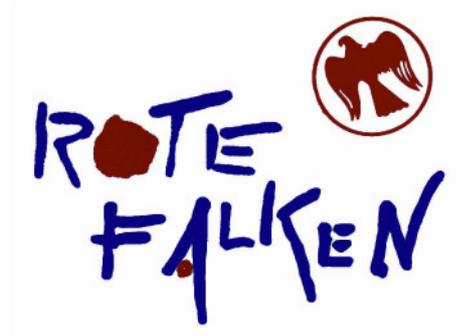


Ein kunterbunter Heimabend



Vorwort

In dieser Spielemappe findest Du fast 500 Spiele, sowie unzählige Variationen, die Dir dabei helfen sollen einen kunterbunten Heimabend zu gestalten. In dieser Ansammlung findest Du zum Teil altbewährte, aber auch viele neue Spiele. Die bekannten Spiele sind aus dem Grund in dieser Mappe enthalten, weil ich sie erstens für gut halte, oder weil sie bei uns gerne gespielt werden und zweitens damit sie nicht in Vergessenheit geraten. Jeder kennt eine Fülle von Spielen, aber leider wird im Heimabend des Öfteren nur aus einem kleinen Teil des Repertoires geschöpft, da die restlichen in der Versenkung verschwunden sind.

Wenn Du dir die Spiele genauer ansiehst, wird Dir wahrscheinlich auffallen, dass sich viele Spiele sehr ähneln und das aus einer bestimmten Motivation heraus. Es soll bezwecken, dass ein Spiel nicht immer exakt gleich gespielt wird. Wird ein Spiel nur ein wenig abgeändert, kann der Heimabend noch abwechslungsreicher gestaltet werden! Leuten, denen selbst keine Variationen einfallen, sollen diese ähnlichen Spiele zu Hilfe kommen.

Zum Organisatorischen: Diese Mappe ist in verschiedene Gruppen gegliedert. Im Inhaltsverzeichnis kannst Du nachschauen, in welche Gruppen die jeweiligen Spiele gehören.

Unterteilungen der Spielemappe sind:

1. Bewegungs- und Reaktionsspiele
2. Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiele, Ideen für Stationsspiele (Olympiaden)
3. Kennenlernspiele
4. Kooperations- und Mannschaftsspiels
5. Vertrauens- und Kontaktspiele, Spiele für's Gruppenklima und zum Aggressiosabbau
6. Kreative Spiele
7. Ruhige Spiele, Magie Spiele, Wahrnehmungsspiele
8. Singspiele
9. New Games
10. Fallschirmspiele
11. Aufteilungsspiele



Außerdem findest Du bei jedem Spiel die Gruppengröße (bis 10 Mitspieler: Kleingruppe, 10 – 20 Mitspieler: mittlere Gruppe, ab 20 Mitspieler: Großgruppe), das benötigte Material und die Altersstufe. Dabei handelt es sich lediglich um Empfehlungen und kommt auf deine Gruppe und Ressourcen an.

Zum Schluss möchte ich noch darauf hinweisen, dass in dieser Spielemappe nur eine Form benutzt wurde, obwohl es heutzutage üblich ist, in Sprache und Schrift sowohl die weibliche als auch die männliche Form zu verwenden. Diese Schreibweise dient lediglich der Vereinfachung der Spielbeschreibung und soll niemanden diskriminieren.

Falls ihr Fragen zu einzelnen Spielen habt, habt keine Scheu mich unter rfwienwest@8ung.at oder 0664/ 405 68 27 zu kontaktieren.

Jetzt bleibt mir nichts mehr anderes übrig, als Dir viel Spaß beim Ausprobieren der Spiele zu wünschen ☺!

Freundschaft!

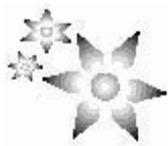
Dani (Rote Falken Ottakring)

Quellen:

- Spielesammlung der Roten Falken Wien
- Spielemappe: 200 Spiele für dich und deine Gruppe (Thomas Rehner)
- Jede Menge Spielideen – 680 Spiele für die Jugendarbeit und Schule (Matthias-Grünwald-Verlag)
- Best of new games – Faire Spiele für viele (Dale N. Le Fevre)
- New games – Fallschirmspiele (Dale N. Le Fevre, Todd Strong)
- Spiele für's Gruppenklima (Birgit Fuchs)
- Bewegte Spiele für die Gruppe (Alois Hechenberger, Bill Michaelis, John M. O' Connell)
- FunOlympics – Sport- und Spaßspiele für alle! (Almuth Bartl)
- Tolle Ideen – Sportspiele (Pauline Wetton)
- Aufteilungsspiele (Ralf Brinkhoff, Detlev Patz)
- Schulungen etc.

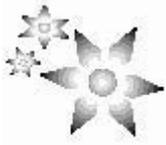


Inhaltsverzeichnis



Kategorie

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Seite
100-m-Sprint	x	x										19
100-m-Staffelauf	x	x		x								19
1. Jänner 1900		x	x	x								19
Aber ich!						x	x					21
Abheben				x	x					x		21
Abpassen	x		x									21
Abtauchen		x		x								22
Abwickeln	x				x					x		22
Affe - Elefant							x					22
Alle Affen albern						x	x					23
Alle meine Entchen							x					23
Alle roten Socken	x		x									23
Alligator	x									x		23
Alternativrezepte				x		x						24
Angestiftet	x	x		x								24
Angewurzelt	x						x					24
Anschriften				x		x						25
Ans Ohr gefasst	x						x					25
Ansteckungsgefahr		x					x					25
Antworten erraten			x									26
Anwälte			x									26
Apachentanz			x	x			x					26
Armes buntes Tier				x		x	x					27
Assassin							x					27
Assoziationen	x					x				x		28
Astronauten	x	x										28
Atomverbund	x											28
A und A = ein Paar											x	29
Auf dem Bauernhof											x	29
Auf dem Naturpfad				x		x	x					30
Auf der Linie	x			x	x							30
Auf der Mauer								x				30
Auf der Suche nach ...							x				x	31
Aufgeteilte Geheimnisse				x			x					31

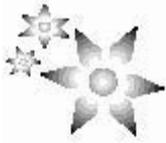


Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Aufstand	x			x								31
Aufstellen	x			x			x					32
Auf und nieder											x	32
Ausbrecher	x	x										32
Ausgeflippt	x											33
Ausgefragt						x						33
Ausreden				x		x	x					33
Auto-Waschanlage				x		x	x					34
Babylon		x		x			x					36
Balance					x					x		36
Balljagd	x	x		x								36
Ball kreisen		x		x								37
Basketball		x		x								37
Beach-Basketball	x			x								37
Beach-Volleyball				x			x					38
Becher umwerfen		x										38
Begriffe suchen	x			x								38
Belastungsprobe		x										39
Bergsteigen										x		39
Besetzt							x					39
Bilder bauen				x		x						40
Bild zu zweit		x		x		x	x					40
Blaulicht						x	x					40
Blinde Kuh	x		x				x					41
Blindschleichen	x											41
Blitz-Check				x			x					41
Blümchen							x					42
Bogenschießen		x										42
Böhmisch beichten							x					42
Boogie Woogie								x				43
Bratenjagd	x			x								43
Brüderchen hilf!	x			x								44
Brüllwand					x							44
Buchstaben bilden				x			x					44
Buchstabensalat			x				x					45



Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Builder and Destroyer	x	x		x								45
Chinesischer Fächer			x				x					47
Da haben wir den Sack!					x					x		49
Das bin ich			x				x					49
Das Jongleurspiel						x	x					49
Das Klapper-, Klirr und Knisterspiel							x					50
Das Kopfweh des Königs							x					50
Das Letze	x	x	x									50
Das Maskottchen				x		x	x					51
Das Okolon		x				x	x					51
Das Pferderennen	x	x		x								51
Das Reiß-Fest					x							52
Das Sackerl				x								52
Das Spiel mit den Karten											x	52
Das Tortenspiel			x			x						53
Der Dieb und die Kette	x											53
Der Hinunter-Wurf		x										53
Der hungrige Seppl							x					54
Der Knotenwettbewerb		x										54
Der Lehrer ist nicht in der Klasse	x											54
Der Mann aus Mallorca				x		x	x					55
Der Mund ist rund							x					55
Der Motzfrosch					x		x					55
Der Stock fällt	x	x										56
Die alte Oper							x					56
Die Geburts-Lotterie											x	56
Die große Humsa	x			x			x					57
Die innere Uhr		x					x					57
Die Klecksgruppe					x	x	x					57
Die Welle											x	58
Die Wortmaschine						x	x					58
Die Zeitungs-ABC-Geschichte						x	x					58
Dirigent							x					58
Diskuswerfen		x										59
Dododododo	x			x					x			59

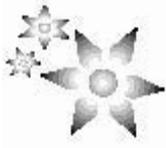


Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Donner-Wetter-Blitz	x						x					59
Doppel-Moppel				x		x	x					60
Doppel-Moppel-Match	x			x					x			60
Doppeltes Lottchen	x			x								60
Drachenschwanzduell	x											61
Drachenschwanzfangen	x											61
Drei Chinesen								x				61
Dreiecksfangen	x			x								61
Dreier, Zweier, Picks und Nix		x					x					62
Durch den Ring kriechen		x		x								62
Edelsteinhöhle							x					64
Eine Reise für die Füße		x					x					64
Einfach tierisch					x	x	x					64
Eingereiht			x				x					65
Einhakfangen	x			x								65
Einhüllen							x			x		65
Ein Hund kam in die Küche								x				66
Ein kleiner Matrose		x						x				66
Ein Lied zwo, drei, vier ...											x	66
Eine Name, wie aus d. Bilderbuch			x			x	x					66
Eins, zwei, drei, hoppla	x											67
Ein was?	x			x			x					67
Einwurf						x	x					67
Eisloch, Pinguin, Fische							x					68
Elefantenspiel			x									68
Elektrischer Zaun				x	x				x			68
Empfang				x		x						69
Erdbeben	x			x								69
Erdnuss-Tennis		x										69
Erfindermesse				x		x						70
Ertastet				x	x	x	x					70
Erwischen	x									x		70
Fahrende Züge	x											72
Fallschirm-Basketball		x								x		72
Fallschirm-Golf				x						x		72

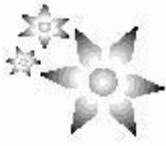


Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Seite
Fallschirm-Ritt				x	x					x		72
Fallschirm-Schieben	x									x		73
Fallschirm-Volleyball	x			x						x		73
Fangkreis	x		x									73
Fangmonster	x											73
Farbzettelhüpfen	x											74
Fischen	x						x					74
Fliegender Pilz										x		74
Fliegenjagd	x								x			74
Flinserl	x			x			x					75
Fragen-Memory			x									75
Fremdsprachig							x					75
Fremdwörter definieren				x		x						76
Frisbee		x										76
Fuchs und Eichhörnchen		x		x								76
Fünf gewinnt							x					76
Fünfkampf	x	x		x								77
Funken		x					x					77
Für blöd verkauft				x			x					77
Fußball ferngesteuert	x			x								78
Garagen							x					80
Geben und nehmen							x					80
Gefüllte Kalbsbrust						x	x					80
Gegensätze				x		x	x					81
Gegenständliches Erzählen			x			x						81
Geisterstadt			x				x			x		81
Gekreuzt - ungekreuzt							x					82
Gemeinsamkeiten						x	x					82
Geräuschkulisse				x		x	x					82
Gerüchtekette		x					x					83
Gestern Abend um halb neun	x							x				83
Glasberg		x					x					83
Gleiche Statuen finden sich											x	84
Goofy							x					84
Gordischer Knoten		x		x								84



Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Gruppenknobeln	x			x					x			85
Gruppennetz			x				x					85
Gruppenschätzen			x				x					85
Gruppenwetterkarte					x	x	x					86
Hahnenkampf		x			x							88
Hai und Fisch	x									x		88
Handtuchball	x	x		x								88
Hascher	x											89
Hase und Hund	x									x		89
Hase und Igel	x											89
Hatschi Patschi	x		x									90
Hausmeister	x											90
Haus + Tür = Haustür											x	90
Heimquiz				x			x					91
Herausforderung	x			x						x		91
Herr der Ringe	x			x								92
Herzblatt			x							x		92
Hockey		x										92
Hölzchen greifen		x					x					93
Hör mich – Find mich				x			x					93
Hösche	x	x										93
Hut mit drei Ecken		x					x					94
Ich bin's	x		x									96
Ich mache so			x									96
Ich sehe was, was du nicht siehst							x					96
Ich sitze im Grünen	x		x									96
Ich stelle mich vor			x			x	x					97
Ich tippe ...											x	97
If you're happy	x							x				97
Iglu	x									x		98
I'm singing in the rain	x							x				98
Im Urwald	x			x								99
In diesem Haus wohnt ...			x					x				100
In einer Reihe			x								x	100
Inselspiel				x				x				101



Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Invalidentfangen	x	x											101
Irrenhaus							x						102
Jack saß in der Küche	x							x					104
Jakob, wo bist du?							x						104
Jetzt wird auf den Tisch geklopft		x					x						104
Job verpfeifen	x												105
Jurtenkreis		x			x								105
Kampf dem Diktator	x												107
Kampf dem Mörder		x		x			x						107
Karten durchgeben		x		x									108
Kartenbeleger				x		x							108
Karussell	x										x		109
Kästchenduell		x											109
Kettenfangen	x											x	109
Kettenreaktion	x	x		x									110
Keulenwettlauf	x	x		x									110
Killerball	x												110
Kirschen verkaufen							x						111
Klammern würfeln		x					x						111
Klatsch-Knall-Peng				x	x								111
Klecksjagd	x												112
Kleidertauschen							x						112
Knieball		x		x			x						112
Knüllball	x			x									113
Koffer packen						x	x						113
Kokettieren	x	x											113
Kommando Bimberle		x					x						114
Komm mit – Lauf weg	x												114
Kontaktsticker					x		x						115
Kooperativ-Kim		x		x			x						115
Korb reißen	x												115
Krake	x			x					x				116
Kreisfußball	x												116
Kreuzungen		x				x	x						116
Kreuzwort-Namen			x				x						116



Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

Kühe und Enten	x			x			x		x		x	117
Kunstwerk				x	x		x					117
Kurz oder lang							x					117
Kurz-Vorstellung			x			x	x					118
Länder - Besonderheiten											x	120
Langer Atem		x										120
Lauf, wenn du kannst	x			x					x			120
Laurenzia	x							x				121
Lauter Luftballons											x	121
Leben im Umriss			x	x		x						121
Lebenssymbole			x									122
Liebst du mich?	x			x								122
Limonade	x			x		x			x			122
Löffelgeschichte	x					x						123
Lückentext						x	x					123
Luftballon am Band	x											123
Luftballonbauch	x	x		x								123
Luftballon im Karton		x		x								124
Luftballonjagd	x	x										124
Luftballon-Jongleur		x										124
Luftballonkreisel	x	x		x								124
Luftballonlauscher	x	x		x			x					125
Luftballon-Rakete		x										125
Luftballon rauben	x	x		x								125
Luftballons suchen		x					x					126
Luftballonstaffel	x	x		x								126
Luftballontanz	x		x									126
Luftballon unterm Topf	x											127
Lügen-Portrait			x				x					127
Mädchen versus Buben		x		x			x					129
Mainstreet		x			x							129
Maschine abstellen				x	x		x					129
Maschinenbauer				x		x	x					130
Maulwurf	x									x		130
Mauseloch		x										130



Kategorie

Spiel **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **Seite**

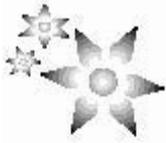
Meeresbrise	x				x					x		131
Mehlberg		x										131
Mei Huat, der hot drei Eck'n		x						x				131
Mein Kommentar						x	x					132
Mein rechter Platz			x				x					132
Meisterschütze	x											132
Michl - Strichl		x					x					132
Monarch	x			x					x			133
Monstermaler				x		x						133
Mörder und Detektiv							x					133
Münzsammler	x			x								134
Murmeln grapschen		x		x			x					134
Murmeln im Schuh							x					134
Mutterschiff	x			x			x					135
Mutter, wir sind verwurschtelt				x			x					135
Mutter, wohin darf ich reisen							x					135
Nachbarspiel	x		x									137
Nachbauer		x		x								137
Namensmaschine			x									137
Namenspiel			x			x						138
Namensschild			x				x					138
Namen verteilen			x									138
NASA-Spiel				x			x					139
Nasenstaffel		x		x								140
Neun Zauberbücher							x					141
Niesen verboten				x		x						141
Nummern tauschen							x					141
O-A-Wettlauf							x					143
Obstsalat	x											143
O Elelle								x				143
Ordnung muss sein							x					144
Ortung			x				x					144
Paarfangen	x			v							x	146
Pers. Gegenstände zuordnen											x	146
Petersbrünnele	x							x				147



Kategorie

Spiel **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **Seite**

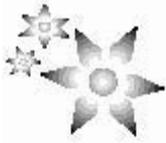
Pferderennen	x											148
Pharao							x					148
Pilz										x		149
Platz da!	x			x					x			149
Platzwahl					x		x					149
Pock a Packl Baumwolle	x							x				150
Polsterkette		x										150
Pony-Express	x			x						x		150
Popcorn	x									x		151
Popo-Softball					x							151
Postkarte schreiben							x					151
Pyramide							x					152
Quack		x		x	x							154
Rafting		x		x								156
Raketenstart	x									x		156
Ratatatabum	x		x									156
Raum verändern							x					157
Raupe		x		x	x							157
Reise nach Döbriach	x			x								157
Ring wandern		x					x					158
Rippel-Dippel		x					x					158
Roboterfahndung		x		x		x						159
Roter Faden				x	x	x						159
Rücken an Rücken											x	160
Saal ausräumen	x											162
Sackball		x		x								162
Sag was Nettes				x		x						162
Salemaleikum	x											163
Samurai	x											163
Sardinen							x					163
Satz suchen				x								164
Sauer in Salz					x	x						164
Sausewort	x			x								164
Schapedickedanse	x							x				165
Schatz hüten							x					165



Kategorie

Spiel **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **Seite**

Schatzjagd	x									x		165
Schatzklauer	x											166
Schau genau!						x	x					166
Schaut hinauf!	x						x		x			166
Scheiterhaufen		x										167
Scherzkoffer						x	x					167
Schlafende Löwen						x			x			167
Schlängelein	x			x								168
Schlangenbiss	x			x						x		168
Schlawenzelchen							x					168
Schlüsselverstecken							x					169
Schnapp hat den Hut verloren		x					x					169
Schnitzeljagd	x			x			x					170
Schnur am Löffel		x		x								170
Schokolade in Winterbekleidung	x											171
Schreibnase				x			x					171
Schreib- und Zeichenspiel				x		x	x					171
Schutzpatron	x		x									172
Schwächste Maus	x			x								172
Schwarze Magie							x					172
Schweben				x	x							173
Schwere Fische		x										173
Screwdriver	x											173
Segelfliegen		x					x					174
Seifenflutschen		x										174
Selbstportrait				x		x						174
Sessel heben		x		x	x							175
Sessel riechen							x					175
Sesselrücken	x											175
Seven up	x	x					x					176
Singender Cent							x					176
Si-Sa-Su	x											177
Sitzhockey	x			x								177
Sitzkreis				x	x							177
Skulptur				x						x		177

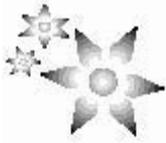


Kategorie

Spiel

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 Seite

So bin ich			x									178
Sockenmurmeln					x							178
Sommer-Rodeln	x	x		x								179
Sonderzüge							x					179
Speerwerfen		x										179
Spiegelbild				x			x					179
Spiel mit Bändern											x	180
Spots in movement	x		x									180
Sprießlinien						x						180
Stablauf		x										181
Städtepantomime						x	x					181
Staffellauf	x	x		x								181
Staffel-Stift	x			x		x						182
Staubsauger		x		x			x					182
Steckbrief			x	x								183
Stehball	x		x									183
Steine einsammeln	x	x										183
Sternschnuppen	x	x										184
Stille Post							x					184
Streichholzschnecke							x					184
Streichholzstafette		x		x			x					185
Sturm im Wasserglas		x					x					185
Surfen	x	x										185
Szenen-Raten				x		x	x					186
Tante Milli badet				x		x	x					188
Tanzkreis											x	188
Tastquiz				x								188
Tausendfüßler	x			x						x		189
Teampuzzler				x			x					189
Telefax		x		x			x					190
Telegramm			x				x					190
Teller drehen	x											190
Tennis		x										191
Tiere, Tiere, Tiere											x	191
Tischtennis ohne Tisch	x	x										191



Kategorie

Spiel **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **Seite**

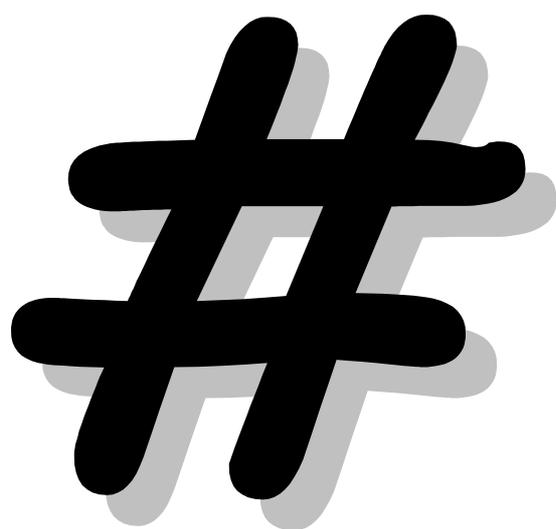
Titelseite						x	x					191
Tod auf der Treppe				x		x	x					192
Trabrennen		x		x								192
Traktor-Rennen										x		192
Trampolin springen		x										193
Treibjagd	x			x								193
Trockenski		x										193
Tütchenpusten		x		x								193
Überqueren		x	x				x					195
Umstülpen	x			x						x		195
Vampir							x					197
Vater Abraham	x						x					197
Verflixte körperliche Leiden											x	197
Verkehrt abschießen	x											198
Verstecken im Dunkeln							x					198
Versteinern	x			x								198
Vertrauensfall				x	x							198
Vertrauensgasse				x	x							199
Vertrauenskreis				x	x							199
Vertrauensspaziergang				x	x							199
Vertrau mir!				x	x							200
Verwünschenes Schloss					x		x					200
Vier Ecken	x									x		200
Vierfüßler	x	x										201
Vier gewinnt	x			x			x					201
Visitenkarte			x			x	x				x	201
Vogelstrauß										x		202
Vöglein, wie piepst du?							x					202
Vorurteile			x									202
Wackelpudding	x									x		204
Wahr oder falsch	x			x					x			204
Wäscheklammernspiel	x	x		x								205
Waschweibfußball	x			x								206
Was müssen das für Bäume sein?	x							x				206
Wasserball		x		x								206



Kategorie

Spiel **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **Seite**

Wassermann	x								x			207
Wassertransport		x										207
Wasserwettlauf	x	x										207
Watte blasen		x					x					207
Wedel-Ei	x	x										208
Wein-berg-schnek-ke					x		x					208
Weitwurf		x										208
Welche Gegenstände gehören zusammen?											x	209
Welle machen	x									x		209
Wellen reiten	x									x		210
Wenn ich du wäre ...					x		x					210
Wer bin ich?						x	x					210
Wer fehlt?			x				x					211
Wer gehört zu mir?											x	211
Wer will fleißige Handwerker sehen						x	x				x	211
Wikinger Football	x			x								212
Willi Club							x					212
Wir sind alle Roboter	x			x								212
Wir spielen Schach												213
Wörter bauen						x	x					213
Wörter-Rallye				x		x						214
Wo, wie und warum?				x			x					214
Würfeln											x	215
Würfle die Sonne				x			x					215
XY-Spiel				x	x							217
Zahlen suchen				x			x					219
Zahngetriebe	x			x						x		219
Zausestunde					x		x					219
Zeitungsabschlagen	x		x									220
Zip-Bum		x					x					220
Zipp-Zapp	x		x									220
Zoom	x			x								221
Zweikampf		x		x			x					221



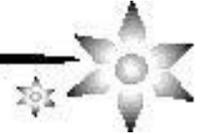
100-m-Sprint

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Springschnüre

Zwei Spieler stellen sich dicht nebeneinander auf. Ihre Aufgabe besteht darin, die vor ihnen liegende 100-m-Strecke mit gemeinsamen Seilspringen zu bewältigen. Vorher darf natürlich ein bisschen geübt werden.



100-m-Staffellauf

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Alle Mitspieler werden in 2 – 5 gleichgroße Mannschaften (6 – 8 Kinder/Mannschaft) eingeteilt. Die Gruppen stellen sich zusammen auf, etwa 50 m von einer Wendemarke (Pullover, Baum, Hütchen etc.) entfernt. Danach wird jede Gruppe durchgezählt, sodass jedes Kind eine feste Nummer erhält und die gleiche Nummer so oft vorkommt, wie Gruppen teilnehmen.

Hat sich jeder seine Nummer eingeprägt, gibt der Schiedsrichter das Startkommando, indem er eine der Nummern aufruft, z. B.: „Nummer 5!“. Alle Kinder, die diese Nummer tragen, laufen nun gleichzeitig, so schnell sie können, zur Wendemarke und zurück zu ihrer Gruppe. Die Gruppe, deren Läufer zuerst zurückgekehrt ist, erhält einen Punkt.



1. Jänner 1900

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Jeder Mitspieler stellt sich auf einen Sessel. Der Spielleiter steht hinter seinem leeren Sessel und stellt fest, dass sein Stuhl der „1. Jänner 1900“ ist. Jetzt müssen sich alle Spieler nach dem Geburtstag ordnen. Derjenige, der als erstes im Jahr Geburtstag hat, steht auf dem ersten Sessel neben dem „1. Jänner 1900“. Das Schwierige bei dem Spiel ist, dass die Mitspieler nicht auf den Boden steigen dürfen. Wenn die Gruppe beschließt, dass sie fertig ist, dann kontrolliert der Spielleiter das Ergebnis.

Variante:

- Anordnung nach Größe etc.



A

Aber ich!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Ball

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Einer hat einen weichen Ball, und er wirft einem Mitspieler diesen zu. Dabei behauptet er etwas, was er nicht getan hat, z.B. "Ich habe heute noch nicht gefrühstückt" oder "Ich bin noch nie auf das Schuldach geklettert". Der Partner muss darauf in jedem Fall sagen: "Aber ich!" Dann wirft er das Säckchen weiter und behauptet selber etwas.

Das Spiel wird sehr lustig, wenn die Behauptungen entsprechend formuliert werden: "Ich habe noch nie aus der Katzenschüssel gegessen!" - "Aber ich!" "Ich habe noch nie einen Frosch geküsst" - "Aber ich!"



Abheben

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Fallschirm

Zuerst wird der Fallschirm flach auf dem Boden ausgebreitet. Dann legt sich ein Freiwilliger in die Mitte. Die übrigen Spieler halten den Rand fest, doch sollten sie ihn einige Male aufrollen, um zu verhindern, dass der Fallschirm reißt.

Auf ein Zeichen heben alle den Fallschirm langsam und vorsichtig an. Für eine Minute soll der Freiwillige „schweben“ und dabei kann gegangen werden, so auch im Kreis. Danach wird der Spieler vorsichtig heruntergelassen.



Abpassen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Freiwilliger schaut ein, während sich die anderen Mitspieler verstecken. Diese müssen versuchen, an einen bestimmten Platz (wurde vorher ausgemacht) zu gelangen und zu sagen „1-2-3, Name abgepasst!“. Wem das gelingt, ist in Sicherheit. Der Freiwillige muss jedoch versuchen das zu verhindern. Sofort nach dem er jemanden erblickt hat, muss auch er zu dem Platz rennen und versuchen, vor dem Mitspieler „1-2-3, Name abgepasst“ zu sagen.



Abtauchen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: einen geraden Stock/Paar

Die Kinder suchen sich einen Partner oder eine Partnerin von etwa gleicher Größe. Jedes dieser Paare braucht einen geraden Stock, der etwa einen Meter lang ist. Nun lassen sich die Spieler auf Knie und Hände nieder, sodass sie sich gegenüber stehen wie zwei kämpfende Tiere, und legen den Stock sowohl auf die eigene Schulter, als auch auf die Schulter des Partners (beim einen rechts - beim anderen spiegelverkehrt). Jetzt muss man gleichzeitig unter dem Stock durchtauchen, sodass er auf die andere Seite des Kopfes rollt. Dabei darf das Holz nicht herunterfallen! Nun taucht man wieder zurück in die Ausgangsstellung und beginnt von vorn.

Zuerst können sich die Kinder mit Worten verständigen (bis drei zählen), dann sollen sie einen Rhythmus finden (leicht wippen) und nur noch im Geist mitzählen



Abwickeln

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Fallschirm

Bei diesem Spiel setzt sich ein Spieler auf die Mitte des Fallschirms. Wenn der Spieler ruhig auf dem Fallschirm sitzt, gehen die restlichen langsam im Kreis und wickeln ihn in den Fallschirm. Ist der Spieler etwa bis zur Brust eingewickelt, fragen die restlichen Spieler, ob er starklar ist. Auf ein Zeichen gehen alle übrigen Spieler schnell ein Stück zurück und ziehen dabei den Fallschirm mit sich. So wird der Spieler in der Mitte ziemlich rasch in einigen Umdrehungen abgewickelt. Natürlich muss der Spieler in der Mitte aufpassen, dass sich der Fallschirm nicht um den Hals wickelt.



Affe – Elefant

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Der Spielleiter fordert die anderen Mitspieler auf, ihm folgendes nachzumachen: er berührt die Finger sein linken Hand hintereinander mit dem rechten Zeigefinger und sagt bei jeder Berührung entweder „Affe“, oder „Elefant“. Die standardisierte Reihenfolge ist: „Affe – Affe – Affe – Affe – Elefant – Affe – Elefant – Affe – Affe – Affe – Affe“. Das ist prinzipiell leicht nachzumachen. Die wenigsten Mitspieler werden aber die letzte Bewegung des Spielleiters beachten, nämlich dass er zum Schluss die Hände ineinander legt.



Alle Affen albern

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Würfel

Jedes Kind würfelt mit einem sechsseitigen Würfel eine Zahl. Diese Zahl bestimmt die Anzahl der Wörter, die mit dem selben Anfangsbuchstaben beginnen müssen. Die Wörter müssen einen Sinn ergeben. Also z.B. bei einer gewürfelten drei: Alle Affen albern.

Zu Beginn könnte das Kind den Anfangsbuchstaben des eigenen Namens nehmen. Wenn z.B. Bernd eine Fünf würfelt, könnte die Wortkette so aussehen: Bitte Bärchen, bade beide Beine o.ä.



Alle meine Entchen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Klebstoff, Schere, Zeitung

Jeder erhält ein Blatt Papier, Klebstoff, Schere und eine Tageszeitung. Der Spielleiter nennt den Anfang eines Liedes, z.B. "Alle meine Entchen". Nun sollen alle ganz schnell diese Zeilen nachbilden, indem sie Buchstaben oder ganze Wörter aus der Zeitung ausschneiden und aufkleben. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen.



Alle roten Socken

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Die Spieler wechseln fortlaufend ihre Plätze. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und fordert zum Plätzetausch auf, indem er ein bestimmtes Merkmal benennt, das mehrere Spieler besitzen, z.B.: "alle Brillenträger", "alle mit einem karierten Hemd", aber auch: "alle, die heute morgen das Zähne putzen vergessen haben". Während die aufgerufenen Spieler die Plätze wechseln, versucht der Spieler in der Mitte einen freien Platz zu erwischen. Derjenige, der ohne Platz geblieben ist, macht in der Mitte weiter.



Alligator

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Die Spieler sitzen mit den Beinen unter dem Fallschirm. Ein Spieler wird Alligator. Er kriecht unter den Fallschirm, um in den Sumpf zu gelangen und die anderen Mitspieler machen Wellen. Wer gebissen wird (Alligator schnappt sich ein Bein), löst den alten Alligator ab. Anstatt nichts ahnende Spieler nur zu beißen, können Alligatoren sich sogar das Bein eines Spielers schnappen und ihn unter den Fallschirm zerren. Das Spiel ist beendet, wenn der Sumpf voller Alligatoren ist und kein Spieler mehr zum Fressen übrig ist.

Alternativrezepte

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Kochrezepte

Der Spielleiter stellt der Gruppe Kochrezepte vor und verdeutlicht die Form, in der diese Rezepte geschrieben werden. Es bilden sich Teilgruppen, die nach dem Muster dieser Rezepte lustig-unsinnige Kochanleitungen entwickeln. So könnten z.B. Essgeschirr und Besteck Zutaten für ein "leckeres Mahl" hergeben. Wie wäre z.B. ein Menü, "komponiert" aus verschiedenen Schallplatten? Die in den Teilgruppen entwickelten "Alternativrezepte" werden anschließend vorgelesen.

Variante:

- Man könnte auch eine szenische Darstellung nach dem Muster des "Fernsehkochs" als Ergebnis der Gruppenarbeit vorstellen.



Angestiftet

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: einen Stift pro Kind

Der Spielleiter verteilt an jeden Spieler einen Stift (mit Schutzkappe). Jeder sucht sich nun einen Partner, mit dem er sich "anstiftet". Und das geht so: Zwischen den ausgestreckten Zeigefingern beider müssen sich die beiden Farbstifte befinden, so dass keiner mit seiner Hand "stiften" gehen kann. Um die beiden Stifte nicht zu verlieren, muss jeder Spieler ein wenig Druck auf die Stifte ausüben bzw. ein wenig nachgeben, falls der andere stärker drückt. Mit anderen Worten: Richtig "Angestiftete" müssen auf die Reize ihres Partners sensibel reagieren. So stehen die beiden "Angestifteten" da und werden, je sicherer sie sich fühlen, immer kühner mit ihren Reizen: Sie strecken die Arme hoch und seitwärts; sie gehen in die Knie oder legen sich gar auf den Boden - und alles, ohne dass einer der Stifte "stiften" geht. Bei einer "Musikeinlage" bewegen sich beide Spieler rhythmisch zur Musik. Vielleicht gelingt es sogar, sich beim Tanzen um die eigene Achse zu drehen - und dabei "angestiftet" zu bleiben.



Angewurzelt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Augenbinden

Etwa 1/3 der Gruppe ist "blind" und sucht die "Lebensbäume". Die "Blinden" schließen die Augen oder bekommen sie verbunden. Die übrigen Spieler sind die "Lebensbäume"; sie verteilen sich im Raum, setzen, stellen, hocken oder legen sich an einen bestimmten Platz, an dem sie "angewurzelt" bleiben müssen. Werden sie von einem "Blinden" gefunden, tauschen beide die Rollen. Der ehemals "Blinde" führt seinen Mitspieler in die Mitte des Raumes, verbindet ihm die Augen und sucht sich dann einen Platz, an dem er "Wurzeln schlägt".



Anschriften

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Papier, Stifte

Es bilden sich Teilgruppen von etwa fünf bis sieben Mitgliedern. Die Teilgruppen haben die Aufgabe, sich lustige Anschriften für Menschen unterschiedlicher Art auszudenken. Dabei kann es sich um bestimmte Berufe, um Charaktereigenschaften oder um äußere Merkmale handeln. Die zu findenden Anschriften sollten in lustiger Weise zu den Personen passen.

Beispiele: Der "Gerichtsvollzieher" könnte im "Kuckucksweg" wohnen, den "Chirurgen" findet man in der "Knochenbrechergasse", der "Klempner" fühlt sich im "Tropfsteinweg" wohl, während der "Streitsüchtige" seine Wohnung in der "Friedensstraße" gefunden hat.

Jede der in Betracht kommenden Personengruppen sollte auf einen Zettel geschrieben werden. Jede Teilgruppe zieht nun etwa fünf dieser Zettel und denkt sich dazu eine lustige Anschrift aus. Danach lesen alle Teilgruppen ihre Ergebnisse vor.



Ans Ohr gefasst

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Wortreich erzählt der Spielleiter eine spannende Geschichte, in der viel passiert. Die Geschichte unterstreicht er durch eine eindrucksvolle und bewegungsreiche Gestik und Mimik. Die Spieler hören der Geschichte genau zu und machen Mimik und Gestik nach. Sollte sich der Spielleiter jedoch ans Ohrkläppchen fassen, müssen alle sofort in ihren Bewegungen erstarren und dürfen den Spielleiter nicht mehr nachmachen. Derjenige, der sich gleichwohl weiterbewegt, muss ein Pfand abgeben oder die Geschichte weitererzählen. Für den Geschichtenerzähler ist es wichtig, auch dann noch in den Bewegungen fortzufahren, wenn er sich ans Ohr fasst.



Ansteckungsgefahr

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppe sitzt in einem Sesselkreis. Einer beginnt, macht einen bestimmten Gesichtsausdruck, schaut seinen linken Nachbarn an. Dieser verändert seinen Gesichtsausdruck, bis er dem seines Nachbarn gleicht. So "angesteckt" wendet er sich dem nächsten zu, bis alle von dieser "Epidemie" erfasst sind.



Antworten erraten

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Jeder Mitspieler zieht einen Namen und überlegt sich für diese Person eine passende Frage. Zusätzlich schreibt er aber die Antwort auf, die er glaubt, vom Gezogenen zu bekommen. Der Gezogene beantwortet die Frage und dann werden die beiden Antworten verglichen.



Anwälte

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Anwälte sprechen und handeln für ihre Klienten. Je genauer die Anwälte ihre Klienten kennen, desto besser können sie sich für ihre Interessen einsetzen. In diesem Spiel lässt sich dies gut überprüfen. Jeweils 3 Spieler, die sich noch nicht gut kennen sollten, tun sich zu einer Gruppe zusammen. Sie machen untereinander aus, wer "Anwalt" und wer "Klient" ist. Dann beginnt das Spiel. Nacheinander tritt jede Teilgruppe vor die Gesamtgruppe. Die Gesamtgruppe stellt jeweils Fragen an den "Klienten", die jedoch nicht von ihm, sondern von seinen beiden "Anwälten" beantwortet werden. Die Fragen sollten sich in der Hauptsache auf verhaltensmäßige Reaktionen, auf Wertvorstellungen, Vorlieben und Abneigungen beziehen. Nach einer Befragungsrunde äußert sich der "Klient" der Gruppe gegenüber, ob er sich von seinen "Anwälten" gut oder weniger gut vertreten fühlte, in welchen Punkten sie recht mit ihren Annahmen hatten und in welchen nicht. In einem weiteren Auswertungsgespräch kann überlegt werden, warum es zu bestimmten Abweichungen gekommen ist, was die Vorurteilshaltung der "Anwälte" bestimmt hat.



Apachentanz

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Namensschilder

Die Gruppe wird aufgeteilt. Die eine Hälfte sind "Apachen", die einen Tanz einstudieren, die andere Hälfte sind Zuschauer. Nach angemessener Beratungszeit führen die "Apachen" ihren Tanz auf. Jeder "Apache" trägt ein Namensschild. Es wird eine kurze Tanzpause eingelegt, in der sich die "Apachen" zurückziehen. Nun kommt der zweite Teil des Tanzes. Dabei hat ein "Apache" etwas an seiner Kleidung verändert. Beim zweiten Mal tragen die "Apachen" keine Namensschilder mehr. Auch die Reihenfolge, in der sie den Raum betreten hatten, hat sich verändert. Die Zuschauer müssen nun den Namen desjenigen nennen, bei dem sich etwas verändert hat, und sie müssen angeben, was sich verändert hat. Danach wechseln die Gruppen. Die Zuschauer werden zu "Apachen", die andere Gruppe darf zuschauen.



Armes buntes Tier

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Der freiwillige Mitspieler kriecht als „Tier“ auf allen Vieren zu einem Mitspieler und versucht durch typische Tierlaute und Grimassen schneiden, diesen aus der Ruhe zu bringen. Der auserwählte Mitspieler muss nun das Tier streicheln und dabei mitleidig „Armes buntes ...“ sagen ohne zu lachen. Nach drei erfolglosen Versuchen sucht sich das Tier ein neues Opfer. Lacht der Auserwählte aber, muss dieser in die Mitte.



Assassin – Das Mörderspiel

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: leere Flasche, Zettel

Jeder Spieler erhält einen Zettel, wobei die meisten leer sind. Auf zwei Zettel steht ein M für Mörder und auf einem ein D für Detektiv. Alle Mitspieler sitzen am Boden, bilden einen Kreis und in der Mitte steht eine leere Flasche. Der Spielleiter sagt: „Es wird Nacht und alle schlafen ein. Die Mörder wachen auf.“ Jetzt haben alle die Augen geschlossen, nur die Mörder haben nun Kontakt miteinander aufgenommen und machen sich irgendwie aus, wenn wie umbringen, in dem sie die Flasche auf ihn richten. Ist dieser Vorgang fertig, sagt der Spielleiter: „Die Tat ist vollbracht!“ Daraufhin öffnen alle ihre Augen und der Mitspieler, auf den die Flasche zeigt, stirbt und legt seine Karte offen hin. Jetzt beginnt die Diskussion darüber, wer die Mörder sind, wobei jeder seine Vermutungen äußern kann (aufgrund von Geräuschen, Bewegungen, Gestiken, Verhalten etc.) auch die Mörder reden mit und lenken den Verdacht auf wen anderen. Die Diskussion dauert so lange, bis sich die Mehrheit für eine Person entschieden hat. Diese muss dann ihre Karte offen hinlegen. Handelt es sich um den Mörder, gibt es nur mehr einen zu entlarven. Hat es jedoch einen Unschuldigen getroffen, darf dieser nicht mehr mitspielen und die Mörder müssen noch immer geschnappt werden. Der Spielleiter sagt wieder: „Es wird Nacht und alle schlafen ein. Die Mörder wachen auf.“ Die Mörder zeigen sich dem Ermordeten. Dann sagt der Spielleiter: „Die Mörder schlafen ein und der Detektiv wacht auf“. Der Detektiv gibt einen Tipp ab und der Ermordete gibt ihm zu verstehen, ob er richtig liegt, oder nicht. (Falls der Detektiv schon vorher ausgeschieden ist, wird dieser Punkt weggelassen). Dann sagt der Spielleiter: „Der Detektiv schläft ein und die Mörder wachen wieder auf.“ Jetzt machen sich die zwei wieder ein Opfer aus usw. Das Spiel geht so lange, bis entweder die Mörder entlarvt wurden, oder nur noch gleich viele „andere“ Mitspieler wie Mörder im Spiel sind..



Assoziationen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler stellen nebeneinander hin. Ein Freiwilliger steht ungefähr 3 Meter von der Gruppe entfernt und das Spiel kann beginnen.

Der Freiwillige nennt einen Begriff, der ihm gerade einfällt z. B.: „Sonne!“. Daraufhin treten zwei Spieler vor, stellen sich rechts und links neben den Freiwilligen und schauen die Gruppe an. Jetzt sagen sie etwas, das zu dem Begriff passt, beispielsweise: „Hitze“ oder „Planet“. Es kann sich aber auch um etwas Gegenteiliges handeln, wie z. B.: „Kälte“. Sobald die 2 Spieler den anderen ihre Assoziationen mitgeteilt haben, sucht sich der Freiwillige eine Assoziation aus, die ihm besser gefallen hat und geht mit diesem Spieler auf die Seite. Der Spieler, der zurückbleibt, wird der neue Rufer und wiederholt noch einem, was er bereits sagt. Jetzt können zwei weitere Spieler nach vorne, die noch nicht dran waren usw. Das Spiel endet, wenn jeder einmal dran war.



Astronauten

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Jogginganzug, Luftballons

Astronauten tragen bekanntlich Spezialanzüge mit einer dicken Isolierschicht gegen die Kälte auf dem Mond. Wir bilden zwei Teams aus vier Spielern, die gegeneinander antreten. Man stellt den Spielern viele Luftballons zur Verfügung. Je einer aus der Gruppe soll einen zu großen Jogginganzug anziehen. Die anderen drei blasen die Luftballons auf und stopfen sie ihm in die Kleidung, je mehr, desto besser. Nach 5 Minuten stoppt der Spielleiter die Aktion. Die Astronauten zeigen sich noch einmal in ihrer ganzen Schönheit, dann zählt der Spielleiter die Punkte, indem sie in einen Ballon nach dem anderen mit einer Nadel sticht. So werden die Astronauten wieder schlank.



Atomverbund

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Jeder Spieler ist ein "Atom", das sich im Raum oder auf der Spielfläche bewegt. Der Spielleiter gibt an, wie schnell sich das "Atom" bewegt: 0 Grad = es bleibt stehen, 10 Grad = es bewegt sich sehr langsam, ...30 Grad = es bewegt sich wie ein Spaziergänger, ...50 Grad = es fängt langsam zu laufen an, ...80 Grad = es läuft sehr schnell, ...100 Grad = es hat seine Höchstgeschwindigkeit erreicht. Nach Ansage des Spielleiters bilden die "Atome" einen "Atomverbund". Sagt der Spielleiter z.B.: "Atomverbund 4", schließen sich 4 "Atome" fest zu einer Gruppe zusammen. Bei "Atomzerfall" trennen sich die Gruppen wieder. Spieler, die beim "Atomverbund" übrig bleiben, sollten nicht ausscheiden. Sie könnten vielmehr die Rolle des Spielleiters bis zum nächsten "Atomverbund" übernehmen. Bei kleineren Gruppen (und jüngeren Spielern) könnten sie ein Pfand abgeben, das am Ende des Spiels ausgelost wird.



A und A = Ein Paar

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Jede Person bekommt zu Beginn des Spiels einen Buchstaben zugeflüstert (oder aufgeschrieben zugesteckt). Jeder Buchstabe ist dabei doppelt im Spiel.

Nach einem Signal des Spielleiters ruft jede Person den eigenen Buchstaben melodisch in den Raum. Gleiche Buchstaben finden sich und bilden zusammen ein Paar.

Variante:

- Eine ungerade Zahl zählt – Die Teilnehmer bekommen von der Spielleitung eine Zahl zugewiesen (entsprechend der Anzahl der Mitspieler). Sie gehen im Raum umher und auf ein Zeichen des Spielleiters müssen sich immer zwei „Zahlen“ finden, deren Summe eine ungerade Zahl ergibt.
- Naschereien – Anstatt von verschiedenen Buchstaben können auch unterschiedlich farbige Zuckerl etc. verteilt werden.
- Buchstabensalat – Ein Wort wird in Großbuchstaben auf ein Blatt Papier geschrieben. Die einzelnen Buchstaben wiederum in kleine Zettel zerschnitten. Die Mitspieler müssen anhand der Buchstaben das ursprüngliche Wort zusammensetzen.



Auf dem Bauernhof

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: vorbereitete Zettel, Musik

Verschiedene Gruppierungen und Besonderheiten, die auf einem Bauernhof zu finden sind, sollen sich zu Gruppen sortieren.

Bei Musik werden die Zettel, die vorher an die Mitspielenden verteilt worden sind, ständig untereinander ausgetauscht. Stoppt die Musik, finden sich die Mitspieler zu Gruppen zusammen.

Beispiele:

Tiere – Ente, Huhn, Kuh, Schwein ...
Menschen – Bauer, Magd, Bäuerin ...
Geräte – Pflug, Egge, Harke ...
Gebäude – Wohnhaus, Scheune, Hühnerstall ...

Variante:

- Familienmitglieder – Familienname (z. B. Maier, Schulz, Schmidt ...) und ihre Mitglieder (Mutter, Vater, Sohn, Tochter ...) werden einzeln auf Zettel geschrieben.



Auf dem Naturpfad

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: verschieden Utensilien, um den Weg zu verändern

Gerüchte gehen um, dass sich durch kosmische Ereignisse die Natur seltsam verändert habe. Die Gruppe wird ausgeschickt, um zu überprüfen, ob an diesen Gerüchten etwas Wahres dran ist.

Es werden Teilgruppen gebildet, die eine bestimmte markierte Strecke entlang gehen und längs des Weges schauen, ob es seltsame Veränderungen in der Natur gibt. Diese Veränderungen notiert sich die Gruppe. Sind alle zurück, werden die Ergebnisse miteinander verglichen. Zur Vorbereitung des Spiels sollte die Spielleitung (bzw. die Vorbereitungsgruppe) auf der vorgesehenen Wegstrecke zahlreiche lustige Veränderungen in der Natur vornehmen. Beispiele: In einer Baumgabel sitzt ein Stofftier; auf einem Moosteppich "wachsen" Hühnereier; ein Baum hat Blüten aus bunten Federn.



Auf der Linie

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

In diesem Partnerspiel geht es darum, den "blinden" Mitspieler "auf der Linie" zu halten. Zu diesem Zweck wird auf dem Boden eine gewundene Linie mit Kreide oder Tesakrepp markiert. Rechts und links dieser Linie werden Hindernisse gestellt. Die beiden Partner sprechen nun Laute oder Geräusche miteinander ab, die helfen sollen, damit der Partner mit den verbundenen Augen auch genau auf der Linie entlang geht.

Und nun geht es los. Dem einen Spieler werden die Augen verbunden. Der andere führt ihn zum Startpunkt und lenkt ihn danach akustisch so, dass er auf der Linie bleibt. Danach werden die Rollen getauscht: Der "Blinde" wird zum "Führer" und umgekehrt.



Auf der Mauer

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Keine Beschränkung

Material: -

Jedes Mal wenn die Gruppe das Lied von vorne singt, wird von den Worten „Wanzen“ und „tanzen“ der letzte Buchstaben abgezwickt.

„Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt a fette Wanzen (2x). Seht auch nur die Wanzen an, wie die Wanzen tanzen kann. Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt a fette Wanzen.“



Auf der Suche nach ...

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Gegenstände in 2 Farben

Im Raum werden Gegenstände (Klötze oder ähnliches) in zwei unterschiedlichen Farben versteckt. Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, je einen Gegenstand zu suchen. Personen mit gleichfarbigen Gegenständen schließen sich zusammen und bilden eine Gruppe.



Aufgeteilte Geheimnisse

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Geheimnisse sind besser geschützt, wenn nicht einer alles weiß, sondern wenn es auf mehrere aufgeteilt ist.

Jede Teilgruppe erhält vom Spielleiter als "Geheimnis" ein kurzes Sprichwort. Dieses Sprichwort teilen die Spieler unter sich auf. Jeder übernimmt ein Wort. Bei mehr Spielern als Wörter können auch mehrere Spieler ein Wort übernehmen. Jede Teilgruppe begibt sich in eine Ecke des Raumes. Nun beginnen alle Spieler ihr Wort im Takt zu sagen (sie können auch nach einer vereinbarten Melodie singen). Aus jeder Teilgruppe wird einer zum Lauschen ausgeschickt. Diejenige Gruppe, die zuerst alle Sprichwörter herausbekommen hat, gewinnt das Spiel.



Aufstand

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Alleine aufzustehen ist einfach, aber zu zweit wird es schon etwas schwieriger.

Dazu stellen sich zwei Spieler Rücken an Rücken und verschränken kreuzweise ihre Arme ineinander. Dann setzen sie sich langsam zu Boden und strecken ihre Beine aus. Nun gilt es, wieder hochzukommen. Der "Aufstand" beginnt: Zuerst werden die Beine angewinkelt. Dann schieben sich die beiden Spieler Rücken an Rücken hoch. Das ging ja noch recht einfach! Wie ist es jetzt aber mit 3, 4, 5 ... 10 Spielern? Wer bricht den Rekord an "Aufständen"?



Aufstellen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Die Spieler stellen sich in vier Reihen in Form eines Vierecks auf und schauen sich an. Der Spielleiter steht in der Mitte., mit dem Gesicht einer der Reihen zugewandt. Die anderen Reihen sind demnach rechts, links und hinter ihm. Alle Spieler müssen sich genau merken, wo sie im Verhältnis zum Spielleiter stehen sowie zu ihren Mitspielern in der eigenen Reihe. Vor allem müssen sie wissen, wer links und rechts von ihnen steht.

Nun dreht sich der Spielleiter in der Mitte (halbe Drehung, viertel Drehung, dreiviertel Drehung, oder gar aus der Mitte herausgehen). Die Spielreihen müssen sich jetzt genau an die Stelle stellen, an der sie im Verhältnis zum Spielleiter vorher standen und auch in der ursprünglichen Reihenfolge. Jede Reihe will als Erste fertig sein. Wenn sie damit fertig sind, fassen sich alle Spieler einer Reihe an den Händen, dann heben alle ihre Arme hoch und rufen: „Aufstellen!“.



Auf und nieder

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Gruppe stellt sich kreisförmig mit der rechten Schulterseite nach innen zeigend (möglichst eng) auf und alle strecken den rechten Arm zur Kreismitte aus.

Die Augen werden geschlossen. Anschließend knien alle drei Mal auf und nieder und versuchen eine freie Hand zu fassen. Die, die sich gefunden haben, bilden ein Paar.



Ausbrecher

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Stein bzw. kleiner Ball

Die Spielgruppe bildet stehend einen engen Kreis. Einer befindet sich in der Mitte und hat einen Stein (oder kleinen Ball) vor den Füßen. Er muss versuchen, den Stein herauszukicken, aber die anderen passen auf und stoßen ihn jedes Mal zurück. Sobald der Stein aus dem Kreis herausgeschossen ist, wird der Spieler in der Mitte abgelöst, und zwar von demjenigen, an dessen rechter Seite der Stein aus dem Kreis ausbrach.



Ausgeflippt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Ball

Stell' dir vor: Eines Morgens wachst du mitten in einem Flipper auf. Die Flipperkugel saust auf dich zu, du weichst aus, die Kugel wird von einem Flipper getroffen und wieder in deine Richtung geschleudert. Jetzt heißt es aufpassen und reaktionsschnell sein. Diese kleine Szene lässt sich als Spiel gut organisieren. Die Spieler liegen bäuchlings im Kreis auf dem Boden. Das sind die "Flipper". Ein Ball wird von "Flipper" zu "Flipper" gespielt mit dem Ziel, den Spieler in der Mitte des Kreises zu treffen. Gelingt dies, wechseln der "Flipper" und der Spieler die Rollen. Wird der Ball ins Aus geflippt, landet er also außerhalb des Kreises, darf sich der Spieler einen Punkt anrechnen.



Ausgefragt

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Kärtchen mit Antworten

Je nach Gruppengröße werden Teilgruppen zu etwa 5 Mitgliedern gebildet, die gemeinsam witzige Einfälle entwickeln. Die Aufgabe der Teilgruppen besteht darin, nicht etwa passende Antworten auf Fragen zu finden, sondern - umgekehrt - eine Frage auf eine vorgegebene Antwort zu entwickeln. Beispiel: Vorgegeben könnte die Antwort sein "Weil ich nur 1,70 m groß bin". Eine witzige Frage dazu wäre: "Warum springst du bei einem Lottogewinn nicht vor Freude an die Decke?"

Der Spielleiter hat auf kleinen Kärtchen die auf die Gruppe abgestimmten "Antworten" notiert. Jede Teilgruppe erhält die gleichen "Antworten". Günstig wären etwa 5 bis 10 solcher "Antworten". Haben die Teilgruppen passende Fragen dazu gefunden, können in einem kleinen Frage-und-Antwort-Spiel die Lösungen vorgestellt werden.



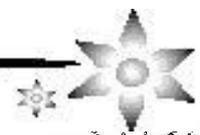
Ausreden

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppen

Material: Papier, Stifte

Jeder Spieler erhält einen Bogen DIN A 4. Die Gruppe sitzt in einem Sesselkreis (am besten um einen großen Tisch). Jeder Spieler schreibt einen Satzanfang, der mit "Ich kann nicht" beginnt. Jeder Spieler vervollständigt jetzt für sich, was er gerade nicht kann: "Ich kann nicht die Hausaufgaben machen". Dann knickt er den Zettel und gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser schaut sich den ersten Satzteil nicht an, sondern ergänzt mit einer beliebigen Ausrede, die mit dem Wort "weil" beginnt: "weil es draußen geregnet hat". Dann knickt er wiederum den Zettel nach hinten und gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ergänzt mit einem neuen Satz, der wie folgt beginnt: "Ich mache es, wenn". Der vollständige Satz könnte lauten: "Ich mache es, wenn ein spannendes Fernsehstück kommt." Wieder werden die Zettel umgeknickt und nach links weitergegeben. Sind alle so weit, werden reihum die verschiedenen Ausreden vorgelesen. Nach soviel Spaß könnte man, wenn die Gruppe Lust dazu hat, ein Gespräch über Ausreden führen: Welche gebrauche ich? Wann gebrauche ich sie? Helfen sie mir? Sind sie glaubwürdig?



Auto-Waschanlage

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Zwei Spielreihen stehen sich einem Meter Abstand gegenüber und schauen sich an. Sie knien, hocken oder stehen, je nach Vorliebe der Spieler. Die Spieler müssen jetzt die Bewegungen einer Waschanlage üben, z. B. einsprühen, waschen, trocknen. Dann kann's los gehen.

Zuerst stellt sich ein „Auto“ in die Waschanlage und erklärt, welche Wäsche es braucht: intensiv oder schonen, je nachdem, wie schmutzig das Auto ist. Nun geht der Spieler durch die Waschanlage und wird nach gewünschter Prozedur behandelt.



B

Babylon

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Themenkärtchen

Sechs Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Jedes Kind bekommt ein Themenkärtchen und einen ganz bestimmten Gesprächspartner in der Sechserunde. Auf ein Zeichen reden alle Sechs gleichzeitig los und versuchen, soviel wie möglich den anderen von ihrem Thema zu vermitteln. Da es wahrscheinlich ein heilloses Durcheinander geben wird, kann es bei diesem Spiel sehr laut werden. Auf ein weiteres Zeichen hin hören alle gleichzeitig auf zu reden. Jedes Kind schreibt nun auf, was es glaubt, von seinem Gesprächspartner erfahren zu haben. Die Geschichten werden dann vorgelesen.



Balance

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, zwei Bällen unterschiedlicher Größe oder Farbe

Jeder sollte bei diesem Spiel den Fallschirm gut im Griff haben (ev. Fallschirmrand ein paar Mal einrollen). Dann lehnen sich alle Mitspieler gleichzeitig langsam zurück. Dann spannt sich der Fallschirm immer mehr, doch ein guter Schirm hält dieser Zerreißprobe stand. Wenn alle gut zusammenarbeiten, sollten die Mitspieler in der Lage sein, sich ziemlich weit zurückzulehnen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren..



Balljagd

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Es werden zwei etwa gleich starke Mannschaften gebildet, die sich gegenüberstehen. Jeder Spieler erhält einen Tiernamen. Jeder Tiername ist sowohl in der einen als auch in der anderen Mannschaft vorhanden, so dass es beispielsweise zwei "Füchse", zwei "Marder", zwei "Tiger" und zwei "Löwen" gibt. Der Ball liegt zwischen den Mannschaften. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, in der Tiernamen vorkommen. Sobald einer der den Spielern zugewiesenen Tiernamen genannt wird, stürzen sich beide Spieler auf den Ball und versuchen ihn zu bekommen. Der schnellere von beiden versucht mit dem Ball, den anderen abzuschließen. Dieser ist in Sicherheit, wenn er an seine ursprüngliche Stelle in der Mannschaft zurückgekehrt ist. Geht der Schuss daneben, kann der Spieler seinerseits versuchen, den anderen abzuwerfen. Stets muss von dem Punkt geworfen werden, an dem der Spieler in Ballbesitz gekommen ist. Wird einer der beiden Spieler abgeworfen, erzählt er die Geschichte weiter, und der Spielleiter übernimmt seine Rolle und seinen Tiernamen.



Ball kreisen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Tennisball, Tischtennisball

Alle Spieler stehen Schulter an Schulter im Kreis, halten beide Handflächen nach vorn und sind dabei am Daumen mit den Handflächen des linken und des rechten Nachbarn in Kontakt. Ein Tennisball wird nun über die Handflächen reihum weitergegeben, ohne dass dieser auf den Boden fallen darf. Nach einigen Proberunden kann ein kleinerer Ball (z. B. Tischtennisball) seinen „großen Bruder“ verfolgen.

Variante:

- Zeit stoppen



Basketball

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: 9 Plastikbecher, Tischtennisball

Die Becher werden in 3 Reihen zu je 3 Stück nebeneinander auf den Tisch gestellt. Damit die Gefäße nicht so leicht umkippen, ist es ratsam, sie mit einigen Kieselsteinchen zu beschweren. Mannschaft A und Mannschaft B begeben sich jeweils an eine Seite (gegenüber) des „Spielfelds“. Nun wird ausgelost, welche Mannschaft den ersten Wurf ausführen darf.

Der Spieler wirft den Ball so auf den Spielfeld, dass er einmal aufspringt und dann nach Möglichkeit in einen Becher landet. Gelingt es, bekommt die Mannschaft einen Punkt. Landet der Ball aber nicht in einem Becher, geht die Mannschaft punktlos in die nächste Runde. Zunächst versucht jedoch ein Werfer der Gegenmannschaft sein Glück.



Beach-Basketball

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Klebeband, Luftballon

Es werden zwei gleich große Teams gebildet. Das Spielfeld wird gut abgegrenzt und in zwei Felder geteilt. Auf jeder Breitseite wird ca. in der Mitte am Boden eine Markierung (10 cm langes, weißes Klebeband) angebracht. Der Basketballkorb, in den ein Team treffen muss, wird jeweils von einem freien Spieler aus dem eigenen Team geformt. Dazu steht dieser auf dem mit Klebeband markierten Punkt und hält als Korb beide Arme zu einem Kreis gerade nach vorn. Der „Basketballkorb“ ist nach allen Höhen und Richtungen hin beweglich, aber die Beine des Spielers müssen immer fix am markierten Punkt bleiben. Die Basketballspieler bewegen sich rückwärts auf allen Vieren fort. Sie dürfen nur eine Hand vom Boden wegnehmen und damit den Basketball (Luftballon) antippen. Der „Ball“ darf nie festgehalten werden. Auf ein Zeichen gibt der Schiedsrichter den Ball frei. Für jeden gültigen Korb gibt's 3 Punkte. Ein Match endet bei 15 Punkten. Nach jedem Punkt ist in der Mitte des Spielfeldes ein neuer Aufwurf.



Beach-Volleyball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Luftballon

Es bilden sich zwei gleich große Teams, die sich am Boden mit flach ausgestreckten Beinen gegenüber sitzen. Die Schuhsohlen beider Teams berühren sich oder halten einen Abstand von nicht mehr als 10 cm. Innerhalb der Teams sitzen die Spieler jeweils eng Schulter an Schulter. Ein Luftballon dient als Beachvolleyball. Der Schiedsrichter gibt zu Beginn den Ball in die Mitte frei. Das Team, das den Ball so weit schießt, dass ihn das andere Team hinten nicht mehr erreichen kann, erhält einen Punkt. Die Spieler können sich so weit wie möglich zurücklehnen und versuchen mit den Händen den Ball zu erreichen. Die Beine müssen dabei immer möglichst flach am Boden bleiben, ein Zurückrutschen ist nicht erlaubt. Bei einem Seitenout macht der Spielleiter in der Mitte einen neuen Aufwurf. Gespielt wird bis 5 Punkte. Danach kommt ein Seitenwechsel für die Revanche.



Becher umwerfen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: 20 kleine Plastikbecher, wasserfester Stift,
eine leere Plastikflasche (z. B. von Spülmittel),
Tisch, Kübel mit Wasser zum Auffüllen der Flasche

Auf den Boden eines jeden Bechers wird eine beliebige Zahl von 0 bis 10 geschrieben. Die Becher werden irgendwie nebeneinander auf einen Tisch gestellt. Jeder Schütze hat 30 sek. Zeit, um möglichst viele Becher abzuschießen (mit der Plastikflasche). Dann werden die Zahlen, die auf den umgefallenen Bechern stehen, zusammengezählt.



Begriffe suchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Begrenzung

Material: Kärtchen mit Begriffen

In einem gut abgegrenzten Gelände werden 15 Karten mit diversen Begriffen verteilt. Der Spielleiter nennt jedem Team einen anderen „ersten“ Begriff. Team 1 bekommt zum Beispiel den Begriff „Rote Falken“. Die Aufgabe besteht nun darin, genau diesen Begriff auf einer versteckten Karte zu finden. Dieser Begriff muss in der 1. Zeile stehen. Team 1 findet die entsprechende Karte mit dem Begriff „Rote Falken - Herbstlager“. Der Begriff in der 2. Zeile (Herbstlager), ist der Begriff, den das Team als nächstes finden muss (welcher wiederum in der 1. Zeile stehen muss) Gewonnen hat jenes Team, das sich als erstes durch alle Begriffe durchgearbeitet hat und wieder beim Startwort ist. Dieses Spiel kann mit allen möglichen Begriffen gespielt werden und die Karten müssen gut sichtbar angebracht werden. Dazwischen kann man die eine oder andere Spielestation einbauen.



Belastungsprobe

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Teller, Stecknadeln

Ein Teller wird auf 3 – Stecknadeln, die in einen Karton oder in einen Tisch gesteckt werden, gestellt. Auf den Teller legen die Mitspieler der Reihe nach leichte Gegenstände. Bei wem wird der Teller einstürzen?

Variante:

- Wer kann die meisten Gegenstände hinauflegen?



Bergsteigen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Jeder kniet sich hin und hält den Fallschirm straff am Boden. Dann zählen alle bis 3. Bei „Drei“ stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. Auf ein Kommando, wie z. B. „Runter“, bringen alle Spieler den Fallschirm schnell zu Boden und halten den Rand mit den Knien auf der Erde fest. So wird die Luft unter dem Fallschirm einen Zeitlang eingeschlossen. Nun können die Spieler versuchen, den Gipfel des Stoffberges mit Hilfe der Arme zu Erklimmen. Dabei muss auf die anderen „Gipfelstürmer“ geachtet werden.



Besetzt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Farbkarten

Alle Teilnehmer sitzen im Sesselkreis. Der Spielleiter lässt jedes Kind eine Karte (gelbe, grüne und blaue Karten aus einem Uno etc.) ziehen. Alle merken sich die Farbe ihrer Karte und geben sie wieder zurück. Auf diese Weise ist die Gruppe in drei etwa gleiche Gruppen unterteilt, deren Mitglieder aber ganz verstreut im Kreis sitzen.

Jetzt hebt der Spielleiter die erste Karte vom verdeckten Stapel und sagt sie an, z.B. "Gelb". Alle Kinder, die zu dieser Farbe gehören, rücken einen Platz nach links. Wenn dieser Stuhl nicht frei ist, setzt man sich dem Nachbarn auf die Knie. Immer wieder werden Karten angesagt, immer wieder wird weitergerückt, auf freie Stühle oder freie Knie. Es dürfen auch mehrere Kinder einen Stuhl besetzen. Wer "besetzt" ist, kann allerdings nicht weiterrücken, auch wenn er dran wäre. Erscheint die Farbe Rot, dürfen alle unbesetzten Spieler eins weiter. Wenn der Kartenstapel durchgeblättert ist, fängt man einfach wieder von vorne an. Ziel des Spieles ist, den eigenen Platz wieder zu erreichen. Sobald jemand dort angekommen ist, müssen eventuelle Besetzer weichen, und das Spiel endet.



Bilder bauen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Mehrere Leute treffen sich, um zusammen ein Haus zu bauen. Jeder bringt Baumaterial mit, aber der eine hat nur Rechtecke, der andere nur Kreise, der nächste nur Dreiecke und der vierte nur Quadrate.

Drei oder vier Kinder bilden ein Team, das am Tisch sitzt. Auf dem Tisch liegt ein großer Bogen Papier, und jedes Kind hat einen kräftigen Stift (Filzmarker, Wachsstift). Sie sollen gemeinsam ein Haus zeichnen, aber jeder darf nur seine Form einbringen. Der erste zeichnet ein großes Rechteck, das Dreieck kommt als Dach oben auf, aus Quadraten werden die Fensterscheiben zusammengesetzt usw. Wo kann man aber Kreise unterbringen? Vielleicht im Garten? Interessant wird die Sache, wenn es in die Einzelheiten geht. Wie lassen sich die Formen noch verwenden? Wenn jedes Team sein Bild fertig hat, wird eine Ausstellung gemacht.



Bild zu zweit

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Papier, Stifte

Es bilden sich Paare, die zu zweit ein Bild zeichnen sollen - und zwar in einer besonderen Weise: Beide Spieler haben zusammen ein Blatt Papier und einen Stift (am besten einen Filzstift). Sie nehmen, ohne zu sprechen, den Stift gemeinsam in die Hand und zeichnen alles gemeinsam. Der Spielleiter kann vorgeben, was zu zeichnen ist. Dabei sollten zunächst einfache und dann immer schwierigere Dinge gemeinsam gezeichnet werden, so z.B. zunächst ein Haus, dann ein Baum und dann ein Hund. Während des gesamten Spiels dürfen die Spieler nicht miteinander sprechen. Nach dem Spiel erörtert die Gruppe die Art der wahrgenommenen Kooperation und zeigt dazu die angefertigten Bilder.



Blaulicht

Altersstufe: ab 14 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Ein und dieselbe Geschichte wird auf verschiedene Arten durchgespielt. Klassische Kernhaltung in Falckenkreisen: Ein Sohn kommt mit einem Messer im Rücken nach Hause. Der Vater ruft sofort die Rettung, die mit Blaulicht kommt und nur mehr den Tod des Sohnes feststellen kann. Danach wird der Tote abtransportiert.

Mögliche Varianten:

- Realistisch
- Schnell/langsam
- Wienerisch
- Döblinger Art
- Lustig/traurig etc.

Blinde Kuh

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Augenbinde

Ein Mitspieler hat die Augen verbunden, die anderen bewegen sich durch den Raum. Die „blinde Kuh“ muss nun einen Mitspieler erwischen und durch abtasten erkennen.



Blindschleichen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Augenbinden, Rasseln

Zwei blinde Blindschleichen versuchen, sich gegenseitig zu fangen. Die Gruppe bildet einen Kreis und fasst sich an die Hände. Zwei Spieler übernehmen die Rolle der Blindschleichen. Ihnen werden die Augen verbunden, und jeder erhält eine Rassel (oder ein anderes, ähnlich klingendes Musikinstrument). Eine mit Steinen gefüllte Dose erfüllt den gleichen Zweck. Eine der beiden "Blindschleichen" wird Fänger, die andere versucht, nicht gefangen zu werden. Die "Blindschleichen" werden möglichst weit voneinander weg in den Kreis gestellt und mehrfach gedreht. Dann beginnt das Spiel: Die "Fängerschlange" bewegt kräftig die Rassel, die andere "Blindschleiche" antwortet sofort in gleicher Weise und sieht zu, dass sie schnell woanders hinkommt, damit sie nicht gefangen wird. Hat die "Fängerschlange" Erfolg und kann die andere "Blindschleiche" abschlagen, wechseln die Rollen. Haben die beiden Spieler keine Lust mehr zum "Blindschleichen", können andere Spieler ihr Talent erproben.



Blitz-Check

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Zwei Spieler stehen einander gegenüber. Eine Minute lang haben sie Zeit, sich gegenseitig eingehend zu mustern und sich so viele Details wie möglich einzuprägen. Ihre Wahrnehmungs- und Merkfähigkeiten werden im Anschluss überprüft. Beide Teilnehmer drehen sich 180° um die Achse und stehen nun Rücken an Rücken. Weiß der eine noch, welches Muster die Socken des anderen hatten? Oder ob die Hose schwarz-blau oder schwarz-grün liniert ist? Die Fragen zu den Personen werden von den umstehenden Gruppenmitgliedern ausgetüftelt und abwechselnd gestellt. Für jede richtige Beantwortung darf sich der Spieler einen Wahrnehmungspunkt gutschreiben. Regel: Beide Spieler erhalten gleich viele Fragen. Außerdem steht jedem Spieler ein Blitz-Joker zur Verfügung. Er kann 1 mal vor Beantwortung einer Frage eingesetzt werden und bringt bei der richtigen Beantwortung 10 Punkte ein.



Blümchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Die Teilnehmer sitzen um den Tisch und haben ein Blatt Papier und einen Stift. Als Sichtschutz falten wir an drei Seiten des Blattes einen Streifen nach oben. Nun zeichnet jeder eine Reihe von 25 Kreisen. Fünf beliebige davon werden zu Blümchen ausgestaltet. Jeder Spieler kommt nacheinander mit dem Ausrufen an die Reihe, und zwar ruft er eine Zahl zwischen 1 und 25. So viele Kreise zählt jeder bei sich ab und streicht den letzten durch. Ist das zufällig ein Blümchen, muss man es melden. Dann malt sich der Ausrufer selber eine Blume als Gewinnpunkt auf. Durchgestrichene Kreise werden nicht mehr mitgezählt, und wenn die Reihe nicht ausreicht, beginnt man wieder von vorn. Wenn jeder nur noch einen Kreis hat, ist das Spiel zu Ende. Sollte das ein Blümchen sein, darf man es sich selber anrechnen. Wer am Schluss den größten Strauß hat, gewinnt das Spiel.



Bogenschießen

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Decke, große Schachtel, Bälle

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine schwierige, aber sehr spannende Sportart.

Ein Spieler steht schon am Startplatz und seine Aufgabe besteht darin, die Schachtel möglichst s zu werfen, dass er einen Bogen beschreibt und etwa 10 m weiter auf einer Decke landet. Die Bogenschützen versuchen mit ihren kleinen Bällen die große Schachtel im Flug zu treffen. Mit ein bisschen Übung, hat man bald den Bogen raus. Für jeden Treffer gibt's einen Punkt. Nach zehn Bogenschüssen werden die Trefferpunkte eruiert.



Böhmisch beichten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Ein Mitspieler kniet sich vor dem Kind, das die „Beichte“ abnimmt, nieder und schaut auf dessen Knie ein. Der „Beichtvater“ fragt den Mitspieler: „Wie oft hast du das gemacht?“ und zeigt eine bestimmte Tätigkeit (Bussi, Streicheln, Klaps, ...) pantomimisch vor. Der Mitspieler (der diese Tätigkeit nicht sieht) beantwortet die Frage: „...-mal!“ (höchstens 5 mal). „Und bei wem?“ fragt der Beichtvater und der Mitspieler nennt den Namen aus der Gruppe. Diese Beichte wiederholt sich noch zweimal, dann wird die mit den betroffenen Personen in die Tat umgesetzt.



Boogie Woogie

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Ausgangsposition für den Boogie ist ein Stehkreis. Während der Strophen machen alle genau jene Bewegungen nach, die sie singen. Während des Refrains gehen alle Hand in Hand die Kreismitte (schreien laut „Boogie“), dann zurück in die Ausgangsposition (schreien laut „Woogie“), gehen abermals in die Kreismitte und schließlich wieder in die Ausgangstellung.

„Zuerst die linke Hand hinein, dann die linke Hand hinaus und dann noch einmal hinein und dann schütteln wir sie aus und dann drehen wir uns im Kreis und das macht uns allen Spaß und dann fangen wir von vorne an. Refrain: Boogie Woogie – Boogie! (geschrien) – Boogie Woogie – Woogie! (geschrien) – Boogie Woogie, das ist der neueste Tanz. Dann kommt die linke Hand hinein und ...“

Bewegungen:

- Linke bzw. rechte Hand
- Linker bzw. rechter Fuß
- Nase
- Haare
- Linkes bzw. rechtes Ohr
- Popo
- Zunge
- Ganzer Körper (Text: „Jetzt gehen wir selber mal hinein ...“) etc.



Bratenjagd

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Tuch

Die Bewohner von zwei mittelalterlichen Dörfern laufen um die Wette und wollen beide den Braten nach Hause bringen ...

Es bilden sich zwei gleich große Teams. Team 1 und Team 2 verteilen unter sich die Nummern von eins aufwärts und stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf mit Blickrichtung zum Spielleiter. Dieser übernimmt die Rolle des Königs und steht genau in der Mitte in einem Abstand von 6 – 8 Metern zu jedem Team. In der Hand hält er einen Braten (ein Tuch). Der König ruft nun einen Nummer, zum Beispiel „4“: Aus jedem Team rennt nun der Spieler mit der Nummer 4 zur Mitte, versucht den Braten zu schnappen und ihn sicher ins eigene Dorf zu bringen. Das gelingt, wenn er mit dem Braten hinter die eigenen Spieler zurücklaufen kann, ohne vom anderen Spieler mit der Nummer 4 berührt worden zu sein. Für jeden nach Hause gebrachten Braten gibt's einen Punkt.

Variante:

- Kreis – Bei größeren Gruppen (ab 28 Personen) werden 4 Teams gebildet, die sich alle im Kreis aufstellen. Jedes Team benutzt genau einen Viertelsektor des Kreises. Der Spielleiter steht in der Mitte und ruft eine Zahl. Daraufhin müssen die vier Spieler zuerst um den ganzen Kreis herum, dann durch ihren eigenen Platz hindurch zur Kreismitte laufen und den Braten schnappen. Der schnellste Spieler gewinnt.
- Im Team – Zwei oder drei Spieler bekommen gemeinsam eine Nummer und müssen sich als Team fortbewegen. Entweder zu Zweit: „Huckepack“ (Ein Spieler trägt den anderen am Rücken) oder als „Siamesische Zwillinge“ (beide Spieler sind an den Unterschenkeln mit einem Tuch verbunden), oder zu Dritt: „Römischer Waagen“ (zwei Spieler tragen einen dritten)



Brüderchen hilf!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Ein Mitspieler ist der Fänger. Wenn zwei Mitspieler sich festhalten und „Brüderchen/Schwesterchen hilf!“ rufen, können sie nicht gefangen werden.

Variante:

- Dreiergruppen



Brüllwand

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppe wird in zwei etwa gleich große Gruppen aufgeteilt und stehen sich etwa 5 – 8 Meter in einer Stirnreihe gegenüber. Aus jeder Gruppe wird ein Mitspieler bestimmt, welcher sich in einen Abstand von einem Meter vor die gegnerische Gruppe stellt. Ist dies geschehen bekommen die Spieler der eigenen Gruppe vom Spielleiter den Auftrag, ihren Mitspieler auf der anderen Seite ein bestimmtes Wort zuzurufen. Die Spieler der anderen Gruppe versuchen soviel Lärm zu verursachen, damit es dem Empfänger dieser Nachricht unmöglich wird, das Wort zu verstehen. Danach kommt die gegnerische Mannschaft dran.



Buchstaben bilden

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Großgruppe

Material: Zettel mit Buchstaben (Blockschrift)

Die Spielgruppe teilt sich in Teams zu drei bis vier Kindern auf. Jedes Team erhält einen Zettel mit einem Buchstaben. Die Kinder sollen diesen Buchstaben gemeinsam mit ihren Körpern darstellen. Das tun sie nacheinander, und die übrigen Teilnehmer schauen zu und raten.



Buchstabensalat

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Begrenzung

Material: Papier, Stifte

Jeder Mitspieler bekommt ein Blatt Papier und zeichnen darauf einen großen Kreis. Das ist der Teller. Darauf kommt jetzt der Salat aus lauter Buchstaben (wird mit Stiften gemalt).

Jedes Kind darf aber nur Buchstaben aus dem seinem Namen (Vor- und Nachnamen) verwenden. Jeder Buchstabe darf mehrfach verwendet werden und in verschiedener Größe und Form. Wenn alle Teller voll sind, werden die Salate eingesammelt und neu verteilt. Nun soll geraten werden, welcher Name hier zu Salat zerhackt wurde. Bei jüngeren Kindern genügt der Vorname.



Builder and Destroyer

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: 9 Becher, Softball

Die Gruppe wird in 2 Mannschaften aufgeteilt. Die Mitglieder der einen Mannschaft sind die „Erbauer“ und müssen aus den Bechern einen möglichst hohen Turm bauen. Die anderen sind die „Zerstörer“ versuchen die Erbauer am Bau des Turmes zu hindern. Dies können sie tun, indem sie entweder den Turm mit einem Softball umschießen, oder einen Mitspieler der Erbauer abschießen, der dann nicht mehr an dem Turm bauen kann, aber weiter im Spiel bleibt (kann z. B. Zerstörer hinhalten etc.). Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Turm entstanden ist, oder keiner mehr einen Turm bauen kann, weil alle Erbauer abgeschossen wurden.



C

Chinesischer Fächer

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Zwei Leute machen sich eine Person aus, die allen in der Gruppe bekannt ist. Die Gruppe muss durch Fragen diese Person herausfinden. Allerdings dürfen es keine gewöhnlichen Entscheidungsfragen sein wie „Hat die Person schwarze Haare?“, „Ist sie groß?“ oder dergleichen. Die Gruppe darf nur erfragen, wie die gesuchte Person in bestimmten Situationen handelt oder handeln würde.

Beispiele:

- X kommt in den Heimabend. Wie grüßt sie: mit „Hallo!“, „Freundschaft“, „Grüß euch“, ...
- In der Falkengruppe gibt es einen Außenseiter. Was würde X tun?
- Wen aus der Gruppe würde X am ehesten heiraten?
- Was wäre der Lieblingsberuf von X?
- Auf der Straße liegt ein Verletzter. Was würde X tun? (1. Hilfe leisten, Rettung rufen, schauen, weitergehen, ...) etc.



D

Da haben wir den Sack!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Fallschirm im Sack

Auch wenn der Fallschirm aufgerollt in seinem Sack liegt, muss noch nicht aufgehört werden. Es wird eine Reihe gebildet und der Spielleiter hält den Sack, während die Kinder Anlauf nehmen und dagegen treten. Das ist für einige Spieler nicht nur sehr beruhigend, sondern es sieht auch lustig aus.



Das bin ich

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Mitspieler sitzen im Sesselkreis und der erste sagt seinen Namen und ein Eigenschaftswort, das ihn möglichst gut charakterisiert. Es muss allerdings mit dem selben Buchstaben beginnen, mit dem auch sein Vorname anfängt, z. B.: „Michaela – motiviert“. Der nächste im Kreis wiederholt Namen und Charakteristik und präsentiert sich dann selbst.

Variante:

- Andere Begriffe mit dem selben Buchstaben, wie der Vorname, können ausgewählt werden.



Das Jongleurspiel

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Buchstabenkärtchen

Es müssen zuerst Buchstabenkärtchen geschrieben werden. Alle Buchstaben des Alphabetes sollten mehrmals vorkommen; die Vokale sollten fünfmal häufiger vertreten sein als die Konsonanten. Aus diesen Kärtchen werden Wortpaare gesucht, die sich aus denselben Buchstaben bilden lassen.

z. B. rot - Tor
aber - Rabe
Eber - Rebe



Das Klapper-, Klirr- und Knisterspiel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Tablett, 20 Gegenstände

Auf einem Tablett liegen Gegenstände, die, wirft man sie auf ein Backblech, ein besonderes Geräusch abgeben. Alle Teilnehmer dürfen die Gegenstände zunächst genau betrachten. Dann setzt sich der erste Rater mit dem Rücken zum Backblech und lauscht der Dinge, die kommen werden.

Nacheinander darf ein anderes Kind fünf beliebige Gegenstände auf das Backblech fallen lassen und der Rater soll sagen, was da jeweils gerade gefallen ist. Für jede richtige Antwort gibt's einen Punkt.



Das Kopfweh des Königs

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Augenbinde

Ein Kind spielt den König bzw. die Königin und bekommt die Augen verbunden. Je ein bis drei Plätze rechts und links neben diesem Kind bleiben frei. Die anderen Mitspieler versuchen nun leise, die freien Plätze zu füllen. Wenn der König einen Laut hört, ruft er „Au!“ und zeigt in die Richtung aus der er kam. Das Kind, welches der König gehört hat, muss dann auf seinen Platz stehen bleiben. Das Spiel ist aus, wenn alle Mitspieler „versteinert“, oder alle Plätze besetzt sind.



Das Letzte

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Es wird ein Sesselkreis gebildet. Alle Mitspieler erhalten Nummern bis auf den letzten, welcher „das Letzte“ ist. Alle Mitspieler klopfen im Takt zuerst auf die Schenkel, dann in die Hände und schnippen mit der linken und dann mit der rechten Hand.

Der Erste beginnt: Er ruft beim schnippen mit der linken Hand seine eigene Nummer, beim schnippen mit der rechten Hand die Nummer bzw. des Namen eines anderen Mitspielers. So geht das weiter, bis ein Mitspieler einen Fehler macht (falsche Nummer, nicht im Takt etc.). Dieser Mitspieler wird dann „das Letzte“ und nimmt dessen Platz ein. Alle Mitspieler hinter ihm rücken dadurch einen Platz nach vorne und erhalten eine neue Nummer. Dann beginnt die nächste Runde.



Das Maskottchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Papier, Stifte

Ein großes Blatt Papier im Hochformat wird vom ersten Spieler bemalt. Er soll ganz oben auf das Blatt eine Kopfbedeckung zeichnen. Hut, Mütze, oder Haarpracht wird umgefaltet und so an den nächsten Zeichner weitergereicht. Dieser erfindet ein Gesicht für das Gruppenmaskottchen. Dieses wird ebenfalls umgeknickt und an den Nachbarn weitergegeben. Er kümmert sich um die Halspartie, der Nächste kreiert eine Oberbekleidung usw., bis am Ende eine witzige Figur herauskommt. Die entstandene Glücksfigur wird mit dunklem Filzstift umrandet und farbig ausgestaltet.

Ähnliches Spiel wie „Der Mann aus Mallorca“



Das Okolon

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Zeitungen

Alle Teilnehmer bilden Kleingruppen aus vier bis fünf Spielern. Jede Gruppe zerreit eine Zeitung in Stcke, etwa so gro wie eine Streichholzschachtel. Daraus soll nun in der Art eines Puzzles auf dem Tisch ein groes Tier gelegt werden, das "Okolon". Niemand wei vorher, wie es aussehen wird. Reihum legt jeder einen Zeitungsfetzen an das Gebilde, bis ein tierhnliches Wesen entstanden ist. Die Spieler sollen nicht miteinander reden. Jeder entscheidet selbst, wo er sein Teil anlegt. Spter besichtigen alle die entstanden Tiere und geben ihnen neue Namen.



Das Pferderennen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Besenstiele (oder hnliches) fr jede Gruppe

Die Spieler bilden zuerst Dreiergruppen und danach legt jede Gruppe fr sich selbst fest, welche beiden Kinder die Pferde sein sollen und wer den Reiter darstellt. Der Reiter bekommt eine Besenstiel, den er quer in den Hnden hlt. Die beiden Pferde sttzen sich mit ihren Hnden am Boden ab und legen ihre Fe ber die Stange. So stehen alle Gespanne an der Startlinie und warten auf das Startsignal. Die Ziellinie ist mglichst schnell zu erreichen, welche bei Jngeren 30 m (bei lteren 50 m) entfernt ist.



Das Reiß-Fest

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: eine Zeitung/Person, einen Kübel mit Tapetenkleister, großer Bogen Karton

Vor Beginn des Spieles ruft sich jeder Teilnehmer seinen letzte große Wut ins Gedächtnis. Insbesondere eine solche, die keine befreiende Abfuhr erfahren hat. Die also noch gärt und auf „Rache“ sinnt.

Dann wird zur Tat geschritten: Jeder schnappt sich einen Zeitungspacken und reißt ihn Seite für Seite gnadenlos in kleine Stückchen. Am Ende der „Orgie“ – nach Ablauf eines Küchenweckers beispielsweise – dürften sich alle Teilnehmer genügend verausgabt haben. Sämtliche Papierschnipsel werden in einen Kleistereimer geschüttet und kräftig durchgemischt. Auf einem großen Packpapier findet nun die Versöhnung statt: Alle Hände bauen gemeinsam aus dem Papierbrei ein Klumpenkunstwerk. Einen Berg vielleicht, der die Größe der erlebten Frustrationen zum Ausdruck bringt, mit denen man endlich abgeschlossen hat. Wenn das „Denkmal“ getrocknet ist, dürfen es die nunmehr besänftigten Gemüter mit Farbe verzieren – als Erinnerung an ein unvergessliches Reiß-Fest.



Das Sackerl

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Musik, Sackerl, Zettel mit Aufgaben

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Während Musik gespielt wird, wird ein Sackerl im Kreis weitergegeben. Im Sackerl sind auf Zettel Aufgaben geschrieben. Wird die Musik abgebrochen, darf das Sackerl nicht mehr weitergegeben werden. Derjenige, bei dem das Sackerl ist, muss nun einen Zettel ziehen, die Aufgabe laut vorlesen und sie lösen bzw. ausführen.

Beispiele:

- Singe die Strophe eines Liedes
- Kirschen verkaufen
- Spiel was auf der Gitarre
- Böhmisch beichten
- Überzeuge die Gruppe von deiner Intelligenz
- Halte eine Wahlrede für dich selbst etc.



Das Spiel mit den Karten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Kartenspiel

Die Gruppe sitzt im Kreis zusammen. Der Spielleiter hat ein Kartenspiel nach einem bestimmten Kriterium vorsortiert und jede Person zieht verdeckt eine Karte.

Mögliche Kriterien:

- Gleiche Zahlen bzw. Bilder
- Aufeinanderfolgende Karten
- Gleiche Farbe



Das Tortenspiel

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Zettel, eine Spielfigur/Person, Spielfeld
(Papier mit Kreis, der in 16 Teile geteilt ist), Würfel

Jeder Mitspieler erhält eine andersfarbige Spielfigur. Auf ein Blatt Papier zeichnet jeder einen Kreis und teilt ihn in 16 Tortenstücke auf. Dann schreiben alle auf einen kleinen Zettel Aufgaben, die man sofort und in kurzer Zeit erfüllen kann, z.B. jeden Mitspieler am Ohrläppchen zupfen, einmal unter dem Tisch durchkriechen, eine Grimasse schneiden. Die Aufgabenzettel werden gleichmäßig auf den Tortenstücken verteilt. Es sollten auf jedem Tortenstück mindestens drei Zettel liegen. Nun stellt jeder seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld, und es wird reihum gewürfelt und gesetzt. Auf dem Ankunftsfield muss der Spieler einen Zettel aufdecken und die Aufgabe sofort erfüllen. Gespielt wird, bis alle Zettel verbraucht werden.



Der Dieb und die Kette

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Kinder bestimmen, wer von ihnen der Dieb sein soll. Die übrigen Kinder bilden die Kette. Dazu legt jedes Kind seine Hände an die Hüften oder auf die Schultern des vor ihm stehenden Kindes. Die Kette setzt sich in Bewegung. Der Dieb versucht nun, Perle für Perle aus der Kette zu stehlen, also immer das letzte Kind aus der Kette abzuschlagen. Gelingt ihm das, setzt das abgeschlagene Kind für diese Runde aus. Reißt die Kette im Verlauf eines Ausweichmanövers, gehört dem Dieb das ganze abgerissene Glied und alle diese Kinder setzen für diese Runde aus. Hat der Dieb die Kette vollständig gestohlen, ist die Runde beendet und ein neuer Dieb wird ausgewählt.



Der Hinunter-Wurf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: dicke, alte Plastikflasche, 5 kleine Steinchen/Spieler

Für diesen Sportwettkampf braucht man eine Flasche mit möglichst weiter Öffnung und Steine für die Spieler. Außerdem wird ein Podest (Tisch, Sessel, Mäuerchen, etc.) benötigt, auf das man sich gefahrlos stellen kann. Der erste Hinunterwerfer steigt auf's Podest, die Flasche steht vor ihm auf dem Boden, und soll seine Steinchen so hinunterfallen lassen, dass sie haargenau in der Flasche landen.



Der hungrige Šeppl

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Spielfeld (Strichmaxerl), drei Spielfiguren pro Person, Würfel

Auf ein Blatt wird ein Strichmaxerl gezeichnet. Um das Strichmaxerl werden die Zahlen von 2 – 12 verteilt (zu den Füßen, Händen, Kopf, Haaren, Beinen etc.). Am wichtigsten bei diesem Strichmaxerl ist jedoch der Bauch (der als schöne, dicke Kugel gezeichnet wird) mit der Zahl 6. Jeder Mitspieler bekommt 3 Spielfiguren und der Erste beginnt mit 2 Würfeln zu würfeln. Auf die gewürfelte Zahl kann er eine Spielfigur abstellen. Steht auf dieser Zahl bereits eine Spielfigur, so darf er keine eigene darauf stellen, sondern muss dieses auch noch nehmen. Eine Ausnahme ist der Bauch. Dort sammeln sich alle Spielfiguren. Wer als erstes alle seine Spielfiguren angebracht hat, ist der Sieger.



Der Knotenwettbewerb

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Schnur (ca. 1 m) für jeden Teilnehmer

Die Spieler sitzen nebeneinander auf Sesseln. Vor jedem liegt auf dem Boden ein Stück Schnur. Sobald der Startpfeiff ertönt, sollen die Spieler mit ihren Füßen (ohne Schuhe) Knoten in ihre Schnüre machen.



Der Lehrer ist nicht in der Klasse

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Spieler sitzen im Kreis, wobei ein Mitspieler keinen Platz hat. Dieser sagt „Der Lehrer ist nicht in der Klasse!“. Daraufhin stehen alle auf und machen, was sie wollen (laut sein, miteinander reden, herumgehen etc.). Wenn es jedoch heißt „Der Lehrer ist wieder da!“, müssen sich alle so rasch wie möglich hinsetzen. Der Spieler, der keinen Platz findet, beginnt die nächste Runde.

Variante:

- Jeder Mitspieler hat einen Platz und der Spielleiter sagt, wann der Lehrer weg bzw. da ist. Derjenige, der als letztes einen Sitzplatz gefunden hat, muss ein Pfand abgeben.



Der Mann aus Mallorca

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Alle sitzen (bei vielen Kindern in Kleingruppen) um einen Tisch herum und haben ein Blatt Papier vor sich. Darauf zeichnet jeder Spieler einen lustigen Kopf. Bei der Größe muss man berechnen, dass der geplante Mann noch ganz auf das Blatt muss. Das Blatt wird so gefaltet, dass nur noch die Ansätze vom Hals zu sehen sind, dann gibt man das Papier nach rechts weiter. Jetzt malt jeder den Kopf der Figur, danach wird das Papier wieder gefaltet und weitergegeben. Als nächstes wird die Figur bis zur Taille gemalt. Die Arme müssen seitlich abstehen oder angewinkelt werden, damit sie nicht zu kurz geraten. Wieder wird gefaltet und der Zettel weitergegeben – gezeichnet wird bis zum Knie. Schließlich wird die Figur bis zu den Füßen vervollständigt. Noch einmal weitergeben, dann darf das Blatt aufgefaltet werden.



Der Mond ist rund

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Stift

Ein Spielleiter malt mit einem Stift zum Spruch: „Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nas’ und Mund.“ mit der linken Hand einen Mond in die Luft. Dann gibt er den Stift in die rechte Hand und an den rechten Nachbar weiter. Dieser muss nun auch das Sprüchel auf sagen und dazu in die Luft malen.

Lösung:

- Viele bekommen das Wechseln des Stiftes von der linken in die rechte Hand nicht mit. Wie gemalt bzw. gesprochen wird ist ganz egal.



Der Motzfrosch

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Spieler sitzt inmitten des Kreises. Er hat die Aufgabe, auf alle Fragen seiner Mitspieler mit einem trotzigem und verdrießlichen „Nein“ zu antworten. „Willst du einen Lutscher?“ – „Nein“ schreit der Motzfrosch und blickt zornig in die Runde. „Möchtest du gerne mit Flipper Tiefseetauchen?“ „Hast du Lust auf Schnettereteng?“ usw. Die Fragen werden immer lustiger, noch dazu bemüht sich jeder Fragesteller um ein lachmuskelstrapazierende Gebärden sprache. Da werden Grimassen geschnitten und witzige Geräusche erzeugt. Und da soll ein Motzfrosch motzig bleiben? Das Ziel ist erreicht, wenn sich der Motzfrosch das Grinsen nicht mehr verkneifen kann. Er darf einen neuen Miesepeter auswählen, der nun seinerseits seine starke Haltung unter Beweis stellen soll.



Der Stock fällt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Stab

Alle Teilnehmer stehen im Kreis, und jeder bekommt den Namen eines Tieres. In der Mitte steht ein Kind und hält einen Stab aufrecht fest, der mit der Spitze die Erde berührt. Jetzt ruft es einen Spieler beim Tiernamen und lässt den Stock los. Der Gerufene soll den Stab auffangen, ehe er zu Boden fällt. Gelingt es ihm, darf er als nächster einen Namen rufen.



Die alte Oper

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Der Spielleiter erklärt, dass er letztens in der Oper war, aber nur hinein durfte, weil er richtig gekleidet war. Dann sagte er, wie er gekleidet war und fragt seinen rechten Nachbarn, was er tragen würde. Der jeweils rechte Nachbar macht dann weiter. Nach jedem Mitspieler kommentiert der Spielleiter, ob er in die Oper darf.

Lösung:

- Ein Kleidungsstück des linken Nachbarn muss genannt werden.



Die Geburts-Lotterie

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte, Behältnis

Der Spielleiter lässt sich von jedem Mitspieler das Geburtsdatum aufschreiben. Die einzelnen Zettel werden aufgefaltet und in ein Behältnis getan. Anschließend werden die Zettel nacheinander herausgezogen und die Gruppen je nach gewünschter Gruppengröße zusammengestellt.



Die große Humsa

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Trillerpfeife, Papier, Stifte

Das Gelände wird gut abgegrenzt. Fünf Spieler mit einer Trillerpfeife haben 10 Minuten Zeit sich im Gelände ein gutes Versteck zu suchen, das sie bis zum Ende des Spieles nicht mehr verlassen dürfen. In kurzen Abständen (ca. 30 sek.) machen sie sich mit einem gut hörbaren Pfiff bemerkbar. Es werden Teams mit 3 – 4 Spielern gebildet und jedes Team bekommt Papier und Schreibzeug.

Auf ein Zeichen starten alle gemeinsam los. Aufgabe des Teams ist es, möglichst schnell alle fünf versteckten Spieler zu finden und sich als Bestätigung eine Unterschrift von ihnen geben zu lassen. Allerdings sollten sie dabei die Verstecke nicht ihren Konkurrenten verraten. Das Spiel endet spätestens zu einem vorher vereinbarten Zeitpunkt, an dem alle Teams wieder zum gemeinsamen Treffpunkt kommen.

Variante:

- Nachtgeländespiel – An Stelle von Trillerpfeifen werden Taschenlampen verwendet, mit denen die versteckten Spieler in regelmäßigen Abständen Blinksignale abgeben.



Die innere Uhr

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material eine Murmel/Person, Uhr

Wir wollen einmal unser Zeitgefühl testen. Dazu müssen alle zunächst die Uhren ablegen. Jetzt bekommt jeder eine Murmel, die er in der Faust halten soll. In der Mitte des Tisches steht ein Teller oder eine Schüssel. Der Spielleiter, mit eine Uhr mit Sekundenzeiger in der Hand, gibt das Startzeichen. Wer glaubt, dass danach eine Minute vergangen ist, lässt seine Murmel auf den Teller fallen. Der Spielleiter gibt dann bekannt, wer der Lösung am nächsten kam. Der Test wird wiederholt, und später wird es mit dem Zeitraum von zwei Minuten versuchen.



Die Klecksgruppe

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Wasserfarben, Pinsel, Stifte

Jeder Mensch repräsentiert innerhalb einer Gruppe eine bestimmte „Stimmungsgröße“. Man weiß z. B. von Sabine, dass ihre Launen häufig wechseln, Tom ist ein Ausbund an Fröhlichkeit und Tina werkelt verbissen von früh bis spät. So bringt jedes Mitglied eine gewisse Farbe in den Alltag.

Welche Farbe zu welchen Gruppenmitglied passt, das entscheidet jeder subjektiv und spontan, wenn er zu Pinsel und Farbe greift, um alle Mitglieder als Kleckse auf ein Papier zu zaubern. In einer abschließenden Runde begründen die Künstler ihre Farbwahl, beschriften die Kleckse mit den entsprechenden Vornamen und ergänzen die Bilder um ein oder zwei Attribute, die das Wesen des jeweiligen „Kleckses“ näher beschreiben.



Die Welle

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Die Spieler halten den Fallschirmrand mit beiden Händen fest. Dann hebt einer der Spieler seine Arme schnell in die Höhe und nimmt sie genauso schnell herunter. Unmittelbar darauf nimmt sein Nachbar schnell die Arme hoch und wieder herunter. Dann schließt sich dessen Nachbar an und so fort. So wandert eine riesige Welle rings um den Fallschirmrand.

Variante:

- Stoppen, wie lange eine Runde benötigt.



Die Wortmaschine

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

In die Wortmaschine kann man ein Wort hineingeben, dann schüttelt sie alle Buchstaben durcheinander und spuckt neue Wörter aus.

Der Spielleiter gibt ein längeres Wort vor, z.B. "Kindergarten". Jeder versucht nun, aus den Buchstaben andere Wörter zusammenzusetzen. Für jedes neue Wort hat man immer alle vorhandenen Buchstaben zur Verfügung. Sie verbrauchen sich also nicht. Beispiel: Kinn, gar, Rind, Rand, Regen, Gerte. Wenn der Spielleiter merkt, dass niemandem mehr etwas einfällt, bricht er ab. Jetzt werden Punkte gewertet. Jedes gefundene Wort bringt 1 Punkt und ein Wort, das sonst niemand hat 5 Punkte.



Die Zeitungs-ABC-Geschichte

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Zeitungen

Alle Mitspieler bekommen ein Stück Zeitung. Es sollen 26 Wörter gefunden werden. Die Anfangsbuchstaben dieser Wörter müssen der Reihenfolge des Alphabetes entsprechen. Gewonnen hat, wer zuerst die 26 Wörter zu einer Geschichte verarbeitet hat. Die Geschichte wird vorgelesen.



Dirigent

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler verlässt den Raum und die anderen wählen währenddessen einen Dirigenten. Dieser zeigt rasch hintereinander verschiedene Bewegungen, welche die übrigen Mitspieler sofort nachmachen. Der hereingerufene Mitspieler soll den Vorzeiger herausfinden.

Diskuswerfen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Garderobenständer, Hüte

Es wird ein Garderobenständer aufgestellt und dieser wird das Ziel der Diskuswerfer. Die Spieler schleudern nacheinander z. B. einen Hut so in Richtung Garderobenständer, dass der Hut daran hängen bleibt. Jeder Teilnehmer hat 3 Würfe frei.



Dododododo

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Ein begrenztes Spielfeld wird in 2 Teile geteilt. Abwechselnd holt je ein Mitspieler tief Luft, läuft ins gegnerische Feld und versucht, so lange er Luft hat, Mitspieler abzuschlagen. Dabei muss er aber die ganze Zeit „Dododododo ...“ sagen. Wenn im die Puste im gegnerischen Feld ausgeht, bleibt er als Mitspieler dort. Wenn er zurück in die eigene Hälfte kommt, nimmt er die abgeschlagenen Mitspieler mit.



Donner – Wetter – Blitz

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Freiwilliger steht den restlichen Mitspielern in einiger Entfernung gegenüber. Während er der Gruppe den Rücken zudreht und „Donner – Wetter – Blitz!“ ruft, dürfen sich die Mitspieler so schnell wie möglich nähern. Sobald er sich aber umdreht, müssen alle unbeweglich stehen bleiben. Wer sich bewegt und dabei erwischt wird, muss von vorne beginnen. Wer den Freiwilligen als erster berührt, darf ihn in der nächsten Runde ablösen.

Variante:

- „Zimmer – Küche – Kabinett!“ rufen



Doppel-Moppel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Kärtchen, Stifte

Die Grundfassung des Spiels und alle Varianten fordern von den Zuschauern, aufgrund einer szenisch-pantomimischen Darstellung, einen Begriff zu raten. Beliebt insbesondere bei jüngeren Spielern sind "Doppelwörter", das sind Hauptwörter, die aus zwei zusammengesetzten Begriffen bestehen, z.B. Brillenschlange, Haus-Meister, Teppich-Klopfer. Die Gruppe bildet zwei Teams. Jedes schreibt auf Karteikarten solche "Doppelwörter" auf. Die Gruppen setzen sich im Raum gegenüber. Abwechselnd ziehen jeweils zwei Spieler aus einer Gruppe eine Karteikarte der anderen Gruppe und stellen den Begriff szenisch/pantomimisch dar. Die eigene Gruppe muss raten, um welchen Begriff es sich handelt.



Doppel-Moppel-Match

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Es werden 2 gleich starke Mannschaften gebildet, welche sich im Halbkreis gegenüber setzen. Das Wortduell wird mit Doppelwörtern geführt. Beispiele: Zirkuspferd, Eisenbahn, Kaninchenstall. Die eine Mannschaft beginnt mit einem Doppelwort, z.B. Eselsbrücke. Die gegnerische Mannschaft muss nun sehr schnell einen Begriff finden, der mit dem zweiten Teil des Doppelwortes beginnt, also unserem Beispiel mit "Brücke". Ein solches Doppelwort könnte z.B. Brückenbauer oder Brückenwächter sein. Darauf muss die andere Mannschaft in gleicher Weise kontern, z.B. Wächterhaus. Gelingt es einer Mannschaft nicht, innerhalb von 10 Sekunden das passende Wort zu finden, muss sie einen ihrer Spieler an die gegnerische Mannschaft abgeben.



Doppeltes Lottchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Namenskärtchen

Jeweils zwei Mitspieler bilden ein Paar, geben sich die Hände und sind „Doppelte Lottchen“. Jedes dieser Pärchen hat einen lustigen Familiennamen: z.B. Sauermilch, Schluckauf, Bohnerwachs. Dazu zieht es verdeckt einen Zettel, auf dem ihr Name steht. Ein "Doppeltes Lottchen" hat sich gestritten, und beide "schmollen" miteinander. So stehen sie einander gegenüber in den Raumecken - getrennt durch die vielen anderen "Doppelten Lottchen". Nun versuchen sie auf ein Zeichen des Spielleiters ("versöhnt Euch!"), wieder zusammenzukommen. Ein "Doppeltes Lottchen" versucht jedoch, dies zu verhindern. Dazu ruft der Spielleiter einen der Familiennamen auf. Dieses Pärchen muss versuchen, eine der beiden getrennten "Doppelten Lottchen" abzuschlagen. Die Fänger dürfen sich dabei nicht loslassen und sollten es sich nicht zu rasch anmerken lassen, dass sie die Gegner sind. Gefangene Pärchen müssen es noch einmal versuchen; ansonsten übernimmt das Fängerpärchen die Rolle der getrennten "Doppelten Lottchen". Nach einigen Spielrunden sollten die Namenskärtchen getauscht werden.



Drachenschwanzduelle

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Schnüre bzw. Klopapier

Jeder Spieler verwandelt sich in einen "kleinen Drachen". Da jeder Drache auch einen Schwanz hat, steckt sich jeder Spieler ein Taschentuch, etwas Klopapier, Wäscheklammern oder ähnliches hinten (gut sichtbar!) an seinen Gürtel oder seinen Hosenbund. Nun betreten die "Drachen" die "Arena", einen markierten Platz, lassen ihr "Drachengebrüll" hören und stürzen aufeinander zu mit der Absicht, die "Schwänze" anderer "Drachen" zu erobern. "Drachen", die keinen "Schwanz" mehr haben, verlassen das Spielfeld. Sie können sich jedoch (außerhalb des Kreises) einen der eroberten "Schwänze" wieder hinten befestigen und dann am Getümmel wieder teilnehmen.



Drachenschwanzfangen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Die Mitspieler bilden durch Schulterhaltung eine Kette. Der vorderste Mitspieler („Kopf“) versucht den letzten Mitspieler in der Reihe („Schwanz“) zu fangen. Die Kette darf aber nicht reißen.



Drei Chinesen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Alle Vokale, die im Text vorkommen, werden durch einen einzigen ersetzt, aber es kann auch durch „ei“, „eu“, „ö“ etc. ersetzt werden.

„Drei Chinesen mit dem Kontrabass saßen auf der Straße und erzählten sich was. Da kam die Polizei und fragt „Was ist den das?“. Drei Chinesen mit dem Kontrabass!“



Dreiecksfang

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Ein Mitspieler ist der Fänger, die restlichen bilden ein Dreieck (bzw. einen Kreis). Der Fänger nennt ein Opfer und versucht, es zu fangen. Der Kreis verhindert das durch drehen und darf dabei nicht reißen.



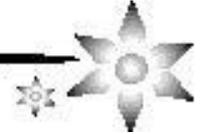
Dreier, Zweier, Picks und Nix

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Stöckchen

Wir brauchen ein Stöckchen, so dick wie ein Daumen. Das wird mit dem Taschenmesser der Länge nach gespalten. Die eine Hälfte wird für das Spiel benutzt, die andere Hälfte auf die Seite gelegt oder einer anderen Gruppe überlassen. Das Holz wird dann hochgeworfen. Fällt es mit der flachen Seite nach oben, so ist das ein "Dreier", was drei Punkte bedeutet. Die runde Seite ist ein "Zweier". Liegt das Holz senkrecht vor dem Werfer, gibt das zusätzlich einen Punkt (Picks). Liegt es dagegen waagrecht, so löscht das die Gewinnpunkte seiner Würfe. Jeder Spieler kommt zehnmal mit Werfen an die Reihe, dann werden alle Gewinnpunkte zusammengezählt.



Durch den Ring kriechen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Ring aus Schnur

Die Teilnehmer bilden zwei Staffeln. Jede Staffel erhält einen Ring aus Schnur, der bequem über die Schultern des breitesten Spielers passt. Jetzt geht das Staffelspiel los: Der erste Spieler lässt den Ring über Kopf und Schultern auf die Füße fallen, der zweite steigt in den Ring hinein, zieht ihn von unten über seinen Körper und legt ihn seinem Nachbarn über den Kopf. So geht es weiter im Wechsel, bis der Ring durch die ganze Reihe gewandert ist.



E

Edelsteinhöhle

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Marmeln

In einer Höhle gibt es viele Edelsteine. Leider ist es dort stockdunkel. Aber man kann die Steine finden, wenn man barfuss geht.

Alle Spieler verbinden sich gegenseitig die Augen und ziehen die Schuhe aus. Der Spielleiter rollt zwei bis drei Handvoll Marmeln (am besten Keramik-Marmeln) auf dem Fußboden aus. Nun kann das Suchen losgehen. Wer zum Schluss die meisten Marmeln hat, gewinnt das Spiel.



Eine Reise für die Füße

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Schachteln, verschiedene Materialien

In Behälter (z. B. Schachteln) werden verschiedene Materialien gegeben. Das können ganz unterschiedliche Dinge sein. Egal ob Steine, Spielfiguren, Schaumgummi, Wasser, Äste, Erde, Polster etc., der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Kinder gehen dann barfuss durch und schauen, wie sich die Sachen auf ihrer Haut anfühlen. Kann auch eine gute Massage sein.



Einfach tierisch

Altersstufe: ab 14 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Jedes Gruppenmitglied erhält ein Zeichenpapier und Stifte. Dann lautet der Auftrag:

- Stell dir vor, du wärst ein Tier.
- Stell dir vor, den Nachbar wäre ein Tier.
- Stell dir vor, unser ganze Gruppe würde sich in Tiere verwandeln. Zu wem würde welches Tier am besten passen?
- Male die Gruppe als Tierfamilie und beschrifte die einzelnen Tiere mit dem entsprechenden Namen der Gruppenmitglieder.

Alle Mitspieler machen sich ans Werk und vergessen dabei auch nicht einen Einzigen in der Gruppe. In einer abschließenden Besprechung der Bilder begründen die Künstler die Wahl der Tiere: Tim, ein Haifisch – so ein Haifisch ist ein unberechenbares, starkes Tier. Warum Bernd den Tim als Hai gemalt hat und was das mit ihm selbst zu tun haben könnte, das soll nun gemeinsam in der Gruppe diskutiert werden. Eine spannende Angelegenheit, denn bei der Betrachtung einer anderen Tierfamilie kann man Tim vielleicht als Hasen wieder finden, der keiner Fliege was zu Leide tun könnte ...



Eingereiht

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Augenbinden

Die Spieler müssen - ohne zu sehen - Reihen bilden und dabei verschiedene Kriterien beachten. So könnte man blind eine Reihe bilden, bei der der Größte am Anfang, der Kleinste am Ende steht. Durch Betasten müssen die Spieler ihren Platz in der Reihe finden und sich mit Hilfe der anderen einreihen. Je nach Alter der Gruppe kann man ganz unterschiedliche Kriterien vereinbaren: Haarlänge, Schuhgröße, Länge des Zeigefingers, Taillenumfang (jeder Spieler benötigt dazu eine Schnur).



Einhakfangen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Die Mitspieler stehen paarweise eingehakt zusammen. Ein Mitspieler ist der Fänger, einer das Opfer. Wenn sich das Opfer bei einem Paar einhängt, muss der Mitspieler am anderen Ende weglaufen (ist also das neue Opfer).

Variante:

- Die Paare dürfen bzw. sollen sich bewegen
- Hängt sich das Opfer ein, ist der Mitspieler am anderen Ende der neue Fänger (zur Verdeutlichung, gibt es auch die Variante, bei der der neue Fänger Uwahhhh schreit.)



Einhüllen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Jeder Spieler liegt auf einem Teil des locker ausgebreiteten Fallschirms. Jedem sollte soviel Stoff zur Verfügung stehen, dass er sich ganz darin einwickeln kann. Danach wird das Spiel variiert: Die Spieler wickeln jeweils das vom Spielleiter ausgerufene Körperteil ein.



Ein Hund kam in die Küche

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Das Lied wird zuerst von allen gesungen und dann bestimmt ein Dirigent durch deuten, wer singt und wer nicht (Teile der Gruppe, Einzelne oder alle). Auch Lautstärke, Tempo und Ausdrucksweise kann natürlich ebenfalls angedeutet werden.

„Ein Hund kam in die Küche und stahl dem Koch ein Ei. Da nahm der Koch das Messer und schnitt den Hund entzwei. Da kamen viele Hunde und gruben ihm ein Grab und schrieben einen Grabstein, wo daraufgeschrieben stand: Ein Hund kam in die Küche ...“



Ein kleiner Matrose

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Es werden zu unterschiedlichen Wörtern Bewegungen gemacht, während das Lied gesungen wird. Nach jeder Strophe wird ein Wort weggelassen und nur mehr die Bewegung dazu gemacht.

„Ein kleiner Matrose umsegelte die Welt. Er liebte ein Mädchen, das hatte gar kein Geld. Das Mädchen muss weinen und wer war Schuld daran? Der kleine Matrose in seinem Liebeswahn!“



Ein Lied zwei, drei, vier ...

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: vorbereitete Zettel

Von den Mitspielern bekommt jeder ein Blatt Papier, auf dem ein Liedanfang geschrieben steht, ausgehändigt. Mehrere Zettel enthalten den gleichen Liedanfang. Auf ein Kommando des Spielleiters gehen alle im Raum umher und singen ihr Lied. Übereinstimmende Lieder finden sich dabei in Gruppen zusammen.



Ein Name, wie aus dem Bilderbuch

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Beim folgenden Spiel geht es darum, den eigenen Namen positiv zu besetzen und ihn kreativ auszugestalten. Jeder Mitspieler erhält einen Papierstreifen und Malstifte. Auf dem Streifen wird nun in großen Druckbuchstaben und mit reichlich Abstand zwischen den einzelnen Lettern der eigene Vorname geschrieben. Dann geht es ans Tüfteln! Zu jedem Buchstaben des Namens (um ihn herum, in ihn hinein) soll nämlich ein Bildchen gefunden werden, in welches sich die Form des Buchstabens gut einfügt. Die fertigen Kreationen werden an die Zimmertüre oder auf ein Gemeinschaftsplakat geklebt.



Eins, zwei, drei, hoppla

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Kinder sitzen auf Stühlen im Kreis, und zwar ein bisschen vorn an der Stuhlkante. Der Spielleiter (oder ein Kind) hat zunächst keinen Platz. Sie zeigt auf einen Spieler, und nun wird links herum laut gezählt, von einem Kind zum nächsten: Eins - zwei - drei. Der Vierte sagt "Hoppla!", springt vom Stuhl auf und begibt sich in die Mitte. Dann geht es wieder von vorn los. Schließlich sitzt nur noch ein Spieler, der jetzt alleine zählt, und zwar langsam und spannend: Bei seinem "Hoppla" suchen sich alle schnell einen Platz. Wer übrig bleibt, bestimmt, wo das Zählen von neuem beginnen soll.



Ein was?

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Stift, Ball

Bei diesem Spiel sitzt die Gruppe am besten in einem engen Kreis. Der Spielleiter reicht einen Gegenstand, z. B. einen Stift, im Kreis an seinen Nachbarn weiter und erklärt dazu: „Das ist eine Banane“. Natürlich kann der Spielleiter auch etwas anderes sagen, alles nur nicht: „Ein Stift“. Der angesprochene erste Spieler reagiert überrascht und fragt: „Eine was?“. „Eine Banane“, antwortet der Spielleiter. Jetzt nimmt der erste Spieler den Stift, dreht sich zum zweiten Mitspieler, zeigt ihm den Stift und wiederholt: „Das ist eine Banane“. Wenn jetzt der zweite Spieler fragt: „Eine was?“, dreht sich der erste Spieler zurück zum Spielleiter und fragt noch einmal: „Eine was?“ Der Spielleiter erklärt dem ersten Spieler wiederum, dass es sich um „eine Banane“ handelt. Das wiederholt der erste Spieler gegenüber dem zweiten und gibt ihm schließlich den Stift. Der zweite Spieler zeigt dem dritten Spieler den Bleistift wie gehabt und sagt: „Das ist eine Banane“, worauf er die gleiche Rückfrage: „Eine was?“ zu hören bekommt. Der Stift und die Frage „Eine was?“ wandern bis zum Spielleiter zurück, er folgt die Antwort: „Eine Banane“, so wandern der Stift und die Antwort zurück zum Spieler, der den Stift zuletzt hatte. Immer wieder reist die Banane vor und zurück. Ungefähr nach dem fünften Spieler gibt der Spielleiter noch einen Gegenstand herum, beispielsweise einen Ball. Diesmal allerdings in die andere Richtung und erklärt dazu: „Das ist ein Apfel“.



Einwurf

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppe nimmt in einem Sesselkreis Platz und entwickelt gemeinsam eine lustige und in sich stimmige Geschichte. Reihum (im Uhrzeigersinn) spinnen die Spieler die Geschichte fort.

Der Spielleiter beginnt. Nach einigen Sätzen macht sein rechter Nachbar einen Einwurf. Er ruft in eine kurze Sprechpause einen Begriff hinein, z.B.: "Prügelei". Das ist das Zeichen für den linken Nachbarn des Erzählers, mit der Erzählung fortzufahren. Dabei muss er sich bemühen, diesen Begriff in den nächsten Sätzen so unterzubringen, dass keine "logischen Brüche" in der Geschichte entstehen. Fällt schließlich der eingeworfene Begriff "Prügelei", ist dies der richtige Moment, mit einem neuen Einwurf (vom rechten Nachbarn des jeweiligen Erzählers) den Fortgang der Geschichte zu stimulieren und den bisherigen Erzähler durch einen neuen abzulösen.

Eisloch, Pinguin und Fische

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: drei Würfel

Ein Mitspieler würfelt mit drei Würfeln und der Spielleiter erklärt, was auf den Würfeln zu sehen ist.

Lösung:

- Eisloch – Augen in der Mitte des Würfels (bei 1, 3 und 5)
- Pinguine – sitzen um Eislöcher herum (bei 3 und 5)
- Fische – schwimmen unter dem Eis (Unterseite der Würfel)



Elefantenspiel

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Stift

Der Spielleiter gibt einen Gegenstand (Stift) weiter und sagt z. B. „Ich bin die Alex und das ist ein Elefant!“. Reihum geben nun alle Mitspieler den Gegenstand weiter, wiederholen die bereits genannten Namen und fügen den eigenen als letzten an.



Elektrischer Zaun

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Seil

In beliebiger Höhe wird eine „elektrischer Zaun“ gespannt (z. B. zwischen Bäumen), den alle Mitspieler überqueren müssen, ohne ihn zu berühren.

Variante:

- Chicken Walk – Ein Seil wird gespannt (aber nicht allzu hoch) und die Gruppe muss versuchen gemeinsam über das Seil zu balancieren. Zur Hilfe bekommt einer aus der Gruppe einen Stock, mit dem er sich abstützen kann.



Empfang

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Bei diesem Spiel, das meistens zu Beginn von Lagern gespielt wird, darf sich jeder aussuchen, wie er von der Gruppe begrüßt wird. Der Spielleiter muss das von jedem Einzelnen erkunden. Wenn es dann soweit ist und der „Große Empfang“ beginnt, wird derjenige, der begrüßt wird, vorher aus dem Raum geschickt und die Gruppe bespricht, wie sie ihn als „Bundeskanzler“ (als das will er nämlich begrüßt werden) empfangen soll. Die Besprechung sollten nicht länger als wenige Minuten pro Person dauern. Der Empfang ist ein Stegreifstück der Gruppe und lebt vor allem von den Ideen der Kinder.

Beispiele für Empfangswünsche:

- Als 10.000ster Besucher einer Ausstellung
- Als Kaiser von China
- Als Michael Jackson, bei einem seiner Konzerte
- Als Bundesfalke
- Als ich selbst etc.



Erdbeben

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Immer 3 Leute bilden ein Haus mit einem Bewohner. Dazu fassen ich zwei an den Händen und der 3 sitzt drinnen. Ein Mitspieler hat keinen Unterschlupf gefunden und hat jetzt 3 Möglichkeiten, die er rufen kann:

Häuser – Alle, die ein Haus gebildet haben, müssen jetzt Platz tauschen, egal mit wem
Bewohner – Alle Bewohner muss sich ein neues Haus suchen
Erdbeben – Alle Mitspieler bilden neue Konstellationen

Der Mitspieler muss versuchen auch irgendwo unterzukommen und derjenige, der keinen Platz findet, ist der neue Freiwillige.



Erdnuss-Tennis

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Fliegenpracker, Erdnüsse mit Schalen,
Behälter für die Erdnüsse

Jeder Spieler bekommt einen Fliegenpracker als Tennisschläger und ein Schüsselchen Erdnüsse als Tennisbälle. Die Spieler stehen nebeneinander an der Grundlinie. Etwa 5 m entfernt steht pro Spieler ein Behälter, wohin die Bälle geschlagen werden sollen. Nach einer begrenzten Spielzeit (ca. 3 min.) werden die Treffer pro Sportler gezählt.



Erfindermesse

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Erfinder denken sich die seltsamsten Geräte aus: eine Maschine, die abgebrannte Streichhölzer entsorgt, eine Riesen-Eistüten-Preßmaschine und so weiter. Bei einer Erfindermesse werden diese Neuheiten ausgestellt und vorgeführt.

Die Spielgruppe teilt sich in kleinere Teams auf (4-5 Spieler). Einer ist der Erfinder, die anderen stellen das Gerät dar. Gemeinsam wird überlegt, was das sein könnte. Mit den Körpern wird die Erfindung auf möglichst skurrile Weise zusammengebaut, wobei es unbedingt bewegliche Teile geben sollte: Hebel, Klappen, Deckel, Kolben. Wenn jede Gruppe etwas erfunden hat, wird nacheinander vorgeführt. Der Erfinder erklärt möglichst ausführlich, wie das Ding funktioniert.



Ertastet

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Augenbinden

Die Gruppe bildet Paare. Einer der beiden schließt die Augen, der andere formt seinen Körper zu einer "Plastik". Diese "Plastik" muss der "Blinde" ertasten und dann nachstellen. Dabei sollte er mit Ruhe vorgehen und sich Zeit nehmen.



Erwischen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, Ball

Einige Spieler begeben sich unter den Fallschirm und die anderen halten den Schirm in Tailenhöhe. Nun müssen die Außenspieler versuchen, mit der einen Hand einen Ball zu werfen, während sie mit der anderen Hand den Fallschirm halten. Die Innenspieler müssen sich mit der eingeschränkten Bewegungsfreiheit unter dem Fallschirm herumschlagen und gleichzeitig versuchen, möglichen Treffern auszuweichen.



F

Fahrende Züge

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Softball

Die Spieler bilden "Eisenbahnzüge": schnelle und langsame, alte und moderne. Dazu stellen sich 4 oder 5 Spieler hintereinander auf, umfassen sich an den Hüften und bewegen sich deutlich hörbar durchs Spielfeld. Ein Spieler hat den Zuganschluss verpasst und will auf einen der Züge aufspringen.

Dazu muss er den hintersten "Wagen" eines "Zuges" erwischen und den Spieler an den Hüften umfassen. Gelingt ihm das, trennt sich die "Lokomotive" vom "Zug", also der erste Spieler von seiner Gruppe. Diese ehemalige Lokomotive verwandelt sich nun in den verspäteten "Reisenden", der einen Zug erwischen will. Nun gibt es noch einen "Bahnhofsvorsteher", der verhindern will, dass "Reisende" auf "fahrende Züge" aufspringen. Der Bahnhofsvorsteher hat einen (weichen) Wurfball, mit dem er versucht, den Reisenden abzuschließen. Gelingt dies, tauschen Bahnhofsvorsteher und Reisender die Rollen. Sind alle von der Zugfahrt erschöpft genug, endet das Spiel.



Fallschirm-Basketball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, 4 – 5 Bälle

4 – 5 Spieler, jeder mit einem Ball, stehen abseits vom Fallschirm, während die anderen Spieler den Fallschirm zu einem Pilz (siehe Spiel Pilz) anheben. Sobald der Fallschirm oben ist, versuchen die Basketballer Körbe zu erzielen, indem sie ihren Ball durch das Loch in der Mitte werfen. Wie viele Körbe können wohl in einem Pilz erzielt werden? Oder wie viele Pilze müssen gebildet werden, bevor ein Ball in den Korb geht?



Fallschirm-Golf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Sofern der Fallschirm in der Mitte ein Loch hat, kann eine Partie Fallschirm-Golf gespielt werden. Um den Ball ins Loch zu bringen, müssen die Spieler schon gut zusammenarbeiten.



Fallschirm-Ritt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Fallschirm

Der Fallschirm wird ausgebreitet und ein Mitspieler legt sich hinauf. Die anderen Mitspieler ziehen den Fallschirm an einer Seite, sodass sich das Tuch mit dem Mitspieler in eine Richtung bewegt. Vielleicht schaffen es die anderen Mitspieler, sich schnell fortzubewegen.



Fallschirm-Schieben

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Bei diesem Spiel stehen die Spieler ruhig am Rande des Tuches und versuchen im Uhrzeigersinn, ihren jeweiligen Nachbarn ein Stück Fallschirm zuzuschieben.

Ziel des Spiels ist es, den Fallschirm schneller weiterzugeben als man ihm von der anderen Seite bekommt. Der Fallschirm wird von Hand zu Hand weitergeschoben, ohne dass sich die Hände überkreuzen, aber eine Hand sollte immer am Fallschirm sein! Ein Spieler ist gut, wenn sich beim Nachbarn der Schirm staut.



Fallschirm-Volleyball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: zwei Fallschirme, Ball

Es werden 2 Fallschirme benötigt und ein Ball (je größer, desto besser). Gespielt wird in 2 Teams, die jeweils einen Fallschirm bekommen. Jetzt ist gute Zusammenarbeit gefragt damit der Ball nicht nur rauf und runter, sondern vor allem zum anderen Fallschirm überfliegt.



Fangkreis

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Die Mitspieler stehen mit gegrätschten Beinen im Kreis. Es gibt einen Fänger und ein Opfer. Das Opfer kann sich befreien, wenn es sich hinter einen anderen Mitspieler stellt und dessen Namen ruft, dann ist dieser das neue Opfer, oder einen Mitspieler durch die Beine kriecht, dann ist diese der neue Fänger. Wird das Opfer erwischt, werden die Rollen getauscht.



Fangmonster

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

In einem begrenzten Spielfeld ist ein Mitspieler der Fänger. Wer erwischt wird oder auf der Flucht das Spielfeld verlässt, gehört zum Fangmonster und gibt ihm die Hand. Das Monster darf beim fangen aber nicht reißen. Das Spiel ist aus, wenn alle gefangen sind.



Farbzettelhüpfen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Kärtchen mit farbigen Symbolen

Zwei Mitspieler erhalten je ein Kärtchen auf den Rücken geklebt oder mit einer Nadel festgesteckt. Auf ein Zeichen sollen nun beiden versuchen, die Farbe oder Form des Zettels auf dem Rücken des anderen Mitspielers festzustellen, ohne diesen aber zu berühren.



Fischen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Alle Mitspieler legen eine Hand auf den Tisch. Der Spielleiter sagt: „Ich hab’ den ganzen Tag gefischt und hab’ noch einen Fisch erwischt!“ Dabei kreist er mit seiner Hand über die Hände der Kinder. Bei „erwischt“ versucht er, eine der Hände am Tisch abzuschlagen. Gelingt das, wird der „Fisch“ neuer Spielleiter.



Fliegender Pilz

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Jeder kniet sich hin und hält den Fallschirm straff am Boden. Der Spielleiter ruft „Champignon“. Bei „Champignon“ stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. Wenn alle Spieler den Fallschirm gleichzeitig loslassen, dann schwebt er gradewegs in Richtung Himmel.

Variante:

- Riesen Welle – Statt wie beim Fliegenden Pilz, halten hier die Spieler der einen Fallschirmhälfte den Stoff länger oder auch dauerhaft fest. Dadurch wird aus dem Schirm eine riesige Welle, die auf der einen Seite in die Höhe schießt und auf der anderen steil zu Boden stürzt.



Fliegenjagd

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein hungriger Frosch sitzt auf der Wiese und will Fliegen fangen. Einer der Spieler verwandelt sich in einen "Frosch", die anderen werden zu "Fliegen". Der "Frosch" geht in die Hocke und versucht, hüpfend einen mit ausgebreiteten Armen vorbeifliegenden und dabei summenden Mitspieler zu erwischen. Gelingt ihm das, verwandelt sich die Fliege in einen Frosch. Nun kann zu zweit auf Fliegenjagd gegangen werden. Das Spiel endet, wenn alle Fliegen gefangen sind und sich in Frösche verwandelt haben. Die letzte Fliege kann als Frosch das Spiel neu starten.



Flinserl

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Taschenlampe

Wenn es draußen dunkel geworden ist, versteckt sich das „Flinserl“ im Gelände. Die andere Mitspieler bilden Teams und müssen sich an den Händen festhalten und dürfen diese nie loslassen. In regelmäßigen Abständen gibt das Flinserl ein Signal mit der Taschenlampe und die Teams müssen versuchen das Flinserl zu fangen, welches immer seinen Standort ändert. Das Team, das das Flinserl fassen konnte, hat gewonnen.

Variante:

- Hat ein Team das Flinserl gefangen, darf sie ihm eine Aufgabe stellen (die Aufgabe muss natürlich vor Ort erfüllbar sein). Nach Erfüllung der Aufgabe taucht das Flinserl wieder in der Dunkelheit der Nacht unter.



Fragen-Memory

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Namens- und Fragekärtchen

Jeder Mitspieler schreibt seinen Namen auf ein Kärtchen, diese werden dann verdeckt aufgelegt. Daneben werden verdeckt andersfarbige Fragenkärtchen (ev. mit Fragen der Mitspieler) aufgelegt. Jeder Mitspieler zieht nun ein Kärtchen und der „aufgedeckte“ Mitspieler nimmt zur Frage Stellung.

Mögliche Fragen: Welches Getränk/Tier/Werkzeug, ...wärest du? Meine Vorbilder, beste/schlechteste Eigenschaft; Wie zufrieden bist du mit deiner Schule?



Fremdsprachig

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Der Spielleiter deutet auf einen Körperteil (z.B. sein Knie) und sagt dazu den Namen eines völlig anderen Körperteils (z.B. "Das ist mein rechtes Auge"). Der zweite greift diese "Fremdsprache" auf, deutet bei sich auf den sprachlich benannten Körperteil (in unserem Beispiel auf das rechte Auge) und sagt dazu den Namen eines anderen Körperteils (z.B. "Das ist meine Zunge").



Fremdwörter definieren

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Nachdem sich ungefähr gleich große Teams (3 – 5 Personen) gebildet haben, sucht der Spielleiter einen möglichst abstrakten Begriff aus dem Fremdwörterbuch, den kein Mitspieler kennen kann. Jede Gruppe erfindet für das Wort eine Definition, die möglichst gut zum Wort passt, schreibt sie auf einen Zettel und gibt sie dem Spielleiter. Die Spielleiter schreibt die richtige Definition auf einen eigenen Zettel und mischt ihn unter die anderen. Dann verliest er alle Definitionen und nach einer kurzen Beratungszeit gibt jede Gruppe bekannt, welche Definition sie für richtig hält. Dazu hat jede Gruppe Kärtchen mit Zahlen (so viele wie Antworten), die sie auf ein Kommando herzeigen.

Jede Gruppe, welche die richtige Definition erraten hat, erhält zwei Punkte, jede Gruppe, deren (erfundene) Definition von einer anderen Gruppe als die Richtige angesehen wurde, bekommt drei Punkte.



Frisbee

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: neun Pappröhren (z. B. aus dem Inneren von Küchenrollen), runde Pappteller

Die Pappröhren werden in drei Dreierreihen auf den Boden gestellt.

Nacheinander erhält jeder Sportler einen runden Pappteller, den er dann wie eine Frisbee so geschickt wirft, dass möglichst viele Kegeln umfallen



Fuchs und Eichhörnchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: 2 kleine Bälle, ein großer Ball

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Mit zwei kleinen Bällen, die nur zum Nachbarn weitergegeben werden dürfen („Füchse“) soll ein großer Ball, der auch durch den Kreis geworfen werden darf („Eichhörnchen“) gefangen werden. Anschließend eventuell Feedback.



Fünf gewinnt

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: kariertes Papier, Stifte

Wir brauchen ein DIN A4-Blatt mit gleichmäßigen Kästchen. Jeder Teilnehmer denkt sich ein Zeichen aus (Punkt, Kreuz, Ring, Sternchen, Fragezeichen).

Jetzt malt jeder reihum sein Zeichen in irgendein Kästchen. Ziel ist es, Fünferreihen zu bilden, entweder waagrecht oder senkrecht oder diagonal. Wer das zuerst schafft, gewinnt das Spiel und beendet es damit.



Fünfkampf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Müllsäcke, Schnur, Stoppuhr

Immer fünf Kinder spielen in einer Gruppen zusammen. Dazu steigt jeder in einen großen Müllsack, welcher mit einem Stück Schnur am Spieler befestigt wird. Alle fünf Sackhüpfer stellen sich nebeneinander und reichen sich die Hände und schon kann's los gehen. Jedes Team hüpfert von der Startlinie zur Ziellinie. Die Zeit, die jedes Team benötigt, wird notiert.

Variante:

- Alle Fünfkampf-Teams stellen sich an der Startlinie auf und hüpfen um die Wette zum Ziel.



Funken

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Alle Spieler sitzen im Kreis und jeder bekommt eine Nummer. Jemand ist der Hauptfunker, d. h. er winkt mit beiden Händen in Schläfenhöhe. Jeder Hauptfunker hat zwei Nebenfunker, nämlich seine beiden Sitznachbarn. Diese funken mit der Hand mit, die dem Hauptfunker näher ist.

Der Hauptfunker sagt: „Ich bin der Funker Nr. ... und funke zu Nr. ...“. Reagiert ein Funker gar nicht, zu spät oder mit der falschen Hand, scheidet er aus. Er bleibt im Kreis und verschränkt seine Arme. Ebenso scheidet man aus, wenn man jemanden aufruft, der schon ausgeschieden ist. Sitzt neben dem Hauptfunker jemand, der bereits ausgeschieden ist, wird automatisch sein Nachbar Nebenfunker. Das Spiel ist spätestens dann zu Ende, wenn nur mehr drei Leute im Rennen sind.



Für blöd verkauft

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Ein Mitspieler wird aus dem Raum geschickt. Draußen wird ihm erklärt, dass er eine Katze nachahmen soll und die Anderen hätten die Aufgabe zu erraten, welches Tier er nachmacht. Die Mitspieler im Kreis wissen aber, dass er versuchen wird eine Katze nachzuahmen und vereinbaren, beim raten das Wort „Katze“ nicht in den Mund zu nehmen.



Fußball ferngesteuert

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Ball

Jedes Team wählt einen Mannschaftsführer, der außerhalb des Spielfeldes seine Mitspieler fernsteuert.

Zuerst werden die Spieler gleichmäßig im Spielfeld verteilt. Nach dem Anpfiff darf immer nur der laufen, dessen Name der Kapitän ruft und alle anderen bleiben wie versteinert stehen. Der Kapitän muss also blitzschnell den Namen desjenigen rufen, der den Ball weiterspielen soll. Die beiden Torwarte dürfen sich selbstständig bewegen, müssen aber immer innerhalb des Torbereichs bleiben

Variante:

- Blind kick – Die Feldspieler bekommen die Augen verbunden und müssen den Anweisungen des Kapitäns folgen.



Gg

Garagen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Stifte

Der Spielleiter legt mit einigen Stiften ein Muster auf und fragt einen Mitspieler, wie viele Garagen er aufgelegt hat. Auch wenn es nicht unbedingt deutlich ist, soll der Mitspieler sagen, was er glaubt. Der Spielleiter ändert die Anordnung der Stifte rasch und völlig willkürlich und fragt dabei jedes Mal. „Wie viele Garagen?“

Lösung:

- Vor lauter Konzentration auf die Stifte merkt der Mitspieler nicht, dass der Spielleiter die Anzahl der Garagen jeweils mit den Fingern der anderen Hand anzeigt.



Geben und nehmen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Streichhölzer, Würfel

Alle Mitspieler sitzen um den Tisch herum. Jeder erhält 12 Streichhölzer als Spielgeld. Es wird mit einem Würfel reihum gewürfelt. Fällt eine 1, zahlt man dem linken Nachbarn ein Hölzchen, bei einer 2 dem rechten Nachbarn. Bei 3 und 4 wird in die Kasse in der Mitte gezahlt, bei 5 passiert gar nichts und bei 6 darf man sich dort ein Hölzchen nehmen, falls eins da ist. Wer kein Hölzchen mehr besitzt, setzt so lange aus, bis er wieder eins erhält. Wer das letzte Hölzchen übrig hat, ist Gewinner



Gefüllte Kalbsbrust

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Jeder am Tisch hat ein Blatt Papier vor sich und einen Stift in der Hand. Der Spielleiter gibt ein Wort vor, das mit Blockbuchstaben von oben nach unten geschrieben wird, und gleich daneben schreibt jeder das Wort noch einmal von unten nach oben.

Nun sollen Wörter gefunden werden, die mit dem ersten Buchstaben aus der Zeile beginnen und mit dem letzten aufhören. Wer in jeder Zeile ein Wort stehen hat, klopft, und alle müssen den Stift weglegen. Jetzt wird gewertet:

- Jedes gefundene Wort : 1 Punkt
- Zuerst fertig: 5 Punkte
- Wenn kein anderer Spieler das Wort hat: 2 Punkte

Es kann also durchaus sein, dass nicht der erste auch Punktsieger ist.



Gegensätze

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Kärtchen mit Begriffen

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich gegenüberstehen. Es geht darum, dass jede Teilgruppe abwechselnd neue Begriffe zu vorgegebenen Wörtern bildet, und zwar so, dass Teile des neu gebildeten Wortes "Gegensätze" zum vorgegebenen Wort enthalten.

Wird z.B. das Wort "Blinddarm" vorgegeben, so könnte daraus das Wort "Sehdarm" werden (blind sein und sehen können stehen im Gegensatz zueinander). Weitere Beispiele: Besuch - Befund; Brennnessel - Löschnessel; Neugier - Altgier; Großvater - Kleinvater.

Zum Ablauf des Spiels: Aus einem Stapel mit Karten zieht jede Mannschaft abwechselnd eine Karte mit einem vorgegebenen Begriff. Sie muss dazu innerhalb kurzer Zeit einen Gegensatz-Begriff bilden. Schafft sie dies nicht, kann dies die andere Mannschaft versuchen. Für jeden neu gebildeten Begriff gibt es einen Punkt.



Gegenständliches Erzählen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppe hat die Aufgabe, gemeinsam eine kleine Geschichte zu erzählen. Zur Vorbereitung sucht sich jeder Teilnehmer im Raum bis zu 3 Gegenstände, die mitgenommen werden. Die Gruppe setzt sich dann in den Kreis. Der Spielleiter (oder ein anderer Teilnehmer) beginnt mit der Erzählung. Dabei muss er sich bemühen, eine Geschichte zu entwickeln, in der einer der von ihm ausgesuchten Gegenstände vorkommt. Sobald dieser Gegenstand benannt wird, hält er ihn hoch und beendet den Satz. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, der sich bemüht, in den Fortgang seiner Erzählung einen seiner Gegenstände "unterzubringen". Je nach Teilnehmerzahl und Spaß an der Geschichte kann man die Erzählung beliebig lange ausdehnen.



Geisterstadt

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Die Mehrheit der Spieler geht unter den Fallschirm und nimmt verschiedene Posen ein. Wenn der Fallschirm auf die „Geister“ gesunken ist, dann versuchen die „Lebenden“ zu erraten, welcher Spieler sich hinter welchem Phantom verbirgt. Wenn ein Geist entlarvt ist, kehrt er ins Leben zurück.



Gekreuzt – ungekreuzt

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: zwei Stifte

Der Spielleiter nimmt zwei Stifte und sagt, wie er sie weitergibt: gekreuzt oder ungekreuzt. Die folgenden Mitspieler sagen nun, wie sie die Stifte erhalten haben und wie sie weitergegeben werden. Der Spielleiter kommentiert jedes Mal, ob das richtig oder falsch war.

Lösung:

- Die Haltung der Beine (überschlagen, oder nicht) zählt.



Gemeinsamkeiten

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Es werden zwei Gruppen gebildet, die zunächst die Aufgabe haben, eine Liste von 10 Begriffen zusammenzustellen, die zumindest eine Gemeinsamkeit haben müssen. Beispiele: Muscheln, Steine, Sand, Schnecken, Seesterne, ... findet man am Strand; Eisen, Efeu, Ekel, Ernte, ... sind Wörter mit dem Anfangsbuchstaben "E".

Die zusammengestellten Listen werden getauscht. Die Gruppen müssen nun raten, worin die Gemeinsamkeit der verschiedenen Begriffe liegt; evtl. müssen sie weitere dazu passende Begriffe finden.



Geräuschkulisse

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen. Jede Gruppe überlegt sich einen Begriff oder einen Ort (z. B. Fußballplatz, Meer, Flugzeug etc.), den sie dann der anderen Gruppe akustisch darstellen.

Variante:

- Die Gruppe, die den Begriff erraten soll, schließt die Augen, sodass der Eindruck entsteht „vor Ort“ zu sein.



Gerüchtekette

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Papier (Plakat), Stifte

Wie ein Gerücht entsteht, wie Informationen weitergegeben werden oder was sich die Leute von Nachrichten merken, das alles thematisiert das Spiel „Gerüchtekette“.

Dazu werden zunächst etwa 4 bis 6 Spieler vor die Tür geschickt, ohne dass ihnen gesagt wird, worum es bei dem Spiel geht. Die anderen Spieler denken sich nun ein "Gerücht" aus, das etwa 15 bis 25 Informationen (je nach Alter der Gruppe) enthält. Das Gerücht kann auch vom Spielleiter vorbereitet werden. Das "Gerücht" sollte auf die Lebenssituation der Gruppe abgestimmt und relativ realistisch sein. Günstig ist es, das "Gerücht" aus sehr wesentlichen und wichtigen Informationen und aus Unwichtigem bestehen zu lassen.

Der erste Spieler wird hereingeholt, und man erzählt ihm das Gerücht. Nun kommt der nächste Spieler herein, und er hört vom ersten Spieler dessen Fassung des "Gerüchts". Das geht so lange, bis der letzte Spieler das Gerücht gehört hat. Dieser schreibt dann die wichtigsten Informationen auf ein Plakat. Während des Spiels notiert sich die Gruppe, zu welchen Veränderungen der Information es wann gekommen ist. Ein etwas ausführlicheres Auswertungsgespräch sollte sich anschließen. Was wurde weggelassen? Waren es wichtige Dinge? Was wurde dazuerfunden?



Gestern Abend um halb neun

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Während die Gruppe im Kreis sitzt und singt, geht eine Person im Kreis herum und sucht sich einen Partner vom anderen Geschlecht aus. Beide stellen sich Rücken an Rücken. Auf „tre“ drehen beiden den Kopf zur Seite. Drehen sie sich auf die gleiche Seite, dürfen sie sich ein Bussi geben.

„Gestern Abend um halb neun ging der/die ... ganz alleine durch die Straßen von Paris, Paris, Paris. Hinter seinem starken/ihren zartem Rücken war der/die ... zu erblicken, ach wie ist Liebe schön ... uno, due, tre!“



Glasberg

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Untertasse

Wir legen eine Untertasse verkehrt herum auf den Tisch, sodass der Standring nach oben zeigt. Jeder Teilnehmer erhält 20 Murmeln. Nun legt reihum jeder eine Murmel auf die Untertasse, bis nichts mehr darauf passt und eine der Kugeln herunterrollt. Der Spieler, bei dem dieses Missgeschick passiert, muss alle Murmeln vom Teller an sich nehmen. Dann beginnen das Spiel von vorne. Wer zuerst alle Murmeln losgeworden ist, hat gewonnen.



Gleiche Statuen finden sich

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppe stellt sich mit geschlossenen Augen kreisförmig auf. Der Spielleiter geht umher und verändert an der Körperhaltung der Mitspieler etwas, sodass sich nach dem Kommando „Augen auf“ immer zwei Personen mit gleichen Gesten finden können.

Beispiel:

- Der Spielleiter legt jeweils zwei Personen ihre rechte Hand auf den Kopf, zwei weiteren wird die Hand vor den Bauch gelegt, etc.

Variante:

- Gleiche Geräusche finden sich – Zusammengehörige Geräuschinstrumente werden an die Mitspieler verteilt. Mit geschlossenen Augen müssen die Mitspieler aufgrund gleichklingender Geräusche Paare bilden.



Goofy

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Der Gruppenraum wird verdunkelt und vor dem Spiel wird anonym ein „Goofy“ ausgewählt (z. B. wird ein Kreis gebildet, alle schauen in eine Richtung und halten einen Daumen heraus. Der Spielleiter geht durch und zwickt jemanden leicht am Daumen, der dann der Goofy ist).

Alle Mitspieler gehen auf der Suche nach dem Goofy ruhig durch den Raum. Treffen sich zwei Mitspieler reichen sie einander die Hand und fragen „Goofy?“. Wenn ein Mitspieler auf den Goofy trifft, der selbstverständlich nicht „Goofy?“ ruft, wird er selbst zum Goofy und redet nichts!

Variante:

- Trifft ein Mitspieler auf den Goofy, geben sie sich die Hand, bis es am Schluss eine lange Kette von Goofys gibt.



Gordischer Knoten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Mitspieler bilden einen Kreis, schließen die Augen und gehen mit vorgestreckten Armen langsam zur Mitte. Wenn zwei Hände zusammentreffen, halten sie sich fest. Wenn alle Mitspieler einander an den Händen halten, werden die Augen geöffnet und die Gruppe versucht, den „Gordischen Knoten“ zu lösen, ohne dabei die Hände auszulassen.

Gruppenknobeln

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Zwei Mannschaften stehen sich in einiger Entfernung gegenüber und vereinbaren geheim entweder Schere, Stein oder Papier. Dann nehmen die Teams im Abstand von 1-2 Meter voneinander Aufstellung und zeigen gleichzeitig ihre Symbole. Die Sieger der Runde dürfen nun versuchen, Mitspieler des anderen Teams abzuschlagen, bevor dieses ihre Sicherheitslinie erreicht haben. Wer erwischt wird, wechselt das Team. Dann beginnt die nächste Runde. Das Spiel ist aus, wenn es nur noch ein Team gibt.

Wer schlägt wen:

- Schere schlägt Papier
- Papier schlägt Stein
- Stein schlägt Schere



Gruppennetz

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Wollknäuel

Ein Mitspieler wirft ein Wollknäuel (ein Ende festhalten!) einem anderen Kind zu und stellt ihm dabei eine Frage. Nach Beantwortung der Frage wirft das Kind das Knäuel weiter. Jeder sollte einmal drankommen.

Auflösung:

- Das entstandene Netz wird aufgelöst, wenn jeder das Knäuel aufwickelt und zum „Frager“ mit einer Rückfrage zurückwirft.

Variante:

- Man erzählt von selbst etwas über sich, ohne eine Frage gestellt zu bekommen.



Gruppenschätzen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Papier, Stifte

Jeder Teilnehmer schätzt verschiedene Daten der ganzen Gruppe (Alter, Größe, Gewicht, Schuhgröße, Anzahl der Haustiere, Sternzeichen, ...). Dann werden die Daten verglichen.



Gruppenwetterkarte

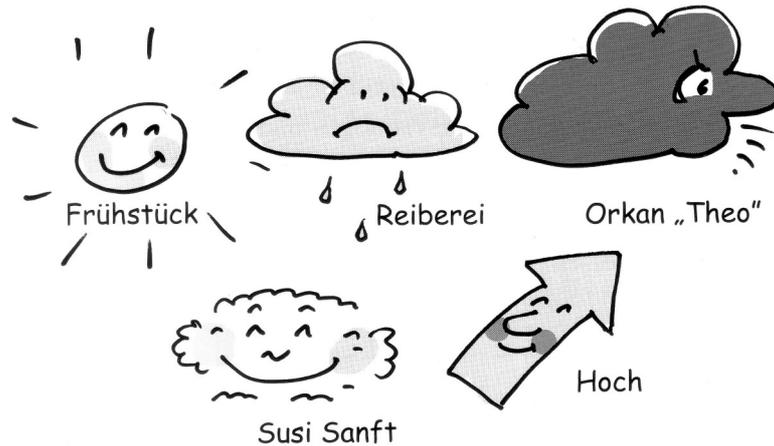
Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Wie sich das emotionale und soziale Klima des Tages innerhalb der Gruppe entwickelt hat, wird in Form einer lustigen Wetterkarte auf ein größeres Papier gezeichnet.

Beispiel:



Morgens, beim guten Frühstück, lächelte allerorts die Sonne. Anscheinend fielen einige Regentropfen wegen der Reibereien um das Ausflugsziel. Orkan Theo (der Gruppenleiter) brauste auf, wütete ganz schrecklich, als er bemerkte, dass Halunken seinen Wanderschuh mit einem nassen Schwamm präpariert hatten. Durch die milde Föhneinwirkung von Susi hatte sich jedoch die Gruppe bis zum Abend beruhigt. Bereits bei den Vorbereitungen zum Lagerfeuer war ein kräftiges Stimmungshoch im Anzug.



H

Hahnenkampf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Teilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt und stehen einander paarweise gegenüber, wobei sie ihre Hände verschränken und ein Bein anheben. Dann versucht jeder sein Gegenüber durch Stöße (nicht zu brutal) aus dem Gleichgewicht zu bringen. Das Spiel endet, sobald einer der beiden mit dem angehobenen Fuß auf den Boden steigt.



Hai und Fisch

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Haie jagen Fische, welche sich unter dem Fallschirm verstecken.

Die Mitspieler halten den Fallschirm locker in Taillenhöhe. Der Hai schließt die Augen, währenddessen sich der Fisch unter den Fallschirm begibt. Jetzt beginnen die anderen Spieler, mit dem Fallschirm wellen zu machen. Der Fisch huscht in gebückter Haltung unter dem Fallschirm umher, um der Aufmerksamkeit des Haies zu entgehen, der auf allen vieren versucht, den Fisch unter den Wellen zu fangen. Die Anzahl der Haie und Fische im Spiel kann natürlich variieren.

Die Spieler können den Fallschirm auch taktisch zugunsten des Haies oder des Fisches einsetzen. Entweder wird der Fallschirm so hoch gehalten, dass er den Fisch verbirgt oder für einen kurzen Moment so niedrig, dass der Hai den Fisch entdecken kann.



Handtuchball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: je ein Handtuch für zwei Spieler, Ball

Je zwei Mitspieler halten ein Handtuch mit dem ein Ball von einem Paar zum nächsten geschleudert wird. Das Paar, bei denen der Ball hinunterfällt, bekommt einen Minuspunkt.



Hascher

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Einer aus der Gruppe wird "Hascher". Seine Aufgabe besteht darin, einen der Mitspieler zu haschen, d.h. abzuschlagen. Es wird ein Feld abgegrenzt, innerhalb dessen Grenzen sich Hascher und Mitspieler bewegen. Gegen das Haschen, d.h. gegen das Abschlagen sind die Mitspieler geschützt, wenn sie Paare bilden. Spieler, die Paare bilden wollen, umarmen sich oder fassen sich an beiden Händen. Paare dürfen sich nicht mehr bewegen. Sie können sich jedoch auch wieder trennen, wenn einer dies will. Der Hascher kann Paare auch gegen ihren Willen wieder auseinander bringen. Dazu stellt er sich drei Schritt vor dem Paar auf und zählt: ",Eins, zwei, drei - geschieden!" In diesem Moment sind die beiden Mitspieler gegen das Haschen nicht mehr geschützt und können abgeschlagen werden. Mitspieler retten die beiden vor dem Hascher, wenn sie mit ihnen sehr rasch neue Paare bilden. Ist ein Spieler abgeschlagen, wird er zum Hascher.



Hase und Hund

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, zwei Bällen unterschiedlicher Größe oder Farbe

Gespielt werden mit zwei Bällen, die auf den Fallschirm geworfen werden. Der eine Ball ist der Hund, der andere der Hase. Es werden zwei Gruppen gebildet (entweder in der Hälfte, durch abzählen, Fallschirm viertel und zwei gegenüberliegende Viertel bilden ein Team etc.), wobei die eine dem Hund bei der Hasenjagd hilft. Die andere bemüht sich, den Hasen bei seiner Flucht zu unterstützen.



Hase und Igel

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Alle Mitspieler bis auf 2 (Hase und Igel) stehen in einer Reihe, wobei jeder zweite Mitspieler in die entgegengesetzte Richtung schaut. Der Hase versucht nun, den Igel zu fangen. Dieser kann sich retten, indem er einen Mitspieler von hinten aus der Reihe schiebt und dessen Namen ruft. Der neue Igel darf sich seine Laufrichtung aussuchen, darf dann aber nicht mehr wechseln. Wird der Igel erwischt, oder ändert doch die Richtung, werden die Rollen getauscht.



Hatschi Patschi

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Kind beginnt und geht vor die Tür. Die anderen Kinder machen einen Sesselkreis. Gemeinsam bestimmen sie, wer von ihnen „Hatschi Patschi“ ist. Dann rufen sie den Freiwilligen herein. Er soll nun raten, wer Hatschi Patschi ist. Er sucht sich ein Kind aus und fragt: „Wie heißt du?“. Das angesprochene Kind antwortet wahrheitsgemäß. Wird jedoch Hatschi Patschi gefragt, so antwortet das Kind mit: „Hatschi Patschi!“. Sofort müssen alle die Plätze tauschen und der Freiwillige versucht einen Platz zu ergattern. Das Kind, das keinen freien Sessel mehr findet, ist der neue Freiwillige.



Hausmeister

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Schlüsselbund

Alle Mitspieler sitzen im Kreis, nur der „Hausmeister“ hat keinen Platz. Er geht mit einem Schlüsselbund in der Hand durch den Kreis und begrüßt der Reihe nach mehrere Kinder, die dann mit ihm mitgehen. Wenn der Hausmeister den Schlüsselbund fallen lässt, suchen sich alle einen freien Platz. Wer übrig bleibt, wird neuer Hausmeister.



Haus + Tür = Haustür

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: vorbereitete Zettel

Der Spielleiter schreibt Wörter auf verschiedene Zettel, die, wenn sie zusammengesetzt werden, ein neues ergeben. Die Spielaufgabe besteht darin, dass sich einzelne Worte zu Doppelwörtern finden und dadurch Paare gebildet werden.

Variante:

- Gegensätze ziehen sich an – In ihrer Bedeutung gegensätzliche Wörter werden einzeln aufgeschrieben und entsprechend der Anzahl der Teilnehmer verteilt. Die Mitspieler können umher gehen und ihre Wörter pantomimisch darstellen.
- Gegensätze – Auf Karteikarten werden Begriffe, die zueinander passen geschrieben (ein Wort/Karteikarte). Jeder Teilnehmer erhält eine Karte und stellt seinen Begriff vor, ohne ihn dabei nennen zu dürfen. Wenn alle ihren Begriff vorgestellt haben, müssen sie anhand von Details ihre Partner finden.



Heimquiz

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe; Großgruppe

Material: Papier, Stifte

Die Spieler werden in Kleingruppen zu je vier Kindern aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt Papier und Stift. Heimlich schleichen jetzt alle durch das Haus und schreiben zehn Quizfragen auf, die sich auf Gegebenheiten des Heimes beziehen, z. B.: Welche Farben haben die Tischdecken im Essraum? Wie viele Wasserhähne sind auf der zweiten Etage? Welche Pflanzen stehen im Flur? Wie heißt der Hund des Heimleiters? usw. Danach werden die Quizfragen unten den einzelnen Kleingruppen ausgetauscht und es kann an die Beantwortung gehen.



Herausforderung

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Die Spieler zweier Teams stehen abwechselnd um den Fallschirm herum. Alle erzeugen gemeinsam gleichmäßiges Herzklopfen (siehe Spiel Pilz/Variante: Herzschlag). Nun fordern sich die Teams nacheinander gegenseitig dazu heraus, innerhalb einer festgelegten Anzahl von Herzschlägen eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, welche unter dem Fallschirm, aber auch abseits davon ausgeführt werden kann. Die Aufgabe sollte nicht zu schwierig sein. Die andere Gruppe hat jederzeit das Recht, den Spieß umzudrehen. Dann müssen die Herausforderer beweisen, dass die Aufgabe auch zu schaffen ist.

Beispiel:

- Jeder Spieler einer Gruppe muss während eines Herzschlags seine Schuhe berühren.
- Das ganze Team muss eine Schlange bilden, die lang genug ist, dass ihre Kopf einen Baum berührt, während das Ende den Fallschirm hält (in drei Herzschlägen) etc.
- Einer der Gruppe soll zehn Liegestütze machen (in zwei Herzschlägen) etc.



Herr der Ringe

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Schnüre, 2 Tennisbälle, 2 Jonglierteller,
2 Tischtennisschläger

In einem Gebiet werden 3 Bereiche abgesteckt. Jeder stellt eine Burg da und gehört einer Mannschaft. Mannschaften werden alle farblich gekennzeichnet. In jeder Burg befinden sich 3 Schätze in doppelter Ausführung (z.B. 2 Tennisbälle, 2 Teller, 2 Tischtennisschläger). Die Aufgabe der Mitspielern ist, von einem Schatz alle Teile zu stehlen (z. B. 6 Tennisbälle).

Der Ablauf des Spiels erfolgt so: 2 Mitspieler bewachen die Burg, wobei sie nicht direkt in der Burg stehen dürfen, sondern nur rundherum (d. h. wenn ein Eindringling in der Burg ist, darf dieser erst wieder gefasst werden, wenn er draußen ist). Die anderen Mitspieler müssen sich in die anderen Burgen schleichen und Schätze stehlen, wobei jeder Spieler immer nur einen Schatz mitnehmen darf. Zusätzlich bekommt jeder Mitspieler (außer diejenigen, die auf die Burg aufpassen) ein Leben (z. B. Schnur), dass sie sich in die Hose stecken. Dieses Leben kann von den anderen Mitspielern weggenommen werden. Geschieht das, muss er sich umgehend ein Neues aus seiner Burg holen und das Gestohlene wird in Burg des Eroberers gebracht. Bewacher der Burg können entweder einem Eindringling das Leben wegnehmen oder ihn abschlagen, dann muss er einen Abstand von 2 m machen. Das Spiel ist aus, wenn das Ziel erreicht wurde.



Herzblatt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Vorhang (Fallschirm)

Es werden 2 Mannschaften gebildet und durch einen Vorhang getrennt. In jeder Mannschaft wird ein Freiwilliger ausgewählt, der sich vor den Vorhang setzt. Auf 3 wird der Vorhang fallen gelassen und die Freiwilligen müssen schnell den Namen des Gegenüberliegenden sagen. Wer langsamer war, muss dem Sieger in seinen Mannschaft folgen.



Hockey

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: kleine Bälle, langer Regenschirm

Ein Sessel wird aufgestellt. Die Hockeyspieler versammeln sich etwa 20 – 30 m vom Sessel entfernt an der Abschusslinie. Dann erhält der erste Spieler Bälle und einen alten Regenschirm, den er umdreht und als Schläger verwendet.

Der Ball muss nun von der Abschusslinie aus so abgeschlagen werden, dass er zum Stuhl fliegt oder rollt und genau durch die Sesselbeine kullert.



Hölzchen greifen

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Streichhölzer, Ball

Auf einem Tisch werden Streichhölzer verteilt und die Spieler stehen um den Tisch herum.

Ein Spieler beginnt: Er wirft einen Gummiball hoch und fängt ihn wieder. In der Zwischenzeit muss er aber ein Streichholz vom Tisch nehmen. Gelingt ihm das, darf er gleich noch einmal werfen, muss dann aber zwei Hölzer erwischen, beim nächsten Mal drei und so weiter, bis er einen Fehler macht. Dann kommt der nächste Spieler dran. Am Schluss der Runde wird gezählt, wer die meisten Hölzer hat. Wenn man weiterspielen will, kann man die Anzahl der Hölzer als Gewinnpunkte notieren. Dann werden aber auch die Spielrunden festgelegt.



Hör mich – Find mich

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Namenskärtchen

Für jeden Spieler wird ein Namenskärtchen geschrieben. Es werden zwei Teilgruppen gebildet: die "Blinden" und die "Sitzenden". Die Kärtchen von den "Sitzenden" werden gemischt. Jeder Blinde zieht eines der Kärtchen. Dieser Spieler muss im Laufe des Spiels vom Blinden gefunden werden. Den Blinden werden dann die Augen verbunden. Die Sitzenden verteilen sich im Raum und setzen sich auf den Boden. Sie dürfen diesen Platz nicht mehr verlassen, bis sie gefunden sind. Die Blinden rufen nun nacheinander den Namen des zu findenden Spielers. Dieser antwortet kurz mit hier. Während des Spiels dürfen die Blinden nur noch zweimal den Namen rufen, um sich zu orientieren. Hat der Blinde die Person gefunden, gehen beide möglichst leise an den Spielfeldrand. Sind alle Sitzenden gefunden worden, wechseln die Rollen, und das Spiel beginnt erneut.



Hösche

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Ball

Die Mitspieler bilden einen Kreis in dessen Mitte ein oder zwei Mitspieler versuchen, den Ball zu erwischen. Berührt ein Mitspieler in der Mitte den Ball, so darf nur er zurück in den Kreis. In die Mitte kommt dann der Werfer. Fällt ein Ball zu Boden, dürfen beide Mitspieler aus der Mitte in den Kreis treten und der Werfer und jener Mitspieler, welcher den Ball nicht fangen konnte, kommen in die Mitte.



Hut mit drei Ecken

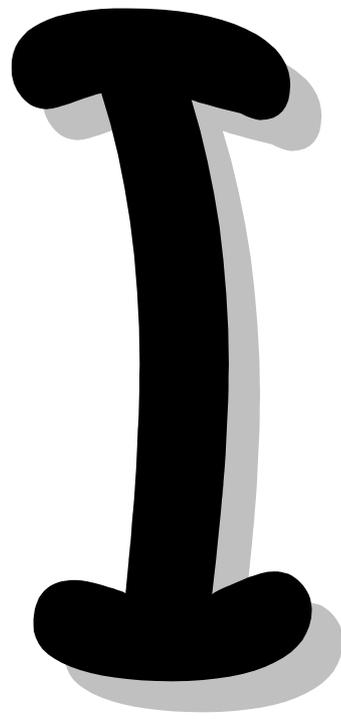
Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Papier, Stifte

Auf ein Blatt Papier werden an beliebigen Stellen dicke Punkte, pro Teilnehmer etwa 10 Stück, gezeichnet. Jetzt hat reihum jeder die Aufgabe, zwei dieser Punkte mit einem Strich zu verbinden. Wem es dabei gelingt, ein Dreieck zu schließen, der gewinnt einen "Hut mit drei Ecken". Er kennzeichnet seinen Hut mit einem eigenen Zeichen. Manchmal kann man mit einem Strich gleich zwei Dreiecke gewinnen. Am Schluss wird gezählt, wer die meisten Hüte hat.





Ich bin's

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Spieler (Fänger) steht mit dem Gesicht zur Wand. Hinter ihm gruppieren sich alle anderen Teilnehmer und verhalten sich mucksmäuschenstill. Durch Gebärdensprache einigen sich diese über den jeweils nächsten Sprecher. Der Spieler klopft nun auf den Rücken des Fängers. Daraufhin fragt dieser: „Wer ist da?“ Der Klopfers antwortet nun lediglich mit einem Wort: „Ich!“ Erkennt der Fänger, wer ihm da auf die Schulter geklopft hat? Wenn nicht, darf er noch zweimal nachfragen, erhält aber immer die selber Antwort. Sobald der „Blinde“ den richtigen Namen des Klopfers ausgerufen hat, rennt dieser blitzschnell davon und der Fänger saust ihm hinterher. Hat er ihn gefangen, so wird er Fänger in der zweiten Runde.



Ich mache so

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Ein Kind beginnt mit „Ich heiße Birgit und mache so“. Dazu zeigt es eine Bewegung vor. Der nächste Mitspieler wiederholt „Sie heißt Birgit und macht so und ich heiße Felix und mache so“. Dazu zeigt auch er eine Bewegung. Der Reihe nach wiederholen alle Mitspieler die Bewegung ihres Vorgängers, nennen den eigenen Namen und zeigen eine neue Bewegung.



Ich sehe was, was du nicht siehst

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Ein Mitspieler sucht sich einen Gegenstand aus, der gut sichtbar ist, aber nicht sofort ins Auge fällt und nennt seine Farbe. Der Reihe nach raten nun die anderen Mitspieler. Wer den Gegenstand erraten hat, darf fortsetzen.



Ich sitze im Grünen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

In einem Sesselkreis bleibt ein Sessel frei. Ein Mitspieler (entweder ist der linke oder der rechte Mitspieler schneller) rückt auf den freien Platz und sagt „Ich sitze“. Das nächste Kind rückt weiter und ergänzt „im Grünen“. Das dritte Kind vervollständigt den Satz z. B. „und warte auf Julia“. Julia setzt sich auf den freien Platz und die nächste Runde beginnt.



Ich stelle mich vor

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Bei diesem Spiel wird ein Steckbrief mit der Überschrift: „Ich stelle mich vor“ entworfen, der dann aufgehängt wird. Diesem Steckbrief kann man nun wirklich alle möglichen und auch unmöglichen Informationen über den jeweiligen Verfasser entnehmen. Von A – wie Angewohnheiten bis Z – wie Zukunftspläne dürfen alle Rubriken vertreten sein, die dem Steckbriefschreiber einfallen.



Ich tippe ...

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler stellen sich kreisförmig auf und schließen die Augen. Sie halten die rechte Hand mit der Handinnenseite in den Kreis gestreckt. Der Spielleiter tippt, je nach Anzahl der zu bildenden Gruppen, in die Handflächen der Mitspieler. Jede Person merkt sich, wie oft in die Handfläche getippt wurde und anschließend werden die Gruppen gebildet.



If you're happy

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Es wird gesungen und dazu die dementsprechenden Bewegungen gemacht.

“If you're happy and you know it ... (2x)! If you're happy and you know it and you really want to show it, if you're happy and you know it ...”

Bewegungen:

- Clap your hands (in die Hände klatschen)
- Clap your sides (auf die Schenkel klopfen)
- Snick your fingers (mit den Fingern schnippen)
- Stamp your feet (mit den Füßen stampfen)
- Cry “Hooray!” (“Hurra” schreien)
- Do all five (alles gemeinsam machen)

Deutscher Text:

„Wenn du fröhlich bist, dann mach es einfach so: ... (2x). Wenn du fröhlich bist und weißt es, ist's am besten du beweist es, wenn du fröhlich bist, dann mach es einfach so ...“



Iglu

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Jeder kniet sich hin und hält den Fallschirm straff am Boden. Dann zählen alle bis 3. Bei „Drei“ stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. Dann geht jeder ein paar Schritte nach vorne, führt den Fallschirm hinter sich zu Boden und setzt sich im Inneren des Schirms auf den Rand. Im Inneren kann man auch z. B. stille Post spielen.

Variante:

- Schaukelstuhl – Wenn alle im Iglu sitzen, kann ein Schaukelstuhl nachgemacht werden. Doch anstatt vor und zurück zu schaukeln, bewegt sich dieser Stuhl eher kreisförmig, da nach links bzw. rechts geschaukelt wird. Können alle Spieler den Schaukelstuhl im Uhrzeigersinn als auch entgegengesetzt schaukeln lassen?



I'm singing in the rain

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Zu Spielbeginn stehen alle Mitspieler im Kreis und halten ihre Daumen hinaus. Mit Beginn des Liedes gehen die Mitspieler im Kreis herum. Mit Ende des Liedes drehen sich alle wieder zur Kreismitte und der Spielleiter sagt eine Bewegung an, die er auch vorzeigt. Die Kinder wiederholen die Ansage und imitieren die Bewegung. Unmittelbar im Anschluss an die Bewegung sprechen alle den Text: „Atschu tscha tscha, atschu tscha tscha, atschu tscha tscha tscha!“ Dann drehen sich alle nach rechts und das Spiel kann von vorne beginnen.

„I'm singing in the rain, just singing in the rain, what a glorious feeling, I'm happy again.“

Bewegungen:

- Daumen raus
- Öbog'n z'ruck
- Knia zam
- Zech'n zam
- Orsch z'ruck
- Brust raus
- Kopf hinunter
- Zunge raus
- jetzt is' aus!



Im Urwald

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Alle Spieler bilden einen Kreis, den "Urwald". Es wird ausgemacht, welche Tiere und Pflanzen im Wald leben: Affen, Elefanten, Palmen, Nashörner, Tarzan ... Jedes Lebewesen wird in bestimmter Weise durch drei nebeneinander stehende Mitspieler dargestellt. Haben die Spieler sich auf die "Urwaldbewohner" geeinigt, beginnt das Spiel.

Einer der Spieler (Naturforscher) geht in die Mitte. Er zeigt auf einen der Spieler und nennt den Namen eines Urwaldbewohners. Unverzüglich müssen der Spieler und seine beiden Nachbarn in richtiger Weise diesen Bewohner darstellen. Der Spieler in der Mitte zählt bis 5 (wenn die Spieler schon geübt sind, dann nur mehr bis 3) und in dieser Zeit muss sich das Trio entsprechend anordnen. Ist ein Spieler zu langsam oder macht etwas falsch, geht er in die Mitte und das Spiel kann von vorne beginnen. Gelingt dies, wendet sich der Naturforscher einem anderen Spieler zu.

Beispiele:

- Elefant – Spieler in der Mitte macht einen Elefantenrüssel und die beiden Spieler, die rechts und links neben ihm stehen, machen dem Elefanten große Ohren.
- Kaninchen – Spieler in der Mitte macht Kaninchenarme und –zähne und seine beiden Nachbarn formen mit ihren Händen oder Unterarmen lange Kaninchenohren.
- Palme - Spieler in der Mitte bildet den Stamm der Palme und streckt dazu seine Arme wie Palmzweige hoch in die Luft. Die beiden Spieler neben ihm bilden Zweige, die zur Seite wachsen.
- Nashorn - Spieler in der Mitte stellt sich auf alle vier Beine und seinen beiden Nachbarn bilden aus ihren Fäusten ein großes Horn.
- Toaster - Die beiden Nachbarn nehmen das mittlere Kind zwischen ihre ausgestreckten Arme und fassen sich an den Händen. Sie sind der Toaster, und in der Mitte ist das "Toastbrot", das auf und ab springt.
- Kasette - Das mittlere Kind dudelt den neuesten Hit, die beiden anderen drehen sich als Spulen um sich selbst.
- Dusche - Das mittlere Kind spielt das Duschen, während die beiden anderen mit erhobenen Armen und zappelnden Fingern eine Brause darstellen.
- Känguru - Spieler in der Mitte bildet mit seinen Armen eine Beutel und seine beiden Nachbarn schauen in diesen
- Nilpferd – Spieler in der Mitte öffnet und schließt mit seinen Armen ein breites Maul. Seine beiden Nachbarn stellen mit den Fingern kleine Nilpferdohren da.



In diesem Haus wohnt ...

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Kuverts, Stifte

Jedes Kind bekommt einen Briefumschlag, der aufgeklappt wie ein kleines Haus aussieht. Dieser Briefumschlag wird von den Kindern bemalt und so, dass die Rückseite noch zugänglich ist, mit der Spitze an einer Leine im Gruppenraum aufgehängt. Dadurch entsteht eine Straße, in der alle Kinder dieser Gruppe ihre Häuser haben. Nun beschreiben die Kinder durch eine kleine Geschichte ihr Haus. "Hier wohne ich..." Diese Geschichte wird vorgelesen.



In einer Reihe

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Die Mitspieler bekommen die Aufgabe, sich nach bestimmten Merkmalen geordnet in einer Reihe von rechts nach links in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander aufzustellen.

Mögliche Merkmale:

- Schuhgröße
- Geburtsmonat
- Postleitzahl
- Hausnummer
- Körpergröße etc.

Steht die Reihe, so zählt der Spielleiter durch (entsprechend der gewünschten Gruppen).



Inselspiel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Es werden Kleingruppen gebildet und jeder Mitspieler erhält einen Zettel mit folgendem Text:

Name:

Gruppe:

Du bist mit einer Expeditionsgruppe auf einer Insel gestrandet. Aufgrund der Information der Schiffskarte gibt es am anderen Ende der Insel eine kleine Siedlung. Das ist die einzige Rettung. Um zu überleben, muss die Gruppe die Insel also durchqueren, was der kürzeste Weg ist. Unten findest du eine Liste von 16 Gegenständen, die nach der Landung unbeschädigt geblieben sind. Deine Aufgabe ist es diese Gegenstände in einer Rangordnung zu bringen, je nachdem wie notwendig sie dir zum Erreichen der Siedlung erscheinen. Setze die Nr. 1 neben den wichtigsten Gegenstand, die Nr. 2 neben den zweitwichtigsten usw.

1 Tafel Schokolade	1 Walkman
1 Schlauchboot	1 Garnitur Batterien
1 Wassertank	1 Hut
1 Dosenöffner	3 Schachteln Streichhölzer
1 Seekarte	1 Gewehr samt Munition
1 Erste-Hilfe-Tasche	1 Seil
1 Fotoapparat	1 Leuchtpistole
1 Kompass	1 Falkenpickerl

Es gibt drei Spieldurchgänge: Zuerst löst jeder das Problem für sich alleine, dann in einer Kleingruppe und schließlich müssen sich alle im Plenum auf die richtige Rangordnung einigen. Zum Schluss wird die Auflösung des Spiels bekannt gegeben.

Auflösung:

1. Wassertank	6. Erste-Hilfe-Tasche
2. Gewehr mit Munition	7. Streichhölzer
3. Kompass	8. Seil
4. Schokolade	9. Hut
5. Schlauchboot	10. Leuchtpistole

Dosenöffner, Seekarte, Fotoapparat, Walkman, Batterien und Falkensticker sind unnötig.



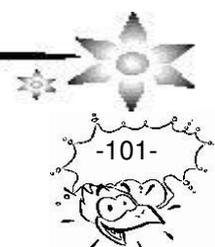
Invalidentfangen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

In einem begrenzten Spielfeld gibt es einen oder mehrere Fänger. Wer das erste Mal abgeschlagen wird, hält sich die Stelle und läuft so weiter. Beim 2. Schlag hält er sich an dieser Stelle mit der anderen Hand. Beim 3. Schlag bleibt der Mitspieler versteinert stehen. Das Spiel ist aus, wenn alle Mitspieler versteinert sind.



Irrenhaus

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler verlässt den Raum, er soll die Krankheit der „Irren“ durch Fragen herausfinden. Wenn der Mitspieler hereinkommt, fragt der Spielleiter noch einmal, ob alles klar ist, dann geht es los.

Lösung:

- Geantwortet wird immer auf die Frage vom vorhergehenden Mitspieler.



J

Jack saß in der Küche

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Dieses Singspiel besteht aus verschiedenen Teilen, zu denen man bestimmte Bewegungen macht. Nachdem man es einmal durchgespielt hat, beginnt man wieder von vorne, nur etwas schneller. Nach jeder Runde wird das Tempo gesteigert, bis es in einem rasenden Finale aus Text und Bewegungen endet.

- Jack saß in der Küche bei Tina (3 x) und sie spielten auf den alten Banjo. (Zuerst wird auf die eigene, dann auf die linke, wieder auf die eigene und dann auf die rechte Schoß geklopft usw.)
- Sie spielten Flee, Fly, Fiedl-ajo, (3 x) und sie spielten auf dem alten Banjo. (Bewegungen eines Flöte, Querflöte, Geige werden nachgemacht)
- Sie spielten Flee-peng, Fly-peng, Fiedl-ajo-peng, (3 x) und sie spielten auf den alten Banjo. (Zusätzlich zu den Instrumentenbewegungen wird geklatscht)
- Sie spielten Ochiki, Dochiki, Iki-iki-dodo (3 x) und sie spielten auf den alten Banjo. (Es wird abwechselnd auf die Schoß und in die Hände geklatscht)
- Sie spielten Wicken wau, Wicken-wau, Wicken-wau-wau (3 x) und sie spielten auf den alten Banjo. (Daumen werden an die Schläfe gelegt und mit den Händen wird gewunken)



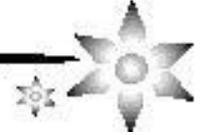
Jakob, wo bist du?

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Augenbinde

Ein Mitspieler mit verbundenen Augen ist der Fänger und versucht im Kreis, den Jakob zu fangen. Die anderen Mitspieler verhalten sich bei diesem Spiel möglichst leise. Der Jakob muss auf die Frage: „Jakob, wo bist du?“ jedes Mal sofort antworten. Wird er erwischt, muss der Fänger allerdings noch erraten, wer der Jakob war. Dann werden ein neuer Fänger und ein Jakob ausgewählt.



Jetzt wird auf den Tisch geklopft!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch und legen zuerst ihre linke Hand darauf. Dann legen sie die rechte Hand über die linke Hand des rechten Nachbarn.

Der Erste beginnt mit seiner Hand auf den Tisch zu klopfen, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter und die nächstgelegene Hand klopft weiter. Die Mitspieler haben auch die Möglichkeit 2 mal zu klopfen (muss aber schnell hintereinander geschehen), dann wird die Richtung gewechselt. Macht jemand einen Fehler, muss er die Hand, mit der er ihn begangen hat, weggeben. Das Spiel ist beendet, wenn es nur noch 2 Spieler gibt und die anderen schon ausgeschieden sind.

Job verpfeifen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Trillerpfeife

Wenn es darum geht, einen nicht alltäglichen „Job“ zu vergeben, um welchen sich wahrlich keiner reißt, wie z. B. das Geschirr abwaschen, Haringe putzen, Raum aufkehren, dann wird die Entscheidung dem Zufall überlassen. Der „Zufall“ verlässt mit einer Trillerpfeife den Raum. Im Zimmer organisieren sich die übrige Gruppe zu einem Kreis. Im Uhrzeigersinn soll je nach Job-Sparte ein typischer Gegenstand von Spieler zu Spieler weitergereicht werden. Einer fängt an. Der Zufall vor der Türe pfeift zum Start. Nun wird sich jeder Teilnehmer beeilen, den Gegenstand möglichst rasch von einem Nachbarn abzunehmen und noch rascher wieder an den nächsten Nachbarn loszuwerden, denn jederzeit könnte ein zweiter Pfiff ertönen. Wer zu diesem Zeitpunkt den Gegenstand in der Hand hält, der hat den Job „gewonnen“.



Jurtenkreis

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Eine gerade Anzahl an Mitspielern bildet einen Kreis mit Handhaltung und zählt durch. Die geraden Mitspieler lehnen sich nach außen und die Ungeraden gleichzeitig nach innen. Dabei soll die Gruppe im Gleichgewicht bleiben. Nach einiger Übung kann die Seite gewechselt werden.



K

Kampf dem Diktator

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Softball

Einer der Spieler schwingt sich zum "Diktator" auf. Der Diktator will das "Volk" (also alle Mitspieler) unterdrücken. Trifft er mit dem Ball einen Spieler im direkten Wurf oberhalb des Knies, muss dieser Spieler bewegungslos im Spielfeld verharren und seine Hände im Nacken verschränken, da er nun „unterdrückt“ wurde. Die Diktatur ist errichtet, wenn der Diktator alle Spieler unterdrückt hat. Das Volk kann sich gegen den Diktator wehren. Gelingt es einem der "freien" Spieler, einen Ball im Flug zu fangen, ohne dass er zu Boden fällt, bleibt er stehen und versucht von dieser Stelle aus, einen unterdrückten Spieler freizuwerfen. Gelingt dies, verlässt der freigeworfene Spieler das Spielfeld ("geht in den Untergrund"). Er hat das Recht, jeden Ball, der das Spielfeld verlässt, an sich zu nehmen. Mit dem Ball kann er einen weiteren Spieler freierwerfen oder den Diktator stürzen, indem er ihn mit dem Ball abwirft.



Kampf dem Mörder

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein "Mörder" geht um und tötet mit Blicken. Wird es der Gruppe gelingen, den Mörder rechtzeitig zu fassen?

Zunächst wird ausgelost, wer der "Mörder" ist (am besten mit Hilfe von Zetteln - alle sind unbeschrieben, nur auf einem steht ein "M"). Alle Mitspieler bewegen sich im Raum. Der Mörder schreitet jetzt zur Tat. Wenn er einen Mitspieler anblinzelt, ist dieser tot und fällt zu Boden, danach verlässt er das Spielfeld. Hat jemand einen Verdacht, wer Mörder sein könnte, erklärt er der Gruppe: "Ich habe einen Verdacht". Er sagt aber nicht, wen er verdächtig. Findet sich ein zweites Gruppenmitglied, das einen Verdacht hat, zeigen beide auf ein Kommando auf "ihren" Verdächtigen. Zeigen beide auf den selben Spieler, muss dieser seinen Zettel vorzeigen. Haben die beiden Ankläger recht gehabt, ist der Mörder entlarvt, und ein neues Spiel kann beginnen. Irren sie sich oder zeigen auf verschiedene Personen, geht das Spiel weiter.

Variante:

- Pest - Wer von dieser Seuche erwischt wird, kann im Fallen noch andere Mitspieler mitreißen (besonders geeignet für größere Gruppen)



Karten durchgeben

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Großgruppe

Material: zwei Sätze von farbigen Karten mit den Nummern 1 - 20

Wenn die Busfahrt mal länger dauert ...

Auf jeder Seite des Mittelganges im Bus müssen gleich viele Kinder sitzen, das sind die beiden Spielmannschaften. Wir brauchen zwei Sätze von farbigen Karten, auf denen die Nummern von 1 bis 20 stehen. Die Karten müssen für jede Mannschaft eine andere Farbe haben. Auf jeder Seite bekommt ein Kind auf den vordersten Sitzen den Stapel Karten, am besten in einem Kästchen. Auch die hintersten Kinder erhalten einen Sammelbehälter.

Jetzt geht es los: Die erste Karte wird an den Nachbarn gegeben, der am Fenster sitzt, dieser gibt sie an seinen Hintermann, der wiederum an den Nachbarn am Gang, dieser an den Hintermann usw. Auf diese Weise bekommt jeder die Karte in die Hand und gibt sie weiter. Inzwischen hält das vorderste Kind die nächste Karte bereit. Es geht darum, welche Seite zuerst alle Nummern bis zur 20 nach hinten transportiert hat. Dabei darf aber niemand vom Platz aufstehen!



Kartenbeleger

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Rommé-Karten

Jeweils 5 bis 7 Spieler bilden ein "Kartenbeleger"-Team. Jeweils einer aus dem Team zieht aus einem Stoß Rommé-Karten eine gleiche Anzahl Karten. Diese Karten müssen im Verlauf des Spiels möglichst originell belegt werden, und zwar Assen mit etwas Einmaligem; Könige mit etwas Königlichem, Herrlichem oder typisch Männlichem; Damen mit etwas Damenhaftem bzw. typisch Weiblichem; Buben mit etwas Typischem aus Hosentaschen von Jungen; Joker mit etwas Lustigem bzw. einem Scherz; 10er, 9er usw. mit 10 bzw. 9 gleichen Gegenständen. Gegenstände gleicher Art dürfen nur einmal verwendet werden.

Vor Beginn des Spiels hat die Gruppe ca. 5 Minuten Zeit, schon erste Überlegungen anzustellen, Einfälle auszusprechen und Aufgabenteilungen vorzunehmen. Nachdem die Karten gezogen sind, hat die Gruppe etwa 5 bis 10 Minuten Zeit zu überlegen, was sie verwenden will und wer was besorgen soll. Danach steht eine vereinbarte Zeit zur Verfügung (z. B. 10 Minuten), die Karten zu belegen. Der Spielleiter kann bei einer gemeinsamen Besichtigung der belegten Karten Punkte verteilen, z.B. 1 Punkt für jede richtig belegte Karte und bis zu 2 Sonderpunkte für besonders originelle und witzige Lösungen.

Variante:

- Das Team, das am schnellsten seine Karten belegt hat, hat gewonnen.



Karussell

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Alle Spieler laufen in einem großen Kreis und halten dabei mit einer Hand den Rand des Fallschirms fest. Natürlich kann die Bewegung von Runde zu Runde variieren.

Beispiele:

- Gehen
- Beidbeinig hüpfen
- Einbeinig hüpfen
- Abwechselnd fünfmal rechts und fünfmal links
- Zwergerlmarsch etc.

Variante:

- Stoppen, wie lange eine ganze Runde dauert
- Umgehungsstraße – Die Spieler halten den Fallschirm und gehen im Kreis. Dann ruft der Spielleiter verschiedene Kommandos. So werden z. B. alle Linkshänder aufgefordert, die beiden Fahrer vor ihnen zu überholen. Daraufhin lassen nur die Linkshänder den Fallschirm los und versuchen, zwei Spieler weiter vorn einzufädeln.



Kästchenduell

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Löffel

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber, in jeder Hand einen Löffel. Auf dem linken Löffel liegt eine Streichholzschachtel, der rechte bleibt leer. Aufgabe ist es, dem Gegner die Schachtel vom Löffel zu stoßen, die eigene aber zu behalten.



Kettenfangen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Alle Mitspieler bewegen sich im Spielfeld, wobei einer der Fänger ist. Wenn er eine Mitspieler fängt, fassen sich beide an der Hand und müssen den nächsten fangen. Das geht solange, bis jeder gefangen wurde.

Kettenfangen als Aufteilungsspiel – Wird ein Mitspieler gefangen, schließt er sich der Kette an, bis die Hälfte der Gruppe dazugehört, die nun eine Mannschaft bildet. Die Mitspieler, die nicht gefangen wurden, bilden die zweite Mannschaft.

Kettenreaktion

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: zwei Sätze farbiger Karten

Genauigkeit und Schnelligkeit bei der Weitergabe von Informationen sind die Ziele dieses Kooperationsspiels.

Es werden 2 gleich große Gruppen gebildet. Jede Gruppe sitzt in einer Stuhlreihe, also alle Spieler hintereinander. Der erste sitzt so, dass er den Spielleiter sehen kann, alle anderen in der Gruppe blicken in die entgegengesetzte Richtung. Am Ende der Reihe, in einem gewissen Abstand, liegt ein Satz verschiedenfarbiger Kärtchen.

Spielziel ist es, die vom Spielleiter gezeigte Farbe vom ersten (sehenden) Spieler bis zum letzten so schnell als möglich weiterzugeben. Der letzte Spieler in der Reihe rennt dann zu dem Satz Karten, sucht die richtige heraus und zeigt dann die Karte hoch. Die Gruppe muss einen lautlosen Code wählen (Kopf, Hals, Arme, Beine, Rücken berühren, am Ohr ziehen etc.). Die Gruppe, die als erste die richtige Kartenfarbe zeigt hat, hat die Runde gewonnen. Die Siegermannschaft darf einen Platz nach vorne rutschen und der Hinterste, wird zum Ersten beim Spielleiter. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste wieder richtig auf ihren Plätzen sitzt.



Keulenwettlauf

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: fünf Keulen, Dosen oder Flaschen, zwei gleichlange Knäueln Schnur

Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Staffeln auf. Für jede Mannschaft stellen wir fünf Keulen, Dosen oder Flaschen in eine Reihe, mit einem Abstand von 1 m. Die ersten Spieler der Staffel erhalten ein Knäuel Schnur von gleicher Länge.

Nach dem Startzeichen sollen sie im Slalom um die Keulen laufen, die letzte davon umrunden und im Slalom wieder zurückkehren. Dabei muss der Weg gleichzeitig mit der abgewickelten Schnur gelegt werden. Der zweite in der Staffel erhält das Ende der Schnur und wickelt sie beim Laufen wieder auf. Fällt eine Keule um, muss der Läufer sie rasch aufstellen, was natürlich Zeit kostet. Der dritte Spieler hat die gleiche Aufgabe wie der erste und so fort. Die schnellste Mannschaft wird Sieger.



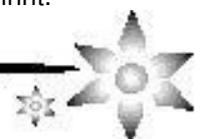
Killerball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Ball

In einem begrenzten Spielfeld spielt jeden gegen jeden. Wer abgeschossen wird setzt aus, bis der Mitspieler, der ihn abgeschossen hat, selbst getroffen wird. Der letzte Mitspieler im Feld gewinnt.



Kirschen verkaufen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Mitspieler ist der Kirschenverkäufer und verteilt imaginär an jeden Mitspieler eine bestimmte Anzahl roter und schwarzer Kirschen (höchstens 5). Die Gruppe hat sich zuvor ausgemacht, wofür eine rote und eine schwarze Kirsche steht. Nachdem der Kirschenverkäufer die Kirschen verteilt hat, darf er die Kirschen einlösen.

Beispiele für Tätigkeiten

- Bussi
- Sanfte Ohrfeige
- Kniebeugen
- Streicheln etc.



Klammern würfeln

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: quadratischen Karton, Farbwürfel, bunte Büroklammern (in den sechs Farben des Würfels)

Für dieses Konzentrationsspiel benötigt man ein Kartonstück, einen Farbwürfel und jede Menge bunter Büroklammern. Die Klammern werden nebeneinander rundherum auf den Karton aufgesteckt.

Dann kann es losgehen! Die Mitspieler bilden einen Kreis und einer beginnt zu würfeln. Bleibt der Würfel beispielsweise bei blau liegen, so darf sich derjenige eine blaue Büroklammer abziehen. Diese erste erwürfelte Farbe ist für den Spieler verbindlich, er wird fortan nur blaue Klammern sammeln. Nun werden entweder 10 (oder mehr) Runden gespielt oder mit einem Küchenwecker eine bestimmte Minutenvorgabe eingestellt. Jeder Spieler darf zweimal hintereinander würfeln, so erhöht sich die Chance, die gewählte Farbe zu treffen. Büroklammernsieger ist derjenige, mit der größten Ausbeute am Ende der Spielzeit.



Klatsch-Knall-Peng

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papiersackerl

Alle Mitspieler setzen sich in einem Kreis und blasen ihre Papiersackerl kräftig auf. Die Sackerlöffnung wird zusammengepresst, damit nicht vorzeitig Luft ausweichen kann. Mit der freien Hand holt nun jeder zum Schlag aus. In dieser ausholenden Bewegung verharren die Spieler solange, bis sie an der Reihe sind: Der erste Spieler klatscht auf das Sackerl, sobald der Knall verklungen ist, macht sich der Nachbar ans Werk, peng, das Knallgeräusch dieses zweiten ist das Starsignal für dritten Spieler usw. So entwickelt sich eine Rundum-Knallerei, die ihresgleichen sucht. Und dennoch wird ein gemeinschaftliches Anliegen berücksichtigt: Denn einer wartet auf den anderen, schön hintereinander, erst so entsteht die optimale Klatsch-Knall-Peng-Kette!



Klecksjagd

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Fingerfarben in unterschiedlichen Farbe

Die Klecksjagd ist ein farbenfrohes Fangspiel für schnelle Sprinter an warmen Sommertagen. Benötigt werden Fingerfarben, für jede Spielrunde wird ein spezieller Farbton gewählt. Die Teilnehmer treten nach Möglichkeit in Badekleidung an.

Ein Spieler (Fänger) greift mit den Fingern beider Hände in die Farbe. Auf ein Startsignal hin saust die Gruppe los und die Jagd innerhalb eines zuvor festgelegten Feldes beginnt. Der Klecksjäger versucht, so vielen Spielern wie möglich einen Abdruck zu verpassen. Sieger ist derjenige, der dem Jäger so geschickt ausweichen kann, dass er ohne Farbmarkierungen davonkommt. Er wird der Farbjäger der nächsten Klecksjagd (in einer anderen Farbe).



Kleider tauschen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Freiwilliger verlässt den Raum. Die anderen Mitspieler sitzen im Kreis und vertauschen Kleidung, Accessoires Der Freiwillige kommt dann wieder in den Raum und muss die Veränderungen rückgängig machen.



Knieball

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Softball

Die Gruppe sitzt in einem engen Sesselkreis. Sie hat die Aufgabe, einen weichen Softball im Kreis herumzugeben. Dabei dürfen die Spieler nicht ihre Hände bewegen. Der Ball darf auch nicht auf den Boden fallen.

Wie kann man den Ball am besten transportieren? Ohne die Mithilfe der Nachbarn und ohne abgestimmte Zusammenarbeit dürfte dies nicht möglich sein.

Möglich ist es auch, zwei gleich große Gruppen zu bilden, die jeweils untereinander eine Beförderungstechnik vereinbaren und trainieren. Anschließend könnten beide Gruppen ihre Kooperationsleistung miteinander vergleichen.



Knüllball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Zeitungen, Schnur

Zuerst helfen alle Teilnehmer mit, aus einzelnen Zeitungsseiten Bälle zusammenzuknüllen, pro Spieler drei Stück. Dann wird quer durch den Raum eine Schnur gespannt, etwa in Tischhöhe, und mit Zeitungs-Doppelseiten behängt. Diese Wand trennt die beiden Mannschaftsfelder. Jetzt werden die Spieler in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt, und jeder nimmt seine Knüllbälle mit ins eigene Mannschaftsfeld. Sobald der Spielleiter das Zeichen gibt, wirft jeder so viele Bälle wie möglich ins feindliche Lager hinüber, auch diejenigen, die von dort herüberfliegen. Nach einer Minute wird das Spiel abgepfiffen. Die Mannschaft, welche die wenigsten Bälle im Feld liegen hat, ist Sieger.

Variante:

- Luftballons
- Bierdeckel



Koffer packen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stift

Ein Mitspieler verlässt den Raum, währenddessen die anderen Mitspieler für seine Reise einen Koffer packen, indem sie Gegenstände oder auch Eigenschaften nennen, die der „Reisende“ besitzt oder aber besitzen sollte. Die Vorschläge werden notiert, der „Reisende“ wird hereingerufen und versucht zu erraten, wer ihm was auf die Reise mitgegeben hat. Anschließend Feedback!



Kokettieren

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Es ist eine ungerade Anzahl an Mitspielern erforderlich. Je ein Mitspieler sitzt auf einem Sessel, ein anderer steht dahinter (Hände auf dem Rücken, und Kopf schaut nach unten!). Ein Mitspieler steht hinter einem leeren Sessel und „ruft“ einem sitzenden Mitspieler durch zublinzeln zu sich. Wenn dieser aufspringt, versucht der hinter ihm stehende Mitspieler, ihn zu halten. Gelingt das, werden die Plätze getauscht.



Kommando Bimberle

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Mitspieler klopfen auf die Schenkel und der Spielleiter gibt verschiedene Kommandos.

- Kommando flach: die Hände liegen flach
- Kommando hoch: die Finger stehen senkrecht
- Kommando Faust: mit den Fäusten klopfen

Die Aufgaben dürfen aber nur ausgeführt werden, wenn der Spielleiter „Kommando“ sagt. Außerdem darf der Spielleiter auch falsche Figuren zeigen. Wer einen Fehler macht, muss ein Pfand abgeben.



Komm mit – Lauf weg

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler bilden einen Kreis ohne Handhaltung. Ein Mitspieler läuft um den Kreis herum, tippt einem Mitspieler auf die Schulter und ruft „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Bei „Komm mit!“ muss der jeweilige Mitspieler versuchen, vor dem Läufer seinen Platz wieder zu erreichen. Bei „Lauf weg!“ laufen beide Mitspieler in entgegengesetzter Richtung los und versuchen, als erste auf den freien Platz zu gelangen.

Variante:

- Speichenrad: Es werden mehrere Gruppen gebildet. Einer pro Mannschaft bildet mit den anderen Ausgewählten einen Kreis. Die restliche Gruppe setzt sich in einer Reihe hinter ihren Mann (es bildet sich ein Speichenrad oder eine Sonne). Ein Freiwilliger geht zum Letzten einer Gruppe und sagt „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“ Die Ganze Gruppe muss jetzt entweder in die gleiche oder in die entgegengesetzte Richtung laufen. Wer als letztes ankommt, ist der neue Freiwillige für die nächste Runde.



Kontaktsticker

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Pinnwand, Pinnnadeln, Foto von jedem Teilnehmer

Für dieses Schaubild wird eine Korktafel benötigt, Pinnwandnadeln und von jedem Teilnehmer ein Foto. Zur Einführung des Spieles wird das Bild eines beliebigen Gruppenmitgliedes in die Mitte der Tafel gehängt. Nun setzen die übrigen Spieler ihre eigenen Fotos in solcher Distanz oder Nähe zum Starterbild, die ihre reale Beziehung zu diesem Mitglied entspricht. Dabei können Ursachen und Gründe analysiert werden, weshalb die „bildliche“ Entfernung so oder so ausfällt. Dann wird der nächste Teilnehmer in den Mittelpunkt gerückt. Wer gesellt sich zu ihm? Wer nimmt eher Abstand, und warum?

Tipp: Sehen zu müssen, dass einer völlig alleine dasteht, scheint auf den ersten Blick eine Zumutung zu darzustellen. Eine solch offen gelegte Sozialstruktur bringt aber ungeheure Möglichkeiten sowohl für den Einzelgänger selbst, als auch für die Übrigen. Ersterem wird unzweifelhaft klar, dass er sich ein wenig anstrengen muss und er Rest der Gruppe kann auch nicht übersehen, dass es das jemanden gibt, der Hilfe braucht...



Kooperativ-Kim

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: 30 -50 verschiedene Gegenstände

Es geht darum, gezeigte Gegenstände zu behalten. Es werden mehrere Teilgruppen aus etwa 3 bis 5 Spielern gebildet. Der Spielleiter hat 30 bis 50 verschiedene Gegenstände ausgesucht und auf eine Liste geschrieben. Diese Gegenstände werden jetzt allen Spielern für etwa 3 bis 4 Minuten gezeigt. Die Teilgruppen ziehen sich danach für etwa 5 Minuten zurück und tauschen aus, was sie von den Gegenständen behalten haben. Schriftliche Aufzeichnungen dürfen sie sich nicht machen.

Nun beginnt das Spiel. Reihum sagt jede Teilgruppe den Namen eines der Gegenstände. Fällt einer Teilgruppe nichts mehr ein oder wiederholt sie etwas, scheidet sie aus. Die Gruppe, die zuletzt übrig bleibt, kann, wenn Lust dazu besteht, das Spiel mit anderen Gegenständen neu starten.



Korb reisen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Korb

Die Mitspieler bilden einen Kreis mit Handhaltung, in dessen Mitte ein „Korb“ (Papierkorb, Flasche etc.) steht. Jeder Mitspieler versucht nun, die anderen Mitspieler so zu ziehen und zu stoßen, dass sie den Korb umwerfen. Wer den Korb umwirft, scheidet aus.



Krake

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Softball

Ein Spielfeld wird abgegrenzt. Die Spieler („Schwimmer“) stellen sich an eine Seite, das „Ufer“. Die gegenüberliegende Seite ist ebenfalls ein „Ufer“, dazwischen liegt der „Ozean“. Ein Spieler ist eine „Krake“ mitten im Ozean. Wenn die Krake „Schwimmt!“ ruft, machen sich die Schwimmer auf den Weg und müssen dabei aufpassen, nicht von der Krake gefangen zu werden. Die Krake hat auch „Tinte“ in Form eines Schaumballes. Wenn die Krake jemanden berührt oder mit dem Ball trifft, kann der Schwimmer seine Beine nicht mehr bewegen und seine Arme verwandeln sich in Tentakel der Krake. Berührt dieser Spieler mit seinen Tentakeln einen anderen Spieler, wird dieser auch zu Kraken-Tentakeln. Haben alle Spieler das andere Ufer erreicht, warten sie darauf, dass die Krake wieder „Schwimmt!“ ruft. Derjenige, der als Letzter gefangen wurde, kann im nächsten Spiel selbst Krake sein.



Kreisfußball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: kleiner Softball

Die Mitspieler bilden mit ihren Sesseln einen möglichst engen Kreis und haben dadurch alle zwischen den Sesselbeinen ihr Tor. Mit einem kleinen Ball versucht jeder im sitzen Tore zu erzielen und dabei selbst möglichst wenige zu erhalten, denn nur diese werden gezählt.



Kreuzungen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Zettel, Stifte

Zunächst werden Tiernamen auf Zettel geschrieben. Es tun sich dann etwa 3 Spieler zu einer Teilgruppe zusammen. Diese zieht zwei dieser Zettel, z.B. "Hund" und "Ameise". Die Spieler der Teilgruppe müssen sich dann vorstellen, wie eine Kreuzung zwischen diesen beiden Tieren wohl aussehen mag. Die wichtigsten Merkmale dieses Tiers, seine äußere Erscheinung, seine Fähigkeiten und Gewohnheiten schreiben die Spieler dann auf. Haben sie Lust dazu, können sie auch versuchen, dieses Tier auf einem großen Blatt Papier zu zeichnen oder zu malen. Danach stellen alle Teilgruppen ihre Ergebnisse vor und können, wenn sie Spaß daran haben, weitere Ideen dazu einbringen.



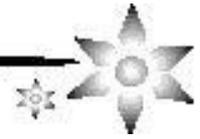
Kreuzwort-Namen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte, Tixo

Alle Mitspieler schreiben ihren Namen in Großbuchstaben auf ein Kärtchen und kleben sich dieses auf den Rücken. Dann gehen sie (ev. mit Musik) durch den Raum und schreiben den eigenen Namen wie im Kreuzworträtsel auf die Kärtchen aller anderen Mitspieler.



Kühe und Enten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Es gibt Kühe und Enten und zu Beginn des Spieles werden die Gruppen eingeteilt. Ziel ist es, dass jedes „Tier“ andere „Tiere“ seiner Art findet und sich die zusammengehörigen Spieler einhaken. Alle Spieler haben ihre Augen geschlossen. Damit jedes Tier seine Artgenossen finden kann, macht jeder Spieler das Geräusch seines Tieres nach. Das Spiel endet, wenn alle Kühe und Enten sich gefunden haben.

Variante:

- Andere Tiere
- Mehrere Tierarten



Kunstwerk

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Augenbinden

Die Gruppe teilt sich paarweise auf. Jeweils ein Spieler verbindet sich die Augen. Sein Partner bildet mit seinen Armen, Beinen etc. ein beliebiges Kunstwerk. Die Aufgabe des anderen besteht darin, das Kunstwerk mit den Händen zu erfühlen & wahrheitsgetreu nachzustellen.



Kurz oder lang

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Streichhölzer

Ein Mitspieler nimmt sieben Streichhölzer so in die Hand, dass man die Köpfe sieht, aber nicht das untere Ende. Eins der Hölzchen ist unten abgebrochen. Der Spielpartner darf jetzt so viele Hölzchen ziehen, wie er mag. Jedes Streichholz zählt einen Punkt. Zieht er jedoch das kurze, sind alle errungenen Punkte futsch. Es heißt darum, rechtzeitig aufzuhören. Wenn mehrere Mitspieler vorhanden sind, wird reihum gezogen, und der Spielleiter notiert für jeden die Punkte. Es sollte vorher ausgemacht werden, wie viele Runden man spielt.



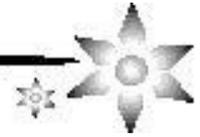
Kurz-Vorstellung

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Kärtchen mit Eigenschaftswörtern

Alle Spieler stehen oder sitzen im Kreis und ziehen blind drei Karten aus einem Stapel mit Eigenschaftswörtern. Anhand dieser drei zufällig erhaltenen Wörter soll nun jeder in einer kurzen Vorstellungsrunde etwas über sich sagen, wobei alle drei Wörter vorkommen müssen. Einige Anhaltspunkte: meine Erwartungen an die Spielaktion, Beruf, Hobbys, ...



l

Länder - Besonderheiten

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: vorbereitete Zettel

Ein Anzahl von Personen, für jede gewünschte Gruppe eine (bei 4 Gruppen – 4 Personen), erhält ein Land als Oberbegriff zugewiesen.

Beispiele:

- Deutschland, Frankreich, England, Holland

Alle anderen Mitspieler bekommen ein markantes Bauwerk, eine Persönlichkeit etc aus den Ländern zugewiesen. Die Einzelperson haben die Aufgabe, zu ihren Oberbegriffen die entsprechenden Unterbegriffe einzusammeln.

Beispiele:

Deutschland – Kölner Dom, Hofbräuhaus, Currywurst, Saumagen ...

Frankreich – Eiffelturm, Notre Dame, Baguette ...

England – Tower bridge, Tee, Rolls Royce ...

Holland – Käse, Tulpen, Ijsselmeer, Fahrräder ...



Langer Atem

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Stoppuhr

Ein Teilnehmer holt tief Luft und summt dann einen beliebigen Ton, dabei wird die Zeit gestoppt.



Lauf, wenn du kannst

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Zwei Teams stehen sich in einiger Entfernung gegenüber. Abwechselnd läuft ein Mitspieler eines Teams zur Linie des anderen, schlägt einen dortigen Mitspieler auf die ausgestreckte Hand und versucht, zur eigenen Linie zurückzukommen, ohne abgeschlagen zu werden. Gelingt das, bringt er den abgeschlagenen Mitspieler ins eigene Team mit. Wenn nicht, bleibt er selbst als Mitspieler beim anderen Team. Das Spiel ist aus, wenn es nur noch ein Team gibt.



Laurenzia

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Kinder stehen im Kreis und singen das Lied. Jedes Mal, wenn das Wort „Laurenzia“ oder ein Wochentag vorkommt, geht man ganz tief in die Knie.

„Laurenzia, liebe Laurenzia, mein, wann werden wir wieder beisammen sein? Am Montag. Ach, wenn es doch alle Tag' Montag wär' und ich bei meiner Laurenzia wär', Laurenzia wär'! Laurenzia, liebe Laurenzia, mein, wann werden wir wieder beisammen sein? Am Dienstag. Ach, wenn es doch alle Tag' Montag, Dienstag wär' und ich bei meiner Laurenzia wär', Laurenzia wär'!“



Lauter Luftballons

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Luftballons, Musik

Jeder Mitspieler bekommt einen Luftballon, welcher aufgeblasen wird und bei laufender Musik tippend durch den Raum bewegt werden. Dabei darf kein Luftballon den Boden berühren.

Mögliche Kombinationen:

- Alle Spieler mit Ballons gleicher Farben
- Alle Spieler mit Ballons gleicher Form
- Spieler mit Ballons unterschiedlicher Form/Farbe

Variante:

- Lauter Fahrzeuge – Jeder Mitspieler bekommt ein Fahrzeug zugewiesen und anschließend bewegen sich dann die Mitspieler mit den entsprechenden Geräuschen und Bewegungen durch den Raum und suchen ihre Gruppenmitglieder.



Leben im Umriss

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Jeder Spieler wählt sich einen Partner. Abwechselnd legen sich die Spieler auf ein großes Stück Papier. Der Partner zeichnet die Körperumrisse mit einem Filzstift nach. Nun geht es darum, diesen Umriss mit "Leben" zu füllen. Hier sind den Einfällen und Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers keine Grenzen gesetzt. Er kann hineinzeichnen oder malen, wo er herkommt, wofür er sich interessiert, was er gerne isst, worüber er sich freut, was er so macht, wie er lebt, welche politischen Vorstellungen er hat. Nicht vergessen, den Namen dazu zu schreiben! Sind beide Spieler fertig, erklären sie einander ihr "Leben im Umriss". Danach werden die Bilder aufgehängt und zum Anlass genommen, miteinander darüber zu sprechen.

Lebenssymbole

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Den Gruppenmitgliedern wird ausreichend Zeit gegeben, in der näheren Umgebung 3 Gegenstände zu finden, die in symbolischer Absicht etwas über einen selbst aussagen: Man kann (in manchen Situationen) "hart wie Stein" sein oder "trocken wie ein Knochen". Die Gruppenmitglieder stellen sich mit ihren Gegenständen in der Gruppe vor, beantworten Fragen und erläutern Situationen, in denen sie ihre eigenen Verhaltensmerkmale erfahren haben.



Liebst du mich?

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler stehen ohne Handhaltung im Kreis. Es gibt 2 Freiwillige, wobei der eine Fänger, der andere Gejagte ist. Dieser kann sich hinter einen Mitspieler stellen und fragen „Liebst du mich?“ (bis zur Antwort darf er nicht abgeschlagen werden). Bei „Nein!“ läuft er selbst weiter, bei „Ja!“ muss der neue Mitspieler vom Fänger davonlaufen.

Variante: bei „Ja!“ wird der neue Mitspieler Fänger.



Limonade

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Es werden zwei Gruppen gebildet und beide stellen sich an ihre Sicherheitslinie, die etwa 10 Meter voneinander entfernt sind. Jede Gruppe denkt sich auf, woher sie kommt (von einem Platz im Universum) und dazu noch einen Beruf oder Tätigkeit, die sie darstellen können (muss aber nichts mit dem Ort zu tun haben).

Beide Gruppen stehen sich auf den Sicherheitslinien gegenüber. Eine Gruppe fängt an und macht einen Schritt nach vorne. Dazu sagen die Spieler: „Wir kommen!“. Das zweite Team geht einen Schritt auf die Mitte zu und fragt im Gegenzug: „Woher kommt ihr?“ Die Teams gehen immer abwechselnd einen Schritt aufeinander zu und sagen bei jedem Schritt:

1. Gruppe: Die Gruppe antwortet, woher sie kommen (z. B. Pluto)
2. Gruppe: „Was macht ihr da?“
1. Gruppe: „Limonade!“ (Achtung: sie verraten nicht ihren Beruf!)
2. Gruppe: „Zeigen, wenn ihr keine Feiglinge seid!“

Bei diesem Satz sollten die Spieler die Hände ihres Gegenübers greifen können. Wenn sie noch zu weit auseinander stehen, sollen sie näher zusammenkommen. Jetzt stellt die erste Gruppe ihren Beruf dar und die zweite Gruppe versucht zu erraten, was es ist. Wenn auch nur ein Spieler aus der zweiten Gruppe richtig rät, dreht sich die erste Gruppe um und rennt zurück an die Sicherheitslinie. Die zweite Gruppe versucht, sie zu fangen, bevor sie dort ankommt. Wenn die Spieler die Linie erreichen, ohne gefangen zu werden, sind sie sicher. Werden den Spieler gefangen, gehen sie rüber zur anderen Mannschaft. Dann ist die zweite Mannschaft an der Reihe und eine neue Runde beginnt.



Löffelgeschichte

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Löffeln (einer weniger als Mitspieler)

Alle Spieler sitzen im Kreis. In der Kreismitte werden Löffel gelegt. Ein Mitspieler beginnt eine Phantasiegeschichte zu erzählen. Wenn das Wort „Löffel“ fällt, müssen alle Mitspieler einen Löffel ergattern. Da genau ein Löffel weniger in der Mitte liegt als es Mitspieler gibt, bleibt einer ohne Löffel. Dieser erzählt die Geschichte weiter und das Spiel beginnt von neuem.



Lückentext

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: vorbereiteter Lückentext (ein Stück pro Kind),
Stifte

Der Spielleiter schreibt den Text einer kleinen Geschichte auf, überklebt in jedem Satz einige Wörter und kopiert das Blatt für jeden Mitspieler. Nun sollen die Teilnehmer neue Wörter in die Geschichte einsetzen. Das dürfen auf keinen Fall die Richtigen sein, sondern die Geschichte soll sich nachher ganz unsinnig und lustig anhören. Wenn alle fertig sind, liest jeder vor.



Luftballon am Band

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Luftballons, Schnur

Jeder Spieler erhält einen Luftballon, der aufgeblasen und mit einem Bändchen an seinem Knöchel festgehalten wird.

Der Spielleiter gibt das Startzeichen, und nun soll jeder versuchen, die Ballons der anderen zu zertreten, den eigenen aber zu schützen. Wer als letzter seinen Ballon übrig hat, ist Sieger - aber das ist im allgemeinen Gewühl meistens nicht mehr festzustellen.



Luftballonbauch

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Luftballons

Die Gruppe bildet Paare, und alle stellen sich an der Wand auf. Jedes Paar erhält einen aufgeblasenen Luftballon, den soll es gemeinsam mit den Bäuchen festhalten. Auf ein Startzeichen hin, setzen sich alle in Bewegung, um an der anderen Seite des Raumes anzukommen, ohne den Luftballon zu verlieren. Er soll aber auch nicht so fest gedrückt werden, dass er platzt.

Luftballon im Karton

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Luftballon, Schnur, eine Schachtel
pro Mannschaft

In zwei flache Schachteln, z.B. von Tomaten, werden jeweils die gleiche Anzahl von Luftballons gelegt. Jeder Karton ist mit einer Schnur zum Ziehen versehen. Die Spielgruppe bildet zwei Mannschaften und schickt jeweils einen Spieler vor. Diese sollen die Luftballons bis zu einem bestimmten Ziel transportieren, ohne dass sie aus dem Karton fallen. Jeder verlorene Ballon gilt als Minuspunkt. Der schnellste Fahrer bekommt drei Pluspunkte für seine Mannschaft. Der Spielleiter notiert die Punkte. Die Aufgabe wird so oft wiederholt, bis jeder einmal dran war.



Luftballonjagd

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Luftballons

Alle Spieler gehen beliebig durch den Raum. Sie haben jeweils einen Luftballon und halten diesen durch bloßes Antippen mit der Hand immer in Bewegung. Der Luftballon darf jedoch nicht festgehalten werden. Auf ein Zeichen versuchen die Spieler mit dem eigenen Luftballon die Luftballons der Anderen zu treffen und zu Boden zu bringen. Jeder Luftballon, der einmal den Boden berührt hat, scheidet aus. Gewonnen haben die letzten drei Spieler.



Luftballon-Jongleur

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Luftballons

Jeder Teilnehmer erhält zuerst einen aufgeblasenen Luftballon, den er durch Pellen auf dem Zeigefinger in der Luft halten soll. Später gibt es einen zweiten Ballon, und wer damit gut umgehen kann, versucht es sogar mit dreien.



Luftballonkreisel

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Luftballons

Alle stellen sich in einen engen Kreis, das Gesicht zur Mitte. Der Spielleiter, der im Zentrum steht, schiebt zwischen die Köpfe je einen aufgeblasenen Luftballon. Die Spieler müssen sich so dicht zueinander neigen, dass die Ballons nicht herunterfallen. Jetzt fasst jeder hinter dem Rücken des Nachbarn die Hände des übernächsten Spielers. So verbunden, soll der Kreis jetzt versuchen, sich mit kleinen Schritten zu drehen, erst langsam, dann immer schneller.

Luftballonlauscher

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Luftballons, Papier, Stifte

Gespielt wird in Paaren, die im Wettstreit stehen. Der eine sitzt auf dem Stuhl und hat Zettel und Bleistift in der Hand. Der andere läuft zum Spielleiter, lässt sich ein Wort zeigen, kommt zum Partner zurück und flüstert ihm das Wort zu - aber nicht direkt, sondern an die Haut eines aufgeblasenen Ballons, den der Partner aufs Ohr hält. Der Ballon wirkt als Resonanzkörper, so dass der sitzende Spieler das Wort gut hört, auch wenn der andere ganz leise spricht. Hat er verstanden, schreibt er das Wort auf, und der Läufer holt das nächste ab. Gewonnen hat das Paar, das zuerst alle 10 Wörter aufgeschrieben vorweisen kann.



Luftballon-Rakete

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Luftballons

Alle Teilnehmer stellen sich an der einen Wand auf, und die gegenüberliegende Wand ist das Ziel. Jeder bekommt einen Luftballon, der an Farbe, Form oder einer Filzstiftmarkierung kenntlich ist. Die Luftballons werden aufgeblasen, aber nicht zugebunden. Auf ein Startzeichen hin lassen alle ihre Luftballons los, die jetzt mit "Düsenantrieb" davon schießen. Wir warten und stellen dann fest, wessen Ballonrakete am weitesten auf das Ziel zu geflogen ist.



Luftballon rauben

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Luftballons (in 2 Farben), ein Karton pro Mannschaft

Die Spielgruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, und jeder erhält einen Luftballon. Dabei bekommt die eine Mannschaft nur blaue, die andere nur rote Ballons. Jede Mannschaft erhält außerdem einen Korb oder Karton für die geraubten Schätze. Bei Beginn des Spiels stehen sich die Mannschaften an den Wänden des leeren Raumes gegenüber.

Nach dem Startzeichen gehen die Mannschaften aufeinander los, um den Gegnern die Luftballons zu rauben. Dabei müssen sie aber den eigenen verteidigen! Ziel ist, möglichst viele Ballons des Gegners unbeschädigt in die Schatzkiste zu bringen. Dort sind sie sicher. Das Spiel endet, wenn niemand mehr einen Ballon hat. Dann werden die Schätze gezählt.



Luftballons suchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Luftballons, Augenbinden

Im Raum werden so viele aufgeblasene Luftballons verteilt, wie Kinder mitspielen. Die Teilnehmer verbinden sich gegenseitig die Augen. Jetzt geht man vorsichtig ohne Schuhe durch den Raum. Stößt man mit dem Fuß an einen Ballon, bückt man sich und hebt ihn auf. Dann darf man auch die Augenbinde abnehmen und den anderen Spielern zuschauen. Den letzten Suchern wird durch zurufen geholfen.



Luftballonstaffel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Luftballons

Die Spielgruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich nebeneinander stellen. Eine Startlinie ist nötig. In einiger Entfernung steht je ein Stuhl. Nun erhält jeder Spieler einen aufgeblasenen Luftballon. Nach einem Startzeichen laufen die ersten beiden Spieler los, legen ihren Ball auf den Stuhl und setzen sich darauf. Sobald der Ballon mit Knall geplatzt ist, laufen sie zurück und schlagen den nächsten Spieler an, der dann ebenfalls zum Stuhl läuft. So geht es weiter, bis jeder einmal dran war. Die Mannschaft, die zuerst fertig wird, ist Sieger.



Luftballontanz

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Luftballons, Stifte, Musik

Jeder Spieler erhält einen Ballon, bläst ihn auf und beschriftet ihn mit seinem Namen. Alle Spieler begeben sich mit ihrem Ballon auf die Tanzfläche. Während des Tanzes werden die Ballons hochgeworfen. Alle Spieler bemühen sich, dass alle Ballons in der Luft bleiben. Sobald die Musik abbricht, greift jeder nach einem beliebigen Luftballon und versucht, sehr schnell die Person zu finden, deren Name auf dem Ballon steht. Die Ballons werden getauscht - und weiter geht die Suche, bis jeder seinen Ballon in Händen hält. Sofort setzt die Musik wieder ein. Das Spiel endet, wenn die meisten müde des Tanzens und des Suchens sind.



Luftballon unterm Topf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Luftballons, Sand (oder Reis, Salz), Schnur, Topf

Alle sitzen um den Tisch herum. Jeder bekommt einen Luftballon von anderer Farbe, der vor dem Aufblasen ein wenig mit Sand gefüllt wurde, um ihn zu stabilisieren. Nun wird er nur bis zur Hälfte aufgeblasen und mit einer Schnur von 50 cm Länge versehen. Jetzt legen alle die Ballons in die Mitte, behalten das Ende der Schnur aber in der Hand. Ein Spieler erhält statt des Ballons einen Henkeltopf.

Der Spielleiter oder ein anderes Kind würfelt, und sobald eine Eins fällt, ruft man "Peng!" Jetzt muss das Kind mit dem Topf blitzschnell einen Luftballon fangen. Das ist schwer, weil die anderen in diesem Moment ihre Luftballons an der Schnur vom Tisch ziehen. Ein erwischter Luftballon gehört jetzt dem Fänger, und das Kind, das ihn nicht schnell genug wegzog, übernimmt den Topf.



Lügen-Portrait

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Partner interviewen sich gegenseitig über Namen, Alter, Hobbys, ... und stellen einander dann der Gruppe vor. Dazu sollen vier interessante Details zur Person genannt werden, von denen eines gelogen ist. Die Gruppe hat die Aufgabe, die erfundenen Informationen herauszufinden.



M

Mädchen versus Buben

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Namenszettel

Vorne stehen 4 Sesseln mit abwechselnd einem Mädchen und einen Buben. Die restlichen Mitspieler bilden mit ihren Sesseln einen Halbkreis. Auf kleine Zettel werden die Namen aller Mitspieler notiert und jeder darf sich einen Zettel ziehen. Ziel des Spieles ist auf die 4 Sesseln entweder 4 Mädchen oder 4 Burschen zu bekommen (sie spielen also gegeneinander). Im Halbkreis gibt es einen leeren Sessel. Der Spieler rechts von diesem Sessel beginnt und sagt: „Mein linker, linker Platz ist leer, da wünsch ich mir ... her!“ Der Mitspieler, der den gerufenen Namen auf seinen Zettel stehen hat kommt und setzt sich auf diesen Platz (nicht derjenige, der wirklich so heißt) und tauscht mit dem Rufer seinen Zettel aus. Ein neuer Platz ist nun frei und die nächste Runde beginnt, bis das Ziel erreicht wurde.

Variante:

- Gemischte Gruppe – Natürlich müssen die Gruppen nicht in Mädchen und Buben unterteilt werden. Wird eine andere Teilung gewählt, müssen die Gruppenmitglieder gekennzeichnet werden.



Mainstreet

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Papier, Stift

Wir befinden uns auf der Hauptstraße einer größeren Stadt zur Hauptverkehrszeit. Es herrscht ein unbeschreiblicher Lärm: Autos rasen vorbei; man hört das Hupen ungeduldiger Autofahrer; die Dieselmotoren großer LKWs sind so laut, dass man kaum sein eigenes Wort verstehen kann; Motorradfahrer lassen ihre schweren Maschinen aufheulen. Durch das Verkehrsgewühl hindurch versucht ein Krankenwagen mit eingeschaltetem Martinshorn, sein Ziel zu erreichen.

Ein Mitspieler soll schnell noch etwas für seine „Eltern“ im Supermarkt einkaufen. Bald schließt das Geschäft. In der Eile hat der Mitspieler den Einkaufszettel vergessen. Seine Eltern stehen auf der anderen Straßenseite und rufen ihm zu, was er einkaufen soll. Der Mitspieler schreibt das Gehörte auf. Ob er alles richtig mitbekommen hat?

Jeder Spieler übernimmt eine bestimmte Rolle. Zunächst wird ein Mitspieler und seine Eltern benötigt. Dann gibt es viele Verkehrsmittel, die ohrenbetäubend die Hauptstraße entlang fahren und die Verständigung zwischen dem Mitspieler und seinen Eltern stören.



Maschine abstellen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Gruppe teilt sich paarweise auf. Einer der beiden ist nun eine Maschine, die seltsame Laute und Bewegungen von sich gibt. Jede Maschine hat aber einen Ausschaltknopf, den der Partner finden muss.

Maschinenbauer

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Jeder hat Papier und Stift. Man beginnt, eine Maschine zu erfinden und zu zeichnen. Am Anfang genügt zum Beispiel ein Zahnrad oder ein Gestell. Der Spielleiter gibt nach zwei Minuten ein Zeichen, und nun gibt man das Blatt an den rechten Nachbarn weiter, der die Maschine ein wenig vervollständigt. Wenn jeder schließlich sein erstes Blatt wieder in die Hand bekommt, braucht er nur noch die letzten Striche zu machen und der Maschine einen Namen zu geben. Wofür ist sie gut? Zum Radieschenschälen? Zum Dornenspitzen? Oder gar zum Verpacken von Straßenschmutz? Die Maschinenbilder werden ausgestellt.



Maulwurf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, Softball

Der Fallschirm wird auf der Erde ausgebreitet. Alle Spieler sitzen um den Rand des Tuches, außer 1 – 2 „Gärtner“, die abseits vom Schirm stehen. Jeder Gärtner hat einen Softball und fordert die Spieler eines bestimmten Fallschirmabschnittes auf, unter dem Fallschirm hindurch zur anderen Seite zu kriechen. Während die „Maulwürfe“ sich unter der Erde hindurchgraben, versuchen die Gärtner, sie mit dem Ball zu treffen. Wird ein Maulwurf getroffen, wird er der neue Gärtner und das Spiel kann von vorne los gehen.



Mauseloch

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: flache Schachteln, Murmeln

Eine flache Schachtel wird mit der offenen Seite nach unten gelegt. An einer Längsseite werden mindestens fünf runde Tore hineingeschnitten, so groß wie Mauselöcher. Über jedes Tor wird die Punktezahl geschrieben, die ein Treffer bringen soll: 1 für die Seiten, 5 für die zweiten Löcher und 10 für die Mitte. Diese Torreihe ist das Ziel. Damit die Murmeln nicht vorbeischießen, werden aus zwei weiteren Kartons noch schräge Seitenwände neben der Torwand gebaut. Die Startlinie zeichnen wir in ca. 3 m Entfernung.

Jeder Mitspieler erhält 5 Murmeln. Er darf sie, wenn er an der Reihe ist, sofort hintereinander auf die Tore zurollen. Die anderen Spieler beobachten genau die Treffer und zählen die Punkte.



Meeresbrise

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Fallschirm

3 – 5 Spieler legen sich unter den Fallschirm. Die übrigen sorgen für starken Seegang über den Tiefseetauchern.

Variante:

- Wellenbad – 1-3 Spieler legen sich auf den Fallschirm und die übrigen Spieler rund um den Fallschirm fangen an, Wellen zu machen.



Mehlberg

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Mehl, Zahnstocher, Messer

Auf die Spitze eines Häufchens Mehl wird ein Zahnstocher gesteckt. Jeder Mitspieler schneidet mit einem Messer ein Stück Mehl weg. Irgendwann ist gerade noch soviel Mehl da, dass der Zahnstocher noch steckt. Beim nächsten, der wegschneidet wird er umfallen.

Variante:

- Der Spieler, bei dem der Zahnstocher fällt, muss ihn mit dem Mund aus dem Mehl holen.



Mei Huat, der hot drei Eck'n

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Zu bestimmten Wörtern werden Bewegungen gemacht. Nach und nach lässt man immer mehr Wörter aus und macht nur mehr die Bewegungen dazu.

„Mei Huat, der hot drei Ecke'n. Drei Eck'n hot mei Huat. Und hätt' er net drei Eck'n, so war er net mei Huat.“

Bewegungen:

- „Mei“ – Mit den Fingern auf sich zeigen
- „Huat“ – Mit den Händen über dem Kopf einen Hut andeuten
- „drei“ – Die Zahl 3 mit den Fingern zeigen
- „Eck'n“ – mit angewinkelten Händen ein Eck deuten



Mein Kommentar

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Kärtchen mit Eigenschaftswörtern

Alle Spieler sitzen im Kreis und in der Mitte liegt am Boden eine große Anzahl Karten mit Eigenschaftswörtern. Jeder wählt sich in Ruhe zwei Wörter aus, die ein wenig seine persönliche Erfahrung des Tages ausdrücken. Am Ende stellen alle Spieler ihre Eigenschaftswörter reihum vor und kommentieren sie kurz.



Mein rechter Platz

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Mitspieler sitzen im Kreis, ein Sessel bleibt frei. Der Mitspieler, dessen rechter Platz leer ist, wünscht sich z. B. mit den Worten „Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsche ich mir die Andrea her“ einen Nachbarn. Andrea setzt sich auf den freien Platz und die nächste Runde beginnt.

Variante:

- Man kann sich die Personen auch als Tiere, in einer bestimmten Bewegungsart etc. wünschen.



Meisterschütze

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Papierkorb, Ball

Die Gruppe steht im Kreis, in der Mitte ein Papierkorb oder ein anderes leichtes Behältnis. Den Korb muss ein Spieler "beschützen". Die anderen versuchen, den Korb mit einem Ball umzuschießen. Der "Meisterschütze" wird neuer "Beschützer" des Papierkorbes. Die Chancen der Spieler, einen Treffer zu landen, verbessern sich durch rasches Zuspiel des Balles.



Michi – Strichl

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Stift (bzw. Lippstift)

Alle „Michel“ erhalten eine Nummer und dann kann es schon los gehen. „Ich bin der Einser-Michel ohne Strichl, Vierer-Michel, wie viele Strichl hast denn du?“ Wer dabei einen Fehler macht, bekommt einen Strich auf die Hand oder ins Gesicht. Dann beginnt er die nächste Runde und muss auf die Anzahl seiner Striche achten und diese in den Spruch einbauen.



Monarch

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: ein bis zwei Softbälle

Ein Spieler ist der König. Er hat einen Schaumball, mit dem er nach den anderen Spielern werfen kann. Wird ein Spieler getroffen, ist auch er König.

Zu Beginn darf der Spieler noch mit dem Ball rennen. Hat er aber einmal jemanden getroffen, darf er sich ,mit dem Ball in der Hand, nicht mehr bewegen. Die Könige müssen den Ball dann entweder an einen anderen König abgeben, oder versuchen einen Mitspieler abzuschließen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler abgeschossen sind.



Monstermaler

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: großes Papier, Stift

Alle Kinder sitzen vor einem großen Blatt Papier, das an der Wand befestigt ist. Es soll gemeinsam ein Monster gezeichnet werden, aber jeder zeichnet nur das, was ein anderer ihm sagt.

Das geht so: Der Spielleiter beginnt und stellt sich mit einem Stift in der Hand zum Blatt, und ein Kind sagt ihr, was sie von dem Monster zeichnen soll. "Einen dicken Bauch!" sagt das Kind. Der wird gezeichnet, dann darf das Kind an die Tafel, das eben den Vorschlag machte. Es fragt einen anderen Mitspieler: "Stefanie, was soll ich zeichnen?" - "Einen großen Kopf!" ist vielleicht die Antwort. So geht es in der Kette weiter, bis jeder einmal dran war. Nun ist das Monster fertig.



Mörder und Detektiv

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Teelichter

Der „Detektiv“ verlässt den Raum und in der Runde wird ein „Mörder“ gewählt. Vor jeden Mitspieler wird ein Teelicht gestellt und angezündet, was sein Lebenslicht darstellt. Die übrige Beleuchtung wird gedämpft, sodass die richtige "Krimiatmosphäre" entsteht. Der Detektiv kommt nun herein und muss den Mörder ausfindig machen, der die anderen Mitspieler durch zublinzeln umbringt. Wurde ein Mitspieler umgebracht, löscht er sein Lebenslicht aus. Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Mitspieler umgebracht, oder der Mörder entlarvt wurde.



Münzsammler

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: zahlreiche Münzen oder andere kleine Gegenstände

Es werden zwei bis vier gleichgroße Mannschaften gebildet. Innerhalb einer Gruppe geben sich alle bis auf zwei die Hände (d. h. jede Gruppe bildet eine Kette). Im Raum liegen Münzen auf dem Boden. Auf „Los“ soll jede Gruppe möglichst viele Münzen einsammeln, wobei aber nur zwei Spieler/Gruppe die Münzen aufheben können, nämlich die beiden äußeren! Bei dem Spiel darf aber nicht geredet werden.



Murmeln grapschen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Schüssel, Murmeln

Aus einer vollen Schale mit Glasmurmeln dürfen zwei Spieler immer abwechselnd eine Murmel nehmen. Bald wird die linke Hand nicht mehr alle fassen. Wohin damit? Es ist verboten, sie irgendwo in die Kleidung zu stecken. Wenn ein Spieler aufgibt, ist die Runde zu Ende, alle gegrapschten Murmeln zählen einen Pluspunkt. Wer aber während des Spiels eine Murmel fallen lässt, verliert alles.



Murmeln im Schuh

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Murmeln

Zwei Spieler gehen zum Raten vor die Tür. Der Spielleiter verteilt ca. 10 Murmeln an die Gruppenmitglieder, die sie in ihren Schuhen zu verstecken haben. Die Kugeln passen vielleicht unter die Fußhöhle, oder man macht die Zehen krumm! Wenn die Rater hereinkommen, fordern sie einzelne Leute auf, sich zu erheben und durch den Kreis zu gehen. Am Gang erkennen sie wahrscheinlich, ob eine Murmel im Schuh steckt. Haben sie richtig geraten, bekommen sie einen Punkt. Zehnmal dürfen sie raten. Dann geht ein anderes Paar vor die Tür. Mancher Spieler hat vielleicht zwei Murmeln in seinem Schuh oder in jedem Schuh eine. Das erschwert das Raten.



Mutterschiff

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Augenbinden, Absperrband (Abgrenzung)

Wir befinden uns auf einem anderen Planeten in einem kleinen Raumschiff und müssen ins Mutterschiff gelangen, da unsere Sauerstoffversorgung nur noch für wenige Minuten gegeben ist.

In einem Gelände werden zwei Bereiche abgesteckt. Ein Bereich ist das Mutterschiff, in das man gelangen soll. Der andere ist ein kleines Raumschiff, wo sich alle Mitspieler befinden. Die Mitspieler müssen sich dort überlegen, wie sie am besten ins Mutterschiff gelangen. Das Problem bei der Sache ist, dass die Mitspieler nichts mehr sehen können (Augen werden verbunden), wenn sie aus ihrem Schiff rausgehen. Außerdem dürfen sie nicht mit den Mitspielern im Raumschiff reden. Alle Mitspieler dürfen sich außerhalb des Raumschiffes unterhalten bzw. wenn es jemand ins Mutterschiff geschafft hat, darf dieser seine Augenbinde abnehmen und auch mit den anderen Mitspielern kommunizieren. Allen Mitspielern wird eine Zeit vorgegeben, in der sie zum Mutterschiff gelangen sollen (natürlich von der Anzahl der Spielern abhängig)



Mutter, wir sind verwurschtelt

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die „Mutter“ verlässt den Raum, die anderen Mitspieler geben sich die Hände und bilden einen Kreis. Dann verknoten sie sich (ohne die Handhaltung zu lösen) durch eindrehen, durch die Beine kriechen, etc. Wenn sie damit fertig sind, rufen die „Mutter, wir sind verwurschtelt!“ und das hereingerufene Kind versucht nun, den Konten wieder zu lösen. Die Hände dürfen dabei natürlich nicht ausgelassen werden.



Mutter, wohin darf ich reisen?

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler übernimmt die Rolle der Mutter und stellt sich einige Meter entfernt von den anderen auf. Jetzt rufen die Kinder der Reihe nach: „Mutter, wohn darf ich reisen?“ Die Mutter bestimmt den Zielort, z.B. eine Stadt oder ein Land. Das fragende Kind darf dann immer so weit gehen, wie der Zielort Silben hat. Das Kind, das nach mehreren Durchgängen zuerst die Mutter erreicht, übernimmt deren Rolle in der nächsten Runde.

Variante:

- Der Freiwillige, ruft einen Buchstaben des Alphabets. Kinder, die diesen Buchstaben in ihrem Namen haben, dürfen jedes Mal einen Schritt nach vorne gehen. Der erste Mitspieler, der beim Freiwilligen angekommen ist, hat gewonnen und darf jetzt der Spielleiter sein.

N

Nachbarspiel

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler steht in der Mitte, für ihn gibt es keinen freien Sessel. Er geht zu einem beliebigen Kind und fragt „Wen hättest du gerne als Nachbarn?“. Das Kind nennt nun die Namen von zwei Mitspielern und diese müssen mit den ursprünglichen Nachbarn Platz tauschen. Dabei versucht auch das Kind in der Mitte einen Platz zu erwischen. Wer übrig bleibt, fragt weiter.



Nachbauer

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Augenbinden, Bauklötze

Aufgabe ist es, "blind" einen mit Bauklötzen gelegten Gegenstand nachzubauen. Dazu werden Paare gebildet. Jedes Paar erhält eine größere Menge Bauklötze. Einem der beiden Spieler werden die Augen verbunden. Der andere baut aus etwa 10 bis 20 Bauklötzen einen Gegenstand. Der "Blinde" tastet nun diesen Gegenstand ab und versucht, ihn mit Bauklötzen nachzubauen. Dann schaut er, ob es gelungen ist. Anschließend tauschen beide Partner ihre Rolle.



Namensmaschine

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler sagt dreimal seinen Namen und macht eine bestimmte Bewegung dazu. Dann macht der nächste Mitspieler das selbe (er sagt seinen Namen und macht eine neue Bewegung), während zur gleichen Zeit das erste Kind seine Bewegung weitermacht. Am Ende, wenn alle ihren Namen genannt haben und nur mehr die Bewegungen machen, kann man den Ton der „Namensmaschine“ wieder aufdrehen.



Namenspiel

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Jedes Kind schreibt seinen Vornamen in Großbuchstaben untereinander. Dann wird jeder Buchstabe zum Anfangsbuchstaben eines neuen Wortes. Aufgabe ist es nun, eine Geschichte zu schreiben, in der alle diese Wörter vorkommen.

Beispiel:

P ferd
E ssen
T orte
E isenbahn
R ührei



Namensschild

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier (A5), Stifte

Die Spieler erhalten jeweils ein Blatt Papier und schreiben darauf mit Blockbuchstaben ihren Namen. Sie überlegen sich nun 3 Merkmale von sich, die sie den anderen mitteilen möchten (z. B. Hobbys, Lieblingsessen, das größte bestrittene Abenteuer, usw.). Es werden nun Paare gebildet, wobei sich Spieler 1 und Spieler 2 gegenseitig vorstellen und die Namensschilder tauschen. Dann werden neue Paare gebildet. Jeder Spielpartner muss nun den Spieler von seinem neuen Namensschild mit seinen 2 Merkmalen mit seinen 3 Merkmalen vorstellen. Insgesamt wird 3-5-mal neue Partner gebildet und die Namensschilder ausgetauscht. Danach trifft sich die Gruppe im Kreis. Alle Spieler stellen sich nun reihum der Gruppe mit dem Namen von ihrem aktuellen Namensschild und den dazugehörigen Merkmalen vor. Der entsprechende Spieler kann bei Bedarf ergänzen oder korrigieren.



Namen verteilen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Namenskärtchen

Aus festem Karton werden Karten hergestellt, auf denen groß und deutlich die Vornamen der Kinder stehen. Ein Spieler bekommt das ganze Sortiment und soll jedem Kind das richtige Namenskärtchen geben. Die anderen dürfen sich nicht mucksen, auch wenn es ganz falsch ist. Ein anderes Kind wird beauftragt, die Sache zu überprüfen. Erst danach melden sich die Kinder, die immer noch mit dem falschen Namen bedacht wurden.



NASA-Spiel

Altersstufe: ab 14 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Es werden zwei bis fünf Teams gebildet. Jeder Spieler erhält ein Blatt mit folgendem Text:

Name:

Gruppe:

Du bist Mitglied einer Raumfahrtexpedition, die ursprünglich geplant hatte, auf der erhellten Oberfläche des Mondes dem Mutterschiff zusammenzutreffen. Infolge technischer Schwierigkeiten musste dein Raumschiff jedoch an einer Stelle landen, die etwa 300 km vom Treffpunkt entfernt liegt. Während der Landung ist ein großer Teil der Ausrüstung an Bord beschädigt worden. Da die Aussicht zu überleben davon abhängt, ob du nun das Mutterschiff erreichst, müssen die wichtigsten der vorhandenen Dinge für den 300 km langen Weg gewählt werden. Unten findest du eine Liste von 16 Gegenständen, die nach der Landung unbeschädigt geblieben sind. Deine Aufgabe ist es, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, je nachdem wie notwendig sie dir zum Erreichen des Treffpunktes erscheinen. Setze die Nr. 1 neben den wichtigsten Gegenstand, die Nr. 2 neben den zweitwichtigsten usw.

Materialliste:

1 Schachtel Streichhölzer	1 Falkenpickerl
5 m Nylonseil	1 Sternkarte (Mondkonstellation)
1 Dose Nahrungskonzentrat	1 Schlauchboot (automatisch aufblasbar)
30 m Fallschirmseide	1 Magnetkompass
1 tragbares Heizgerät	22 l Wasser
2 Pistolen 7,65 mm	Signalpatronen (auch im luftleeren Raum zündend)
1 Kiste Trockenmilch	2 Sauerstofftanks zu je 50 l
1 Funkgerät mit Sonnenbatterien	1 Erste-Hilfe-Koffer (mit Injektionsnadeln)

Dann erfolgt das eigentliche Spiel, das aus mehreren Runden besteht.

1. Spieldurchgang: Einzelentscheidung

Jeder versucht für sich alleine, die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Spieldurchgang: Gruppenentscheidung

Ein Beschluss der Gruppe, mit dem jeder einverstanden sein kann, soll erreicht werden. Das bedeutet, dass der Rang jeder der 16 Gegenstände die Zustimmung von jedem aus der Gruppe haben muss.

3. Spieldurchgang: Alle Gruppen setzen sich zusammen und diskutieren ihre Gruppenbeschlüsse aus. Die Gruppen müssen sich einigen.

Variante zum 3. Durchgang:

- Jede Gruppe kann zwei Vertreter wählen, welche die Gruppe am besten vertreten können. Die Vertreter der Gruppe setzen sich in der Mitte zusammen und entscheiden noch einmal. Alle Teilnehmer können dabei zuhören.

Am Schluss des Spiels können die verschiedenen Ergebnisse noch einmal untereinander verglichen werden. NASA-Fachleute haben folgende Rangordnung aufgestellt.

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Sauerstofftanks | 9. Schlauchboot |
| 2. Wasser | 10. Signalpatronen |
| 3. Sternkarte | 11. Pistole |
| 4. Nahrungskonzentrat | 12. Trockenmilch |
| 5. Funkgerät | 13. Heizgerät |
| 6. Nylonseil | 14. Magnetkompass |
| 7. Erste-Hilfe-Koffer | 15. Streichhölzer |
| 8. Fallschirmseide | 16. Falkenpickerl |

Anschließend eventuell Feedback:

- Wie ist es dir persönlich gegangen?
- Welche Rolle habe ich gespielt.
- Was hat mich geärgert?
- Welche Entscheidungsstrategien haben wir als Gruppe entwickelt?
- Was hat sich besonders bewährt?
- Haben sich eher die Älteren oder die Jüngeren durchgesetzt?
- Kamen die Mädchen oder die Burschen öfter zu Wort? usw.



Nasenstaffel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Streichholzschachteln

Die Teilnehmer bilden zwei gleich starke Mannschaften und sitzen in der Reihe auf Stühlen. Der erste Spieler jeder Mannschaft klemmt sich die Hülse einer Streichholzschachtel auf die Nase. Nach einem Startzeichen versucht er, die Hülse an die Nase des Nachbarn weiterzugeben. Die Hände dürfen nicht benutzt werden! Der letzte Spieler der Reihe läuft mit der Hülse zum Spielleiter. Wer zuerst dort ankommt, hat für die Mannschaft gewonnen.

Variante:

- am Zeigefinger weitergeben



Neun Zauberbücher

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: 9 Bücher (oder ein Plakat mit neun Felder)

Neun Zauberbücher werden im Rechteck aufgelegt. Ein Mitspieler verlässt den Raum, dann wählt die Gruppe ein Zauberbuch aus. Der Mitspieler kommt herein und nimmt gegenüber des Spielleiters Platz. Dieser zeigt jeweils auf eines der Bücher und fragt: „Ist das unser Zauberbuch?“ Wenn der Mitspieler zaubern kann, wird er immer das richtige Buch herausfinden.

Lösung:

- Der Spielleiter zeigt auf den einzelnen Büchern immer an jene Stelle, die das richtige Zauberbuch im großen Rechteck einnimmt.

Variante:

- Der Spielleiter zeigt auf den einzelnen Büchern immer an eine andere Stelle; erst wenn die Stelle auf einem einzelnen Buch und das richtige Zauberbuch im großen Rechteck ident sind, handelt es sich um das richtige Buch.



Niesen verboten

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: farbiges Papier, Stifte

Die Teilnehmer bilden Kleingruppen von 3 bis 4 Spielern und sollen originelle Verbotsschilder erfinden. Die Verbote werden auf farbiges Papier mit dickem Filzstift geschrieben und anschließend im Haus verteilt.



Nummern tauschen

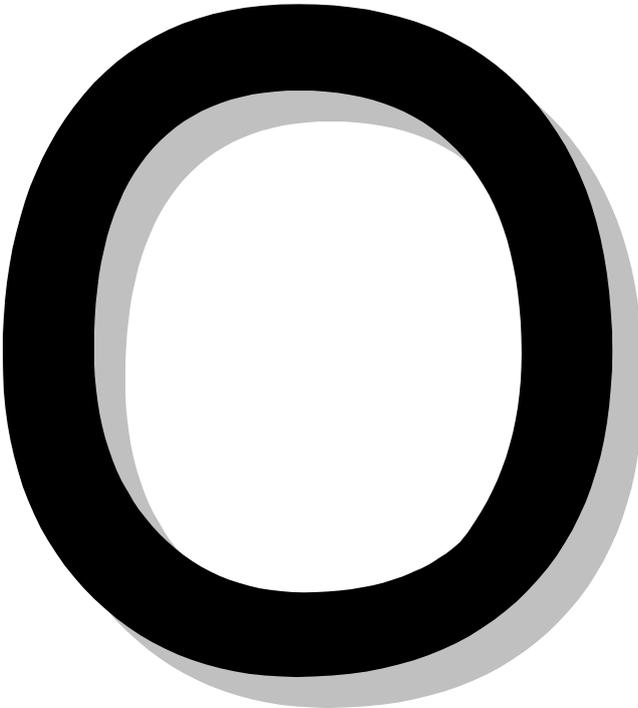
Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Augenbinde

Alle Mitspieler erhält eine Nummer. Ein Kind steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises und ruft zwei Nummern auf, die Platz tauschen müssen. Dabei versucht das Kind in der Mitte, eine der „Nummern“ zu erwischen. Wer erwischt wird, kommt in die Mitte. Wenn die Plätze erfolgreich getauscht werden konnten, klatschen alle Mitspieler und das Kind in der Mitte nennt zwei neue Nummern. Bei diesem Spiel verhalten sich natürlich alle Mitspieler möglichst leise.





O-A-Wettlauf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler bilden einen Kreis und ein Händedruck wird weitergegeben. Bei jedem Händedruck wird ein „O“ dazugesagt. Später wird ein zweiter Händedruck in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben. Dort wo sich das „O“ und „A“ treffen, sollte es zu keinen Verzögerungen kommen.

Variante:

- Auf Zeit – Wie lang braucht ein „O“ und „A“ im Kreis?
- Fangen – „O“ und „A“ spielen fangen (das „O“ muss das „A“ einholen und umgekehrt). Gespielt wird dabei natürlich in eine Richtung.



Obstsalat

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Jeder Mitspieler sucht sich eine Obstsorte aus. Einer steht in der Mitte des Kreises und nennt 2 Obstsorten. Die genannten Obstsorten müssen ihre Plätze tauschen. Auch der Mitspieler in der Mitte versucht, einen freien Platz zu erwischen. Wer keinen freien Sessel erwischt, kommt in die Mitte. Bei „Obstsalat“ müssen alle die Plätze tauschen“

Variante:

- Man kann dem Mitspieler in der Mitte auch die Augen verbinden und dieser muss dann keinen freien Platz erwischen, sondern einen anderen Mitspieler auf dem Weg zum anderen Platz fangen.
- 3 – 4 Obstsorten werden auf die Mitspieler aufgeteilt, so erhält man Gruppen. Jetzt ruft der Mitspieler in der Mitte nur eine Obstsorte und alle dieser müssen ihre Plätze tausche.



O Eelle

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Eine kräftige Stimme singt folgende Textteile vor, welche die Gruppe wiederholt.

„O Eelle – A massa massa massa – A dere dike dombe – A balue balua balue – Das Lied war viel zu ..., wie wollen es ... singen.

Das Lied kann in vielen Variationen gesungen werden:

- Lauter
- Leiser
- Schneller
- Tiefer
- Trauriger etc.

Ordnung muss sein

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: verschiedene Dinge (ca. 20 Teile)

Alle Mitspieler sitzen im Sesselkreis. In der Mitte liegen auf dem Boden verschiedene kleine Dinge, die gerade vorhanden sind: Radiergummi, Bleistift, Tixo, Büroklammern, Schal, Geldbörse, Schlüssel usw. Der Spielleiter kann auch selbst entsprechende Dinge mitbringen. Es müssten etwa 20 Teile sein (jeder legt eines hin!).

Nun soll ein Kind in diesem Durcheinander Ordnung machen. Es wird vielleicht nach Farben ordnen. Die Zuschauer sollen erraten, nach welcher Weise hier geordnet wurde. Sie sollen es aber erst sagen, wenn der Ordner in der Mitte fertig ist. Ein zweites Kind soll erneut ordnen, in ganz anderer Weise. Es legt die Sachen vielleicht nach Größen in eine Reihe. Wieder wird geraten. Und wer kann noch eine ganz andere Ordnung erfinden?



Ortung

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Zettel, Stift

Ein "Tierhüter" läuft in finsterner Nacht durch den Wald. Er will herausfinden, wie der Name der einzelnen Tiere lautet, die in dem Wald wohnen. Ruft er einen Tiernamen, antwortet das Tier in der tiergemäßen Weise: Ein Löwe brüllt, eine Schlange zischelt, ein Frosch quakt. Aus dem Klang der Stimme muss der Tierhüter heraushören, wie der Name des „Tiers“ lautet, z.B.: "Schlange Katharina". Kann der Tierhüter nur aufgrund des Klanges den Namen des Tieres nicht richtig herausfinden, kann er sich dem Tier nähern und es betasten. Damit es der Tierhüter nicht zu schwer hat, dürfen sich die aufgerufenen Tiere nicht mehr von der Stelle rühren. Hat der Tierhüter drei seiner Tiere richtig erkannt, wird ein anderer Spieler Tierhüter, und das Spiel beginnt von neuem.

Organisatorisch geschieht folgendes: Es werden gemeinsam Tiernamen festgelegt und auf Zettel geschrieben. Der Tierhüter verlässt den Raum. Jeder Spieler nimmt einen Zettel und spielt dieses Tier. Bei einem neuen Tierhüter werden die Zettel eingesammelt und neu verteilt.



P

Paarfangen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Ein Mitspieler beginnt als Fänger. Wenn er jemanden erwischt, fangen die Beiden als Paar, bis sie einen dritten und einen vierten Mitspieler fangen. Dann trennen sie sich in zwei Fangpaaren usw. Dieses Spiel eignet sich sehr gut für die Bildung von Paaren.



Persönliche Gegenstände zuordnen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: persönliche Gegenstände

Der Spielleiter fordert die Hälfte der Gruppe auf, einen persönlichen Gegenstand von sich abzugeben. Die gesammelten Gegenstände werden auf den Tisch gelegt.

Die restlichen Mitspieler holen je einen der Gegenstände und versuchen nun, den in der Hand haltenden Gegenstand einer Person zuzuordnen. Wer die richtige Person gefunden hat, bildet mit dieser ein Paar.



Petersbrünnele

Altersstufe: ab 6 Jahren

Material: -

Gruppengröße: Keine Beschränkung

Nur während des Refrains werden Bewegungen zum „Petersbrünnele“ gemacht. Bei dem Wort „Holare“ beginnen der Refrain und die passenden Bewegungen dazu: Zuerst mit beiden Händen einmal auf die Schenkel klopfen, einmal in die Hände klatschen, einmal mit den Fingern schnippen (bei Kuckuck zweimal schnippen). Nach jeder Strophe kommt nach dem „Kuckuck“ noch eine Bewegung dazu, bis man am Schluss 5 Bewegungen hintereinander macht.

Bewegungen und Geräusche:

- 2. Strophe: Armbewegung nach unten und zischen
- 3. Strophe: Unterarme um die eigene Achse drehen und „Rammel Rammel“
- 4. Strophe: Mit den Händen in Kopfhöhe winken und „Wau Wau“
- 5. Strophe: an einer imaginären Notbremse ziehen und „Tatü Tatü“
- 5. Strophe: auf die linke und rechte Seite ein Bussi geben und Bussigeräusch nachahmen.

„Und jetzt gang i ans Petersbrünnele und da trink i an Wein und da her i den Kuckuck aus da Mostflosch'n schrei'n. Refrain: Holare diria holare Kuckuck (2x)

Und i steh auf da Bruck'n und i spuck in den Kahn und da g'freit sich die Spucke, weil sie Kahn fahren kann. Ref.

Und ich steh' auf dem Kahne und ich spuck auf die Bruck'n und da freit sich die Spucke, weil sie kommt wieder z'ruck. Ref.

Zwischen Wien und St. Pölten, jo da gibt's a Tunö, wenn ma einefohrt wird's finster, wenn ma außefohrt wird's hö. Ref.

Die Partei kauft Raketen dafia verkauft's die AZ. Ein starkes Bundesheer ist wichtig, a linke Zeitung brauch ma ned. Ref.

Und am Nordpol gibt's Eisbären, die gibt's am Südpol oba net, weu am Südpol san die Pinguine, fia de Bär'n is des G'frett. Ref.“



Pferderennen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Alle sitzen im Kreis und machen die Stimmung bei einem Pferderennen nach. Alle Bewegungen und Geräusche werden nach Anleitung des Spielleiters gleichzeitig gemacht:

Bewegungen:

- In der Box scharren – mit der Hand am Oberschenkel scharren
- Startschuss – Klatschen
- Pferde laufen los – auf die Schenkel klopfen
- Rechts- bzw. Linkskurve – alle lehnen sich in die entsprechende Richtung
- Hürde bzw. Doppelhürde – mit den Händen andeuten
- Durch den Wassergraben – Schwimmbewegungen machen
- Über die Holzbrücke – mit den Händen auf den Brustkorb trommeln
- Durch den Tunnel – mit den Händen Brillen formen
- Vorbei am Eichkätzchenbaum – mit den Händen am Oberkörper herumwurdeln
- Tribüne der kreischenden Frauen – alle kreischen
- Tribüne der grölenden Männer – alle grölen
- Endspurt – noch einmal Tempo steigern
- Siegerlächeln etc.



Pharao

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Münze

Ein Freiwilliger verlässt den Raum und die Gruppe macht sich aus, wer die Münze bekommt. Der Mitspieler mit der Münze, muss diese in der Hand so verstecken, dass der Freiwillige sie nicht sieht, welcher wieder hereingerufen wird und die Münze finden muss. Er kann sich durch Aufgaben, die alle Mitspieler machen muss, helfen.

- Elefantengetrampelp – Finger ausgestreckt (senkrecht) auf den Tisch und Handballen parallel zum Tisch und damit auf und ab bewegen.
- Klavier spielen – mit den Fingern Klavier spielen
- Pharao – Hände überkreuzt auf den Oberkörper legen
- Pharao autsch – Hände auf die Wangen legen
- Wegwerfen – Hände nach hinten, als ob man etwa nach hinten werfen würde

Der Freiwillige darf einmal raten, wer die Münze hat, darf jedoch die Mitspieler ausschließen, die sie nicht haben. Rät er falsch, muss er noch einmal raus. Rät er jedoch richtig, wird der Mitspieler mit der Münze neuer Freiwilliger.



Pilz

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Es ist nicht sehr schwierig und sieht wunderschön aus, einen riesigen Pilz zu bilden, aber hier ist Teamwork gefragt. Jeder kniet sich hin und hält den Fallschirm straff am Boden. Der Spielleiter ruft „Champignon“. Bei „Champignon“ stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. So bildet sich ein riesiger Pilz. Wenn der Fallschirm langsam zur Erde schwebt, nimmt die Arme herunter, damit er ganz auf den Boden sinken kann.

Variante:

- Jumbo-Pilz - Wenn der Fallschirm angehoben wird, gehen alle Mitspieler einen oder zwei Schritte nach vorne, so wird aus dem Champignon ein Riesenpilz.
- Herzschlag – Wenn alle beim Bilden eines Pilzes in regelmäßigen Rhythmus ein oder zwei Schritte nach vorne und, beim Sinken des Fallschirms, wieder zurückgehen, dann können die Mitspieler einen schönen, gleichmäßigen Herzschlag nachahmen. Wenn der „Herzschlag“ einmal im Gang ist, dann können mehrere Spieler unter dem Fallschirm herumlaufen, während der Schirm sich in der Luft befindet, und sich einen neuen Platz suchen (= Herzrasen)



Platz da!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Das Spielfeld wird durch die Grundlinie begrenzt. Auf ein Zeichen des Spielleiters rufen beide Teams „Platz da!“ und versuchen, die andere Grundlinie zu erreichen und gleichzeitig die Mitspieler des anderen Teams genau daran zu hindern. Die letzten Mitspieler des langsameren Teams wechseln die Mannschaft. Das Spiel ist zu aus, wenn es nur noch ein Team gibt.



Platzwahl

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Im Raum werden mehr Sessel aufgestellt als es Mitspieler gibt (wenn möglich um 5 – 10 mehr). Jeder aus der Gruppe soll sich bei diesem Spiel dorthin setzen, wo er sich (im Bezug auf andere Gruppenmitglieder) am wohlsten fühlt. Dabei kann öfter Platz gewechselt werden, aber auch die Sessel können verschoben oder überhaupt weggestellt werden. Wichtig ist, dass während dieser Spielphase nicht geredet wird. Wenn alle ihren Sitzplatz gefunden haben, also niemand mehr Platz wechselt, wird das Spiel besprochen. Jede Mitspielerin begründet ihre Platzwahl und erklärt möglichst offen, warum sie sich zu bestimmten Leuten dazu- bzw. von anderen weggesetzt hat.

Variante:

- Es wird ohne Sessel gespielt

Pock a Packl Baumwoi

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Gruppe teilt sich in einige Teile, die nachher einen Kanon singen und dazu passende Bewegungen machen.

1. Strophe: „Hupf obe, drah di um, pock a Packl Baumwoi!
„Hupf obe, drah di um, pock a Packl Woi!“
2. Strophe: „Pock a Packl, pock a Packl, pock a Packl Baumwoi!
„Pock a Packl, pock a Packl, pock a Packl Woi!“
3. Strophe: „Oh Lore, pock a Packl Baumwoi!
„Oh Lore, pock a Packl Woi!“

Variante:

- Statt “Hupf obe” und “Oh Lore” kann auch “Stampf auf” und „Olle“ gesungen werden ;)



Polsterkette

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: 2 Polster

Alle Kinder sitzen auf Stühlen im Kreis. Einer bekommt einen Polster zwischen die Knie geklemmt. Er soll aufstehen, ohne den Polster zu verlieren, und ihn seinem sitzenden Nachbarn übergeben. Der Nachbar steht ebenfalls auf und übergibt ihn dem nächsten. So geht der Polster allmählich im Kreis herum.

Für die zweite Runde gibt es zwei Polster, die man gleichzeitig nach rechts und links weitergibt. In der Mitte der Reihe begegnen sie sich. Welche Lösung finden die Kinder für das Überkreuzen?



Pony-Express

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Die Mitspieler bilden Paare. Einer der beiden Spieler, der Reiter, sitzt oder hockt unter dem Fallschirm, der andere, das Pony, bleibt draußen. Die Ponys halten den Fallschirmrand mit dem Gesicht zum Schirm und haben ihn dabei hoch. Das ist das Zeichen für die Reiter: Jetzt kriechen sie durch die Beine der Ponys und rennen um den Fallschirm herum. Währenddessen bilden die Ponys einen Pilz (siehe Spiel Pilz), bringen den Fallschirm schnell zu Boden und halten den Rand mit den Händen auf der Erde fest. Wenn die Reiter den Fallschirm umrundet haben, setzen sie sich auf ihre Ponys, denn diese sind schon startklar für die Überquerung des mörderischen Fallschirmberges.



Popcorn

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, einige Softbälle

Wenn kleine, leichte Gegenstände, z. B. Softbälle, auf und über dem Fallschirm hüpfen, entsteht eine überdimensionale Popcorn-Maschine.

Variante:

- Die Gruppe, sowie der Fallschirm, wird in zwei Hälften geteilt. So stehen sich zwei Gruppen gegenüber. In der Mitte liegen Softbälle und jede Gruppe versucht, den Fallschirm so heftig zu schütteln, dass die Bälle über die Köpfe der anderen hinweghüpfen.
- Raus aus der Pfanne, rein in die Pfanne! – Neben den Bällen befinden sich noch 2 – 3 Spieler auf dem Fallschirm. Diese versuchen, die auf den Fallschirm hüpfenden Bälle herunterzuwerfen. Die rund um den Fallschirm verteilten Mitspieler werfen das „Popcorn“ zurück in die Pfanne. Am Schluss wird gezählt, wie viele Bälle noch am Fallschirm sind.
- Großreinigung – Es wird ein Team von 3 – 4 Spielern gebildet, die sich ein wenig abseits des Fallschirms verteilen und sind die Putzkolonne. Dieses Team hat dafür zu sorgen, dass alle Bälle immer da sind, wo sie hingehören und zwar auf dem Fallschirm. Währenddessen versucht das „Chaotenteam“, alle Bälle vom Fallschirm herunter zu schütteln.



Popo-Softball

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Softball

Anstatt der veralteten und ungehörigen Tracht Prügel auf den Hosenboden gilt es bei diesem Spiel zwar ebenso zu treffen, dabei aber auch zu lachen, was das Zeug hält. Alle Teilnehmer (ob zornig oder nicht) stellen sich in einer Reihe auf und stützen ihre Hände auf die Oberschenkel. Hinter ihnen steht einigermassen die erste Popo-Schütze, gerüstet mit einem weichen Plüschball. Auf ein Startzeichen versucht er nun, den verlängerten Rücken eines jeden aufgestellten Mitspielers zu treffen (pro Treffer ein Punkt). Wenn er dann noch erklären kann, warum dem Gegenüber den Plop auf den Hosenboden verdient hat, umso besser!



Postkarte schreiben

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier (A5), Stifte

Alle Spieler bekommen ein DIN A5 Blatt und Schreibzeug. In 10 Minuten schreibt jeder eine Postkarte an einen „guten Freund“ und berichtet dabei über den vergangenen Tag, beziehungsweise über die erlebten Spiele. Wenn jeder soweit ist, wird die Postkarte gegenseitig vorgelesen.

Variante:

- Erinnerung – Dieses Spiel kann auch auf Lagern etc. verwendet werden und man verwendet dazu echte Postkarten, die man an sich selber adressiert. So kommt die Postkarte zu einem nach Hause und man hat eine Erinnerung an das Erlebte.



Pyramide

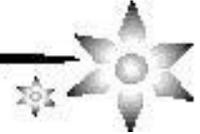
Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Streichhölzer, Würfel

Zuerst wird auf dem Tisch eine Pyramide aus Streichhölzern gelegt: Unten eine Reihe aus sechs aufrecht liegenden Hölzern, dann fünf darüber, dann vier, dann drei, zwei, und auf der Spitze ist noch eins. Jede Reihe steht für eine Würfel-Augenzahl, also die Sechserreihe für die Sechs usw.

Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Je nach Augenzahl darf man sich ein Hölzchen von der Pyramide nehmen, also bei einer fünf ein Hölzchen aus der Fünferreihe. Ist die Reihe schon geplündert, geht man leer aus. Wer zum Schluss die meisten Streichhölzer hat, ist der Gewinner.



Q

Quack

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Begrenzung

Material: -

Die Spieler legen ihre Hände auf die Knie und laufen langsam rückwärts. Wenn zwei Spieler aneinander stoßen, stellen sie sich Hintern an Hintern, bücken sich noch weiter nach vorne und schauen sich durch die Beine hindurch an. Wenn sich ihre Blicke treffen, begrüßen sich beide mit einem „Quack!“. Dann geht jeder seinen Weg und wiederholt das Ganze mit einem anderen Spieler.

Quack ist ein gutes Spiel zur Vertrauensbildung. Durch dieses Spiel sollen die Mitspieler auch locker und entspannt werden.



R

Rafting

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Luftballons

Wir machen eine Wildwasserfahrt mit dem Raftingboot!

Alle Spieler stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Ungefähr in Brusthöhe zwischen ihnen ist jeweils ein Luftballon, der alle im Wildwasser sicher über Wasser halten wird. Der Luftballon darf mit den Händen nicht gehalten werden.

Die Bootscrew ist beim „Trockentraining“ und muss nun gemeinsam im Raum eine Runde gehen ohne dabei einen Luftballon zu verlieren. Danach mit dem Raftingboot auch über Stufen steigen oder andere Hindernisse überwinden lassen.



Raketenstart

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, 4 – 5 Bälle

Der Countdown läuft und 4 – 5 Spieler (jeder mit einem Ball), begeben sich unter den Fallschirm. Während des Countdowns formen die Spieler außerhalb des Fallschirms einen Pilz (siehe Spiel „Pilz“) und die Mitspieler unter dem Schirm versuchen, ihre „Raketen“ (Bälle) durch das Loch in der Mitte des Schirms zu werfen. Wie viele Raketen können während der Bildung des Pilzes starten?

Variante:

- Spieler müssen die Bälle durch das Loch befördern, indem sie die Bälle auf dem Boden aufspringen lassen.



Ratatatabum

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Kind in der Mitte fragt einen Mitspieler nach dem Namen eines Nachbarn („linker Nachbar“ bzw. „rechter Nachbar“). Das angesprochene Kind muss den Namen nennen, bevor das Kind in der Mitte „Ratatatabum“ sagen konnte.

Variante:

- Bum bidi bum, bum, bum
- Pam pa di pam pam



Raum verändern

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein oder mehrere Mitspieler verlassen den Raum, die anderen verändern verschiedene Dinge im Raum (verstecken, Plätze vertauschen, Haltung verändern, ...). Die hereingerufenen Mitspieler sollen möglichst alle Veränderungen entdecken.



Raupe

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppe bildet eine Reihe und alle schauen in die gleiche Richtung. Dann legen sich alle Spieler auf den Bauch, sodass ihre Köpfe etwa in gleicher Höhe sind und die Spieler sich gegenseitig an der Hüfte und den Schultern berühren. Die Arme legen sie vor sich hin. Ein Spieler, der am Ende liegt, beginnt und rollt sich auf den Nachbarn. Er rollt dann weiter über die eng aneinander liegenden Spieler hinweg, als würde er sich über einen menschlichen Teppich rollen. Dann ist der nächste Spieler in der Reihe dran und immer so weiter, bis jeder, der möchte, einmal dran war.



Reise nach Döbriach

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Musik

Dieses Spiel kommt vom Spiel „Reise nach Jerusalem“. Bei diesem Spiel scheidet aber niemand aus.

Es wird eine Sesselreihe gebildet und diese wird von den Spielern umrundet, währenddessen wird Musik gespielt. Ist die Musik aus, müssen alle Mitspieler einen Platz finden, d. h. ist kein Platz mehr frei, müssen sich die restlichen Spieler auf die Schoß eines anderen setzen. Pro Runde gibt es einen Sessel weniger. Am Schluss muss die ganze Gruppe versuchen, auf einem Sessel zu sitzen.

Variante:

- Mitspieler dürfen nicht mit den Füßen den Boden berühren.



Ring wandern

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Ring

Ein Mitspieler in der Mitte des Kreises versucht zu erraten, bei wem sich der Ring gerade befindet. Natürlich muss der Ring ständig weitergegeben werden und auch bluffen ist erlaubt. Wer mit dem Ring erwischt wird, muss in die Mitte.

Variante:

- Den Ring auf eine Schnur auffädeln
- Nur den Knoten einer Schnur weitergeben.



Rippel-Dippel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Stift (Lippenstift)

Alle „Rippel-Dippel“ erhalten eine Nummer und dann kann es schon los gehen. „Ich bin der Rippel-Dippel Nummer 1 und hab noch gar keinen Dippel. Rippel-Dippel Nummer 8, wie viele Dippel hast denn du?“ Wer dabei einen Fehler macht, bekommt einen Punkt auf die Hand oder ins Gesicht. Dann beginnt er die nächste Runde und muss auf die Anzahl seiner Punkte achten und diese in den Spruch einbauen.

Variante:

- „Rippel-Dippel Nummer 1 ohne Dippel ruft Rippel-Dippel Nummer 8 mit zwei Dippel!“ Bei dieser Variante müssen die Mitspieler nicht nur auf ihre eigenen, sondern auf die Fehlerpunkte der gerufenen Mitspieler achten.



Roboterfahndung

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Zettel mit Roboteranweisungen

Wir befinden uns im Jahre 2010. In einem Robotersaal hat sich ein Robotertyp eingeschlichen, bei dem dringende Reparaturen notwendig sind. Wie aber nun aus den vielen Robotern den richtigen finden?

Zu diesem Zweck sind 4 Roboteringenieure ausgesucht worden, die alle Roboter scharf beobachten. Jeder Roboter führt spezielle Aufgaben oder Bewegungen aus. Es gibt aber nur einen, auf den eine ganz bestimmte Beschreibung passt (Beispiel: Der Roboter bleibt alle drei Schritte für einen kurzen Moment stehen, zuckt ab und zu mit seinem rechten Auge und sagt "tock, tock, tock", wenn man ihm am rechten Arm berührt). Bei einer guten Zusammenarbeit wird es nicht lange dauern, bis der gesuchte Robotertyp gefunden ist.

Bei jüngeren Spielern könnte der Spielleiter für jeden Spieler einen Zettel mit "Roboteranweisungen" vorbereiten. Die Zettel werden von den Robotern gezogen und die Anweisungen darauf befolgt. Die Ingenieure erhalten einen Zettel, der nur auf einen Robotertyp passt. Wie lang wird es dauern, bis sie diesen Roboter gefunden haben? Ältere Spieler könnten ihre "Roboteranweisungen" selbst schreiben. Von einer dieser Anweisungen fertigt der Spielleiter ein Duplikat für die "Ingenieure" an.



Roter Faden

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Augenbinden, mind. 30 m festes Band pro Gruppe

Ziel des Spiels ist es, an einem "roten Faden" die "Welt" zu durchqueren und sie zu "begreifen". Dazu bildet die Gesamtgruppe Teilgruppen von 8 bis 10 Spielern. Jede Gruppe erhält mindestens 30 m festes Band. In einem ihr zugeteilten Abschnitt im Wald legt sie mit dem Band eine Strecke aus. Diese Strecke soll an möglichst interessanten Gegenständen und Besonderheiten in der Natur vorbeiführen und sehr abwechslungsreich sein.

Jede Teilgruppe wandert danach "blind" jede der Strecken entlang. Dies soll sehr langsam geschehen. Die Spieler halten sich an der Schnur fest, tasten sich an ihr entlang und versuchen, die von der Schnur erreichbare Umgebung zu "begreifen". Hinterher spricht die Teilgruppe darüber, was sie wahrgenommen hat und wie es den einzelnen Spielern dabei ergangen ist.



Rücken an Rücken

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Augenbinden

Die Mitspieler stellen sich verteilt im Raum auf und verbinden ihre Augen. Vorab sind zwei Personen bestimmt worden, welche die Mitspieler aus dieser Position heraus zu Paaren ordnen sollen.

Das geschieht, indem die beiden Personen die Mitspieler führen und paarweise Rücken an Rücken zusammensetzen. Sind die Paare eingeteilt, können die Mitspieler ihre Augenbinde heruntergeben und die zusammengestellten Paare begrüßen sich.

Die Einteilenden bilden dabei ebenfalls ein Paar.

Variante:

- Blinde Kuh – Allen Mitspielern werden die Augen verbunden und bewegen sich langsam und vorsichtig durch den Raum, wobei möglich nicht gesprochen werden soll. Wenn zwei aufeinander treffen, bilden diese ein Paar.



S

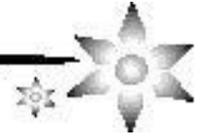
Saal ausräumen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Bei diesem Spiel gibt es einen oder mehrere Fänger. Wer abgeschlagen wird, scheidet aus. Wer als letzter Mitspieler abgeschlagen wird, ist Sieger dieser Runde.



Sackball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: 10 Luftballons pro Team, Müllsack

Die Spieler treten nacheinander in Teams zu jeweils etwa 4 – 5 Spielern an. Ein Teilnehmer des Teams stellt sich auf einen Sessel und hält einen leeren Müllsack in den Händen.

Die Teamkollegen stehen etwa 3 m entfernt nebeneinander an der Grundlinie. Jetzt erhalten die Spieler kleine Luftballons, die sie so zu ihrem Kollegen auf das Podest werfen, dass er sie mit dem Sack auffangen kann. Sind alle Luftballons abgeschickt worden, ist das Spiel für diese Gruppe vorbei und die nächste Gruppe kann ihr Glück versuchen. Wer landet die meisten Treffer?



Sag was Nettes

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Softball

Alle Spieler sitzen im Kreis. Dann gibt ein Spieler einen weichen Ball an einen Mitspieler im Kreis weiter: Er kann ihn rollen, weitergeben oder werfen und sagt seinem Mitspieler dazu etwas Nettes. Wiederholungen in der Runde sind nicht erlaubt.



Salemaleikum

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Softball

Wir befinden uns im Vorderen Orient. Eine Karawane von Nomaden versammelt sich nach einem langen Tagesmarsch rund um das Lagerfeuer. Ein einsamer Wanderer kommt vorbei und möchte einen Platz am Lagerfeuer.

Alle Spieler stehen im Kreis und halten beide Hände hinter dem Rücken. Ein Freiwilliger geht als einsamer Wanderer mit einem Softball in der Hand außen um den Kreis. Irgend einem der „Nomaden“ drückt er den Ball in die Hände. Der Nomade dreht sich um, beide verschränken die Hände, verbeugen sich kurz und begrüßen sich mit einem „Salemaleikum“. Dann läuft jeder schnell in die entgegengesetzte Richtung außen um den Kreis herum. Der Wanderer läuft in die selbe Richtung wie er bisher unterwegs war, der Nomade aus dem Kreis läuft in die andere Richtung. Wenn sie sich wieder treffen, halten sie an und machen das bewährte Begrüßungsritual. Dann laufen sie schnell weiter. Wer als Erster beim freien Platz ankommt hat gewonnen und der andere Spieler beginnt als einsamer Wanderer wieder von vorne.



Samurai

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Frisbeescheibe, Zeitung (daraus eine Rolle)

Alle Spieler stehen im Kreis. In der Mitte liegt eine Frisbeescheibe. Ein „Samurai“ hat eine Zeitungsrolle in der Hand und bewegt sich innerhalb des Kreises. Gespannt geht er von Spieler zu Spieler. Wenn er jemanden mit der Rolle berührt, muss dieser sich der Herausforderung stellen und seinen Platz verlassen. Der Herausforderer legt seine Rolle auf die Frisbeescheibe und versucht schnell auf den freien Platz im Kreis einzunehmen. Allerdings kann das sein Gegenspieler verhindern, indem er sich die Zeitungsrolle holt und seinen Herausforderer damit berührt, bevor dieser seinen Platz erreicht. Wenn ihm das nicht gelingt, wird er der neue Freiwillige.



Sardinen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Die Mitspieler verlassen den Raum, der völlig verdunkelt wurde. Dann versteckt sich ein Mitspieler im Raum. Die anderen sollen dieses „Sardinen“ auf ein Zeichen suchen und sich dann so nah wie möglich zu ihm stellen, legen, setzen, ... Während des Spiels soll nicht gesprochen werden.

Variante:

- Die Mitspieler betreten den Raum nicht gleichzeitig, sondern einzeln.



Satz suchen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Umschlag mit einem Satz (Druckbuchstaben, in Bestandteile zerschnitten), farbige Zettel

Jede Tischgemeinschaft in der Klasse bekommt einen Umschlag mit einem längeren Satz, der mit Druckbuchstaben auf farbigen Karton geschrieben und in seine Bestandteile zerschnitten ist. Diese Schnippel sollen erst mal irgendwo im Raum versteckt werden, aber so, dass man sie offen sehen kann (in der Topfblume, auf dem Kreidebrett, unter der Heizung ...)

Dann setzen sich alle wieder hin. Jetzt zieht ein Kind von jedem Tisch eine Loskarte, auf der eine Farbe angegeben ist. Es darf nicht dieselbe sein, welche die Kinder beim Verstecken hatten. Nun versucht jede Gruppe, die versteckten Teile des neuen Satzes zu finden. Andersfarbige Schnippel lässt man einfach liegen. Am Tisch sollen die Kinder den Satz richtig zusammenlegen. Sie merken dabei, ob vielleicht noch ein Wort fehlt, und müssen dann erneut auf Suche gehen. Zum Schluss werden die Sätze abgeschrieben, zum Spielleiter gebracht und von jemand vorgelesen, sobald jede Gruppe fertig ist. Die schnellste Gruppe darf der letzten noch helfen.



Sauer in Salz

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: 300 g Mehl, 300 g Salz, Wasser, Farben zum Bemalen

Aus Mehl, Salz und Wasser wird ein Salzteig hergestellt. Schon beim Kneten der Masse kann man so richtig „Dampf ablassen“. Sobald der Teig nicht mehr klebt und sich gut von der Schüssel lösen lässt, wenden sich die Teilnehmer dem kreativen Teil zu: Unter dem Motto „Ich bin stinksauer“ dürfen nun nämlich richtig scheußliche Wutgesichter entworfen werden. Schauerliche Schimpfbolde, denen nach Trocknung des Kunstwerkes bei 150° im Backofen die Gesichter bunt angemalt werden. Dadurch wurde die Wut erkannt, benannt, aber als Kunstwerk an die Wand verbannt.



Sausewort

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Kärtchen mit Buchstaben
(Buchstaben dürfen nicht durch das Papier scheinen)

Es werden Gruppen mit 3 – 4 Spielern gebildet. Die Gruppen stehen im Kreis etwa gleich weit von der Kreismitte entfernt. Jede Gruppe bekommt eine Platzmarkierung, die ihren Heimatplatz anzeigt. In der Kreismitte liegen verdeckt Karten, auf denen einzelne Buchstaben stehen.

Als Faustregel gilt:

- Für etwa 15 Spieler brauchst du mind. vier vollständige Alphabete und drei zusätzliche Vokalsets.

Die Gruppen versuchen, ein Wort aus mindestens vier Buchstaben zu bilden. Ein Spieler geht aus jeder Gruppe in Mitte und holt einen Buchstaben. Danach geht ein anderer Mitspieler und holt noch einen. Jede Gruppe geht so lange, bis die Spieler ein Wort gefunden haben.

Schapedickedans

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Bündel

Ein Mitspieler geht mit einem Bündel im Kreis herum und sucht sich einen Partner vom anderen Geschlecht aus, dem er dann das Tuch um den Hals wirft. Beide geben sich ein Bussi und das Spiel geht weiter.

„Schapedickedanse, tralalalalala, socialistes de France, tralalalalala. Et tes pieds, pieds, pieds et tes pieds, pieds, pieds et la mare haut tralalalalala.“



Schatz hüten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Augenbinde, Schlüsselbund

Ein Mitspieler mit verbundenen Augen kniet im Kreis bei seinem Schatz (z. B. Schlüsselbund), den er bewacht. Die anderen Mitspieler versuchen nun, den Schatz zu stehlen. Wer vom Wächter erwischt wurde, löst den Mitspieler in der Mitte ab.



Schatzjagd

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, verschiedene Gegenstände

Alles, was gefunden werden kann, wird unter den Fallschirm geworfen. Die Spieler rings um den Fallschirm erzeugen gleichmäßiges Herzschläge (siehe Spiel „Pilz“/Variante: Herzschlag). Wenn der Fallschirm nach oben schwingt, ruft der Spielleiter laut, wer unter den Fallschirm gehen und nach welchem Schatz gesucht werden soll. Wer für die Schatzsuche so lange braucht, dass er vom sinkenden Fallschirm berührt wird, muss den Schatz wieder für den nächsten Durchgang „vergraben“.



Schatzklauber

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Schlüsselbund

Die Gruppe setzt sich in einen Sesselkreis. Sie bildet die "Mauer" der Schatzkammer. In der Mitte des Kreises liegt ein Schlüsselbund (auch eine Stoffpuppe oder ein anderer etwas auffälliger Gegenstand ist geeignet). Das ist der "Schatz". Einer der Spieler wird zum "Schatzklauber". Er verlässt den Raum bzw. entfernt sich von der Gruppe. Die Gruppe macht unter sich aus, wer "Wächter" werden soll. Der Wächter hat die Aufgabe, den Schatzklauber daran zu hindern, den Schatz zu stehlen. Der Schatzklauber ist gefasst, wenn ihn der Wächter noch innerhalb des Sesselkreises erwischt. Der Wächter darf dann eingreifen, wenn der Schatzklauber den Schatz berührt hat. Nun geht es los.

Der Schatzklauber wird hereingerufen. Er durchschreitet den Sesselkreis, geht zur Mitte und ergreift den Schatz. In diesem Moment springt der Wächter auf und versucht, ihn noch innerhalb des Sesselkreises zu fassen. Geschickte Schatzklauber versuchen den Wächter zu täuschen, indem sie nur so tun, als ob sie den Schatz berührten. So können sie herausfinden, wer der Wächter ist, und einen günstigen Fluchtweg auswählen. Die übrigen Spieler sind mit dem Wächter verbündet. Sie versuchen ihrerseits, den Schatzklauber zu täuschen, indem sie so tun, als ob sie Wächter sind.



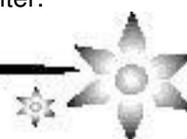
Schau genau!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: verschiedene Gegenstände

Auf dem Tisch liegen verschiedene Haushaltsartikel angeordnet. Jeder Teilnehmer versucht, sich die Lage der einzelnen Dinge genau einzuprägen. Auf ein Kommando schließen alle Mitspieler, bis auf den Spielleiter, die Augen. Geschwind vertauscht dieser zwei Gegenstände, dann ruft er: „Augen auf!“. Wer als erstes die Veränderung sieht hat gewonnen und ist in der nächsten Runde der Spielleiter.



Schaut hinauf!

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Es werden zwei Spielkreise gebildet. In jedem Kreis ist ein Spieler der Rufer. Dieser beginnt und sagt: „Schaut hinunter!“. Alle Mitspieler blicken nun auf ihre Füße. Wenn der Rufer sagt: „Schaut hinauf!“, schauen alle hoch zu einem Mitspieler im Kreis ins Gesicht. Wenn sich die Blicke zweier Spieler Treffen, gehen beide zum anderen Kreis



Scheiterhaufen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Streichhölzer und Schachtel

Jeder Spieler erhält mindestens 10 Streichhölzer. Je älter die Teilnehmer, desto mehr Hölzchen dürfen es sein! Die leere Streichholzschachtel stellen wir in der Mitte des Tisches hochkant auf. Jetzt legt jeder reihum ein Hölzchen auf die Schachtel. Wenn jemand dabei so ungeschickt ist, dass Streichhölzer herunterfallen, muss er die herabgefallenen an sich nehmen. Sieger ist, wer zuerst alle Streichhölzer auf dem Scheiterhaufen unterbringen konnte.



Scherzkoffer

Altersstufe: ab 6 Jahren

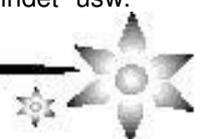
Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Clowns müssen oft verreisen, weil sie an vielen verschiedenen Orten auftreten. Wenn sie ihren Koffer packen, tun sie ganz andere Dinge hinein als gewöhnliche Leute.

Alle Kinder sitzen im Sesselkreis. Jeder denkt sich einen lustigen Gegenstand aus, der garantiert nicht in einen Koffer gehört. Einer beginnt: "August packt seinen Koffer und legt hinein: eine Haustür." Der zweite Spieler sagt vielleicht: "August packt seinen Koffer und legt hinein: einen Kartenständer." Der dritte behauptet: "August packt seinen Koffer und legt hinein: einen nassen Scheuerlappen." Man braucht also nichts zu wiederholen, jeder nennt nur seinen Gegenstand.

Ist die Runde beendet, geht August damit auf die Reise. Ein Kind, das dazu aufgefordert wird, nennt das Reiseziel, z.B. Berlin. Hier wird der Scherzkoffer wieder ausgepackt, und jetzt muss jeder von einem genannten Ding sagen, wozu August es braucht: "Den Scheuerlappen braucht er, wenn es regnet. Damit wischt er die Pfützen weg." - "Die Haustür braucht er für das Hotel, damit er gleich hineinfindet" usw.



Schlafende Löwen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Bei diesem Spiel sind alle Spieler Löwen (bis auf eine Person), die von einer Schlafkrankheit befallen sind. Die Löwen können sitzen, stehen, oder liegen. Nur, wenn sie sich nicht bewegen, können sie vom Jäger nicht geweckt werden. Wenn der Jäger eine andere Bewegung als atmen, blinzeln, Augen bewegen, schlucken wahrnimmt, ist der Löwe erweckt und muss dem Jäger helfen, die anderen Löwen aufzuwecken. Die Gesichter der Löwen müssen zu sehen sein und die Augen offen. Die Jäger dürfen die Löwen nicht anfassen oder ihnen ins Ohr schreien.



Schlängeleien

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Zwischen 6 und ca. 10 Spieler "verwandeln" sich in eine Schlange. Die Schlange besteht aus einem Kopf und zahlreichen Gliedern. Der Schlangenkopf steht aufrecht; alle weiteren Glieder der Schlange knien dahinter und fassen die Knöchel der vorderen Spieler an. Und nun fangen die "Schlängeleien" an!

Zunächst sollten die Schlangen versuchen, eine gleichmäßige und zügige Bewegung zustande zu bringen. Das ist am Anfang gar nicht so einfach. Der Schlangenkopf muss sich angemessen auf seine Glieder einstellen, nicht zu schnell und nicht zu langsam gehen. Gut trainierte Schlangen können dann "Wettschlängeleien" vereinbaren: Welche Schlange ist auf einer Strecke von 50 Metern die schnellste? Spielt man im Raum, kann man auch (z.B. aus Tischen und Stühlen) einen Hindernisparcours bauen, den es zu umschlingeln gilt.



Schlängenbiss

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, Seile

Es werden ein paar Seile auf den Fallschirm geworfen und die Gruppe, sowie der Fallschirm, werden in 2 Hälften geteilt. Jede Seite versucht nun, den Fallschirm so kräftig zu schütteln, dass ein Spieler von der anderen Seite von einer „Schlange“ (Seil) gebissen wird.



Schlawenzelchen

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Der „Zauberlehrling“ soll herausfinden, wem der „Meister“ die Hand reicht. Dazu stellen sich die beiden in die Kreismitte, legen ihre Hände übereinander und der Meister sagt (sobald es ganz leise ist): „Schlawenzelchen, Schlawenzelchen hör auf mein Wort und geh' nicht eher fort, bis ich's dir sage und gib demjenigen die Hand, dem auch ich sie geben werde.“ Nach kurzer Zeit verkündet er dann abschließend: „Schlawenzelchen, kannst gehen.“ Wenn der Zauberlehrling den Raum verlassen hat, reicht der Meister einem Mitspieler die Hand. Dann ruft er: „Schlawenzelchen, kannst kommen!“ Der Zauberlehrling wird den erwählten Mitspieler erkennen und ihm die Hand reichen.

Lösung:

- Der auserwählte Spieler ist jener, welcher nach dem Spruch das erste Geräusch verursacht.



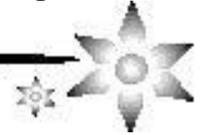
Schlüssel verstecken

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Schlüssel

Alle Mitspieler verlassen den Raum. Ein Freiwilliger versteckt den Schlüssel so, dass man ihn sehen kann, er darf aber nicht sofort ins Auge fallen. Wenn die Mitspieler hereinkommen, müssen sie den Schlüssel suchen, ohne etwas im Raum zu verändern und ohne miteinander zu sprechen. Wer den Schlüssel gefunden hat, setzt sich leise hin. Wenn alle sitzen, wird ein neuer Freiwilliger ausgewählt.



Schnapp hat den Hut verloren

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler ist „Schnapp“, die anderen Mitspieler erhalten Nummern. Der „Schnapp“ beginnt jede Runde mit „Schnapp hat den Hut verloren, Schnapp hat ihn nicht, 3 hat ihn!“ – „3 hat ihn nicht, 6 hat ihn!“ Wer einen Fehler macht, gibt ein Pfand ab.

Variante:

- Wer gerufen wird, muss aufstehen und der Dialog wird auf „...3 hat ihn“ – „Wer, ich?“ – „Ja, du!“ – „Ich nicht“ – „Wer dann?“ ... erweitert.



Schokolade in Winterbekleidung

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Haube, Schal, Handschuhe, Gabel, Messer, Würfel, eine Tafel Schokolade

Die Gruppe sitzt um einen Tisch herum. Am Ende des Tisches liegen eine Winterhaube, ein Schal, Handschuhe, eine Gabel sowie ein Messer, ein Würfel und eine ausgepackte Tafel Schokolade. Der Reihe nach wird gewürfelt und der Mitspieler, der einen „6er“ würfelt, zieht sich so rasch wie möglich die Winterbekleidung an und beginnt sich über die Schokolade herzumachen (natürlich nur mit Messer und Gabel und kleine Stückchen)! Währenddessen wird aber weitergewürfelt bis der nächste „6er“ fällt. Unverzüglich muss der Mitspieler zu essen aufhören und die Kleidung dem nächsten zur Verfügung stellen.



Schreibnase

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Schreiben kann Spaß bringen, überhaupt, wenn es ungewöhnlich geschieht. Bei diesem Spiel wird weder Papier noch Bleistift gebraucht – die Nase genügt. Damit wird in die Luft Buchstaben, Ziffern, Wörter geschrieben. Zuvor wird ein Partner ausgesucht, der entziffert, was geschrieben wurde.



Schreib- und Zeichenspiel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Alle Mitspieler sitzen im Kreis und haben einen Zettel vor sich liegen. Als erstes schreibt jeder ein Sprichwort, einen Satz etc. oben auf den Zettel. Dann wird der Zettel an den linken Nachbarn weitergegeben und dieser muss den Text ins Grafische umsetzen. Als nächster Schritt wird der Text vom ersten umgeklappt und wieder an den linken Nachbarn weitergegeben, sodass dieser die Zeichnung vor sich hat. Jetzt soll er zu diesem Bild einen passenden Satz schreiben. Das Spiel geht so lange weiter, bis kein Platz mehr am Zettel ist und dann wird das Ergebnis angeschaut.



Schutzpatron

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Spieler befinden sich in einem großen Spielfeld. Untereinander sollten schon einige Namen bekannt sein. Ein Spieler ist der "Mafiosi". Er hat die Aufgabe, Mitspieler zu jagen und abzuschlagen. Hat er einen erwischt, wird dieser zum Mafiosi. Gegen das Jagen und Abschlagen kann man sich schützen, indem man den Namen eines Mitspielers (nicht jedoch den des "Mafiosi") ruft. Dieser gerufene Mitspieler wird zum "Schutzpatron". Hat jemand den Namen eines Schutzpatrons gerufen, muss dieser sich auf den Boden setzen und kann sich erst dann wieder bewegen, wenn er vom Schutzpatron durch Berühren erlöst wird. Ein geschickter Mafiosi wird daher versuchen, immer den jeweils aufgerufenen Schutzpatron zu jagen.



Schwächste Maus

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Das Spielfeld wird in der Mitte geteilt. Die „Katze“ verlässt den Raum, die „Mäuse“ vereinbaren eine „schwächste Maus“. Die Aufgabe der Katze ist es, die schwächste Maus zu fangen. Die Mäuse laufen dazu immer von einer Hälfte in die andere, wobei die Katze an der Trennlinie wartet und versucht Mäuse abzuschlagen. Fängt sie dabei die Schwächste Maus, hat sie das Spiel gewonnen. Gelingt es den Mäusen, die schwächste Maus so geschickt zu schützen, dass sie am Schluss als letzte Maus überbleibt, haben die Mäuse gewonnen.



Schwarze Magie

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler geht hinaus und die Gruppe wählt einen magischen Gegenstand. Wenn der Mitspieler hereinkommt, fragt der Spielleiter nach verschiedenen Dingen, die er möglichst genau beschreibt (z. B. „Ist unser magischer Gegenstand der grüne Pullover?“). Wer zaubern kann, wird den Gegenstand erkennen.

Lösung:

- Direkt vor dem magischen Gegenstand fragt der Spielleiter nach einem schwarzen Gegenstand.



Schweben

Altersstufe: ab 14 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Eine Gruppe besteht aus jeweils mind. 8, aber höchstens aus 10 Personen. Ein Freiwilliger legt sich auf den Boden und schließt die Augen. Die übrigen Spieler hocken sich um ihn herum und legen ihre Hände unter ihn. Stärkere Spieler sollten sich eher im Rumpfbereich aufhalten und ein Spieler sollte den Kopf stützen. Jetzt hebt die Gruppe den Körper langsam hoch. Dabei gehen sie über die Knie nach oben (nicht aus dem Rücken heben!) und heben den Freiwilligen über ihre Köpfe. Zusätzlich kann die Gruppe sich einmal langsam im Kreis drehen. Danach lassen die Spieler den Freiwilligen bis auf Hüfthöhe wieder herunter und wiegen ihn langsam vor und zurück. Dabei senken sie den Körper des Mitspielers weiter behutsam ab und legen ihn wieder auf den Boden. Danach kann der nächste Spieler hochgehoben werden.



Schwere Fische

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Flaschenkorken, U-Hakerl, ein Stöckchen
pro Kind, 30 cm Schnur/Kind, Draht

Zu diesem Spiel muss man sich eine Ausrüstung basteln. Zuerst die Fische: Flaschenkorken werden in fingerdicke Scheiben geschnitten. Auf die Unterseite wird mit Filzstift Zahlen von 1 bis 20 geschrieben. Die Nummern dürfen mehrfach vorkommen, denn wenn mehrere Kinder mitspielen, werden viele "Fische" gebraucht. In die Oberseite der Korkscheibe wird U-Hakerl geschlagen. Nun braucht noch jeder Teilnehmer eine Angel: ein kurzes Stöckchen mit einem Stück Schnur von 30 cm Länge. Unten dran kommt ein Häkchen, das aus Draht gebogen wird.

Die Fische liegen kunterbunt auf dem Boden. Jeder Mitspieler darf angeln, so viel er will. Dazu muss er die Scheiben mit dem Häkchen hochheben. Zum Schluss werden nicht die Fische gezählt, sondern die Ziffern auf der Unterseite. Sie geben an, wie "schwer" der jeweilige Fisch ist. Wer hat die meisten Kilo Fisch?



Screwdriver

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Paarweise setzen sich die Mitspieler hintereinander in einen großen Kreis, wobei ein Spieler alleine bleibt. Dieser ruft 2 Namen (schnell hintereinander) von Leuten aus der vorderen Reihe. Die gerufenen Personen müssen jetzt versuchen, mit aller Kraft zum Ausrufer zu kommen. Ihre Hinterleute versuchen das natürlich zu verhindern, denn wer will schon gerne alleine sein? Die Runde ist vorbei, sobald einer der beiden das Knie des Rufers berührt, oder ihn auf die Wange küsst etc. Derjenige, der jetzt alleine ist, beginnt von neuem. Es gibt auch die Möglichkeit „Screwdriver“ anstatt der zwei Namen zu rufen, dann sind alle in der vorderen Reihe gemeint.



Segelfliegen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Decke, Papier

Es wird eine Startlinie markiert. Etwa 30 Schritte entfernt liegt eine Decke auf dem Boden. Zuerst wird der Papierflieger von der Grundlinie aus gestartet. Der Pilot wartet, bis sein Flieger gelandet ist, rennt dann zum Landeplatz und startet ihn von neuem.

Wer benötigt die wenigstens Starts und Landungen um auf dem Deckenflugplatz zu landen?

Variante:

- Wer schießt am weitesten?



Seifenflutschen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Auf einer glatten Fläche wird eine gerade Bahn (ca. 1 m Breite, 2 – 5 m Länge) mit einer Start- und einer Ziellinie gekennzeichnet. Die Fläche muss so beschaffen sein, dass eine Seife auf ihr ohne besonderen Widerstand rutscht, wenn Seife und Fläche befeuchtet sind (in der Regel eignen sich dafür Tische, oder gerade Flächen mit einer Plane). Die nasse Seife wird auf die Startlinie gelegt und soll über die Ziellinie „gefлutscht“ werden. Indem man mit der Handfläche oder der Faust auf den hinteren Teil der Seife schlägt, schnellt die Seife nach vor.

Variante:

- Wer kann die Seife am weitesten flutschen lassen?



Selbstporträt

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier (A3), Stifte

Jeder Spieler erhält ein etwas festeres Stück Papier, sowie einen Filzstift. Alle Spieler stellen sich im Kreis auf und halten das Papier vor ihr Gesicht. Nun beginnen sie, ihr Porträt zu zeichnen - und zwar so, dass sie nicht sehen können, was sie zeichnen (Der Mitspieler schaut sein Blatt an und fasst mit der einen Hand auf die Rückseite, wo er sein Portrait beginnt). Der Spielleiter sagt jeweils an, was zu zeichnen ist: das rechte Auge, die Nase, Zähne, das linke Ohr, der Umriss des Kopfes usw. So entsteht ein wirklich lustiges Selbstbildnis, auf dem alle Teile etwas verkehrt angeordnet sind. Und nun die Unterschrift des "Künstlers": Dazu stellt sich der Spieler auf einen Stuhl, nimmt den Filzstift in die Hand und streckt seinen Arm aus. Zwei Gehilfen halten das Porträt vor ihn hin und bewegen gemeinsam das Papier mit dem Porträt so geschickt, dass der "Filzstift" in der Hand des "Künstlers" eine passende Signatur unter das Bild malt. Die "Kunstwerke" werden aufgehängt und bestaunt.



Sessel heben

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Mitspieler werden in Gruppen zu je 5 – 7 Leute eingeteilt. Ein Mitspieler der Gruppe nimmt auf einem Sessel Platz. Seine Kameraden strecken den Zeigefinger aus und versuchen den Sessel mit ihrem Mitspieler nur mit der Kraft dieses Fingers zu heben.



Sessel riechen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Einer von drei nummerierten Zaubersesseln soll erkannt werden. Dazu verlässt ein Mitspieler den Raum und die anderen wählen einen Sessel aus. Der Spielleiter ruft nun den Mitspieler wieder herein und dieser wird den Sessel sofort erkennen.

Lösung:

- Der Spielleiter ruft den Mitspieler mit einer bestimmten Anzahl von Wörtern. Ruft der Spielleiter den Mitspieler mit einem Wort herein, wurde der Sessel Nr. 1 ausgewählt.



Sesselrücken

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Alle Mitspieler sitzen im Kreis, wobei ein Sessel frei bleibt. Ein Kind in der Mitte des Kreises versucht, sich auf den freien Platz zu setzen, aber die anderen Mitspieler wollen das durch rasches weiterrücken verhindern. Ruft das Kind in der Mitte „Richtungswechsel“ müssen die Plätze in die andere Richtung getauscht werden. Gelingt es dem Kind in der Mitte, sich zu setzen, kommt der Mitspieler in die Mitte, der zu langsam weitergerückt ist.

Variante:

- Sessel stehen irgendwo im Raum und die Mitspieler müssen dennoch verhindern, dass ein Mitspieler einen freien Sessel bekommt.



Seven up

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Spieler bilden einen Kreis. Ein Spieler beginnt, legt die linke oder die rechte Handfläche auf die Brust und sagt „Eins“. Entscheidend ist dabei die Richtung der Fingerspitzen. Zum Beispiel bei der linken Hand zeigen die Fingerspitzen nach rechts zum rechten Nachbarn im Kreis. Dieser ist jetzt als Spieler 2 an der Reihe. Er legt ebenso seine Handfläche auf die Brust und sagt „Zwei“. Das setzt sich fort bis zur Zahl „Sechs“. Bei der Zahl „Sieben“ legt hingegen Spieler 7 die Hand flach auf den Kopf und sagt „Seven up“. Spieler 8 wiederum zeigt mit rechter ausgestreckter Hand auf einen neuen Spieler im Kreis. Dieser beginnt als Spieler 1 wieder von vorne. Wer einen Fehler macht, verlässt zwar den Kreis, bleibt aber als „Störsender“ (darf andere ablenken und stören, darf niemanden berühren und ist immer außerhalb des Kreises) weiter im Spiel. Es wird solange gespielt, bis nur mehr drei Spieler im Kreis übrig sind.

Variante:

- Zipp, Zapp, Zopp – Mitspieler stehen im Kreis. Herumgegeben werden kann ein „Zipp“, bei dem eine Hand auf den Kopf gelegt wird und die Finger auf den Nebenmann zeigen, oder ein „Zapp“. Beim „Zapp“ wird die Hand unter das Kinn gelegt und zwar in die entgegengesetzte Richtung, aus der das „Zipp“ kommt. Dadurch wird die Richtung des „Zipp“ umgekehrt. Zu guter Letzt gibt es auch ein „Zopp“, das durch ein Zeigen auf einen Spieler im Kreis entsteht. Dieser hat dann wieder alle Möglichkeiten offen.



Singender Cent

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Cent-Münze

Der Spielleiter behauptet, dass ein bestimmtes Kind in der Gruppe so feine Ohren hat, dass es sogar die Töne hören kann, die bestimmte Dinge von sich geben. Besonders Cent singen Melodien, behauptet er. Das (eingeweihte) Kind geht vor die Türe, und jetzt muss einer aus dem Kreis den singenden Cent, den der Spielleiter mitgebracht hat, an sich nehmen und gut verstecken.

Und siehe da: Der Rater kommt herein, horcht bei jeder Person und findet ganz sicher den singenden Cent.

Lösung:

- Es muss beim Horchen immer nach dem Spielleiter geschickt werden, die im richtigen Moment die Beine überkreuzt.



Si – sa – su

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler bilden aus je einem Fuß einen Stern. Dann rufen sie drei mal „Si – sa – su!“, springen zurück und erstarren. Ein Mitspieler darf beginnen und versucht, einem anderen Mitspieler mit einem Schritt auf den Fuß zu treten. Gelingt ihm das, scheidet der Betroffene aus, ansonsten verharren beide in der jeweiligen Position. Dann kommt der nächste Mitspieler dran und versucht sein Glück. Das Spiel endet, wenn nur noch zwei Mitspieler übrig sind.



Sitzhockey

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Zeitungen, kleiner Softball

Es werden 2 Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen. In jeder Mannschaft gibt es einen Torhüter, der in einem gekennzeichneten Bereich (Tor) sitzt. Die Spieler müssen sich im Sitzen fortbewegen und dürfen den Ball nur mit ihren Schläger (aus Zeitung) weiterbefördern. Ziel des Spiels ist, so viele Tore wie möglich zu schießen. Der Torhüter darf als Einziger den Ball in die Hand nehmen.



Sitzkreis

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Alle Mitspieler drehen sich in die gleiche Richtung und bilden einen engen Kreis. Wenn der Kreis eng genug ist, setzen sich alle gleichzeitig auf die Schenkel ihres hinteren Mitspielers. Wenn der erste Versuch nicht klappt, sollten einige Mitspieler neu eingeordnet werden.



Skulptur

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

3 – 6 Spieler begeben sich unter den Fallschirm. Die anderen verdecken diese Spieler mit dem Fallschirm. Die Spieler unter dem Tuch stellen sich zu einer lebenden Skulptur auf. Zusammen verkörpern sie ein riesiges modernes Kunstwerk. Schließlich ist es Zeit, das Kunstwerk zu enthüllen.

Variante:

- Nachbauen – die restlichen Spieler sollen das Objekt nachstellen

So bin ich

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Jeder erhält Zettel und Stift, zieht sich ein wenig in eine Ecke zurück und schreibt untereinander vier Merkmale auf, die man an ihm sehen kann, z.B.:

1. Ich trage Tennissocken
2. Ich bin blond
3. Ich habe Schuhgröße 36
4. Ich benutze Lippenstift

Es sind im einzelnen also Merkmale, die auf verschiedene Personen im Raum zutreffen können. Nun werden noch vier Informationen gegeben, die "geheim" sind:

1. Ich hatte als Kind ein Meerschwein
2. Seit gestern besitze ich ein Auto
3. Meine Geschwister sind jünger als ich
4. Mein Freund fährt Motorrad

Jeder gibt seinen Zettel beim Spielleiter ab, die Briefe werden gemischt, und jeder zieht einen neuen. Jetzt soll die Person gefunden werden. Die ersten Merkmale engen bald den Personenkreis ein, der in Frage kommt. Nach den geheimen Merkmalen muss man sich erkundigen. Erhält man eine negative Antwort, muss man weitersuchen, bis der Inhaber des Steckbriefes gefunden ist.



Sockenmurmeln

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Murmeln, Socken

Jeder Mensch kennt das: Da ist man ausgesprochen stinksauer und soll sich aber nur verbal Luft machen dürfen. Dabei würde man eigentlich am liebsten mal tüchtig irgendwo draufhauen.

Bei diesem Spiel ist das Draufhauen nicht nur erlaubt, sondern regelrecht erwünscht. Zwei Spieler sitzen sich mit einigem Abstand gegenüber und schießen sich abwechselnd eine Murmel zu. Dies tun sie mit so großer Geschwindigkeit, dass dem (oder den) seitlich postieren Wüterich(en) das Hören und Sehen vergeht. Die nämlich sind „bewaffnet“ mit einer „Schlagsocke“. Das ist ein ganz normaler Strumpf, in welchen der zweite Sockenpartner hineingestopft wird.

So! Nun warten die „Schläger“ nur noch darauf, dass die Kugel vorbeisaust und sie ihr so richtig mit Wucht eines „auf die Mütze“ geben können. Pro Treffer wird ein Wutpunkt vergeben.



Sommer-Rodeln

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: eine Decke pro Team

An der Startlinie stehen zwei Rodelteams bereit und die Rodler nehmen auf ihren Decken Platz. Ertönt das Startzeichen greifen sich zwei Teammitglieder jeweils einen Deckenzipfel und los geht's!

Die Schlittenzieher legen sich ins Zeug und rasen die Rennstrecke entlang, um ein Hindernis und sofort wieder zum Ausgangspunkt. Wer vom Schlitten fällt wird disqualifiziert.



Sonderzüge

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Spielleiter erklärt, welche Sonderzüge verkehren und welche nicht. Die Mitspieler müssen herausfinden, warum das so ist.

Lösung:

- Vereinbartes Zeichen (Beine überkreuzen, am Kopf kratzen, an die Nase oder das Ohr greifen, ...) wenn ein Sonderzug fährt.



Speerwerfen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: 0,5 m Stock (Papprolle, kl. Besen etc.),
Hula-Hoop-Reifen

Zum Speerwerfen wird ein Stock benötigt. Von einem Ast baumelt ein Hula-Hoop-Reifen, etwa in Schulterhöhe der antretenden Sportler. Nun stellt sich der erste Spieler an die Abwurfline. Er holt mit dem Arm Schwung und wirft den „Speer“ durch den Ring. Die Landestelle des Speeres wird vom Schiedsrichter mit einem Stein markiert. Danach wird die Entfernung abgemessen.



Spiegelbild

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler schließt die Augen, der andere formt aus seinem eigenen Körper eine Figur. Wenn die Figur fertig ist, soll der Mitspieler mit geschlossenen Augen diese ertasten und dann selbst darstellen. Das Ergebnis wird verglichen, dann werden die Rollen getauscht.

Spiel mit Bändern

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Bänder

Bänder in unterschiedlicher Länge, jedoch paarweise zusammen passend, werden in ein Behältnis gelegt. Jede Person zieht wahllos ein Band und sucht anschließend den Partner mit der gleichen Bandlänge.

Variante:

- Bänder mit der gleichen Farbe bilden ein Paar.
- Essbare Bänder – Essbare Bänder (z. B. Erdbeerschnüre) werden aufgelegt und so zugedeckt, dass man nur die Enden sieht. Die Mitspieler nehmen sich ein Ende und finden so ihren Partner. Anschließend können die Schnüre geteilt und aufgegessen werden.



Spots in movement

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Musik

Zur Begleitung der Musik bewegen sich die Mitspieler durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, nennt der Spielleiter verschiedene Aufgaben, welche die Mitspieler erfüllen sollen bzw. Gruppen, die sich finden sollen.

Mögliche Aufgaben:

- So viele Hände wie möglich schütteln
- Schultern klopfen
- In die Mitte des Raumes stellen
- Alle Wände/Ecken berühren
- Gruppen bilden: gleiche Schuhgröße, Augenfarbe, Geburtsmonat/Sternzeichen
- Aufstellen nach Größe etc.



Spriesslinien

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: großes Stück Papier, Stifte

Auf ein Stück Papier werden neun Punkte gezeichnet. Jetzt darf jeder Teilnehmer nacheinander zwei dieser Punkte mit einer Linie verbinden und auf seiner Linie einen neuen Punkt zeichnen. Die Aufgabe wird immer schwerer, weil aus jedem Punkt nur drei Linien sprießen sollen und die Striche sich nie überkreuzen dürfen. Wer keine Linie mehr zeichnen kann, ist der Verlierer. Man spielt mehrere Runden hintereinander und notiert die Verlustpunkte.



Stablauf

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: ein Stock pro Mannschaft

Hier treten Paare zu einem Wettlauf an. Je zwei Läufer stehen dicht hintereinander und auf ihre rechten Schultern wird ein Stock gelegt (Gymnastikstab). Die Läufer sollen das Ziel erreichen, ohne dass der Stock herunterfällt.



Städtepantomime

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Gruppen überlegen, welche Städte allen Mitspielern bekannt sein könnten und versuchen, charakteristische Bauwerke, Situation, etc. zu finden. Nicht mehr als 3 – 4 Szenen werden den Anderen dann pantomimisch dargestellt und diese sollen die Städte erraten.



Staffellauf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: ein Staffelholz pro Gruppe

Die Kinder werden in gleich große Staffeln eingeteilt und der vorderste Spieler erhält jeweils ein Staffelholz. Dieses Holz klemmt man sich nun zwischen die Fußgelenke und watschelt, hüpf, krabbelt etc. so schnell wie möglich zum Wendemal und bringt das Stöckchen wohlbehalten zu seiner Gruppe zurück, wo man es dem nächsten Spieler übergibt.



Staffel-Stift

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: ein Stift und Plakat pro Mannschaft

Zwei Mannschaften treten gleichzeitig gegeneinander an: Die Mitspieler stehen hintereinander, der erste hält einen Stift in der Hand. In einiger Entfernung befindet sich am Boden für jede Mannschaft ein Plakat. Dorthin gilt es zu spurten und ein Wort niederzuschreiben, aber nicht irgend ein beliebiges Wort.

Kurz vor dem Start gibt der Spielleiter den Oberbegriff für diesen Durchgang bekannt. Ruft er beispielsweise „Gemüse“ aus, so rennt der Erste der jeweiligen Mannschaft mit dem Stift zum Papier, währenddessen er sich eine Gemüsesorte einfallen lässt und diese dann auf's Plakat notiert. Flugs rennt er zurück, übergibt den Stift an den Nächsten, der wiederum losläuft und ein weiteres Gemüse dazuschreibt. Am Ende werden die verschiedenen Sorten beider Mannschaften verglichen. Jedes richtige Wort zählt einen Punkt, doppelt genannte Gemüsesorten innerhalb einer Mannschaft gelten jedoch beide nicht.

Weitere Oberbegriffe:

- Spielzeug
- Buchtitel
- Klamotten
- Tiere
- Obst
- Länder
- Serien



Staubsauger

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Strohhalme, Papierschnipseln

Man benötigt zwei Schüsseln, gefüllt mit der gleichen Menge Papierschnipseln. Jedes Kind erhält einen Strohhalm. Zu Beginn des Spiels werden zwei Gruppen gebildet und der Inhalt der Schüsseln wird vor jeder jeweiligen Gruppe ausgeleert. Der Erste von jeder Gruppe saugt mit einem Strohhalm einen Papierschnipsel an und gibt ihm dem nächsten weiter usw. Die Gruppe, welche als Erste wieder alle Schnipseln in der Schüssel hat, hat gewonnen.



Steckbrief

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: großes Blatt Papier, Scheren, Klebstoff, Zeitungen, kleine Zettelchen, Stifte, Tixo

Die Gesamtgruppe wird in kleine Teams von 3-4 Spielern aufgeteilt. Jede Kleingruppe hat die Aufgabe, eine Person aus einer anderen Gruppe zu charakterisieren, und zwar so:

Auf ein Blatt Papier werden Wörter oder ganze Schlagzeilen aus alten Zeitungen aufgeklebt, eventuell auch passende Bilder, die sich auf Hobbys, Art des Wohnens, Geschmack, Lebensweise oder Stimmung beziehen. Die fertigen Steckbriefe werden im Gruppenraum an die Wand geklebt und von allen betrachtet. Jetzt soll jeder den vermuteten Namen auf ein Zettelchen schreiben und unten auf den Rand kleben. Dann wird das Geheimnis gelüftet, und der steckbrieflich Gesuchte verrät, ob er sich mit den einzelnen Aussagen identifizieren kann.



Stehball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Softball

Alle Kinder bilden einen Kreis um ein Kind herum, das einen Ball in Händen hält. Das Kind wirft den Ball so hoch es kann in die Luft, läuft fort und ruft dabei den Namen eines Mitspielers. Nun laufen auch die anderen Kinder los, bis auf das Kind, dessen Namen genannt wurde, da dieses den Ball fangen und „STOP“ rufen muss. Daraufhin müssen alle Kinder stehen bleiben. Das Kind, das den Ball gefangen hat, darf 3 Schritte auf den nächststehenden Mitspieler zugehen und versuchen ihn abzuschließen. Gelingt es ihm, so darf es in der nächsten Runde in der Kreismitte sein und den Ball in die Luft werfen. Hat es den Mitspieler nicht getroffen, darf dieser stattdessen als Werfer in die Mitte.



Steine einsammeln

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Steine, Becher

Drei bis vier Kinder stellen sich an einer Startlinie auf. Jedes Kind bekommt einen Becher vor die Füße gestellt. Im gleichmäßigen Abstand von 1 m werden 10 Steinchen auf jeder Laufbahn verteilt. Nach dem Startzeichen müssen die Spieler die Steinchen einsammeln und in den Becher legen, und zwar darf man immer nur eins aufnehmen, muss es zur Grube bringen und dann erneut loslaufen. Wer zuerst fertig ist, wird Sieger.



Sternschnuppen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier in unterschiedlichen Farben,
ein Lineal pro Kind, Schachtel

Viele Sternschnuppen werden aus gewöhnlichem Papier geknüllt, kleine Kügelchen also. Jeder Spieler wählt eine eigene Papierfarbe aus. Außerdem benötigt jedes Kind ein Lineal. In entsprechender Entfernung wird auf einem Podest eine Schachtel platziert. Die Öffnung der Schachtel weist in die Richtung der „Sternschnuppenwerfer“: Nun lädt jeder Teilnehmer sein Lineal mit einer Papierkugel. Das heißt, er biegt das Lineal nach hinten, hält mit einer Hand das Geschoss am oberen Rand des Lineals fest und lässt das Lineal dann in Richtung Schachtel losschnellen. Wie gut die einzelnen Mitspieler zielen können, ergibt die Ausbeute an gleichfarbigen Sternschnuppen in der Schachtel.



Stille Post

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler flüstert seinem Nachbarn eine Nachricht in Ohr und dieser gibt weiter, was er verstanden hat. Am Ende der Runde werden der Anfangstext und das Endergebnis verglichen.

Variante:

- Ein Mitspieler überlegt sich ein Wort, sagt es seinem Nachbarn ins Ohr und muss jetzt auf einem Bein um den Kreis hüpfen und versuchen, schneller als das Wort wieder an seinen Platz zu gelangen.



Streichholzschnecke

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Streichhölzer, Würfel

Auf den Spieltisch wird eine Schnecke aus Streichhölzern gelegt, bei der alle mithelfen. In unregelmäßigen Abständen legt man die Hölzer doppelt oder dreifach.

Jetzt wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Wenn die Eins, Zwei oder Drei fällt, darf man sich entsprechend viele Hölzchen nehmen. Bei Vier und Fünf geht man leer aus, bei einer Sechs legt man wieder eins an die Schnecke an. Wer zum Schluss die meisten Hölzer hat, ist Sieger.



Streichholzstafette

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: zwei Streichhölzer pro Kind,
zwei Streichholzschachteln mit Inhalt

Die Spielgruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt, die sich gegenüber sitzen. Jeder Teilnehmer erhält als Greifwerkzeug zwei Streichhölzer. Am Anfang jeder Mannschaft liegt auf einem Stuhl der Inhalt einer ganzen Streichholzschachtel, am Ende steht das leere kleine Schubfach.

Nach dem Startzeichen des Spielleiters nimmt der erste Spieler mit seinen "Greifern" jeweils ein Hölzchen auf und gibt es an den Nachbarn weiter. Das Hölzchen wandert durch die Reihe und wird in die Schachtel gelegt. Inzwischen sind weitere Hölzer unterwegs. Heruntergefallene Streichhölzer müssen mit den Hölzchen wieder aufgehoben werden. Die Mannschaft, die zuerst alle Hölzer in der Schachtel hat, hat gewonnen!



Sturm im Wasserglas

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: großes Wasserglas, Glasmurmeln

Ein Wasserglas, das einen heilen Rand haben muss, wird mit Wasser gefüllt. Etwa 1,5 cm unterm Rand bleiben frei. Jeder Mitspieler bekommt eine handvoll Glasmurmeln. Ehe wir beginnen, soll jeder schätzen, wie viele Murmeln in das fast volle Glas passen werden, bis es überläuft. Der Spielleiter notiert die geschätzten Zahlen. Dann wirft reihum jeder eine Murmel ins Glas und so immer weiter, bis der erste Tropfen überläuft. Zwischen dem Einwerfen muss man immer wieder warten, bis sich das Wasser beruhigt hat. Es dauert erstaunlich lange bis zum kritischen Punkt. Wer mit seiner Schätzzahl der Wahrheit am nächsten kam, hat gewonnen.



Surfen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: „Surfbrett“ (Backblech, Plastiksackerl etc.), Seil

Zwischen zwei Bäumen wird ein Seil gespannt. Der erste Spieler stellt sich am Startbaum auf sein Surfbrett und wartet auf das Startsignal. Sobald dieses gegeben wird, zieht sich der Sportler mit Muskelkraft am Seil entlang zum Zielbaum, wobei die Zeit gestoppt wird.



Szenen-Raten

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Spieler verlässt den Raum. Die Gruppe überlegt sich eine Aufgabe, die der Spieler später erraten soll, wenn er wieder im Raum ist (z. B. einen Gegenstand im Raum berühren, eine einfache Handlung ausführen oder eine Statue darstellen). Kommt der Spieler wieder zurück, gibt die Gruppe ihm einen kleinen Anhaltspunkt, um welche Art von Aufgabe es sich handelt (z. B. Gegenstand berühren). Damit er weiß, ob er auf der richtigen Spur ist, begleitet die Gruppe ihn mit einer bekannten Melodie oder klatscht in die Hände. Laut bedeutet richtig, leise hingegen falsch.

Variante:

- Teamwork – Zwei Spieler sollen gemeinsam eine Aufgabe erfüllen und können einander beraten.



T

Tante Milli badet

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Papier, Stifte

Im Fließbandverfahren wird ein Satz geschrieben. Das bedeutet, dass nach jedem angegebenen Satzteil das Blatt Papier so gefaltet wird, dass man nicht mehr lesen kann, was geschrieben wurde. Dann gibt man es an den Nachbarn weiter, der den Satz auf seine Weise weiterführt. Der Spielleiter sagt die einzelnen Schritte an:

1. Ein Name mit Titel oder Beruf (Tante Milli)
2. Was tut die Person? (badet)
3. Wann wird das getan? (um Mitternacht)
4. Wie wird das getan? (verzweifelt)
5. Mit wem wird es getan? (mit Donald Duck)
6. Wo wird es getan? (im Kleiderschrank)

Wenn der Satz fertig ist, dürfen alle das Papier auffalten und den Unsinn vorlesen.



Tanzkreis

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Es werden zwei gleich große Kreise gebildet und zwar ein Innen- und ein Außenkreis, jeweils mit Handfassung. Die Kreise stehen einander zugewandt. Eine Musik erklingt und die Kreise bewegen sich in gegensätzlicher Richtung zueinander. Wenn die Musik abbricht, stehen sich die gefunden Paare gegenüber.



Tastquiz

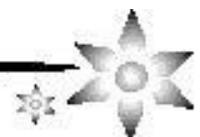
Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Augenbinde, Seil, verschiedene Gegenstände

Es geht darum, blind Gegenstände zu ertasten, sich die Reihenfolge zu merken und die richtige Bezeichnung zu finden. Dazu werden 2 Gruppen gebildet. Jede zieht sich in einen Raum zurück. Sie spannt ein Seil quer über den Raum und hängt an das Seil zwischen 10 und 25 verschiedene Gegenstände: eine Socke, ein Papiertaschentuch, einen Kochtopf usw.?

Abwechselnd werden jeweils einem Spieler die Augen verbunden. Er geht in den Raum der anderen Gruppe und versucht, die Gegenstände zu ertasten. Sind alle Spieler die Tastreihe der Gegenpartei entlanggegangen, setzen sich die Spieler zusammen und notieren die ertasteten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge. Die Lösungen werden dann mit den Tastreihen verglichen.



Tausendfüßler

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Alle Mitspieler haben den Fallschirm über ihrem Kopf, gehen darunter und lassen ihn sinken. Wenn alle mit dem Fallschirm bedeckt sind, kann es losgehen. Da der entstandene dicke Tausendfüßler bislang noch reichlich orientierungslos ist, sollte ein Mitspieler zum Kopf des Tausendfüßlers gemacht werden, der alle Aktivitäten steuert und dafür sorgt, dass es nicht zu Zusammenstößen kommt.

Variante:

- Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Dann spielen sich abwechselnd Tausendfüßler: Während die eine Gruppe unter dem Fallschirm verschwindet, hat die andere ihren Spaß beim Zuschauen.



Teampuzzler

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: vorbereitete Puzzles

Kleinere Gruppen aus 2 bis 5 Spielern haben die Aufgabe, ein Puzzle zu legen. Der Spielleiter hat solche Puzzles vor Beginn des Spiels bereits vorbereitet. Er hat großflächige Bilder und Plakate ausgewählt, und zwar ein Bild mehr, als Teilgruppen gebildet werden sollen. Die Bilder werden vom Spielleiter in 20 verschiedene Stücke zerschnitten, gemischt und auf die verschiedenen Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch, erhält die Beschreibung ihres Bildes sowie 20 aus verschiedenen Bildern stammende Puzzleteile. Jede Gruppe versucht nun, anhand der Bildbeschreibung ihr Puzzle im Team zu legen. Nicht benötigte Puzzleteile gibt sie an den Spielleiter und sucht sich dafür (in gleicher Anzahl) neue Puzzleteile beim Spielleiter aus. Ist eine Gruppe mit ihrem Puzzle fertig, wird das Spiel sofort abgebrochen. Jede Gruppe zählt, wie viele Teile sie inzwischen eingefügt hat und wie viele nicht. Eingefügte Teile geben Pluspunkte, die anderen Minuspunkte. So kann man mehrere Durchgänge machen.



Telefax

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, zwei Stifte

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 (mit etwa 30 cm Abstand voneinander). Der Spieler am Anfang der "Leitung" notiert sich auf einem Stück Papier das zu übermittelnde (einfach gehaltene) 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 Stück Papier. Danach werden beide Zeichnungen miteinander verglichen. Hat die Gruppe Spaß an dem Spiel, können andere Spieler die Rolle des Senders und des Empfängers übernehmen.

Variante:

- Bild auf der Handfläche weitergeben
- Nachdem das Bild am Rücken des Vordermannes gezeichnet wurde, wird das Bild auf Papier festgehalten und am Ende wird verfolgt, wie sich das Bild verändert hat.



Telegramm

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler steht in der Mitte, die anderen reichen sich die Hände. Der Spielleiter beginnt das Spiel z. B. mit den Worten „Ich schicke ein Telegramm an den Roland“. Dabei drückt er einen seiner Nachbarn so an der Hand, dass es der Mitspieler in der Kreismitte nicht bemerkt. Das Telegramm wird nun durch Händedruck weitergeleitet, bis es beim Empfänger ist („Telegramm erhalten!“). Dieser schickt dann ein neues Telegramm ab. Erwischt der Mitspieler in der Mitte aber jemanden beim Drücken, so muss dieser in die Mitte und der Adressat schickt das nächste Telegramm ab. Man kann ein Telegramm auch in beide Richtungen schicken.

Variante:

- Man verschickt Telegramme (auch) mit den Füßen



Teller drehen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Plastikteller

Alle Mitspieler erhalten Nummern. Ein Mitspieler nimmt einen Teller, dreht ihn und nennt dabei einen Nummer. Der gerufenen Mitspieler muss den Teller erwischen, bevor er umfällt. Wer zu langsam ist, gibt einen Pfand ab.

Tennis

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: eine Decke, ein Tennisball pro Kind

Die Decke liegt ausgebreitet am Fuße des Hügels und wartet auf Bälle, die von oben den Hügel hinuntergekullert kommen. Der Ball muss tatsächlich auf der Decke liegen bleiben. Klappt dies nicht, macht der Spieler einen Purzelbaum den Hügel hinunter, holt seinen Ball und startet von Neuem.



Tiere, Tiere, Tiere

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Zettel mit Tiernamen oder –abbildungen

Es werden entsprechend der gewünschten Gruppengröße Zettel, auf denen Tiernamen stehen verteilt. Jede Person bekommt die Aufgabe, das ihr zugeordnete Tier durch Laute darzustellen. So sollen sich gleiche Tiere in Gruppen finden.

Variante:

- Die Tiere werden pantomimisch dargestellt.



Tischtennis ohne Tisch

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Schnur, Bücher, Bälle

Ein Spielfeld wird eingegrenzt und eine Schnur gespannt, die als Netzersatz dient. Statt den Tischtennisschläger können Bücher verwendet werden. Auf diese Weise in den Besitz von beliebig vielen Tischtennisplatten gekommen, kann man viele Mannschaften zu einem fröhlichen Turnier einladen.



Titelseite

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Alle Spieler bekommen ein Papier und Schreibzeug. In 15 – 20 Minuten gestaltet jeder die Titelseite einer Zeitung mit Text, Bildern etc. Als Thema gilt die vergangene Spielaktion (gut geeignet sind dafür längere Spielaktionen, ganze Lager etc.) Wenn alle soweit sind, werden die Zeitungsberichte gegenseitig hergezeigt und vorgelesen.



Tod auf der Treppe

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Bei diesem Spiel wird ein Krimi geschrieben, der den Namen "Tod auf der Treppe" trägt. Jeder darf aber nur zwei Minuten lang schreiben, dann wird das Blatt so gefaltet, dass man nur noch die letzte Zeile lesen kann, und der Nachbar zur Rechten bekommt das Papier. Jetzt schreibt jeder den angefangenen Satz irgendwie zu Ende und dichtet weiter, bis wiederum zwei Minuten um sind. Der Spielleiter schaut auf die Uhr und klopft nach jeweils zwei Minuten, dann wird immer weitergegeben. Ist das Blatt voll, werden die Geschichten vorgelesen.



Trabrennen

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Immer drei Spieler bilden eine Reitergruppe. Die beiden stärksten Kinder knien sich als Pferde an die Startlinie. Der dritte Spieler, der Reiter, klettert vorsichtig von hinten auf das Gespann und kniet sich mit jeweils einem Bein auf das Pferd. Nach dem Startsignal preschen die Pferde vorwärts, legen sich in die Kurve, umrunden ein Hindernis und traben zurück zur Startlinie. Fällt ein Reiter während des Rennens von seinem Pferd, muss das Gespann von Neuem starten!



Traktor-Rennen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Traktor-Rennen macht Spaß und hat den praktischen Nebeneffekt, dass der Fallschirm schnell zu einem schönen, kleinen Bündel aufgerollt wird.

Jeder Spieler ist ein Traktor-Rennfahrer. Ziel ist es, als erster Traktorfahrer in der Mitte des Fallschirms anzukommen. Dazu muss der Fallschirm mit beiden Händen aufgerollt werden. Durch die entsprechende Geräuschkulisse werden die Spieler angefeuert: „Fahrer, startet Sie ihre Maschinen. Und los! Vrrumm!“



Trampolin springen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Mistkübel mit Öffnungspedal, Maßband, kleiner Soft- oder Tischtennisball

Der Spieler legt einen Ball auf den Deckel eines Mistkübels. Danach tritt er beherzt auf das Öffnungspedal und schleudert damit den Ball möglichst weit nach vorne. Dort stehen die Schiedsrichter und messen den Weg, den das Bällchen bis zum Aufprall auf den Boden zurückgelegt hat.



Treibjagd

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: zwei unterschiedliche, kleine Bälle

Es gibt zwei Mannschaften, die durchnummeriert worden sind. Jede erhält am gegenüberliegenden Kreise einen Ball und muss versuchen, durch rasches Weitergeben innerhalb der eigenen Mannschaft den anderen Ball zu überholen. Wenn das gelingt, beginnt die nächste Runde. Fällt der Ball hinunter, muss er an der gleichen Stelle wieder ins Spiel gebracht werden.



Trockenski

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Zeitung

Zwei Spieler treten zu einem Wettlauf an, der einmal längs durch den Raum geht. Jeder hat als Skier zwei halbe Zeitungsblätter unter den Füßen, auf denen er die Laufbahn entlang rutschen muss, ohne sie zu verlieren. Wer im Eifer heruntertritt, muss wieder aufsteigen.



Tütchenpusten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Schnur, zwei Papierkreise, Tixo

Es werden zwei Staffeln gebildet. Für jede Staffel wird eine Schnur von einer Stuhllehne zur anderen gespannt. Auf die Schnur fädeln wir vorher eine kleine Tüte, die wir aus einem Papierkreis zusammenkleben. Jetzt soll immer einer aus der Mannschaft die Tüte von einem Stuhl zum nächsten pusten. Der jeweilige Sieger bringt seiner Mannschaft einen Pluspunkt ein. Die Tüten werden wieder in ihre Ausgangslage zurückgeschoben, und das nächste Paar tritt zum Wettkampf an.



U

Überqueren – Das Fliesenlegerspiel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Zeitungspapier

Jeder Mitspieler bekommt eine Zeitungspapier und muss von der Startlinie weg das Ziel erreichen. Das schwierige dabei ist aber, dass er aber den Boden nicht berühren darf, sondern immer auf das Zeitungspapier steigen muss. Nun ist Kreativität angesagt, um die Strecke zu bewältigen. Natürlich muss man den Weg nicht alleine bestreiten, sondern man kann sich zu Gruppen zusammenschließen.



Umstülpen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Dieses Spiel ist eine Herausforderung für die gesamte Mannschaft. Kann diese den Fallschirm umstülpen, ohne dass auch nur ein Spieler den Rand loslässt? Dazu ist wirklich viel Teamarbeit und Koordination erforderlich.



V

Vampir

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Alle Mitspieler gehen blind durch den Raum (ev. Verdunkeln). Wer vom Vampir (anonym bestimmt) gebissen wird, wird selbst zum Vampir. Treffen zwei Vampire aufeinander, werden sie wieder zu Menschen. Das Spiel endet am besten, noch bevor Langeweile entsteht.



Vater Abraham

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Mitspieler sitzen im Kreis und das Lied wird gesungen. Am Ende des Textes spricht und zeigt der Spielleiter die Bewegung(en) vor, die dann alle anderen nachmachen. Nahtlos wird das Lied wieder von vorne zu singen begonnen, während die Bewegung(en) dazugemacht werden.

Bewegungen:

- Der rechte Fuß! – mit dem rechten Fuß aufstampfen
- Der linke Fuß! – mit dem linken und rechten Fuß aufstampfen
- Die rechte Hand! – vorigen Bewegungen + rechte Hand auf und ab bewegen
- Die linke Hand! – linke Hand dazu auf und ab bewegen
- Den Popsch dazu! – vorigen Bewegungen + auf- und niedersetzen
- Den Kopf hinunter! – vorigen Bewegungen + Kopf nicken
- Die Zunge raus – vorigen Bewegungen + Zunge rausstrecken

„Vater Abraham hat sieben Söhne, sieben Söhne hat Vater Abraham. Und sie aßen nichts und sie tranken nichts und sie hatten kein’ Verdruss.“



Verflixte körperliche Leiden

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: vorbereitete Zettel

Verschiedene Darstellungen werden auf einzelne Zettel geschrieben, welche die Mitspieler ausführen müssen. Personen mit gleichen „Leiden“ bilden eine Gruppe.

Beispiele:

- Mit einem Bein hinken
- Mit dem rechten Auge zwinkern
- Mit den Achseln zucken
- Den Kopf hängen lassen
- Ganz gekrümmt gehen
- Auf dem Po rutschen
- Sich die Schultern halten etc.

Verkehrt abschießen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: Ball

Alle Mitspieler bilden, mit dem Rücken zur Kreismitte, einen Stehkreis und spreizen die Beine. Einer steht in der Kreismitte und soll mit einem Ball abgeschossen werden. Das ist gar nicht so einfach, da die Mitspieler den Ball nur durch ihre gespreizten Beine werfen dürfen.



Verstecken im Dunkeln

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: -

Ein Freiwilliger zählt bis 30, während sich die anderen Mitspieler in den Räumlichkeiten verstecken, die völlig verdunkelt wurden. Der Freiwillige sucht dann die anderen Mitspieler. Wer gefunden wurde, setzt sich nieder und verhält sich ruhig, bis alle gefunden wurden.



Versteinern

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

In einem begrenzten Spielfeld versuchen ein oder mehrere Fänger die anderen Mitspieler zu versteinern. Wer abgeschlagen wird, bleibt stehen, bis er von einem anderen Mitspieler erlöst wird. Erlöst werden kann je nach Vereinbarung durch Handschlag, Bocksprung, durch die Beine kriechen, Abklatschen, einmal um den Versteinerten laufen, etc. Erlösen darf natürlich nur, wer selbst nicht versteinert ist. Das Spiel ist beendet, wenn alle Mitspieler versteinert sind.



Vertrauensfall

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Ein Freiwilliger stellt sich auf eine erhöhte Position. Seine Mitspieler stehen direkt unterhalb der Erhöhung und verhaken ihre Arme. Der Freiwillige schließt die Augen und lässt sich in die Menge fallen.



Vertrauensgasse

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Teilnehmer bilden paarweise gegenüberstehend eine Gasse. Ihre Arme strecken sie in Schulterhöhe in diese Gasse. Ein Freiwilliger stellt sich ein paar Meter vor den „Eingang“ der Gasse und läuft durch. Seine Mitspieler ziehen die Arme knapp vor den Augen des Freiwilligen in die Höhe.



Vertrauenkreis

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler bilden einen engen Kreis. Ein Mitspieler steht mit geschlossenen Augen unbeweglich in der Mitte und lässt sich von den anderen durch den Kreis weiterreichen. Alle Mitspieler sollen diese Erfahrung machen dürfen, aber nicht müssen. Anschließend folgt ein Gespräch über die Empfindungen.



Vertrauensspaziergang

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Augenbinden

Die Mitspieler bilden Zweiergruppen. Dabei sollten sie Personen wählen, denen sie vertrauen. Einer von beiden bekommt eine Augenbinde und lässt sich 15 Minuten von dem/r anderen führen. (Schulhof, Natur oder in einem Gebäude). Nach einer Viertelstunde wird gewechselt. Wenn beide die Erfahrung der "Blindheit" gemacht haben, werden die Eindrücke aufgeschrieben.

Die Gesichtspunkte könnten sein:

- Was war auffällig?
- Was war angenehm/unangenehm?
- Was habe ich gefühlt? (beim Führen/ beim Geführt werden)
- Welche Rolle gefiel mir besser?
- Was möchte ich meinem/r Partner/Partnerin sagen?
- Was will ich mit der Erfahrung anfangen?

Variante:

- Der „Blinde“ wird an einen Ort gebracht, an der er seinen Umgebung kurz erfahren kann. Danach wird er wieder zum Ausgangspunkt geleitet. Nach dem er dort angekommen ist, kann er seine Augenbinde abnehmen und muss den Ort wieder finden, an dem er war.



Vertrau mir!

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Jeder Spieler hat einen etwa gleich großen Partner. Die Partner stehen sich gegenüber, etwa eine Armlänge auseinander und die Füße sind geschlossen. Beide heben die leicht gestreckten Arme bis etwa auf Brusthöhe und die Handflächen zeigen zum Partner. Dann lassen sich beide nach vorn fallen, sodass sich ihre Handflächen berühren und sie sich abstützen können. Um wieder in die aufrechte Position zu kommen, drücken sie sich gegenseitig hoch, ohne hierbei das Gleichgewicht zu verlieren. Die Spieler sollten sich dabei möglichst wenig bewegen. Danach geht jeder einen Schritt zurück und sie versuchen es noch einmal.



Verwünschenes Schloss

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Augenbinde

Ein Mitspieler ist "blind" in ein verwünschenes, dunkles Schloss geraten. Die ehemaligen Bewohner des Schlosses sind in Wände, Mauern und Türen verwandelt worden und hoffen auf ihre Erlösung. Erlöst sind sie, wenn ein Wanderer durch die Gänge des Schlosses geht, einen ganz bestimmten Gegenstand findet und den Namen dieses Gegenstandes sagt.

Das ist nicht so einfach, denn im Raum ist absolut dunkel, und die "Wände" (Mitspieler) haben zwar Ohren und Augen, können aber nicht reden. Berührt der blinde Mitspieler einen der Verwunschenen, kann ihn dieser behutsam und vorsichtig in die Richtung lenken, wo sich der gesuchte Gegenstand befindet. Dabei darf er seine Hände nicht verwenden. Der gesuchte Gegenstand, der zu Beginn des Spiels irgendwo deponiert wurde, liegt auf dem Boden.



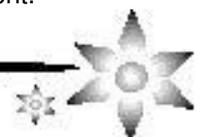
Vier Ecken

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Es gibt vier Ecken. Jede Ecke bekommt eine Zahl von 1 – 4 zugewiesen. Ein Spieler steht in der Mitte. Es schließt seine Augen und zählt langsam und laut bis 10. Während er zählt, verteilen sich die anderen Spieler leise auf die Ecken. Jetzt ruft der Spieler, der in der Mitte steht, eine Zahl von 1 – 4. Alle Spieler, die in dieser Ecke stehen, müssen jetzt zum Spieler in die Mitte gehen. Von ihnen wird einer zum neuen Rufer bestimmt, der wieder bis 10 zählt und die restlichen Mitspieler verteilen sich erneut in den Ecken. Das wiederholt man so lange, bis entweder einer oder keiner der Spieler in den Ecken steht.



Vierfüßler

Altersstufe: ab 6 Jahren

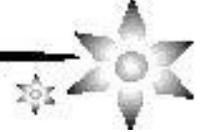
Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: ein zusätzliches Paar Schuhe pro Spieler

Wer bei diesem Rennen mitlaufen will, verzaubert sich zuerst in einen Vierfüßler, indem er auch mit den Händen in ein Paar Schuhe schlüpft und sich dann neben seine Vierfüßler-Kameraden an die Startlinie stellt. Sobald das Startzeichen gegeben wird, müssen die Mitspieler die Rennstrecke so schnell wie möglich bewältigen, ohne einen Schuh zu verlieren.

Variante:

- Mannschaft – Ein Mitspieler geht eine Strecke und muss dann wieder zurückkommen, denn erst dann darf der nächste aus der Mannschaft los. Welche Mannschaft am schnellsten war, hat gewonnen.



Vier gewinnt

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Großgruppe

Material: -

Es werden 6 Stuhlreihen aus jeweils 6 Stühlen gebildet. Zwei Mannschaften haben das Ziel, 4 ihrer Mitglieder so auf die Stühle zu setzen, dass eine Reihe entsteht (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Abwechselnd nimmt jeweils ein Mitglied aus jeder Gruppe auf einem der Stühle Platz. Zur besseren Übersichtlichkeit setzen die Spieler der einen Mannschaft Kopfbedeckungen auf (Hüte, Schals usw.).



Visitenkarte

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Jeder Spieler in der Gruppe fertigt für sich eine Visitenkarte an. Das Besondere ist, dass der Name nicht einfach nur aufgeschrieben wird. Der Spieler steht vielmehr vor der Aufgabe, zu jedem Buchstaben seines Namens einen einfachen Begriff zu bilden und zu zeichnen. Der Name auf der Visitenkarte besteht also nicht aus z.B. 5 Buchstaben, sondern aus 5 kleinen Zeichnungen. Gut wäre es, wenn die Begriffe eine Bedeutung für den Spieler hätten. Jeder aus der Gruppe zieht nun eine solche Visitenkarte und versucht, den entsprechenden Spieler zu finden. Ist dies gelungen, führen beide ein kurzes Gespräch, z.B. darüber, welche Bedeutung die gezeichneten Gegenstände für den jeweiligen Spieler haben. Die Karte wird dann zurückgelegt. Es ist so möglich, dass die Spieler verschiedene Mitspieler kennen lernen.



Vogelstraub

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Jeder kniet sich hin und hält den Fallschirm straff am Boden. Dann zählen alle bis 3. Bei „Drei“ stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. Während der Fallschirm zu Boden sinkt, legen sich alle Mitspieler auf den Boden oder knien sich hin. In jedem Fall werden die Köpfe der Spieler in bester Vogelstraub-Manier unter den Fallschirm gesteckt und das Tuch um die Schultern gezogen. Im Inneren des Fallschirms sind nun ein Haufen körperlose Köpfe, solange bis der Fallschirm schließlich alle vollkommen begraben hat.

Variante:

- Wer hat da geguckt? – Während alle ihre Köpfe unter dem Fallschirm haben, schließen sie ihre Augen und versuchen sie zu öffnen, ohne dass es jemand merkt. Gleichzeitig soll herausgefunden werden, ob ein anderer einen Blick riskiert. Die besten Spieler sind diejenigen, welche beim Schauen erwischen, ohne selbst erwischt zu werden.
- Fallschirm aufpusten – Es wird versucht, den Fallschirm am Zusammenfallen zu hindern. Mit vereinten Kräften gilt es, nur mit Hilfe der Lunge, den Fallschirm so lange wie möglich in der Luft zu halten.



Vöglein, wie piepst du?,

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Ein Mitspieler mit verbundenen Augen hockt im Kreis. Ein anderer Mitspieler geht zu ihm und klopft auf den Rücken. Auf die folgende Frage „Vöglein, wie piepst du?“ muss das Vöglein mit verstellter Stimme antworten und der Mitspieler in der Mitte versucht, das Vöglein am Gepiepse zu erkennen. Wer erkannt wird, löst das Kind in der Mitte ab.



Vorurteile

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Die Gruppe entwickelt gemeinsam Fragen, auf die man mit "ja" oder mit "nein" antworten kann. Gefragt werden kann nach Vorlieben, Interessen, Werthaltungen, Handlungsabsichten, Gefühlen - also nach allem, was mitteilenswert und interessant ist. Beispiele: Liebst du es, im Regen spazieren zu gehen? Magst du Hunde? Gibst du einem Bettler am Straßenrand etwas? Kannst du Motorrad fahren? Bist du mit deinem Beruf zufrieden? Alsdann erhält jeder Spieler zwei gleichgroße Stücke Papier, auf die er "JA" und "NEIN" schreibt.

Nun beginnt das Spiel: Reihum zieht jeder Spieler eine Fragekarte, liest sie vor und schiebt verdeckt seine Ja-Karte oder seine Nein-Karte vor sich. Die anderen Spieler schieben ebenfalls verdeckt eine ihrer beiden Karten vor sich. Gleichzeitig werden die Karten aufgedeckt, und die Spieler prüfen, ob sie ihren Mitspieler richtig oder falsch eingeschätzt haben.



w

Wackelpudding

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Fast alle Spieler begeben sich unter den Fallschirm, sozusagen als Zutaten in den Topf. Die anderen, die Köche, wollen einen original Menschen-Wackelpudding zubereiten.

Dazu bitten sie die Zutaten, diverse Körperteile zu heben oder zu bewegen um unter dem Fallschirm bestimmte Formen zu schaffen. Ein Koch ruft z. B.: „Macht drei Hampelmänner“ oder „Legt Euch auf den Rücken und hebt Euer linkes Bein nach oben!“ Wenn ein Koch vom Pudding kosten will, heißt das, dass er seinen Platz mit einem anderen Spieler unter dem Fallschirm tauscht.



Wahr oder falsch

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Zwei Mannschaften stellen sich gegenüber. Eine Gruppe ist „Wahr“, die andere ist „Falsch“. Der Spielleiter stellt Behauptungen auf und je nach Wahrheitsgehalt ist die eine oder andere Mannschaft dran. Sie muss versuchen, die Mannschaft, die gerade nicht Recht hat, zu fangen, währenddessen sie wegläuft und sich hinter ihrer Begrenzungslinie retten will. Das Spiel ist aus, wenn es nur noch eine Mannschaft gibt.

Varianten:

- Krümel und Krusten – 2 Mannschaften stellen sich gegenüber. Die Kinder der einen Reihe sind „Krümel“, die anderen sind „Krusten“. Der Spielleiter ruft entweder „Krümel“ oder „Krusten“ und verlängert die Spannung, indem er das Krrrrrrr... ausdehnt. Auf „Krusten“ dreht sich die entsprechende Mannschaft schnell um und läuft vor der anderen davon. Der Spielleiter kann auch andere Wörter sagen, die mit „Kr“ beginnen um die Spannung zu verlängern.
- Schwarz-Weiß – 2 Mannschaften stellen sich gegenüber, wobei eine davon Schwarz und die andere Weiß ist. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Sobald einer der beiden Farben vorkommt, muss diese versuchen, die andere Mannschaft zu fangen.



Wäscheklammernspiel

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Papier, Wäscheklammern, Stifte, Schnur
Material für die einzelnen Stationen

Eine Schnur in ca. 2 m Höhe wird gespannt und mit Wäscheklammern bestückt. Die Spielestationen werden vorbereitet und beschriftet. Jeder Mitspieler erhält ein DIN A4 Blatt und einen Stift. Es werden Paare gebildet. Jeder Spieler zeichnet in 3 Minuten vom Partner ein einfaches Portrait auf das DIN A4 Blatt und hängt dieses mit einer Klammer an die Wäscheleine. Die zufällige Anordnung der Portraits ergibt eine Reihung vom ersten bis zum letzten Platz. Das Ziel für alle Spieler ist es, am Ende des Spiels an erster Stelle zu stehen. Auf den ersten Platz kann sich ein Spieler durch gewonnene „Duelle“ mit anderen Spielern vorkämpfen.

Für ein Duell zwischen zwei Spielern an einer Spielstation gelten folgende Bedingungen:

- Duelle finden grundsätzlich nur zwischen zwei Spielern statt, die innerhalb von 5 Plätzen liegen (z. B. zwischen Platz 11 und Platz 7)
- Der schlechter platzierte Spieler darf die jeweilige Spielstation bestimmen.
- Ein Spieler darf nie 2 mal hintereinander dieselbe Spielstation benutzen.

Änderungen bei den Platzierungen:

- Gewinnt der besser gereichte Spieler das Duell, bleibt alles beim Alten.
- Gewinnt der schlechter gereichte Spieler, dann werden die beiden Plätze, d. h. die Portraits an der Wäscheleine, miteinander vertauscht.

Das Spiel ist zeitlich auf 45 min begrenzt. Wenn der Spielleiter das Schlussignal gibt, müssen die begonnenen Duelle noch zu Ende gespielt werden. Bei einer kurzen Siegerehrung werden den Spielern originell Überraschungs- und Trostpreise verliehen!

Beispiele für Stationen:

- Teebeutel Zielwurf – mit einem Teebeutel in einen Becher werfen
- Papierflieger Weitwurf – Der beste von 3 Versuchen zählt
- Schnur springen – Wer schafft mehr Sprünge ohne abzusetzen?
- Grimassen schneiden – Sich mit Grimassen gegenseitig zum Lachen bringen
- Zündholzmikado – Wer hat mehr Geduld und auch Glück?
- Frisbee Zielwerfen – Mit der Frisbee in einen Kreis werfen
- Würfeln – Wer schafft bei 10 Würfeln die höhere Punkteanzahl?
- Herzeln – Spielkarten blind auflegen und die erste Herzkarte gewinnt
- Papierdeckel Turm – Wer baut in 3 Minuten den höheren Turm?



Waschweibfußball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: zwei Besen, Putzfetzen

An zwei gegenüberliegenden Wänden stehen Tore (z. B. Sesseln), jede Mannschaft erhält einen Besen, gespielt wird mit einem Wischtuch. Alle Mitspieler einer Gruppe erhalten Nummern. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf, die Mitspieler beider Teams mit dieser Nummer laufen zum Besen und versuchen, den „Ball“ (Putzfetzen) ins andere Tor zu befördern. Nach dem Tor beginnt eine neue Runde.



Was müssen das für Bäume sein?

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Gruppe steht im Kreis und singt. Zu verschiedenen Wörtern werden Bewegungen gemacht. Bei jeder Wiederholung des Textes wird ein Wort ausgelassen und nur die Bewegung gemacht.

„Was müssen das für Bäume sein, wo die großen Elefanten spazieren gehen, ohne sich zu stoßen. Links sind Bäume, rechts sind Bäume und dazwischen Zwischenräume, wo die großen Elefanten spazieren gehen, ohne sich zu stoßen.“



Wasserball

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: 40 Tennisbälle, Kinderplanschbecken,
dicke Strohhalme, 2 Kübeln

In einem Becken schwimmen Tennisbälle (sollen verteilt sein, ev. Wellen machen). Immer zwei Teams zu je drei Kindern treten gegeneinander an. Die sechs Kinder verteilen sich um das Planschbecken und jedes hat einen Strohhalm.

Nach dem Startsignal versuchen die Wasserballer so schnell wie möglich die Bälle mit ihren Halmen anzusaugen und ohne Zuhilfenahme der Hände die Bälle in ihren Gruppenkübeln zu transportieren. Schwimmt kein Ball mehr im Becken, so wird gezählt, wie viele Bälle jede Mannschaft ergattert hat.



Wassermann

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Ein Freiwilliger steht in einer gewissen Entfernung gegenüber den anderen Mitspielern, die rufen: „Wassermann, mit welcher Farben dürfen wir über den Ozean?“ Dieser sagt eine Farbe und die Mitspieler, die diese Farbe in ihrer Kleidung haben, dürfen unbescholten auf die andere Seite. Die anderen hingegen, müssen auf die andere laufen ohne vom Wassermann gefangen zu werden. Wurde ein Mitspieler gefangen, wird dieser auch zum Wassermann. Das Spiel ist aus, wenn es nur noch Wassermänner gibt.



Wassertransport

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Plastikbecher (ohne Boden), Wasserkübel

In einem Kübel befinden sich mehrere Liter Wasser, die über eine bestimmte Strecken zum anderen Kübel transportiert werden müssen. Transportiert werden kann das Wasser mittels Becher, bei denen leider der Boden fehlt. Im leeren Kübel gibt es eine Markierung, die erreicht werden muss. Während des ganzen Transport wird die Zeit gestoppt.



Wasserwettlauf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Schwimmbecken

Durchgeführt wird das Rennen im Nichtschwimmerbecken im Bad. Je nach Größe des Beckens können 3 – 10 Kinder gleichzeitig laufen.



Watte blasen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe

Material: Watte

Die Mitspieler sitzen um einen Tisch herum, dürfen ihn aber nicht berühren. Der Spielleiter wirft einen Watteball in die Mitte und die Mitspieler versuchen, diesem vom Tisch zu blasen. Wenn das gelingt, erhält jeder Mitspieler einen Minuspunkt, an dessen Seite der Ball vom Tisch gefallen ist.

Variante:

- Tischtennis – 2 Mannschaften stehen sich gegenüber an einem Tisch. Auf der Mittellinie liegen 5 Tischtennisbälle, die nach einem Startsignal von den beiden Mannschaften auf die andere Seite geblasen werden sollen. Sobald sich alle Bälle, auch nur für einige Sekunden, auf einer Seite befinden, pfeift er ab.

Wedel-Ei

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Tischtennisball, Pappteller, Schnüre

Alle Teilnehmer benötigen einen Tischtennisball und einen breitflächigen Gegenstand zum Wedeln (z. B. Pappteller). Dann werden mit Schnüren Anfang und Ende einer „Wedelstrecke“ markiert, die es zu überwinden gilt. Mehrere Teilnehmer starten gleichzeitig. Die Tischtennisbälle liegen auf der Startlinie und sobald der Anpfiff ertönt, treiben die Spieler mittels Hin- und Herwedeln des Tellers das federleichte Ei vor sich her, bis es die Ziellinie überrollt. Dabei darf der Teller den Ball niemals berühren. Hat das erste Wedel-Ei sein Ziel erreicht, so steht der Sieger dieser Runde fest.



Wein-berg-schnek-ke

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler werden in so viele „Schrei-Gruppen“ geteilt, wie das zu ratende Wort Silben beinhaltet. Angenommen es soll das Wort „Weinbergschnecke“ erraten werden: Zuerst wird ein Teilnehmer (derjenige, der raten soll) vor die Türe geschickt. Die anderen entscheiden währenddessen, welches Wort erraten werden soll und wer welche Silbe übernimmt. Das seltsame Konzert beginnt, sobald der Rater das Zimmer betritt. Die erste Gruppe schreib rhythmisch „Wein, Wein, Wein ...“, die zweite Gruppe „berg, berg, berg ...“, die dritte „schnek, schnek, schnek, ...“ und die letzte Gruppe „ke, ke, ke ...“. Alle rufen gleichzeitig und in etwa dem gleichen Takt, damit dem armen Lauscher nicht gänzlich das Hören vergeht.

Variante:

- Nur Wörter mit 3 Silben (3 Gruppen)



Weitwurf

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Wurfgeschosse

Weitwerfen macht natürlich viel mehr Spaß, wenn man die üblichen Bälle durch ungewöhnliche Wurfgeschosse ersetzt: nasse Teebeutel, Wattebällchen, Gummistiefel, riesige Schachteln, Wasserbomben etc.



Welche Gegenstände gehören zusammen?

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: zusammengehörende Gegenstände, Musik

Dem Sinn nach zusammenpassende Gegenstände werden an die Mitspieler verteilt. Bei laufender Musik werden die Gegenstände untereinander getauscht. Bei Musikstopp sollen sich die Personen finden, deren Gegenstände zueinander passen.

Beispiele:

- Streichholz – Streichholzschachtel
- Kerzen – Kerzenhalter
- Papier – Stift
- Tasse - Untertasse
- Messer - Gabel

Variante:

- Die Mitspieler stellen sich verteilt im Raum auf und schließen die Augen. Der Spielleiter verteilt Gegenstände, die paarig vorhanden sind.
- Ein Land – eine Persönlichkeit – Der Spielleiter fertigt kleine Zettel an, auf denen jeweils eine Persönlichkeit steht und Zettel, auf denen das Land steht, aus dem diese Persönlichkeit stammt.
- Gleich und gleich – Auf dem Boden oder eine Tisch werden Memorykarten verdeckt verteilt. Jeder Mitspieler nimmt sich eine Karte und sucht nun seinen Partner.
- Halbe Bilder – Auf Karteikarten werden Bilder aufgeklebt und diese werden in der Mitte durchgeschnitten.



Welle machen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm

Das leichteste Fallschirmspiel wird jeder schon spielen, bevor es der Spielleiter vorschlägt: Welle machen!

Der Fallschirm wird ausgebreitet und jeder greift sich ein Stück vom Rand und fängt an, ihn zu schütteln. Aus den winzig kleinen Wellen werden rasch riesige Wogen.



Wellen reiten

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Fallschirm, Wasserball

Die Mitspieler knien sich am besten nieder. Auf den Fallschirm wird ein großer Ball (z. B. Wasserball) gelegt und angestoßen. Nun müssen die Spieler immer dann den Fallschirm anheben, wenn der Ball gerade vorbei gerollt ist, wobei ein gutes Timing benötigt wird.



Wenn ich du wäre ...

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

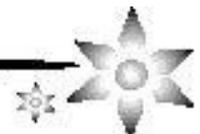
Material: Stöckchen (Flasche etc.)

Mit diesen Worten beginnt jeder Mitspieler seine Rede: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Starter hat ein Stöckchen vor sich liegen. Damit zeigt er rasch auf einen anderen Mitspieler, zu welchem ihm in der Kürze der Zeit etwas einfällt, z. B. „Wenn ich du wäre, würde ich das Sporttraining nicht so übertreiben“. Der Angesprochene nimmt diese Nachricht lediglich zur Kenntnis. Er nickt, zum Zeichen, dass die Botschaft akustisch angekommen ist. Sofort greift nun er zum Stab, legt ihn in Richtung eines nächsten Spielers und versetzt sich in diesen hinein: „Wenn ich du wäre, würde ich mich nach anderen Freunden umsehen.“ Oder: „Wenn ich du wäre, würde ich versuchen, etwas aus meiner musikalischen Begabung zu machen.“

Regel:

- Auf Wertungswörter wie gut/schlecht sollte nach Möglichkeit verzichtet werden. Wer beleidigend wird, scheidet aus.

Sinn der Sache ist, sachlich und spontan auf ein anderes Gruppenmitglied zuzugehen und ihm wertfrei und auf anständige Art und Weise einen Wink zu geben oder ihm eventuell auch einen kritischen Spiegel vorzuhalten. Voraussetzung für dieses Spiel ist eine Atmosphäre des Vertrauens.



Wer bin ich?

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte

Jeder Mitspieler schreibt auf einen Zettel den Namen einer Persönlichkeit, die möglichst allen bekannt ist. Dann werden die Zettel gemischt und jeder Mitspieler zieht einen Zettel. Nacheinander versuchen alle Kinder „ihre“ Persönlichkeit durch Fragen (Antwort nur mit „Ja“ oder „Nein“) an die Mitspieler zu erraten. Wenn die Lösung zu schwierig ist, darf die Gruppe helfen.

Andere Gruppen:

- Berufe
- Tiere
- Gegenstände
- Essen

Wer fehlt?

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: -

Die Mitspieler verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Ein Kind wird ausgewählt und verlässt leise den Raum. Dann dürfen die anderen die Augen öffnen und müssen herausfinden, wer fehlt. Wer es weiß, setzt sich hin.



Wer gehört zu mir?

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Die Gruppe stellt sich hintereinander in der Reihe auf. Der Spielleiter zählt laut von 1 bis ... die Gruppe durch und weist so jeder mitspielenden Person eine Nummer zu.

Die erste Person nennt eine Zahl zwischen 2 und ... (je nach Anzahl der Gesamtgruppe) und findet so den Partner. Die zweite Person in der Reihe ruft eine Zahl zwischen 3 und den verbleibenden Nummern.

So geht es in der Reihenfolge weiter, bis alle Paare sich gefunden haben.



Wer will fleißige Handwerker sehen?

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Eine Hälfte der Mitspieler überlegt sich, jeder für sich, ein Handwerk, das er pantomimisch darstellen möchte. Die andere Hälfte hat die Aufgabe, eine dieser Pantomimen zu erraten. Die Pantomimengruppe geht dann auf die anderen zu und spielt ihr Handwerk vor.

Die anderen raten und deuten auf den Spieler, dessen Handwerk sie erraten haben. Ist es richtig, so hat der Spieler, der das Handwerk zuerst erraten hat, seinen Partner gefunden.



Wikinger Football

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Ball

Schon die alten Wikinger haben ein originelles Footballspiel gekannt ...

Die Spielfläche wird in der Mitte durch eine Markierung in zwei Felder geteilt. Es bilden sich zwei Teams, die durch die Mittellinie des Spielfeldes voneinander getrennt sind. Team 1 beginnt mit dem „Abstoß“, d. h. ein Spieler schießt oder wirft den Ball über die Mittellinie in das Feld vom Team 2. Dort fängt ein Spieler den Ball. Der Rest von Team 2 bildet hinter dem Fänger eine Reihe und gibt den Ball nach hinten abwechselnd über den Kopf und zwischen den Beinen weiter. Wenn der Ball beim letzten Wikinger angekommen ist, ruft dieser laut „Stopp“. Genau so lange hat der Wikinger von Team 1, der den Abstoß gemacht hat, Zeit möglichst viele „Touchdowns“ zu schaffen. Dazu muss er nach dem Abstoß um das gesamte Team herumlaufen, das sich ganz eng zusammengestellt hat. Jede Umrundung des eigenen Teams ist ein „Touchdown“ und zählt einen Punkt. Das Spiel wird bis 25 Punkte gespielt.

Variante:

- Profi-Version – Die Mittellinie zwischen den Feldern aufheben. Beide Teams können sich über das ganze Spielfeld bewegen. Der „Abstoß“ eines Wikingerteams ist jetzt nach allen Richtungen hin möglich.



Willi-Club

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Der Spielleiter erzählt, was der Willi so mag und was nicht. Nach einigen Beispielen können die Mitspieler, die den Trick durchschaut haben, einfach mitmachen.

Lösung:

- Willi liebt nur Wörter mit Doppelbuchstaben.



Wir sind alle Roboter

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Jeweils drei Spieler bilden eine kleine Spielgruppe. Zwei davon werden zu "Robotern". "Roboter" bewegen sich geradlinig fort. Vor einem Hindernis gehen sie auf der Stelle. Der dritte Spieler ist der "Aufseher". Durch vorsichtiges Drehen am Kopf kann er die Bewegungsrichtung der "Roboter" verändern. Und nun beginnt das Spiel: Die beiden "Roboter" stellen sich Rücken an Rücken. Auf ein Zeichen des Aufsehers marschieren die Roboter gleichzeitig los. Die Aufgabe des Aufsehers besteht darin, die Richtungen seiner beiden Roboter so zu verändern, dass sie aufeinander stoßen. Da man den Kopf der Roboter kaum mehr als 90 Grad drehen kann, ist es schon recht schwierig, diese Aufgabe zu erfüllen.

Wir spielen Schach

Altersstufe: ab 14 Jahren

Gruppengröße: Großgruppe

Material: Aktionskarten, abgegrenztes Spielfeld
(Form eines Sachbrettes)

Bei diesem Spiel ist es unbedingt nötig, dass einige Mitspieler die Schachregeln kennen und anwenden können!

Pro Mannschaft gibt es 16 Mitspieler, die farblich gekennzeichnet werden. Auch ihre Rollen (Bauer, Turm, Läufer, Springer, Dame, König) müssen festgelegt werden und für jeden gut sichtbar sein. Jeder Mitspieler stellt sich in das für seine Position richtige Feld und schon kann's losgehen:

Die Mannschaften ziehen ihre lebenden Schachfiguren strategisch am Feld herum. Schlägt ein Mitspieler eine „Figur“ der anderen Mannschaft kommt es zu einem Duell. Der Herausforderer zieht ein Kärtchen mit einer Aufgabe, die beide erfüllen müssen. Die Person, welche die Aufgabe zuerst bestanden hat, ist Sieger und darf am Feld bleiben und die andere muss vom Feld (egal, ob Herausforderer oder Geforderter). Das Spiel ist zu Ende, wenn eine der beiden Mannschaften gewonnen hat.

Mögliche Aufgaben:

- Hahnenkampf
- Schere, Stein, Papier
- Gerade, Ungerade – Zuerst wird ausgemacht, wer ungrade bzw. gerade ist. Dann wird bis 3 gezählt und die beiden Spieler müssen zwischen 0 – 5 Finger herzeigen. Aus den beiden Zahlen wird die Summe gebildet und je nach dem, ob die Zahl gerade oder ungerade ist, hat ein Mitspieler gewonnen.
- Daumenwrestling
- Armdrücken
- Langer Atem
- Edding – Muss beim Ärmel des Spielers durchgezogen werden und am Schluss beim Hosenbein wieder herauskommen.
- Wer lacht zuerst?



Wörter bauen

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Der erste Mitspieler im Kreis denkt sich ein Wort aus, z.B. "Esel". Er nennt dieses Wort jedoch nicht, sondern nur den ersten Buchstaben, also ein "E". Der Zweite versucht zu raten, welches Wort wohl gemeint sein könnte und sagt den zweiten Buchstaben. Wenn er z.B. an das Wort "Erde" gedacht hat, sagt er "R". Der dritte Spieler muss den dritten Buchstaben sagen usw. Das Schwierige an diesem Spiel ist, dass man ein Wort mit seinem Buchstaben nicht zu Ende führen darf. Hat der Spieler keine andere Möglichkeit, als das Wort fertig zu stellen, hat er verloren. Ergibt die Buchstabenkombination für den Spieler keinen Sinn (vielleicht haben die anderen nur geblüfft), kann er seinen Vorgänger fragen, an welches Wort er gedacht hat. Kann der Vorgänger kein Wort nennen, hat dieser verloren.



Wörter-Rallye

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: Kärtchen mit Eigenschaftswörtern

Es bilden sich zwei oder mehrere Teams mit 4 – 6 Spielern. In der Mitte des Raums liegt ein Stapel mit Eigenschaftswörtern. Jedes Team stellt sich in einem Abstand von ca. 5 – 10 Metern vom Stapel entfernt. Auf ein Zeichen beginnt eine 8-minütige „Wörter-Rallye“. Ein Spieler aus jedem Team läuft schnell zur Mitte, zieht eine Karte mit einem Eigenschaftswort und läuft wieder zurück. Dort spielt er dem eigenen Team das Eigenschaftswort pantomimisch vor. Sobald das Wort erraten wird, bekommt das Team die Karte und damit einen Punkt. Sofort läuft ein anderer Spieler aus dem Team zur Mitte und holt sich die nächste Karte, solange bis genau 8 min. vorbei sind. Dann werden die Karten und damit die Punkte gezählt. Wenn ein Begriff zu schwierig ist, kann jedes Team pro Spiel maximal zwei Karten zurücklegen und sich dafür einen andere nehmen.

Variante:

- Synchron-Rallye – Ein Spieler pro Team läuft zur Mitte. Dort bekommen alle dieselbe Karte mit dem Eigenschaftswort gezeigt. Danach läuft jeder wieder zurück zum Team. Das Team, das zuerst das Wort erraten hat, bekommt 5 Punkte.
- Spontan-Rallye – Im Anschluss an die Wörter-Rallye erfindet jedes Team in ca. 5 – 10 Minuten unter Verwendung der erratenen Wörter eine spontane Geschichte.

Vorschläge für Karten: Glücklich, Neugierig, Hilflos, Verträumt, Verärgert, Müde, Lustig, Alt, Jung, Wertvoll, Zufrieden, Voller Hoffnung, Dankbar, Enttäuscht, Gespannt, Locker, Erholt, Zornig, Scheu, Lebendig, Unsicher, Kreativ, Entspannt, Unentschlossen, Brav, Begeistert, Befreit, Wichtig, Verloren, Verwirrt, Mutig, Chaotisch, Nervös, Überrascht, Dumm, Cool, Stolz, Vorsichtig, Neu, Langweilig, Humorvoll, Bewegt, Dynamisch, Skeptisch, Ängstlich, Ruhig, Vertraut ...



Wo, wie und warum?

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Zwei Kinder gehen vor die Tür. Es sollen zwei sein, damit sie sich später miteinander beraten können. Sie sollen nämlich herausbekommen, auf was für einen Gegenstand aus dem Gruppenraum sich die anderen einigen. Gesucht wird ein Ding aus, das man gut sehen kann.

Die Rater kommen herein und dürfen beliebige Mitspieler fragen. Die Fragen müssen aber mit wo, wie und warum beginnen, und zwar in dieser Reihenfolge. Sicher ist das Ding mit drei Fragen nicht herauszubekommen, dann darf erneut begonnen werden, aber wieder in der Reihenfolge wo, wie und warum. Das geht solange, bis die Rater ganz sicher sind, um was es sich handelt. Dann nennen sie den Gegenstand.

Beispiel: "Wo ist das Ding?" - "Auf der Fensterbank." "Wie ist seine Farbe?" - "Grün." "Warum ist es grün?" - "Weil es grüne Blätter hat." "Wo wachsen die Blätter?" - "In der Erde." "Wie ist die Form der Blätter?" - "Lang und dünn" Klar, es ist die Grünstilbe.

Jüngere Kinder bekommen die drei Fragewörter in der richtigen Reihenfolge auf eine Karte geschrieben, die sie beim Raten in der Hand halten dürfen.



Würfeln

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Würfel

Wahllos werden Paare gebildet. Jeder Mitspieler erhält einen Würfel und darf je nach Vorgabe des Spielers 1 – 5 Mal würfeln. Die Anzahl der erzielten Punkte wird zusammengezählt. Der Spieler mit der höheren Punkteanzahl gesellt sich zur ersten, der andere zur zweiten Mannschaft.



Würfle die Sonne

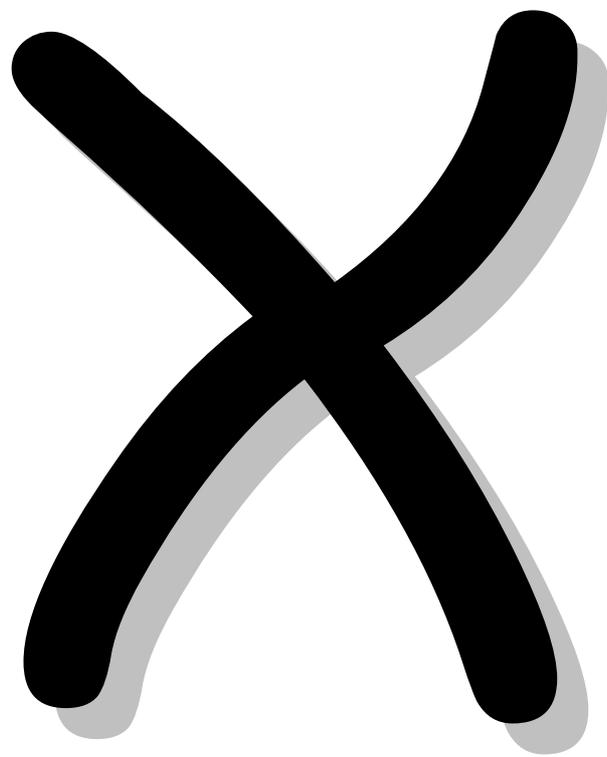
Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Papier, Stifte, 2 Würfel pro Mannschaft

Auf ein Blatt Papier wird eine Sonne gemalt. Zwischen die Sonnenstrahlen werden die Zahlen 2- 12 geschrieben. Es werden 2 Mannschaften gebildet und jede bekommt 2 Würfel. Wenn das Spiel losgeht, würfelt jeder (innerhalb der Gruppe) nach der Reihe mit den 2 Würfeln. Die gewürfelte Zahl kann auf dem Papier durchgestrichen werden. Ist die Zahl schon durchgestrichen, würfelt einfach der Nächste. Die Gruppe, die zuerst alle ihre Zahlen durchgestrichen hat, hat gewonnen.





XY-Spiel

Altersstufe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Plakat, Stift, Zettel mit „X“ und „Y“

Es werden drei Gruppen gebildet (A, B, C), die jeweils zwei Zettel bekommen. Auf dem einem steht der Buchstabe „X“ und auf dem anderen der Buchstabe „Y“. Auf ein Zeichen des Spielleiters muss jede Gruppe entweder den Zettel mit dem „X“ oder „Y“ herzeigen. Aus der Buchstabenwahl aller 3 Gruppen ergibt sich die Punktezahl für jede Gruppe.

Punkte:

1 X ... + 3000	1 Y ... - 3000
2 X ... + 1500	2 Y ... - 1500
3 X ... - 1500	3 Y ... + 1500

Zeigt z. B. Gruppe A den Zettel mit dem „X“ und die Gruppen B und C den mit „Y“, so erhält Gruppe A + 3000 Punkte, die Gruppen B und C jeweils – 1500. Der Punktstand wird nach jeder Runde in einen Raster (pro Gruppe eine Spalte und für jede Runde eine Zeile) auf einem Plakat eingetragen, sodass immer alle über ihren Punktstand informiert sind. Ziel des Spieles ist, nach 10 Runden möglichst viele Punkte zu erreichen.

Bevor die Gruppen ihren Buchstaben herzeigen, dürfen sie sich natürlich intern beraten. Dafür haben sie pro Runde zwei Minuten Zeit. In den Runden 1, 2, 4, 7, 9 und 10 dürfen sich Vertreter der Gruppen gemeinsam beraten. Für diese gemeinsame Beratung haben sie eine Minute Zeit. Die gruppeninterne Diskussion folgt immer nach der dieser gemeinsamen Beratung.

„XY“ ist zunächst ein Spiel, das sehr abstrakt erscheint. Es zeigt aber in genialer Weise, wie sich menschliches Handeln auf das Wohl der Gemeinschaft auswirkt. Handeln alle vernünftig, dann müsste jede Gruppe alle 10 Runden „Y“ herzeigen. Jede der 3 Gruppen hätte dann am Ende 15.000 Punkte, alle gemeinsam also 45.000! Das Ziel, möglichst viele Punkte zu erreichen, wäre dadurch erreicht. Es geht nicht darum, dass eine Mannschaft möglichst viele Punkte hat.

„Wenn in der menschlichen Gesellschaft alle zusammenhelfen und keiner aus dem Leid anderer profitiert, dann gewinnen alle und zwar das Maximum des Möglichen. Gemeinsam sind wir stark!“ Missbraucht ein Gruppe das Vertrauen der anderen, kann sie kurzfristig hohen Gewinn machen. Es ist klar, dass sich die anderen zwei Gruppen des in den nächsten Spielrunden nicht gefallen lassen. Entweder sieht die „vertragsbrüchige“ Gruppe ein, dass diese letzte Entscheidung ein Nachteil für das Ziel war, oder die anderen Gruppen beginnen selbst egoistisch zu spielen. Wenn alle drei versuchen für sich ein Maximum herauszuholen, schaut für niemanden was heraus (alle drei Gruppen zeigen „X“. Einleuchtend ist auch, dass bei einer Mehrheit von „Asozialen“, die Minderheit, die noch an die Solidarität der anderen glaubt, am meisten draufzahlt (2 „X“ und 1 „Y“).



z

Zahlen suchen

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: gleiche Zeitungen, Schere, Papier, Stifte

Die Spielgruppe wird in mindestens zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft erhält eine Tageszeitung, und zwar immer die gleiche. Dazu werden noch Scheren, Klebstoff, ein leerer Bogen Papier und vielleicht ein Textmarker benötigt. Nach dem Startzeichen beginnt jede Mannschaft, in der Zeitung nach Zahlen zu suchen. Es dürfen auch ausgeschriebene sein. Einer könnte sie markieren, der nächste ausschneiden, und ein dritter Spieler klebt sie auf das leere Blatt. Es geht darum, innerhalb einer bestimmten Zeit (ca. 5 Min.) möglichst viele Zahlen aufzukleben. Es soll sich aber keine Zahl wiederholen.



Zahngetriebe

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe, Großgruppe

Material: zwei Fallschirme

Die Spieler verteilen sich gleichmäßig um zwei Fallschirme, die sich fast berühren. Beide Gruppen gehen im Kreis. Immer wenn ein Spieler an die Stelle gelangt, wo die Fallschirme zusammentreffen, verlässt er seinen Kreis und schließt sich dem anderen an. Das führt dazu, dass jeder Spieler eine riesige Acht läuft. Dazu sind gutes Timing und viel Koordination zwischen den beiden Gruppen nötig.



Zausestunde

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: -

Ein Mitspieler nach dem anderen hat die Möglichkeit, jedem einzelnen seine Meinung (Kritik, Lob, ...) über ihn zu sagen. Der angesprochene Mitspieler darf sich aber vorerst nicht rechtfertigen. Erst wenn die Runde beendet ist, führt die Gruppe ein gemeinsames Gespräch über gerechtfertigte und ungerechtfertigte Kritikpunkte und berät gleichzeitig Lösungsmöglichkeiten.



Zeitungsabschlagen

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: zusammengerollte Zeitung

Ein Kind steht mit einer Zeitung in der Mitte und versucht, einen Mitspieler auf die Schenkel zu schlagen. Dieser Mitspieler kann sich nur retten, wenn er den Namen eines anderen Kindes im Kreis nennt, bevor er mit der Zeitung getroffen wird. Wer vorher getroffen wird, muss in die Mitte. Wer in der Mitte war, muss nun vor dem Hinsetzen den nächsten Namen rufen.

Varianten statt dem Vornamen:

- Fernsehfiguren
- Tiere
- Bewegungen etc.



Zip-Bum

Altersstufe: ab 10 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler zählen der Reihe nach durch. Zahlen, in denen 5 vorkommt, oder die durch 5 teilbar sind, werden durch „Zip“ ersetzt. Zahlen, in denen 7 vorkommt, oder die durch 7 teilbar sind werden durch „Bum“ ersetzt. Zahlen, bei denen beides zutrifft, werden durch „Zip-Bum“ ersetzt. Wer einen Fehler macht, gibt einen Pfand ab. Natürlich kann das Spiel auch mit anderer bzw. mit einer Zahl gespielt werden.



Zipp-Zapp

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: mittlere Gruppe

Material: -

Die Mitspieler bilden einen Sesselkreis wobei ein Kind in der Mitte steht. Es fragt nun einen Mitspieler nach den linken Nachbarn („Zipp“) oder nach dem rechten Nachbarn („Zapp“). Wer einen Fehler macht, kommt in die Mitte. Bei „Zipp-Zapp“ tauschen alle Platz.



Zoom

Altersstufe: ab 6 Jahren

Gruppengröße: keine Beschränkung

Material: Stoffuhr

Alle Spieler stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Der Spielleiter gibt an den Spieler links von ihm ein kräftiges „Zoom“ Geräusch weiter. Dieser gibt das Zoom wiederum schnell an seinen rechten Nachbarn weiter, so lange bis das Zoom die Runde gemacht hat und wieder beim Spielleiter angekommen ist. Während das Zoom weitergegeben wird, wird die Zeit mitgestoppt. Bevor die Runde losgeht, schätzt sich die Gruppe selber ein. „Wie viele Sekunden brauchen wir für einen Zoom-Runde?“



Zweikampf

Altersstufe: ab 8 Jahren

Gruppengröße: Kleingruppe, mittlere Gruppe

Material: Augenbinden

Die Partnergruppen stehen an der Startlinie und jeweils einem Spieler werden die Augen verbunden. Er erhält eine Murmel, die er nun zu einem Kübel transportieren und hineinwerfen soll. Der sehende Mitspieler dirigiert seinen „blinden“ Kollegen dabei, die Strecke schnell zu überwinden. Wer kann am schnellsten seine Murmel in den Kübel fallen lassen?

