

Sonstige Spiele

Stadt-Land-Fluss

Materialbedarf: Ball, Seil, Tuch

Bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Darauf trägt man eine Tabelle ein, mit den Spalten „Stadt“, „Land“, „Fluss“, „Beruf“, „Promi“; lustiger wird es jedoch mit diesen Begriffen: Ungerechtigkeiten, letzte Worte, Peinlichkeiten, Party-Motto, Ausrede, blöde Erfindungen, schlimmes Geschenk, ein Grund zum Feiern, koch' mir niemals, Hässliches, was mich anmacht, usw.

Es wählt jemand willkürlich einen Buchstaben aus dem Alphabet aus (am besten im Kopf das Alphabet aufsagen und jemand ruft „Stopp“). Nun müssen alle möglichst schnell zu jeder Kategorie einen Begriff mit dem Anfangsbuchstaben auf das Blatt schreiben. Derjenige, der zuerst fertig ist, beendet die Runde („Stopp!“ rufen!). Nun werden die einzelnen Begriffe aus den Kategorien verglichen. Für einen Begriff, den andere auch haben, erhält man fünf Punkte, für einen Begriff, den sonst keiner hat, zehn; wenn man den einzigen Begriff in einer Kategorie hat, erhält man zwanzig Punkte.

Wörter-Suchspiel

Materialbedarf: Alte Tapete oder großes Papier, dicker Filzstift, Wörter /Kategorien

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Auf große Bogen alte Tapete o.ä., werden je 10 Substantive bunt durcheinander gewürfelt aus ganz bestimmten Bereichen aufgeschrieben (z.B. Küchengegenstände, Sportarten, Instrumente, Nähutensilien, Wohnzimmermöbel). Diese werden an verschiedenen Stellen aufgehängt. Zu Beginn des Spiels ruft der Spielleiter eines der irgendwo hängenden Wörter. Alle Teilnehmer fangen an zu suchen und bleiben dann in der Reihenfolge des Findens hintereinander vor dem Plakat stehen. Sie erhalten in dieser Reihenfolge Pluspunkte (z.B. der erste 10, der zweite 9, etc., je nachdem, wie viele Teilnehmer mitspielen), die jeweils zusammengezählt werden.

Variation: Der Spielleiter ruft die Kategorie und die Teilnehmer müssen das Plakat mit den dazugehörigen Wörtern finden.

Tischtennisball und PET- Flasche

Materialbedarf: Eine PET-Flasche, ein Tischtennisball, ein Tisch

Bis 20 Personen

Ab 10 Jahren

Anleitung: Eine PET-Flasche wird auf einen Tisch gestellt und auf die Öffnung wird ein Tischtennisball gelegt. Die Teilnehmer sollen nun mit ca. 4m Anlauf zügig an dem Tisch vorbei gehen und dabei den Ball herunterschnipsen. Das ist gar nicht so einfach wie es sich anhört!

Variation: Flaschen schießen: Man stellt auf einen niedrigen Tisch eine leere Weinflasche, auf deren Öffnung zwei Streichholzschachteln übereinander gelegt werden. Die Mitspieler haben die Aufgabe, aus einer Entfernung von zwei oder mehr Metern mit ausgestrecktem Finger auf das Ziel loszugehen und die Schachteln herunter zustoßen.

Sie können, bevor ihnen die Augen verbunden werden, das Ziel anvisieren. Ihre Armhaltung aber dürfen Sie beim Anmarsch auf die Flasche nicht ändern. Die Erfahrung lehrt, dass man sich dem Ziel nur langsam nähern soll. Dies gilt für "Blinde" wie für "Sehende".

Magische Hände

Materialbedarf: Sitzgelegenheit für jeden Teilnehmer, neun DIN A4-Blätter (wenn möglich in verschiedenen Farben), Einen Zauberstab (ca. 50cm lang)

Ab 12 bis 30 Personen

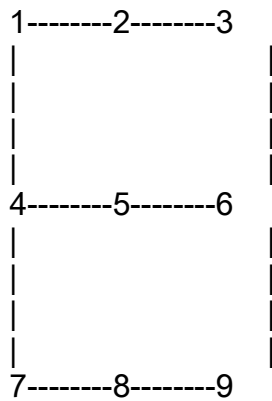
Ab 10 Jahre

Anleitung: Es handelt sich um ein Spiel nach dem Motto: 'Zwei gegen die Gruppe'. Die Papierblätter werden in der Mitte des Stuhlkreises zu einem Quadrat ausgelegt (3x3) und zwar so, dass jedes Blatt ca. 10 cm Abstand zum nächsten hat. Es gibt nun einen 'Magier' (Spielleiter) und einen 'Eingeweihten' (anderer Mitarbeiter oder Gruppenmitglied). Der Eingeweihte verlässt den Saal und die Gruppe sucht sich ein Blatt Papier aus, welches von ihm erraten werden soll. Der Eingeweihte betritt den Saal und führt mit dem Magier ein 'Gedankenübertragungsritual' aus. Der Magier zeigt nun auf eines der Papierblätter und fragt den Eingeweihten: 'Ist es das?' Der Eingeweihte wird nur beim richtigen Quadrat mit dem Kopf nicken und der Magier wiederholt den Vorgang so lange, bis es soweit ist. Und noch mehr: Im späteren Verlauf des Spieles wird sich herausstellen, dass der Eingeweihte das richtige Blatt bereits benennen kann, nachdem der Magier auf das erste Blatt gezeigt hat.

Höchst rätselhaft? – Nun ja, es ist eigentlich höchst simpel:

Die Blätter liegen in einem 3x3 Quadrat. Die nebenstehende Zeichnung könnte ein beliebiges Blatt aus dem Quadrat sein, aber auf jeden Fall das erste, auf das der Magier zeigt. Jedoch zeigt er nicht irgendwie auf das Blatt, sondern tippt mit dem Zauberstab in eine bestimmte Region, die hier durch Zahlen veranschaulicht wird. Zeigt er etwa auf die Region '1', so ist es das Blatt in der linken, oberen Ecke. Zeigt er auf Region '5', so ist es das mittlere Blatt usw.

Damit das ganz klar wird: Die Zahlen stehen nicht auf dem Blatt, sondern dienen hier nur der Erklärung. Es wird nur beim ersten Blatt auf die betreffende Region gezeigt! Alle anderen Blätter können irgendwie angetippt werden.



Erfahrungen: Es dauert selbst mit Erwachsenen ziemlich lange, bis der Groschen fällt. Wenn jemand glaubt, das Prinzip durchschaut zu haben, dann darf er selbst den 'Eingeweihten' spielen und sein Können unter Beweis stellen. Seine Erkenntnis sollte er jedoch einstweilen für sich behalten (wenn sie denn stimmt...) Meistens kursieren die wüstesten Theorien durch den Raum. Es macht rein gar nichts, wenn das Spiel am Ende nicht aufgelöst wird. Im Gegenteil: Dann gibt es für den Rest des Tages noch was zu grübeln (so wie bei Paranoia).

Stift in die Flasche

Materialbedarf: Leere - gleichgroße Flaschen (für jeden Teilnehmer eine), für jeden eine Sicherheitsnadel, einen möglichst leichten Stift, ein ca. 50cm langes Stück Band, Tesakrepp

Ab 2 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Das Band verknotet Ihr mit der Sicherheitsnadel. An das andere Ende klebt Ihr mit etwas Tesakrepp den Stift, so dass er annähernd lotrecht (also nicht waagrecht) hängt. Jeder stellt sich leicht breitbeinig hin und positioniert eine Flasche zwischen den Beinen, die jedoch etwas hinter dem Körper stehen sollte. Ihr als Spielleiter befestigt nun die Sicherheitsnadel- Band- Stift- Konstruktion so am Rücken des Einzelnen, so dass der Stift bei allen etwa 20cm über der Flasche baumelt. Auf ein Startzeichen hin, sollen nun alle versuchen, ohne Zuhilfenahme der Hände, den Stift in die Flasche zu bugsieren. Gewonnen hat derjenige, der das zuerst fertig bringt.

Erfahrungen: Die Körperhaltung der Gruppe ist ein Foto wert. Man muss bei diesem Spiel 'spiegelverkehrt' denken, um es zu gewinnen. Das braucht in der Regel etwas Übung. Mit fallendem Gewicht des Stiftes, zunehmender Länge des Bandes und mit der Windstärke steigt der Schwierigkeitsgrad.

Funfreiwillige Damenwahl

Materialbedarf: Eine Visitenkarte pro Teilnehmer.

Ab 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Für jede Dame wird eine Visitenkarte vorbereitet, die sie zu Beginn der Party bekommt. Auf dieser Karte wird ihr ein möglichst ausgefallener und lustiger Beruf angedichtet und der lustige dazu passende Beruf eines Mannes. Bei den

Herren steht nur der ausgefallene Beruf auf der Karte, die sie ebenfalls zu Beginn der Party erhalten.

Die Damen rufen der Reihe nach laut aus, was auf ihren steht: "Ich bin Mareike, die fernsehtechnisch geprüfte Playbacksängerin, und suche meinen Leierkastendreher." Der Herr mit der Leierkastendreher-Karte holt seine Partnerin nun ab, geht mit ihr zur Tanzfläche und wartet ab, bis sich alle Paare gefunden haben. Dann kann der Tanz beginnen.

Beispiele: Kleopatra, städtisch konzessionierte Turmuhraufzieherin / Schornsteinfeger-Assistent; Mathilde, erfahrene Paternosterschaffnerin / Gaslaternenanzünder

Zettel & Körperteile

Materialbedarf: Ca 20 Zettel mit Körperteilen (Nasenspitze, rechter Unterarm, linke Schulter etc.)

Ab 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Die Zettel werden verdeckt auf dem Boden verteilt. Nun hebt ein Paar den 1. Zettel auf und klemmt ihn zwischen den bezeichneten Körperteilen ein (z.B. zwischen den Nasenspitzen). Nun hebt einer des Paares einen weiteren Zettel vom Boden auf, ohne den 1. Zettel fallen zulassen usw. Welches Paar schafft es, die meisten Zettel einzuklemmen, bevor ein Zettel runter fällt?

Mumie

Materialbedarf: Pro Paar 2-3 Rollen Toilettenpapier und ein Hut

Ab 6 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Dieses Spiel kann man mit beliebig vielen Paaren gleichzeitig spielen, oder die Paare einzeln antreten lassen und die Zeit messen, damit die anderen besser Zuschauen können. Eine Person von jedem Paar stellt sich mit an den Körper gepressten Armen aufrecht hin und bewegt sich möglichst nicht. Der Partner hat die Aufgabe die erste Person komplett mit Toilettenpapier einzuwickeln - nur die Schuhe (evt. auch Kopf oder Nase) dürfen frei bleiben. Wenn das Papier, reißt, darf man ansetzen. Fertig ist das Paar, wenn der die Mumie fertig ist und ihr zum Schluss ein Hut aufgesetzt ist.

Apfelsinenspiel

Materialbedarf: Apfel oder Apfelsine

Ab 5 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Eine Apfelsine (Tennisball/Apfel...) wird irgendwo auf Brusthöhe deponiert (Stuhl auf Tisch) und dann hat jeder im Kreis die Aufgabe aus einer Entfernung von ca. 3m (am besten mit Kreide auf dem Boden markieren) blind den Apfel zu greifen, Dazu darf man einmal mit offenen Augen die Strecke abgehen und dann beim zweiten Mal mit verbundenen Augen, klappt es (meist) nicht. Die

allgemeine Schadenfreude schlägt in Staunen um, wenn man es selbst auch nicht schafft.

Stecknadeln suchen

Materialbedarf: 3 Sicherheitsnadeln, eine Augenbinde

Ab 4 Personen

Ab 16 Jahre

Anleitung: Man wählt, bevor man das Spiel erklärt schon das erste Pärchen aus, die es spielen werden. Dabei muss man nicht auf das Geschlecht der Personen achten. (Es kommt vor allem auch auf die Altersgruppe der Spielenden an - das muss man selber abschätzen). Einem der beiden werden die Augen verbunden und dem anderen werden dann die 3 Sicherheitsnadeln angeheftet. Der "Blinde" muss nun durch Fühlen bzw. Ertasten diese 3 Nadeln finden. Sollte es zu schwer sein kann das Publikum helfen, aber eigentlich sollten sie keine Hinweise geben. Je nachdem wie es ankommt und wer es dann auch noch spielen will, kann dieses Spiel mit den verschiedensten Pärchen fortgesetzt werden.

Leckere Schnur

Materialbedarf: Schnur mit Leckerbissen

Ab 6 bis 15 Personen

Alle Altersgruppe

Anleitung: Von zwei Helfern wird eine Kordel in Mundhöhe der übrigens Mitspieler gehalten. An ihr sind leckere Dinge befestigt (Würstchen, Bananen, Gebäck...), die mit dem Mund abgenommen bzw. gleich verzehrt werden müssen. Die Esser sollen dabei ihre Hände auf dem Rücken halten. Leichte Schwingungen der Schnur sorgen dafür, dass so mancher gute Bissen im letzten Moment "davon springt".

Variation: Die Esser (jeweils 2-4) haben die Augen verbunden und dürfen ebenfalls nur mit dem Mund zupacken. Dafür bleibt die Schnur in unveränderter Position.

Der Liebesbrief

Materialbedarf: Alte Zeitungen, Scheren, Klebstoff, Papier

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle Mannschaften bekommen die Aufgabe, innerhalb der vorgegebenen Zeit (10-20 Minuten) einen möglichst originellen Liebesbrief zu schreiben, Dazu dürfen sie allerdings nur Wörter und Buchstaben (evt. auch Bilder) verwenden, die sie aus einer Zeitung ausgeschnitten haben.

Variante: Den Teilnehmern wird kurz eine Situation geschildert, in der dieser Liebesbrief geschrieben werden sollte (z.B. Bill Clinton an Monica Lewinsky etc.)

Fremder Wille

Materialbedarf: Bindfaden, Stifte, Papier

5er Gruppen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ein Kind sitzt am Tisch und umklammert einen Stift mit der ganzen Hand. Über der Hand sind 4 ca. 50 cm lange Fäden angebunden, von denen je einen ein weiteres Kind in die Hand bekommt. Den 4 Kindern wird ein Wort gesagt, dass sie durch Ziehen oder Lockerlassen der Fäden aufschreiben müssen. Das sitzende Kind lässt sich dabei führen.

Völlig verdreht

Materialbedarf: Zirkel, Schere, Kleber, leeres Blatt Papier

Ab 5 bis 12 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Mit einem Zirkel werden konzentrische Kreise (ca. alle 2 cm.) gezeichnet und das Bild entlang der Kreislinien geschnitten. (Tipp: Um die einzelnen Kreisringe auszuschneiden am besten den Kreis zum Halbkreis falten, so dass die Ringe außen zu liegen kommen.) Wenn alles klappt hat man jetzt das Bild in Ringe 'aufgelöst'. Mit dem größten Ring angefangen wird das Bild jetzt auf Papier geklebt. Der zweite Ring wird etwas gedreht und so weiter. Am Ende kommt ein kleines Kunstwerk raus. Wer will kann ja auch ähnlich wie bei Dalli- Knick die Ringe einzeln einsetzen und den Partner das Ergebnis raten lassen.

Variation Bilder Puzzle: Jeder Spieler (oder Teams aus mehreren Spielern) erhält in einem Umschlag ein zerschnittenes Foto als Puzzle (geht auch als Wettlauf).

Variation Dalli- Knick: Jeder schneidet aus Zeitungen, Katalogen oder Illustrierten ein paar schöne Bilder aus, von denen man glaubt, dass sie allgemein bekannt sind. Mit Lineal und Bleistift wird jedes Bild in 10 gleich breite Streifen unterteilt. Jetzt wird das Bild streifenweise zusammengefaltet und dann dem Partner (Gegner) streifenweise aufgefaltet. Der Partner muss raten, was auf dem Bild zu sehen ist (Hund, Katze, Maus, Zahnbürste usw.). Beim Raten kann man verschiedene Versionen zulassen:

- a la Montagsmaler : die Gruppe schlägt vor
- pro Knick ist nur ein (kein falscher) Rateversuch erlaubt usw.

Punkte werden entsprechend der noch nicht aufgedeckten Streifen vergeben.

Das Bild kann auch streifenweise aus einem Umschlag gezogen werden. Allerdings muss man dann die Streifen etwas deutlicher zeichnen.

Affenschaukel

Materialbedarf: Ein viereckiges Pappstück, Faden, Streichhölzer

Ab 4 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Durch ein viereckiges Pappstück wird genau in der Mitte ein Faden durchgezogen. Nun befestigt man die Affenschaukel an der Zimmerdecke oder Lampe und lässt sie herunterhängen. Die Mitspieler haben die gleiche Anzahl von Streichhölzern erhalten und versuchen nun, sie nacheinander auf die Pappe zu legen. Wer seine Streichhölzer als erstes losgeworden ist, hat gewonnen.

Schönschreiben

Materialbedarf: Stift, Papier, Spiegel

Ab 6 Personen

Ab 9 Jahre

Anleitung: Schönschreiben ist gar nicht so einfach, wie die folgenden drei Beispiele zeigen:

1. Jeder Mitspieler muss einen Satz mit der linken Hand schreiben. Es versteht sich, dass geborene Linkshänder die rechte Hand benutzen müssen, sonst wäre das spätere Werturteil unfair. Man vereinbart am besten eine bestimmte Zeit, die ruhig länger sein kann, als die Schreibdauer mit der normalen Hand. Wer die schönste Handschrift hat wird als Sieger ausgezeichnet.
2. Jeder Teilnehmer erhält einen Bogen Schreibpapier und ein Stück Pappe oder Aktendeckel. Diesen "Schutz" muss er vor seinen Bogen Schreibpapier halten und zwar so, dass er mit den Augen den Schreibbogen nicht direkt sehen kann. Nun hält der Spielleiter einen Spiegel an seinen Briefbogen, und der Schreibende hat die Aufgabe, einen Satz in Spiegelschrift zu schreiben, und sieht ihn dann im Spiegel richtig. Er kann beim Schreiben in den Spiegel schauen. Am besten beginnt man mit großen Druckbuchstaben und kann dann später zur Schreibschrift übergehen. Wer es am besten kann, hat das Schreibspiel gewonnen.
3. Ein Schreibspiel, bei dem allen Teilnehmern ein bestimmter Satz gesagt wird, den sie - nachdem das Licht ausgemacht wird oder ihnen die Augen verbunden werden - möglichst schön niederschreiben sollen. Wenn kleinere Kinder an diesem Spiel teilnehmen, dann lässt man sie am besten einen einfachen Gegenstand zeichnen.
4. Die Teilnehmer müssen mit dem Stift in den Mund nehmen und mit dem Mund schreiben.

Tonstörung

Kein Material notwendig

Alle Gruppengrößen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ein Spiel für 2 Personen. Ideal, wenn man unterwegs ist und die anderen im Auto, Bus oder Flugzeug nicht stören möchte, Abwechselnd formt jeder mit den Lippen ein Wort, das der Gegenüber erraten muss. Mit ein bisschen Übung gelingen sogar kleinere Sätze. Mit ein bisschen Vorbereitung lässt sich das auch paarweise spielen. Man bereitet 2 Wortlisten (A+B) vor. In jedem Paar bekommt einer Liste A und der andere die Liste B, wobei man seine Liste vor dem Partner 'geheim' hält.

Postleitzahlen

Materialbedarf: Stifte, Papier, Postleitzahlenbücher

Alle Gruppengrößen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Das Postleitzahlenbuch wird zur spannenden Lektüre, wenn man versucht, aus den Städte- und Dörfernamen ganze Sätze zu bilden, ohne ein anderes Wort zu benutzen. Mit der Rechtschreibung stehen diese Sätze mitunter auf Kriegsfuß, aber darauf kommt es auch gar nicht an. Hauptsache, sie haben einen Sinn, und sei's nur Blödsinn.

Der Satz 73079-73329-49632 heißt beispielsweise Im Klartext: Süßen Kuchen Essen.

Das folgende Missgeschick sollte einem möglichst nicht passieren:

34246-52459-83364-24253 (Auf der Heide, in den Graben Fahren).

Natürlich kann man auch ganz blödsinnige Sätze erfinden:

56729 - 56858-52459-07952-03238 (Acht Hähnchen in den Butterberg Betten).

Oder: 25840 - 06667 - 52459 - 01471 - 24392 (An der Chaussee Bäumchen in den Boden Boren).

Die L-Sprache

Kein Material notwendig

Ab 2 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Bei der "L-Sprache" geht es darum, jedes in einem Wort vorkommende "R" durch ein "L" zu ersetzen. Das ist zwar nicht allzu schwierig, aber sehr lustig. Wer fleißig übt, kann sich schon bald in der normalen Sprechgeschwindigkeit unterhalten. Man kann auf diese Art und Weise auch Geschichten nacherzählen oder aus der Zeitung vorlesen. Sie sieht die geschriebene L-Sprache aus:

Viele Kindel fahlen gelne Fahllad. Lasch fahlen sie den Belg hoch, und lasch fahlen sie wieder luntel. Gloßaltig und hellich ist das.

Zungenbrecher

Kein Material notwendig

Ab 2 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Bei diesem Spiel geht es darum, einen der folgenden Zungenbrecher möglichst fehlerfrei nachzusprechen. Man muss schon ein bisschen üben, damit man sich nicht verhaspelt!! Wer einen Zungenbrecher mindestens dreimal ohne Fehler heruntergeschnurrt hat, ist der Sprachkünstler des Tages und darf mit einer Belohnung rechnen. Hier zwei Beispiele:

1. Zehn Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zur Zeche Zollverein.
2. Ein knallroter Krebs aus der Krumpfen Planke kroch bequem über eine kalte kühle Korbflasche.
3. Brautkleid bleib Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut

4. usw. ...

Verstecktes Arabisch

Kein Material notwendig

Ab 2 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Ein unterhaltsames Wortspiel ist das so genannte "versteckte Arabisch", denn Ben ist bekanntlich das arabische Wort für Sohn. Es geht darum, dass alle Mitspieler so viele Wörter wie möglich finden, in denen "Ben" versteckt ist. Wer die meisten findet ist Sieger. Hier ein paar Beispiele: Le(ben)serfahrung, Ra(ben)nest, E(ben)e, A(ben)dbrot.

Teure Sieben

Materialbedarf: 2 Würfel, Papier, Stifte

Ab 3 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jeder Spieler hat vor sich einen Zettel liegen, auf dem die Ziffern zwei, drei, vier, fünf, sechs, acht, neun, zehn, elf und zwölf verzeichnet sind. Das sind die Augen, die man mit zwei Würfeln erzielen kann, die Sieben fehlt jedoch. Der Beginner wird nun ausgelost und fängt an zu würfeln. Nach jedem Wurf wird auf dem Zettel des linken Nachbarn die gewürfelte Augenzahl ausgestrichen. Wird eine Zahl geworfen, die schon durchgestrichen ist, so ruft der Nachbar "Halt" und die Zahl wird beim übernächsten Spieler ausgestrichen. Ist im Verlaufe des Spieles diese Zahl auch schon gestrichen, dann wird sie beim folgenden oder nächstfolgenden Spieler gestrichen.

Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst alle durchgestrichen sind. Wirft ein Spieler die "teure Sieben", so werden auf seinem eigenen Zettel sieben Zahlen der Reihe nach ausgestrichen, sollten nicht mehr so viele verfügbar sein, hat er verloren.

Blaue Augen

Materialbedarf: Würfel, Würfelbecher

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Es wird mit mehreren Würfeln gespielt. Es wird einmal reihum gespielt, und jeder Spieler hat drei Würfe. Nur die geraden / ungeraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger.

Dicke Kartoffeln - Dünne Kartoffeln

Materialbedarf: Kaugummi (oder andere Preise). 6 Würfel, Würfelbecher

Ab 5 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jeder Mitspieler erhält drei Kaugummis (unbenutzt!) als Einsatz. Einer beginnt, schüttelt alle sechs Würfel im Becher und stülpt ihn kopfüber auf den Tisch. Kein Würfel darf herausfallen. Bevor der Mitspieler den Becher hebt, muss er sich nun für dicke Kartoffeln oder für dünne Kartoffeln entscheiden. Dicke Kartoffeln sind Sechser, dünne Kartoffeln sind Einser. Hat er sich für dicke Kartoffeln entschieden, darf er alle gefallenen Sechser beiseite legen. Hat er keine Sechser, nimmt er den Würfel mit der höchsten Augenzahl heraus und merkt sich die Differenz zu sechs. Dann würfelt er mit den restlichen Würfeln weiter, legt die Sechser heraus oder, wenn keine sechs gefallen ist, den höchsten Würfel und zählt die Differenz zu etwaigen früheren Punkten hinzu. Bei jedem Wurf muss mindestens ein Würfel beiseite gelegt werden, es können aber auch mehrere herausgenommen werden. Beispiel: Beim ersten Wurf fällt keine sechs, nur eine fünf. Sie kommt beiseite, man zählt einen Punkt (Differenz zwischen fünf und sechs). Beim zweiten Wurf fallen zwei Sechser; beide werden herausgenommen, es bleibt bei einem Punkt. Eine Vier als Höchstes im dritten Wurf muss herausgelegt werden und die Differenz (zwei) wird zum ersten Punkt hinzugezählt. Mit einer Fünf im vierten Wurf erhöht sich die Punktzahl auf vier. Der letzte Wurf ergibt eine Drei und führt somit zum Endstand von sieben Punkten. Diese müssen vom nächsten Spieler unterboten werden, und zwar ebenfalls auf der Jagd nach dicken Kartoffeln. Wer in der Runde die niedrigste Endpunktzahl hat, legt einen Kaugummi in die Tischmitte in den Jackpot. Er fängt in der zweiten Runde an. Er kann sich dabei auch für dünne Kartoffeln entscheiden, legt dann Einser heraus oder die nächst- höhere Augenzahl und addiert die Differenzen zu eins. Hat einer alle drei Kaugummis abgelegt, darf er fortan bei jedem weiteren Rundensieg einen Kaugummi aus der Mitte nehmen und endgültig behalten.

Schiffe versenken

Materialbedarf: Würfel, Wasser, Deckel eines Marmeladenglases, Löffel

Ab 2 Teilnehmer

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ein Deckel von einem Marmeladenglas bildet das Schiff. Dieses schwimmt in einem Eimer oder einer größeren Schüssel. Es wird reihum gewürfelt. Für jedes Auge wird ein Löffel Wasser in das Glas geleert. Wer das Schiff versenkt, gewinnt einen Punkt.

Eichhörnchen

Materialbedarf: Nüsse, Würfel

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Auf dem Tisch wird ein kleiner Haufen Nüsse aufgeschüttet. Jetzt wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler darf immer die geworfene Augenzahl an Nüssen aus der Mitte nehmen. Nach fünf oder zehn Runden ist Schluss. Dann zählt jeder seine Vorräte, und wer die meisten Nüsse hat, hat gewonnen.

Variation: Man kann das Spiel auch umgekehrt spielen: Jeder erhält 20 Nüsse. Die gewürfelte Augenzahl darf er in die Mitte legen. Gewonnen hat, wer als erster seine

Nüsse losgeworden ist aber der letzte Wurf muss mit den letzten Nüssen übereinstimmen.

Mogeln

Materialbedarf: Ein Spiel Rommékarten

Ab 3 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Bei diesem Spiel sind jung und alt begeistert dabei, denn hier darf gemogelt werden! Spielen weniger als fünf Personen mit, so genügt die eine Hälfte der Rommékarten. Die Joker lässt man im Spiel. Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Geht die Zahl der Karten nicht auf, so werden die übrig bleibenden beiseite gelegt, mit den Rückseiten nach oben, so dass niemand den Zahlenwert sehen kann. Und dann geht es los mit Ablegen, wobei es darauf ankommt, möglichst rasch alle Karten in der Hand loszuwerden. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, legt eine Karte verdeckt ab, also mit der Rückseite nach oben, und sagt ihren Wert an, also zum Beispiel: „Vier“. Der nächste legt ebenfalls verdeckt eine Karte dar auf und sagt den folgenden Wert an: „Fünf“. So geht es reihum weiter mit Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König bis zum As. Danach folgt wieder die Zwei, die Drei, die Vier und so weiter.

Wer keine passende Karte auf der Hand hat, kann aussetzen oder mogeln: Er legt dann eine beliebige andere Karte ab, sagt aber den verlangten Wert an. In der ersten Runde darf noch nicht kontrolliert werden. Sobald aber der Spieler links vom Kartengeber die zweite Karte abgelegt hat, darf jeder eine Kontrolle verlangen. Er ruft dann sofort nach Ablage der Karte „Gemogelt!“ Nun muss die zuletzt abgelegte Karte (aber nur sie!) umgedreht werden. Hatte der Ableger tatsächlich gemogelt, also eine andere Karte als angekündigt abgelegt, so muss er sämtliche bisher abgelegten Karten aufnehmen. Hatte er aber nicht gemogelt, so muss der Rufer zur Strafe für sein Misstrauen den ganzen abgelegten Stapel nehmen. Ist die kontrollierte Karte ein Joker, so muss in jedem Falle der Mogel-Rufer den Ablagestapel nehmen, denn Joker können für jede beliebige Karte hingelegt werden. Ganz raffinierte Spieler versuchen, statt einer gleich zwei oder drei Karten auf einmal abzulegen. Sie dürfen sich eben nur nicht dabei erwischen lassen.

Sieger wird, wer zuerst alle Karten losgeworden ist. Die letzte abgeworfene Karte darf aber nicht mehr geprüft werden.

Variation Meyern: Das gleiche kann man auch mit zwei Würfeln, einem Würfelbecher und eventuell einem Bierdeckel spielen. Der erste würfelt (hält den Bierdeckel drauf und kippt den Würfelbecher drauf oder auf den Tisch) und schaut so, dass die anderen nichts sehen können, was drunter liegt. Zum Beispiel: es wurde eine 3 und eine 5 Gewürfelt so sagt er 35. Der nächste muss versuchen höher zu kommen. Es kann nicht höher als 65 gehen danach kommen die Pasche. Die Zahl die allerdings alles schlägt ist die 21 (Meyer). Die Würfel werden jeweils ungezeigt weitergegeben. Es bleibt bei dem Nachbarn ob er nachschaut und dann eine Strafe bekommt wenn es stimmte, oder ob er seinem Vorgänger glaubt und weiter macht. Das Spiel hat kein wirklichen Schluss und somit auch keine wirklichen Verlierer.

Esel

Materialbedarf: Kartensatz selbstgemachter 'Eselkarten'

Ab 6 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Esel spielt man mit 121 Kärtchen von denen 6 Gruppen zu 20 Stück mit den Zahlen von 1 bis 20 beschriftet sind. Auf der letzten Karte ist ein Esel abgebildet.

Ziel des Spiels ist, dass zum Schluss 6 Stapel mit den Karten von 1-20 auf dem Tisch stehen und ein Spieler die Karte mit dem Esel behält. Er ist der Verlierer und fängt das nächste Spiel an.

Alle Karten werden mit der Beschriftung nach unten auf den Tisch gelegt und der Haufen gründlich gemischt. In der Mitte des Tisches/Haufens ist ein Platz zu lassen, wo zum Schluss die 6 Stapel stehen sollen. Alle Spieler (3-reichlich) sitzen um den Tisch.

Der Erste zieht eine der Karten, und da sonst noch niemand eine Karte hat, bleibt ihm nichts anderes übrig, als diese vor sich auf den Tisch zu legen. Mit der Beschriftung nach oben, sodass er und alle anderen Spieler die Zahl erkennen können. Dann folgt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler. (Zur besseren Erklärung gehen wir jetzt einmal davon aus, dass schon jeder Spieler eine oder mehrere Karten vor sich liegen haben) Bevor der Spieler eine Karte zieht, schaut er sich seine eigene zuoberst liegende Karte an, ob sie gemäß den gleich beschriebenen Regeln irgendwo angelegt werden kann. Erst, wenn das nicht geht, zieht er eine Karte. Er schaut sich die gezogene Karte an und muss versuchen, sie überall abzulegen, nur möglichst nicht bei sich selbst.

Dabei gelten folgende Regeln: Zuerst muss geschaut werden, ob die Karte in die Mitte des Tisches kann. Dort sollen zum Schluss alle Karten liegen, die 1 zuunterst und dann fortlaufend bis jeweils 20 sich steigern. Hat er eine 1 gezogen, kommt die ganz klar in die Mitte als Beginn eines neuen Stapels. Eine andere Zahl passt nur dann in die Mitte, wenn dort gerade eine nächst niedere Zahl oben liegt. Kann man die Karte nicht auf einem der Stapel in der Mitte ablegen, muss bei den Spielern geschaut werden, ob dort eine passende Zahl zu finden ist. Hierbei darf sowohl aufwärts wie abwärts angelegt werden. Zuerst muss versucht werden, bei dem im Uhrzeigersinn nächstgelegenen Spieler anzulegen, erst, wenn das nicht geht, beim Nächsten. Kann nirgendwo angelegt werden, kommt die Karte auf den eigenen Stapel (mit der Zahl nach oben, sodass alle sie sehen können). Dann ist der nächste dran. Konnte der Spieler die Karte irgendwo ablegen, ist er noch mal dran. Wieder versuchen, die eigene oberste Karte anzulegen, sonst eine ziehen. Ist der Haufen aufgebraucht, und ein Spieler kann seine oberste Karte nicht anlegen (so dass er ziehen müsste), dreht er seinen eigenen Stapel auf den Kopf, sodass jetzt alle Karten mit der Schrift nach unten liegen, zieht davon die oberste Karte, und spielt damit weiter. Kann er nicht anlegen, wird die Karte wieder für alle sichtbar mit der Schrift nach oben neben den umgedrehten Stapel gelegt. Gezogen wird dann immer wieder vom eigenen umgedrehten Stapel, bis der alle ist, und dann der neue wieder umgedreht, usw.

Nun zum Esel: Die Esel-Karte kann nur an eine 20 angelegt werden, und natürlich nur bei den Mitspielern. Somit muss der Esel bei einem der Spieler übrig bleiben, der zum Schluss mit heftigen Ih-Ah, Ih-Ah von den anderen `bedauert` wird. Eine weitere Regel, die das Spiel sehr spannend machen kann:

Während der jeweilige Spieler überlegt, wie er verfährt, ob er ziehen muss, wo er ablegen muss, etc., wird er von allen anderen beobachtet. Macht er einen Fehler,

z.B. ziehen, obwohl er die eigene Karte anlegen könnte, oder bei einem Spieler anlegen, obwohl die Karte in der Mitte passt, oder beim Anlegen nicht den im Uhrzeigersinn nächstmöglichen Spieler nehmen, oder was auch immer, lässt man ihn den Fehler zu Ende machen. Aber dann klopfen der oder die Mitspieler, die das gesehen haben, auf den Tisch und der Spieler, der den Fehler gemacht hat, muss seine Karte zurücknehmen und oben auf seinen Stapel legen (so, als ob er nicht hätte anlegen können), und zur Strafe bekommt er von jedem Mitspieler dessen unterste Karte aus dessen Stapel, die er alle zuunterst unter seinen eigenen Stapel tun muss...

Je mehr Teilnehmer, desto spannender ist das Spiel. Selbst als Erwachsener verfällt man leicht dem Eselfieber.

Hühnerbein

Materialbedarf: Kartenspiel (Quartett), Löffel

Ab 12 bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Aus einem Kartenspiel werden so viel unterschiedliche Quartette zusammengesucht, wie Mitspieler da sind. Alle Mitspieler setzen sich um wenige kleine Löffel (für drei bis vier Spieler je ein Löffel). Die Karten werden gemischt und jeder erhält vier Karten.

Auf ein Kommando (z.B. „Hauruck“) legt jeder seinem rechten Nachbarn eine Karte hin und nimmt dann die ihm hingelegte Karte auf (z.B. „bei Hau“ eigene Karte nehmen, bei „Ruck“ hinlegen, in der Pause bis zum nächsten Kommando neue Karte aufnehmen).

Wer als erstes ein Quartett vollständig hat, ruft "Hühnerbein" und greift dann nach einem Löffel. Alle anderen Mitspieler ebenso. Wer gerufen hat, erhält einen Punkt, wer einen Löffel hat, ebenso. Gewinner wird der mit den meisten Punkten. Je schneller dabei der Rhythmus der Kommandos ist, desto mehr Spaß macht das Spiel!

Schweizer Grenze

Kein Material notwendig

Ab 4 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Auf Kleinigkeiten kommt es manchmal an, wenn man etwas über die Grenze schmuggeln will - sagt der Spielleiter, oder auf ein Erkennungszeichen.

Passt mal auf:

"Ich habe einen Sack voll Uhren, komme an die Schweizer Grenze - und darf passieren".

Reihum spricht nun jeder im Spielkreis diesen Satz nach, doch zum großen Erstaunen kommen die meisten nicht über die Grenze, obwohl sie den Satz Wort für Wort richtig nachgesprochen haben.

(Das Erkennungszeichen waren in diesem Fall die übereinander geschlagenen Beine des Spielleiters - nur wer seine Beine auch übereinander geschlagen hatte, konnte die Grenze passieren.)

Das Spiel wird drei-, viermal reihum wiederholt, bis es auch der letzte begriffen hat.

Mancala

Materialbedarf: Eine Reihe Spielsteine (Knöpfe, Münzen)

Ab 2 2er Gruppen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Jeder gräbt vor sich in den Boden eine Reihe von sechs Löchern, daneben eine Gewinnmulde. Jeder Spieler legt in jedes Loch vier Steine. Die Steine der beiden Spieler brauchen sich nicht unterscheiden. Gespielt wird immer abwechselnd. Der erste Spieler nimmt nun aus einer Kuhle seine vier Steine und legt sie einzeln, gegen den Uhrzeigersinn, in die nachfolgenden Löcher (eigene wie gegnerisch!) ab. Jetzt ist der andere dran. Wer erbeutet die meisten Steine?
Erbeutung: Wenn der letzte abgelegte Stein in einer gegnerischen Mulde landet, in der nur noch ein oder zwei Steinchen liegen, darfst du diese und deinen eigenen in die Gewinnmulde ablegen. Fällt der letzte Stein deines Zuges in eine eigene, bereits leere Kuhle, gilt er für dich ebenfalls als gewonnen - dazu darfst du dann noch alle Steine nehmen, die sich im gegnerischen Loch genau gegenüber befinden. Das Spiel ist aus, wenn alle Kuhlen/Löcher eines Spielers leer sind. Sieger ist, wer die meisten Steine in der Gewinnmulde hat!

Unterwasserknopfspiel

Materialbedarf: Knöpfe, Münzen, Eimer oder flaches Wasser

Ab 5 Personen

Ab 7/8 Jahre

Anleitung: Man benötigt dazu einen großen, mit Wasser gefüllten Eimer (Schüssel). Auf den Boden des Gefäßes legt man unterschiedliche Münzen (1 EUR, 50 CENT, 20 CENT, usw.) Im Sand sollte man andere Zielscheiben verwenden oder man muss eventuell hinterher nach den Münzen graben.
Die Spieler lassen der Reihe nach einen Knopf in das Wasser sinken wer trifft dabei eine Münze? Der Spieler bekommt den Münzenwert als Punkte gutgeschrieben. Welcher Spieler hat nach fünf Spielrunden die höchste Punktezahl erreicht bzw. welcher Spieler hat zuerst 400 Punkte?

Schachtelkönig

Materialbedarf: diverse Schachteln von verschiedener Größe

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Zunächst kleine, dann immer größere Kartons mit der Öffnung nach oben aufeinander stellen. Bis zu welchem Karton schafft es jeder Spieler, reinzuhüpfen, ohne einen umzukippen?
Der Sieger wird zum Schachtelkönig ernannt.

Land der Schneemonster

Materialbedarf: Schnee

Ab 2 Personen

Ab 4 Jahre

Anleitung: Um Schneemonster zu bauen braucht man schon ein bisschen Schnee. Los geht es mit Rollen oder Kugeln, wie man es vom Schneemann kennt, nur dass man diesmal möglichst phantasievolle Schneeugetüme baut. Einen Dinosaurier, oder einen Drachen, eine Schneehexe oder einen bayrischen Winterwolpertinger. Wer will kann sein Schneemonster auch mit Zweigen, Steinen, Tannenzapfen und ähnliches dekorieren.

Streichholz-Feuerwerk

Materialbedarf: Pro Gruppe ein Päckchen Streichhölzer

Alle Gruppengrößen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jedes Kind erhält eine große Anzahl von Streichhölzern, die sie auf dem Lagerfeuerplatz zu Figuren auslegen können. Dabei müssen sie darauf achten, dass die Kuppen auf dem Schaft des anderen Streichholz aufliegen. Zündet man dann ein Streichholz an, frisst sich das Feuer durch die Figur.

Reifen Bumerang

Materialbedarf: alte Reifen

Alle Gruppengrößen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Ein Bumerang, von australischen Ureinwohnern her bekanntes Wurfholz, kehrt bei einem Fehlwurf in schraubenförmigen Flügen wieder zum Werfer zurück. Nun kann ein Reifen zwar schlecht fliegen, aber er kann Kurven "kratzen". Und bei geschicktem Rollen wird er sogar wieder zurückkehren. Vorher oft ausprobieren; gegebenenfalls ein Feld bestimmen, wo der Reifen landen soll.

Variation Reifentreffen: Zwei Spieler stehen sich in einem Abstand von mindestens 10 Metern Entfernung gegenüber. Eine ebene Fläche - am besten geteert- ist am günstigsten. Die Reifen sollen so gerollt werden, dass sie in der Mitte aufeinanderprallen. Es genügt auch ein Berühren. Wichtig ist bei diesem Spiel, dass beide Spieler ihre Reifen wirklich gleichzeitig losschießen; es wäre ja für einen Spieler zu leicht, einen Reifen zu treffen, der schon fast bei ihm angelangt ist.

Variation Brummi fahren: Es Kann zu einer gar nicht kleinen Last werden, wenn mehrere Reifen so nebeneinander zu einer Reihe aufgestellt werden, dass sie gleichzeitig von einem bis zu vier Spielern vorwärts gerollt werden können.

Geschenke Raten

Materialbedarf: mitgebrachte Geschenke der Gäste

Bis 30 Personen

Ab 5 bis 12 Jahre

Anleitung: Die Geschenke sind noch nicht ausgepackt. Alle Kinder setzen sich im Kreis zusammen. Jedes Kind bekommt der Reihe nach ein Geschenk in die Hand, kann es drücken, riechen, heben und soll erraten "Was da wohl drinnen sein mag?". Das Kind, das dieses Geschenk mitgebracht hat sollte nichts verraten! Nachdem alle geraten haben, öffnet das Geburtstagskind das Geschenk und alle vergleichen ihren Tipp mit dem Inhalt.

Nussschnappen

Materialbedarf: Nüsse, eine Geschichte

Ab 5 Personen

Ab 5 bis 10 Jahre

Anleitung: Alle Spieler sitzen um einen Tisch. Eine Nuss liegt immer in der Tischmitte. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, in der ganz überraschend das Wort "Nuss" vorkommt.

In dem Moment darf zugegriffen werden, um die Nuss vom Tisch zu schnappen. Wer versehentlich zu früh seine Hand ausstreckt, muss ein Pfand abgeben. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Nüsse ergattert hat, ist Sieger.

Kartenblasen

Materialbedarf: leere Flasche, Kartenspiel

Bis 15 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Für dieses irische Kneipenspiel benötigt man gute Puste, ein X beliebiges Kartenspiel und eine leere Flasche. Das Kartenpaket kommt auf die Flaschenöffnung. Der Spieler holt sich die Flasche in seinen Pustebereich. Nun bläst er von der Seite auf den Kartenstapel mit dem Ziel, dass mindestens eine, keinesfalls jedoch die letzte Karte herunterfällt. Dabei darf nur einmal Luft geholt werden. Wem die letzte Karte herunterfällt, scheidet mit 0 Punkten aus. Pro herunter geblasener Karte gibt es 1 Punkt.

Wer zum Schluss die meiste Punktzahl hat oder wer als letztes übrig bleibt, gewinnt.

Afrikanisches Steinspiel

Materialbedarf: jeder Spieler 2 Steine

2 Personen

Ab Jahre

Anleitung: Der Spielplan (ein großer Kreis mit vielen kleiner werdenden Kreisen bis zu einem Punkt in der Mitte) wird mit Kreide auf den Boden gemalt. Am Strand

werden einfach ein paar Linien in den Sand gezogen. Der Spieler nimmt einen Stein in die Hand und wechselt hinterm Rücken zwischen den Händen. Anschließend streckt er die Hände vor. Der Stein befindet sich in einer Faust. Der Mitspieler rät in welcher Faust der Stein verborgen ist. Wenn richtig geraten wurde, kommt der andere Spieler dran. Wenn falsch geraten wurde darf Spieler 1 auf dem Kreis seinen Spielstein auf die erste Linie setzen und dann nochmals Spieler 2 raten lassen! Ziel ist es den Spielstein als erstes in der Mitte zu haben.

Englisches Tischfußball

Materialbedarf: Jeder Spieler 3 Münzen oder Knöpfe, oder ähnliches

2 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Das Spielfeld wird auf dem Tisch aufgemalt. Danach werden die Tore mit Klebestreifen markieren. Ein Spieler beginnt. Er wirft die drei Steine vor seinem Tor hin. Nun muss er versuchen, immer einen Spielstein durch zwei andere ohne Berührung hindurchzuspielen. Der Spielstein muss im Tor liegen bleiben. Der Angriff ist beendet und der Gegenspieler am Zug, wenn

- Es nicht gelingt, den Stein durch die Lücke der beiden anderen Steine zu schieben/schnippen
- der Spieler einen Stein berührt.
- der Spielstein seitlich vom Tisch fällt.
- der Stein im gegnerischen Tor liegt.

Gespielt wird auf eine bestimmte Anzahl festgelegter Tore (6 oder 8 Tore - Wechsel bei der halben Toranzahl!)

Wand

Materialbedarf: für jeden Spieler einen kleine Gegenstand (Stein oder ähnliches)

Bis 20 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Die Gruppe stellt sich in einer (gedachten) Linie in etwa 4m Entfernung von einer Wand auf. Jeder Spieler erhält einen Gegenstand (Stein oder ähnliches). Der Reihe nach, gehen die Spieler mit geschlossenen Augen auf die Wand zu und versuchen, ihren Gegenstand so nah wie möglich an der Wand auf den Boden zu legen. Wer die Augen öffnet, oder die Wand berührt, wird disqualifiziert. Wer seinen Gegenstand am nächsten zur Wand ablegen konnte, gewinnt.

Variation Pfennig an die Wand: Jeder bekommt ein Cent- Stück. Nun versucht jeder seinen Cent durch dran schieben oder schnipsen so nahe wie möglich an eine Wand zu bringen. Wer berührt verliert. Der abstand zur Wand ist je nach alter variabel.

Finger-Rechnen

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer stellen sich paarweise gegenüber. Jeder denkt sich eine Zahl zwischen 0 und 10 aus und zeigt diese versteckt mit den Fingern hinter dem Rücken. Auf ein Kommando zeigen beide ihre Finger und wer als erstes die Summe aller gezeigten Finger errät (errechnet), gewinnt den Punkt.

Variation Hong Kong: Als Gesellschaftsspiel, müssen alle in der Gruppe die Summe aller Finger laut und schnell sagen. Wer falsch rechnet oder zu langsam ist, fliegt raus.

Ur-Schrei

Kein Material notwendig

Ab 5 Personen

Ab 8 bis 14 Jahre

Anleitung: Die Gruppe steht im Kreis und auf ein vereinbartes Kommando (z.B. Ur-Schrei!) brüllen und schreien alle so laut sie können für 5 Sek.

Wer genug Nerven hat, kann dieses Spiel der Gruppe anvertrauen, die für den Rest des Tages weiterspielt: Immer, wenn einer das vereinbarte Kommando "Ur-Schrei!" ruft, müssen alle anderen 5 Sek. lang Mitschreien.

Zahlen finden

Materialbedarf: Tafel und Kreide oder Magnettäfelchen (1-100 beschriftet)

Ab 8 bis 12 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Es werden alle Zahlen von 1 - 100 durcheinander auf eine Tafel geschrieben. Alternativ können die Zahlen auch auf Magnetkärtchen geschrieben sein, so dass immer wieder neu gemischt werden kann. Es spielen immer 2 oder 3 gegeneinander und versuchen möglichst schnell die vom Spielleiter genannte Zahl zu finden.

Hereingelegte Kraft

Materialbedarf: Eine leere Streichholzsachtel

Alle Gruppengrößen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Mit diesem kleinen Spielchen bekommt man kleine "Großmäuler" schnell ganz klein. Man legt eine leere Streichholzsachtel auf den Tisch und verkündet: "Ich wette, dass niemand im Zimmer es schafft, diese leere Streichholzsachtel mit drei Schlägen zu zerschlagen." Sofort wird sich Widerspruch erheben. Der lautstärkste Spieler in der Runde wird nun gebeten, den Gegenbeweis anzutreten. Und dann wird er die schwache Schachtel siegesgewiss mit einem Hieb zertrümmern. Aber gerade das durfte er nicht, denn es hieß ja "mit drei Schlägen", also hat er die Wette verloren. Allerdings sollte man vorsichtig sein, das man niemanden Vorführt und damit eventuell noch mehr Probleme in der Gruppe schafft.

Variation: Man nimmt denjenigen raus und macht es alleine mit ihm. Er wird es ja nicht schaffen. Dann sagt man das laut in der Gruppe, der nächste darf es Versuchen und der davor darf nichts sagen. Das kann man machen, bis jeder darauf reingefallen sind.

Onkel aus Phantasien

Materialbedarf: diverse Haushaltsgegenstände

Ab 4 bis 9 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Diese Geschichte eignet sich sehr gut zum Abschluss eines Kinder-Party Nachmittages.

Im Zimmer ist es dunkel und auf dem Tisch brennt nur eine kleine Kerze (Teelicht).

Die Kinder sitzen um den Tisch, die Hände bleiben unter dem Tisch.

Einer (Erwachsener?) ist der Onkel aus Phantasien der eine Geschichte von zu Hause erzählt. Natürlich ereignen sich dort 'phantastische' Dinge:

Im Wald begegnet man Stachelschweinen. Jetzt wird z.B. eine Nagelbürste unter dem Tisch von Hand zu Hand gereicht (Auch wenn das Geschrei noch so groß ist, die Bürste muss wieder beim Onkel ankommen, sonst geht die Geschichte nicht weiter). Im Dschungel leben auch glitschige Schlangen (Bananenschalen). Plötzlich fliegt eine Fledermaus vorbei (dünner Stoff) und als er durch den Fluss geht, streift ihn eine Qualle (feuchtes Stück Seife).

So verwandeln sich im Laufe der Geschichte die ganz normalen Haushaltsgegenstände in phantastische Zauberwesen. Dabei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Nur zulange darf es nicht werden, da es sonst irgendwann langweilig wird.

Zeitungstanz

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 17 Jahre

Anleitung: Es werden Paare aus dem Publikum ausgesucht. Natürlich kann dieses Spiel auch mit allen anwesenden Paaren gespielt werden. Zu Beginn legt sich jedes Paar als Tanzfläche eine aufgeklappte Zeitung auf den Boden. Zu Musik müssen die Paare auf ihrer Tanzfläche zusammen tanzen ohne neben das Papier zu treten. Dabei zählt als 'daneben treten', dass ein Fuß komplett über das Papier kommt. Für die nächste Runde wird die Tanzfläche halbiert und das Paar darf auf verkleinerten Fläche den nächsten Tanz 'auf die Zeitung legen'. Es ist erlaubt "übereinander" zu tanzen, d.h. der Partner darf seine Partnerin auch auf den Arm nehmen. Sieger ist das Paar, das nach mehreren Runden noch tanzt, bzw. als letztes Paar ausscheidet.

Kissenwalzer

Materialbedarf: ein Kissen

Ab 10 Personen

Ab 17 Jahre

Anleitung: Während eines Tanzes (am besten natürlich langsamer Walzer) wird einem der Herren, der gerade nicht tanzt, ein Kissen überreicht. Damit geht dieser nun auf die Tanzfläche und sucht sich eine Dame aus. Dieser Dame legt er das Kissen zu Füßen und stört damit das tanzende Paar. Das Paar muss jetzt aufhören zu tanzen. Die Dame kniet mit dem 'störenden' Mann auf dem Kissen nieder und bekommt von ihm einen Handkuss. Anschließend tanzt sie mit dem 'Störer' weiter, der ihr neuer Partner wird. Der ehemalige Tanzpartner wird zum neuen Störer und sucht sich ein anderes Paar...

Bockspringen

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ein Bock wird gebildet, indem man den Oberkörper nach vorne beugt und die Hände auf den Knien abstützt. Andere Teilnehmer springen nun mit weit gespreizten Beinen über den Bock und stellen sich ein paar Schritte weiter ebenfalls als Bock auf.

Handtuch ziehen

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Beide Teilnehmer sitzen sich gegenüber. Dabei dürfen sie sich nach hinten mit den Armen abstützen. Zwischen den beiden Teilnehmern liegt ein Handtuch. Dieses müssen sie nun mit den Zehen hochheben und festhalten. Im ersten Teil übt man nun gemeinsam das Handtuch auszuschütteln. Im zweiten Teil versucht nun jeder Teilnehmer nach dem Hochheben des Handtuches, dieses zu sich heran zu ziehen.

Katzenbuckel

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Der eine Partner bewegt sich auf allen Vieren, während der andere Partner auf dem Rücken sitzt. Dabei ist es erlaubt, diverse Vierbeingangarten auszuprobieren oder auch mal einen Katzenbuckel zu machen. Nach einer vorgegebenen Zeit oder nach erfolgreichem Abwerfen werden die Rollen getauscht.

Bei entsprechender Stimmung in der Gruppe kann das Spiel recht wild werden. Man sollte nur aufpassen, dass diejenigen, die oben sitzen, die unteren nicht würgen oder die Klamotten kaputt machen.

Schiffschaukel

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 16 Personen

Ab 7 Jahre

Anleitung: Zwei Teilnehmer sitzen sich gegenüber, so dass die Fußsohlen sich berühren. Sie strecken ihre Arme aus und geben sich die Hände. Nun schaukeln sie langsam hin und her, wie in einer Schiffschaukel. Wichtig ist es, mit langsamen Bewegungen vorsichtig anzufangen, wenn man noch nicht richtig aufgewärmt ist.

Tic Tac Toe

Materialbedarf: 9 Stühle oder Hocker

Gruppengröße: 8-15 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Es werden 9 Stühle mit je drei Reihen aufgestellt und zwei Mannschaften mit je drei Personen gegründet. Abwechselnd besetzen die Teilnehmer Plätze und können sich dann (nur) in dieser Reihenfolge versetzen bis drei von einer Mannschaft in einer Reihe sitzen.

Das verrückte Radio

kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Fünf Spieler bekommen eine Zahl zugeteilt, zu der sie den Text vorlesen. Spielleiter: Wir haben uns ein Radio gekauft. So unter der Hand, sehr billig, am Strand, denn es hat einen Wackelkontakt. Na, zuerst haben wir uns geärgert, ist ja klar. Aber dann - na ja, Ihr werdet ja selbst hören. Zu Eurer Orientierung müssen wir noch sagen, dass der Apparat fünf Sender durcheinander wirft.

1. Achtung! Achtung! Hier ist Radio Niedersachsen. Wir übertragen das Fußballspiel Deutschland - Ungarn aus dem Olympiastadion...
 2. Radio Stuttgart. Sie hören einen Vortrag über die Pferdezucht...
 3. Wir übertragen den Boxkampf Maske - Williams aus Dortmund...
 4. W.D.R. Aus Köln hören Sie einen Vortrag über die richtige Pflege der Kleinkinder...
 5. Gärtner Johann Schmidt gibt Ratschläge zur richtigen Obstverwertung...
1. Die Mannschaften laufen soeben ein. Die Zuschauer...
3. ... stürzen aufeinander los. Zwei schwere Jungs stehen sich gegenüber. Maske wiegt 100 kg; Williams 110 kg...

4. ... das ist das Normalgewicht des Kleinkindes...
5. ... ist es faul oder modrig, braucht man es nicht wegzuwerfen, sondern schneidet es aus und bereitet einen
Fruchtsaft daraus. Dazu stellt man einen Topf Wasser auf das Feuer. Wenn das Wasser kocht...
4. ... setzt man das Kleine vorsichtig hinein. Die Temperatur wird ihm nicht schaden. Danach streut man Puder
über das Kleine...
1. ... und treibt es mit wuchtigen Schlägen in das gegnerische Feld. Doch da ist schon die ungarische
Hintermannschaft herangekommen...
2. ... die krummen Beine dieser Rasse sind nur ein Schönheitsfehler...
3. ... doch dem ist abzuhelpfen; mit ein paar wuchtigen Schlägen auf den Kopf...
5. ... vor allen Dingen muss man dabei aufpassen, dass die Birnen keine Druckstellen bekommen. Darum wickelt
man das Obst...
4. ... in Windeln und wartet, bis das Kind eingeschlafen ist...
5. ... so hat man die Gewähr, dass es sich 5 - 6 Monate hält...
3. ... Maske taumelt, Williams nutzt die Gelegenheit und lässt seinen wuchtigen Kinnhaken laufen...
4. ... das trägt besonders zur Zahnbildung des Kleinen bei. Um dem Säugling das Zahnbilden zu erleichtern, hält
man ihn warm...
1. ... und knallt ihn an den linken Torpfosten...
4. ... diese schonende Behandlung fordert das Wachstum der Zähne. In den ersten Monaten braucht das Kleine
nur wenig Nahrung...
2. ... es genügen 3 - 4 Eimer Wasser und 11 Zentner Heu pro Tag. Zur täglichen Pflege muss man die Pferde...
4. ... vor und nach dem Baden einpudern. Darauf kann man das Kleine...
2. ... mit einer möglichst harten Bürste abreiben...
- 4 ... so pflegt man die Haut am besten. Ist das Kleine eingeschlafen. so deckt man es zu...
3. ... und versetzt ihm Schlag auf Schlag. Unser Maske ist heute mal wieder ganz in Form. Bravo! Eben hat er
seinem Gegner einen wuchtigen Schlag versetzt! ...
5. ... doch auch die Überreste sind gut verwertet. Daraus lässt sich eine wohlschmeckende Marmelade bereiten...
1. ... es hat angefangen zu regnen, doch das kann die begeisterten Spieler nicht beeinflussen. Von oben bis unten
sind die Spieler mit Schmutz bedeckt...
5. ... was auch ein vorzüglicher Brotaufstrich ist. Die Marmelade...
3. ... schmettert er Maske ins Gesicht...
4. ... doch das schadet nicht. Man beruhigt das Kleine mit einer Milchflasche, wenn es öfter vorkommen sollte,
worauf das Kleine...
1. ... zum Gegenangriff übergeht. Die Gegenpartei ist durch und steht frei vor dem Tor. Schuss! Doch der
Torwart rettet die Lage und hat doch tatsächlich...
4. ... in sein Bett gemacht, was ja auch mal vorkommen kann...
2. ... den Mist kehrt man zusammen und gibt ihn am besten...

4. ... dem Kleinen in das Süppchen. Bei dieser Behandlung wird der Erfolg nicht ausbleiben. Das Kleinkind...
5. ... wird durch den Fleischwolf gedreht oder auch durch die Fruchtpresse und in Gläser luftdicht abgeschlossen.

Dann haben sie...

2. ... Pferdeäpfel. Diese verwendet man am besten als...
4. ... Nahrung für die Kleinen. Sollte diese dem Kleinen nicht bekommen, so liegt es einzig und allein...
5. ... am Verfaulen der Äpfel. Das verhindert man am besten, indem man ein viel bewährtes

Schädlingsbekämpfungsmittel...

2. ... den Pferden unter das Heu oder den Hafer mischt. So werden sich die Pferde stets als gute Pferde erweisen.

Die Sendung ist beendet.

1. - Hiermit ist das Länderspiel Deutschland - Ungarn mit einem knappen Sieg für Deutschland beendet.
3. - Zum 1. Male hat Maske verloren. Die Übertragung ist beendet.
4. - Wir wünschen ihrem Kind weiterhin gutes Gedeihen und verabschieden uns von unseren Hörern.
5. - Sie hörten einen Vortrag über die Obstverwertung. Die Sendung ist beendet.