



Sonstiges

Armer schwarzer Kater

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Solange es Spaß macht
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle sitzen in einem Kreis auf dem Boden, einer ist in der Mitte. Ziel dieser Person ist es, eine Person zum Lachen oder Grinsen zu bringen. Er muss auf eine Person zugehen und sich wie ein Kater verhalten, der Andere muss dann ohne eine Miene zu verziehen dreimal „armer schwarzer Kater“ sagen. Beginnt er zu lachen, muss er in den Kreis und der Kater wurde erlöst. Wenn nicht, muss der Kater ein neues Opfer suchen.

Variante: Das ganze auf eine Liebesbotschaft hinbringen. Die Person im Kreis fragt dreimal „Darling, do you love me?“ und dreimal muss die gefragte Person antworten „Yes, I do.“.

Der kleine Hase

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Solange es Spaß macht
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle sitzen in einem Kreis, einer beginnt indem er in seiner Hand den unsichtbaren Hasen streichelt. Er sagt dazu: „Oh, mein süßer, kleiner Hase, wohin soll ich dich küssen? Ich küsse dich auf...!“ (sagt den Körperteil). Dann gibt er den Hasen an den Nächsten weiter, der genau das gleiche machen soll, nur darf jeder Körperteil nur einmal geküsst werden. Übrigens sollte sich jeder merken, wo er den Hasen küsst, denn wenn die Runde durch ist, muss man seinen Nachbarn genau an der Stelle küssen, wo man den Hasen küssen wollte.

Der Schwanz des Schweinchens

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Solange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Augenbinde• Bild eines Schweins ohne Schwanz• eine Nadel an der ein Faden befestigt worden ist
Ort	beliebig
Vorbereitung	Bild des Schweins platzieren

Anleitung:

Jemandem werden die Augen verbunden. Er hält die Nadel mit dem Faden und muss nun versuchen auf dem Bild den richtigen Platz für den Schwanz zu finden. Damit es ein wenig schwieriger wird, dreht sich die Person ein paar Mal um sich selbst herum. Dann schaut, ob er die Anatomie der Schweine kennt.

Der Staubsauger

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Bis das Rätsel gelöst wurde
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Wir befinden uns bei einer Auktion. Einige, die vorher den Raum verlassen haben kommen nun nacheinander herein und sollen ihre Staubsauger verkaufen (anpreisen). Das Publikum soll Fragen stellen, wie „wie alt ist er“ oder „wie lange kann man ihn verwenden“... Was die anpreisende Person nicht weiß, sie verkaufen ihren Mann!

Ping-Pong Dirigent

Gruppengröße	Unbegrenzt (2 Gruppen)
Dauer	Solange es Spaß macht
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Eine Hälfte darf nur „ping“ sagen, die Andere nur „pong“. Ein Freiwilliger stellt sich vor die Gruppe und wird der Dirigent. Natürlich muss sein Orchester auf ihn hören. Er kann Länge, Höhe und verschiedenes variieren. Schaut, dass jeder einmal Dirigent ist.

Süßes Mehl

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Bis der Gewinner feststeht
Material	<ul style="list-style-type: none">• ein Teller• Mehl und ein paar Zuckerl (am besten Maoam)• ein Messer
Ort	beliebig
Vorbereitung	Teller mit Mehl bedecken, das Zuckerl darunter mischen

Anleitung:

Das Zuckerl wird auf den Teller gelegt und mit Mehl bedeckt (der ganze Teller) – ein richtig schöner großer Haufen. Jeder muss nun mit dem Messer immer ein bisschen Mehl an den Tellerrand schieben, aber Vorsicht, das Zuckerl darf nicht berührt werden. Wer das Zuckerl berührt, muss es mit dem Mund aus dem Mehl klauben (aber nur mit dem Mund).

Nonsense-Spiele

Anleitungen:

Bleistiftangeln

Der Spieler muss ca. 20 Sekunden lang ein Buch auf den Handrücken seiner ausgestreckten Hände balancieren.

Danach setzt er sich auf einen Sessel. Er bekommt eine Angel (Stab mit Schnur). Am Ende der Angelschnur befindet sich ein Bleistift. Der Spieler muss nun versuchen, den Bleistift in eine leere, vor ihm stehende Flasche zu stecken.

Schwieriger, und natürlich lustiger wird es, wenn die Aufgabe nur mit einer Hand durchgeführt wird !!!

Luftballon zerplatzen

Auf dem Boden wird ein kleines Spielfeld markiert. In der Mitte des Spielfeldes ist ein Reißnagel. Alle Spieler stehen um das Spielfeld herum. Jeder bekommt einen aufgeblasenen Luftballon und einen Stock. Welchem Spieler gelingt es zuerst, den Luftballon mit Hilfe des Stockes zum Reißnagel zu bringen und so den Luftballon zerplatzen zu lassen? Das Spielfeld darf dabei nicht betreten werden.

Flaschentreiben

Eine leere Flasche soll mit Hilfe eines Stockes so schnell als möglich durch einen Hindernisparcours gerollt werden.

Klingt einfacher, als es ist !!!

Bierdeckelschießen

Ein kleines (Fußball-) Tor wird dargestellt (Tische, Sessel,...) Die Spieler stehen hinter einer Linie vor dem Tor mit Bierdeckeln in der Hand. Sie sollen versuchen, diese in das Tor zu werfen.

Spielesammlung

Teebeutelschießen

Die Mitspieler bekommen Teebeutel. Ihre Aufgabe ist es, diese so weit als möglich zu werfen. Die Spieler dürfen vor dem Wettkampf etwas üben. Startet der Wettkampf erfahren sie, dass sie den Teebeutel mit dem Mund schießen müssen (Papiermarke zwischen die Zähne)

Papierfliegerwettbewerb

Alle Spieler falten Papierflieger. Welcher Papierflieger fliegt am weitesten?

Flossenlauf

Ein Hindernisparcours soll mit Schwimmflossen bewältigt werden.....

Schneckenradfahren

Welcher Spieler kann einen Weg am langsamsten mit dem Rad hinter sich bringen, ohne mit den Füßen am Boden anzukommen?

Spinnenlauf

Die Spieler bewegen sich wie Spinnen auf allen Vieren (Blick Richtung Decke) und sollen so eine Strecke bewältigen. Auf den Bauch bekommen sie allerdings eine Plastikschüssel mit Wasser gestellt. Wer ist der Erste im Ziel und am Trockensten?

Tarzan im Dschungel

"Tarzan" muss einen Ball, den er zwischen den Füßen eingeklemmt hat, während des Tauschwingens in einen von 3-4 Kästen fallen lassen. Jeder Kasten hat eine andere Punktezahl.

Brückenüberquerung

Eine Langbank wird in einiger Höhe (bis 1m) mit Hilfe der Ringe befestigt. Ein Spieler startet links, der andere Spieler auf der rechten Seite der Langbank. Jeder Spieler soll auf die andere Seite der Langbank gelangen.

Sonstiges

Spielesammlung

Riesenzpuzzle

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Bis das Puzzle fertig gestellt ist
Material	<ul style="list-style-type: none">• 3x3 Schachteln, alle gleich groß (oder 3x4, 4x4,...)• Leitern• Malerpinsel• Farben
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Hierfür sind mindestens 9 große Schachteln in der gleichen Größe notwendig!
Ältere Kinder bzw. Jugendliche können dieses Puzzle mit etwas Geduld herstellen.

Auf das Gewand achten!

Die Schachteln werden in drei (...) Reihen vor einer Wand übereinander gestellt. Ein Motiv wird nun mit Farben groß auf die Fläche der Schachteln gemalt. Nach dem Trocknen ist das Puzzle fertig.

Auch die anderen Seiten der Schachteln können mit ähnlichen Motiven bemalt werden, dann ist es schwieriger, eines der Puzzles zu bauen, da erst die jeweils richtigen Teile gefunden werden müssen. **Geeignet für:**

- Spielfest
- Straßenaktion
- Logo als Motiv
- Aussage als Motiv
- Projektname als Motiv
- Riesengroßes „Plakat“
- Infowand
- Andere Feste (Faschingsfest,...)

Aus Schuhschachteln lassen sich auch kleine Puzzles herstellen. So kann etwa immer ein (JRK-) Poster auf 4 (6) Schachteln aufgeteilt werden.

Sonstiges

Schachtelbauten Allgemein

Warum Schachteln?

Schachteln gehören zu „Alltagsmaterialien“. Sie sehen vielleicht auf den ersten Blick fad und unbrauchbar aus, doch mit etwas Fantasie lassen sich aus diesem kostenlosen Material eine Vielzahl von Sachen machen. Schachteln verleiten zum Bauen, verstecken, durchkriechen, bemalen.

Wo bekomme ich Schachteln her?

Kleine Schachteln – Schuhschachteln in allen Größen

Schuhgeschäfte stellen gerne viele Schachteln in den verschiedensten Größen zur Verfügung.

Einfach nachfragen und ein großes Auto auftreiben!

Weiters: Verpackungsschachteln (Süßigkeiten, Cornflakes,...)

Große Schachteln – Fernsehschachteln, Waschmaschinenschachteln,...

Bekommt man im Elektro – und Fachgeschäft. Auch hier wird ein größeres Auto zum Transport benötigt, einige Firmen liefern die Schachteln auch!

Zusätzliches Material

Es kann allein mit den Schachteln gebaut werden, um die Gebilde stabiler zu machen, sind dicke Klebebänder und / oder Kleister sinnvoll.

Schachteln sind auch färbig, d.h. der Einsatz von Farben ist nicht unbedingt notwendig, aber eine anregungsvolle Ergänzung. Geeignet sind Fingerfarben oder Berolfarben. Manchmal bekommt man auch ungiftige Farbreste bei Malern.

Für Kleister und Farben verwendet man am besten dicke Pinsel (Malerpinsel).

Achtung: Werden Farben benutzt, müssen diese, bevor die Bauten bespielt werden können, trocknen!

Leitern helfen, Bauten höher zu bauen.

Für das Schneiden von Fenstern, Türen, Löchern u..A. eignen sich Teppichmesser. Hier sollen unbedingt Erwachsene zuständig sein und schneiden, bei Kindern besteht Verletzungsgefahr!

Spielesammlung

Weiters eignen sich Kartonrollen. Man erhält sie in Möbelgeschäften (leere Teppichrollen) und in jedem Haushalt (Kartonrollen). Diese kann man beliebig zerschneiden und ebenfalls verwenden (Erwachsene!)

Grundsätzlich gilt auch hier, dass der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind, doch beim Material soll man auch beachten, dass „weniger“ verschiedene Materialien auch „mehr“ sind.

Platz

Schachtelbauten benötigen mehr Platz. Am besten eignen sich geeignete Orte im Freien, wie Sportplatz, Wiese, Spielplatz, Hof oder Freibad, abgesperrte Spielstraßen, da es realitätsnaher ist und auch leichter mit Farben und Kleber gearbeitet werden kann. Aber auch große Räume, Hallen (Sporthalle) oder Aulen können verwendet werden. Hier sollte der Boden, falls Farben und Kleister verwendet werden, mit Plastikplanen gut abgedeckt werden.

Zu beachten

Schachteln sind nicht so stabil, dass Personen auf ihnen stehen können → Nicht auf Schachtelwände klettern!

Arbeitskleidung verwenden, vor allem, wenn Farben und Kleister verwendet werden (es helfen hier auch alte Hemden der Kinder oder Eltern)

Und danach?

Den Mitspielern macht es genau so viel Spaß, ihre Bauwerke abschließend gemeinsam zu zerstören wie zu bauen. Die Schachteln können entsorgt werden. Bei eventueller Absprache mit der Gemeinde könnte auch diese die Schachteln abliefern.

Zielsetzungen

- ⇒ Förderung der Kreativität
- ⇒ Förderung der Gruppendynamik
- ⇒ Agieren in der Gruppe
- ⇒ (Eigene) Wünsche und Ideen äußern, respektieren, umsetzen, abändern
- ⇒ Gemeinsam ein Ziel verwirklichen
- ⇒ Erkennen, dass auch „nutzloses“ Material zum Spielen anregt
- ⇒ Förderung des mathematischen Denkens
- ⇒ Förderung der Raumvorstellung

Sonstiges

Die Schachtelburg

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Große und kleine Schachteln• Kleister• Dicke Pinsel / Malerpinsel• Alte Shirts, Malergewand (Schützt Gewand vor Kleister!)• Einige Rollen dickes Klebeband• Stoff und Farben für Fahne
Ort	beliebig
Vorbereitung	Schachteln sammeln

Anleitung:

Aus Schachteln wird eine Burg gebaut: Mauern, Türme, Schatzkammern, Geheimverstecke, ein Verlies und vieles mehr.

Weiterführend:

- Ritterfest
- Ritterspiele
- Schatzsuche
- Ritteressen
- Vgl. Schachtelschiff

Wie wäre es auch mit einem dazupassenden Drachen? (s. Schachteltiere)

Spielesammlung

Die Schachtelgeisterbahn

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Einige Stunden/Tage
Material	<ul style="list-style-type: none">• viele große Schachteln• einige kleine Schachteln• Schneidmesser• Weiters: Scheren, breites Klebeband, Taschenlampen, Transparentpapier in verschiedenen Farben, Watte, Wolle, Zeitungspapier, Luftballone, Farben, Decken,...
Ort	beliebig
Vorbereitung	Schachteln sammeln

Anleitung:

Aus den großen Schachteln wird eine Geisterbahn gebaut, durch die man anschließend durchkriechen kann, vielleicht auch mit einem Rollbrett oder Skateboard befahren kann.

Wie die Geisterbahn gestaltet wird, bleibt der Gruppe selbst überlassen, z.B.: Löcher mit Transparentpapier hinterkleben und mit Lampe beleuchten, Wollfäden von der Decke hängen lassen, durch Löcher in den Schachteln von außen Hände durchstecken und die Besucher kitzeln,

Mit Farben oder Zeitungen kann der Eingang der Geisterbahn gestaltet werden.

Achtung:

Ein Erwachsener soll den Mitspielern auf Wunsch Löcher, Fenster,... mit dem Teppichmesser schneiden, ansonsten sehr leichte Verletzungsgefahr!

Um die Geisterbahn für Jeden spannend zu machen, kann die Gruppe in mehrere Kleingruppen geteilt werden, die einzelne Abschnitte herstellen. Vor der großen Eröffnung werden alle Teile zusammengefügt.

Das Schachtelschiff

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Schachteln in allen Größen (vor allem viele Schuhschachteln)• Breites Klebeband• Evt. Kleister und dicke Pinsel (Malerpinsel)• Leintuch für Fahne / Segel• Evt. (Stoff) Farben zum Gestalten der Fahne / Segel• Spagat zum Befestigen der Fahne• Evt. Stoffreste und Zeitungen (Fahne, Verkleidung: Piratenaugen, Piratenkostüme)• Schminkefarben
Ort	beliebig
Vorbereitung	Schachteln sammeln

Anleitung:

Darauf achten, dass der Schiffboden nicht mit Schachteln bedeckt ist, da nicht alle Schachteln stabil genug sind, um größeren Belastungen standzuhalten (Verletzungsgefahr). Zur optischen Gestaltung kann Karton bzw. können flache Schachteln (Klebestellen lösen) mit breitem Klebeband zusammengeklebt und als Boden verwendet werden.

Weiterführend:

- Rollenspiele
- Spielgeschichten
- Bewegungsgeschichten
- Abenteuerspiele
- Freies Spielen in Pausen
- Ruhebereich mit Decken und Pölstern
- „Leseschiff“ mit verschiedenen Büchern
- Spielschiff mit einigen didaktischen Spielen

Die Schachtelstadt

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• viele große Schachteln (!!!)• kleine Schachteln• Schneidmesser (Erwachsener schneidet!)• Kleister• Malerpinsel• Farben• Joghurtbecher oder Behälter für Kleister und Farben
Ort	beliebig
Vorbereitung	Schachteln sammeln

Anleitung:

Baut eine gemeinsame (Kinder-) Stadt.
Wie sehen die Häuser aus?
Welche Regeln gibt es anschließend in der Stadt?
Welche Arbeiten gibt es zu verrichten?
Wie wäre es mit einem Stadtfest?

Die Schachtelstadt eignet sich besonders für ein ganztägiges Spielefest oder auch für ein mehrtägiges Projekt. Gemeinsam wird überlegt, wie die Stadt „funktionstüchtig“ gemacht wird. Gibt es einen Bürgermeister? Wer kümmert sich um das Essen (Betreuer können mit interessierten Kindern Brot machen, z.B.: Steckerlbrot), Handwerker, Gibt es einen eigenen selbsterfundnen Städtetanz oder ein selbstgedichtetes Stadtlid? Die Rollen können je nach Dauer und Intensivität immer wieder getauscht werden.

Je nach Weiterführung: Verkleidungen, Musikinstrumente, weitere Materialien je nach Planung

Die Schachteltiere

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• große Schachteln• kleine Schachteln• Schneidmesser• Farben, Kleister, Pinsel, Zeitungen,...
Ort	beliebig
Vorbereitung	Schachteln sammeln

Anleitung:

Aus Schachteln werden Tiere gebaut:

- Drachen
- Fantasietiere
- Dinosaurier
- Zoo
- Riesenschlange

Weiterführend:

- Maskottchen
- Anschließende Führung durch den Zoo, bei der alle Tiere vorgestellt werden
- Kreativwettbewerb
- Ausstellung

Amöbenrennen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Eine Zelle hat viel Protoplasma und einen Zellkern. Das Protoplasma wird gebildet, indem man sich mit dem Gesicht nach außen einhakt (es entsteht ein Kreis). Jemand mit scharfem Blick ist der Zellkern und setzt sich auf die Schultern des Protoplasmas. Jetzt seid ihr eine Amöbe. Nun versucht gemeinsam euch fortzubewegen- vielleicht ein Spaziergang über eine Wiese. Und wie wäre es mit einer Zellteilung? Dazu braucht ihr nur einen zweiten Zellkern und dann teilt ihr euch. Wie wäre es nun mit einem kleinen Wettlauf?



Aufstand

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Hockt euch Rücken an Rücken auf den Boden und hakt die Arme ein. Und jetzt versucht ganz einfach aufzustehen. Mit ein bisschen Übung dürfte es nicht allzu schwer fallen. Nun versucht es zu dritt und dann zu viert. Zu viert ist es schon eine beachtliche Leistung. Damit euch ein Massenaufstand glückt, müsst ihr auch am Anfang ganz dicht aneinander hocken und versuchen, rasch und genau im selben Moment aufzustehen.

Ballon Fangen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	Bis ein Sieger feststeht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Luftballons (in Gruppenstärke)• Fäden
Ort	beliebig
Vorbereitung	Luftballons an die Füße der MS binden

Anleitung:

Jedem wird ein Luftballon an den Fuß gebunden. Nun versucht man die Luftballone der Anderen zum Platzen zu bringen, muss aber gleichzeitig auf seinen Eigenen aufpassen. Gewonnen hat der, der am Schluss immer noch einen ganzen Luftballon hat.

Basketball Wettbewerb

Gruppengröße	Beliebig
Dauer	Bis ein Sieger feststeht
Material	<ul style="list-style-type: none">• 2 Basketball Bälle• 1 Flasche
Ort	Beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Zwei Gruppen werden gebildet. Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe auf. An einem bestimmten Punkt liegen zwei Basketball Bälle. Nun beginnen die Erste beider Gruppen zum Ball zu laufen, heben ihn auf und bringen ihn zu ihrer Gruppe. Der Nächste nimmt den Ball und bringt ihn wieder an seinen Ausgangspunkt zurück. Dann schlägt er ab, der nächste holt den Ball wieder. Das geht solange, bis alle durch sind. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst fertig ist. Variationen sind viele möglich.

Schweine im Weltall: Hier wird eine Flasche aufgestellt und jeder muss sich zehnmahl um die Flasche drehen (mit Finger in der Flasche und Flasche am Boden) und dann zurücklaufen. Aber Achtung – sichert die Seiten ab, denn es wirkt wirklich wie Schweine im Weltall.

Spielesammlung

Do- Do- Do

Gruppengröße	Beliebig, 2 Teams
Dauer	Bis ein Sieger feststeht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Färbiges Klebeband (für Mittellinie)
Ort	Weicher Untergrund
Vorbereitung	Ein Spielfeld markieren

Anleitung:

Bei diesem Spiel ist es entscheidend von Vorteil, wenn du der Kleinste bist- oder auch der Größte. Alles hängt davon ab, wie flink ihr seid und wie lange ihr in die Luft anhalten könnt, da es auf Beweglichkeit und Atemtechnik ankommt.

Die Spielfläche sollte weich genug sein, dass ihr euch beim Hinfallen nicht weh tut: z. B. Sandstrand, Rasen oder eine Turnmatte. Teilt die Spielfläche durch eine Mittellinie in zwei gleiche Teile.

Die Spieler stellen sich in zwei Teams auf beiden Seiten so auf, dass zwischen ihnen ein Streifen Niemandsland bleibt. Dann wählt eines der Teams einen Spieler aus, der einen Vorstoß über die Linie unternimmt. Er muss dabei versuchen, einen oder mehrere Spieler zu berühren, und sich in sein eigenes Feld zurückretten. Es ist klar, dass man dazu Beweglichkeit braucht- aber auch Atemtechnik? Hier kommt das Do- Do- Do ins Spiel.

Bevor der Angreifer die Mittellinie überquert, holt er tief Luft; er muss nämlich seine Mission nicht nur in einem Atemzug erfüllen, sondern beim Ausatmen gleichmäßig schnell und vernehmlich „Do- Do- Do...“ hören lassen. Gelingt es der Gegenseite, ihn solange in ihrem Feld zu behalten, bis ihm die Luft ausgeht, dann hat sie einen neuen Mitspieler gewonnen. Schafft es aber der Angreifer, die Mittellinie mit irgendeinem Teil des Körpers zu überqueren, und sei es nur eine Fingerspitze, dann müssen alle Spieler, die er berührt hat, auf seine Seite wechseln.



Allzu eifrige Spieler, die es mit einem fliegenden Do- Do- Do- Angriff versuchen, sollten daran denken, dass sie den Gegner nur oberhalb der Gürtellinie fassen dürfen. Es spricht jedoch gar nichts dagegen, den Do- Do am Boden festzuhalten. Die Regel, dass man den Do- Do erst dann packen darf, wenn er schon jemanden berührt hat, macht das Spiel weniger hektisch und animiert auch Leute zum Mitmachen, die fürchten, dass man sich von allen Seiten gleichzeitig auf sie stürzt.

Nachdem ein Team seinen Ausfall beendet hat und alles wieder zur Ruhe gekommen ist, schickt das andere Team einen Do- Do in Feld. Die Teams wechseln sich solange ab, bis alle auf der Seite der Gewinner sind.

Statt um Spieler könnt ihr auch um Punkte kämpfen. Oder ihr lasst alle Spieler ausscheiden, die ein erfolgreicher Do- Do erwischt hat. Aber vergesst nicht: Er hat nur einen Atemzug zeit. Schafft er es nicht, über die Mittellinie zurückzukommen, dann scheidet der Do- Do aus, und alle Anderen spielen weiter. In diesem Fall ist das Spiel dann zu Ende, wenn ein Team verschwunden ist.

Drachenschwanzjagen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	großer Raum, Turnsaal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Wenn ein junger Hund seinen Schwanz jagt, ist das eine Sache; ganz was Anderes ist es, wenn es ein Drache tut. Und das liegt nicht nur an der Größe.

Die Spieler stellen sich hinstereinander auf und legen ihre Arme um die Mitte des Vordermannes (Kitzlig sein gibt's nicht unter Drachen). Der Letzte in der Reihe steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel.

Mit dem Startzeichen beginnt der Drache seinem Schwanz nachzujagen. Dabei muss der vorderste Spieler versuchen, das Taschentuch am Schwanzende zu erwischen. Das Knifflige an diesem tollen Geschlängel liegt darin, dass die Spieler in der Mitte nie genau wissen, in welche Richtung sie sich bewegen sollten. Gelingt es dem Kopf endlich, den Schwanz zu fassen, nimmt er das Taschentuch und wird zum Schwanzende. Der hinter ihm gestanden ist, wird zum Kopf. Das Spiel beginnt von neuem.

Varianten: Zwei Drachen, oder sogar noch mehr, die versuchen sich gegenseitig das Taschentuch weg zu nehmen.

Ochs am Berg, Esel und Zwerg

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	großer Raum, Turnsaal
Vorbereitung	-

Anleitung:

An einem Ende des Raumes an der Wand steht eine Person. Alle Anderen stehen an der gegenüberliegenden Wand. Die einzelne Person steht mit dem Rücken zu den Anderen und sagt einen Spruch: „Ochs am Berg, Esel und Zwerg!“ Dann dreht er sich schnell um. Während er spricht, dürften sich die Anderen bewegen, doch wenn er sich umdreht darf keiner sich bewegen (bis er sich wieder zurück dreht). Falls sich doch jemand bewegt, muss er wieder zum Ausgangspunkt zurück (zur Wand).

Ziel ist es die Wand des Einzelnen so schnell wie möglich zu erreichen. Wenn dies geschehen ist, ist das Spiel entweder aus, oder der Erste wird zur Person, die den Spruch sagt.

Erdball-Volley

Gruppengröße	Egal, 2 Teams
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• großer aufblasbarer Ball• Volleyball Feld/Netz
Ort	beliebig
Vorbereitung	Ball aufblasen und Netz aufbauen

Anleitung:

Wer spielt beim Erdball-Volley? Es ist grundsätzlich das gleiche Spiel wie Volleyball, außer ein paar kleinen Unterschieden; sie ergeben sich daraus, dass der Ball zweihundertmal größer ist als sonst. Nach den Standardregeln dürfen nur drei Spieler pro Team den Ball berühren, bevor er wieder übers Netz geht. Beim Erdball braucht ihr mindestens drei Leute, um ihn überhaupt in die Luft zu bekommen, geschweige denn übers Netz. Wir sind überzeugt, dass ihr eure eigenen Strategien entwickelt, sobald ihr anfangt zu spielen. Das Spiel ist aus, wenn das Netz den Geist aufgibt.

Erdbeben

Gruppengröße	Egal, 3 Teams
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Dreier Gruppen werden gebildet. Zwei davon sind das Haus, der dritte ist im Haus. Eine Person ist ganz allein. Wenn er „Haus!“ ruft, müssen alle Häuser einen neuen Besitzer finden, ruft er „Besitzer!“, müssen alle Besitzer ein neues Haus finden, und ruft er „Erdbeben!“, müssen sich Alle neu zusammenfinden. Wer übrig bleibt, ruft von Neuem.

Feuer- Wasser- Erde

Gruppengröße	Egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	Turnsaal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle bewegen sich durcheinander im Raum herum. Einer ruft dann Feuer, Wasser oder Erde. Bei Feuer laufen alle zur Tür, bei Wasser müssen Alle in die Höhe gelangen und bei Erde legen sich Alle auf den Bauch. Bei einem Fehler ist man draußen.

Varianten: Dekoriert den Raum und macht es möglich, an verschiedene Orte zu laufen, bei den einzelnen Rufen. Vielleicht fallen euch noch andere Sachen ein.

Fischermann

Gruppengröße	egal
Dauer	Bis alle MS „Fischer“ sind
Material	-
Ort	Turnsaal
Vorbereitung	-

Anleitung:

In der Mitte des Raumes steht der Fischer. Alle Anderen stehen auf der einen Seite des Raumes, einer der zwei Inseln. Es wollen Alle von der einen Insel zu der Anderen, dabei müssen sie aber am Fischer vorbei. Daher wird gefragt: „Fischer, Fischer, dürfen wir durch?“ Der Fischer kann sich nun eine Farbe wählen, z.B. Rot, und sagt: „Alle die etwas Rotes tragen können durch!“ Alle die nun rot tragen sind immun und können gelassen zur anderen Insel spazieren, aber alle Anderen können gefangen werden, wenn sie nicht flink genug sind. Sobald einer vom Fischer berührt wurde, wird er selbst zum Fischer. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Fischer sind.

Fliegender Holländer

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Der Name des Spieles lässt Visionen jenes legendären Geisterschiffes aufkommen, das- auf der vergeblichen Suche nach einem Hafen- auf den Weltmeeren umherirrt. Als menschliche „Windjammer“ haben wir allerdings mehr Glück. Alle bis auf Zwei stellen sich im Kreis auf und reichen sich die Hände. Die beiden Einzelnen sind das Geisterschiff. Sie nehmen sich an der Hand und gehen auf der Suche nach einem Hafen an der Außenseite des Kreises entlang. Haben sie eine günstige Stelle entdeckt, dann trennen sie die Hände zweier Spieler , müssen aber den Kreis gleich noch einmal umrunden.

In der Zwischenzeit haben sich die zwei getrennten Spieler wieder bei der Hand genommen und laufen in entgegengesetzter Richtung an der Außenseite des Kreises entlang. Sie müssen versuchen, den Hafen vor dem Fliegenden Holländer zu erreichen. Das Paar das zuerst im Hafen ist, schließt den Kreis. Das andere Paar muss sich als Nächstes auf die Suche nach einem Hafen machen.

Varianten: Geisterschiff kann sich auch hüpfend, rückwärts oder huckepack fortbewegen. Es funktioniert auch im Nebel (mit geschlossenen Augen), aber auf halben Weg muss vorsichtig gegangen werden, damit es zu keiner Kollision kommt.

Fuchs und Eichhörnchen

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	• 3 Bälle
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Dies ist eines der spannenden Spiele, wo ihr nie genau wisst, ob ihr miteinander oder gegeneinander spielt. Obwohl es nicht sehr anstrengend ist, wird es doch immer sehr hitzig. Die drei Bälle, die man braucht, davon sollte einer deutlich unterscheidbar sein, denn er ist das Eichhörnchen, während die anderen die Füchse darstellen. Ziel des Spiels ist, dass das Eichhörnchen von den Füchsen gefangen wird. Das geschieht, wenn der Spieler, der den Ball des Eichhörnchen hat, mit einem Fuchsball berührt wird. Stellt euch im Kreis auf und beginnt, die Fuchsbälle von einem Spieler zum Anderen weiterzugeben (immer dem direkten Nachbarn). Versucht auch schon abrupte Richtungswechsel.

Nun kommt noch der Eichhörnchentrick hinzu. Wie allgemein bekannt ist, sind Füchse schlau, aber Eichhörnchen sind schlau und flink. Während die Fuchsbälle nur zur nächsten Person weitergegeben werden dürfen, darf man den Eichhörnchenball quer durch den Kreis werfen. Nun kann das Jagen beginnen, schafft ihr es?

Als kleiner Tipp: es ist einfacher, wenn man dazu sagt welchen Ball man gerade wirft, somit ist auch jeder auf der Hut.

Gemeinsam- sind- wir- stark

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Diese Variante des klassischen „Fangeles“ ist ein gutes Beispiel, wie ihr aus einem alten ein neues Spiel machen könnt. Spielt mit den Regeln, die ihr kennt, ergänzt sie aber um den Zusatz, dass ihr nur dann in Sicherheit seid, wenn ihr gerade einen anderen Spieler umarmt. (Es gilt aber nicht, wenn Erwachsene mit kleinen Kindern auf dem Arm umherlaufen.) Nachdem ihr eine Zeitlang so gespielt habt, könnt ihr ein wenig gemeinschaftlicher werden. Jetzt seid ihr nur mehr dann sicher, wenn ihr euch zu dritt umarmt. Ihr könnt es auch zu viert oder fünft probieren und euch schließlich alle umarmen. Wenn ihr dann noch den letzten dazunehmt, für den es niemanden mehr zu fangen gibt, könnt ihr mit dem Amöbenrennen weitermachen.

Spielesammlung

Haguh

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Habt ihr gewusst, dass lächeln leichter ist als finster- Dreinschauen? Zum Lächeln braucht ihr nämlich weniger Muskeln. So gesehen ist Haguh eines unserer anstrengendsten Spiele. In der Sprache der Tlingit Indianer, die das ursprüngliche Spiel erfunden haben, bedeutet Haguh „Komm her!“. Mit diesem Ruf forderten sie jemanden auf, mit versteinerner Miene den Gang durch eine Gasse grimassenreissender Mitspieler zu wagen, ohne dabei das geringste Lächeln zu zeigen. Wenn wir es spielen, sieht es eher so aus, als ob sich Schimpansen bei der Polonaise versuchten. Das Spiel lässt jedenfalls alle Möglichkeiten offen, und ihr könnt eure eigene Version entwickeln. Stellt euch in zwei Reihen auf und bildet so eine Gasse, die etwa einen Meter breit ist. An dem Ende der Gasse treten zwei Herausforderer vor, einer von jedem Team. Sie verbeugen sich und gehen mit einem einladenden „Haguh!“ aufeinander zu, ohne den Augenkontakt zu unterbrechen oder eine Miene zu verziehen. In der Mitte treffen sie einander und gehen unbeirrt weiter, fest entschlossen, das geringste Lächeln oder den kleinsten Pruster zu unterdrücken.

Die Spieler in der Gasse sind genau auf das Gegenteil aus. Mit allen möglichen Faxen und Verrenkungen versuchen sie, die eherne Beherrschung der Herausforderer zu brechen. (Kitzeln oder sonstige Handgreiflichkeiten sind nicht erlaubt.) Ihr wisst natürlich nicht, welcher Herausforderer auf welche Reize anspringt. Ihr müsst euch also entscheiden, ob ihr euren eigenen Herausforderer durch mitfühlendes Schweigen unterstützen oder den gegnerischen durch einen Großangriff auf seine Lachmuskeln zu Fall bringen wollt.

Schafft ein Herausforderer das Spießrutenlaufen ohne ein Schmunzeln, so reiht er sich wieder in sein Team ein und darf seinen Triumph mit einem Lächeln quittieren. Hat er nicht standgehalten und hält er sich immer noch vor Lachen den Bauch, dann muss er seine Talente dem gegnerischen Team zur Verfügung stellen.

Das Spiel ist aus, wenn nur mehr ein Team übrig ist, wenn alle Spieler die Gasse passiert haben oder wenn ihr glaubt, genug gekichert, geblödet oder euch das Lachen verkniffen zu haben.

Sonstiges

Spielesammlung

Hasenjagd

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Hockt euch in einer Reihe auf den Boden, und zwar so, dass ihr immer abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung schaut. Der Spieler am einen Ende der Reihe ist der Hase. Er kann rechts oder links herum laufen und darf die Richtung wechseln. Der Spieler am anderen Ende der Reihe beginnt mit der Jagd. Er kann in beiden Richtungen losrennen, muss aber die einmal eingeschlagene Richtung beibehalten. Ziel der Jagd ist es natürlich, den Hasen zu fangen. Der Jäger kann jederzeit einem der hockenden Spieler auf den Rücken klopfen und „Los!“ rufen. Der Betreffende Spieler muss jetzt die Verfolgung aufnehmen, während sich der Jäger an die freigewordene Stelle hockt. Dieses Manöver, einen neuen Spieler loszuschicken, macht die ganze Gruppe zum Jäger und somit kann die Richtung des Jägers immer wieder geändert werden.

Wenn der Hase endlich erwischt ist, hockt er sich ans eine Ende der Reihe; der erfolgreiche Jäger wird der neue Hase, und der Spieler am anderen Ende der Reihe beginnt als erster Jäger der nächsten Runde.

Sonstiges

In den Fluss...

Gruppengröße	Egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Färbiges Klebeband oder Schnur zum markieren der Linie
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stehen hinter einer Linie. Diese Linie zeigt das Ufer eines Flusses. Der Spielleiter ruft nun „in den Fluss“ und dann wieder „zurück“. Alle machen dies, indem sie bei „in den Fluss“ über die Linie springen und bei „zurück“ zurück. Wer einen Fehler macht ist draußen. Stellt es euch aber nicht zu einfach vor, denn der Spielleiter kann ganz gemein sein mit öfteren Wiederholen des gleichen Satzes, dann darf man halt nicht die falsche Bewegung machen.

Jäger und Hase

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stehen in einem Kreis. Dort bilden sie Paare und diese Paare geben sich die Hand. Zwei sind nicht im Kreis, sondern außerhalb. Einer davon ist der Hase, der andere der Jäger. Nun fängt der Jäger den Hasen. Der Hasen kann aber ausweichen, indem er sich einem Paar anschließt. Der, dem er die Hand gibt, bildet mit ihm das neue Paar, der Andere wird zum Jäger und versucht den zum Hasen gewordenen Jäger zu fangen. Wenn der Jäger den Hasen fängt, bevor er sich zu einem Paar stellt, wird der Hase zum Jäger. Und das Spiel beginnt von Neuem.

Spielesammlung

Jeder, der...

Gruppengröße	egal
Dauer	Bis eine Reihe gebildet wurde
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle sitzen in einem Kreis mit ausgestreckten Beinen auf dem Boden. Der Spielleiter sagt nur was zu tun ist, wie z.B.: Jeder, der ein rotes T- shirt trägt, steht auf und setzt sich drei Beine weiter. Nun stehen alle mit rotem T- shirt auf und setzen sich zwischen die Beine der dritten Person. Dem Spielleiter stehen alle Möglichkeiten offen, welche Kriterien er wählt, nur der Modus ist immer der gleiche. Am Ende sollten alle in einer Reihe sitzen. Übrigens, muss sich Einer aus der Reihe bewegen, bewegen sich entweder Alle oder gar Keiner, je nach dem , ob man das Spiel hinaus zögern will oder nicht.

Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Eine Person steht an der Wand und schaut sie an, sie ist der Kaiser. Der Rest der Gruppe steht an der anderen Seite des Raumes. Jeder muss nun den Kaiser einzeln fragen: „Kaiser wie viel Schritte darf ich gehen?“ Der Kaiser antwortet darauf. Er sagt wie viele Schritte und auf welche Weise. Der der als Erster beim Kaiser ankommt, darf seine Position übernehmen. Vor dem Spiel könnt ihr ausmachen, was es für Schrittararten gibt, z. B: Badewanne (auf den Boden legen und Hände ausstrecken, bis dort darf man dann), Sprünge wie ein Hase oder vorwärts und rückwärts gleichzeitig.

König, gib mir Krieger

Gruppengröße	egal, 2 Teams
Dauer	bis der Sieger feststeht
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Zwei Reihen werden gebildet, die sich gegenüber stehen. Jede Reihe nimmt sich an der Hand. In jeder Gruppe gibt es einen König. Dieser fragt abwechselnd den Anderen: „König, gib mir Krieger!“ Der Andere antwortet darauf: „Nein!“ Dann wird ein Krieger ausgeschickt um Krieger zu holen. Er rennt in die andere Reihe hinein, schafft er es, die Reihe zu durchbrechen (die Hände) nimmt er die Zwei mit, die losgelassen haben. Schafft er es nicht, muss er in der gegnerischen Reihe bleiben. Das Spiel ist aus, wenn es nur eine Reihe mehr gibt.

Menschenpyramide

Gruppengröße	10 oder mehr
Dauer	solange man Stehvermögen hat
Material	-
Ort	Wiese oder großer Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Zum Bau der großen Pyramide in Gizeh benötigte man 2.600.000 Steinblöcke. Wir wollen nicht ganz so hoch hinaus, aber auch unsere Pyramiden können sich sehen lassen. Sie bestehen aus Menschen und es reichen schon zehn.

Baut das Fundament mit vier stämmigen Burschen. Nehmt als nächstes drei mittelgroße, introvertierte Typen, dann zwei mutige Akrobaten und zur Krönung des Ganzen – ein leichtes Mädchen! Dieses Modell heißt „Eisbombe mit Schlagsahne“. Der „große Kandiszuckerberg“ hat ein kreisförmiges Fundament, das viele Menschen trägt. In Spanien, wo man solche Pyramiden schon seit Jahrhunderten baut, nennt man sie Kastelle. Manchmal erreichen diese kastilischen Burgen bis zu neun Stockwerke – hoch oben ein Kind, das einige Erfahrung im Bergsteigen haben sollte. Wir würden euch solche Höhen aber nur empfehlen, wenn ihr gleichzeitig ein Fallschirm-Rettungsspiel erfindet.

Spielesammlung

Monster Blob

Gruppengröße	beliebig
Dauer	bis Alle gefangen sind
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Hier ist ein Spiel für Gruselfreunde. Da lohnt es sich sogar, den Platz vor der Flimmerkiste mit dem Tageslicht zu vertauschen. Wir warnen euch aber; es wird euch nicht gelingen, dem Monster Blob zu entkommen.

Blob ist am Anfang nur ein unschuldiger Einzelner, der versucht, die Anderen zu fangen. Hat er jemand erwischt, dann nimmt er ihn bei der Hand. Zu Zweit gehen die Spieler jetzt auf die Jagd nach neuen Opfern. Sie verleiben sich alles ein, was sie mit den beiden äußeren Händen erwischen können.

Bald erreicht das Monster bedrohliche Ausmaße. Es begnügt sich nicht damit, seinen Opfern nur aufzulauern. Um seinen Hunger nach menschlichem Leben zu stillen, macht es die ganze Gegend unsicher. Ihr müsst euch daher auf eine Begrenzung des Geländes einigen, da die Spieler alles versuchen werden, dem gierigen Monster zu entgehen.

Zum Schrecken der Flüchtenden kann sich Monster Blob auch teilen. Mit Hilfe seiner überlegenen kollektiven Intelligenz organisiert es Überfallkommandos, um auch noch die Letzten einzufangen. Der große Höhepunkt kommt, wenn nur mehr ein einziger Spieler übrig ist, der im Namen der Menschheit verzweifelt seine Freiheit zu behaupten sucht. Aber- es ist aller umsonst! Monster Blob verschlingt auch ihn, und die Menschheit hört zu bestehen auf.



O- U- T

Gruppengröße	beliebig
Dauer	bis ein Gewinner feststeht
Material	• 1 Ball
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle befinden sich auf einem Spielfeld. Das Ziel ist es die Anderen abzuschließen (aber nur auf die Beine), dazu dient der Ball. Mit dem Ball darf aber nicht gelaufen werden, zusätzlich darf er nur einmal mit der Hand berührt werden (also fangen und gleich werfen) oder mit dem Kopf weiterbringen, um Andere abzuschließen. Jemand der getroffen wurde erhält nun ein O. wenn man nun dreimal getroffen wurde ist man O- U- T, d.h. man muss das Spielfeld verlassen.



Oh- Ah

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Stellt euch im Kreis auf und gebt euch die Hände. Jetzt drückt einer von euch seinem Nachbarn zur Rechten kurz und fest die Hand. Dieser gibt den Händedruck weiter, und eh ihr euch verseht, kommt er von Links wieder zu euch zurück.

Wenn das schön regelmäßig läuft, erhöht das Tempo und fügt einen Laut hinzu. Drückt die Hand, sagt „Oh“, und beobachtet, wie es die Runde macht. Schickt jetzt noch ein „Ah“ in die Richtung und passt auf, dass „Oh“ und „Ah“ am Kreuzpunkt nicht stecken bleiben.

Nach einiger Zeit könnt ihr auch die Richtung wechseln. Schickt auch jemand ein „Oh“, so lasst ihr es nicht weiterlaufen, sondern gebt es wieder zurück. Wenn „Oh“ und „Ah“ in dieselbe Richtung laufen, könnt ihr mit ihnen Fangen spielen. Jetzt seid ihr bereit, euch dem freien Fluss zu überlassen. Schickt ein Geräusch, eine Bewegung oder eine Kombination von Beiden auf die Reise und verändert sie, sobald sie richtig läuft. Vielleicht lässt sie sich sogar über den Kreis werfen.

Pferderennen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle setzen sich in einem Kreis nieder. Wir sind nun bei einem Pferderennen. Der Spielleiter erzählt das Rennen.

Langsam kommen alle Pferde zum Start (langsames Klopfen auf die Oberschenkel). Nun war der Startschuss und alle Pferde rennen (schnelles Klopfen auf die Oberschenkel). Dann eine Linkskurve (Alle lehnen sich nach Links), eine Rechtskurve (nach Rechts)...

Ihr könnt alles Mögliche durchmachen bei so einem Rennen.

Weitere Tipps wären: Wassergraben (gurgeln), Holzbrücke (dumpfes Geräusch), Hürden (aufspringen), Kreischende Frauen (kreischen), johlende Männer (johlen)...

Lasst euch was einfallen!

Philloloo

Gruppengröße	beliebig
Dauer	nach 5-10 Runden
Material	<ul style="list-style-type: none">• Gleich viele Bleistifte wie Spieler
Ort	beliebig
Vorbereitung	Bleistifte verstecken

Anleitung:

Es werden gleich viele Bleistifte wie Mitspieler versteckt. Wenn „Philloloo“ gerufen wird, suchen Alle. Derjenige der zuerst einen findet, läuft zu einer markierten Stelle und dann zum Spielleiter (mit dem Bleistift) und gewinnt. Er erhält 100 Punkte, jeder der nach ihm kommt erhält um 10 Punkte weniger. Dieses Spiel wird dann 5 bis 10mal wiederholt. Wer dann die meisten Punkte hat, hat gewonnen.



Pina

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Es stammt von den Nootka Indianern im Nordwesten Amerikas. Sie rissen von einem großen Farnwedel nacheinander die Blätter ab, sagten dabei jedes mal „Pina“ und versuchten mit einem Atemzug den Stängel so weit wie möglich zu entblößen. Um unnötige Grausamkeit gegen Pflanzen zu vermeiden, haben wir den Farn durch einen Kreis von Spielern ersetzt. Einer von euch holt tief Luft und geht den Kreis entlang; er tappt jedem auf den Kopf und sagt dabei „Pina“. Versuche deinen Platz zu erreichen, bevor du wieder Luft holen musst. Dein Erfolg hängt nicht weniger von der Größe des Kreises wie von der Größe deiner Lunge ab.

Scalpo- Fang den Schal

Gruppengröße	Beliebig, 2 Teams
Dauer	beliebig
Material	• 1 Schal
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Es werden zwei Reihen gebildet, die durchnummeriert sind. Somit hat jeder eine Nummer. Der Spielleiter steht in der Mitte am Ende der Reihen und hält einen Schal in der Hand. Er ruft nun eine Nummer und aus beiden Reihen müssen die Personen versuchen den Schal zu erwischen, die diese Nummer haben. Der, der den Schal erreicht hat aber noch nicht gewonnen, er muss noch zuerst an seinen Platz zurück. Schafft er das, erhält seine Mannschaft den Punkt, wird er aber von seinem Gegner erwischt erhält dessen Mannschaft den Punkt.

Varianten: Man kann auch zwei Nummern rufen, die dann Huckepack das ganze bewältigen müssen, oder zu dritt oder zu viert. Eurer Fantasie ist freier Lauf gelassen. Versucht verschiedene Figuren zu erfinden, mit denen man sich aber noch schnell bewegen kann.



Sitzende Schlange

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	Großer Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle setzen sich in einer Reihe auf den Boden. Nun versucht man den Hinteren an den Beinen festzuhalten. Wenn dies alle tun, dann versucht man zu gehen, auf den Armen und Beinen, durch den ganzen Raum. Vielleicht schon mit einem Parcours.

Spielesammlung

Sitzkreis

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stellen sich im Kreis auf, dann drehen sich Alle nach rechts. Nun macht jeder einen Schritt zur Mitte, immer weiter, bis Alle ganz eng zusammen stehen. Dann fasst man dem Vorderen um die Hüfte, dann zwei...bis wirklich kaum noch Platz zwischen den Einzelnen ist. Dann setzen sich alle langsam auf die Schenkel der Hinteren nieder. Wenn das geklappt hat, versucht langsam im Kreis zu gehen, schafft ihr eine Runde?

Variante: Mehrere Kreise bilden und es als Wettbewerb machen, mit verschiedenen Anforderungen wie man sich bewegen muss.

Städte Reisen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Sessel (1 weniger als Teilnehmer)
Ort	beliebig
Vorbereitung	Sessel aufstellen

Anleitung:

Ein Sesselkreis wird gebildet, wobei ein Sessel weniger ist, als Teilnehmer. Jeder sucht sich eine Stadt aus, die er selbst ist (es können auch mehrere die gleiche Stadt ausgesucht haben) . der, der in der Mitte des Kreises steht, legt sich nun eine Reiseroute zurecht, er erwähnt alle Städte, in die er reisen möchte. Nun müssen alle Teilnehmer, deren Städte genannt wurden, aufstehen und einen neuen Sitzplatz finden. Derjenige, der zu langsam war, ist nun in der Mitte und beginnt von Neuem.



Steh - Geh

Gruppengröße	beliebig
Dauer	bis Alle gefangen wurden
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Ein Fänger wird gewählt. Im Raum bewegen sich nun Alle herum. Der Fänger versucht die Anderen zu fangen (er muss sie nur berühren), dann sind sie wie eingefroren. Damit sie sich wieder bewegen können, muss ein anderer Spieler sie berühren, aber nur wenn er noch nicht gefangen worden ist. Das Spiel ist aus, wenn Keiner mehr befreien kann, d. h. wenn Alle gefroren sind.

Varianten: man kann auch mehrere Fänger einsetzen, speziell bei einer größeren Gruppe. Das Befreien kann auf die verschiedensten Arten geschehen, z. B. zwischen den Beinen des Gefrorenen hindurch rutschen, ... eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Tiere - Affe

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• pro Person ein Blatt, wo etwas draufsteht. Eine Katze, ein Elefant, ein Zebra, ein Löwe, der Rest sind Affen
Ort	beliebig
Vorbereitung	Blätter vorbereiten

Anleitung:

Jeder zieht ein Blatt, zeigt es aber niemanden. Dann stellen sich Alle im Kreis auf. Der Spielleiter ruft nun einen Namen (nur der vorhandenen Tiere und nicht die Affen). Die Person, dessen Tier aufgerufen wurde, lässt sich fallen. Die Anderen versuchen sie aufzufangen. Am Schluss ruft der Spielleiter „Affen!“ und Alle stürzen nieder. Ihr könnt auch noch ein paar mehr Tiere ins Spiel bringen.

Tortenschlacht

Gruppengröße	beliebig
Dauer	3 Runden
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papierteller• Schlagsahne• Frottierfrüchte• Färbiges Klebeband (zum Spielfeld markieren)
Ort	beliebig
Vorbereitung	Spielfeld markieren

Anleitung:

Obwohl man Tortenschlachten in den meisten zivilisierten Ländern für illegal erklärt hat, ist es nicht gelungen sie vollkommen zu unterbinden. So finden immer wieder auf abgelegenen Bauernhöfen und in leerstehenden Häusern geheime Tortenschlachten statt. Die folgenden Regeln haben mittlerweile für seriöse Tortenschlachten im deutschen Sprachraum allgemein Anerkennung gefunden:

Die Schlacht: Alle Tortenschlachten bestehen aus drei Runden.

Das Schlachtfeld: Es wird auch „Tortenboden“ genannt und soll aus einer kreisförmigen Fläche mit drei Meter Durchmesser bestehen, die man in zwei Hälften aufteilt.

Die Ausrüstung: Die offizielle Ausrüstung besteht aus zwei Papiertellern, Schlagsahne und Frottiertüchern. (Zur Zeit wird von der Regelkommission ein Antrag beraten, der die Verwendung von Schlagsahne in Spraydosen verbieten will.)

Die Teilnehmer: Jede Runde wird von zwei Spielern, den „Schaumschlägern“ bestritten. Sie können in einem Kostüm ihrer Wahl antreten, sofern dieses die guten Sitten nicht verletzt. Jeder Schaumschläger verfügt über einen Sekundanten, der sogenannten „Zweiten Portion“; er richtet die Torten wieder her und frottiert die Schaumschläger zwischen jeder Runde. Die Sekundanten müssen aber außerhalb des Tortenbodens und hinter der Tortenhälfte ihres Schaumschlägers bleiben.

Der Schiedsrichter: Jede Tortenschlacht wird von zwei Punkterichtern und einem Ringrichter geleitet, die alle Punkte vergeben. Der Ringrichter greift zusätzlich bei Regelverstößen ein und ist der Einzige, der es wagen darf, den Tortenboden auch während der Schlacht zu betreten.

Sonstiges

Spielesammlung

Der Kampf: Eine Runde beginnt, wenn beide Schaumschläger ihre Tortenhälften betreten, einen Teller mit Schlagsahne auf der Hand haben und „Sahne spritz!“ rufen. Während der Dauer der Runden dürfen sie den Tortenboden nicht verlassen und ihren Gegner nur mittels Schlagsahne berühren.

Die Regelverstöße: die Regeln werden dann verletzt, wenn 1. Ein Spieler die Begrenzung des Tortenbodens überschreitet, 2. Der Kampf beginnt, bevor beide Spieler „Sahne spritz!“ gerufen haben, 3. Ein Spieler den Papierteller mit der Hand festhält, 4. Die Spieler anders als durch Schlagsahne miteinander in Kontakt kommen, 5. Einer der Spieler sich nicht „sahnig“ genug benimmt.

Bei jedem Regelverstoß wird das Spiel vom Ringrichter durch den Ruf „Sahne aus!“ unterbrochen und dann mit einer neuen Runde fortgesetzt.

Die Punkte: Die Punkte werden nach jeder Runde in folgender Weise vergeben: Ein Schaumschlag zählt 10 Punkte, ein fetter Batzer 7 bis 9 Punkte, ein Klecks 4 bis 6 Punkte und ein Spritzer 1 bis 3 Punkte. Bekommt der Ringrichter aus Versehen etwas ab, so gibt das weder Plus- noch Minuspunkte.

Das Ende: Am Ende der dritten Runde werden die Punkte zusammengezählt, und der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Sieger erklärt. Jeder Schaumschläger, der drei offizielle Tortenschlachten gewonnen hat, steigt automatisch in die Oberschicht auf.



Tunnel

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stellen sich in einer Reihe auf. Mit der linken Hand greift man zwischen seinen Beinen durch und nimmt die rechte Hand des Hinteren. Nun beginnt der Erste in der Reihe über die Anderen zu gehen, der Zweite muss natürlich gleich folgen denn es darf nicht losgelassen werden. Das Spiel ist zu Ende wenn Alle wieder stehen. Man kann dann wieder wechseln. Umgekehrt geht es auch, aber dabei sollte geschaut werden, dass der Untergrund weich ist, ansonsten schmerzen die Knie sehr.

Unsichtbarer Killer

Gruppengröße	beliebig
Dauer	5-10 min. pro Runde
Material	-
Ort	großer Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stellen sich zuerst in einem Kreis auf und schließen die Augen. Der Spielleiter wählt einen durch eine Berührung aus, der dann der Killer ist. Danach öffnen Alle die Augen und bewegen sich durcheinander im Raum herum. Der Killer zwinkert seinen Opfern nur heimlich zu. Wenn dies geschehen ist, heißt es, dass der Killer zugeschlagen hat. Das zugezwinkerte Opfer wartet ein paar Sekunden und lässt sich dann schreiend zu Boden fallen. Er darf aber auf keinen Fall verraten, wer nun der Killer ist. Die Anderen müssen also immer noch auf der Hut sein. Ende des Spiels ist, wenn jeder auf dem Boden liegt und nur noch der Killer steht, oder wenn ein Mitspieler erkennt wer der Killer ist und dies dem Spielleiter mitteilt (aber noch bevor ihm zugezwinkert wurde).

Varianten: es können auch mehrere Killer in einem Spiel sein, wobei sie sich gegenseitig ja auch umbringen können. Dann ist das Spiel auch zu Ende, wenn die Killer am Boden liegen.

Spielesammlung

Völkerball

Gruppengröße	gerade Anzahl an Mitspielern
Dauer	mind. 12 Minuten
Material	• 1 Ball
Ort	Turnsaal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Gruppe wird in zwei gleich große Gruppen geteilt. Jede Gruppe wählt dann einen „Freigeist“. Auf einem Spielfeld das geteilt ist, stellen sich dann die Gruppen auf. An beiden Enden des Spielfeldes stellen sich die zwei Freigeister auf (auf der anderen Seite ihrer Gruppe).

Das Ziel des Spieles ist es, die andere Gruppe aus dem Spielfeld abzuschießen. Damit der Ball nicht verloren geht, und das Spiel interessanter wird, gibt es den Freigeist. Wenn ein Spieler vom Ball berührt wird (ihn nicht fängt oder er ihn streift), muss dieser Spieler zum Freigeist. Sind alle Spieler aus dem Feld draußen, muss der Freigeist hinein, er hat zwei Leben (darf zweimal abgeschossen werden). Ein Spieler, der einen Gegner abschießt, darf wieder ins Spielfeld. Ist gar kein Spieler mehr in einem der zwei Spielfelder, ist das Spiel zu Ende.

Sonstiges

Wasserrutsche

Gruppengröße	egal
Dauer	solange das Wasser reicht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Plastikfolie• Wasser
Ort	eine Wiese, ein Hang
Vorbereitung	Plastikfolie ausbreiten und unter Wasser setzen

Anleitung:

Stellt euch vor, jemand breitet ein langes Stück Plastikfolie auf dem Boden aus und setzt es mit einem Gartenschlauch unter Wasser. Wärt ihr bereit, Anlauf zu nehmen und eine Rutschpartie zu machen?

Überheblichkeit, Wichtigtuerei und trockene Vernunft bleiben dabei sicher auf der Strecke.

Also: Nichts wie los! Wer ist der Erste zum Wasserrutschen?

Zwinkern und Fangen

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Ein Kreis wird gebildet, wobei immer zwei Personen hintereinander stehen. Eine Person ist alleine. Die Personen, die Außen stehen senken ihren Blick und verschränken die Arme am Rücken. Die freie Person versucht seinem Partner zu entkommen. Ist der Partner zu langsam und kann der Vordere zu der Freistehenden laufen, muss nun die freigewordene Person zwinkern anfangen. Gelingt es nicht muss die Freistehende es weiter probieren.
Achtung: Die Person darf aber nur am Platz gefangen werden. Nachlaufen gilt nicht!