

# Ganz viele Gruppen-Spiele

## American Eagle

Anfangs stehen sich 2 Fänger und eine grosse Horde gegenüber. Die Fänger rufen: „One, Two, Three American Eagle“

Die Horde antwortet: 1, 2, 3 British Bulldog“. Man stürmt aufeinander zu.

Die Horde versucht sich auf die andere Seite des Platzes zu retten.

Die Fänger versuchen sich jemanden zu fangen, ihn vom Boden aufzuheben und ohne, dass dieser den Boden berührt zu schreien: „1, 2, 3 American Eagle, 1, 2, 3 British Bulldog!“

Haben sie das geschafft, wird der Gefangene auch Fänger.

## Flying Dutchman

Ein Kreis, man hält sich an den Händen fest. Zwei Leute extra halten sich an den Händen fest und umrunden den Kreis. Einer der beiden schlägt eine Handverbindung im Kreis an, ruft dann „Komm mit“ oder „Lauf weg“. Das angeschlagene Paar folgt der jeweiligen Aufforderung und läuft entweder hinter dem ersten Paar her oder in die entgegengesetzte Richtung. Das Paar, das es nicht schafft, sich nach der Runde wieder in den Kreis einzureihen ist neuer Umrunder. Prügeln ist erwünscht!!!

## Fischer welche Fahne

Wie Schwarzer Mann. Frage: „Fischer welche Fahne weht heute?“ Antwort: „Rot (oder andere Farbe)“. Alle Spieler, die diese Farbe an ihrer Kleidung haben, dürfen passieren. Danach beginnt die Jagd.

## Faulei

Die Spieler stehen mit dem Gesicht zur Mitte in einem Kreis. Ein Spieler läuft um den Kreis und lässt hinter irgend jemand ein Taschentuch fallen. Bemerkt derjenige dies, muss er versuchen, den Läufer zu fangen, bevor dieser seinen Platz einnimmt. Wird der Läufer gefangen, muss er noch mal das Taschentuch hinter jemand werfen. Gewinnt er, ist der Fänger dran. Wenn ein Mitspieler nicht bemerkt, dass hinter ihm das Taschentuch liegt bevor der Läufer wieder einmal um den Kreis herum ist, ist er das „faule Ei“ und muss in die Mitte des Kreises sitzen.

## Stock im Kreis

Etwa 6 Spieler bilden mit Handgelenkumfassung einen Kreis, in dessen Mitte ein Stock steckt. Jeder Spieler versucht, seinen Kameraden so zu ziehen oder zu stossen, dass sie den Stock berühren. Ausgeschiedene können einen neuen Kreis bilden.

## Tanzelwurm

Die Spieler stehen hintereinander in einer Einerkolonne, jeder hintere fasst den vorstehenden um die Hüfte. Der vorderste versucht, ohne dass die Kette reisst, den Schwanz der Reihe zu schnappen.

### **Varianten:**

- Gleiche Formation, aber ein freier Spieler versucht den letzten Spieler zu schnappen und die Reihe versucht dies zu verhindern.
- 2 Tanzelwürmer. Der vorderste versucht, den Schwanz des anderen Wurmes zu fangen.

## Tag und Nacht

Die Spieler liegen in zwei Reihen auf dem Bauch. Die Füsse berühren sich. Es wird eine Geschichte erzählt. Beim Wort „Tag“ flüchten alle Spieler der einen Seite. Die Nachtpartei verfolgt sie. Wer gefangen wird, läuft zu der anderen Partei über. Wenn das Wort „Nacht“ fällt, läuft es anderes herum.

**Variante:** Anderes Wortpaar, werfen einer Pappscheibe, auf deren Seite „Tag und „Nacht“ steht.

## Das lustige Tierspiel

Spieler sitzen im Kreis. Jeder wählt ein Tier und ahmt dieses sehr eindrücklich nach. (Affe, Stinktier, Schnecke, Bär, Huhn ...) Der Affe ist das oberste Tier und das Stinktier sitzt rechts neben ihm als letztes Tier. Der Affe macht den Affen und dann ein weiteres Tier. Dieses antwortet mit seinem Laut/Geste und ruft ein weiteres Tier auf usw. Wenn einer einen Fehler macht, wird er

zum Stinktief und muss rechts neben dem Affen sitzen, alle anderen Tiere rücken auf und übernehmen die Rolle des Spielers recht von ihnen.

### **Drei Mann hoch**

Die Spieler stehen zu Paaren in einem begrenzten Spielfeld. Ein Spieler wird darin von einem zweiten verfolgt. Der Verfolgte kann sich retten, indem er rechts oder links an ein solches Paar anschliesst, worauf der Spieler auf der Gegenseite an seiner Stelle weglaufen muss. Wird er gefangen, tauschen die Spieler.

**Variante:** Die Spieler liegen auf dem Boden. Der Fliehende muss sich neben ein Paar legen.

### **Blindenfussball**

Wie Fussball, nur ein „Spieler“ besteht aus zwei Personen. Der eine hat die Augen verbunden, der andere ist sein Führer, sie haben die Arme umeinander gelegt. Es darf nur der kicken, der „blind“ ist.

**Variante:** Der „Blinde“ nimmt den anderen Huckepack.

### **Gordischer Knoten**

Die Mitspieler bilden ein Knäuel. Sie fassen sich gegenseitig an den Händen – und zwar durcheinander. Nun muss versucht werden ohne die Hände zu lösen, den „Knoten“ zu entwirren.

### **Transportrolle**

Alle liegen eng nebeneinander auf dem Boden. Einer legt sich quer auf die ersten. Dann rollen alle in die gleiche Richtung und befördern so den Liegenden vorwärts, der sich dann hinten in die Reihe einreicht und der nächste beginnt, bis eine gewisse Distanz überwunden ist. Auch als Wettbewerb mit zwei Gruppen möglich.

### **Wasser, Feuer, Luft**

Es gibt verschiedene Naturkatastrophen, denen man entkommen muss. Die Letzten bekommen einen Minuspunkt.

Hochwasser: Vom Boden weg  
Hitzewelle: Ab in den Schatten  
Feuersbrunst: Ab in die Schutzzone (Berührung mit Wasser)  
Hunde: Einer kniet der andere bildet darüber die Hütte  
Klirrende Kälte: Zu dritt aufeinander, um nicht zu erfrieren.  
Sturm: Flach auf den Boden  
Lagerleitung: Verstecken  
Der Spielleiter kann auch mischen, z.B. Hunde in der Hitzewelle

### **Zublinzeln**

Man steht im Kreis, immer zu zweit hintereinander. Der Hintere hat die Arme angelegt. Einer steht allein. Er ist der Blinzler. Er blinzelt einem Vorstehenden zu. Dieser muss versuchen zu entfliehen. Er schafft es nicht, wenn es dem Hinteren möglich ist, ohne sich von der Stelle zu bewegen, mit beiden Händen den Fliehenden zu berühren. Falls er doch entkommt, ist Hintere der Blinzler.

### **Alle die**

Alle sitzen im Kreis. Ein Platz ist zu wenig und einer steht in der Mitte. Der überlegt sich eine Eigenschaft/Erlebnis/ usw. Alle auf die dieses zutrifft, müssen sich einen anderen Platz suchen. Der in der Mitte hat nun die Chance, sich zu setzen.

„Alle, die heute glücklich sind“, „Alle die Mathe nicht mögen“

### **Stapelspiel**

Die Mitspieler sitzen im Kreis auf Stühlen oder Bänken. Aus einem Kartenspiel erhält jeder Spieler eine Karte. Ein Schiedsrichter deckt eine Karte auf. Jeder Spieler, der die gleiche Farbe der Karte hat, setzt sich auf den Schoß seines linken Nachbarn. Wer jemand auf seinem Schoß sitzen hat, darf allerdings nicht verrücken. Gewonnen hat der Spieler, der als erster die ganze Runde im Stuhlkreis vorgerückt ist.

### **Parlamentsspiel**

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese sitzen in einem Kreis, so dass immer abwechselnd einer von einer Mannschaft sitzt. Ein Platz bleibt leer. 4 Plätze werden zu Parlament erklärt. Nun schreibt man die Namen aller Spieler auf kleine Zettel. Jeder zieht sich einen Zettel. Der Spieler, dessen linker Platz leer ist, ruft jetzt einen Namen und der Spieler mit diesem Namen auf seinem Zettel nimmt neben ihm Platz. Es ist nicht erlaubt, zweimal den gleichen Namen zu rufen! Gewonnen hat die Mannschaft, die es schafft alle 4 Plätze im Parlament zu besetzen.

### **Nibbeldibbel**

Man sitzt im Kreis. Jeder erhält eine Nummer (1, 2, 3, ...) Nummer 1 beginnt indem er folgenden Spruch sagt: Nibbeldibbel Nummer 1 ohne (mit x) Nibbeln ruft Nibbeldibbel Nummer y (mit z) Nibbeln“.

Der Gerufene macht dann weiter. Sobald sich einer verspricht, bzw. nicht reagiert, bekommt er einen Nibbel (Abdruck eines verkohlten Korkens). Sieger ist, wer am Ende die wenigsten Nibbel hat.

### **Babbeldi Babap**

Man sitzt gemütlich im Kreis. Einer ist in der Mitte. Er versucht jemand anderes in die Mitte zu bekommen, indem dieser seine Befehle nicht korrekt ausführt. Der Spieler nennt den Befehl, deutet deutlich auf eine Person und zählt dann bis 5. Innerhalb dieser Zeit muss der Befehl ausgeführt werden. Folgende Befehle sind möglich:

<b>Toaster</b>	(die Nachbarn bilden mit den Händen den Toaster, der, auf den gezeigt wurde, hüpf hoch und runter)
<b>Elefant</b>	(Rüssel in der Mitte, Nachbarn machen die Ohren)
<b>Moskito</b>	(Stechrüssel in der Mitte, links und rechts surren)
<b>Coca Cola</b>	(Mitte trinkt, Nachbarn öffnen Flaschen und zischen)
<b>Babbeldi Babap</b>	(der Angesprochene muss mit „Bap“ antworten, bevor der andere das Wort vollständig ausgesprochen hat)
<b>Babbeldi</b>	(der Angesprochene darf nichts sagen, muss schweigen)

### **Zeitungsbatzen**

Die Mitspieler sitzen im Kreis. In der Mitte steht ein Stuhl. Ein Mitspieler steht daneben und hat eine gerollte Zeitung in der Hand. Er schlägt damit einem der Sitzenden auf die Schenkel, rennt in die Mitte, legt dort die Zeitung ab. Der Geschlagene versucht ihn zu fangen, indem er sich die Zeitung schnappt und den Schläger damit (ab)schlägt. Gelingt ihm dies, muss der Schläger noch einmal beginnen, ansonsten ist er mit dem Schlagen dran.

### **Nur keine Hemmungen**

Zwei Gruppen. Jeder sucht sich Begriffe aus, die ein Gegenspieler seiner Gruppe pantomimisch vorspielen muss. Wird der Begriff erraten, erhält die Mannschaft einen Punkt. Sieger ist der, welcher nach einer bestimmten Rundenzahl die meisten Punkte hat.

### **Nacht in Palermo**

Es gibt einen Spielleiter, der durch die Geschichte führt. Auf Zettel werden die verschiedenen Rollen notiert: zwei Mörder, ein Detektiv, und der Rest sind Bürger. Jeder Spieler zieht einen Zettel und hält ihn geheim. Der Spielleiter beginnt:

1. Es wird Nacht in Palermo, die Mörder wachen auf und der Detektiv auch
2. Die Mörder einigen sich mit Blicken auf ein Opfer
3. Die Mörder und der Detektiv schlafen wieder ein
4. Der Spielleiter verkündet den Namen des Opfers, alle Bürger wachen auf
5. Nun wird diskutiert, welcher Mitspieler zum Tode verurteilt wird, weil er des Mordes verdächtig wird
6. Die wahre Identität des Verurteilten wird vom Spielleiter verkündet
7. Wir beginnen wieder bei 1.
8. Das Spiel geht so lange, bis beide Mörder entlarvt sind

### **Quietschie-Jagd**

„Wir gehen jetzt auf Quietschie-Jagd (wdh.)

wir woll'n uns einen grossen holen (wdh.)

einen ganz ganz grossen (wdh.)

einen riesengrossen (wdh.)

mein Messer und mein Gewehr (wdh.)

HUH was ist das (wdh.)

Eine Tür – ein Kühlschrank – ein Dschungel – ein Fluss – eine Schlucht (Seilbahn bauen) – eine Höhle

HUCH was ist das? EIN QUIETSCHIE!!!! Alle ganz schnell rückwärts

„Wir gehen **nicht** auf Quietschie-Jagd (wdh.)

wir woll'n uns **keinen** grossen holen (wdh.) .....

aber ich habe keine Angst gehabt

### **Dibi dap**

*Erst üben wir den Text:*

Dibidap

Dibidap

Dibidibi dibidibi dibidap

Dibi dapdap dapdap dibidap

Dibi dapdap dibidap

*Dann geht es im Kanon weiter und alle drehen durch.*

### **Auto jagd Sau**

Alle grunzen (ganz hinten im Gaumen). Der Reihe nach. Dann schickt der Leiter das Auto los (Renn-Auto-Laut) und versucht die Sau einzuholen. Die Spieler müssen schnell das Grunzen weitergeben und das Auto ist meist schneller. Wenn das Auto die Sau überholt hat ist sie tot und eine neue Sau startet.

Geht auch mit Fliege und Frosche und anderen lustigen Dingen.

### **Sitzkissen**

Man bildet einen Stuhlkreis, ohne dass ein Stuhl frei ist. In der Mitte steht ein Spieler, er muss versuchen sich auf das Kissen zu setzen, das im Kreis herumgehen wird. Beim Weitergeben des Kissens darf kein Spieler übergangen werden und das Kissen darf dabei nie höher als Oberschenkelhöhe weitergegeben werden. Gelingt es dem Spieler im Kreis sich auf das Kissen zu setzen, so muss der Spieler in die Mitte, auf dessen Schoss das Kissen jetzt festsetzt.

### **Batschblatsch**

Man sitzt auf Stühlen im Kreis um den Tisch. Jeder TN legt beide Hände vor sich auf den Tisch. Nun legt jeder seinen linken Arm über den rechten Arm seines Nebensitzers. Ein Mitspieler beginnt und klopft mit einer Hand auf den Tisch. Das Klopfen läuft herum. Wenn jemand zwei Mal klopft, ändert sich die Richtung. Bei Fehlern muss die Hand vom Tisch.