



# Partyspiele

## Spielesammlung

# Elefant-Waschen

<b>Gruppengröße</b>	3 oder mehr
<b>Dauer</b>	Bis der Letzte dran war
<b>Material</b>	-
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Der Spielleiter stellt pantomimisch dem ersten Freiwilligen (wird hereingeholt) einen Pfleger dar, der einen Elefanten wäscht. Währenddessen soll sich der Freiwillige jeden einzelnen Schritt merken und versuchen, herauszubekommen, was ihm gezeigt wird. Dies merkt er sich. Nach der Vorführung muss er dies dem zweiten Freiwilligen so gut es geht vorführen. Dabei teilt er niemanden mit, was er sich dabei gedacht und gemerkt hatte. So wird auch vom zweiten Freiwilligen mit dem dritten verfahren usw. Je mehr es sind, desto lustiger kann es werden.

Der Letzte, dem die Tätigkeit des Pflegers vorgeführt wurde, muss den Zuschauern sagen, was man ihm vorgespielt hat. (Wobei: Es ist auch ganz interessant zu erfahren, was die anderen sich so dachten.)

Der Spielleiter kann ja nochmals auftreten und dabei seine Handlungen erklären.

### Tipp:

Der Spielleiter wäscht (sehr ausgeschmückt) unter anderem auch das Hinterteil des Elefanten (Schwanz hochheben...). Je einfallsreicher gespielt wird, desto lustiger wird es.

### Variationen:

- Schneider fertigt Maßanzug an;
- Schmetterlingsjäger (-fänger);
- Hausfrau beim Putzen – entdeckt Maus;
- Kommissar X verfolgt, stellt Gangster;
- Fliegenfänger.

## Fütterung der Raubtiere

<b>Gruppengröße</b>	2 oder mehr freiwillige Paare
<b>Dauer</b>	Bis ein Siegerteam feststeht
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Augenbinden (so viele wie Spieler)</li><li>• Teller mit Schlagsahne, Joghurt... (hälfte der Spieler)</li><li>• Löffel und Stühle (hälfte der Spieler)</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Teller mit den Lebensmitteln füllen, Augen verbinden

### Anleitung:

Auf den Stühlen sitzen die zwei, bzw. mehrere Spieler mit ihrem Partner auf dem Schoß. Allen Mitspielern sind die Augen verbunden. Die Sitzenden erhalten in die Hand einen Löffel und die Mitspieler halten auf ihren Schoß einen Teller mit Schlagsahne. Die Aufgabe besteht darin, dass die Spieler beginnen, ihre Mitspieler welche auf ihrem Schoß sitzen, zu füttern. Gewonnen hat, wer als erstes den Teller geleert hat, ohne viel auf den Boden gefallen lassen zu haben.

### Tipp:

Die Fütterer dürfen nicht irgendwelche Körperteile (Daumen, andere Hand) als Orientierung verwenden. Die Teamkollegen sollten ihre Kleidung mit Servietten abdecken.

## Falsche Gestik

Gruppengröße	2 Mitspieler
Dauer	Bis die Rede zu Ende ist
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	Rede vorbereiten (beliebiges Thema)

### Anleitung:

Dieses Spiel kann in vielen Varianten gezeigt werden. Der Witz beruht darauf, dass ein Redner (oder eine Rednerin) nicht seine eigene Gestik benutzt, sondern jemand, der dicht hinter ihm steht und mit den Armen und Händen eine völlig unpassende Gestik zur Rede erfindet. Wo der Redner lobt, wertet z. B. die Gestik ab, wenn es spannend sein sollt, beginnt der Hintermann mit dem Nasenbohren...

Vielleicht muss man etwas üben, dass der Redner wirklich die Arme hängen lässt und der Hintermann seine Arme durch die Achsel des Redners nach vorne streckt. Der Fantasie des Gestikulierenden sind keine Grenzen gesetzt. Der Text der Rede hingegen ist ziemlich belanglos. Fast jedes Thema eignet sich für diese Verfälschung

### Tipp:

Man kann den Effekt natürlich mit entsprechender Kleidung oder Abdeckung des Hintermannes mit einem Tuch verstärken!

## Mumie mit Hut

<b>Gruppengröße</b>	4 oder mehr Spieler
<b>Dauer</b>	Wer zuerst fertig ist
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 oder mehr Rollen Klopapier</li><li>• 2 oder mehr Hüte</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Ein Spiel für Zweier-Mannschaften. Ein Spieler steht still und bekommt das Ende der ersten Papierrolle in die Hand. Danach muss der zweite Spieler den ersten mit dem Papier einwickeln. Ende ist, wenn man von Person 1 nichts mehr sieht; dann wird ihr noch der Hut aufgesetzt und das Spiel wird gestoppt. Sieger ist die Mannschaft, welche zuerst fertig geworden ist und am ordentlichsten gearbeitet hat. Sollte das Papier zwischendurch reißen, kann wieder angesetzt werden.

## Stift einfädeln

<b>Gruppengröße</b>	2 oder mehr Spieler
<b>Dauer</b>	Wer zuerst die Flasche trifft
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 oder mehr kurze Stricke</li><li>• 2 oder mehr Stifte</li><li>• 2 oder mehr Flaschen</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Stifte an die Stricke binden

### Anleitung:

Die Stifte werden hinten an den Hosen durch einen sehr kurzen Strick befestigt. Nun besteht die Aufgabe, die Stifte in den Flaschenhals einzufädeln, indem man sich dazu hinockt und den Stift ausbalanciert.

### Tipp:

Kann auch als Wettkampf durchgeführt werden.

### Variation Kartoffelpendel:

Jeder erhält eine Kartoffel an den Strick, aber so kurz, dass man in die Hocke gehen muss, damit die Kartoffel den Boden berührt. Nun müssen beide Personen eine Streichholzschachtel über eine bestimmte Wegstrecke zum Ziel stoßen, mit Hilfe der Kartoffel. Die Hände dürfen nur eine flach liegende Schachtel wieder senkrecht stellen.

## Tanz der Tiere

<b>Gruppengröße</b>	Mind. 2 Personen die Raten, mind. 3-4 die Tanzen
<b>Dauer</b>	beliebig
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• CD Player</li><li>• CDs</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Zwei Personen setzen sich an der Tanzfläche gegenüber. Alle weiteren gehen auf die Tanzfläche, denken sich ein Tier aus, welches sie imitieren wollen und sobald die Musik spielt, tanzen sie so, wie das Tier tanzen würde.

Die beiden Mannschaften (oder beiden Personen) außerhalb der Tanzfläche müssen nun raten was für Tiere dort tanzen und nennen diese laut beim Namen. Tiere, welche sich gehört und erkannt haben, tanzen an den Rand zur entsprechenden Mannschaft und raten von da an mit. Ziel des Spieles: So viel wie möglich Tiere erraten und von der Tanzfläche holen.

Gewinner ist die Mannschaft mit den meisten Tierimitaten. Diese darf dann eine Solopolonaise hinlegen.

## Dem Krokodil die Zähne putzen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Einen Stift und ein Blatt je Spieler</li></ul>
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

### Anleitung:

Der Spielleiter gibt Zettel und Schreibzeug aus. Die Teilnehmer sollen lustige Ideen aufschreiben, die sich pantomimisch darstellen lassen. Nach dem Einsammeln der Zettel zieht jeder Spieler einen solchen und stellt die entsprechende Situation dar. Die anderen raten, worum es sich handelt.

### Beispiele:

- sich über einen mit Alarmdrähten überzogenen Boden schleichen
- in einem Porzellanladen dem Angriff einer Wespe ausweichen
- einem Pferd die Hufe beschlagen
- einem Elefanten die Ohren säubern
- jemanden aus einem Sumpf ziehen
- einem Krokodil die Zähne putzen

## Das Gurgelkonzert

<b>Gruppengröße</b>	2 Teams, beliebig
<b>Dauer</b>	Jeweils 2 Minuten
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 Gläser mit Wasser</li><li>• Große Auswahl an Liedern</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Lieder auf Zettel schreiben

### Anleitung:

Die beiden Teams wählen jeweils einen Mitspieler, der gurgelt. Danach wird ein Team ausgewählt, das beginnen darf.

Der Spielleiter zeigt dem Gurgler unsichtbar für alle anderen einen Song, den es zu gurgeln gilt. Innerhalb von 2 Minuten muss das Team des Gurglers so viele Lieder wie möglich erraten, die der Gurgler gurgelt.

Nach 2 Minuten ist das andere Team an der Reihe. Es gewinnt das Team, das die meisten Lieder erraten konnte.

## Der Rucksack

<b>Gruppengröße</b>	Ca. 5-20 Personen
<b>Dauer</b>	beliebig
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Musik</li><li>• Rucksack</li><li>• Zeitungen</li><li>• Lustige Kleidungsstücke</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Die Kleidungsstücke werden in Zeitungspapier eingewickelt und im Rucksack verstaut

### Anleitung:

Die Gäste stehen auf der Tanzfläche im Kreis und werfen sich bei Musik gegenseitig den Rucksack zu. Stoppt die Musik, muss jener, der den Rucksack als letzter in Händen hält, ein Stück herausnehmen und anziehen.

## Apfelbeißen

<b>Gruppengröße</b>	unbegrenzt
<b>Dauer</b>	Solange es Spaß macht
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Große Schüssel</li><li>• Wasser</li><li>• Äpfel</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Apfel mit Wasser in die Schüssel geben

### Anleitung:

Die Schüssel wird mit Wasser gefüllt, und ein Apfel hineingelegt. Nun muss man versuchen, vom Apfel abzubeißen ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen. Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern könnt ihr auch sagen, man muss eine Runde essen.

## Musikalische Stühle

<b>Gruppengröße</b>	mindestens 6 Personen
<b>Dauer</b>	10-20 Minuten
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stühle (einen weniger als Mitspieleranzahl)</li></ul>
<b>Ort</b>	großer Raum
<b>Vorbereitung</b>	Stühle in Doppelreihe aufstellen

### Anleitung:

Es wird genau ein Stuhl weniger als Teilnehmer aufgestellt. Alle Teilnehmer bewegen sich um die Stühle (die in einer Doppelreihe – Lehne an Lehne – stehen) zu einer Musik. Sobald die Musik stoppt, versucht Jeder sich auf einen Stuhl zu setzen. Einer bleibt übrig, der nun nicht mehr mitspielen darf. Dafür darf er aber einen Stuhl mitnehmen. Somit ist wieder ein Stuhl weniger. Das Spiel ist aus, wenn nur noch ein Teilnehmer im Spiel ist, ohne Stuhl.

## Schokolade essen

<b>Gruppengröße</b>	ab 4 Mitspieler
<b>Dauer</b>	bis die Schokolade weg ist
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Schal, Haube und Handschuhe</li><li>• Brille</li><li>• Messer, Gabel und Schneidbrett</li><li>• Schokolade</li><li>• Würfel</li></ul>
<b>Ort</b>	am Tisch
<b>Vorbereitung</b>	-

### Anleitung:

Alle Materialien liegen in der Mitte des Kreises. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 würfelt, zieht sich Haube, Handschuhe, Schal und Brille auf und beginnt, mit Messer und Gabel die Schokolade auspacken, in Stücke zu schneiden und zu essen. Die übrigen MS versuchen währenddessen, auch eine 6 zu würfeln. Dann erfolgt der Rollentausch. Wann ist die Schokolade aufgeessen?

## Ballontanz

<b>Gruppengröße</b>	ab 4 Paaren
<b>Dauer</b>	bis ein Gewinnerpaar feststeht
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 Luftballon pro Paar</li><li>• Musik</li></ul>
<b>Ort</b>	beliebig
<b>Vorbereitung</b>	Luftballone aufblasen

### Anleitung:

Jedes Paar bekommt einen Luftballon zwischen den Oberkörper oder den Kopf.  
Mit dem Start der Musik beginnen die Paare zu tanzen - natürlich mit dem Luftballon.  
Wer seinen Ballon verliert, ist ausgeschieden.  
Die Musik wird solange gespielt bis es nur noch ein Gewinnerpärchen gibt.

## Spielesammlung

# Promiraten

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klebezettel laut Spieleranzahl</li></ul>
Ort	beliebig
Vorbereitung	Prominente auf die Zettel schreiben

### Anleitung:

Jeder schreibt auf seinen Zettel eine bekannte Figur (Schauspieler, Sportler, Sänger, etc), welche der Nebenmann erraten muß. Dieses Papier wird nun dem Nebenmann an die Stirn geklebt.

Nun darf jeder Reihe um eine JA- oder NEIN-Frage stellen, um herausfinden wer oder was er ist ("Bin ich ein Mensch, bin ich eine Frau etc.). Bei JA darf er weiterraten, bei NEIN ist der nächste dran.

Sinnvollerweise sollte man jemanden aufschreiben, den der Nebenmann auch erraten kann (es ist witzlos einem Anti-Sportler einen Fußballer aufzuschreiben). Gewonnen hat der, der die Figur zuerst erraten hat. Alle anderen können aber weiterspielen bis alle fertig sind. Achtet darauf, dass der Nebenmann das Papier nicht sehen kann. Bei den Fragen kann man bei ganz schwierigen Fällen auch "kleine" Tipps geben... Aber Achtung: kann zum schnellen Ende des Spiel führen!

Zum Beispiel "Madonna": Bin ich ein Mensch? Ja. Bin ich eine Frau? Ja. Bin ich eine Sportlerin? Nein. Der Nächste ist dran mit fragen.