (Lampe, Wolle für Lebensfäden; ab 15 Personen; ab 10 Jahre) Zu Beginn wird auf dem Boden ein Kreis markiert. (Wolle, Klopapier,

Sägespäne). Der Kreis sollte ca. 4-5m Durchmesser haben. In den Kreis wird eine Lampe als Goldenes Vlies gestellt. Ideal sind Warnblinklampen fürs Autos. Die Teilnehmer werden in 2 gleichstarke Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe verteidigt den Kreis und das Goldene Vlies, während die andere versucht, in den Kreis zu gelangen.

Jeder Angreifer erhält ein "Lebensbändchen" aus Wolle um den rechten Oberarm. Wird dem Angreifer das Bändchen von einem Verteidiger abgerissen, so hat er sein Leben verloren und begibt sich in den Kreis.

Die Angreifer verstecken sich im Wald und warten einen geeigneten Moment ab, um anzugreifen. Scheinangriffe und andere taktische Manöver bereichern das Spiel. Die Angreifer versuchen in den Kreis zu gelangen, ohne das Lebensbändchen zu verlieren.

Das Spiel ist entweder nach einer festgesetzten Zeit zu Ende, oder wenn alle Angreifer, die nicht im Kreis sind, ihr Lebensbändchen verloren haben. Es wird gezählt wie viel Angreifer mit Lebensbändchen in den Kreis gekommen sind. Danach wird das ganze Spiel wiederholt, allerdings sind die Angreifer jetzt die Verteidiger und andersrum. Die Gruppe, bei der am meisten Angreifer mit Lebensbändchen in den Kreis gekommen sind, hat gewonnen.

**Variation Fahndiebe:** (pro Gruppe 10 Fahnen; Ab 24 Personen (ab 3 Gruppen zu je 8-12 Personen); Ab 7 bis 12 Jahre)

Jede Gruppe erhält 10 Fahnen und die Anweisung, diese in einem festabgesteckten Geländebereich (vorher mit Schleifen kennzeichnen) gut zu verstecken. Die Versteckzeit sind 45 Minuten. Es dürfen dabei Spione in die feindlichen Lager ausgesendet werden. Werden diese allerdings erwischt werden, so werden sie an einen Baum gebannt und müssen erst von der eigenen Gruppe befreit werden. Nach 45 Minuten treffen sich alle Gruppen auf einem gemeinsamen Versammlungsplatz. Jetzt wird das gemeinsame Startzeichen gegeben. Ziel ist es nun so viele Fahnen wie möglich von den Gegnern zu finden und zu einem Mannschaftsführer, der am Versammlungsplatz wartet, abzuliefern. Vorsicht: Man darf sich die Fahnen unterwegs abjagen. Spieldauer 30-45 Minuten.

**Variation Fahnenklau:** Die große Gruppe wird in 2 -4 kleine Gruppen geteilt. Jede Gruppe bekommt eine eigene Fahne und muss diese verstecken. Wenn die Fahne versteckt ist, muss man sie allein zurücklassen und versuchen, dem Gegner die Fahne zu klauen. Die Fahnen dürfen nicht bewacht werden, wenn sich zwei Gegenspieler treffen müssen sie versuchen, sich gegenseitig einen vorher befestigten Lebens-faden vom Arm zu reißen. Falls das Spiel zu kurz dauert, kann man auch mehrere Bindfäden benutzen. Wer zuerst die Fahne der anderen Gruppe hat, hat gewonnen.

**Variation Fahnenklau 2:** Es gibt einen Spielleiter. Der Rest der Leute bildet 2 Gruppen. Alle Mitglieder jeder Gruppe werden durchnummeriert. Die Gruppen stellen sich in einigem Abstand voneinander auf. Die beiden Nummern 1 stehen sich gegenüber usw. Der Spielleiter steht in einigem Abstand zu den Gruppen. Er lässt eine "Flag" (z.B. Halstuch) fallen und sagt zwischen ein und vier Nummern. Sagt er eine Nummer muss nur derjenige mit dieser Nummer versuchen die "Flag" vor dem Gegner aus der anderen Gruppe zu holen und zurücke zu seiner Gruppe zu bringen. Werden 2 Nummern gesagt, dann muss einer den anderen Huckepack nehmen. Bei 3 oder 4 Nummern wird jeweils einer getragen.

**Variation Burg erobern:** Am besten eine nicht allzu große Burg(ruine) mit entsprechendem Freigelände außen herum. Wichtig ist, dass man um die auch Burg herumrennen kann. Wer gerade keine Burg hat, kann das Spiel ja adaptieren. Mehrere Durchläufe wären auch sinnvoll, damit die Gruppen lernen Zusammen zu planen als Gruppe ans Ziel zu kommen. Einteilung der Teilnehmer in 2 gleich große

oder gleich starke Gruppen. Dann werden Fahnen (Stock + Fetzen farbiger Stoff) auf dem gesamten Gelände verteilt; gleichmäßig innerhalb der Burg, sowie auf dem Freigelände. Die auf dem Freigelände sind wichtig, sonst ist das Spiel schnell vorbei und macht keinen Spaß.

Eine Gruppe verteidigt die Burg, die anderen sind die Angreifer und versuchen alle / möglichst viele Fahnen zu erobern. Wichtig ist, dass die Angreifer eine Basis haben, in der sie nicht angegriffen werden können! (oder einen Schutzbereich ausmachen) Fahnen können erobert werden, indem man sie mitnimmt. Nur die Angreifer dürfen Fahnen von den Ausgangspunkten mitnehmen. Wird ein Angreifer gefangen, der eine Fahne erobert hat, so kommt er frei, indem er die Fahne abgibt. Hat er mehrere Fahnen, so gibt er eine ab und wird bis von einem Verteidiger aus der Burg geleitet. Gefangene können im Tausch gegen eine Fahne ausgelöst werden. Dieser Tausch kann nicht abgelehnt werden! Sowohl Burg-Verteidiger als auch Angreifer dürfen Gefangene machen. Gegner können gefangen werden, indem 2 Mitglieder der anderen Gruppe ihn gleichzeitig (oder kurz hintereinander) fangen. 2 Fänger + Gefangener sind nicht mehr angreifbar und dürfen auch nicht weiter angreifen / verteidigen. Ende ist, wenn eine Stunde um ist, die Angreifer alle Fahnen haben oder eine Gruppe komplett in Gefangenschaft geraten ist.

**Variation Räuber und Gendarm:** (evt. Lebensfäden; Ab 24 Personen; Ab 8 Jahre)

Eine Gruppe sind "Räuber", die anderen die "Gendarmen". Jede Partei hat eine "Burg", ein markiertes Feld, in das die Gegenpartei nicht eindringen darf. Die "Gendarmen" versuchen, die "Räuber" abzufangen und in die eigene "Burg" (Gefängnis) zu bringen. Das Abfangen kann durch Handschlag auf den Rücken oder aber Abreißen des Lebensfadens erfolgen. Räuber, die einmal ihre "Burg" verlassen haben, dürfen sie nicht wieder betreten.

Nach Ende der festgesetzten Spielzeit zählen die Gefangenen. Dann wechseln beide Parteien ihre Rollen.

**Variation:**

- Die Räuber dürfen in das Gefängnis eindringen und durch Abschlagen ihre bereits gefangenen Mitspieler "erlösen", die dann wieder am Spiel teilnehmen können.
- Jeder abgeschlagene Räuber (Lebensfaden) darf sich im eigenen Lager einen neuen Lebensfaden umbinden lassen. Beim Spielschluss zählen dann die von den Gendarmen erbeuteten Lebensfäden.
- Die Räuber starten aus ihrer "Burg" und müssen eine zweite "Burg" erreichen. Dazwischen agieren die Gendarmen, die gefangene Räuber in ihr "Gefängnis" bringen.

**Variation Lagerfeuer Frei!** (paar Stöcke für symbolisches Lagerfeuer; Ab 14 Personen; Ab 8 Jahre)

Man teilt seine Kids in 2 etwa gleich starke Gruppen. Die eine Gruppe baut ein symbolisches Lagerfeuer aus ein paar Holzstöcken auf und zeichnet darum einen Kreis mit Umfang ca. 6 Meter. Die andere Gruppe verteilt und versteckt sich im Gelände. Die "Lagerfeuer" -Gruppe muss nun versuchen, die "Versteck" -Gruppe einzufangen und in das "Gefängnis" rund um das Lagerfeuer (der Kreis) zu sperren. Die "Versteck" - Gruppe kann Personen aus dem Gefängnis befreien, indem es das Feuer zertritt, ohne dabei von der anderen Gruppe gefasst (berührt) zu werden. Solange das Feuer zerstört ist, können die Gefangenen flüchten.

Die Lagerfeuer-Gruppe hat gewonnen, wenn es alle Gegenspieler eingesperrt hat, die Versteck-Gruppe wenn es keinen Gefangenen gibt und das Feuer zerstört wurde.

**Variation Prinzen und Zauberer** (Kein Material notwendig; Ab 16 Personen; Ab 8 Jahre)

Die Teilnehmer werden in 2 gleich große Gruppen eingeteilt. Am meisten Spaß macht ein leicht unübersichtliches Gelände mit Dünen und ein paar Sträuchern. Die eine Gruppe sind die mutigen Prinzen, die anderen die bösen Zauberer. Die Prinzen bauen sich eine Burg, die sie deutlich mit Stöcken und Steinen abgrenzen. Die Lage der Burg ist allen bekannt. Die Zauberer bauen sich eine nämlliche Burg, nur dass sie eine Fahne hissen. Die Burg der Zauberer hat einen Durchmesser von ca. 15m, also deutlich größer als das Schloss der Prinzen. Die Prinzen müssen nun versuchen, die Welt von der Herrschaft der Zauberer zu befreien. Dies geschieht, indem sie das Schloss erobern und die Fahne berühren. Die Zauberer sind jedoch sehr wehrhaft und verteidigen ihr Schloss. Sie versuchen die Prinzen durch Abschlagen zu verzaubern und einzufangen. Die Prinzen sind nur in ihrer Burg sicher vor den Zauberern. Allerdings darf das Zaubererschloss nur von einem einzigen Zauberer verteidigt werden, der sich innerhalb des Kreises befindet. Alle anderen Zauberer nehmen an der aktiven Verteidigung teil.

### ***Die Begegnung - Nachtwanderung mal ganz anders***

Kein Material notwendig

Ab 20 bis 40 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** (Das Spiel sollte bei Dunkelheit und in einem waldreichen Rundweg gespielt werden) Es handelt sich zur Abwechslung um ein sehr einfaches Spiel. Zunächst gilt es für dich und deine Mitarbeiter einen Rundweg auszukundschaften. Das tut ihr natürlich noch bei Tageslicht. Die Streckenlänge sollte ca. 5-6km betragen. Stellt unbedingt sicher, dass ihr den Weg auch bei Dunkelheit findet und dass gute Versteckmöglichkeiten entlang des Weges vorhanden sind.

Wenn es dunkel geworden ist, teilt ihr Eure Teilnehmer in zwei gleichgroße Gruppen ein. Es gehen jeweils zwei Mitarbeiter mit. Einer bildet die Spitze, der andere das Ende. Beide Gruppen starten gleichzeitig auf dem Rundweg, allerdings in verschiedene Richtungen, so dass sie sich zwangsläufig irgendwann begegnen werden.

Der Auftrag lautet, von der anderen Gruppe nicht entdeckt zu werden, d.h. ein Zusammentreffen zu vermeiden, indem eine Gruppe sich irgendwo versteckt und die andere vorbeiziehen lässt, wenn sie gehört oder sonst wie bemerkt wird.

### ***Zauberwald***

Materialbedarf: Windlichter, Gas- oder Petroleumlampen, Musikinstrumente, Verkleidungsmaterial & viele Mitarbeiter

Ab 20 Personen (pro Station 1-2 Mitarbeiter, 2-3 verkleidete Bösewichte, Mitarbeiter die Kleingruppen mit ängstlichen oder jungen Teilnehmern begleiten. Das Spiel ist zugegebenermaßen etwas mitarbeiterintensiv, aber das Ergebnis lohnt sich.)

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Das Spiel kommt besonders gut an, wenn es in eine Story eingebettet ist. Am besten beginnt man das Spiel mit einer Einleitung am Lagerfeuer. Dann werden die Teilnehmer in Kleingruppen losgeschickt, um das Rätsel zu lösen.

Das Gelände sollte durch markante Geländemarken (Straße, Bach etc.) begrenzt sein, oder deutlich markiert. Eventuell sind 'Grenzwachen' nötig, die ein Verlaufen der Teilnehmer verhindern.

Des Weiteren lebt das Spiel von der Atmosphäre, die maßgeblich von der stimmigen Verkleidung der Mitarbeiter an den einzelnen Stationen abhängt. Es werden Mitarbeiter benötigt, welche die Leitung von Stationen (1- 2 Mitarbeiter) im Gelände übernehmen und Mitarbeiter, welche die Kleingruppen während des Spiels begleiten. Die Stationsleute benötigen ein Geräusch für Ihre Station (Musik, Orffsche Instrumente, etc.) und Licht. Es darf kein Geräusch mehrfach vorhanden sein. An jeder Station gibt es eine einfache Aufgabe, die recht schnell zu erledigen ist (verhindert Staus). Die Stationen und die Aufgaben sollten in die Story eingebunden sein. Als Belohnung gibt es ein Puzzleteil oder eine Zutat für den Zaubertrank etc. (abhängig von der Story).

Außerdem gibt es eine ortsungebundene Gruppe von Bösewichten. Bei vielen Stationen und Teilnehmern, können auch mehrer Gruppen von Bösewichten aktiv sein. Diese arbeiten gegen die Kleingruppen bzw. stören oder verwirren diese. (In die Story einbinden!) Denkbar ist auch eine Täuschungsstation durch Bösewichte. Die Teilnehmer werden in kleinere Gruppen aufgeteilt (4-10 Leute). Die Gruppe muss auf jeden Fall zusammenbleiben, da sich Bösewichte im Gelände rumtreiben, die gerne große und kleine Kinder, die getrennt von ihrer Gruppe sind rauben. Durch ein bestimmtes Ritual oder eine Aufgabe (welche die Bösewichte sich ausdenken müssen) können die Gefangenen unter Zeitverlust 'gerettet' werden.

Wenn eine Gruppe alle Aufgaben gelöst hat, kann sie zum Lager oder Sammelplatz zurückgehen. Arbeiten die Teilnehmer kooperativ, wird auf die letzte Gruppe gewartet, arbeiten sie im Konkurrenzkampf, so gewinnt die erste Gruppe, die alle Gegenstände zusammen hat. Das Signal zum Spielenden kann auch nach einer bestimmten Zeit gegeben werden. (Fehlende Gegenstände können durch Joker oder durch die Mitarbeiter beschafft werden, so dass die Story auf jeden Fall gut endet.)

Bemerkung:

Das Spiel ist nur der Rahmen, und lebt davon, dass es in eine gute Story oder das Thema des Lagers eingebunden ist. Am Tag verliert das Spiel seinen Reiz. Es lebt vom flackernden Lichtschein an den Stationen, der Verkleidung der Mitarbeiter. Mit etwas Aufwand kann man seine Teilnehmer hier in eine eigene Welt entführen. Die Mühe wird durch die strahlenden Augen belohnt werden. So ein Spiel wird noch lange für Gesprächsstoff sorgen. Das eigentlich Feste ist nur die Tatsache, dass Stationen durch Musik in der Dunkelheit gefunden werden müssen. Vielleicht erschafft man durch Phantasie eine Welt, in der alle Elemente dieser Anleitung sinnvoll ihren Platz finden, muss aber nicht, man kann auch einige Elemente umändern oder vielleicht ganz weg lassen. Man kann das Spiel am Lagerfeuer anfangen und auch beenden.

Beispiel: Story um eine fremde Welt mit vielen Wesen, die durch Gobelins und einen bösen Zauberer bedroht wird (der Zauberer erscheint kurz am Lagerfeuer und nennt seine Bedingungen). Nach seinem Abgang erscheint eine gute Fee und verkündet den Rettungsplan. Die Welt kann nur durch einen ultimativen Zaubertrank gerettet werden, der aus 20 Zutaten besteht. Die Teilnehmer müssen nun diese Zutaten in einer vorgegebenen Zeit suchen, bevor der Fluch des bösen Zauberers einsetzt. Aus den Zutaten wird nach Ende des Spiels der Zaubertrank am Lagerfeuer gebraut und gegen den 'bösen Zauberer' eingesetzt.

**Variation Sagaland:** (pro Betreuer 2-mal 3-5 Symbolkärtchen; Ab 4 bis 6 Mannschaften mit je 5-10 Personen; 10 Waldschrate (im Wald versteckte Betreuer) 1 Betreuer als Kartenverteiler 1 Betreuer als Ratestation (Königstochterfreier); Ab 10 Jahre)

Ein alter König hat eine wunderschöne, aber leider noch unverheiratete Königstochter, welche er aber möglichst schnell unter der Haube sehen möchte. Deswegen sendet er seine Boten aus, welche überall verkünden, der König gebe die schöne Jungfer demjenigen zur Braut, der sich am besten mit den alten Märchen und Sagen des Landes auskenne. Als diese Kunde in das Dorf der Einfältigen kommt, machen sich die dort ansässigen unverheirateten schmucken Jünglinge sofort auf die Suche nach Riesen, Zwergen und Gnomen im nahen Wald. Denn die unwissenden Einfältigen glaubten in ihrem jugendlichen Leichtsinne die Waldschrate wüssten ihnen wohl genügend unbekannte Mären und Legenden zu erzählen, um damit bei der Brautschau alle anderen Königstochter-Freier-Mitbewerber mit ihrem Wissen gnadenlos auszustechen.

Jeder Waldschrat malt vor Spielbeginn 2 mal 3 bis 5 verschiedene (eventuell für ihn charakteristische) Symbole auf Kärtchen. Einen Kartensatz behält er selbst, den anderen gibt er dem Betreuer, der die Ratestation betreibt (Die Karten für die Station hinten mit Namen versehen). Dann verstecken sich die Waldschrate im abgegrenzten Spielgebiet. Bei Spielbeginn versuchen die Mannschaften, die Schrate zu finden. Wird ein Waldmensch von einer Mannschaft gefunden, zeigt er dieser seine Symbolkärtchen. Die Mannschaften versuchen sich diese zu merken. Sie dürfen die Symbole weder aufmalen noch aufschreiben. Die Mannschaften erhalten vom Kartenverteiler zu Beginn eine Art Lebenskarte, die Später zum Raten berechtigt. Denkt eine Mannschaft, dass sie genügend Waldschrate gefunden hat und deren Symbole kennt, kann sie zur Ratestation gehen, um dieser Märchen zu erzählen. Die Ratestation, welche sich in der hintersten Ecke des Geländes befindet, kontrolliert, ob die Mannschaft überhaupt berechtigt ist zu raten (d.h. ob sie im Besitz der entsprechenden Ratekarte ist). Dann zeigt sie der Mannschaft ein beliebiges Symbolkärtchen. Die Mannschaft muss jetzt den zugehörigen Betreuer erraten. Rät sie richtig, so erhält sie die Karte und darf erneut raten. Rät sie falsch, wird ihr die Ratekarte entwertet und die Mannschaft muss zurück zum Kartenverteiler,... Gewonnen hat die Mannschaft, welche am Spielende am meisten Karten besitzt.

### ***Drei-Zonen-Spiel***

Kein Material notwendig

Ab 21 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung.** Der Spieler von A versuchen bis auf den 3. Weg (Ziel) vorzurücken. Die "Grenzer" B dürfen einige Minuten früher ihr Startgebiet verlassen. Für jeden A Spieler, den sie im Feld 1 abfangen, gibt es 20 Punkte, im Feld 2 nur noch 10 Punkte.

Startgebiet A.....

1. Weg-----  
Feld 1

2. Weg -----  
Feld 2

3. Weg-----  
Startgebiet B.....

### ***Ufo-Spiel***

Kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in vier gleich große Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe stellt die Bewohner eines fremden Sterns dar. Wichtig für die Bewohner der fremden Sterne ist, dass sie alle ein UFO haben und einen Schlachtruf. Das UFO wird von einem Spieler dargestellt, der als solches gekennzeichnet sein muss. Auf das Kommando des Spielers bewegen sich die verschiedenen außerirdischen Gruppen aufeinander zu und versuchen die andere Gruppe zu erobern. Erobert wird man, indem man von einem Gegner hoch gehoben wird, der gerade seinen Schlachtruf gerufen hat. Wichtig ist, dass eine Gruppe nicht ihr UFO verliert, denn dann gilt sie als vernichtet. Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Spieler erobert hat bzw. die meisten UFO's besitzt.

### ***Boote ziehen***

Materialbedarf: pro Teilnehmer eine Schnur + Stock + Treibholz

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahre

**Anleitung:** Pro Teilnehmer benötigt man eine Schnur, die auf einen Stock gewickelt wird. Der Stock muss lang genug sein, dass auf jeder Seite noch eine Hand zum Aufwickeln fassen kann. Als Boot kann man schwimmendes Strandgut oder Treibholz nehmen. Die Teilnehmer stehen oder sitzen am Ufer, während die Boote draußen im Wasser schwimmen. Auf Zuruf fangen sie an, die Boote einzuholen. Dazu muss die Schnur aufgewickelt werden, indem der Stock gedreht wird. Wer sein Schiff zuerst im rettenden Hafen hat, gewinnt.

### ***Hahnenkampf***

Materialbedarf: evt. Seil zur Markierung des Kreises

Ab 2 Personen

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Es wird ein Kreis gezogen, zwei Teilnehmer aus der Gruppe müssen in die Mitte. Nun stellen sie sich auf ein Bein und kreuzen die Arme hinter dem Rücken. Ziel des Spiels ist es nun die andere Person aus dem Kreis zu drängen oder zu fall zu bringen. Damit es nicht zu schnell aus ist, sollte jeder Teilnehmer 3 Leben haben.  
**Variation Krokodilkampf:** Die beiden Spieler gehen voreinander in den Liegestütz, so dass sie quasi Kopf an Kopf stehen. Dann geben sie sich die rechte Hand. Auf das Startzeichen hin, versuchen sie sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen und umzuwerfen. In der zweiten Runde geben sie sich die linke Hand zum Rückkampf.

**Variation Krabbenkampf:** Die Teilnehmer sind Krabben. Dazu lassen sie sich rückwärts auf alle vier nieder, so dass der Hintern in der Luft ist. Sobald der Hintern den Boden berührt ist das Spiel für den Teilnehmer vorbei. Die Teilnehmer versuchen sich gegenseitig zum Ausscheiden zu bringen. Erlaubt ist dabei alles, solange niemandem wehgetan wird. Am Strand kann das Spiel auch im seichten Wasser gespielt werden.

**Variation 2 Siamesische Zwillinge aus Kooperationsspiele:** Die Zwillinge (zwei Leute, die Rücken an Rücken stehen, und die Arme ineinander verhakt haben und auf einer Schwimmmatte auf dem Wasser stehen) versuchen sich gegenseitig ins Wasser zu schubsen ohne selber im Wasser zu landen. Gewonnen hat, wer seinen Partner ins Wasser gedrängt hat, ohne selber im Wasser zu sein.

### ***Kampf um die Tischtennisbälle***

Materialbedarf: Tischtennisbälle, 2 Eimer zum Sammeln der Bälle

Ab 6 Personen

Ab 4 Jahren

**Anleitung:** Zwei Mannschaften stehen sich auf je einer Beckenseite gegenüber. In der Mitte des Beckens schwimmen viele Tischtennisbälle auf dem Wasser. Wichtig ist, dass wesentlich mehr Bälle als Mitspieler verwendet werden. Auf das Startzeichen hin springen die Teilnehmer ins Wasser und schnappen sich einen Ball, den sie zum eigenen Ufer zurück transportieren und dort in einen Eimer werfen. Dann schwimmen sie wieder los und versuchen, noch einen Ball zu ergattern. Dabei darf aber immer nur ein Ball transportiert werden.

### ***Tauziehen***

Materialbedarf: ein Tau (kein elastisches Seil oder eins das schnell reißt), etwas um eine Linie zu markieren

Ab 10 Personen (immer eine gerade Zahl)

Ab 7 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in zwei gleich starke Gruppen aufgeteilt. Nun wird ein dickes Tau hingelegt in der Mitte der beiden Gruppen, wird eine Markierung angebracht. Die Gruppen nehmen nun das Seil in die Hand und auf ein Zeichen des Spielleiters, fangen beide Gruppen in ihre Richtung zu ziehen. Die Gruppe die als erstes die andere Mannschaft über die Markierung gezogen hat, hat gewonnen.

**Variation Tauziehen über Wasser:** Ein Riesenspaß für Wasserratten aller Alterstufen. Quer über den Pool wird ein Tau gelegt. Es muss so lang sein, dass an jedem Beckenrand eine Gruppe Spieler hintereinander stehen kann und das Tau gut fassen können.

Es werden 2 in etwa gleichstarke Gruppen gebildet. Auf Kommando geht es los mit dem um die Wette ziehen.

Die vordersten werden sehr schnell ein unfreiwilliges Bad im Pool nehmen. Wer im Wasser landet und schnell genug ist, kann sich in seine Gruppe wieder einreihen und mitziehen.

**Variation Schlepperkampf:** Zwei Teams treten zum Schlepperkampf auf 2 Luftmatratzen oder Gummibooten gegeneinander an. Die Luftmatratzen oder

Gummiboote sind mit einem Seil miteinander verbunden. Alternativ muss ein Teilnehmer auf jeder Luftmatratze das Seil festhalten.

Auf das Startsignal hin fängt jede Partei an zu paddeln und versucht den Gegner - wie beim Tauziehen - zu sich zu ziehen. Sieger ist, wer sich und den Gegner in der vorgegebenen Zeit näher zu seinem Ziel bewegen konnte.

### ***Licht ausknipsen***

Materialbedarf: Teelichter

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Es wird eine kleine Schneeburg gebaut. Sie sollte ungefähr 2 Hände hoch sein und so breit, dass man sie mit 2 Händen umspannen kann. Die Schneeburg braucht kein Dach! Innen auf den Boden des Burghofs wird ein angezündetes Teelicht gestellt.

Abwechselnd wird nun mit Schneebällen versucht, das Licht auszuknipsen. Wer gute Werfer dabei hat, braucht natürlich mehrere Teelichter, da die ausgeknipsten vom Schnee nass werden und nicht mehr so leicht brennen.

### ***Fußvolleyball***

Materialbedarf: Ball, Schnur oder Volleyballnetz

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Das Spielfeld ist durch eine kniehoch gespannte Schnur in zwei gleiche Hälften geteilt. Die Angabe erfolgt mit der Innenseite des Fußes. Der Fußball kann mit den Füßen, dem Oberschenkel, der Brust oder dem Kopf gespielt werden. Es sind pro Spielzug nur drei Ballberührungen im eigenen Feld gestattet. Davon nur eine pro Teilnehmer oder, wenn man es vorher verabredet hat, die erste und dritte. Der Ball kann auch außerhalb der Grenzen aus der Luft gespielt werden, darf dort aber nicht den Boden berühren. Gespielt wird entweder nach Zeit oder Punkten. Hoher Schwierigkeitsgrad!

Als Fehlerpunkte gelten:

- wenn der Ball mit der Hand berührt wird
- wenn der Ball mehr als einmal auf dem Boden aufschlägt
- wenn der Ball das Netz berührt
- wenn der Ball ins gegnerische Feld rollt
- wenn der Ball ins Aus geht
- wenn der Ball mehr als zweimal vom gleichen Spieler weitergegeben wird

Es wird bis 21 Fehlerpunkte gespielt. Es verliert die Mannschaft, die als erstes 21 Fehlerpunkte erreicht hat

**Variation Prellball:** Der Ball wird mit der Faust oder dem Unterarm über eine ca. 40 cm hoch gespannte Schnur geschlagen und muss dabei immer erst einmal den Boden des eigenen Feldes berühren. Entweder zählt man, wie viel gültige Schläge zwischen den beiden Parteien zustande kommen, wobei der Ball beim ersten oder zweiten Schlag im eigenen Feld gespielt werden kann, beim dritten jedoch zurückgeschlagen werden muss. Oder es geht unter Einhaltung der letztgenannten Regel darum, den Ball so zu platzieren, dass er von der gegnerischen Mannschaft

schwer oder gar nicht angenommen werden kann. Gespielt wird entweder nach Zeit oder Punkten.

### **Variationen: Prellball mit Ereigniskarten**

Die Regeln bleiben wie beim Prellball, nur werden vorher lustige „Ereigniskarten“ vorbereitet und auf den Boden geklebt oder gelegt. Berührt zufällig der Ball eine dieser Karten, hat die Mannschaft (oder beide Teams) die Lösung zu erbringen, ehe weitergespielt wird. Schon das Ausdenken dieser kleinen „Gemeinheiten“ macht viel Spaß!

### **Kartonball**

Materialbedarf: Ball, Kartone, Stöcke

Ab 6 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Pro Teilnehmer ist ein Karton aufzutreiben. Weitere Voraussetzung ist Rasen, Sandstrand oder ähnlicher Boden. Die Tore werden etwa 2 m breit und ca. 30 m auseinander aufgebaut. Jeder steht in einem Karton und darf sich ausnahmslos hüpfend darin vorwärts bewegen. Gleichfalls darf nur so der Ball zugespielt und auf das Tor geworfen werden. Rollt der Ball wieder aus dem Feld hinaus, kann der Karton unter den Arm genommen und der Ball zurückgeholt werden. Gespielt wird meistens so lange, wie die Kartons halten.

**Variationen:** Anstatt der Kartons kann man auch Säcke nehmen!

### **Rollball**

Materialbedarf: Ball, zwei Tore

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Das Spielfeld kann ganz einfach den Platzverhältnissen angepasst werden. Die Tore sind jeweils die hinteren Begrenzungslinien des Spielfeldes.

Regeln:

- Der Ball darf grundsätzlich nur gerollt oder bis Hüfthöhe gespielt werden.
- Der Ballspieler darf mit dem Ball höchstens 3 Schritte laufen. Dabei darf er den Ball nur rollen. Nach diesen 3 Schritten muss er abgeben
- 3 Schritten mit dem Ball muss abgespielt werden.
- Der Ballbesitzer kann nur gegriffen werden, wenn der Ball in Bewegung ist.
- Bei Schrittfehlern oder zu hohen Bällen (über Hüfthöhe) bekommt der Gegner den Ball.

**Variation:** Abspiel darf nur nach hinten erfolgen, dafür sind aber 6 Schritte mit dem Ball erlaubt.

**Variation eine ordentliche Schneeballschlacht:** Es werden zwei gleich starke Gruppen gebildet, die sich hinter zwei parallelen Linien gegenüber aufstellen. Eine gute Entfernung zwischen den beiden Linien ist ca. 10 Meter. Nachdem sich jeder 5 Schneebälle gemacht hat nimmt er seinen Platz hinter der Linie ein und darf diesen nicht mehr verlassen. Das Los entscheidet, welche Gruppe beginnt. (z.B. A) Jetzt darf ein Spieler dieser Gruppe einen Ball auf einen Gegner werfen. Der Beworfene darf seinen Platz nicht verlassen, höchstens kurz hüpfen oder bücken. Wird er

getroffen kann er sich nur retten, indem er seinen Werfer auch abwirft, sonst scheidet er aus. Jetzt kommt ein Spieler aus Gruppe B mit werfen dran.

**Variation Treibball:** 2 Teams stehen sich gegenüber. Eine Mannschaft wirft nun der gegnerischen Mannschaft den Ball zu. Dabei darf der Ball nur von dort aus zurückgespielt werden, wo er auf dem Wasser gelandet ist. Wurde er gefangen, darf man 3 Schritte nach vorne gehen. Die Teilnehmer werden nun versuchen durch geschickte Raumaufteilung und weites Werfen die gegnerische Mannschaft zurückzudrängen.

**Variation Team-Abwerfen:** Es werden je nach Größe der Gruppe Teams gebildet (2-5 Personen). Diese können sich mit dem Ball bewegen und ihn sich untereinander zuspielen. Treffer gelten jetzt nur noch, nach einem direkten Zuspiel durch die Luft (d.h. ohne Schritte mit dem Ball). Wird ein Teammitglied getroffen, gilt das ganze Team als getroffen und jeder muss sich hinsetzen, wo er gerade ist. Kann sich ein Teammitglied befreien, gilt dies für das ganze Team

**Variation Schluss-Abwerfen:** Getroffenen Spieler müssen das Spielfeld verlassen.

**Variation Befreien durch Spezialaufgabe:** Getroffene Spieler / Gruppen setzen sich nicht auf den Boden, sondern befreien sich durch das Absolvieren einer Aufgabe z.B. kleiner Hindernisparcours, Runde um den Platz, 10 Liegestütze etc.

**Variation Treffer-Varianten:** Treffer gelten nur, wenn sie rückwärts durch die eigenen Beine erzielt wurden. Allerdings muss man dann die Fortbewegung aller Spieler verlangsamen z.B. Krebsgang oder Hüpfen.

**Variation:** Treffer gelten nur, wenn die Füße getroffen wurden.

**Variation Völkerball:** Ein Spielfeld wird in 2 gleich große Felder unterteilt. Die Teilnehmer werden in 2 gleich große und möglichst gleich starke Mannschaften aufgeteilt. Aus jedem Team stellt sich ein Spieler als Grenzwärter hinter der gegnerischen Mannschaft auf. Ziel des Spieles ist es, Spieler der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Als abgeworfen zählt jede Ballberührung, es sei denn der Ball wird gefangen, bevor er den Boden berührt oder gar von einem Mitglied der werfenden Mannschaft gefangen wird. Der getroffenen Spieler muss das innere Spielfeld verlassen und sucht sich einen Platz im Feld um die gegnerische Mannschaft herum. Ist der letzte Spieler abgeworfen kommt der Grenzwärter ins Spiel, der 3 Leben hat. Völkerball wird erst dann richtig spannend wenn der Ball durch die eigenen Reihen wandert, bis sich die beste und sicherste Abwurfposition ergibt.

**Variation Amerikanisches- Völkerball:** Jeder Spieler, der von den Außenfeldern einen Gegner abwirft, darf wieder ins Spiel Nach jedem Abwurf erhält die Mannschaft, deren Spieler abgeworfen wurde auf jeden Fall den Ball Es kann mit mehreren Grenzwärtern gespielt werden.

**Variation Königs- Völkerball:** Jede Mannschaft wählt geheim einen König und einen Joker. Das Spiel ist vorbei, wenn der König zum zweiten Mal getroffen wird. Der Joker ist gegen Treffer immun und kann somit seinen König schützen. Ansonsten gelten die Standard-Regeln. Wer getroffen wird, wechselt in den Außenbereich.

**Variation Kegel-Völkerball:** Für jeden Spieler wird eine im Feldbereich ein Kegel aufgestellt. Fällt der Kegel eines Spielers um, so muss er das Spielfeld verlassen und in den Außenbereich wechseln. Die Spieler dürfen / müssen ihre Kegel schützen.

**Variation Wespenball:** Der Ball ist die Wespe. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt und nur gerollt werden. Wenn jemand den Ball mit den Füßen berührt, sticht die Wespe zu und der Spieler scheidet. aus. Gewonnen hat, wer sich am längsten hält.

**Variation Jägerball:** Spielfeld je nach Platz. Im Spielfeld leben die Hasen, während außen herum die bösen Jäger versuchen, die Hasen mit einem Ball zu erlegen. Erlegte Hasen werden ebenfalls Jäger

**Variation 1:** Mit einem oder zwei Jägern beginnen

**Variation 2:** Geräte (Bäume) als Deckung im Hasenfeld

**Variation 3:** Ball nur mit dem Fuß spielen

**Variation 4:** mit mehreren Bällen

**Variation 5:** Erfolgreiche Jäger werden wieder Hasen

### ***Unterhosentanz***

Materialbedarf: Männerunterhosen

Ab 6 Personen (immer gerade Zahl)

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Es werden Pärchen gebildet, von denen ein Partner eine Männerunterhose anziehen muss. Solange die Musik spielt, wird getanzt. Setzt die Musik aus, muss ganz schnell die Hose ausgezogen und dem Partner angezogen werden. Das langsamste Paar scheidet jeweils aus, bis nur noch das Siegerpaar übrig bleibt. Am meisten Spaß macht es, wenn man lange Unterhosen verwendet.

### ***Glockenball***

Materialbedarf: Bälle, Seil, Kuhglocke

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Zwischen zwei ca. 10 m auseinander stehenden Bäumen oder ähnliches wird eine Schnur gespannt, an der eine Glocke hängt. Die Spielfelder werden wie beim Volleyball abgesteckt. Zu Spielbeginn zielen die Spieler zweier Kleingruppen (nacheinander) mit einem Ball auf die Glocke. Wird sie getroffen, müssen die Teilnehmer der anderen Mannschaft die Seite wechseln und dürfen dabei abgeworfen werden - jedoch nur so lange, wie die Glocke noch klingt. Für jeden Glockentreffer gibt es drei Punkte, für jeden Personentreffer einen Punkt. Gespielt werden kann nach Zeit oder bis zu einer vorher ausgemachten Punktzahl.

**Variation Ballbesitz 2 Teams:** Gelingt es auch nur einem Mitglied des Teams den Ball zu berühren, dann wechseln die Teams von innen nach außen.

**Variation Ballbesitz 2 Teams und Punkte:** 2 Teams spielen gegeneinander um Punkte. Dabei zählt jede geglückte team-interne Ballabgabe als gewonnener Punkt. Dabei ist es sinnvoll eine Schrittbegrenzung für den ballführenden Spieler einzuführen (3-5 Schritte hat sich dabei als sinnvoll erwiesen.)

### ***Windiges Tischfußball***

Materialbedarf: Tischtennisball, Strohhalm, Klebeband

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Der Tisch wird mit Klebeband und Papier zum Spielfeld mit Bande gemacht. Der Ball ist ein Tischtennisball. Pro Mannschaft spielen jedes Mal 2-4 Spieler. Sie erhalten Strohhalm durch die sie pusten, um den Ball ins gegnerische Tor zu treiben. Nach jedem Tor werden beide Mannschaften komplett ausgewechselt.

### ***Minigolf mal anders***

Materialbedarf: Tennisbälle

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** In einem großen Raum wird ein Hindernisparcours aus Tunneln, Wippen und Banden aufgebaut. Benutzen kann man dazu hingelegte Tische, Stühle, Bretter, etc. Mit Tennisbällen, die über den Boden gerollt werden, muss der Hindernisparcours überwunden und ein kleines Tor am Ende getroffen werden

### ***Fußball Spezial***

Materialbedarf: Ball, Markierungen für Tore

Ab 22 Personen , mindestens 2 Schiedsrichter

Ab 8 Jahre

#### **Anleitung:**

Bei Foulspiel gibt es je nach Foul unterschiedliche Strafen:

- Hände auf dem Rücken zusammenbinden
- am Torpfosten festeisen
- mit Zipfelmütze und Gummistiefel weiterspielen
- 3 Minuten mitten auf dem Platz sitzen bleiben

Bei Fairness und gutem Zusammenspiel gibt es eine Belohnung:

- Fairnesskarten: bei 5 Fairnesskarten erhält die Mannschaft ein Zusatztor
- schießt eine Mannschaft ein Tor, so wird das Tor allmählich zugebaut

==> geringere Torchancen

führt eine Mannschaft mit 3 Toren Vorsprung, so werden je 2 Verteidiger an den Knien zusammengebunden

### ***Saalhockey***

Materialbedarf: 10 Holzscheiben, Klebeband

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Mit Klebeband wird im Raum die Spielfeldabgrenzung markiert. Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Zu jeder Mannschaft gehören drei Feldspieler und zwei Leute, welche die Torpfosten halten.

Je zwei Holzscheiben werden als Tore gelegt und von je einem Spieler festgehalten. Die erste Mannschaft beginnt mit dem Abstoß am eigenen Tor. Dabei befinden sich drei Holzscheiben auf dem Feld. Die hintere Scheibe muss von einem Spieler zwischen den beiden vorderen Scheiben hindurchgeschossen werden. Gelingt es,

macht der nächste Spieler der Mannschaft weiter. Trifft der Spieler daneben oder nicht weit genug, ist die gegnerische Mannschaft am Zuge, ebenso, wenn ein Tor geschossen wird. Spielzeit vorher festlegen! Die Leute am Tor haben nur die Aufgabe die Pfosten zu sichern. Sie greifen nicht in den Spielablauf ein.

**Variation Schuhhockey:** Das Feld und das Tor werden abgesteckt. Nun müssen alle Spieler ihre Schuhe ausziehen. Einer der beiden Schuhe wird als Schläger benutzt. Nun versuchen die Mannschaften den Tennisball mit ihren Schuhen in die Tore zu bekommen und der Torwart mit einem Schuh den Ball abzuwehren.

### ***Seiten-Mixball***

Materialbedarf: Ball, 2 Handballtore

Ab 16 bis 50 Personen (in 2 Mannschaften)

Ab 10 bis 16

**Anleitung:** Spielfeld je nach Platz. Je mehr Mitspieler, desto mehr Fun. Zwei Mannschaften sind jeweils in zwei Gruppen unterteilt. Das Spielfeld wird in ein Innen- und Außenfeld unterteilt. Im Innenfeld wird nur Fußball (nach allen Regeln) gespielt, während im Außenfeld nur Handball gespielt werden darf. Jede Mannschaft stellt eine Handball- und Fußballmannschaft. Die Einteilung der Mannschaften ist fest. D.h. die Handballer bleiben im Außenfeld und die Fußballer im Innenfeld - wechseln ist nicht zulässig. Während dem Spiel kann der Ball beliebig vom Innen ins Außenfeld und zurück gespielt werden.

### ***Pendelstaffel***

kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Hälfte jeder Kleingruppe steht an der einen Spielfeldseite an einer Markierung, die andere Hälfte an der gegenüberliegenden Markierung (etwa 20 Meter entfernt). Der erste Teilnehmer läuft zur gegenüberliegenden Markierung, schlägt dort den zweiten Teilnehmer an. Dieser läuft wieder zur anderen Markierung und schlägt den dritten Spieler an usw. Die Kleingruppen, deren Teilnehmer zuerst alle die Markierung gewechselt haben, hat gewonnen.

**Variation Pendelstaffel 2:** Bei der Pendelstaffel läuft der erste jeder Mannschaft los. Der Ball muss auf den Boden geprellt werden. Auf dem Rückweg von der Wendemarke darf man den Ball dem nächsten Spieler zuwerfen. Der darf loslaufen, wenn er den Ball hat.

**Variation:** Ball muss mit dem Fuß gespielt werden.

**Variationen Schubkarrenstaffel:** Eine „klassische“ Staffel. Die Gruppe teilt sich in zwei oder mehr Kleingruppen auf, deren Teilnehmer sich hintereinander aufstellen. Der erste Teilnehmer begibt sich in Liegestützposition. Ein anderer Teilnehmer nimmt dessen Beine. Auf Kommando geht es über den möglichst lockeren Sandstrand (der erste auf seinen Händen, der andere schiebend). Am besten die Düne hoch, rund um die Wendemarke und wieder zurück. Dort angekommen, wird nun der Teilnehmer, der die Schubkarre „geschoben“ hat, selbst zur Schubkarre und ein dritter Teilnehmer schiebt sie.

**Variation Römisches Wagenrennen:** Gleiches Prinzip, nur dass ein Teilnehmer den anderen Teilnehmer mit Hilfe eines Seiles auf einem Teppichrest, Bodenlappen etc. hinter sich herzieht.

**Variation Wettlauf durch den Kleiderschrank:** Die Spieler treten im Badekostüm an den Start. Unterwegs liegen in Abständen Kleidungsstücke. (Hose, Pullover, Hut, Taucherflossen etc.) Während des Wettlaufes kommen sie an den einzelnen „Posten“ vorbei und müssen die entsprechenden Kleidungsstücke anziehen. An der Wendemarke drehen sie um und ziehen die Kleidungsstücke wieder aus. Das Team, das zuerst mit allen Spielern durch ist, hat gewonnen.

**Variation Kleiderstaffel mit Ball:** Bei der Kleiderstaffel sieht die Strecke so aus: Ein paar Meter hinter dem Start liegen ein alter Pullover und eine alte große Hose mit viel zu langen Hosenbeinen. Dann kommt nach ein paar Metern ein Ball und schließlich die Wendemarke.

Der Ball wird bis zur Station mit den Kleidern geprellt. Dort werden Hose und Pullover übergezogen und der Ball bis zum nächsten Ball wieder geprellt. Dort wird der erste Ball gegen den zweiten Ball getauscht.

Auf dem Rückweg dann 'nur' schnell die Kleider ausziehen, wo man sie angezogen hat und den Ball dem nächsten Mitspieler zuwerfen / übergeben.

**Variation Kleider anziehen:** Jedem mitspielenden Paar werden erst einmal die Augen verbunden. Dann legt man vor jedes Paar zwei Kleiderberge (Ober- und Unterbekleidung bunt gemischt), und zwar vor die Dame Herren- und vor die Herren Damenbekleidung. Nach dem Abtasten der "Gegenstände" muss jeder die Bekleidung anziehen. Wer zuerst fertig ist und alle Kleidungsstücke verwendet hat, kann sich als Sieger feiern lassen.

**Variation Schwimmstaffel:** Die Teilnehmer werden in 2 Teams aufgeteilt, die ungefähr gleich stark sind. Gestartet wird vom Beckenrand. Die Wendemarke wird durch ein Teammitglied gebildet, das als zusätzliches Handicap während der Staffel ausgetauscht werden muss, so dass jedes Teammitglied einmal die Staffel geschwommen ist.

Die Teilnehmer müssen zur Wendemarke schwimmen, dann durch die Beine der Wendemarke tauchen und zum Start zurück. Durch Abschlagen wird der nächste Teilnehmer des eigenen Teams auf die Strecke geschickt.

**Variation1:** Auf der Schwimmstrecke muss ein Stückchen Holz als Staffelholz mitgeführt werden. Dieses Holz muss dem nächsten Schwimmer übergeben werden, bevor dieser starten darf.

**Variation2:** Der Teilnehmer, an der Wendemarke bekommt einen Ball. Diesen hält er unter Wasser und der Schwimmer muss ihn sich holen und zum Start bringen. Von dort wird der Ball zur Wendemarke gebracht und der nächste Start erfolgt durch Abschlagen.

**Variation Afrikanischer Wasserball:** Der Wasserball muss eine Bahn im Schwimmbecken mitgeführt werden. Dabei darf er allerdings nicht mit den Händen berührt werden. Er darf nur mit dem Kopf oder den Füßen geführt werden. Die Teilnehmer merken schnell, dass es hierbei um Geschicklichkeit und nicht so sehr um Schnelligkeit geht.

**Variation Feuerstaffel:** Jeder Schwimmer bekommt eine Streichholzschachtel. Am Ende der Schwimmstrecke steht eine Kerze, die mit den Streichhölzern angezündet werden muss. Derjenige, dessen Kerze zuerst brennt, hat gewonnen.

**Variation Luftballonschwimmen:** Ein Luftballon muss auf der Schwimmstrecke mitgeführt werden. Dabei gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade: Der Ballon wird mit der Hand transportiert, der Ballon muss vor einem her auf dem Wasser geschoben werden oder der Ballon muss zwischen den Füßen transportiert werden.

Man kann in den Ballon auch ein bisschen Wasser füllen, was sich sehr empfiehlt, falls das Spiel an einem See gespielt wird und etwas Wind weht.

**Variation Kleiderstaffel 2:** 2 oder mehr Teams treten im Schwimmbad gegeneinander an. Je nach Kondition der Teilnehmer wird jeweils eine Bahn oder sogar 2 Bahnen mit voller Bekleidung geschwommen. Vor dem Wechsel müssen alle Klamotten übergeben werden.

**Variation 1:** Kleiderwechsel in der Beckenmitte

**Variation 2:** Pro Teilnehmer wird ein Kleidungsstück mehr angezogen (z.B. erster Schwimmer: T-Shirt, zweiter Schwimmer: T-Shirt+ Schlafanzug etc.) Der letzte Schwimmer schwimmt dann in voller Montur.

**Variation Stuhlstaffel:** Die Gruppe wird in zwei oder mehr gleichstarke Kleingruppen von mind. 6 Teilnehmer geteilt. Die Kapitäne der Kleingruppen nehmen auf Stühlen Platz, die ausgerichtet nebeneinander stehen und soviel Zwischenraum lassen, dass man sich gut hindurchbewegen kann. Die übrigen Teilnehmer setzen sich nun in Mannschaften mit ihren Stühlen in Reihen hinter ihre Kapitäne. Dabei ist ebenfalls auf Seitenrichtung zu achten. Auf das Kommando des Spielleiters erheben sich die Kapitäne von ihren Sitzen und laufen an ihrer Reihe entlang bis zum letzten Stuhl und geben dem darauf Sitzenden einen leichten Schlag auf die Schulter, worauf sich dieser erhebt und Platz macht. Während der Kapitän sich hinsetzt, fordert der Teilnehmer vom letzten Platz seinen Vordermann durch einen Schulterschlag auf, seinen Stuhl zu räumen. So setzt sich der Platzwechsel nach vorn fort, bis der Teilnehmer vom zweiten Stuhl auf dem ersten sitzt. Er erhebt sich sofort wieder und läuft nun seinerseits zum letzten Stuhl. Das wird fortgesetzt, bis der Kapitän wieder auf dem ersten Stuhl sitzt. Die Mannschaft, bei der dies zuerst der Fall ist, hat gewonnen.

**Variation der steife Butler:** Einer in jeder Mannschaft ist 'der steife Butler'. Er legt sich auf den Rücken. Auf den Bauch bekommt er einen mit Wasser gefüllten Joghurtbecher. Ein oder zwei Mannschaftsmitglieder schieben den 'steifen Butler' durch das Wasser, ohne dass der Becher umfällt. Am Ende der Strecke wird das Wasser in einen Eimer geleert - oder der Becher als eine Art 'Staffelholz' an den nächsten Butler übergeben.

**Variation Füßetunnel:** Die Teilnehmer der Mannschaften stellen sich mit gespreizten Beinen hintereinander auf. Der erste Spieler jeder Gruppe bekommt einen Ball. Auf Kommando des Spielleiters wird der Ball so schnell wie möglich nach hinten durchgegeben. Ist der erste Spieler einer Gruppe geschickt und der Tunnel breit genug, so kann er den Ball mit einem guten Wurf bis zum Ende des Tunnels rollen. Sonst müssen die Tunnelwände etwas nachhelfen. Wenn der letzte Spieler in der Reihe den Ball hat, läuft er nach vorne und es geht wie beschrieben weiter: Ball durch den Tunnel!

Sieger ist die Mannschaft, die zuerst einmal komplett durch ist.

**Variation:** Ball über den Köpfen weitergeben

**Variation schnelle Modenschau:** Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt, jede Gruppe setzt sich in einer Reihe hintereinander auf den Boden.

Vor den ersten Spieler in jeder Reihe werden verschiedene Kleidungsstücke gelegt. Am besten eignen sich Pullover, Jacken, Handschuhe und Hüte. Wichtig ist es müssen diese Dinge doppelt vorhanden sein. Auf das Kommando: "Los" zieht sich der Spitzenmann der Reihe den Pullover an darüber die Jacke, dann streift er die Handschuhe über und setzt den Hut auf. Nun erst darf er aufstehen. Er läuft einmal um seine Reihe herum, setzt sich wieder auf seinen Platz und zieht die Kleidungsstücke in umgekehrter Reihenfolge aus. Und erst, wenn er den Pullover ausgezogen hat, darf der zweite Spieler der Reihe mit dem Anziehen beginnen.

Die Spieler der Reihe die zuerst fertig ist, eignen sich am besten für den Mannequin-Beruf. Übrigens: Das Spiel kann man auch zu zweit spielen. Dann wird vorher eine Laufstrecke mit einem Schlagmal ausgemacht, und es siegt, wer zuerst ausgezogen am Start steht.

**Variation Kekse – Papiertütenstaffel:** Die Kinder werden in zwei gleich starke Gruppen unterteilt. Jedes der Kinder erhält einen Keks und eine Papiertüte. Die Kinder sitzen in einer Reihe nebeneinander. Wenn das Startsignal fällt, muss das erste Kind in jeder Gruppe so schnell wie möglich den Keks essen, zum Beweis laut pfeifen (ohne Finger) und die Papiertüte zum Knallen bringen. Hat es das geschafft, muss es so schnell wie möglich um die Stuhlreihe rennen und sich wieder auf seinen alten Platz setzen. Sitzt der erste, kann der nächste beginnen. So geht es weiter, bis alle durch sind. Gewonnen haben diejenigen, die als erstes fertig sind.

**Variation Dreibeinstaffel:** Die Teilnehmer werden in Paare eingeteilt. Die Paare stellen sich nebeneinander auf. Dann werden das rechte Bein des einen Partners und das linke Bein des anderen Partners zusammengebunden. Die Paare treten nun gegeneinander an.

**Variation:** Als zusätzliches Handicap müssen die Paare die Strecken hüpfend zurücklegen, was bedeutend schwieriger ist.

**Variation Amöbenrennen:** Amöben bewegen sich durch Strecken und Zusammenziehen vorwärts. Beim Amöbenrennen wird diese Art der Fortbewegung nachgeahmt: Die Gruppen stellen sich im Kreis, mit dem Rücken zur Kreismitte, auf. Die Kinder halten sich an den Händen oder haken die Arme unter. Dann geht es auf Kommando los. Welche Gruppe ist als erste beim Ziel, ohne auseinanderzureißen?

**Variation Fichtenzapfen Stafette:** Das Spiel ist eine Art Staffellauf. Das "Staffelholz", der Fichtenzapfen wird aber beim Laufen auf der Astgabel balanciert. Beim Wechsel muss der Zapfen von einer Astgabel auf die andere gebracht werden natürlich ohne Hände! Achtung: Allein der Wechsel des Zapfens von einer Astgabel auf die andere ist ein kniffliges Geschicklichkeitsspiel!

**Variation Staffel Rennen:** Es werden verschiedene Fortbewegungsmittel zur Verfügung gestellt. Kinderroller, Radelrutsch, Dreirad, Bobby-Car, Inline- Skates, Rollschuhe usw.

Eine bestimmte Wegstrecke muss von den einzelnen Startern möglichst schnell mit dem zur Verfügung gestellten Fortbewegungsmittel zurückgelegt werden. Denkbar ist, dass alle mit demselben bzw. jeder ein unterschiedliches Transportmittel bekommt. Es zählt die Gesamtzeit der Gruppe!

**Variation Apfelsinenrennen:** Als Einzel- oder Mannschaftsspiel (dann mit mehreren Startern pro Team) erfordert diese Staffel Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Die Apfelsine wird auf dem Kopf getragen - vom Startpunkt um eine Wendemarke (Stuhl, Eimer...) zum Ausgangspunkt zurück. Wer die heruntergefallene Apfelsine mit dem Teller/Becher auffängt, darf sie sich gleich wieder auf den Kopf setzen und weiterlaufen. Wem sie ganz herunterfällt, muss zum Ausgangspunkt zurück und neu starten.

**Variation Löffel fädeln:** Es werden 2 Reihen gebildet. An einem Löffel wird eine Schnur befestigt. Dieser muss nun so schnell wie möglich von oben nach unten durch die Kleidung gefädelt werden (z.B. beim Mann durch Hemd und Hose). Ist der Löffel beim letzten angekommen, geht das Ganze retour. Die Gruppe, muss die Schnur so schnell wie möglich aufrollen.

**Variation Fahrradrennen aus China:** Ein etwas anderes Fahrradrennen aus China. - Wer legt eine bestimmte Wegstrecke am langsamsten zurück? Wichtig ist, dass die Fahrer ständig vorwärts fahren müssen und nicht auf der Stelle stehenbleiben dürfen! Hier entscheidet der Gleichgewichtssinn und die Geschicklichkeit.

**Variation Gefüllte Ballons:** Die Teilnehmer werden in Kleingruppen eingeteilt. Von einer Tor-Querlatte (oder Gestell, Ast) hängen wassergefüllte farbige Luftballons herunter. Jedes Team hat eine Farbe und entsendet das erste Spielerpaar als „Ross und Reiter“ (Huckepack). Der „Reiter“ muss einen Ballon der seinem Team zugeteilten Farbe mit den Fingern zum Platzen bringen und zum Team zurückkommen - dann startet das 2. Paar seines Teams. Schluss: Wenn alle Ballons einer Farbe zerplatzt sind.

**Variation Um die Wette im Kreis:** Die Teilnehmer stellen sich in einen großen Kreis. Dann lässt man sie durchzählen. Die eine Gruppe besteht dann aus den Teilnehmern mit den geraden Zahlen und die andere aus den Teilnehmern mit den ungeraden Zahlen. Die Spieler mit den Nummern 1 und 2 beginnen. Sie laufen in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Dabei haben sie einen Ball - sozusagen als Staffelholz und geben diesen an den Spieler mit der nächst höheren Nummer aus der eigenen Gruppe weiter; also die 1 an die 3 und die 2 an die 4. Fällt der Ball beim Laufen oder Abspielen auf den Boden, so muss der betreffende Spieler eine Extrarunde laufen. Es gewinnt die Gruppe beim Wettlauf, die zuerst mit allen Spielern durch ist.

**Variation Pendelschubsen:** Die Teilnehmer werden in zwei oder mehr Gruppen geteilt. Dem ersten Teilnehmer wird ein Seil mit einem Tennisball so um die Hüfte gebunden, dass dieser nach vorn etwa 15-20cm vom Boden entfernt herunterhängt. Mit diesem „Pendel“ muss dann ein kleiner Karton oder etwas ähnliches, das groß und leicht ist, über den Boden etwa drei Meter weit geschubst werden. Auf der anderen Seite wartet der nächste Teilnehmer, der den Karton zurückschubst. Die Gruppe gewinnt, deren Teilnehmer zuerst alle durch sind.

**Variation Schwing, Kartoffel:** Es werden 2 Kleingruppen gebildet. 2 Teilnehmer, je Mannschaft einer, wird jeweils ein Stück Bindfaden hinten am Gürtel befestigt. Am unteren Ende der Schnur baumelt eine Kartoffel. Nun wird versucht, diese Kartoffel in Schwingung zu bekommen und damit gegen die Streichholzschachtel, die auf dem Boden liegt, zu schlagen, damit sie sich vorwärts bewegt. Auf diese Weise wird die Schachtel Stück für Stück ins Ziel gebracht. Wer seine Schachtel zuerst über die Ziellinie bringt, hat für seine Kleingruppe einen Punkt geholt.

Hinweis: Es ist darauf zu achten, dass die Kartoffeln bei beiden Teilnehmern gleich hoch hängen, so dass keiner sich mehr bücken muss als sein Gegenspieler.

**Variation Drehwurm:** Kleingruppen werden gebildet (bei vielen Teilnehmern auch mehr). Jede Kleingruppe teilt sich zur Hälfte und stellt sich gegenüber voneinander auf (mit ca. 20m Abstand). Der erste Teilnehmer der Kleingruppe erhält einen Regenschirm. Nach dem Startzeichen stellt dieser den Schirm senkrecht auf den Boden und dreht sich, die Stirn nach dem Schirmknauf, zehn Mal um die Achse des Schirms. Danach muss er möglichst schnell zum anderen Teil seiner Kleingruppe laufen. Hier wird der Schirm übergeben und der nächste Teilnehmer macht weiter. Gewonnen hat die Kleingruppe, die als erste wieder die Ausgangsposition erreicht hat.

**Variationen:** Wenn nicht so viel Platz vorhanden ist, kann der Teilnehmer nach den Drehungen auch um einen Stuhl oder ähnlichem und zurück zur Kleingruppe laufen.

**Variation Elefantenrennen:** Man macht sich einen Rüssel mit beiden Armen. Dann rennt man zu einem Stuhl bückt sich etwas nach unten so dass der Rüssel den Stuhl fast berührt und rennt 10 mal so um den Stuhl und dann zurück und klatscht den nächsten ab.

**Variation Wattebausch-Austausch:** Die Teilnehmer werden paarweise zusammengestellt. Beim ersten Paar bekommt jeder der beiden einen Klecks Nivea-Creme oder Vaseline auf die Nasenspitze. In die erste Schüssel kommen ein paar

Wattebäusche. Die zweite Schüssel steht leer am Ende der Laufstrecke oder einfach am anderen Ende des Tisches.

Auf das Startzeichen nimmt Person A einen Wattebausch und setzt ihn sich auf die Nasenspitze, wo er dank Creme gut haftet. Jetzt wird der Bausch ohne Hände oder Hilfsmittel an Person B (Nase an Nase) weitergegeben. Sobald Person B den Bausch sicher auf der Nase hat rennt sie zu der zweiten Schüssel und versucht den Bausch in die Schüssel abzuschütteln. Auch hier dürfen weder Hände noch Hilfsmittel benützt werden. Falls der Bausch neben die Schüssel fällt, muss er mit der Nase aufgenommen werden und das Abschütteln geht von vorne los.

Dann muss Person B einen Bausch aus der ersten Schüssel an Person A wie zuvor beschrieben weitergeben und Person A muss den Bausch in die zweite Schüssel schütteln.

Gewonnen hat das Paar, das am Ende der Zeit die meisten Wattebäusche in der zweiten Schüssel hat.

Für jeden neuen Wattebausch darf man sich auch neu Creme oder Vaseline auf die Nasenspitze tupfen.

**Variation:** Dieser 'Wettbewerb' kann auch im Rahmen einer Staffel eingesetzt werden. Ebenso ist es denkbar, dass mehrere Paare parallel gegeneinander antreten und das Paar mit den wenigsten Bäuschen ausscheidet. Wer's sich traut kann das Spiel auch auf einem Kindergeburtstag einsetzen.

**Variation Ententreibjagd:** Alle Teilnehmer erhalten einen Luftballon als Ente und einen Stock zum Treiben. Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf. Auf Kommando versucht jeder seine Ente zum Wasser zu treiben. Wer als erster ankommt hat gewonnen. Wessen Luftballon platzt, hat verloren.

**Variation:** Man darf die Enten des Gegners verjagen, solange man in Reichweite seiner eigenen Ente bleibt. Dazu bekommt jeder Teilnehmer zwei Stöcke, von denen aber einer immer an der eigenen Ente sein muss.

**Anleitung Wassertransport:** 2 Mannschaften treten gegeneinander an. Pro Durchgang stellt jede Mannschaft 3 Spieler, die ein Team bilden.

An der Startlinie steht ein großer Eimer mit Wasser, aus dem beide Mannschaften schöpfen. Am Ziel steht für jede Mannschaft der 'Zieleimer', in dem das transportierte Wasser gesammelt wird.

2 TN bilden eine Schubkarre (der erste geht in den Liegestütz, der zweite umfasst die Oberschenkel des ersten). Der dritte im Team füllt den Becher mit Wasser und stellt diesen auf die Schubkarre - loslassen!!

Auf Kommando wird der Becher zum Ziel transportiert. Erst wenn die Hände der 'Schubkarre' die Ziellinie berühren darf der dritte den Becher in den leeren Eimer schütten. Die gesamte Mannschaft läuft jetzt ganz normal zum Start zurück.

Je nach Gegebenheit kann nun ein weiteres Team der Mannschaft starten oder das gleiche Team bildet eine andere Schubkarre, etc.

**Variation Murmeltransport:** Es wird eine Transportstrecke vereinbart, die durch Start- und Ziellinie markiert wird. Vor jedem Teilnehmer liegen Murmeln (1-5) im Sand. Auf das Startzeichen hin müssen die Teilnehmer eine Murmel mit den Zehen greifen und die Strecke bis zum Ziel auf dem anderen Bein hüpfen, ohne die Murmel zu verlieren. Wer die Murmel verliert, muss die Strecke noch mal von vorne anfangen

**Variation Karton-Schlange:** Mindestens fünf Schachteln werden mit Schnüren hintereinander so zusammengebunden, dass dazwischen je ein halber Meter Zwischenraum bleibt. Auf jeden Karton werden Gegenstände gestellt, und so soll das Ganze eine abgesteckte Strecke oder durch einen Parcours gezogen werden. Ideen zum Transport: mit Wasser gefüllte Behälter, Flaschen, Luftballons - und immer muss alles wohlbehalten ankommen!

**Variation Unterwassertunnel:** Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe mit gegrätschten Beinen auf. Der (jeweils) letzte Teilnehmer taucht durch den Tunnel aus gegrätschten Beinen bis zum vordersten durch und stellt sich dort wieder hin. Dann klopf er dem Teilnehmer hinter sich auf die Schulter. Dieser gibt das Signal nach hinten weiter. Erst wenn der jetzt letzte Teilnehmer den Schlag auf die Schulter bekommen hat, darf er zum Tauchgang starten. Gewonnen hat das Team, das zuerst wieder in der alten Reihenfolge dasteht.

### ***Tauchertanz***

Materialbedarf: 2 Paar Taucherflosse, 2 Taucherbrille mit Schnorchel

Ab 10 Personen

Ab 13 Jahre

**Anleitung:** Sinn des Spieles ist, wer am witzigsten zu möglichst schneller Musik in 'kompletter' Taucherausrüstung (Flossen, Brille, Schnorchel) tanzen kann. Das Paar mit dem größten Applaus wird Sieger.

### ***Löffelfechten***

Materialbedarf: 4 Esslöffel und 2 Tischtennisbälle

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Je eine Person pro Gruppe tritt mit dem anderen Spieler den Fechtkampf an. Ihre Waffe ist ein Esslöffel. Sie versuchen damit, den Gegner den Löffel aus der Hand zu schlagen. Schwierig wird die Sache dadurch, dass die Spieler mit der anderen Hand den Tischtennisball auf dem zweiten Löffel balancieren müssen. Gewinner ist der, der den Gegner löffellos machen kann, ohne seinen Ball zu verlieren. Wer den Ball verliert, hat automatisch verloren. Pro Gewinn gibt es Punkte. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.

### ***Ja- und Nein- Stuhl***

Materialbedarf: 2 stabile Stühle

Ab 14 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** Die beiden Gruppen sitzen sich in zwei Reihen gegenüber. Jeweils an den Enden der Gasse steht ein Stuhl, der Ja- und der Nein- Stuhl. Die beiden Gruppen haben durchgezählt und somit hat jeder Spieler eine Nummer. Eine Nummer wird aufgerufen und eine Wissen- oder Scherzfrage gestellt, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann.

Beispiel: "Ist der Papst katholisch?".

Wer von den beiden Aufgerufenen zuerst auf dem "richtigen" Stuhl sitzt, hat einen Punkt für sein Team gewonnen.

### ***Ausschnitte suchen und finden***

Materialbedarf: mit (Digital-)Kamera aufgenommene Fotos

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Von Kleinigkeiten des Ortes, an dem man sich befindet, werden Fotos gemacht, möglichst Nahaufnahmen! Beispielsweise von einer Türklinke, Ausschnitt eines Wandbildes, Bodenfliese, Schalter, eine Wandstruktur usw. Am besten sind Perspektiven von Dingen, die nicht sofort aus der normalen Blickrichtung zu erspähen sind. Jede Kleingruppe erhält ca. 5 Fotos und soll die Ausschnitte finden und den Ort kurz bezeichnen oder eine Frage beantworten, die nur zu lösen ist, wenn man auch dort war. Das können z.B. zusätzliche Raum- und Hauserkundungsfragen sein. Auch gut als museumspädagogische Aktion geeignet.

### ***Geschrei***

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 6 Jahre

**Anleitung:** Zwei Kleingruppen stehen sich in einem Abstand von ca. drei Metern gegenüber. Ein Teilnehmer der Kleingruppen steht jeweils hinter der gegnerischen Kleingruppe und versucht, das Wort zu verstehen, dass die eigene Kleingruppe ruft (mindestens viersilbig, sonst ist es zu einfach!). Das Spiel wird unterbrochen, wenn der Teilnehmer meint, er hätte das Spiel verstanden. Pro erratenem Wort gibt es einen Punkt.

**Variation Schallmauer:** Es werden zunächst 3 etwa gleich starke Gruppen gebildet. A, B und C. A und B stehen sich im Raum gegenüber. Gruppe C stellt sich in die Mitte, sie ist die Schallmauer, d. h. sie muss möglichst viel Lärm machen, während Gruppe A versucht Gruppe B ein Wort zuzurufen. Ist es geschafft, können die Gruppen gewechselt werden.

**Variation schrei so laut du kannst:** Es werden 4 Gruppen gebildet. Jede Gruppe geht in eine Ecke des Raumes. Alle Gruppen sollen gleich weit vom Mittelpunkt des Raumes entfernt sein. Im Mittelpunkt des Raumes wird ein Tisch mit 4 Stühlen aufgestellt. Jede Gruppe benennt nun einen Schreiber, der am Tisch Platz nimmt. Der Spielleiter hat 4 unterschiedliche, aber gleichlange Texte vorher ausgesucht. Diese Texte müssen die Gruppen gleichzeitig an ihre Schreiber mündlich durchgeben. Die Gruppe, deren Schreiber zuerst den Text richtig aufgeschrieben hat, ist Sieger.

Das Spiel kann man auch gut mit Zeitungstexten spielen.

### **Mühle**

Materialbedarf: Neun Stühle

Ab 6 Personen

Ab 8 Jahre

**Anleitung:** 9 Hocker oder Stühle werden in drei Reihen gestellt. Es werden 2 Mannschaften mit je 3 Teilnehmern gebildet, die abwechselnd die Stühle besetzen. Es darf nicht gesprochen werden, jede Verständigung muss unterbleiben. Die Parteien versuchen, eine Mühle zu bekommen (drei einer Mannschaft in einer Reihe, auch diagonal). Sie wird angezeigt durch Handheben oder Aufstehen. Das Spiel kann man auch als Kooperationsspiel spielen.

### **Schätzen und Verschätzen**

Materialbedarf: Zettel, Stifte

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Die Gruppe wird in Kleingruppen zu 3-4 Personen aufgeteilt. Jede bekommt einen Stift und Papier. Anschließend werden Schätzaufgaben gestellt und die einzelnen Kleingruppen sollen ihren Tipp schriftlich festhalten.

- Mögliche Aufgaben: Wie alt ist die Gruppe insgesamt?
- Wie viele Geschwister hat die Gruppe insgesamt?
- Wie viele Haustiere hat die Gruppe insgesamt?
- Wie viele Kilometer haben alle zusammen heute zurückgelegt?
- Wie groß ist der Durchschnitt der Schuhgrößen?
- Wie ist der Altersdurchschnitt?

Anschließend wird vorgetragen und ausgerechnet. Die Kleingruppen, die jeweils am dichtesten dran lag, bekommt eine kleine Belohnung.

### **Hitparade**

Materialbedarf: Kärtchen von A-Z

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahre

**Anleitung:** Der Spielleiter teilt die Gruppe in zwei Mannschaften auf. Jede Mannschaft begibt sich in eine Ecke des Raumes. In der Mitte des Raumes steht ein Stuhl, von jeder Mannschaft gleich weit entfernt. Dieser Stuhl ist die Bühne. Nun hält der Spielleiter ein Buchstabenkärtchen hoch, so dass es jeder sehen kann. Jetzt sind die Mannschaften gefragt. Derjenige, dem ein Liedtitel zu diesem Buchstaben einfällt, läuft zum Stuhl, setzt sich hin und stimmt dieses an. Wenn die ganze Gruppe mit einstimmt und kräftig mitsingt, gibt es einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Zu beachten ist außerdem, dass für die Vokale auch die

dazugehörigen Umlaute gehören. Wenn niemandem ein Lied zu einem bestimmten Buchstaben einfällt, stellt man ihn vorerst zurück.

### **Peep- Show**

Materialbedarf: Stoff (z.B. Bettlaken), Papierbahnen oder Stellwände

Ab 10 bis 30 Personen

Ab 12 Jahre

**Anleitung:** In die Stoff- oder Papierbahnen werden Löcher oder ein Schlitz geschnitten. Die Gruppe teilt sich auf: die einen laufen hinter der Bahn lang und schauen durch die Öffnung, so dass nur die Augen zu sehen sind - die anderen versuchen herauszufinden, um wen es sich handelt. Dasselbe kann man mit Mund, Händen, wie bei einem Schattenspiel mit Umrissen, etc. machen.

**Variationen:** Das Spiel kann auch als Blindenspiel gespielt werden, die betrachtende Kleingruppe ist blind und ertastet, wer auf der anderen Seite ist. Vorsicht beim Ertasten sensibler Körperstellen!

---

**Variation 2 von Scotland- Yard in Kooperationsspiele:** In einer Grosstadt mit mehreren Mr. und Mrs. X. Jede X Person hat eine eigene Zentrale und eine eigene Farbe. Die Gruppen müssen die nun fangen und dann mit X vor den anderen Gruppen flüchten. Jede Gruppe hat eine Telefonkarte, um jederzeit nachzufragen in der Zentrale wo X das letzte Mal war. X muss sich regelmäßig alle 15 Min melden und deutlich durch ein X auf der Stirn gekennzeichnet sein. Spieldauer sind hier 4 Stunden.

### **Bombenalarm (Variation 3) aus Kooperationsspiele**

Es wird ein Spielfeld abgesteckt mit möglichst viel Hindernissen und oder Versteckmöglichkeiten (geht im Haus sowie draußen). Dann werden zwei gleich große sowie gleich starke Gruppen gebildet, die sich kennzeichnen müssen, wer wer ist. Die eine Gruppe sind die Bombenleger, die versuchen müssen, die Bombe zu verstecken und zu aktivieren (ein Wecker, der dann erst laut tickt und nach 3 Minuten klingelt) ohne gefangen zu werden, und dann wieder flüchten müssen um nicht selber in die Luft zu gehen. Die andere Gruppe sind die Polizisten, welche die Bombenleger durch fangen daran hindern müssen. Wenn ein Bombenleger gefangen wurde bleibt er stehen und spreizt die Beine, wenn dann einer seiner Gruppe vorbeikommt und durch seine Beine krabbelt, ist er wieder frei. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn entweder der Wecker klingelt oder die Polizei den Wecker vorher gefunden hat. Und es laut kund tut. Wenn das Spiel einmal gelaufen ist empfiehlt es sich, dass die Gruppen die Rollen tauschen.

**Variation Eimerball aus Gruppenspiele:** Die Spieler stellen sich in gleicher Entfernung um einen mit Wasser gefüllten Eimer. Die Entfernung richtet sich nach dem Alter. Pro Lebensjahr stehen die Teilnehmer eine bestimmte Entfernung vom Eimer weg (z.B. 2 Fußlängen pro Lebensjahr etc.).

Jeder versucht seinen Ball in den Eimer zu werfen. Für jeden erfolgreichen Wurf erhält der Spieler einen Punkt. Als Teamwettbewerb stehen 2 Teams rund um den Eimer und die Punkte werden im Team gezählt.

Möglich ist auch, dass das Team gewinnt, dessen Mitglieder zuerst alle ihren Ball im Eimer versenkt haben.

**Variation Drachenschwanz jagen 2:** Die Teilnehmer bilden mindestens zwei gleich große Gruppen (max. 6 Spieler pro Gruppe). Alle Spieler einer Gruppe fassen sich an die Hände. Sie stellen zusammen einen Drachen dar. An dem einen Ende des Drachens wird ein Tuch als Schwanz befestigt. Die Drachen kämpfen nun gegeneinander. Ziel ist es, dem feindlichen Drachen den Schwanz zu klauen.

***Zusatzaufgaben für Stationsspiele Staffeln oder Olympiaden (siehe auch Themenabende/ Tagespläne ende)***

1. Suche ein vierblättriges Kleeblatt
2. Bringt 3 Dinge mit, die den Ort charakterisieren
3. Kauft eine Postkarte, die ihr besonders originell findet und sagt warum
4. Kauft ein Teil (Höchstbetrag festlegen) mit besonders vielen Farben (jede Farbe bringt einen Punkt)
5. Kauft ein Teil (Höchstbetrag festlegen), das besonders lang ist
6. Ergattert unterwegs 5 Kuesschen (Videokamera als Beweis)
7. Schreibt einen 8 Zeiler auf eure Betreuer/die Freizeit/den Ort
8. Erzählt 5 wildfremden Leuten einen besonders dummen Witz und bringt sie dazu Euch bis zum Ende zuzuhören (Videokamera)
9. Transportiert während der gesamten Rallye ein rohes Ei, das nicht kaputt gehen darf.
10. Geht zum Bäcker/Milchmann... und fragt ihn nach seinem Vornamen (jede Gruppe bekommt ein anderes Opfer, sonst dürft ihr Euch dort nicht mehr sehen lassen)
11. Kauft ein teil ein, dessen Namen aus 2 Teilen besteht: der erste Teil war der erste deutsche Bundeskanzler; der zweite Teil ist ein wichtiger Bestandteil beim Zelte bauen. (Na klar, die müssen den Bismarckhering kaufen)
12. Überlegt euch einen kurzen Sketch, der den Leiter der Freizeit charakterisieren soll
13. Schreibt ein Gedicht nur mit dem Anfangsbuchstaben H (z.B. Hinter Hermann Hannes Haus hängen hundert Hemden...) Die Anzahl der Wörter bringt die Punkte

Quelle: Internet