

***Spiele für Ferienlager,
Freizeiten und andere
Gelegenheiten***

Zusammengestellt von Friedrich Affeldt

Heidenheim, April 2019

3.Auflage

Inhalt

Kennenlernspiele.....	9
<i>Das komische Ding.....</i>	<i>9</i>
<i>Wer bin ich?.....</i>	<i>9</i>
<i>Zeitungsschlagen.....</i>	<i>10</i>
<i>Tückische Länge.....</i>	<i>11</i>
<i>Zip-Zap.....</i>	<i>11</i>
<i>Alle, die.....</i>	<i>12</i>
<i>Atom-Spiel.....</i>	<i>12</i>
<i>Wolldecken Spiel.....</i>	<i>13</i>
<i>Ich heiße - wohne - esse.....</i>	<i>13</i>
<i>Namenskette.....</i>	<i>14</i>
<i>Alterssortierung.....</i>	<i>14</i>
<i>Hallo ich bin Anton aus Ansbach!.....</i>	<i>15</i>
<i>Tierlaute.....</i>	<i>15</i>
Bewegungsspiele draußen.....	16
<i>Bannemann.....</i>	<i>16</i>
<i>Räuber und Gendarm.....</i>	<i>18</i>
<i>Barett.....</i>	<i>19</i>
<i>Wettlauf der Amöben.....</i>	<i>20</i>
<i>Ochs vor dem Berg.....</i>	<i>21</i>
<i>Schau nicht um der Fuchs geht um.....</i>	<i>21</i>
<i>Häschen fangen!.....</i>	<i>22</i>
<i>Zombie.....</i>	<i>22</i>

<i>Fangen</i>	23
<i>Bänderrauben</i>	23
<i>Drachenschwanz</i>	24
<i>Schlangenschwanzfangen</i>	24
<i>Luftballon treten</i>	25
<i>Hochzeitsfangen</i>	25
<i>Fangen: Versteinern</i>	26
<i>Rettungsball</i>	27
<i>Kettenfangen</i>	27
<i>Giftzwerg</i>	28
<i>Komm mit- Lauf weg</i>	28
<i>Guten Tag! - Wie geht's? - Danke gut!</i>	29
<i>Meister, Meister.. (.gib uns Arbeit)</i>	29
<i>Wilde Jagd</i>	30
<i>Katz und Maus</i>	31
<i>Speedy Gonzales</i>	31
<i>Dritten abschlagen</i>	32
<i>Faules Ei</i>	33
<i>Die Hexe kocht</i>	33
<i>Kaiser welche Fahne weht heute?</i>	34
<i>Fischer wie tief ist das Wasser?</i>	34
<i>Bäumchen, wechsele dich</i>	35
<i>Schwarzer Mann</i>	35
<i>Anschleichen</i>	36
<i>Kubb</i>	36
<i>Staffelspiele</i>	40

<i>Räuber und Prinzessin</i>	44
<i>Rückwärtsgang mit Spiegel</i>	44
<i>Tunnelball</i>	45
<i>Gifttransport</i>	46
<i>Bewegungsspiele drinnen</i>	47
<i>Donauwelle</i>	47
<i>Ameisenspiel</i>	47
<i>Obstsalat</i>	48
<i>Verzaubert, erlöst</i>	48
<i>Tunnelsprint (Vertrauenslauf)</i>	49
<i>Chinesisch Fußball</i>	50
<i>Münze drehen!</i>	50
<i>Molekülspiel</i>	51
<i>Romeo und Julia</i>	52
<i>Karten-Rutschen</i>	53
<i>Die rote Socke</i>	53
<i>Reise nach Jerusalem extreme</i>	54
<i>Platztausch mit Blindem</i>	55
<i>Schrubber-Hockey</i>	55
<i>Whiskeymixer</i>	56
<i>Genmanipulierte Maus</i>	57
<i>Rettungsinseln</i>	58
<i>Ballspiele</i>	58
<i>Gebannt</i>	58
<i>Völkerball</i>	59
<i>Amerikanisches Jägerball</i>	62

<i>Versteinern</i>	63
<i>Zombieball</i>	63
<i>Brennball</i>	64
<i>Korb-Stehball</i>	65
<i>Ruhige Spiele drinnen</i>	66
<i>Dirigentenraten</i>	66
<i>Beim Psychiater</i>	67
<i>Partnersuche</i>	67
<i>Joghurt füttern</i>	68
<i>Insel</i>	68
<i>Schiffbruch</i>	69
<i>Blinzeln</i>	69
<i>Herzchen, ich liebe Dich, aber</i>	70
<i>Flüsterpost</i>	70
<i>Stille Post (pantomimisch)</i>	70
<i>Telefax</i>	71
<i>Abgeschickt-Angekommen</i>	71
<i>Skulpturenpark</i>	72
<i>Ribbel Dibbel oder Chef-Vize</i>	73
<i>Schenkelsitzen</i>	74
<i>Geschichten-Ball</i>	74
<i>Labyrinth (Wollknäul)</i>	75
<i>Klopfspiel</i>	75
<i>Das Muh-Kuh-Spiel</i>	76
<i>Das ist ein Ping</i>	77
<i>Magische Kreise</i>	77

<i>Marktschreier</i>	79
<i>Ballonreise</i>	79
<i>Armer schwarzer Kater</i>	80
<i>Mörderspiel</i>	80
<i>Blinzelspiel</i>	82
<i>Stummer Dirigent</i>	82
<i>Pantomimen</i>	83
<i>Miteinander</i>	85
<i>Die Meisterschaft der Bildhauer</i>	85
<i>Hellseherei</i>	86
<i>Der vergessliche Professor</i>	87
<i>Blupp</i>	88
<i>Gordischer Knoten</i>	89
<i>Stühlespringen</i>	89
<i>Fallenlassen</i>	90
<i>Förderband</i>	91
<i>Entspannungsschaukel</i>	93
<i>Der Seiltanz</i>	94
<i>Vertrauenslauf</i>	95
<i>Stuhlr riechen</i>	96
<i>Schwarze Magie</i>	97
<i>Hellseher</i>	98
<i>Ich habe noch nie</i>	99
Geländespiele	100
<i>Zauberwald, weitläufiges Geländespiel</i>	100
<i>Schmugglerspiel</i>	101

<i>Schnitzeljagd</i>	103
<i>Geräuschgeländespiel</i>	104
<i>Geländelauf an der Leine - Walderlebnisspiel</i>	105
<i>Geländespiel bei schlechtem Wetter</i>	106
<i>Auf der Spur bleiben</i>	108
<i>Das Jungschar-Spiel (aus Basel bzw. Wuppertal)</i>	109
<i>Nachtwanderung</i>	110
<i>Geschicklichkeits-spiele</i>	113
<i>Kampf mit Stöcken</i>	113

Kennenlernspiele

Das komische Ding

Anzahl: Ab 8 Teilnehmer

Erklärung: Kreisauftellung: Der erste beginnt den Gegenstand vorzustellen: "Hallo, ich bin der Flo und das ist das Fichtelgebirge." Anschließend gibt er den Gegenstand an einen Nachbarn weiter. Dieser sagt: "Hallo, ich bin die Anja und das ist ein Apfelschäler, aber Florian hat behauptet, dass dies ein Fichtelgebirge sei..." So geht "Das komische Ding" reihum und immer kommt eine neue "richtige" Alliterations-Bedeutung hinzu.

Wer bin ich?

Jeder bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person auf die Stirn oder auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit Ja oder Nein zu beantworten sind, muss nun jeder herausfinden wer er ist. Variante: es kann vereinbart werden wie oft eine Person gefragt werden darf bzw. wie oft eine Antwort auf die Gegenfrage gegeben werden darf.

Zeitungsschlagen

Kurzbeschreibung : Ein lustiges Kreisspiel. Ein Spieler versucht sich von seinem Posten in der Mitte des Kreises abzulösen, die anderen Mitspieler versuchen jedoch genau das zu verhindern. Wer zu spät ist oder pennt, der bekommt Haue.

Spielbeginn: Alle Spieler setzen sich in einen Stuhlkreis. Ein Mitspieler steht in der Mitte des Kreises und ist mit einer zusammengerollten Zeitung o.ä. bewaffnet. Zuvor bekommt jeder Mitspieler eine eigenen Bezeichnung, z.B. Tiernamen oder Obstsorten (oder zum Kennenlernen einfach die eigenen Namen). Tanja wird dann nicht mehr Tanja gerufen sondern z.B. "Apfel". Ist für jeden ein Name festgelegt, kann das Spiel beginnen.

Spielablauf: Es wird festgelegt welcher Spieler beginnt. Dieser Spieler fängt dann an einen Namen zu nennen, z.B. Apfel. Der Spielleiter der bewaffnet mit der Zeitung in der Mitte steht versucht nun zu dem "Apfel" zu rennen und ihn mit der Zeitung auf die Oberschenkel zu hauen (am besten nicht zu fest!). Der "Apfel" will sich aber schützen und ruft z.B. "Erdbeere", jetzt muss der Spielleiter versuchen die "Erdbeere" zu treffen usw. Hat jemand gepennt oder einen falschen Namen genannt, wird er zum Spielleiter.

Material : Zeitungsrolle

Tückische Länge

Material: Klopapier /Schnur, Schere

Anzahl: 4-20 Teilnehmer

Erklärung: Jeder soll sich so viel nehmen, "wie er braucht". (Bei der Schnur: abschneiden) Wenn alle genommen haben kommt die Auflösung: Für jedes Blättchen (oder einmal um den Finger wickeln) muss man eine Information von sich sagen. (Also: Gustav, 14 Jahre, gehe zur Schule,...)

Varianten:

Auch andere Mittel sind denkbar, evtl. Gummibärchen, o.ä...

Zip-Zap

Material: Ball, Stühle

Wir sitzen auf Stühlen im Kreis. Bei diesem Spiel muss jeder den Namen seines rechten und linken Nachbarn wissen. Bevor es also losgeht, fragen wir in einer Proberunde die Namen ab. In der Mitte steht ein Kind mit einem Ball. Es wirft ihn zu einem anderen Kind. Ruft es dabei Zip, muss das Kind, das den Ball gefangen hat, den Namen seines linken Nachbarn sagen. Heißt es beim Zuwerfen Zap, so muss der Name des rechten Nachbarn genannt werden. Wer dabei einen Fehler macht, löst das Kind in der Mitte ab. Hat der Werfer keine Lust mehr, prallt er den Ball auf den Boden und sagt Zip-Zap. Sofort

müssen dann alle die Plätze wechseln, und er sucht sich schnell einen Stuhl. Da ja in der Mitte kein Stuhl steht, bleibt immer ein Kind übrig. Dieses bekommt den Ball, und die nächste Runde beginnt.

Alle, die...

Alle sitzen im Stuhlkreis, einer steht in der Mitte. Er sagt z.B.: „Alle, die grüne Augen haben.“ Oder „Alle, die Geschwister haben.“ etc. Diese müssen dann Platz tauschen und der in der Mitte muss versuchen, einen Platz für sich zu ergattern. Derjenige, der übrig bleibt ist als nächstes in der Mitte.

Atom-Spiel

Alle Teilnehmer (inklusive Spielleiter) gehen durcheinander. Daraufhin sagt der Spielleiter: "Alle die rote Schnürsenkel haben!" oder "Alle die Hosenträger haben" daraufhin müssen die Teilnehmer diejenigen mit dem passenden Kennzeichen finden und mit einem Finger berühren. Somit bilden sie ein "Atom" Nun müssen die Personen die die Kennzeichen aufweisen ihren Namen sagen.

Woldecken Spiel

Dieses Spiel ist für Gruppen, die sich schon etwas besser kennen. Die Gruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Zwischen den beiden Gruppen wird eine Woldecke gespannt. Nach und nach müssen sich aus jeder Gruppe ein Person hinter die Decke setzen. Dies geschieht möglichst ohne reden, sonst kann die gegnerische Gruppe mithören. Hat jede Gruppe einen Mitspieler hinter die Woldecke gesetzt, wird diese fallen gelassen. Die Spieler hinter der Decke müssen jetzt möglichst schnell den Namen des Gegenübers sagen, und der langsamere Spieler muss mit auf die andere Seite. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler in einer Gruppe sind.

Ich heiße - wohne - esse

Regeln:

Alle Spieler sitzen in einem Kreis, der erste Spieler fängt an: Ich heiße Egon, wohne in Esslingen und esse gerne Eis. Dabei sollte der Namen stimmen, für Wohnort und Speise können alle genommen werden, die mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnen. Nun kommt der nächste Spieler im Kreis. Er stellt zuerst die vor ihm sitzenden vor: Das ist Egon, er wohnt in Esslingen und isst gerne Eis, und ich heiße ..., wohne in ... und esse gerne.... Und so weiter, wobei jeder Spieler alle, die vor ihm waren wiederholen muss. Varianten Anstelle von

Lieblingsgericht und Wohnort oder zusätzlich kann man auch zu seinem Namen ein passendes Adjektiv suchen, das denselben Anfangsbuchstaben wie der Name hat. Bsp: "Ich bin der spinnende Sebastian...", "Ich bin der tolle Thomas..." Vorteil: die Spieler müssen nicht nur den Namen behalten sondern können auch feststellen, wie der Spieler, der an der Reihe ist, sich selbst einschätzt.

Namenskette

Gruppengröße: mind. 10 Personen max. ca. 30 Personen
Die Gruppe bildet einen Kreis und der Spielleiter beginnt mit dem Spiel. Inhalt des Spiels ist es seinem Namen ein Attribut zuzuordnen. Der, welcher als nächstes in der Reihe dran ist, wiederholt der Reihe nach die vor ihm genannten Attribute mit den Namen und fügt dann sein eigenes dazu. Spielleiterin: ich bin die nette Frieda; 1 Spieler: Das ist die nette Frieda und ich bin der faule Gustav; 2 Spieler: nette Frieda, fauler Gustaf, fieser Peter ... usw.

Alterssortierung

Alle stehen auf Stühlen im Kreis. Die Spieler sortieren sich nun nach Alter, ohne vom Stuhl herunterzusteigen.

Hallo ich bin Anton aus Ansbach!

Jeder stellt sich vor mit Namen, Stadt, Geburtsort, Beruf, Name der Eltern usw. Jedoch müssen jeweils der Name, die Stadt, der Geburtsort, der Beruf und die Namen der Eltern mit demselben Buchstaben beginnen. Der erste, der sich vorstellt fängt mit A an, der nächste muss dann mit B fortsetzen usw.

Alternative: Der nächste wiederholt zunächst die Angaben der oder des Vorredner(s). Hier empfiehlt es sich allerdings nur jeweils Namen und Stadt zu nennen. Wer durcheinander kommt muss ein Pfand abgeben.

Tierlaute

Die Gruppe wird in Gruppen zu je 4-5 Personen aufgeteilt. Jeder bekommt nun einen Zettel mit einem Tiernamen. Alle verteilen sich im Zimmer und das Licht wird ausgemacht. Durch die Tierlaute müssen die Gruppenmitglieder nun zueinander finden. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst zusammengefunden hat. Sprechen ist nicht erlaubt, nur die Tierlaute sind erlaubt.

Bewegungsspiele draußen

Bannemann

Vorbereitungsaufwand: Keiner Es werden nur 3 etwas stabilere Stöcke benötigt die zu einer Pyramide (das Bannekreuz) zusammengestellt werden. Die Zeit ist von der Größe der Gruppe, dem Spielort dem Alter und anderen Faktoren abhängig.

Gruppengrößen: Für 5-20 Teilnehmer. Man kann es auch mit mehr Spielern spielen. Wichtig ist aber, dass man alle Namen kennt.

Vorbereitung: Bannemann wird üblicher Weise im Wald gespielt.

Nach Gruppengröße werden bis zu 2 bei sehr großen Gruppen und einem großen Gebiet auch 3 Bannemänner gewählt/bestimmt.

Es werden 3 stabile Äste zu einer 3-Seitigen Pyramide (etwas mehr als $\frac{1}{2}$ Meter hoch) zusammengestellt. Dies ist das Bannekreuz. Dann wird noch ein Ort (Im Wald am besten ein Baum) bestimmt der das Gefängnis bildet.

Spiele / Ablauf

Nun geht's los. Alle Spieler laufen in den Wald und verstecken sich, während die Bannemänner laut runterzählen. Erst bei 0 Angelangt dürfen sie schauen

und müssen versuchen die Spieler zu finden. Hat ein Bannemann einen Spieler gesichtet muss er zum Bannekreuz rennen, seine Hände über dieses halten und laut „XYZ ist gebannt“ rufen. Gegebenenfalls muss der Bannemann auch die Position des gebannten Spielers nennen, da er sonst willkürlich Namen rufen könnte. Bei mehreren Bannemännern darf auch nur derjenige den Spieler bannen, der ihn entdeckt und eventuell aus seinem Versteck gelockt hat. Nicht erlaubt sind ein Bannemann der am Kreuz steht und einer der rumläuft. Oft kommt es so zu Sprintduellen zwischen Bannemann und Spieler Richtung Bannekreuz.

Wichtig hierbei ist Fairplay. Ist ein Spieler gebannt stellt er sich in das Gefängnis.

Die Spieler müssen gleichzeitig versuchen sich dem Bannekreuz zu nähern um dieses Umzutreten. Ist es umgetreten dürfen alle im Gefängnis befindlichen Spieler fliehen und sich wieder verstecken. In dem Fall dürfen die Bannemänner erst wieder bannen, wenn sie das Bannekreuz wieder aufgestellt haben.

Wichtig: Die Bannemänner sollten sich schon auch mal vom Kreuz wegbewegen, sonst ist es für die Spieler unmöglich.

Infos und Varianten

- Das Spiel ist ausgelegt auf Fairplay - Die Namen aller Spieler sollten bekannt sein.

Taktiken: Es gibt verschiedene Taktiken: Vom Wechseln der Kleidung, gemeinsamen Angriff einer ganzen Gruppe auf das Kreuz über hinter einem gebannten Spieler herschleichen.

Es gibt keine Grenzen und alle Ideen möchte ich hier auch nicht verraten.

Varianten: Spielen im Dunkeln: Ist vor allem was für ältere. In diesem Fall sollten nur die Bannemänner Taschenlampen haben und das Bannekreuz sollte durch eine Taschenlampe oder Knicklichter erkennbar sein.

Spielende: Es gibt weder Punkte noch einen direkten Sieger, abgesehen wenn die Bannemänner alle Spieler fangen. Gegebenenfalls müssen der oder die Spieler in der nächsten Runde suchen die zuerst gebannt wurden.

Räuber und Gendarm

Gruppengrößen : Mindestens 1 Leiter. Für mindestens 4 Teilnehmer.

Ablauf: Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Räuber und Gendarm. Es sollten ungefähr auf 3 Räuber, zwei Polizisten sein. Nun müssen die Gendarmen die Räuber fangen und in das Gefängnis gebracht. Das Gefängnis wurde vorher vereinbart. Wenn ein Räuber gefangen wurde, muss er im Gefängnis warten. Seine Räuberkollegen können ihn befreien in dem sie zum Gefängnis rennen und ihn abschlagen. Nun sind beide frei.

Spielende: Gendarmen haben gewonnen wenn sie alle Räuber gefangen haben. Räuber haben gewonnen wenn sie nach einer Zeit noch immer nicht gefangen werden. Dies wird aber nicht gesagt, weil sich sonst die Räuber

verstecken und nicht gefunden werden. Man sagt am besten gar nichts zum Spielende. Und nach 15 Minuten (bei einer Jungscharstunde) hört man auf. Falls einige Räuber gefangen worden sind und andere noch frei, ist es unentschieden. Da das fast immer der Fall ist, gibt es fast nie Verlierer. Doch die Gendarmen können schon vor der Zeit gewinnen.

Barett

Kurzbeschreibung: Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren. Eine Mütze (oder ein Tuch) muss aufgehoben und zur eigenen Mannschaft gebracht werden.

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

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

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

Wettlauf der Amöben

Altersgruppe: Geeignet für kleine Kinder, große Kinder und Jugendliche.

Spielort: Das Spiel kann im Stehen, im Garten, im Wald, auf der Wiese, in der Stadt oder auf Reisen gespielt werden.

Die Spieler werden auf zwei oder mehrere Gruppen verteilt die jeweils eine Amöbe bilden. Dazu bildet jede Gruppe einen Kreis mit den Gesichtern nach außen. Mit den Armen harkt man sich beim linken und rechten Nachbarn ein. Nun kann der Wettlauf beginnen. Da die Außenhülle der Amöbe nicht zerreißen darf, muss immer ein Teil der Gruppe rückwärts laufen.

Ochs vor dem Berg

Ein beliebtes Spiel, welches bereits im Kindergarten gern gespielt wird. Die Gruppe steht auf der einen Seite des Spielfeldes. Ein Freiwilliger steht an der Wand der gegenüberliegenden Seite, dreht sich von der Gruppe weg und ruft „Ochs vor dem Berg – er dreht sich um!“ Währenddessen versucht die Gruppe sich in Richtung des gegenüberliegenden Spielfeldrandes zu bewegen. Bei „um“ dreht der Rufer sich zur Gruppe hin und benennt all diejenigen, die sich zu diesem Zeitpunkt noch vorwärts laufend bewegt haben. Diese müssen dann wieder einige Schritte zurück. Wer als erster die gegenüberliegende Wand erreicht hat ist der neue Ochs.

Schau nicht um der Fuchs geht um

Die Kinder sitzen im Kreis und ein Freiwilliger, der „Fuchs“, läuft außen um den Kreis herum. Die Kinder im Kreis singen: „Schau nicht um, der Fuchs geht um. Es geht ein wildes Tier herum. Wer umschaute oder lacht, dem wird der Buckel blau gemacht.“ Der Fuchs hat ein Tuch in der Hand, das er während diesem Lied hinter einem Kind ablegt. Das Kind, hinter dem der Fuchs das Tuch abgelegt hat, muss aufstehen, das Tuch nehmen, und versuchen den Fuchs abzuschlagen, bevor dieser um den Kreis gelaufen ist und sich auf den freien Platz gesetzt hat. Wird der Fuchs abgeschlagen, muss er es

noch einmal versuchen. Schafft es der Fuchs, oder merkt das Kind nicht, dass das Tuch hinter ihm liegt, bis der Fuchs wieder hinter ihm steht, hat der Fuchs gewonnen und das jeweilige Kind ist der neue Fuchs.

Häschen fangen!

Es werden zwei Spieler bestimmt: Ein „Häschen“ und ein Jäger. Der Jäger muss das Häschen fangen. Alle anderen Mitspieler verteilen sich im Raum und gehen in die Hocke. Auf ein Startzeichen darf der Jäger das Häschen fangen. Wenn das Häschen aber keine Lust mehr hat, gefangen zu werden, schlägt es einen Mitspieler in der Hocke ab. Dann muss dieser Spieler weiter laufen und ist automatisch das neue Häschen. Das alte Häschen kann sich in die Hocke setzen und ausruhen. Sobald der Jäger ein Häschen gefangen, also abgeschlagen hat, werden der Jäger zum Häschen und das Häschen zum Jäger. Um das Spiel etwas schneller zu gestalten, kann man auch mehr als zwei aktive Spieler einsetzen.

Zombie

Die Anzahl der Spieler ist eigentlich egal. Es müssen 2-3 Bälle im Spiel sein. 2-3 Spieler dürfen nur bestimmte Schritte gehen um die Mitspieler abzuwerfen. Die

Mitspieler dürfen in alle Richtungen laufen. Sobald ein Spieler abgeworfen wurde scheidet er aus.

Fangen

Ein oder zwei Fänger müssen versuchen alle anderen anzuschlagen, woraufhin diese an genau der Stelle stehenbleiben müssen und aus dem Spiel vorläufig ausscheiden. Sie können von noch freien Spielern befreit werden, indem diese zwischen den Beinen der Gefangenen durchklettern.

Bänderrauben

Die Schüler stecken sich ein Parteiband in die Hose, so dass der größte Teil des Bandes herausschaut. Es wird versucht, sich gegenseitig die Bänder abzujagen. Geraubte Bänder müssen entsprechend in die eigene Hose gesteckt werden.

Variation:

Jeder Teilnehmer erhält drei Klammern, die er sich an die Schulter, an die Hüfte und in Höhe des Fußknöchels an seine Kleidungsstücke ansteckt. Ziel ist es nun, in einem begrenzten Feld, innerhalb kürzester Zeit, möglichst viele Klammern von seinen Mitspielern einzusammeln,

Alle eingesammelten Klammern werden auf dem Rücken

angesteckt, so dass, sich die Möglichkeit der Mitspieler erhöht, erbeutete Klammern wieder zurückzuerhalten.

Drachenschwanz

Die Teilnehmer bilden mindestens zwei gleich große Gruppen (max. 6 Spieler pro Gruppe). Alle Spieler einer Gruppe halten sich an den Händen. Sie stellen zusammen einen Drachen dar. An dem einen Ende des Drachens wird ein Tuch als Schwanz befestigt. (Dem Gruppenmitglied hinten in den Gürtel stecken) Die Drachen kämpfen nun gegeneinander. Ziel ist es, dem feindlichen Drachen den Schwanz zu klauen. Klauen darf nur der jeweilige Kopf des Drachens. Variante: Die Teilnehmer des Drachens legen jeweils dem vorderen Mitglied die Hände auf die Schultern.

Schlangenschwanzfangen

Die Mitspieler stellen sich hintereinander auf und halten das Kind vor sich an der Taille oder den Schultern fest. Alle zusammen ergeben eine Schlange. Das vorderste Kind ist der Schlangenkopf. Es versucht nun seinen Schwanz (das letzte Kind) zu schnappen und sich somit symbolisch in den Schwanz zu beißen. Die anderen Mitspieler sind die Helfer des Schlangenschwanzes und versuchen dem Schlangenkopf-Kind auszuweichen. Das

ist eine lustige Schlangenschwanzfange! Hat der Schlangenkopf in den Schwanz gebissen bzw. hat das erste das letzte Kind erwischt, wird eine neue Schlange formiert.

Luftballon treten

Material: Pro Teilnehmer eine Schnur und einen kleine LuftballonDie Luftballons werden aufgeblasen und an eine Schnur gebunden. Jeder Teilnehmer erhält einem Luftballon. Diese binden sich die Teilnehmer mit Hilfe der Schnur an den Fuß. Auf ein Startzeichen hin laufen die Teilnehmer durcheinander und versuchen jeweils bei den anderen Mitspielern die Luftballons zu zertreten. Sobald jemand keinen Luftballon mehr hat, scheidet er aus und muss das Spielfeld verlassen. Der Teilnehmer, der als Letztes noch seinen Ballon am Fuß hat, hat gewonnen.

Tipp: Die Schnur zum Luftballon sollte einigermaßen lang sein, damit sich die Teilnehmer nicht gegenseitig auf die Füße treten.

Hochzeitsfangen

Die Teilnehmer stehen in Paaren im Kreis eingehakt Ein Kind verfolgt ein zweites. Wird dieses gefangen, so tauschen die beiden ihre Rolle (der Abgelöste ist der

Fänger). Das Verfolgte kann sich retten, indem es sich bei einem Paar einhakt, worauf das Kind auf der Gegenseite(das dritte) davonlaufen muss und nun Fänger ist!

Fangen: Versteinern

Beschreibung: Mehrere Teilnehmer werden als Fänger bestimmt und bilden ein Team. Wird einen Mitspieler von einem Fänger berührt, stellt sich der Mitspieler am Fangort hin. Ein gefangenes Ziel kann befreit werden in dem es durch einen freien Teilnehmerberührt wird. Ziel ist es, dass die Fänger alle Spieler erwischen.

Varianten:

Grätschstand: Von Fängern berührte Teilnehmer stehen im Grätschstand in der Halle. Der "versteinerte" Mitspieler kann befreit werden in dem ein freier Mitspieler durch seine Beine schlüpft.

Liegestütz: Von Fängern berührte Teilnehmer stehen im Liegestütz in der Halle. Der "versteinerte" Mitspieler kann befreit werden indem ein freier Mitspieler unter der „Brücke" durchkriecht.

Umgreifen: Von Fängern berührte Teilnehmer stehen mit geschl. Beinen in der Halle. Der "versteinerte" Mitspieler kann befreit werden, indem sich zwei freie Mitspieler um das stehende Kind die Hände reichen.

Bock: Von Fängern berührte Teilnehmer in gebückter Haltung in der Halle. Der "versteinerte" Mitspieler kann

befreit werden in dem ein freier Mitspieler über den Bock springt.

Kette: Von Fängern berührte Teilnehmer müssen eine Kette bilden. Sie können befreit werden, indem das äußerste Glied (oder auch irgendein Glied) an der Kette durch einen Freien Teilnehmer berührt wird (Befreiung aller Gefangener).

Rettungsball

Zwei Fänger werden mit Bändern oder Schirmmützen kenntlich gemacht. Aufgabe der Fänger ist es, einen Mitspieler abzuschlagen, um dann mit ihm die Rollen tauschen zu können. Aber erst durch die Bälle wird das Spiel interessant. Wer sich im Besitz eines Balles befindet, kann nicht abgeschlagen werden. Durch geschicktes Zuspielen versuchen die Spieler, möglichst lange dem Zugriff der Fänger zu entkommen.

Kettenfangen

Einer fängt, die anderen laufen weg. Wenn einer gefangen wurde, fassen sich die beiden an der Hand und fangen zusammen. Wenn sie einen dritten gefangen haben, fassen sie sich zu dritt an den Händen und fangen zusammen ... usw. Wenn vier zusammen sind, teilen sie sich in zwei Zweiergruppen. So entstehen lauter Ketten.

Wer als letzter gefangen wird, darf als nächstes beginnen.

Giftzwerg

Es gibt zwei Fänger. Am Anfang hält sich jedes Kind an einem Finger des Fängers fest. Einer der Fänger erzählt eine Geschichte. Sobald er das Wort „Gift“ sagt, müssen alle weglaufen. Wer gefangen ist muss sich hinsetzen. Die Gefangenen können durch drüberspringen befreit werden.

Komm mit- Lauf weg

Die Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Ein Kind wird bestimmt, das beginnen darf. Es geht um den Kreis herum. Dabei tippt es einem anderen Mitspieler auf den Rücken und ruft: „Komm mit!“ Nun versuchen beide schnellstmöglich um den Kreis herumzulaufen und die freie Lücke, in der das angetippte Kind stand, zu erreichen. Wer dies zuerst schafft, darf sich dort hinstellen. Das andere Kind läuft danach weiter herum und tippt ein anderes Kind an.

Guten Tag! - Wie geht's? - Danke gut!

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle fassen sich an die Hände. Einer steht außen und sucht sich jemanden aus, dem er die Hand gibt und sagt: „Guten Tag, wie geht's?“ Der angesprochene antwortet: „Danke, gut!“ Der Dialog wiederholt sich dreimal. Nach dem das letzte Wort gefallen ist, laufen beide Personen schnell in entgegengesetzter Richtung um den Kreis herum. Wenn sie sich treffen wiederholt sich der Dialog (wieder drei Mal). Danach laufen sie die Runde zuende. Wer von den beiden nun als erstes die Lücke des Angesprochenen erreicht, hat gewonnen. Nun geht es wieder von vorne los und der andere sucht sich jemanden zum Begrüßen aus.

Meister, Meister.. (..gib uns Arbeit)

Zu Anfang des Spiels stellen sich, bis auf eine Person, alle, arbeitssuchende Menschen dar. Der eine, ist der Meister, der neue Lehrlinge sucht. Dazu denken sich die Arbeitssuchenden einen Beruf aus, den sie darstellen wollen. Danach schreiten sie auf die Seite des Arbeitgebers, dem Meister zu. Dort stellen sie alle gleichzeitig pantomimisch ihren Beruf dar. Der Meister muss diesen erraten und dann die Arbeitssuchenden jagen. Diese versuchen sich zurück auf ihrer Seite in

Sicherheit zu bringen. Wer gefangen wurde gehört zum Meister und jagt beim nächsten Mal mit.

Erfahrungen:

Spaßiges Spiel mit nicht ganz logischer Handlung. Besonders bei Kleinen beliebt. Man sollte sich nicht auf die Darstellung von Berufen versteifen, sondern auch Tätigkeiten zulassen. Dies macht es gerade für jüngere Mitspieler einfacher, Vorschläge zu machen.

Wilde Jagd

Ort: in einer Halle oder auf einer Wiese

Dies ist das wohl kürzeste Fangspiel, das es gibt. Jede Spieler ist Fänger und versucht andere Mitspieler durch auf den Rücken tippen abzuschlagen. Abgeschlagene Mitspieler scheiden sofort aus und verlassen das Spielfeld.

Variante: Abgeschlagene Personen bleiben einfach regungslos stehen. Nicht abgeschlagene Spieler haben die Möglichkeit, dieses Verhalten als Täuschungsmanöver ebenfalls an den Tag zu legen.

Kommentar:

Der Reiz dieses Spiels liegt im Hin- und Hergerissen sein aller Spieler zwischen Angriff und Flucht. Allerdings sind klare und nicht zu weitläufige Spielfeldgrenzen hilfreich, damit die Fluchttendenz Einzelner nicht überhand nehmen kann. Da das Spiel in diesem Fall nur kurze Zeit in Anspruch nimmt, kann es ruhig einige Male hintereinander gespielt werden.

Katz und Maus

Der Kreis gibt sich die Hände. Es werden zwei Freiwillige ausgesucht - einer ist die Katze, einer die Maus. Die Katze muss nun versuchen, die Maus zu fangen. Am Anfang des Spiels steht die Maus innen im Kreis, die Katze außerhalb. Der Kreis darf die Maus jederzeit durchlassen, bei der Katze muss der Kreis verhindern, dass sie hindurchschlüpft (z.B. enger zusammenrücken oder in die Knie gehen, wenn die Katze kommt).

Speedy Gonzales

Ort: Auf einer Wiese oder in einer Halle

Das Spiel ist eine anspruchsvolle Version des allseits bekannten "Katz und Maus". Die Spieler bilden einen Kreis, wobei der Abstand zwischen zwei Teilnehmern höchstens so groß sein darf, dass sie sich noch an den Händen fassen können. In der Mitte des Kreises steht die Maus, außerhalb die Katze. Die Jagd beginnt. Die Katze versucht, die Maus abzuschlagen. Diese kann sich neben der Schnelligkeit vor allem durch kluge Taktik retten. Denn jedes Mal wenn die Maus zwischen zwei Spielern durchläuft, geben diese sich die Hand und schließen damit die Passage für die Katze, aber auch für die Maus selbst. Eine einmal geschlossene Passage wird nicht wieder geöffnet, d. h., die Schlupflöcher werden im Verlauf des Spiels immer weniger. An der Maus ist es

nun, ihren Weg so geschickt zu wählen, dass die Katze ihr nicht zu nahe kommen kann. Das Spiel endet, wenn die Maus das letzte Schlupfloch geschlossen hat — und damit gewinnt — bzw. wenn es der Katze gelingt, sie vorher abzuschlagen. Danach können weitere Runden mit wechselnden Rollen gespielt werden.

Dritten abschlagen

Für dieses Spiel wird eine gerade Mitspielerzahl benötigt, weil ansonsten ein Spieler aussetzen muss. Es werden nämlich zwei gleich starke Gruppen gebildet: Fänger und Läufer. Die Fänger stellen sich im Kreis auf, die Gesichter zueinander. Die Läufer bilden einen zweiten Kreis außen um die Fänger herum, so dass immer ein Läufer genau hinter einem Fänger steht. Ein Läufer rennt plötzlich los und der Fänger - sobald er es bemerkt - hinterher. Das Ziel des Fängers ist es natürlich, den Läufer abzuschlagen, aber das ist gar nicht so einfach! Denn erstens hat der Läufer einen kleinen Vorsprung und zweitens darf er sich in den Kreis retten. Er stellt sich dann genau vor ein anderes Fänger-Läufer-Paar. In diesem Fall muss dann der hinterste, also der "Dritte" loslaufen. So hat der Fänger ständig ein neues "Opfer" abzuschlagen. Schafft er es dennoch, beginnt eine neue Runde.

Faules Ei

Spielverlauf: Die Mitspieler setzen sich in einen Kreis. Ein Spieler läuft außen herum und lässt hinter einem anderen Spieler einen Gegenstand (Taschentuch, Geschirrhandtuch o.ä.) fallen. Dieser muss nun den Gegenstand aufheben und dem ersten Spieler hinterher laufen. Schafft er es, ihn einzuholen, so muss der erste Spieler in die Mitte ("faules Ei"). Schafft der es dagegen, vorher den freien Platz zu erreichen, so muss der verbliebene Spieler weitermachen: hinter irgend jemandem das Tuch fallen lassen, weglaufen, usw. Es kann auch ein K.O.-System eingeführt werden: wer abgeschlagen wurde, scheidet aus, wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

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

Die Hexe kocht

Zuerst wird ein Spielfeld abgesteckt. Eine Person wird die Hexe. Die Hexe und die übrigen Spieler stehen sich im Spielfeld gegenüber. Es muss genügend Platz zwischen beiden Parteien sein. Das Spiel beginnt. Die Hexe sagt zum Beispiel: "Ich koche heute Erbsen mit Möhren. Erbsen mit Möhren haben vier Silben. Pro Silbe

müssen die Spieler einen Schritt auf die Hexe zugehen. So geht es weiter, bis die Hexe meint, dass die Kinder nahe genug sind. Dann sagt sie: „Heute koche ich Kinder“ und läuft los, um ein Kind zu fangen. Wer gefangen wurde ist die nächste Hexe!

Kaiser welche Fahne weht heute?

Ein Kind ist der Kaiser und steht auf der einen Seite. Alle anderen stehen gegenüber und rufen: „Kaiser welche Fahne weht heute?“ Der „Kaiser“ überlegt sich eine Farbe und ruft dann z.B. „rot.“ Nun müssen die Kinder die Seiten tauschen, wobei der Kaiser alle Kinder fangen darf die etwas Rotes anhaben, bevor sie die andere Seite erreichen.

Fischer wie tief ist das Wasser?

Der Fischer und die anderen Kinder stehen sich in einiger Entfernung gegenüber. Die Kinder fragen der Reihe nach: „Fisch wie tief ist das Wasser?“ und der Fischer gibt jeweils eine Antwort (eine Badewanne tief, einen kleinen/großen Schritt tief, einen Fuß tief, einen Sprung tief, eine Körperlänge tief, drei Schritte tief, fünf Schritte tief ...) und das jeweilige Kind darf dann entsprechend weit vor gehen. Gewonnen hat, wer als erster beim Fischer ist.

Bäumchen, wechsle dich

Alle Spieler stellen sich neben einen Baum. Ein Spieler bleibt in der Mitte stehen und ruft: "Bäumchen, wechsle dich!" Sofort versuchen nun die Spieler die Plätze zu tauschen; auch der Spieler in der Mitte versucht, an einen freien Baum zu gelangen. Der Spieler, der es nicht geschafft hat, einen neuen Baum zu ergattern, steht als nächstes in der Mitte. Falls es auf dem Spielfeld keine Bäume gibt, kann man stattdessen auf einem asphaltierten Platz die Standplätze mit Kreidekreisen markieren.

Schwarzer Mann

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

Anschleichen

Ein Spieler steht an einem Baum mit verbundenen Augen. Er darf um den Baum herumgehen, sich aber nicht von dem Baum entfernen. Die anderen versuchen nun, sich von einer drei Meter entfernten Startlinie geräuschlos und der Reihe nach an den Baum zu schleichen. Wenn ein Kind ertappt wird, muss es zur Startlinie zurück.

Kubb

Spielmaterial: 1 König

10 Kubbs

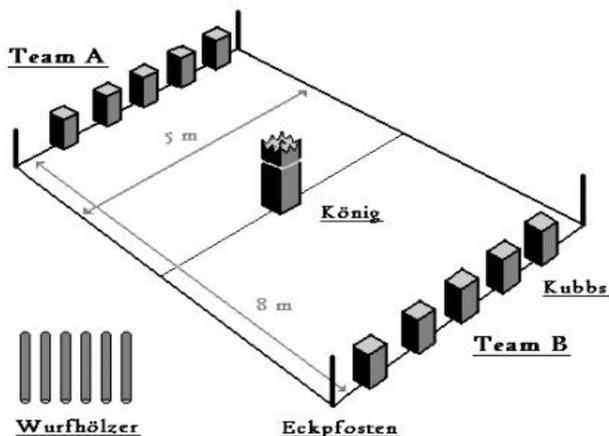
6 Wurfhölzer

4 Eckpfosten

Ziel des Spiels : Ziel des Spiels ist es, zunächst die gegnerischen Kubbs mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Wird der König anschließend ebenfalls zu Fall gebracht hat die Mannschaft gewonnen.

Spielvorbereitung:

Es werden zwei Teams mit jeweils 1-6 Spielern gebildet.



Das Spielfeld wird entsprechend der Abbildung aufgebaut. Gewöhnlich beträgt die Größe des Spielfeldes 5 x 8 Meter. Je nach Spielstärke kann die Feldgröße jedoch variiert werden. Als Untergrund ist eine relativ ebene Wiese am besten geeignet. Die Eckpfosten bilden die Außengrenzen des Spielfeldes.

Spielbeginn:

Je ein Mitspieler eines Teams wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König. Es beginnt die Mannschaft, deren Wurfholz sich näher am König befindet. Wirft ein Spieler den König um, beginnt die Mannschaft des Gegners.

Spielverlauf:

Team A spielt gegen Team B: Team A hat das Einwerfen gewonnen und beginnt, mit den 6 Wurfhölzern so viele gegnerische Basiskubbs wie möglich abzuwerfen. Team B sammelt danach alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein, und wirft die Kubbs wieder zurück in die gegnerische Spielhälfte. Nachdem alle Kubbs geworfen wurden, werden diese von Team A aufgestellt. Nun ist Team B an der Reihe, mit den 6 Wurfhölzern die gegnerischen Kubbs abzuwerfen, wobei zuerst alle in der gegnerischen Spielhälfte stehenden Feldkubbs getroffen werden müssen, bevor die Basiskubbs an der Grundlinie abgeworfen werden dürfen. Danach führt Team A den beschriebenen Spielzug aus.

Das Werfen von Wurfhölzern und Kubbs:

Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen, so dass sie mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen. Horizontal rotierende Würfe (Hubschrauber- oder Schleuderwürfe) sind verboten und gelten als nicht ausgeführt. Kubbs dürfen, in der gleichen Armbewegung wie beim Wurfholz, auch mit der Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden. Die Teammitglieder wechseln sich beim Werfen der Wurfhölzer ab: Die Spieler eines Teams werfen nacheinander. Die Reihenfolge der Spieler ist variabel. Das Werfen der Kubbs kann von einem Spieler erfolgen.

Das Umwerfen der Kubbs:

Auf Feld- und Basiskubbs wird grundsätzlich von der Grundlinie aus geworfen. Nur wenn noch Kubbs im eigenen Feld stehen, wird von dem der Mittellinie am nächsten stehenden Feldkubb aus geworfen. Der Spieler muss dabei nicht an diesem Feldkubb stehen, sondern auf einer gedachten Linie, die im rechten Winkel von den Seitenlinien ausgeht und die Position dieses Feldkubbs schneidet. Der Spieler steht beim Werfen hinter der eigenen Wurflinie und darf die seitliche Spielfeldbegrenzung nicht übertreten. Bevor auf die Basiskubbs geworfen werden kann, müssen alle Feldkubbs umgeworfen worden sein. Solange noch Kubbs im Feld stehen, wird ein getroffener Basiskubb wieder aufgestellt. Sollte mit einem Wurf erst der letzte stehende Feldkubb und gleich darauf ein Basiskubb umgeworfen werden, gelten beide Kubbs als

umgeworfen. Ein getroffener Feldkubb, der gefallen ist und sich wieder aufrichtet, gilt als umgeworfen. Sollte ein Kubb durch „höhere Gewalt“ umfallen, wird dieser wieder aufgestellt.

Das Einwerfen der Kubbs:

Getroffene und umgefallene Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen. Einzuwerfende Kubbs werden nacheinander in das Feld der gegnerischen Mannschaft geworfen. Auf der Spielfeldbegrenzung liegende Kubbs sind gültig eingeworfen. Sollten Kubbs nach dem Einwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte liegen, müssen diese noch einmal eingeworfen werden. Liegt ein Kubb auch nach der Wiederholung regelwidrig, darf ihn das gegnerische Team im Feld platzieren, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König oder der hinteren Spielfeldbegrenzungen. Man kann Kubbs sowohl aus dem Feld heraus- wie auch hereinstoßen. Sollte ein Kubb beim Einwerfen eines anderen Kubbs aus dem Feld herausgestoßen werden, muss er noch einmal eingeworfen werden. Bleibt er dabei außerhalb des gegnerischen Feldes liegen, darf das gegnerische Team ihn nach den oben genannten Regeln aufstellen.

Das Aufstellen der Kubbs:

Eingeworfene Kubbs werden vom gegnerischen Team an der Stelle im Feld aufgestellt, an der sie liegen geblieben sind. Dabei ist jeder Kubb der Länge nach in eine

beliebige Richtung aufzuklappen. Auf der Spielfeldbegrenzung liegen gebliebene Kubbs sind in das Feld aufzuklappen. Fällt beim Einwerfen ein Kubb, der bereits in der gegnerischen Spielhälfte stand, ist er dort wieder aufzustellen, wo er liegen geblieben ist.

Spielende: Ein Team hat gewonnen, wenn es alle Kubbs im gegnerischen Feld und danach den König mit den sechs Wurfstäben in einem Durchgang umwirft. Auf den König wird immer von der Grundlinie aus geworfen. Der Wurf wird, mit dem Rücken zum König stehend, durch die Beine ausgeführt. Wer den König vorher (auch ungewollt) mit Kubb oder Wurfstock umwirft, hat sofort verloren.

Staffelspiele

- immer zwei Leute aus einer Mannschaft müssen ein Mannschaftsmitglied auf einer *Decke* ziehen
- *Wasserstaffeln:* in einer bestimmten Zeit möglichst viel Wasser in Bechern, Strohhalmen oder Schwämmen an das Ende der Laufbahn bringen

Übrigens: Dieses Spiel war für uns oft eine hervorragende Gelegenheit, eine Wasserschlacht zu beginnen: Nach dem Ende holten wir die Sammelbehälter zur Gruppe, um dort (zum Schein) die Höhe der Wasserstände zu vergleichen. Meistens

stellten sich die Kinder dann schon neugierig um die Behälter herum. Diese Ahnungslosen! Wir zählten einfach laut bis drei und schon hatten wir den Kindern die Eimer übergeschüttet. Und los ging die Wasserschlacht.

- zurück zu den Staffelspielen:
- immer zwei Leute reiten Huckepack über das Feld; dem Unteren sind die Augen verbunden, der Obere muss ihn durch einen Hindernisparcours lotsen
- vor Antritt muss der Läufer eine Jacke, Mütze, Schal und Handschuhe anziehen und anschließend ein Tablett mit Geschirr über das Feld befördern (bitte aber nur mit Kunststoffgeschirr spielen!)
- Jeder Spieler erhält 2 gefüllte Wasserbecher. Etwa 5-10 Pappkartoninseln liegen in einer Distanz von ca. 120-150cm voneinander entfernt. Ziel ist es nun von Insel zu Insel zu springen mit möglichst wenig Wasserverlust. Am Ziel steht ein Messbecher. Natürlich darf nicht neben die Insel gesprungen werden. Das gibt Punkteabzug, oder der Sprung muss wiederholt werden.
- der Läufer erhält am Anfang der Laufbahn einen Keks, diesen muss er bis zum Ende der Bahn aufgegessen haben, um dort einem Betreuer ins Ohr pfeifen zu können
- Bälle über den Köpfen oder unter den Beinen nach hinten durchgeben; der Letzte rennt mit dem Ball nach vorne und gibt ihn dort wieder weiter
- immer zwei Leute stellen sich nebeneinander, dort werden ihnen die Innen stehenden Beine

miteinander verbunden, so müssen sie nun weiterlaufen

- auf einem Bein hüpfen
- Die Teilnehmer werden in Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt einen Ballon. Es wird eine Startlinie markiert. In etwas Entfernung gibt es eine Wendemarke. Auf ein Startzeichen läuft der erste Spieler mit dem Ballon los. Der Ballon muss durch Schlagen vorwärts bewegt werden. Der Ballon darf nicht festgehalten oder getragen werden. Der Spieler läuft mit dem Ballon bis zur Wendemarken und dann wieder zurück zum Start. Dort übernimmt dann der jeweils zweite Spieler der Mannschaft den Ballon. Die Mannschaft, die als erstes alle Spieler samt Ballon im Ziel hat, hat gewonnen.
- Schubkarrenlaufen: einer krabbelt auf den Händen vorwärts, während der Hintere seine Beine in der Hand hält
- Für diesen Staffellauf benötigst Du für jede Mannschaft eine sehr große alte Hose (Shorts, Trainingshose o.ä.). Das erste zweier Team zieht die Hose an und zwar jeder geht mit einem Fuß in eins der Hosenbeine. Beim Startpfeiff starten beide gemeinsam los und übergeben die Hose an die nächsten beiden der Mannschaft. Welches Team ist am schnellsten?
- Die Mannschaft steht **eng** mit gegrätschten Beinen hintereinander. Immer der letzte einer Mannschaft kriecht von hinten nach vorne und stellt sich vorne wieder auf. Erst dann darf der nächste von hinten in den Tunnel starten.

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste mit der vordersten Person eine Ziellinie berührt. Beim Spiel muss darauf geachtet werden, dass die Mannschaften nicht durch zu große Abstände zu viel beschießen und so schneller an die Ziellinie kommen.

- Klamotten-Staffel **Material:** 2 kleine Koffer oder Taschen, 2 Mützen, 2 Schals, 2 Jacken
Jeweils eine Mütze, ein Schal und eine Jacke kommen in den Koffer. Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Es gibt eine Start- und eine Ziellinie. Die beiden Gruppen stellen sich in zwei Reihen an der Startlinie auf. Die beiden Gruppen stehen nebeneinander, die einzelnen Spieler hintereinander.

Der erste Teilnehmer bekommt den Koffer in die Hand. Auf ein Startzeichen läuft der erste Teilnehmer los bis zur Ziellinie. Dort öffnet er den Koffer und zieht die Kleidung an, die in dem Koffer ist. Dann nimmt er den Koffer und läuft er zurück zur Startlinie. Dort zieht er die Kleidungsstücke wieder aus, tut sie wieder in den Koffer und übergibt den Koffer an den nächsten Teilnehmer.

Die Mannschaft bei der als erstes alle Teilnehmer gelaufen sind hat gewonnen.

Räuber und Prinzessin

Wir alle erinnern uns daran, mit welcher Leidenschaft wir dieses Spiel betrieben haben. Es gehört zum ewigen Bestand einer frohen Jugend und ist dabei so einfach. Die Räuber markieren ihre Höhle durch ein geräumiges Viereck. Die Prinzessinnen bewohnen ein Schloss und zeichnen auf der anderen Seite des Spielplatzes einen Kreis von etwa 20 Meter Durchmesser. Aufgabe der Räuber ist es, eine Fahne zu berühren, die in der Mitte des Kreises steht und nur von einer einzigen Spielerin bewacht wird, die die Räuber im Kreis abschlagen darf. Die anderen Spielerinnen müssen den Kreis verteidigen. Sie können zwar in ihn hinein, dürfen dort aber keinen Räuber abschlagen. Jeder Räuber kann durch einfachen Abschlag außer Gefecht gesetzt werden, nur in seiner Höhle ist er sicher. Die Prinzessinnen haben das Spiel gewonnen, wenn es ihnen gelingt, eine vorher festgelegte Anzahl von Räufern festzunehmen. Sie haben es verloren, wenn einer der Räuber bis zur Fahne vordringt.

Rückwärtsgang mit Spiegel

Vor dem Spiel erhält Spieler vom Spielleiter einen Taschenspiegel; außerdem wird eine Start- und Ziellinie markiert. Dann stellen sich alle Spieler nebeneinander in einer Reihe auf. Zwischen den Spielern muss genügend Abstand - etwa ein Meter - eingehalten werden. Auf

Kommando des Spielleiters gehen nun alle rückwärts los. Um sich zu orientieren, sieht jeder Spieler so in den Spiegel, dass er das Geschehen und das Gelände in seinem Rücken erkennen kann. Wer als erster im Ziel ankommt, hat gewonnen!

Hinweis, Material

Auf Sicherheit achten - im Gelände sollten sich keine Hindernisse, über die man stolpern kann, befinden.

Tunnelball

Der Spielleiter teilt die Gruppe in zwei gleich große Mannschaften ein. Dann wird festgelegt, wie viele Runden gespielt werden. Für das Spiel stellen sich die Spieler jeder Mannschaft hintereinander in einer Reihe auf, die Beine sind gespreizt und bilden einen Tunnel. Aufgabe jeder Mannschaft ist es, einen Ball vom ersten Spieler in der Reihe zum letzten hindurchzureichen. Sobald der Ball beim letzten Spieler angekommen ist, rennt er mit dem Ball nach vorne und gibt ihn wieder durch den "Beine-Tunnel" nach hinten. Die Mannschaft, die als erste die geforderte Rundenzahl erreicht hat, ist Sieger.

Gifttransport

Teilnehmer: Unbegrenzt

Benötigtes Material: Klopapierrollen, leere Margarine-dosen oder ähnliche leichte Behälter **Ort:** Draußen

Benötigtes Material: Klopapierrollen, leere Margarine-dosen oder ähnliche leichte Behälter

Beschreibung: Immer zwei Mitspieler sind ein Team, Die beiden halten einen Streifen aus Klopapier gespannt zwischen sich, der Streifen sollte ca. 10-12 Blätter lang sein.

Auf dem Streifen wird die leere Margarinedose transportiert, die nicht herunterfallen darf, weil sonst das Gift herausläuft.

Die Spieler-müssen nun vom Start zu einem festgelegten Ziel laufen. Dabei darf der Streifen Klopapier nicht reißen und die Giftdose darf nicht herunterfallen. Fällt die Dose runter, müssen die Spieler noch mal an den Start Wer die Giftdose zuerst unbeschadet ans Ziel gebracht hat, hat gewonnen.

Dieses Spiel kann auch als Staffellauf gespielt werden. Dazu teilt sich die Gruppe in jeweils die gleiche Anzahl an Mitspielern. Ein Teil der Gruppe bleibt am Start stehen, der andere geht zum Zielpunkt. Wenn der erste Gifttransport am Ziel angekommen ist, übernehmen zwei neue Mitspieler den Transport und laufen damit zum Start zurück usw.

Bewegungsspiele drinnen

Donauwelle

Bewegungsspiel, bei dem man sich auf einen freien Platz setzen muss.

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

Ameisenspiel

Ein ähnliches Spiel wie Donauwelle. Jeder Mitspieler sitzt auf einem Stuhl und dann werden die Spieler aufgefordert sich mit ihrem Stuhl irgendwie im Raum zu verteilen. Nun wird einer bestimmt, der die „Ameise“ ist,

aufsteht, sich von seinem Stuhl ein Stück entfernt und nun mit „Ameisenschritten versuchen muss, einen freien Stuhl zu ergattern. Die anderen Spieler versuchen dies zu verhindern, indem sie schnell immer wieder den freiwerdenden Stuhl besetzen. Sie dürfen normal laufen, die „Ameise“ muss mit Trippelschritten gehen, das heißt, einen Fuß vor den anderen setzen und so schlurfend vorwärts kommen. Wenn die „Ameise einen Stuhl erkämpft hat, ist derjenige „Ameise“, der daneben sitzt, oder sich gerade auf den freien Stuhl setzen wollte, aber zu langsam war.

Obstsalat

Die Kinder werden in Obstsorten aufgeteilt (z.B. Äpfel, Birnen, etc.). Ein Kind steht mit verbundenen Augen in der Mitte und sagt welche Obstsorten Platz tauschen sollen (z.B: Äpfel mit Birnen) und versucht dabei ein Kind zu fangen. Das gefangene Kind geht nun in die Mitte. Wenn alle Kinder den Platz tauschen sollen sagt das Kind in der Mitte: „Obstsalat!“

Verzaubert, erlöst

Der Spielleiter verteilt an alle Teilnehmer Augenbinden. Ein Teilnehmer, der Zauberer, erhält zusätzlich einen Zauberstab. Alle Teilnehmer gehen im Raum umher. Der

Zauberer muss versuchen, möglichst viele andere Spieler mit seinem Zauberstab zu berühren. Wenn er jemanden erwischt, ist er verzaubert. Er muss auf der Stelle stehenbleiben und "Hilfe, verzaubert!" ausrufen. Doch die anderen Spieler können ihn erlösen, indem sie zwischen seinen Beinen hindurchkriechen. Knifflig wird die Situation, wenn der Zauberer einen Spieler verzaubert, der gerade einen Mitspieler erlösen will...

Hinweis: Mit Spielleiter. Auf Sicherheit achten - der Stab muss nach unten gehalten werden!

Tunnelsprint (Vertrauenslauf)

Die Gruppe stellt sich zu einem Spalier auf. Nun strecken alle die Arme aus, so dass sich die Fingerspitzen gerade noch mit dem Gegenüber berühren. Jetzt sprintet ein Freiwilliger durch die gebildete Spaliergasse. Das Besondere: die beiden Reihen strecken ihre Hände aus und ziehen die Hände erst kurz bevor der Läufer kommt nach oben weg (wie eine Laolawelle). Danach kommt eine andere Person dran. Der Läufer sollte sich nicht bücken und so schnell wie möglich laufen. Der Ernst des Spieles sollte vorher klar gemacht werden. **Ziel:** man lernt sich zu vertrauen!

Chinesisch Fußball

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Die Beine müssen auseinander, aber der Fuß muss den des Nachbarn immer berühren, damit der Ball nicht dauernd aus dem Kreis rauskommt. Die Beine sind dann von jedem Kind sozusagen die Torpfosten und der Ball muss zwischen den Beinen durch. Es darf nur gebückt gespielt werden, dass heißt, nur mit den Händen abgewehrt und geschossen werden. Alle Kinder müssen aber nicht nur versuchen bei sich selbst den Ball abzuwehren sondern auch versuchen, ihn bei den Anderen zwischen den Beinen durchzuschießen. Schafft man das, muss das Kind bei dem getroffen wurde einen Arm Rücken nehmen und nur mit einer Hand weiterspielen. Beim zweiten Tor muss es sich umdrehen und rückwärts mit zwei Armen spielen; beim dritten Tor mit einem Arm. Geht der Ball nochmals durch, muss es ganz raus. So verkleinert sich der Kreis immer mehr und wer als letztes übrig bleibt, hat gewonnen. Versucht ein Kind bei einem Anderen den Ball mit den Händen durchzuschießen, darf dieses nicht einfach die Beine zusammen machen, sonst muss es sich z. B. auch umdrehen usw.

Münze drehen!

Die Spieler setzen sich in 2 Reihen nebeneinander (Rücken an Rücken). In 5 Metern Entfernung liegt auf

einem Stuhl ein Gegenstand (Halstuch oder Kissen). Auf der anderen Seite der 2 Sitzreihen ist der Spielleiter, der eine Münze dreht.

Diejenigen Mitspieler der zwei Sitzreihen, die in Richtung des Münze drehenden Spielleiters sitzen, beobachten die Münze und sind die Signalgeber, alle anderen dürfen sie nicht sehen. Fällt Kopf müssen die Signalgeber lautlos per Handdruck ein Signal durch die Sitzreihe schicken. Es signalisiert dem ersten Mitspieler der Sitzreihe in Richtung Stuhl, dem Staffelläufer, los zu rennen und möglichst als 1. das Halstuch hochzuheben. Hat er es geschafft, darf er sich auf die andere Seite der Sitzreihe setzen und nun Signalgeber sein, hat er es nicht geschafft, bleibt er weiter Staffelläufer. Bei Zahl muss Stille bewahrt werden und der Spielleiter dreht erneut die Münze. Gewonnen hat die Mannschaft, in der als erstes alle Teilnehmer einmal Signalgeber waren.

Molekülspiel

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

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

Spielverlauf

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

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

Bemerkungen: Statt Zahlen anzugeben, kann der Spielleiter auch bestimmte Merkmale vorgeben, nach denen sich die Spieler gruppieren sollen, z.B. Alter, Augenfarbe, Wohnort, usw. Damit eignet sich das Spiel auch gut zum Kennenlernen.

Romeo und Julia

Kreis, 1 freiwilliger Junge, 1 freiwilliges Mädchen. Dem Jungen (=Romeo) werden die Füße verbunden, dem Mädchen (=Julia) die Augen. Nun muss Julia Romeo fangen, dieser möchte allerdings nicht so ganz. Damit Julia weiß, wo sie suchen muss, ruft sie immer wieder "Romeo, wo bist du?", worauf Romeo sich kurz meldet ("Hier!") und dann wieder weg hüpf.

Hier sollten die Betreuer aber während des Spiels darauf achten, dass das Gegröle und Gelächter der Kinder nicht

überhandnimmt, da Julia sonst die Antworten Romeos nicht mehr verstehen kann. Das Spiel ist beendet, wenn Julia ihren Romeo gefangen hat und kann anschließend mit zwei weiteren Kandidaten fortgesetzt werden.

Karten-Rutschen

Alle sitzen im Stuhlkreis. Jeder bekommt eine Spielkarte und behält sie in der Hand, jeder merkt sich auf welchem Stuhl man als erstes saß. Nun deckt der Gruppenleiter von den übrigen Spielkarten eine Karte auf und nennt die Farbe (Schippe, Herz, Kreuz oder Karo). Alle mit der entsprechenden Farbe, dürfen einen Platz nach rechts rutschen. Sitzt dort jemand muss man sich auf seinen Schoß setzen. Sitzen mehrere Personen übereinander darf nur die oberste Person rutschen, die übrigen sind blockiert, auch wenn ihre Farbe kommt. Sind alle gerutscht deckt der Spielleiter die nächste Karte auf. Gewonnen hat die Person, die als erste wieder auf ihrem Stuhl angekommen ist.

Die rote Socke

Alle Personen bis auf eine setzen sich in einen Stuhlkreis. Der Mittelsmann ist der, der keinen Platz hat, aber versuchen muss einen zu ergattern. Deshalb darf er Kommandos geben. Etwa: „Die die eine rote Socke

anhaben, wechseln nun ihren Platz!“ Die Personen die nun aufstehen und den Platz wechseln, ermöglichen dem Mittelsmann selbst einen Platz zu finden. Die Person, die keine Sitzgelegenheit ergattert, steht nun in der Mitte und gibt die Kommandos, die einen Platzwechsel erfordern.

Alternative: Man kann statt auf dem Boden auch auf Stühlen sitzen. Und das Spiel in der gleichen Weise spielen. Alles, was auf die Mitspieler zutrifft, beispielsweise blaue Pullis, grüne Haarschleifen, usw., können der Grund für eine Platzsuche sein.

Reise nach Jerusalem extreme

Eine Hälfte der Kärtchen ist mit einem Stuhl bemalt, die andere mit einem Männchen. Alle Zettel werden gefaltet und gemischt. Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein. Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel, den er jedoch noch nicht ansehen darf. Solange nun Musik läuft, müssen sich alle Spieler durcheinander bewegen und untereinander die Zettel tauschen. Stoppt die Musik, öffnen alle Spieler schnell ihre Zettel. Hat man ein Stuhlsymbol auf seinen Zettel, so muss man sich schnell auf den Boden werfen und in irgendeiner Form einen Stuhl bilden. Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen „Stuhl“ suchen, auf dem man Platz nimmt. Derjenige, der keinen Stuhl findet, fliegt raus. Der Zettel des ausgeschiedenen Spielers wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht. In den

folgenden Runden scheiden dann jeweils 2 Spieler aus. Dabei wird auch jeweils nur einer der „Männchen“ – Zettel mit einem „Stuhl“ – Zettel vertauscht. Wer am Ende übrig bleibt hat gewonnen.

Platztausch mit Blindem

Alle sitzen im Kreis, ein Stuhl ist zu wenig. Die Person in der Mitte bekommt die Augen verbunden und nennt zwei Namen. Diese beiden müssen nun die Plätze tauschen ohne abgeschlagen zu werden. Hierzu müssen die anderen Mitspieler ruhig sein.

Schrubber-Hockey

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

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

Spielverlauf:

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

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

Bemerkungen: Beim Einteilen der Mannschaften sollte darauf geachtet werden, dass Spieler mit gleichen Nummern auch in etwa gleich stark bzw. gleich schnell sind. Damit alle Nummern ungefähr gleich oft drankommen, sollte der Spielleiter eine Strichliste darüber führen.

Material

- 2 Stühle
- 2 Schrubber (Besen gehen zu schnell kaputt...)
- 1 Lappen

Whiskeymixer

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Im Uhrzeigersinn wird das Wort "Whiskeymixer" möglichst schnell herum gegeben. Sagt ein Spieler "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und das Wort "Wachsmaske" in Gegenuhrzeigersinnrichtung weiter gesagt. Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert ein Spieler oder fängt an zu lachen, muss er bzw. sie einmal um den Kreis laufen.

Hinweise und Tipps:

- Versprecher sind bei diesem Spiel explizit erlaubt!
- Man kann auf das Kreislaufen verzichten - dann ist das Aufwärmspiel eher noch witziger.
- Ob "Wasmaxe" oder "Wiximixi", irgendwann verspricht sich jeder Mal und es ist jedes Mal wieder witzig!

Genmanipulierte Maus

Die Spieler stehen zusammen mit dem Spielleiter im Kreis. Dieser setzt eine unsichtbare Maus auf den Boden, die nun unter den Füßen der Spieler hindurch rennt. Die Spieler müssen dazu in die Höhe springen, und zwar immer so, dass die Füße den Boden nicht gleichzeitig, sondern nacheinander verlassen. Zuerst geht derjenige Fuß hoch, von welcher Seite die Maus kommt. In derselben Reihenfolge, in der sie hochgingen, setzen die Füße auch wieder nacheinander auf dem Boden auf.

Zunächst rennt die Maus einfach im Kreis herum. Es sollte eine möglichst flüssige, wellenartige Bewegung entstehen.

Nach einigen Runden kann der Spielleiter einen Richtungswechsel vornehmen und die Maus in der Gegenrichtung laufen lassen.

Anschließend wird die Maus wieder eingefangen. Nun kommt eine "genmanipulierte" Maus zum Einsatz. Diese ist etwas gestört und rennt unter jedem Spieler dreimal durch. Jeder Spieler muss also dreimal in die Luft springen: das erste Mal kommt die Maus von links, das

zweite Mal von rechts und das dritte Mal wieder von links.

Rettungsinseln

Auf dem Boden werden verschieden große Kreise mit Kreide eingezeichnet. Jeder Kreis stellt eine Rettungsinsel dar, die unterschiedlich viele Personen aufnehmen kann. Alle bewegen sich im Raum umher. Sobald die Musik stoppt sucht sich jeder eine rettende Insel. Derjenige, der keine findet bzw. als "einer zu viel" aufspringt, scheidet aus.

Ballspiele

Gebannt

Alle stehen im Kreis. Eine Person in der Mitte des Kreises wirft einen Ball senkrecht in die Luft und ruft einen Namen eines Gruppenmitgliedes. Diejenige Person fängt den Ball und ruft „Stopp“. In diesem Augenblick bleiben alle wie erstarrt stehen. Der Ballfänger kann nun 3 große Schritte auf eine x-beliebige Person zugehen und versuchen diejenige Person ab zu treffen. Die Person

darf sich nicht vom Fleck bewegen, allerdings mit dem Körper versuchen auszuweichen (ducken, weg-drehen,...). Wird die Person getroffen bekommt die getroffene Person einen Minuspunkt, ansonsten der Ballwerfer. Anschließend erfolgt eine weitere Spielrunde.

Völkerball

In die zwei gleichgroßen (Volleyball-)Felder verteilen sich zwei Mannschaften. Beide wählen ihren "König" oder "Spion". Dieser stellt sich irgendwo außerhalb des gegnerischen Spielfeldes auf. Nun geht es los: Wer abgeworfen wird, muss aus seinem Spielfeld zum "König", bzw. "Spion". Der Spieler darf wieder zurück, wenn er es schafft eine Person aus der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Ist kein Spieler mehr im Spielfeld, betritt der "König" dieses. Er erhält den Ball und hat drei Leben, wird aber abgelöst falls sich ein Spieler freiwirft. Berührt der Ball den Boden, ist er nicht mehr "scharf".

Varianten:

- Mehrere Bälle (Maximal 3)
- "Freilaufen": Wer es schafft von der Grundlinie über das ganze gegnerische Feld zu laufen, ohne abgeschlagen zu werden, ist frei...

- "Umgekehrt": Nur ein Spieler ist im Spielfeld. Für jeden Abwurf darf ein weiterer Spieler in sein Land. Zurück geht's nicht mehr...
- "Titanic": Das Spiel ist verloren, wenn die aufgestellte Weichbodenmatte umfällt
- "Hindernisse" Spiel mit Hindernissen, die vorher selber ausgerichtet werden dürfen. (z.B. zwei Kästen)
- "Anders" Einfach besondere Regeln, wie andere Technik festlegen
- "Schnur": Es wird eine Schnur gespannt, über welche nur abgeworfen werden darf.
- Einen Kreis abstecken. Eine Mannschaft innen, eine außen. Die äußere wirft solange, bis alle im Kreis abgeworfen sind und ausscheiden. Dann werden die Rollen gewechselt. Mit Stoppuhr messen, welche Mannschaft die innere am schnellsten abwirft.
- Völkerball mit 4 Gruppen (4-Felder-Ball) Gespielt wird wie beim normalen Völkerball, nur dieses Mal auf 4 Feldern mit 4 Mannschaften. Die Spielfläche wird geviertelt, die Trennungslinien mit Matten gekennzeichnet, nicht mit Bänken. Es sollten mindestens 4 weiche Bälle/einen Ball pro Mannschaft verwendet werden. Jeder Spieler darf jeden aus der anderen Gruppe abwerfen. Die abgeworfene Person geht in die Gruppe, die ihn getroffen hat. Das Spiel wird auf Zeit gespielt oder wenn ein Feld "leer" ist, d.h. über keine Spieler mehr verfügt.

- Mannschaftsvölkerball
Zwei Mannschaften müssen sich gegenseitig versuchen abzuwerfen (Schaumstoffball). Das Spiel wird in der ganzen Halle ohne Feldeinteilung gespielt. Bedingungen sind:
-man darf nicht mit dem Ball laufen,
-wenn man getroffen ist, muss man sich hinsetzen,
-wenn ein eigener Spieler einen anderen abwirft, darf man wieder mitspielen,
-ist nur noch ein Spieler übrig, darf er mit dem Ball laufen.
- Überall Völkerball
Wie Völkerball-aktiviert, aber die Abgeworfenen dürfen auch an den Breitseiten des Angriffsfeldes stehen und von dort aus gegnerische Spieler abwerfen.
- Völkerball verkehrt herum
Nur zwei Spieler pro Mannschaft befinden sich auf dem Feld. Alle anderen Spieler stehen zu Beginn um das gegnerische Spielfeld herum und müssen sich durch Abwerfen befreien. Feldspieler dürfen selbst keine Gegner abwerfen. Sie dienen lediglich als Zuspieler für andere Mitspieler, denen es noch nicht gelungen ist, sich zu befreien. Diejenige Mannschaft, die zuerst komplett auf dem Feld ist, hat gewonnen.
- Sanitärerball oder Krankenhausspiel
Gespielt wird ohne Freimann bzw. Hintermann. Beide Mannschaften sind nur durch die

Mittellinie getrennt. Gespielt wird je nach Schülerzahl mit etwa 4 bis 6 Softbällen. Wie beim gewöhnlichen Völkerball kann der Ball gefangen werden. Ein abgeworfener Schüler muss sich auf der Stelle hinlegen und wird von den eigenen Mitspielern (Sanitätern) hinter die hintere Spielfeldlinie transportiert (Krankenhaus). Dort wird er "gesund" und kann sofort wieder mitspielen. Die Sanitäter dürfen beim Transportieren nicht abgeworfen werden. Das Spiel findet normalerweise kein Ende, macht den Kindern aber enormen Spaß. Alternative: Auch die Sanitäter können beim Transportieren abgeworfen werden.

Tipps:

- Unbedingt Softbälle verwenden!
- Besonders durch die Variationen interessant!
- Mehrere Bälle und "Freilaufen" integrieren mehr Spieler und das Spiel wird deutlich bewegungsintensiver (aber auch unübersichtlicher)!

Amerikanisches Jägerball

Anzahl ab 8 Personen **Material:** 2 Bälle **Ort:**
begrenzttes Spielfeld

Regeln: Spieler A hat den Ball und wirft Spieler B ab. Spieler B ist von A "gefangen" und kommt erst wieder

frei, wenn A abgeworfen wird. Jeder darf abwerfen. Mit Ball sind nur drei Schritte erlaubt. Begrenztes Spielfeld notwendig.

Varianten: Bei einer Anzahl über 20 Personen kann man auch mit drei Bällen spielen. Hindernisse wie Kästen können eine neue Würze ins Spiel bringen...

Hinweise:

- Möglichst weiche Bälle nehmen
- Darauf achten, dass die "Teambildung" nicht überhandnimmt
- Endlos-Spiel

Versteinern

Material:

- Softball

Ein Freiwilliger bekommt einen Softball und darf die anderen abwerfen. Wer getroffen wird, darf sich nicht mehr bewegen und ist versteinert. Versteinerte können befreit werden, indem ein nicht Versteinerter einem Versteinerten zwischen den Beinen durchkrabbelt. Wenn alle versteinert sind, hat der Fänger gewonnen und der zuletzt Versteinerte ist neuer Fänger.

Zombieball

Material:

- einen Ball
- ein ca. 10x10m großes Spielfeld

Jeder spielt gegen jeden. Alle Spieler laufen in einem ca.10x10m großen Feld herum. Der Spielleiter wirft blind einen Ball ins Spielfeld. Wer einen Ball fängt ist Jäger und darf jeden, den er erwischt, abwerfen. Mit dem Ball in der Hand darf man nur 3 Schritte machen. Verliert jemand den Ball oder unternimmt ein Spieler einen Abwurfversuch (ob erfolgreich oder nicht) ist der Ball frei für jeden, der ihn zuerst erreicht. Wird ein Spieler abgeworfen, muss er das Spielfeld verlassen und am Rand warten. Wird ein Spieler abgeworfen, darf jeder, der am Rand wartet und durch diesen Spieler abgeworfen wurde wieder mitspielen. Fängt aber jemand den Ball eines Jägers, ist er nicht abgeworfen, sondern der Jäger gilt als getroffen und muss so lange aus dem Feld, bis der "Fänger" selbst abgetroffen ist.

Ziel des Spiels ist es, alle Mitspieler abgeworfen zu haben

Fazit: Zombieball ist ein schnelles Spiel, für alle Altersstufen geeignet, auch für gemischte Gruppen.

Brennball

Wir sind gewohnt, das Brennballspiel im Freien zu spielen, gewöhnlich mit Schlagball und Schlagholz über gewisse Entfernungen. Man kann es aber auch in relativ kleinen Räumen betreiben. Dazu braucht man einen leichten Plastikball, ein Spielfeld von nicht mehr als zwanzig Meter Länge und ein Sprungbrett. Die beiden

Parteien bestehen aus sechs bis acht Spielern. Das Brennmal (Sprungbrett) ist ungefähr sechs Meter von der Basis entfernt. Die Freimale befinden sich an den Ecken des Spielfeldes. Es wird ausgelost, welche Partei zu laufen hat und welche sich im Feld befindet. Jeder Läufer wirft sich den Ball selbst ein, indem er ihn senkrecht fallen lässt und nach dem Aufprallen mit der Faust in das Feld befördert. Misslingt der erste Schlag, dann darf er wiederholt werden, misslingt auch der zweite, dann ist der Schläger «verbrannt» und scheidet aus. Alle Spieler der Feldpartei werfen den Ball so schnell wie möglich zum Brenner, der ihn auf das Brett wirft. Wer in diesem Augenblick im Felde und nicht im Freimal sich befindet, ist verbrannt und scheidet aus. Eine Partei ist ausgehungert, wenn kein Spieler an der Grundlinie ist. Jedes Herumkommen wird gezählt. Gelingt es einem Schläger, mit seinem Ball eine ganze Runde zu machen, dann sind alle bis dahin Verbrannten frei und können weiter mitspielen.

Korb-Stehball

Das Spiel kann auch auf einem kleineren Platz gespielt werden.

Die Teilnehmer werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt auf einem Spielfeld einen Wäschekorb oder eine leere Kiste als Tor. Um die Kiste herum wird im Abstand von ca. 1-2m ein Kreis gezogen.

Diesen Kreis darf nur der Torwart betreten. Alle Teilnehmer verteilen sich im Spielfeld. Der Ball wird ins Spiel geworfen. Die Teilnehmer müssen nun versuchen den Ball in den Korb des Gegners zu bringen. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, d.h. die Spieler müssen stehen, wenn sie den Ball von jemandem zugeworfen bekommen. Läuft jemand mit dem Ball - und ist es auch nur ein kleiner Schritt - muss der Ball an das gegnerische Team abgegeben werden. Wer die Linie um den Korb betritt muss den Ball dem Gegner geben. Gutes Zuspiel ist notwendig um den Torwart des Gegners zu überwinden.

Ruhige Spiele drinnen

Dirigentenraten

Ein Kind geht vor die Tür. Die Kinder machen einen Dirigenten aus. Pantomimisch werden jetzt Instrumente gespielt (z.B. Flöte, Geige, Gitarre, etc.). Das Kind wird wieder herein geholt. Alle spielen bereits ein Instrument. Irgendwann wechselt der Dirigent das Instrument und alle müssen jetzt das neue Instrument darstellen. Das Kind in der Mitte muss herausfinden, wer der Dirigent ist.

Beim Psychiater

Eine Person wird zum Psychiater bestimmt und geht kurz vor die Tür. Die anderen überlegen sich jeweils eine Krankheit.

Das können folgende Dinge sein:

- der eine antwortet immer auf die Fragen, die der Person rechts daneben gestellt wurden
- bei einem bestimmten Wort oder Gegenstand fängt die Person an zu heulen
- ein anderer hält sich für den Bundeskanzler, oder für einen Spieler der deutschen Nationalmannschaft
- ein anderer lebt in einer anderen Welt
- sitzt immer mit Beinen überkreuzt da
- Hände in der Hosentasche
- Fühlt sich als Flippergerät

Anschließend kommt der Psychiater wieder herein und stellt Fragen.

Partnersuche

Material: Augenbinden, Zettel, Stift

Die Teilnehmerzahl muss gerade sein. Der Spielleiter schreibt Tiere auf Zettel. Jedes Tier wird doppelt aufgeschrieben, also auf zwei Zetteln steht Hund, auf zwei Zetteln Kuh, etc.

Die Tiere sollten so ausgewählt sein, dass die Geräusche der Tiere gut nachzumachen sind, also Hund, Katze, Kuh, Pferd, Vogel, Frosch, etc. Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel und muss sich merken, was für ein Tier er ist. Danach bekommen alle die Augen verbunden und werden im Raum verteilt. Auf ein Startzeichen müssen die Teilnehmer die passenden Tiergeräusche machen, um den jeweiligen Partner zu finden. Hat sich ein Paar gefunden, dürfen sie die Augenbinden abnehmen und sich hinsetzen. Wer als letztes übrig ist, hat verloren und muss beim nächsten Spiel z.B. Fänger sein. Man kann das Spiel aber auch ohne Verlierer spielen, z.B. wenn man in der Folge noch Spiele spielt, für die man Paare bilden muss. So hat man die Paare spielerisch gebildet.

Joghurt füttern

Immer 2 Freiwillige bilden ein Team. Beide bekommen die Augen verbunden und müssen sich nun gegenseitig mit jeweils einem Becher voll Joghurt füttern.

Insel

Jede Gruppe steht auf einer Decke. Diese stellt die Insel dar. Das Meer reißt immer mehr Teile von der Insel weg. Dies wird nachgespielt indem die Decke jeweils gefaltet

wird. Welcher Mannschaft gelingt es die Decke am öftesten zu falten und trotzdem noch auf der Insel (auf der Decke) zu stehen?

Schiffbruch

Zwei Gruppen stehen auf einer Decke oder Plane. Der Spielleiter erzählt, dass ihr Schiff kieloben liegt und sie es umdrehen müssen, ohne dass einer herunterfällt. Die Aufgabe ist nun, dass die Gruppen die Decke umdrehen während sie draufstehen! Wer ist schneller? Wenn ein Spieler während des Umdrehens auf den Boden tritt, muss von vorne angefangen werden.

Blinzeln

Im Kreis sitzt die Hälfte der Kinder und es ist nur ein Stuhl frei. Die andere Hälfte steht hinter den Kindern die sitzen, dabei sind die Hände hinter dem Rücken. Das Kind, das hinter dem leeren Stuhl steht zwinkert einem von den sitzenden Kindern zu. Dieses Kind läuft auf den leeren Stuhl zu und das Kind das hinter ihm steht versucht das zu verhindern. Hat das Kind geschafft wegzulaufen, zwinkert jetzt das Kind mit dem leeren Stuhl jemandem anderen zu. Im anderen Fall versucht das Kind weiter zuzuzwinkern, bis ein Kind es schafft wegzulaufen.

Herzchen, ich liebe Dich, aber....

Alle sitzen im Kreis, ein Stuhl weniger wie Personen und ein Kandidat wird ausgewählt. Dieser Kandidat oder Kandidatin setzt sich zu irgend jemanden auf den Schoß und schaut dieser Person ganz tief in die Augen und sagt: "Herzchen, wenn Du mich liebst dann lächle!". Die Person muss antworten ohne zu lachen: "Herzchen ich liebe Dich, aber ich kann nur nicht lachen!". Lacht die Person trotzdem werden die Rollen getauscht.

Flüsterpost

Alle sitzen im Kreis und ein Begriff wird von Ohr zu Ohr weiter geflüstert. Der Letzte sagt laut, was er verstanden hat und der Erste, welchen Begriff er ursprünglich gesagt hat.

Stille Post (pantomimisch)

Alle gehen vor die Tür bis auf 1 oder 2 Personen. Immer 1 oder auch 2 Personen kommen anschließend herein und bekommen panto-mimisch eine Szene gespielt. Diese Szene wird dem nächsten Kandidaten(paar) vorgespielt bis alle durch sind. Am Schluss muss rückwärts geraten werden um was es sich handelte.

Telefax

Eine Möglichkeit der neuen Medien ist die Bildübermittlung auf der Telefonleitung. Die Spieler bilden eine solche „Telefonleitung“. Dazu setzen sie sich hintereinander auf den Boden. Der Spieler am Anfang der „Leitung“ notiert sich auf einem Blatt das zu übermittelnde Bild. Nun „überträgt“ er es auf den Rücken seines Vordermannes. Die „Bildübertragung“ wandert jetzt von Rücken zu Rücken, bis sie an den letzten Spieler gelangt. Dieser überträgt den Wahrnehmungseindruck auf seinem Rücken auf ein Blatt. Danach werden beide Zeichnungen miteinander verglichen.

Abgeschickt-Angekommen

Alle sitzen im Kreis und geben sich die Hand, einer steht in der Mitte. Ein Kreisspieler beginnt und schickt die Post als möglichst unsichtbaren Händedruck ab und sagt: „abgeschickt“. Der Nächste im Kreis gibt den Druck weiter bis er einmal herumgewandert ist und der erste Spieler sagt: „angekommen“. Der Spieler in der Mitte versucht zu bemerken, wo gerade gedrückt wird. Sieht er es richtig, kommt der erwischte Spieler in den Kreis.

Skulpturenpark

Teilnehmer: beliebig viele, 1 Spielleiter, zwei oder drei müssen rausgehen

Ort: genügend großer Raum oder Wiese

Beschreibung: Zwei oder drei Teilnehmer gehen aus dem Raum. Die anderen Teilnehmer erstarren alleine, zu zweit oder zu dritt zu Skulpturen. Hierbei ist darauf zu achten, dass keine Skulptur eine so anstrengende Haltung einnimmt, die sie nicht über Minuten durchhalten kann. Eine Skulptur wird bestimmt, die sich während des Spiels bewegen darf. Nun wird der erste Spieler hereingerufen und der Spielleiter/Museumsleiter führt ihn durch den Skulpturenpark. Besonders soll der „Besucher“ auf die ganz besondere „Attraktion“, achten, nämlich auf die Skulptur, die sich verändert. Nun muss der Spieler durch Beobachten der einzelnen Skulpturen feststellen, welche sich verändert.

Die anderen Skulpturen müssen wirklich bewegungslos bleiben. Nur die bewegliche Skulptur kann sich dann in kleinen Schritten verändern: ein Fuß wird anders hingestellt, ein Arm verändert die Haltung des Kopfes, Drehung in eine andere Richtung. Der „Museumsführer“ darf durch unaufhörliches Reden den Suchenden noch zusätzlich verwirren.

Je mehr Skulpturen dabei sind, umso schwieriger die Aufgabe.

Ribbel Dibbel oder Chef-Vize

Die Mitspieler bekommen eine Nummer (1, 2,3,...). Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann in die Hände klatschen und nun mit den Fingern schnipsen. Auf jedes Wort des folgenden Spruchs kommt ein "Schlag": "Ribbel Dibbel Nr. 1, ruft Ribbel Dibbel Nr. 2". Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen "Dibbel" mit Nivea-Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen.

Alternative: Nicht weniger spannend und einfacher ist es mit Chef - Vize. Die erste Person ist Chef, die zweite Person ist Vize, die nachfolgenden Personen werden durchnummeriert. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel, klatschen anschließend in die Hände und zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter (oder schnipsen) und nennen den eigenen Namen (Chef, oder die entsprechende Zahl), mit der anderen (linken) Hand anschließend ebenfalls zeigend über die linke Schulter und gleichzeitig die Nennung einer Nummer eines Mitspielers (Vize, oder eine Zahl eines Mitspielers). Der Angesprochene macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt muss ans Ende sitzen. Alle rücken dann auf die leer gewordene Position um eine Stelle auf. Jeder erhält dann natürlich auch eine neue Positionsnummer und muss sich den

neuen Namen/Nummer merken. Wer dreimal ans Ende muss bekommt einen Spitznamen, den die anderen anstatt der Nummer dann aufrufen müssen.

Wertung: Ziel ist es Chef zu werden, oder möglichst nicht Dibel.

Schenkelsitzen

Die ganze Gruppe stellt sich eng hintereinander in einem geschlossenen Kreis auf. Gleichzeitig setzen sich alle jeweils auf die Schenkel der Person, die hinter einem steht. Wenn es klappt, dann sitzen alle im Kreis und die Gruppe bricht nicht auseinander.

Geschichten-Ball

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

Labyrinth (Wollknäul)

Material:

- Wollknäul
- Schere

Alle stehen im Kreis. Ein Freiwilliger steht daneben. Ein Wollknäul wird im Kreis hin- und hergeworfen, bis jeder einen Wollfaden in der Hand hält. Dann muss der Freiwillige die Leute dirigieren (Platz tauschen, über/unter den Faden durch, ...), damit das Geflecht wieder entflochten wird, wobei man den Faden nicht loslassen darf. Ziel ist, dass sich der Faden am Schluss nicht mehr überkreuzt.

Klopfspiel

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

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

Ein Spieler beginnt, indem er einmal mit der flachen Hand auf den Untergrund klopft. Die links daneben

liegende Hand nimmt diesen "Impuls" auf und klopft auch einmal auf den Untergrund. So geht es immer im Kreis herum. Wenn eine Hand zwei Mal klopft, so ist das das Signal zum Richtungswechsel, der "Impuls" läuft jetzt in die andere Richtung.

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

Variation: Die Hände liegen auf den Oberschenkeln des Nachbarn.

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

Das Muh-Kuh-Spiel

3 Personen werden vor die Tür geschickt. Der restlichen Gruppe wird nun erklärt, dass jede Person die lauteste Kuh herausfinden muss. Bei den ersten beiden Kandidaten wird auf 3 gezählt und dann muss jeder ein lautes Muh von sich geben. Beim dritten Kandidaten muss nur jeder so tun als ob er zum Muhen ansetzt, aber es letztendlich nicht tun wird. Nur die beiden Kandidaten zuvor, die wissen das ja nicht und werden dann als Oberkuh gewählt. Den Kandidaten, die nacheinander reinkommen wird gesagt, dass sie die lauteste Kuh herausfinden müssen.

Das ist ein Ping

(auch bekannt als Blutwurst-Leberwurst)

Je größer die Gruppe umso lustiger: ihr sitzt im Kreis. Der Spielleiter hat zwei kleine ähnliche Gegenstände in der Hand (z.B. farbige Federbälle). Er gibt nun seinem jeweiligen Nachbarn einen Gegenstand in die Hand und sagt: "Das ist ein Ping" und dem anderen Nachbarn: "Das ist ein Pong" Diese müssen nun zurückfragen: "Was ist das?" Darauf sagt es der Spielleiter nochmals und jetzt geht es los. Die Spieler geben den Gegenstand weiter und machen es genau wie der Spielleiter. Der, der den Gegenstand entgegennimmt fragt: "Was ist das?" und diese Frage muss bis zum Spielleiter durchgegeben werden und wird von ihm wieder mit der richtigen Antwort auf die Reise gegeben. Diese Rückfrage muss jeder stellen! - Das Spiel wird dann besonders lustig, wenn sich die Gegenstände in der Mitte kreuzen.

Magische Kreise

Benötigtes Material: 2 Teller, 1 Kerze, Streichhölzer, 2 kleine Edelsteine, 1 dunkles Tuch, 1 Spiegel, der verdeckt unter dem Tuch liegt. Einer der Teller wird vor dem Spiel präpariert, indem man unter den einen Teller die Kerzenflamme hält, damit der Teller unten voller Ruß ist. Das muss bei jedem Mitspieler neu gemacht werden.

Ort: Ein Raum, möglichst im Halbdunkel

Beschreibung: Zwei oder drei Teilnehmer werden rausgeschickt. In der Mitte des Raumes steht eine brennende Kerze, die beiden Teller stehen auf dem dunklen Tuch, auf den Tellern liegen die Edelsteine. Die Stimmung im Raum soll etwas "magisch" sein. Der erste Spieler wird hereingerufen und soll durch magische Kreise von einer Krankheit geheilt werden. Dazu setzen sich Teilnehmer und Spielleiter gegenüber (möglichst auf den Boden) und müssen sich die ganze Zeit fest in die Augen sehen, sonst wirkt die Magie nicht.

Nun beschreibt der Spielleiter Kreise in der Luft und auf dem Boden, der Spieler macht alles gleichzeitig mit. Sie beschreiben Kreise auf ihren Wangen und Knien usw. Hier kann der Spielleiter seiner Phantasie freien Lauf lassen und durch entsprechende Worte alles noch untermalen.

Zum Schluss nimmt der Spielleiter die Teller, reicht den berußten seinem Gegenüber und nimmt selber den Teller ohne Ruß. Nun beschreibt der Spielleiter mit der Hand unter dem Teller einen Kreis — die Edelsteine oben drauf verstärken die Kraft noch oder verhindern, dass der Teilnehmer unter den Teller schaut — und macht mit dem Finger einen Kreis um den Mund herum, beschreibt einen Kreis unter dem Teller und macht einen Kreis auf der Stirn usw. Der Spieler macht natürlich alles nach und bemalt sein Gesicht so mit Rußkreisen. Zum Beweis, dass die Krankheit geheilt ist, darf er zum Schluss in den Spiegel schauen.

Achtung: Man sollte schon darauf achten, wen man so „behandelt“, mitunter gibt es auch Mitspieler, die das „gar nicht lustig“ finden.

Marktschreier

2 Gegenspieler müssen sich "marktschreierisch" betätigen. Jeder bekommt irgendeinen Gegenstand in die Hand. Beide müssen etwa 60 Sekunden lang sich gegenseitig anschimpfen, oder phantasievoll ihre Ware anpreisen, besser als der Andere.

Ballonreise

Mehrere Personen befinden sich in einem Ballon. Der Ballon beginnt zu sinken. Da bereits alles schon über Bord geworfen wurde geht es nun darum, wer von den Fluginsassen abspringen muss. Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um die Argumentationskunst. Wer ist wichtiger - wie und gegen wen bilden sich Mehrheiten. sobald ein Mehrheitsbeschluss gefasst wurde muss diejenige Person von Bord. Anschließend kann es in die nächste Runde gehen. Im Anschluss an das Spiel findet eine Gruppenreflexion statt wo jeder seine Beobachtungen darlegt. Wie haben sich die einzelnen Personen verhalten und miteinander/gegeneinander agiert/argumentiert?

In diesem Spiel können Gruppenbeziehungen und die Rolle des Einzelnen in der Gruppe deutlich hervortreten. Es sollte aber auch darauf geachtet werden, dass keiner durch irgendwelche Aussagen sich verletzt fühlt.

Armer schwarzer Kater

Für diejenigen, die dieses Spiel noch nicht kennen, hier eine kurze Erklärung: Stuhlkreis, ein Stuhl weniger, als gebraucht. Einer geht als Kater in die Mitte, kniet sich vor einen Mitspieler und sagt nun "Miau". Dies sollte auf eine möglichst witzige oder charmante Weise geschehen: Grimassen, Faxen, Zwinkern und alles Ähnliche sind erlaubt. Wenn der Kater sein Opfer damit zum Lachen bringt, wird dieses nun zum Kater und muss in die Kreismitte. Eher für jüngere Gruppen geeignet.

Mörderspiel

Die Gruppe muss den Mörder unter ihnen finden, bevor keiner mehr übrig ist, der dies tun könnte.

Spielverlauf

Die Zettel werden verteilt. Der Spieler mit dem markierten Zettel ist der Mörder. Alle Zettel werden wieder eingesammelt. Niemand darf verraten, ob er

Mörder oder "normaler" Mitspieler ist. Der Raum wird verdunkelt und die Kerzen angezündet (besser umgekehrt).

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

Material

- je Spieler 1 Kerze
- je Spieler 1 Zettel

Blinzelspiel

Spielbeschreibung

Ein Klassiker der immer noch sehr viel Spaß macht. Ein Kind wird nach draußen geschickt. Währenddessen bestimmt die Gruppe einen Blinzelmeister. Danach darf das Kind wieder in den Raum zurückkommen. Alle Kinder gehen im Raum spazieren. Werden diese vom Blinzelmeister angeblinzelt, müssen sie sich schlafen legen. Sie gähnen ganz kurz und sacken zusammen. Das andere Kind muss ganz schnell herausfinden, wer hier heimlich die Kinder zum Schlafen bringt. Schafft er es, bevor alle eingeschlafen sind, hat er gewonnen. Wenn nicht, gewinnt der Blinzelmeister und das Kind muss wieder nach draußen. Man kann das Spiel auch so spielen, dass Kinder die noch nicht schlafen, andere wieder aufwecken können. So wird das Ganze noch verwirrend und das ahnungslose Kind kann lange nach dem Meister suchen.

Stummer Dirigent

Kurzbeschreibung: Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren. Pantomimisches Kreisspiel für jüngere Kinder.

Spielverlauf

Ein Spieler geht vor die Tür. Anschließend wird ein anderer Spieler als "stummer Dirigent" bestimmt. Dieser

spielt nun, nachdem der Spieler von draußen hereingekommen ist, pantomimisch verschiedene Instrumente. Alle anderen Spieler ahmen ihn sofort nach, möglichst ohne ihn ständig anzusehen. Der Spieler von draußen hat drei Versuche, den "stummen Dirigenten" zu erraten.

Pantomimen

Einfache Pantomimen

Es werden einfache Begriffe auf einem Zettel der jeweiligen Person gezeigt, die dieser dem Publikum vorspielen muss. Welche Gruppe bzw. Person aus dem Publikum errät zuerst welcher Begriff gespielt wurde?

Schwierigere Pantomimen:

In dieser Runde werden Doppelwörter als Begriffe gewählt – ggf. wird der jeweilige Begriff von 2 Personen gespielt.

Pantomimen-Kette: noch eine Stufe schwieriger:

4 Freiwillige gehen vor die Tür. Dem ersten Spieler wird eine pantomimische Szene dargestellt, dieser stellt wiederum dem nächsten die Szene dar usw. Weiß der Letzte, Vorletzte etc. was dargestellt wurde.

Sehr anspruchsvolle Pantomime

Anspruchsvoll 1: Koffer-Pantomime. Das bekannte Kofferpacken, jedoch mit dem Unterschied, dass nicht gesagt wird was eingepackt wird, sondern der Begriff

pantomimisch dargestellt wird. Jeder der nun an der Reihe ist hat alles immer zu wiederholen.

Anspruchsvoll 2: Ein bekanntes Lied muss pantomimisch dargestellt werden. Variante: die jeweiligen Szenen können aber auch durch passende Verkleidung dargestellt werden. Variante: zu jeder Szene werden Dias erstellt, die dann zu einer Diashow mit Musikuntermalung passend zusammen-gestellt wird.

Anspruchsvoll 3: Eine Pantomime wird von einem Gegenüber genau spiegelbildlich und zeitgleich dargestellt. Der Rest darf raten, oder bewerten bei welchem Paar es am besten klappt.

Anspruchsvoll 4: Eine Pantomime wird von jeder Gruppe genau zeitgleich dargestellt. Die Gruppe, die als erster rät flüstert die Lösung dem Spielleiter zu. Stimmt die Lösung bekommt die Gruppe einen neuen Begriff, der vorgespielt werden muss. Welche Gruppe hat als erster alle Begriffe richtig erraten?

Anspruchsvoll 5: Show-Darstellung der Begriffe mit den jeweiligen Tönen/Geräuschen des darzustellenden Gegenstandes. Die Show wird von 2-3 Personen gemeinsam durchgeführt, wobei jeder einen bestimmten Part übernimmt. Die Show ist gut, wenn das Publikum sich vor Lachen biegt.

Anspruchsvoll 6: Verschiedene Märchen (Gebrüder Grimm) pantomimisch darstellen und raten lassen.

Aufeinander hören

Die Gruppe setzt sich in einen Kreis, schließt die Augen und ist ganz still. Dann beginnt jemand und nennt die Zahl 1. Darauf sagt ein weiterer „2“, usw. Ziel des Spiels

ist es so weit wie möglich zu zählen ohne dass zwei Leute eine Zahl gleichzeitig sagen. Geschieht das jedoch (was am Anfang sicherlich garantiert ist), muss bei 1 wieder begonnen werden. Es darf auch immer nur eine Zahl von jemandem genannt werden, dann ist der Nächste dran. Bis 20 zu kommen ist bei einer etwas größeren Gruppe eine ganz schöne Leistung, da man gut auf einander hören muss und nicht einfach "drauf loszählen" kann!

Miteinander

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und bekommt immer einen Luftballon zwischen Bauch und Rücken zur vorderen Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballone zu verlieren.

Die Meisterschaft der Bildhauer

Altersgruppe: Geeignet für große Kinder und für Jugendliche.

Spielort: Das Spiel kann im Stuhlkreis, im Garten, auf der Wiese oder in der Stadt gespielt werden.

Ein Spiel für pubertierende Jugendliche: Der Spielleiter findet mehrere Freiwillige Pärchen (jeweils Junge und Mädchen), die vor die Tür geschickt werden. Auf einem

Stuhl (Parkbank) nimmt das erst Pärchen Platz. Nun werden nacheinander abwechselnd ein Mädchen und ein Junge hereingebeten. Der Freiwillige wird zum Bildhauer ernannt und soll die beiden Figuren auf der Parkbank - das "Liebespärchen" modellieren. Die Beiden auf der Bank lassen sich nach Belieben umsetzen, verformen und erstarren in der gewünschten Position zu Eis. Die böse Überraschung kommt wenn der Bildhauer sein Werk vollendet hat - denn nun muss er selbst die Position (des eigenen Geschlechts) in seinem Kunstwerk einnehmen und einfrieren. Die Person, die er ersetzt ist erlöst und kann sich zu den Zuschauern gesellen. Der nächste Bildhauer wird herein gebeten...

Hellseherei

Altersgruppe: Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

Spielort: Das Spiel kann im Stuhlkreis, am Tisch, auf dem Boden oder im Garten gespielt werden.

Der Hellseher wird vor die Tür geschickt und das Publikum einigt sich auf einen Gegenstand im Raum. Der Hellseher kommt herein und der Spielleiter deutet auf verschiedene Gegenstände und fragt: "Ist es der Stuhl?", "Ist es die Lampe?". Der Hellseher verneint solange bis der richtige Gegenstand kommt und sagt dann "ja". Wie geht der Trick? Spielleiter und Hellseher haben sich natürlich abgesprochen. Die Frage ist nun: worin genau

besteht die Absprache? Wer meint es durchschaut zu haben, darf selbst vor die Tür gehen und sich als Hellseher beweisen.

Mögliche Lösungen: 1) Der Spielleiter gibt ein Signal - dieser (oder der nächste Gegenstand) ist der richtige. Das Signal kann zum Beispiel eine Variation in der Frage (z.B. UND ist es der Teppich?) oder körperliche Veränderung (Hand in die Hosentasche) sein.

2) Der Hellseher gibt ein Signal - als nächstes zeigt der Spielleiter auf den richtigen Gegenstand. Auch hier kann das Signal eine körperliche Veränderung oder eine Codewort (z.B. Nee statt Nein) sein.

Der vergessliche Professor

Altersgruppe: Geeignet für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

Spielort: Das Spiel kann im Stuhlkreis, im Stehen, auf dem Boden, im Garten, auf der Wiese oder auf Reisen gespielt werden.

Bei diesem Spiel sitzen oder stehen zwei Spieler direkt hintereinander und spielen gemeinsam den "vergesslichen Professor". Der Professor hat nämlich einen neuen Apparat erfunden, den er heute der Weltöffentlichkeit präsentieren und erklären möchte. Der hintere Spieler streckt seine Arme unter den Achseln seines Vordermanns hindurch und spielt die Arme des Professors. Nur der vordere Spieler darf reden, aber

lässt seine eignen Arme hängen, so dass die Arme des hinteren Spielers als seine Arme erscheinen. Nur der hintere Spieler bekommt verraten, welche Erfindung der Professor nun vorstellen möchte. Der Vordere muss anhand der Gesten seines Hintermanns erraten, um was es sich dabei handelt und die Funktionsweise der neuen Erfindung erläutern. Er hält dabei einen imaginären Prototyp seiner Erfindung in den Händen. Erleichtern kann man Spiel mit Fragen aus dem Publikum. Alternativ kann ein Spielleiter die Rolle eines Reporters übernehmen und den Professor interviewen.

Blupp

Beschreibung: Die Mitspieler sitzen im Kreis. Zwei bis drei Mitspieler werden vor die Tür geschickt Mit den verbleibenden Mitspielern wird vereinbart, was die vor der Tür stehenden tun müssen (z.B. das Fenster im Raum öffnen, jemandem die Brille abnehmen usw.). Dann wird ein Mitspieler herein gerufen und ihm gesagt, dass er herausfinden muss, was er zu tun hat. Einziger Anhaltspunkt ist ein langsamer und leiser oder lauter und schneller werdender Chor der immer nur „Blupp“ sagt. Wird das „Blupp“ lauter, ist er auf dem richtigen Weg.

Gordischer Knoten

Regeln: Alle Spieler stellen sich mit geschlossenen Augen in einen Kreis auf. Auf ein Kommando laufen alle mit nach vorne gestreckten Armen in die Mitte des Kreises. Jeder Spieler schnappt sich zwei Hände. Haben alle eine andere Hand gefunden werden die Augen wieder aufgemacht. Nun wird gemeinsam versucht den Knoten zu entknoten. Das Ziel ist einen Kreis zu bilden, in dem sich alle an der Hand halten.

Varianten: Alle bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Nun verknötet sich die Gruppe ohne sich loszulassen. Ein oder mehrere Freiwillige, die vorher aus dem Raum geschickt worden, haben die Aufgabe, den Knoten wieder zu lösen. Das Ganze kann auch mit zwei Gruppen gegeneinander gemacht werden. Die Frage ist dann nur, ob die zuerst aufgelöste Gruppe gewonnen hat, oder die, die als letzte aufgelöst war (ja nach Sicht der Freiwilligen oder der Knoten-Gruppe).

Stühlespringen

Alter: 12-14

Benötigtes Material: ca. 10 Stühle Ort: Raum

Beschreibung: Die Teilnehmer sitzen im weiten Kreis, drei Teilnehmer werden vor die Tür geschickt. Dann werden die Stühle so ineinander verschachtelt und aufgetürmt, dass man nicht drüber springen kann.

Der erste Spieler wird hereingerufen. Der Spielleiter stellt sich neben den Stuhlturm, sieht den Spieler an und sagt zu ihm: „Zieh die Schuhe aus und spring drüber“. Hierauf sind die meisten Spieler erst einmal ratlos, wie soll man über diesen Stuhlturm springen können? Allerlei Versuche und Überlegungen werden angestellt. Meistens werden erst einmal die Schuhe ausgezogen. Der Spielleiter sollte den Satz immer mal wiederholen, bis der Spieler merkt, dass er seine Schuhe ausziehen und über die Schuhe springen soll. Ein sehr vergnügliches Spiel für die Zuschauer!

Fallenlassen

Kurzbeschreibung: Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 12 bis 30 Jahren. Vertrauensspiel für Spieler, die sich gut kennen.

Gruppengröße: pro Gruppe 3

Spielverlauf:

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

Variation: Der Spieler kann sich auch in die Mitte eines kleinen Kreises stellen und sich dann in jede beliebige

Richtung fallen lassen. Dazu muss natürlich zu allen Spielern im Kreis ein großes Vertrauen bestehen.

Bemerkungen:

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

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

Förderband

Bis auf eine Person stellt sich die Gruppe an zwei parallelen Reihen hintereinander auf. Nun dreht sich jede so, dass sie der Person an der gleichen Position in der anderen Reihe ins Gesicht sieht. Die Arme werden mit den Handflächen nach oben in der Weise nach vorn gehalten, dass der Oberarm nach unten zeigt und der Unterarm nach vorn. Nun fassen sich die gegenüber stehenden Spielerinnen Hand für Hand an. Besonders geeignet ist dabei das Umklammern des jeweiligen Unterarms der anderen Person. Damit bilden die Unterarme das Förderband. Die außenstehende Person legt sich an einem Ende auf die Unterarme der dortigen

Spieler. Dazu gehen diese Spieler etwas in die Knie, um dies zu erleichtern. Die Person wird nun auf den Unterarmen liegend, von vorn nach hinten transportiert. Bei den letzten Spielern in der Reihe angekommen, wird die "Transportperson" auf die Füße abgesetzt und kann sich dort in eine der Reihen am Ende anstellen. Von vorn kann der Nächste durchtransportiert werden.

Variationen:

Variante 1: Die gegenüberstehenden Spieler halten sich nicht aneinander fest, sondern sie versetzen sich so, dass jeder der Lücke zwischen zwei Spielern der jeweils anderen Reihe gegenübersteht. Die Arme werden in gleiche Weise gehalten wie vorher, nur dass nun die Hände frei sind. Das Halten der Person wird dadurch etwas schwieriger, der Transport aber einfacher, da man beweglicher mit den Armen ist.

Variante 2: Eine besonders schwierige Variante ist die Beförderung über Kopf. Dabei wird nur noch eine Reihe gebildet. Zu empfehlen ist dabei die Absicherung durch mindestens eine kräftige Person auf jeder Längsseite der Reihe, um notfalls helfen zu können.

Erfahrungen: Das Spiel erfordert einige Abstimmung, um ein möglichst fließende Beförderung hinzubekommen. Allerdings ist durch das Aufliegen der "Transportperson" auf mehreren Unterarmen, der Transport wesentlich leichter als man anfangs befürchtet. Dies vermittelt eine schöne Erfahrung gemeinsamer Unterstützung.

Besonders eindrucksvoll wird dies, wenn eher kleine Kinder Große durchtransportieren.

Entspannungsschaukel

1. Teil: Schweben

Zwei Reihen von Spielern stehen sich gegenüber. Jede Reihe sollte aus mindestens fünf Spielern bestehen. Die sich in den Reihen gegenüberstehenden Spieler geben sich die Hände. Dann knien sich alle hin, und der erste Spieler kann sich auf den Rücken in die Schaukel hineinlegen. Der Spieler schließt die Augen und wird von den anderen, nachdem sie sich gleichmäßig erhoben haben, hin und her geschaukelt. Die Schaukelbewegungen sollen sanft und nicht heftig sein. Je ruhiger alle sind, desto intensiver kann der Geschaukelte das Spiel erleben.

2. Teil: Erdung

Nach ca. 20-30 Sekunden wird der Schwebende wieder sanft zu Boden gelassen. Dann legen alle Gruppenmitglieder ihm eine Hand auf (Arme, Beine, Schultern, bei Männern auch Brust) und drücken ihn relativ fest, so dass deutlich eine Kraft zu spüren ist, ohne dass dies schmerzen darf. Der nunmehr am Boden Liegende wird so für ca. 5 Sekunden geerdet“, auf ein nonverbales Zeichen hin lassen dann alle Gruppenmitglieder gleichzeitig los. Erst dann öffnet der

Liegende die Augen und kehrt wieder in die Gruppe zurück.

Der Seiltanz

Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber, Gesichter einander zugewandt. Ein Seiltänzer balanciert nun auf einem imaginären Drahtseil zwischen den beiden Reihen hindurch. Dabei kann er in jedem Moment „stürzen“, d. h. sich in jeder beliebigen Richtung — zur Seite oder auch schräg nach hinten oder vorne — fallen lassen. Die Gruppenmitglieder müssen daher ständig in Auffangstellung sein: Hände vor der Brust, Handflächen nach vorne, Knie leicht angewinkelt und federnd, Beine in stabiler Position, um einen Sturz auffangen zu können. Jeden „Sturz“ des Seiltänzers fangen sie sanft auf, bringen ihn in die aufrechte Position zurück und begeben sich sogleich wieder in Auffangstellung. Je nach Laune des Seiltänzers kann es sehr viele oder auch nur wenige Stürze geben, bis er das andere Ende der Gasse und somit wieder sicheren Boden erreicht hat. Die Situation gewinnt für den Seiltänzer viel an Realität und Dramatik, wenn er die Augen schließt.

Vertrauenslauf

Hilfsmittel: Der Spielleiter braucht eine Trillerpfeife, um den Läufer vor Gefahren warnen zu können.

Beschreibung: Ein Spieler, der sein Vertrauen in sich selbst und in die Gruppe testen will, übernimmt als erster die Rolle des Läufers. Er begibt sich an ein Ende des Spielfeldes. Von dort soll er mit verbundenen Augen zum anderen Spielfeldende laufen. Die Schnelligkeit bestimmt er selbst, Ziel ist ein hohes Tempo. Die Gruppe hat die Aufgabe, ihn irgendwo auf dem Weg sanft, aber auf einen Schlag zu stoppen. Dem Lauf geht auf jeden Fall eine eingehende Planungsphase voran, in der verschiedene Möglichkeiten zum Stoppen des Läufers erprobt werden können. Ziel ist eine Strategie, in die alle Gruppenmitglieder ausreichendes Vertrauen haben. Einige Fänger sollten auf jeden Fall an den seitlichen Spielfeldbegrenzungen darauf achten, dass dem Läufer, falls er die Orientierung verliert, dort nichts passiert. Läufer und Gruppe arbeiten bei diesem Spiel nicht gegeneinander, sondern miteinander. Diese Wiese darf keine größeren Unebenheiten aufweisen, da sonst eine ernsthafte Verletzungsgefahr gegeben ist. Ein Pfiff des Leiters ist das Zeichen, dass der Läufer seinen Lauf unmittelbar abubrechen hat.

Kommentar: Dies ist eine sehr dramatische Aufgabenstellung, da es zunächst kaum möglich erscheint, einen Läufer bei hoher Geschwindigkeit zu stoppen. Die Gruppe braucht auf jeden Fall ausreichend

Vorbereitungszeit. Es ist erfahrungsgemäß sehr schwer vorauszusagen, welches Tempo die einzelnen Läufer letztendlich wählen.

Stuhlriechen

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

Ein Spieler kann "riechen", auf welchem Stuhl ein anderer Mitspieler gesessen hat. Natürlich ist da ein kleiner Trick dabei...

Spielverlauf:

Ein erster Freiwilliger (der vorher Eingeweihte) geht vor die Tür bzw. außer Sichtweite (oder bekommt die Augen zugehalten). Ein zweiter Freiwilliger setzt sich auf einen der Stühle. Der Spielleiter erklärt, dass der Freiwillige auf dem Stuhl eine "Duftmarke" hinterlässt, mit der der erste Freiwillige den richtigen Stuhl "erschnüffeln" wird. Der erste Freiwillige wird nun mit den vorher vereinbarten ein, zwei oder drei Wörtern herbeigerufen und kann zum Erstaunen der Übrigen tatsächlich "riechen", auf welchem Stuhl der zweite gesessen hat. Danach geht der nächste nach draußen und versucht sein Glück, da er nicht eingeweiht ist, wird er dabei größere Schwierigkeiten haben...

Bemerkungen: In einer der ersten Runden und auch später immer mal wieder sollte man eine eingeweihte Person riechen lassen, damit man zeigen kann, dass es

funktioniert. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, bis alle den Trick durchschaut haben.

Material

- 3 Stühle, Kissen o.ä.

Schwarze Magie

Vorab weiht der Spielleiter einen Spieler, der später einen Gegenstand erraten soll, in die Regel ein: Der Spielleiter deutet nacheinander auf mehrere Gegenstände. Dann deutet er auf einen schwarzen Gegenstand. Das ist das Signal, der nächstfolgende Gegenstand derjenige ist, der erraten werden soll. Für das Spiel versammelt sich die Gruppe im Raum. Der "eingeweihte" Spieler stellt sich als derjenige, der einen Gegenstand raten soll, zur Verfügung und verlässt den Raum. Die Gruppe bestimmt einen Gegenstand. Dann wird der Spieler hereingerufen. Es darf jedoch nur der Spielleiter auf Gegenstände deuten. Zuletzt deutet er auf einen schwarzen Gegenstand. Wieder muss der Ratende verneinen. Dann deutet er auf den "richtigen" Gegenstand. Und jetzt heißt es "ja, dieser Gegenstand soll erraten werden". Aufgabe der Gruppe ist es, nach dem erfolgreichen Ratedurchgang den Trick herauszufinden.

Hellseher

Ein in das Spiel Eingeweihter geht vor die Tür. Der Spielleiter hat ein Blatt Papier mit 9 Feldern gezeichnet:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Die Gruppe verabredet eine Zahl von 1-9, die der „Hellseher“ erraten muss. Er wird hereingeholt und nun nennt der Spielleiter, indem er auf die Felder zeigt, zunächst irgendwelche falsche Zahlen: „Ist es die 1, ist es die 3, usw., bis er die richtige Zahl nennt. Zur großen Verblüffung findet der Hellseher immer die richtige Zahl heraus!

Der Trick: Jedes der neun Felder ist imaginär in weitere 9 Felder eingeteilt. Der Spielleiter tippt mit dem Finger bei der ersten Zahl, die er nennt auf die richtige Zahl in irgendeinem Feld. Wenn er in einem Zahlenfeld z.B. links oben in die Ecke zeigt, ist die richtige Zahl die 1, zeigt er rechts oben in die Ecke, ist es die 3, usw.

1	2	3	2	3
4	5	6		
7	8	9		
4			5	6
7			8	9

So wie hier die 1, muss man sich alle Felder der Zahlen 1-9 eingeteilt denken in weitere 9 Felder.

Wer meint, dass er den Trick erraten hat, geht selber vor die Tür als Hellseher und probiert es aus. Da man den Trick nicht verrät, kann es sehr lange dauern, bis alle ihn raus haben!

Ich habe noch nie...

Alle Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Er sagt: Ich habe noch nie – nun kommen Dinge, die er noch nie gemacht haben will. (Etwas gestohlen, schon mal geraucht, die Haare selber geschnitten, auf meine Eltern geschimpft usw.) Alle die das schon getan haben, müssen nun die Plätze tauschen. Der Spieler in der Mitte versucht einen Platz zu ergattern. Wer keinen gefunden hat, muss in die Mitte und erzählt seine Geschichte zu dem, was er gemacht hat...Dann stellt er die nächste Behauptung in den Raum: ich habe noch nie....

Lustiges Spiel um Unbekanntes voneinander zu erfahren, ab 14 Jahren.

Geländespiele

Zauberwald, weitläufiges Geländespiel

Benötigtes Material: Rote und blaue Schminke, Zauberstäbe, viele Wollfäden, eine Trompete oder Trillerpfeife, mit der man ein lautes Signal zum Ende des Spiels geben kann.

Ort: Möglichst im Wald, vorher die Grenzen festlegen oder markieren

Beschreibung: Die Spieler bilden zwei gleich große Mannschaften — die Wanderer und die Zauberer. Die Zauberer sind an den geschminkten Zauberzeichen im Gesicht zu erkennen, außerdem haben sie einen Zauberstab in der Hand. Die Wanderer werden mit je zehn Wollfäden ausgerüstet. Die Zauberer können die harmlosen Wanderer in Steine verwandeln, in dem sie die Wanderer mit dem Zauberstab berühren — nicht schlagen! — und dabei sagen "Werde zu Stein".

Es ist wichtig, dass die Mitspieler sich hier ehrlich verhalten und auch wirklich verzaubert bleiben, wenn sie berührt worden sind und nicht weiter laufen, nur weil gerade niemand in der Nähe ist und zuguckt.

Die Wanderer erstarren hierauf und können nur noch um Hilfe rufen. Andere Wanderer können den Zauber wieder aufheben, wenn sie der Steinfigur den Lebensfaden - einen Wollfaden - um den Arm binden.

Man sollte eine Spielzeit ausmachen.

Achtung: Bei diesem Spiel, geht es nicht darum, dass Zauberer und Wanderer wild durch den Wald rennen, sondern hier ist leises Anschleichen wichtig, denn auch ein Wanderer, der einen anderen befreit, kann ja in dem Moment verzaubert werden.

Ein sehr spannendes Spiel

Schmugglerspiel

Dauer: 40 Min. pro Runde

Anzahl 30-250 Spieler

Material: 6x80 Waren, 200 Passierscheine

Ort: Wald

Vorbereitung: Stationen kennzeichnen; Waren verteilen

Regeln:

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt: Schmuggler und Polizisten (Verhältnis: ca. 3:1).

Schmuggler: Erhalten eine Ware und müssen die Station suchen, die sie annimmt. Bekommen dort einen Punkt und eine irgendeine neue Ware (Alle Schmuggelstationen haben Waren der jeweils anderen Stationen). Nach 50 Punkten pro Station haben die Schmuggler gewonnen.

Polizisten: Die Polizisten versuchen die Schmuggler abzufangen. Berühren sie einen Schmuggler, muss dieser seine Ware herausrücken und bekommt dafür einen Passierschein. Diesen Passierschein kann der Schmuggler

an einer Station wieder gegen eine Ware eintauschen. Die Polizisten rennen zurück zur Polizeistation und erhalten dort einen neuen Passierschein. Jedes Kind hat also immer entweder eine Ware oder einen Passierschein. Die Polizisten gewinnen, falls sie 200 Waren gesammelt haben.

Varianten:

Für ausgleichende Gerechtigkeit können Markierungen für unterschiedliche Altersklassen sorgen: Die Jüngsten mit grünen Armbändern, die Mittleren mit orange farbigen und die Ältesten mit roten Bändern. Die Jüngsten dürfen alle fangen und nur von den Jüngsten gefangen werden. Die Ältesten dürfen nur die Ältesten fangen, aber von allen gefangen werden. Die Mittleren dürfen nur Mittlere und Ältere fangen, jedoch auch nur von Mittleren und Jüngeren gefangen werden. Evtl. die Polizisten markieren, damit diese nicht selbst zu den Schmuggelstationen rennen; bzw. leichter für Schmuggler zu erkennen sind.

Spielvariante bei Nacht: Die Polizisten haben Taschenlampen dabei, die immer an sein müssen. Leuchten sie mit einer Lampe direkt auf einen Schmuggler, muss dieser sich ergeben. Je mehr Stationen, desto schwieriger. Aber je mehr Kinder, desto mehr Stationen sind auch notwendig. (6 Stationen bei 80 Kindern ideal).

Tipps:

Mit der richtigen Anzahl der benötigten Waren etwas jonglieren. Etwas schwierig allgemein festzulegen: Kommt stark auf die Laufwege an. Ggf. ein Spiel nur 30

Minuten laufen lassen und dann abzählen, ob die Schmuggler mehr als doppelt so viel Waren schmuggeln konnten, die die Polizei beschlagnahmte.

Waren können Kronkorken, Korken, Bierdeckel, Kleiderbügel u.v.m. sein. Aber auch einfach bedruckte Papierblättchen sind möglich.

Geschichten:

Verschiedene Städte, die von den Fuggern beliefert werden; Räuberbanden versuchen die Waren abzunehmen.

Varianten:

Kennenlernspiele nach diesem "Ich-packe-meinen-Koffer"-Prinzip gibt es unzählige. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt!

Kommentare:

Bei zu großer Anzahl an Teilnehmern Gefahr der Langeweile

Durch die Alliteration (gleiche Anfangsbuchstaben) kann man sich die Namen über eine "Eselsbrücke" leichter merken.

Schnitzeljagd

Spielerzahl: beliebig

Beschreibung: Klassiker unter den Geländespielen. Die Hälfte der Kinder sind die Gejagten, die einen Vorsprung von mind. 20 min bekommen. Die andere Hälfte sind die Jäger, die die Spur der Gejagten verfolgen müssen. Beide Gruppen werden durch unterschiedliche Farbbänder

gekennzeichnet. Die Gejagten legen ihre Spuren z.B. mit Sägespäne Mehl in Form von Pfeilen. Es können auch falsche Spuren gelegt werden, deren Ende fairerweise eindeutig z.B. mit einem Kreuz gekennzeichnet werden. Nach ca. einem Kilometer verstecken sich die Gejagten am Wegesrand und erwarten die Jäger, die dann überfallen werden. Ziel ist es, die Farbbänder der gegnerischen Mannschaft wegzunehmen. Wessen Farbband weg ist, scheidet aus dem Kampfgetümmel aus. Es hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Farbbänder hat. Gelingt es den Jägern nicht, die Gejagten innerhalb einer bestimmten Zeit aufzuspüren haben sie auf jeden Fall verloren.

Geräuschgeländespiel

Ein ebenso einfaches, wie immer wieder begeisterndes Spiel: vier bis fünf Betreuer verstecken sich an verschiedenen Stellen im Wald und geben dort alle zehn Minuten Geräusche ab (z.B. Topfdeckel, Trillerpfeife, Kuhglocke, Schreien...). Die Teilnehmer werden nun in mehreren Gruppen losgeschickt und haben die Aufgabe, möglichst schnell die Verstecke der Betreuer ausfindig zu machen. Dazu erhalten sie einen Laufzettel, auf dem sie sich die Ankunftszeit im Versteck unterschreiben lassen. Diejenige Gruppe, die zuerst alle Verstecke gefunden hat, hat gewonnen.

Damit das Spiel funktioniert, sollte man Folgendes unbedingt beachten:

- Die "Geräuschmacher" sollten sich in ausreichender Entfernung voneinander verstecken, sodass man sie nicht überall hören kann.
- Zudem sollten sie sich auf keinen Fall an Wegen postieren, sondern immer mitten im Gelände
- Zu einer vorher festgelegten Uhrzeit (etwa nach 2,5 Stunden) werden keine Geräusche mehr gemacht, nach einer weiteren halben Stunde sollten die Teilnehmer-Gruppen zurückgekehrt sein
- Erfahrungen haben gezeigt, dass man die Betreuer, welche die Teilnehmer auf der Suche im Wald begleiten, in diesem Fall **nicht** in die Lage der Verstecke einweihen sollte, da diese dann im Übereifer "ihrer" Gruppe irgendwann die Verstecke verraten (schließlich will man ja gewinnen).

Geländelauf an der Leine - Walderlebnisspiel

Teilnehmer: Eine oder mehrere Gruppen von je ca. 8-10 Mitspielern.

Benötigtes Material: 1 (oder mehrere) langes, nicht zu dickes Seil, Wollfäden oder Tücher zum Markieren. Ort: Wald

Beschreibung: In möglichst gleichmäßigen Abständen voneinander (nicht zu dicht) werden die Positionen der Teilnehmer am Seil mit den Wollfäden oder einem Tuch markiert. Der Anführer nimmt den Anfang des Seiles und macht sich auf den Weg durch den Wald. Die Mitspieler fassen das Seil an ihrer Markierung an und folgen dem Anführer über Stock und Stein, über Baumstämme und durch Gräben. Nach etwa 3 Minuten gibt der Anführer die Führung ab, geht ans Ende des Seiles und alle rücken eine Markierung nach vorn, so dass jeder einmal der Anführer sein darf.

Es wäre gut, wenn das Seil so lang ist, dass die Mitläufer am Ende den ersten am Seil nicht immer sehen können. Das erhöht die Spannung.

Wichtig: Dieses Spiel nicht in völlig unbekanntem Gelände machen und vorher Erkundigungen einholen, ob es erlaubt ist, kreuz und quer durch den Wald zu laufen.

Dieses Spiel ist am schönsten, wenn nicht viel gesprochen wird.

Geländespiel bei schlechtem Wetter

Teilnehmer: Min. 2 Mannschaften mit je 5 Teilnehmern
Benötigtes Material: je nach Ausgestaltung

Ort: im Haus

Beschreibung: Es gibt Situationen, bei denen es nicht möglich ist ein Geländespiel im Freien auszutragen. Es ist aber durchaus möglich ein Geländespiel auch im Haus (z.B. Gemeindehaus) zu veranstalten. Dazu werden die Aufgaben dementsprechend angepasst. Dazu werden im Haus verschiedene Stationen festgelegt, damit sich die Mannschaften nicht unnötig in die Quere kommen. Zusätzlich kann der Spielleiter einen Fragebogen erstellen auf dem zählbare und frei zu bewertende Fragen und Aufgaben gestellt werden. Ein Teilnehmer wird zum „Schriftführer“ ernannt.

Hier eine kleine Auswahl an Fragen und Aufgaben:

Düfte erkennen / Gegenstände durch Tasten erraten / Treppenstufen zählen / Fenster zählen.

Für jede richtig bewältigte Aufgabe, für jeden erratenen Duft usw. gibt es einen Punkt.

Bewährt haben sich ebenfalls selbst gemachte Schreibrätsel bei denen aus der Beantwortung von Fragen ein Lösungswort gefunden werden kann. Man kann auch Geschicklichkeitsparcours im Haus aufbauen. Lieder und Reime können ebenfalls im Haus gedichtet werden. Zum Schluss können sich die Mannschaften noch zu einem Wettspiel treffen bei dem es auch noch Punkte zu verteilen gibt.

Wichtig beim Geländespiel im Haus sind die Vergabe von Punkten für Disziplin und sozialem Verhalten.

Ziel / Gewinner: Nach Spielende kann aus den Punkten eine Gewinnermannschaft ermittelt werden.

Auf der Spur bleiben

Teilnehmer: 3 Gruppen gleicher Größe

Benötigtes Material: Viele gelbe Kapseln von Überraschungseiern (rechtzeitig mit dem Sammeln anfangen), Wattebäusche getränkt mit Pfefferminzöl, Nelkenöl und einem anderen gut haftender Duft — Rose vielleicht oder Zitrone — jeweils dreimal die gleiche Anzahl

Ort: Weites Wald — und Wiesengelände

Beschreibung: Die drei Gruppen bekommen je einen Korb, in dem die Kapseln der Überraschungseier sind. Die Kapseln sind gefüllt mit den Duft-Wattebäuschchen und haben ein kleines Loch, damit man den Duft auch riechen kann.

Diese drei Gruppen, sie heißen z.B. Maus, Ameise und Marder ziehen los und legen im Abstand von ca. 7 Schritten an möglichst nicht so schnell einsehbaren Stellen eine Kapsel ab. Die Gruppen legen also jeweils eine eigene Spur — eine Pfefferminzspur, eine Nelkenspur und eine Rosenspur, die Spuren dürfen auch durchaus überkreuzen, damit es spannend wird. Jeweils eine Kapsel wird zurückbehalten. Der Anfang der Spur wird markiert, am Ende der Spur kann als Belohnung ein kleiner „Schatz“ liegen.

Wenn alle Spuren verteilt sind, gehen die Gruppen zum Ausgangspunkt zurück und nun muss die Ameisengruppe

die Mausspur finden, die Mardergruppe die Ameisenspur und die Mausgruppe muss die Marderspur finden. Jede Gruppe bekommt eine Kapsel, damit sie weiß, wie die Spur riecht, der sie folgen müssen.

Haben die Gruppen die Spur bis zum Ende richtig verfolgt, wartet der Schatz auf sie.

Das Jungschar-Spiel (aus Basel bzw. Wuppertal)

Es werden zwei gleich starke Gruppen zu wenigstens 5 Spielern gebildet. Sie können Abzeichen tragen oder einen Ärmel hochkrempeln.

Gespielt wird in einem großen, möglichst unübersichtlichen Gelände, das durch eine deutlich sichtbare Grenze geteilt ist. (Weg, Bach o.Ä.)

Jede Gruppe „versteckt“ auf ihrem Gelände einen „Schatz“: z.B. ein rotes Tuch; aus der Nähe, wenn man's gefunden hat, gut sichtbar! Außerdem muss man gut hinrennen können, es darf z.B. also nicht in einem Brombeergebüsch liegen. Es wird von *einem* Schatzwächter bewacht, der aber einen Abstand von 10 Metern wahren muss. Wenn's brenzlich wird, dürfen ihm weitere Wächter zur Seite stehen – aber grundsätzlich möglichst wenig!

Jede Gruppe hat auch ein „Gefängnis“ mit einem Gefängniswärter. Er muss einen Abstand von 5 Metern

wahren. Vom Gefängnis aus sollte der Schatz nicht zu sehen sein.

Nach den ersten 5 Spielminuten geht's los: Man schleicht ins gegnerische Land – wo man „vogelfrei“ ist und abgeschlagen werden kann! –, sucht den Schatz der Gegner und versucht, ihn zu rauben. Dann muss man ihn ins eigene Reich bringen, womit man gewonnen hätte. Allerdings wird der Räuber gejagt. Er kann den Schatz dabei Mitstreitern zuwerfen ... und ist erst in Sicherheit jenseits der Grenze. Wird er mit dem Schatz noch auf feindlichem Gebiet gefangen, muss er ihn abgeben und ins Gefängnis gehen. Das Spiel geht weiter. Der Schatz muss an den ursprünglichen Ort zurück gebracht werden und darf während des Spieles auch nicht heimlich neu versteckt werden.

Gefangene können von ihren Genossen freigeschlagen werden. Ansonsten kommen sie nach 7 Minuten automatisch frei und müssen in ihr Land zurück. Von dort dürfen sie wieder losschleichen. – Jeweils nach einer Runde werden die Seiten gewechselt!

Nachtwanderung

Hier ein paar allgemeine und spezielle Tipps, um Nachtwanderungen noch besser, effektiver und gruseliger zu gestalten:

Allgemeine Hinweise:

* Kinder in kleinen Gruppen (max. 12) laufen lassen, möglichst wenig Leiter dabei, am besten gar keiner, denn: Ist die Gruppe alleine, übernehmen automatisch die älteren Kinder die Fürsorge für die jüngeren. Und: Es können viel mehr Leiter für die Erschreckerposten genutzt werden. Die Aufsichtspflicht wird auch nicht verletzt, wenn im regelmäßigen Abstand jeweils ein Leiter die Kindergruppe im Auge behält.

* Falls doch Leiter mitgehen: Unbedingt für Gruselatmosphäre sorgen, indem Horrorgeschichten erzählt werden, Witze und Lieder schon im Ansatz abgewürgt werden und auf bestimmte Teile der Horrorgeschichte immer wieder hingewiesen wird ("Jetzt kommt der Wald des Schweigens - wer jetzt redet, wird vom Teufel geholt")

* Evtl. die Nachtwanderung mit einer Nachtstaffette verknüpfen - ist mal etwas anderes, als nur erschreckt zu werden

Spezielle Stationen:

* Wahrsager: Gleich am Anfang der Strecke sitzt eine mystische Gestalt und prophezeit der Gruppe eine gefährliche Wanderung, die sie lieber nicht antreten sollte. In die Geschichte, was alles passieren kann, sollten auch einige Sachen eingebaut werden, die später tatsächlich eintreten. Das erhöht die Glaubwürdigkeit für den Rest der Geschichte. Beispiel: "Einer von Euch wird im Wald des Schweigens vom Teufel geholt, weil er gesprochen hat..."

* Entführung: Eines der Kinder wird von einer teufelähnlichen Gestalt aus der Gruppe gerissen und entführt. Später findet die Gruppe den Entführten an einem Baum gefesselt wieder. Evtl. muss der Entführte zunächst freigekauft werden (mit einer Mutprobe, Glücksspiel, Geiselaustausch etc.)

* Unheimlicher Altar: Die Gruppe findet im Wald eine verzauberte Fee, die nur von ihrem Fluch befreit wird, wenn die Gruppe einen vor ihnen aufgebauten "Altar" (Kiste) beschwört. Es soll einmal gesungen werden, dann 60 Sekunden Schweigen, danach ein weiteres Lied. Nach ca. 40 Sekunden springt der Deckel jedoch auf, und eine Gestalt springt aus dem "Altar" und jagt die Gruppe davon.

Geschicklichkeits- spiele

Kampf mit Stöcken

Knappen und angehende Ritter hatten sich zuerst im Stockkampf zu üben. Um auch hier die Verletzungsgefahr zu minimieren muss jeder Stock (Besenstiel) mit einer dicken Polsterung aus Schaumstoffmaterial (Heizungsrohrisolierungen) versehen werden. Handschuhe wären von Vorteil. Klare Spielregeln müssen für einen Kampf vereinbart werden. Treffer in Gesichtshöhe mit den Stockenden sind nicht erlaubt, ebenso das "Ausholen, Durchziehen und Schlagen" des Stockes auf den Gegner. Treffer sollten eher angedeutet werden durch leichte Berührungen. Ein Schiedsrichter entscheidet jeweils und gebietet Einhalt, falls sich ein Kämpfer nicht beherrschen kann.

Wertung: ein Schiedsrichter wertet jeden Schlag.