

Spielesammlung des JUGEND:SERVICE

Kennenlernspiele	5
Teamjacke	6
Das Stumme Blatt	8
Eisscholle	9
Geburtstagslinie - Birthdayline	10
Gordischer Knoten	11
Menschliches Bingo	12
Pantomime	13
Rette mich wer kann	14
Smarties	15
Spots in Movement – Begrüßungsrituale	16
Das Namensgesicht	17
Funken – Finger snap – kuikki kuikki	18
Ich bin...	19
Interview	20
Let me introduce my friend – Kofferpacken	21
Name Spelling	22
Namen flüstern	23
Ping Pong	24
Vornamen	25
Der Wollball	26
Das Kusspapier	27
Duftende Stühle	28
Löffelkette	29
Sitzkreis	30
Die Spinne	31
Kommunikationsspiele	32
Nachrichtenwettbewerb	33
Bewegungsspiele	34
Allgemein	35
Baywatch	36
Fangen	37
Fische schwimmen lassen	38
Fliegen	39

Spielesammlung

Hubschrauber	40
Iglu	41
Kreis-Lauf	42
Massage	43
Meditation	44
Plätze wechseln	45
Weltreise	46
Wir treffen uns in der Mitte	47
Drachenschwanzjagen	48
Zeitungslauf	49
Die Schatztruhe von da und dort	50
Eisenbahnstaffel	52
Flaschenball	53
Kraftlinien	54
Nummernwettlauf	55
Schnappball	56
Schneeballschlacht im Raum	57
Autorallye	58
Skilaufen im Sommer	59
Kooperationsspiele	60
Eisscholle (Pinguinreise)	61
Gordischer Knoten	62
Pendel	63
Seilschranke	64
Sitzkreis	65
Steh auf!	66
Singspiele	67
The Red Cross Spirit	68
Karaoke	69
Geländespiele	70
Spiel und Spaß im Schnee	71
Spiel und Spaß im Schnee II	74
Partyspiele	77
Elefant-Waschen	78
Fütterung der Raubtiere	79
Falsche Gestik	80
Mumie mit Hut	81
Stift einfädeln	82
Tanz der Tiere	83
Dem Krokodil die Zähne putzen	84
Das Gurgelkonzert	85
Der Rucksack	86
Apfelbeißen	87

Spielesammlung

Musikalische Stühle	88
Schokolade essen	89
Ballontanz	90
Promiraten	91
Sonstiges	92
Armer schwarzer Kater	93
Der kleine Hase	94
Der Schwanz des Schweinchens	95
Der Staubsauger	96
Ping-Pong Dirigent	97
Süßes Mehl	98
Nonsense-Spiele	99
Riesenzpuzzle	101
Schachtelbauten Allgemein	102
Die Schachtelburg	104
Die Schachtelgeisterbahn	105
Das Schachtelschiff	106
Die Schachtelstadt	107
Die Schachteltiere	108
Amöbenrennen	109
Aufstand	110
Ballon Fangen	111
Basketball Wettbewerb	112
Do- Do- Do	113
Drachenschwanzjagen	115
Ochs am Berg, Esel und Zwerg	116
Erdball-Volley	117
Erdbeben	118
Feuer- Wasser- Erde	119
Fischermann	120
Fliegender Holländer	121
Fuchs und Eichhörnchen	122
Gemeinsam- sind- wir- stark	123
Haguh	124
Hasenjagd	125
In den Fluss...	126
Jäger und Hase	127
Jeder, der...	128
Kaiser, wie viele Schritte darf ich gehen?	129
König, gib mir Krieger	130
Menschenpyramide	131
Monster Blob	132
O- U- T	133

Spielesammlung

Oh- Ah	134
Pferderennen	135
Philloloo	136
Pina	137
Scalpo- Fang den Schal	138
Sitzende Schlange	139
Sitzkreis	140
Städte Reisen	141
Steh - Geh	142
Tiere - Affe	143
Tortenschlacht	144
Tunnel	146
Unsichtbarer Killer	147
Völkerball	148
Wasserrutsche	149
Zwinkern und Fangen	150
Rollenspiele	151
Filmszene spielen	152
Fünf Bilder – ein Spiel	153
Fußgängergewühl	154
Geräuschfilm	155
Kettenszenen	156
Märchenmuseum	157
Materialtheater	158
Mitspieltheater	159
Parkplatz	160
Publikumsvorstellung	161
Redewendungen	162
Role Play Scenario No. 1: The computer Class	163
Role Play Scenario No. 2: Differences	164
Role Play Scenario No. 3: Selling Drugs	165
Scharade	166
Schaufensterdekoration	167
Schaut her, schaut her	168
Straßenbahn	169
Streit im Zug	170
Taking a Stand Role Play	171
Videorecorder	172
Wortsalat	173



Kennenlernspiele

Spielesammlung

Teamjacke

Gruppengröße	im Team
Dauer	90 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none">• Flipchartbögen• Stifte• Wachsmalkreiden• Scheren
Ort	großer, heller, gemütlicher Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Wir werden heute eine Teamjacke basteln, die für jedes Teammitglied ihre eigene Passform und ihr eigenes Material, ihre eigene Farbe, Muster und Form hat, wo jeder für sich die eigenen Verzierungen anbringen und bestimmen kann, was an dieser Jacke das ganz Besondere ist. Wir benötigen dazu Papier, Schere, Farbe und Ideen, Kreativität. Jeder kann für sich seine ganz persönliche Teamjacke basteln. Du kannst wählen:

1. Das Material für deine Teamjacke sind deine Fähigkeiten und deine Talente.
2. Die Grundfarbe, das Muster und die Form sind deine Botschaft. Was dich mit diesem Team verbindet, ist die Vision.
3. Die Verzierungen sind deine persönlichen Ressourcen, die du in dieses Team mit einbringst.
4. Die Nähte sind deine Werte und Überzeugungen, die dich und dein Team stützen.
5. Die Taschen sind das Symbol dafür, wovon du noch mehr haben willst.
6. Die Knöpfe und der Reißverschluss sind deine Kollegen, Partner oder Freunde, die dich unterstützen.



Lass dich überraschen, welches dein Material, deine Form, dein Muster, deine Verzierungen sind, wie du deine Teamjacke für dich herstellst und was das ganz Besondere daran ist: Ist sie innen gefüttert? Was stützt dich von Innen, was hält das ganze zusammen? Was unterstützt, dass in diesem Team sowohl du mit deinen Fähigkeiten und Ressourcen deinen Beitrag leisten kannst, als auch ihr als Team die Möglichkeit habt, alle individuellen Ansätze und Möglichkeiten wertzuschätzen.

Veranstaltet eine Modenschau, bei der die unterschiedlichen Modelle vorgestellt, die Vorzüge und Besonderheiten betont werden und die Einzigartigkeit gewürdigt wird.

Aus diesen Ideen und Vorlagen entwickelt jetzt eine gemeinsame Teamjacke, wo jeder seine wichtigen Anteile mit einbringen kann. Achtet darauf, dass alle Ressourcen und Talente genutzt werden und das Modell für das ganze Team passt.

Das Stumme Blatt

Gruppengröße	beliebig viele Mitspieler
Dauer	max. 10-15 Minuten und anschließende Vorstellungsrunde
Material	<ul style="list-style-type: none">• A3 Papier (1/2 Anzahl der Teilnehmer)• Stifte
Ort	großer Raum oder genügend Platz um zu zweit zusammen sitzen zu können
Vorbereitung	-

Anleitung:

Zwei Spieler erhalten gemeinsam ein großes Blatt Papier und Stifte. Ihre Aufgabe ist es, übereinander nonverbal (= ohne Sprechen) soviel wie möglich zu erfahren. Am besten sollten dabei auch keine Buchstaben verwendet werden. Anschließend wird man paarweise in der Gruppe vorgestellt. Der eine Partner stellt den Anderen vor.

Spielesammlung

Eisscholle

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 – 20 min
Material	<ul style="list-style-type: none">• großer Bogen Papier
Ort	Drinnen
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stellen sich auf das Papier (sollte groß genug sein, dass alle richtig darauf stehen können). Nun erzählt der Spielleiter eine kleine Geschichte.

Ihr befindet euch auf einer Expedition in Alaska, als plötzlich, unerklärlicher Weise, Tauwetter einbricht! Der Eisteil, auf dem ihr gerade steht, bricht vom Festland los und treibt auf dem Meer herum. Zu Beginn habt ihr alle noch bequem Platz auf eurer Eisscholle, aber die Temperatur steigt weiter an und so schmilzt die Eisscholle (der Spielleiter reißt immer wieder Teile des Papiers weg) Notgedrungen Weise müsst ihr immer näher zusammenrücken, um niemanden ins Land der kalten Eiswasserträume schicken zu müssen. Erreicht ihr eine rettende Insel rechtzeitig?

Die rettende Insel wird erreicht, wenn alle sich tapfer gehalten haben und es kaum mehr möglich ist, Papier wegzureißen.

Eine Geräuschkulisse verstärkt die Stimmung. Also Heulen des Windes oder Mówengeschrei können das eisige Ereignis untermalen.

Das Spiel kann öfters wiederholt werden, dann kann sich die Gruppe auch eine Taktik überlegen, auf welche Weise am Meisten auf der immer kleiner werdenden Eisscholle Platz haben.

Geburtstagslinie - Birthdayline

Gruppengröße	beliebig
Dauer	5-10 Minuten, je nach Gruppengröße
Material	-
Ort	die Mitspieler müssen sich in einer Reihe aufstellen können
Vorbereitung	-

Anleitung:

Bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Alle Teilnehmer müssen eine Reihe bilden, die nach den Geburtstagen geordnet ist. Nicht nur nach Monaten, sondern auch nach den Tagen. Wenn alle dann in einer Reihe stehen, nennt jeder der Reihe nach seinen Geburtstag. Eigentlich sollte kein Fehler in der Reihe sein.

Natürlich können auch hier andere Varianten gespielt werden:

- Nach Schuhgröße geordnet aufstellen
- Nach Körpergröße geordnet aufstellen
- ...

Gordischer Knoten

Gruppengröße	15 – 20 Personen
Dauer	ca. 15 min pro Durchgang
Material	-
Ort	alle Mitspieler müssen im Kreis stehen können
Vorbereitung	-

Anleitung:

Einen Kreis bilden und die Augen schließen. Alle gehen nun mit ausgestreckten Händen Richtung Mitte des Kreises, immer noch mit geschlossenen Augen. In der Mitte angekommen greift sich jeder eine Hand. Schlussendlich sollte jede Hand eine andere Hand halten, und zwar nicht die Eigene (im Notfall einen Spielleiter zur Hilfe ziehen). Nun werden die Augen geöffnet. Gemeinsam muss nun dieser Arm-Menschen-Wirrwarr entknotet werden, ohne dass man die Hände loslässt. Es entsteht somit ein oder mehrere Kreise.

Es kann auch ein „Entknoter“ vorher bestimmt werden oder bei mehreren Gruppen um die Wette entknotet werden.

Spielesammlung

Menschliches Bingo

Gruppengröße	beliebig
Dauer	mind. 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Bingoscheine• Stifte
Ort	egal
Vorbereitung	Bingozeptel

Anleitung:

Jeder Mitspieler erhält einen Stift und einen vorbereiteten Bingozeptel. Auf diesem stehen aber keine Zahlen, sondern Beschreibungen. Jeder Mitspieler soll zu jeder Beschreibung einen passenden Mitspieler finden, der zur Bestätigung auf dem jeweiligen Feld unterschreibt. Ein Mitspieler darf nicht zwei Mal auf dem Zettel unterschreiben, es darf auch nicht selbst unterschrieben werden. Gewonnen hat die Person, die zu jedem Punkt Unterschriften gesammelt hat.

Beschreibungen sind z.B.: Schuhgröße 45, wer hat die gleiche Geschwisteranzahl wie du, wer hat die gleiche Augenfarbe, wer hat das gleiche Lieblingstier...

Bingoschein Beispiel:

Finde jemanden, der...	Unterschrift
1. Vegetarier ist	
2. Weiße Unterwäsche trägt	
3. Sport Fan ist	
4. Einen Führerschein hat	
5. Science fiction Filme liebt	
6. Ein Haustier hat	
7. Kontaktlinsen trägt	
8. Mindestens 2 a's in seinem Namen hat	
9. Die längste Anreise hat	



Pantomime

Gruppengröße	beliebig
Dauer	15-20 Minuten
Material	-
Ort	Kreis
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jeder Mitspieler stellt sich pantomimisch vor (z.B. Hobbies,....), die anderen Mitspieler raten.

Variation:

Die Mitspieler gehen paarweise zusammen und interviewen sich, anschließend stellen sie sich gegenseitig pantomimisch vor.

Rette mich wer kann

Gruppengröße	beliebig, Großgruppe
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	-
Ort	Turnsaal, großer Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Gruppe wird in Kleingruppen geteilt. Jede Kleingruppe erhält eine Nummer.

Danach verteilen sich die Mitspieler und bewegen sich durch den Raum (nicht in den Kleingruppen!)

Der Spielleiter ruft in unregelmäßiger Abfolge und Abständen jeweils eine Nummer. Beim rufen einer Nummer reagieren die Mitglieder dieser Nummerngruppe in eigentümlicher Weise: sie fallen zu Boden! Alle Anderen versuche dies natürlich rechtzeitig zu verhindern!

Die Mitglieder der Nummerngruppe müssen langsam und mit einem Geräusch zu Boden sinken!

Smarties

Gruppengröße	beliebig, ab 30 sollten Kleingruppen gebildet werden
Dauer	min. 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• große Schüssel• viele Smarties
Ort	ein Kreis soll gebildet werden können
Vorbereitung	Die Smarties werden in eine große Schüssel gegeben.

Anleitung:

Nun darf sich jeder Teilnehmer so viele Smarties nehmen, wie er/sie will (es sollten genug Smarties vorhanden sein). Wenn jeder Smarties hat, wird das Geheimnis enthüllt. Für jedes einzelne Smartie muss eine Information über sich selbst gesagt werden. Je gieriger die Teilnehmer waren, desto spannender ist es – also auffordern zum viele Smarties nehmen. Viel über sich sagen zu müssen ist nicht nur lustig, sondern macht auch kreativ. Außerdem erfährt man nicht nur viel über die anderen, sondern auch über sich selbst.

Spots in Movement – Begrüßungsrituale

Gruppengröße	beliebig viele Mitspieler
Dauer	mind. 5 Minuten oder bis die Ideen ausgehen
Material	<ul style="list-style-type: none">• CD-Player• diverse CDs
Ort	Saal oder Raum mit Bewegungsfreiheit
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Gruppe bewegt sich frei im Raum zur Musik. Die Musik wird immer wieder unterbrochen und bei jeder Unterbrechung gibt der Spielleiter verschiedene Anweisungen. Diese können unterschiedlicher Art sein, außerdem ist der Fantasie keine Grenze gesetzt:

- **Verschiedene Begrüßungsarten:** österreichisch Händeschütteln, eskimonesisch Nasenreiben, asiatisch Verbeugen, ...
- **Gruppenbildung nach:** Schuhgröße, Augenfarbe, Haarfarbe, Sternzeichen, Bundesland (Herkunftsland),...
- **Redewendungen wörtlich nehmen:** jemanden auf Händen tragen, jemanden aus dem Gleichgewicht bringen, jemanden an der Nase herumführen, jemanden den Buckel hinunter rutschen, jemanden ein Loch in den Bauch reden, jemanden schöne Augen machen, jemanden die Zähne zeigen, ...
- **Paarweise gegenseitiger Informationsaustausch:** was erwarte ich mir von dieser Gruppe, wie schaut mein Zimmer aus, was ist meine Lieblingspeise, was sind meine Hobbys, ...

Das Namensgesicht

Gruppengröße	beliebige Anzahl
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Schminke
Ort	Raum um einen Kreis zu bilden
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stellen sich im Kreis auf. Einer beginnt und stellt sich vor. Danach wählt er einen weiteren Mitspieler und erfragt dessen Namen. Nun schreibt er ihm den Namen auf die Stirn. Der „Neue“ stellt sich vor. Dann wählt er einen zum frisch Beschrifteten, der stellt sich wiederum vor u.s.w. Das Spiel ist beendet wenn alle beschriftet sind.

Funken – Finger snap – kuikki kuikki

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 Minuten
Material	-
Ort	ein Kreis soll gebildet werden können
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler sitzen oder stehen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt als „Funker“.

Dazu gibt er seine Hände mit gespreizten Fingern rechts und links neben den Kopf (= Antennen! Müssen natürlich bewegt werden). Um seine Sendesignale zu verstärken, sind seine beiden Nachbarn als Nebenfunker behilflich – die jeweils zum Hauptfunker zeigende Hand wird als Antenne benutzt. Nun sind alle bereit zur Kontaktaufnahme.

Der Hauptfunker visiert jemanden aus dem Kreis an und sagt: „Hauptfunker...(Name) funkt zu Hauptfunker...(Name des gewünschten Empfängers)!“

Der Angefunkte fährt natürlich sofort seinen Antennen (+ Nebenantennen!) aus und funkt zu einer anderen Person weiter.

Variante:

Auf Schenkel schlagen, dann in die Hände klatschen, dann rechts schnipsen, dann links schnipsen. Wenn mit der rechten Hand geschnipst wird, sagt man den eigenen Namen, bei links den gewünschten Empfänger. Den Rhythmus steigern!

Spielesammlung

Ich bin...

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• vorbereitetes Papier• Stifte• Klebeband
Ort	egal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jede Person bekommt ein Papier, auf dieses Papier soll groß und deutlich der Name und, drei Charakteristika geschrieben werden (keine sichtbaren wie: weiblich, rote Haare...).

Das Papier wird auf die Brust geheftet. Anschließend gehen die Mitspieler durch den Raum und stellen sich gegenseitig mit Hilfe des Papiers vor.

Vorstellungsmöglichkeiten:

- Sich selbst präsentieren mit jeweils einer Erklärung.
"Ich bin...! Typisch für mich ist..."
- Erfragen, wieso etwas charakteristisch ist
"Wieso bist du...?"

Papiervorlage:

Ich bin...
1.
2.
3.



Interview

Gruppengröße	beliebig, Paarweise
Dauer	5 – 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Papier• Stifte
Ort	egal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Die Paare interviewen sich nun gegenseitig, pro Partner stehen 2 Minuten zur Befragung zur Verfügung.

In der Gruppe wird dann der jeweilige Partner vorgestellt.

Variante:

Die Partner werden in Gedichtform „reim dich, oder ich fress’ dich“ vorgestellt.

Spielesammlung

Let me introduce my friend – Kofferpacken

Gruppengröße	unbeschränkt
Dauer	bei ca. 20 Personen 15 – 20 min
Material	-
Ort	alle Mitspieler müssen Platz haben, sich im Kreis aufzustellen oder zu setzen
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle stellen sich in einem Kreis auf. Ein Freiwilliger beginnt, indem er seinen Namen nennt und eine Bewegung dazu macht. Alle wiederholen Namen und Bewegung. Dann kommt der Nächste an die Reihe seinen Namen in Verbindung mit einer Bewegung zu nennen. Die Gruppe wiederholt Name und Bewegung dieser Person und auch der Ersten. Das wird solange gemacht, bis jeder seinen Namen gesagt hat. Es entsteht eine immer länger werdende rhythmische Namensbewegungsabfolge.

1. Variante: Einer beginnt mit: „Mein Name ist... Wie heißt du?“. Sein Nachbar antwortet mit: „Hallo ... (Name). Ich heiße ...!“ Nun dreht sich dieselbe Person zum nächsten Nachbarn um und sagt: „Lass mich dir meinen Freund ... (Name) vorstellen. Ich heiße ... (Name). Und wie heißt du?“ Somit geht das ganze weiter bis zum Letzten im Kreis, der alle Namen sagen muss.
2. Variante: Wir gehen auf eine Reise. Jedes Gruppenmitglied kann etwas in den Koffer einpacken. Dieses Etwas muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfangen, wie der eigene Name. Der Erste beginnt: „Ich heiße ... (Name) und gehe auf eine Reise. Ich nehme ... mit.“ Der nächste beginnt wieder mit dem gleichen Satz aber wiederholt auch das vorige. Also: „Ich heiße ... (Name) und gehe auf eine Reise und nehme ... mit. Und ... (Name des vorigen) nimmt ... mit.“ Dies wird wieder solange wiederholt, bis jeder einmal an der Reihe war.

Beide Varianten sind nur Tipps, sie können ohne weiteres auf andere Gebiete ausgeweitet werden, z.B. Tätigkeiten und Berufe, oder auch namensbeschreibende Adjektive (z.B. lustige Lisa). Eine Bewegung oder ein Wort in Verbindung mit einem Namen hilft erstaunlich gut zum Merken eines Namens!



Name Spelling

Gruppengröße	Max. 15 Mitspieler
Dauer	bis zu einer halben Stunde
Material	-
Ort	egal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Dieses Spiel lernt einem die Namen durch das Buchstabieren der Vornamen. Man beginnt mit einer Art Lied. Der Text dafür lautet: „When I was a little boy/girl, little boy/girl, little boy/girl. When I was a little boy/girl my name was(nun wird der Name buchstabiert), z.B. P –E –T – E – R. Der Text wird noch einmal von allen wiederholt. Dies geht der Reihe nach durch, so dass jeder Mitspieler seinen Namen buchstabiert hat. Wenn ein Mitspieler einen anderen nicht verstanden hat, kann er ihn bitten, seinen Namen noch einmal zu buchstabieren. Am Ende des Spiels kann man schauen, wer am besten zugehört hat und die meisten Namen noch weiß, auch wie man sie buchstabiert.

Namen flüstern

Gruppengröße	beliebig
Dauer	20 Minuten
Material	• Augenbinde
Ort	Kreis
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis. Einer Person werden die Augen verbunden und in die Mitte des Kreises gestellt.

Ein Mitspieler flüstert nun den Namen des Spielers in der Mitte. Die blinde Person versucht nun den Mitspieler zu erreichen, der den Namen geflüstert hat. Wenn sie erreicht wurde, muss die Person erraten, wer den Namen geflüstert hat.

Variante:

Mehrere Personen mit verbundenen Augen stehen in der Kreismitte.

Ping Pong

Gruppengröße	beliebig
Dauer	mind. 10 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Tischtennisball• Plastikbecher (so viele wie Mitspieler)
Ort	Sitzkreis
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jeder Mitspieler erhält einen Plastikbecher und bildet einen Sitzkreis. Eine Person beginnt und schmeißt den Ball zu einem Mitspieler, dessen Name noch nicht bekannt ist. Dieser fängt den Ball mit dem Becher auf und nennt seinen Namen.
Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder vorgestellt wurde.

Variante 1:

Anstelle von Plastikbechern und Tischtennisball wird ein normaler Ball verwendet, der dann mit den Händen gefangen werden muss.

Variante 2:

Wenn die Mitspieler sich schon kennen, wird der Name des Empfängers genannt, bevor der Ball geworfen wird.

Vornamen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10 Minuten, je nach Anzahl
Material	<ul style="list-style-type: none">• großer Bogen Papier• Stifte
Ort	egal
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler gehen der Reihe nach zum Papier, schreiben ihren Namen auf das Papier und erklären ihn:

- Ursprung
- Wieso sie diesen Namen erhalten haben
- Ob sie den Namen mögen
- Eventuelle Spitznamen



Der Wollball

Gruppengröße	15 – 20 Personen
Dauer	10 – 20 Minuten
Material	• Wollknäuel
Ort	Kreis
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis. Eine Person hat ein Wollknäuel in der Hand und nennt seinen Namen und woher er/sie kommt (oder Hobby, Schule,...).

Dann wird das Wollknäuel einer anderen Person zugeworfen, wobei das Ende in der Hand der 1. Person bleibt.

Die nächste Person stellt sich vor, wirft das Knäuel einer anderen Person zu (Schnur festhalten).

Das Spiel ist beendet, wenn alle Mitspieler sich vorgestellt haben und ein Netzwerk entstanden ist.

Dieses Spiel visualisiert sehr gut die Gruppenzusammengehörigkeit.

Das Kusspapier

Gruppengröße	beliebig
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• ein Blatt Papier
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Nun wird versucht ein Stück Papier im Kreis weiter zu geben - mit Hilfe des Mundes! Das Papier wird angesaugt und dem Partner übergeben, der ebenfalls durch Saugen das Papier übernimmt und es wiederum weitergibt. Passt auf, dass ihr das Papier nicht verliert...!

Wichtig: Man darf die Zähne nicht zu Hilfe nehmen!

Duftende Stühle

Gruppengröße	beliebig
Dauer	bis die Mitspieler die Lösung gefunden haben
Material	• 3 Stühle
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Der Spielleiter behauptet, dass ein Mitglied der Gruppe, z.B. Anna, durch Riechen erraten kann, welcher der drei Stühle „besetzt“ wurde.

Anna verlässt den Raum, die restlichen Mitglieder einigen sich auf einen Stuhl, auf den sich dann einer der Mitglieder kurz setzt und dann zur Gruppe zurückkehrt.

Nun wird Anna gerufen, die dann die Düfte der Stühle identifiziert und bestimmt, auf welchen Stuhl sich jemand gesetzt hat.

Die Mitglieder der Gruppe müssen herausfinden, wie Anna die Düfte errät!

Lösung:

Der Spielleiter ruft Anna nach einem bestimmten Schema. Ruft er „Kommen!“ (ein Wort), so ist es der erste Stuhl von links. Ruft er „Komm herein!“, ist es der mittlere Stuhl, und ruft er „Wir sind fertig!“, ist es der dritte Stuhl.

Variante: Der Spielleiter legt eine Hand auf den linken Oberschenkel, so ist die Lösung der linke Stuhl. Verschränkt er die Hände über der Brust, ist es der mittlere Stuhl und legt er eine Hand auf den rechten Oberschenkel, so ist der rechte Stuhl gemeint.

Löffelkette

Gruppengröße	2 Gruppen á min. 6 Spieler
Dauer	5 min
Material	<ul style="list-style-type: none">• 2x eine lange Schnur• 2 Löffel
Ort	beliebig
Vorbereitung	Löffel an den Schnüren befestigen

Anleitung:

Die Mitspieler der beiden Gruppen stellen sich in eine Reihe, Schulter an Schulter, auf. Jede Gruppe erhält eine Schnur, an der ein Löffel befestigt ist. Das Ziel ist es, den Löffel so schnell wie möglich durch die Kleidung der Gruppe zu „ziehen“ und wieder zurück. Das sieht folgendermaßen aus: Der erste Spieler zieht den Löffel durch das rechte Hosenbein hinauf zum linken Ärmel, wo er den Löffel wieder herauszieht und dem Nebstehenden übergibt. Dieser zieht den Löffel durch den rechten Ärmel hinunter durch das linke Hosenbein und übergibt den Löffel wiederum dem nächsten Mitspieler. Dieses Spiel wird fortgeführt bis die ganze Gruppe durch die Schnur verbunden ist, nun wird an der Schnur der Löffel wieder zurückgezogen. Die Gruppe, die als erstes wieder „entfesselt“ ist, hat gewonnen.

Wichtig: nur die direkten Nachbarspieler dürfen einander beim „Durchfädeln“ behilflich sein.

Anmerkung: Dieses Spiel kann wunderbar in einer Teamolympiade eingesetzt werden.

Spielesammlung

Sitzkreis

Gruppengröße	beliebig
Dauer	20 min
Material	-
Ort	auf einer Wiese oder in einem großen Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis, die linke Schulter zeigt zur Mitte des Kreises. Der Abstand zwischen den Mitspielern ist so gering, dass sich die Körper berühren. Die Mitspieler umfassen die Hüfte des Vordermannes und gehen alle gemeinsam so weit in die Knie, bis sie auf den Knien des Hintermannes sitzen. Der Sitzkreis wurde erfolgreich gebildet!

Falls der Sitzkreis an einer oder mehreren Stellen „zusammenbricht“, wird nochmals von vorne begonnen!

Wenn der Sitzkreis gebildet ist, versuchen alle Teilnehmer gemeinsam im Kreis zu gehen.
„Links – rechts – links – rechts...“

Die Spinne

Gruppengröße	In der Gruppe
Dauer	40 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none">• 40 m Wäscheleine
Ort	An einem schönen Platz in der Natur, im Park (Sporthalle ist Notlösung)
Vorbereitung	Spannt ein Seil oder eine Schnur so zwischen zwei Bäume, dass ein Spinnennetz entsteht. Es sollte kurz über dem Boden beginnen und max. 2 m hoch sein. Das Netz sollte so viele Löcher wie Teilnehmer haben.

Anleitung:

Ihr sollt nun als Gruppe durch das Netz auf die andere Seite kommen. Erst wenn alle Spieler auf der anderen Seite sind, ist die Aufgabe erfüllt. Ihr dürft dabei das Netz nicht berühren, denn dann müsst Ihr alle wieder von vorne beginnen.

Außerdem darf jedes Loch nur einmal benutzt werden. Überlegt euch also, wie und in welcher Reihenfolge ihr alle auf die andere Seite kommt. Geholfen werden darf nur auf der Seite, auf der man sich gerade befindet. Man darf also nicht auf die andere Seite, um den Anderen behilflich zu sein.



Kommunikationsspiele

Nachrichtenwettbewerb

Gruppengröße	2 Gruppen á min 10 Spieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Zettel mit (unsinnigen) Sätzen, Zeitungsberichten oder Zeitschriften
Ort	auf einer Wiese oder in einem großen Raum
Vorbereitung	Zettel vorbereiten oder Zeitungen sammeln

Anleitung:

Die MS gehen paarweise zusammen. Jeweils einer steht auf der einen Seite des Raumes, der Andere auf der anderen Seite. Einer bekommt einen Zeitungsartikel, Satz,... . Auf ein Signal des SL beginnt der eine Partner nun, dem anderen seinen Satz, Nachricht,... zuzurufen. Welcher Partner versteht die Nachricht am schnellsten?

Achtung: es wird laut!



Bewegungsspiele



Allgemein

Ein Schwungtuch kann gekauft oder selber gemacht werden: Stoffe oder Leintücher einfärben und zusammennähen.

Der Fallschirm ist im Unterschied zum Schwungtuch rund und hat in der Mitte ein Loch.

Die Spiele lassen sich (fast immer) mit beiden Tüchern durchführen, beim Fallschirm soll man die Kinder darauf hinweisen, den Kopf, Hände und Füße nicht durch das Loch zu stecken.

Baywatch

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Im Meer (unter dem Tuch) befindet sich ein wildes Tier. Dieses möchte alle anderen MS, die am Boden sitzen, die Füße ausgestreckt unter das Tuch halten und kleine Wellen machen, fangen und somit ebenfalls in wilde Tiere verwandeln.

Einige MS sind Rettungsschwimmer, die hinter den sitzenden MS stehen und versuchen, diese vor dem wilden Tier zu retten, wenn es den MS unter das Tuch ziehen will (schreien). Dazu müssen die Rettungsschwimmer den MS rechtzeitig herausziehen.

Vorsicht, wenn Tier und Rettungsschwimmer an MS ziehen !!!



Fangen

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Gruppe hält das gespannte Tuch. Ein MS befindet sich außerhalb und versucht, einen bestimmten MS der Gruppe zu fangen. Die Gruppe hat die Aufgabe, sich so mit dem Tuch wegzudrehen, dass ihm das nicht gelingt.

Fische schwimmen lassen

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm• 1 Ball
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Ein Ball stellt einen Fisch dar, der im Meer schwimmt und nicht hinauspringen darf, während Wellen gemacht werden. Nach einiger Zeit tauchen immer mehr "Fische" auf. Zum Schluss sind wir Fischer und versuchen, die Fische hinauszwerfen.

Fliegen

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Es werden 3 gemeinsame, langsame Wellen gemacht. Ist die 3.Welle "da" (alle MS stehen) lassen alle MS auf ein Zeichen des SL gleichzeitig das Tuch los.

In einem Raum mit niedriger Decke "klebt" das Tuch kurz an der Decke.

Das Tuch fliegt auch, wenn bei den Spielen "Plätze wechseln 1,2" alle MS die Plätze wechseln.

Im Freien darauf achten, dass keine Bäume / Straße in der Nähe sind.

Hubschrauber

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle Kinder (=Kd) halten sich mit der rechten Hand am Fallschirm an, die linke Hand strecken sie auf die Seite.

Langsam gehen sie nun so im Kreis. Auf ein Zeichen des Spielleiters (=SL)-klatschen, rufen,... - drehen sich die Kd um und gehen in die andere Richtung. Um den "Hubschrauber" steigen zu lassen, kann das Lauftempo langsam gesteigert werden (SL muss auf v.A. jüngstes, kleinstes,.. Kd achten, evtl. hinter, neben ihm mitmachen!!!)

Wird der Fallschirm auch noch in die Höhe bewegt, gleicht er den Rotoren eines Hubschraubers.

Vielleicht fliegt man mit dem Hubschrauber ja zum Meer?

Variation MEER:

Mit dem Tuch werden zunächst kleine, später große, wilde Wellen gemacht.



Iglu

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle MS machen eine gemeinsame, große Welle. Ist die Welle ganz groß (alle MS stehen gestreckt), gehen alle MS 1-2 Schritte in die Mitte, ziehen das Tuch hinter sich herunter und setzen sich auf den Rand des Tuches. Nun sitzen alle MS im Iglu.



Kreis-Lauf

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jeder MS erhält eine Zahl (1-2-1-2-1...- je nach MS-Zahl auch höhere Zahlen). Auf ein Zeichen machen die „Einser“ eine langsame, gemeinsame Welle, während die „Zweier“ versuchen, das Tuch zu umrunden, bevor die „Einser“ die Welle beendet haben.



Massage

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Einige MS legen sich flach unter das Tuch, die anderen MS machen kleine und große, gemeinsame Wellen.

Die Massage sollte in einer entspannenden Atmosphäre stattfinden!



Meditation

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm• Teelicht
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Ein Teelicht (auf einem kleinen Kartonstück, ca. 10x10) wird in die Mitte des Tuches gestellt.
Durch gemeinsame, große Wellen bewegt man sie mit dem Tuch vorsichtig auf und ab.
→ eher für ältere MS
→ ruhige, entspannende Atmosphäre (Raum verdunkeln, ruhige Musik,...)
→ nur mit Schwungtuch durchführbar

Plätze wechseln

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle MS erhalten reihum eine Zahl (1-4). Es werden große Wellen gemacht (langsam). Der MS ruft jeweils kurz bevor alle MS stehen eine oder mehrere Zahlen und die MS mit der jeweiligen Zahl müssen schnell unter dem Tuch Plätze wechseln, bevor die Welle wieder vorbei ist.

Variation: „Alle die eine lange Turnhose anhaben, alle Mädchen mit kurzen Haaren,...



Weltreise

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm• 1 Ball
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Ein Ball soll in die verschiedensten Ecken oder zu den verschiedensten Personen befördert werden, ohne viele „Umwege“ machen zu müssen!

Wir treffen uns in der Mitte

Gruppengröße	10-15 Mitspieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Fallschirm• 1 Ball
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Es wird eine gemeinsame Welle gemacht. Dabei gehen die MS in die Mitte und führen eine Aufgabe durch, z.B. Hände schütteln, Hallo rufen, "Nasenküsse". Bevor das Tuch wieder herunterfällt, gehen alle MS wieder aus der Mitte heraus. Besonders gern haben es die Kinder, wenn sie in der Mitte stehen bleiben und das Tuch langsam auf sie herunterfällt.

Drachenschwanzjagen

Gruppengröße	beliebig
Dauer	so lange man Lust hat
Material	<ul style="list-style-type: none">• 1-4 Tücher
Ort	ausreichend Platz
Vorbereitung	-

Anleitung:

Wenn ein junger Hund seinen Schwanz jagt, ist das eine Sache; ganz anders ist es, wenn es ein Drache tut – und das liegt nicht nur an der Größe!

Die Mitspieler stellen sich hintereinander auf und legen die Arme um die Taille des Vordermannes (Kitzlig sein gibt's nicht unter Drachen!). Der letzte in der Reihe steckt sich das Tuch in den Gürtel oder die Hose, sodass noch ein Zipfel heraushängt.

Mit dem Startzeichen beginnt nun der Drache seinem Schwanz nachzujagen. Dabei muss der vorderste Spieler versuchen, das Tuch 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 sollen. Gelingt es dem Kopf endlich, den Schwanz zu fassen, nimmt er das Tuch und wird zum Schwanzende! Alle Mitspieler drehen sich um 180° und umfassen wieder den Vordermann – und los geht's!

Variante:

Zwei, oder sogar mehr, Drachen versuchen sich gegenseitig das Tuch weg zu nehmen.



Zeitungslauf

Gruppengröße	ab 2 Mitspieler
Dauer	15 min
Material	<ul style="list-style-type: none">• Zeitungen• Buntes Klebeband (zum markieren der Startlinie)
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	Startlinie markieren

Anleitung:

Zwei oder mehr Gruppen (oder jeder alleine) spielen gegeneinander. Jede Gruppe erhält zwei Zeitungsblätter und stellt sich hinter eine Startlinie. Auf ein Signal beginnen jeweils die Ersten eine Strecke zu bewältigen. Dabei darf nur auf den Zeitungen gestanden werden. Rutschen mit den Zeitungen ist verboten, die Zeitungen müssen immer von hinten nach vorne gelegt werden.

Variante: pro Gruppe 3 Zeitungen und zwei MS gehen gemeinsam, 4 Zeitungen und 3 gehen gemeinsam,...

Die Schatztruhe von da und dort

Gruppengröße	ab 20 Personen, ab etwa 14 J.
Dauer	15-20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• Stoppuhr• farbiges Klebeband oder andere Gegenstände zur Markierung der Felder• zwei Schatztruhen (Wäschekörbe, Kisten,...)• etwa 40 Schätze (Steine, Alufolienbälle,...) → unbedingt große Schätze, Kronkorken sind zu klein (Schimmelgefahr!)
Ort	Spielfeld
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">• Spielfeld in der Mitte markieren• Schatztruhen mit gleich vielen Schätzen füllen

Anleitung:

Ein Spielfeld wird in der Mitte markiert. So entstehen zwei Königreiche. An dem jeweiligen Ende des Königreiches befinden sich die gefüllte Schatzkammer und das Verlies. Die Schatzkammer (Wäschekorb, Kiste,...) enthält lauter Schätze (Bälle, unbedingt große Sachen!). Die Bewohner jedes Königreiches haben nun die Aufgabe, das andere Königreich zu bestehlen, um dem eigenen König zu mehr Reichtum zu verhelfen. Gleichzeitig müssen sie aber auch das eigene Königreich verteidigen.

Auf ein Signal beginnt das Spiel. Jeder MS kann jederzeit durch das Gegenfeld zur Schatzkammer laufen und einen (!!! pro Diebstahl nur einen!!!) Schatz nehmen und ihn in das eigene Feld transportieren. Wird er dabei aber von der Gegenmannschaft gefasst und ins Verlies gebracht, muss er den Schatz, sofern er ihn schon hat, wieder abgeben und im Verlies so lange warten, bis ihn ein MS seiner Gruppe anstelle eines Schatzes mitnimmt. Dabei darf KEIN Schatz mitgenommen werden.

Die MS dürfen nicht in die Schatzkammer bzw. Verlies der eigenen Mannschaft. So haben die Gegenspieler in der Schatzkammer etwas Verschnaufpause.

Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit (z.B.: 20 min). Wer die meisten Schätze in seiner Schatztruhe hat, hat gewonnen.

Spielesammlung

Hinweis:

Hier sind evt. mehr Spielrunden nötig, da man erst nach einiger Zeit Taktiken überlegen und ausarbeiten kann (wie viele laufen gleichzeitig, wie viele bewachen das eigene Feld, welche Ablenkungsmöglichkeiten gibt es,...). Hat man etwas Erfahrung in diesem Spiel, wird es lustiger und schneller ablaufen.

Spielfeld:

X						X		
X		Spielfeld			Spielfeld			X
X	S		A		B		S	X
X						X		
X						X		

I : Trennlinie / Grenzen

X: Verlies (Sesseln, Klebestreifen,...)

S: Schatzkiste

Eisenbahnstaffel

Gruppengröße	2 Gruppen á min 10 Spieler
Dauer	bis sich die gesamte Gruppe gesammelt hat
Material	<ul style="list-style-type: none">• 2 Sessel• Klebestreifen, Schnur... zum Markieren der Startlinie
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Gleich große Mannschaften stehen hinter einer Startlinie. Auf ein Signal laufen jeweils die Ersten zu den weiter weg entfernten Sesseln (...), umlaufen ihn und laufen anschließend wieder zu ihrer Gruppe zurück. Dort gibt ihnen der Zweite der Gruppe die Hand und sie laufen gemeinsam, anschließend kommt der dritte dazu, der vierte,... .
Welche Gruppe ist zuerst fertig?

Flaschenball

Gruppengröße	2 Gruppen á min 6 Spieler
Dauer	bis die Flaschen einer Gruppe umgeworfen sind
Material	<ul style="list-style-type: none">• 16 Plastikflaschen (Kartonrollen,...)• 1 Ball
Ort	in der Natur oder in einem großen Raum
Vorbereitung	Flaschentürme aufbauen

Anleitung:

Es werden zwei Gruppen gebildet. Auf jeder Breitseite des Spielfeldes werden in gleichem Abstand 8 Plastikflaschen aufgestellt. Aufgabe jeder Gruppe ist es, mit einem Ball die Flaschen der Gegenmannschaft umzuwerfen. Mit dem Ball darf maximal 3 Schritte gegangen werden. Vor den Flaschen gibt es einen „Sperrbereich“ (je nach MS 1-3 m), der nicht betreten werden darf.

Die Mannschaft, die zuerst alle Flaschen der Gegenmannschaft umgeworfen hat, gewinnt.



Kraftlinien

Gruppengröße	2 Gruppen á min 5 Spieler
Dauer	bis ein Sieger fest steht
Material	-
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Zwei gleich große Gruppen bilden jeweils eine Reihe und haken sich mit ihren Händen ein. Dann stellen sich beide Gruppen Rücken an Rücken aneinander. Nach dem Startsignal des SL versucht jede Gruppe, die andere Gruppe wegzudrängen (etwa 1-2 Meter).

Nummernwettlauf

Gruppengröße	2 Gruppen á min 10 Spieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• pro Gruppe Zahlenkarten von 1-10 (A4 Zettel, pro Zahl ein Zettel), darauf achten, dass man die Zahlen nicht auf der Rückseite des Zettels sieht• Bei Variation pro Gruppe verschiedene Farben verwenden, bei Variation alle Gruppen gleiche Farbe
Ort	Großer Raum
Vorbereitung	Zahlenkarten vorbereiten

Anleitung:

Es werden mindestens 2 Gruppen gebildet. Alle Gruppen stellen sich nebeneinander an einer Seite des Raumes auf. Auf der anderen Seite des Raumes liegen für jede Gruppe Zahlenkarten von 1-10 (nach Bedarf auch höher) verdeckt bereit (gruppenweise markieren: farbliche Karten oder klaren Abstand). Auf ein Signal läuft jeweils der Erste der Gruppe zu den verdeckten Karten und dreht eine um. Steht auf der Karte die Nummer „1“, darf er die Karte zur Gruppe mitnehmen. Steht eine andere Zahl darauf, muss er die Karte wieder umdrehen und ohne Zahlenkarte zur Gruppe zurück laufen. Anschließend startet der nächste MS der Gruppe und dreht eine Karte um. Wurde die Zahl „1“ gefunden, wird Nummer „2“, dann Nummer „3“ usw. gesucht und geholt.

Welche Gruppe ist zuerst fertig?

Schwieriger wird es, wenn alle Zahlenkarten aller Gruppen zusammengelegt werden und auch nicht farblich getrennt werden. So wird das Spiel spannender und jede Gruppe muss noch besser zusammen arbeiten.

Schnappball

Gruppengröße	2 Gruppen á min 6 Spieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	• 1 Ball
Ort	in der Natur oder in einem großen Raum
Vorbereitung	-

Anleitung:

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jede Mannschaft hat die Aufgabe, sich so oft als möglich einen Ball zuzupassen. Eine Gruppe beginnt, während die Zweite versucht, ihr den Ball abzapfen und ebenfalls untereinander zuzupassen. Jeder Pass zählt als ein Punkt. Die Gruppe, die nach Ende der Spielzeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

Schneeballschlacht im Raum

Gruppengröße	2 Gruppen á min 6 Spieler
Dauer	so lange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• viele Zeitungsbälle (=Schneebälle, Müll)
Ort	beliebig
Vorbereitung	Zeitungsbälle

Anleitung:

Eine Schneeballschlacht mitten im Sommer? Oder im Raum?
Die Gruppe teilt sich in zwei Mannschaften. Jede Mannschaft erhält ein Spielfeld. Auf Kommando beginnen beide Gruppen, Schneebälle (Müll) in das andere Feld zu werfen. Welches Spielfeld ist nach Ende der Zeit sauberer?

Autorallye

Gruppengröße	2 Gruppen á min 6 Spieler
Dauer	bis ein Sieger feststeht
Material	<ul style="list-style-type: none">• zwei ferngesteuerte Autos• Hindernisse
Ort	beliebig
Vorbereitung	2 Hindernisparcours aufstellen

Anleitung:

Die MS bauen zunächst zwei gleiche Hindernisparcours auf. Anschließend versuchen zwei MS, jeweils ihr Auto durch den Hindernisparcour zu fahren.
Wer ist zuerst am Ziel?

Variationen: Autos fahren in einem gemeinsamen Parcours.
Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Ist ein Fahrer fertig, übernimmt der nächste MS der Mannschaft das Steuer. Welche Gruppe ist zuerst fertig? Hier soll der Parcours so gebaut werden, dass Start und Ziel gleich sind.

Skilaufen im Sommer

Gruppengröße	Gruppen á 6 Spieler
Dauer	20 Minuten
Material	<ul style="list-style-type: none">• „Sommerski“: 2 Vierkanthölzer à 3,5 m• auf jedem Holz sind jeweils 6 Seile (1 Meter lang) befestigt, im Abstand von 60 cm
Ort	in der Natur, begrenzte Strecke, ebenes Gelände
Vorbereitung	Seile an die Hölzer montieren

Anleitung:

Es gibt sechs Personen, die gemeinsam auf die parallel liegenden Hölzer steigen, jeder Fuß auf einem Ski; jeder Mitspieler nimmt auf jeder Seite sein Seil in die Hand. Nun muss die Gruppe gemeinsam eine vorher abgesteckte Strecke in einer bestimmten Zeit oder in Konkurrenz zu einem anderen Team zurücklegen.

Hohe Konzentration und Koordination ist gefragt! Viel Spaß beim Skilaufen!

Anmerkung: An den Seilen können sich die Mitspieler festhalten und ebenfalls die Richtung bestimmen



Kooperationsspiele

Eisscholle (Pinguinreise)

Gruppengröße	min 6 Spieler
Dauer	15 min
Material	<ul style="list-style-type: none">• 1 großer Bogen Packpapier
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler stehen auf einem großen Bogen Papier. Als Pinguine wollen sie auch einmal Ferien machen und so beschließen sie, Richtung Norden zu reisen. Doch auf ihrer Fahrt beginnt die Eisscholle immer kleiner zu werden. (Der Spielleiter reißt Papierstücke ab).

Die Pinguine sollen so weit wie möglich reisen, ohne Gefährten zu verlieren.

Gordischer Knoten

Gruppengröße	ab 8 Mitspieler
Dauer	ca. 10 min
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler stellen sich im Kreis auf, strecken die Hände in die Mitte und schließen die Augen. Langsam gehen sie in Richtung Kreismitte und fassen zwei andere Hände. Anschließend öffnen alle Mitspieler die Augen und versuchen, den entstandenen Knoten zu lösen, ohne dabei die Hände loszulassen.



Pendel

Gruppengröße	ab 8 Mitspieler
Dauer	ca. 10 min
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Mitspieler stellen sich im Kreis auf. Ein freiwilliger Mitspieler stellt sich in die Kreismitte. Er legt die Hände seitlich am Körper an, spannt den Körper an („steif wie ein Brett“) und schließt die Augen. Nun lässt er sich in eine Richtung fallen. Die übrigen Mitspieler fangen ihn sanft auf und reichen den Mitspieler im Kreis herum, lassen ihn sanft in eine andere Richtung fallen, ...

Zunächst sollte der Kreis enger sein, nach einiger Zeit kann er etwas größer werden.

Niemanden zwingen!

Seilschranke

Gruppengröße	ab 6 Mitspieler
Dauer	ca. 10 min
Material	<ul style="list-style-type: none">• Seil• 2 Bäume o. ä.
Ort	Turnsaal, Wiese mit Bäumen
Vorbereitung	Seil in 1m Höhe spannen

Anleitung:

Ein Seil wird in etwa 1m Höhe gespannt.
Aufgabe der Gruppe ist es nun, über das Seil auf die andere Seite zu gelangen.

- das Seil darf nicht berührt werden
- es darf nicht unter dem Seil durchgegriffen werden
- es dürfen keine Hilfsmittel (Sessel,...) verwendet werden

Es können im Notfall auch zwei Mitspieler das Seil halten oder es wird statt des Seiles Wolle verwendet und an den Raumwänden befestigt



Sitzkreis

Gruppengröße	ab 10 Mitspieler
Dauer	ca. 10 min
Material	-
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Alle Mitspieler bilden so einen Kreis, dass sie sich an den Hüften/Schultern des Vordermannes anhalten. Der Kreis soll so eng wie möglich sein!

Auf ein Signal des Spielleiters setzen sich alle vorsichtig auf die Oberschenkel des Hintermannes...

Schwieriger und lustiger wird es, wenn man anschließend versucht, im Kreis zu gehen...

Steh auf!

Gruppengröße	in Zweiergruppen
Dauer	ca. 5 min
Material	-
Ort	großer Raum oder im Freien
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jeweils zwei Mitspieler setzen sich Rücken an Rücken und versuchen, gemeinsam wieder aufzustehen, ohne den Rückenkontakt zu verlieren.

Variante: Die Mitspieler setzen sich paarweise gegenüber, wobei die Knie gebeugt sind und die Füße sich berühren. Die Partner ziehen sich dann gegenseitig hoch.



Singspiele

The Red Cross Spirit

Gruppengröße	beliebig
Dauer	10-15 min
Material	<ul style="list-style-type: none">• ev. Instrumente zur Begleitung• Liedtext
Ort	beliebig
Vorbereitung	Liedtext pro MS

Anleitung:

Jede Strophe wird mit den entsprechenden Bewegungen unterstützt!

I've got the Red Cross spirit
...right in my head (3x)
I've got the Red Cross spirit
...right in my head (2x)
to stay!

I've got the Red Cross spirit
...deep in my heart (3x)
I've got the Red Cross spirit
...deep in my heart (2x)
to stay!

I've got the Red Cross spirit
...all around my feet (3x)
I've got the Red Cross spirit
...all around my feet (2x)
to stay!

I've got the Red Cross spirit
...all over me (3x)
I've got the Red Cross spirit
...all over me (2x)
to stay!

I've got the Red Cross spirit
...everywhere to go (3x)
I've got the Red Cross spirit
...everywhere to go (2x)
to stay!

I've got the Red Cross spirit
...right in my head,
...deep in my heart,
...all around my feet,
I've got the Red Cross spirit
...all over me,
...everywhere to go
to stay!



Karaoke

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• CD Player• Mehrere CDs• Blätter mit Liedtexten
Ort	beliebig
Vorbereitung	Liedtexte auf die Blätter kleben

Anleitung:

Es wird eine CD erstellt, auf der Lieder sind, die sie auch als Liedtext haben. Die Liedtexte werden dann auf Blätter geklebt.

Jeder Mitspieler zieht nun ein Blatt und muss mitsingen, wenn das gezogene Lied erklingt.



Geländespiele

Spiel und Spaß im Schnee

Da wir in Österreich noch fast jedes Jahr mit Schneefall rechnen dürfen ist hier eine Auswahl an Ideen zu finden, die sich mit der weißen Pracht verwirklichen lassen.

Auch viele andere Spiele lassen sich genauso im Schnee spielen wie im Haus: Fangen und Versteinern („Schneemonster“, „Eismann“), Wer fürchtet sich vorm... ,

Viel Spaß und lustige Stunden im Schnee!

Schneebilder sprayen

In einer Spritzflasche (für Pflanzen) Wasser mit flüssiger Lebensmittelfarbe mischen und damit Bilder in den Schnee sprühen.

Schneeengel

In den Schnee legen, Beine spreizen und wieder schließen, Arme an den Körper anlegen und langsam im Schnee in Richtung Kopf bewegen. Anschließend vorsichtig aufstehen. Das Muster, das der Körper bzw. Bewegungen im Schnee hinterlassen hat, gleicht einem Engel.

Iglu bauen

Mit Kübeln Bausteine aus Schnee herstellen und ein Iglu bauen. Eingang dabei nicht vergessen!

Schneemann bauen

Das „Muss“ bei Schnee.

Der größte Schneemann

Wie groß wird der Schneemann, wenn die ganze Gruppe zusammenhilft?

Kübel, Schaufeln, Leitern, Spachteln,... nicht vergessen !

→ Aktion für einen halben bzw. ganzen Tag

→ oft machen dabei auch gerne einige Eltern oder andere „große Kinder“ mit

→ kann auch als Wettbewerb veranstaltet werden (Gruppe gegen andere Gruppe, z.B.:
Mitarbeiter vom RK, Lehrer, Schulklassen)

→ Fotoapparat nicht vergessen!

Schneemonster

Wer baut das gefährlichste und gruseligste Schneemonster?

→ Verbindung mit Jahresthema „Gefühle“

Gruppenrodeln

Ein Planschbecken wird aufgeblasen und die Gruppe rutscht damit den Hügel / Berg hinunter.

Bei größeren Gruppen zwei oder mehr Planschbecken verwenden und Wettbewerb veranstalten.

Schneeballschlacht

Schneebälle formen und los geht's!

Zielschießen

Wer trifft mit Schneebällen in einen Zielkreis?

Ein Zielkreis kann auch mit Kreide auf eine Wand (keine Hausmauer) gemalt werden.

Spielesammlung

Feuer löschen

In einiger Entfernung werden eine oder mehr Kerzen aufgestellt. Die MS stehen hinter einer in den Schnee gezeichneten Linie. Wer schafft es, sie mit Schneebällen auszulöschen, ohne die Linie zu übertreten? Schwieriger wird es, wenn um die Kerzen kleine Schutzmauern gebaut werden.

Schneelaternen

Aus lauter Schneebällen werden kleine Iglus bzw hohle Tannenbäume (Pyramide) gebaut, dabei die entstehenden Löcher und Ritzen nicht mit Schnee zumachen.
Wenn es dunkel ist, wird in jedes Iglu eine Kerze gestellt und angezündet.

Eignet sich besonders gut für Feste, Wegweiser, Attraktion bei Märkten o.Ä. (Wiese oder Bereich mit lauter Iglus bzw. Tannenbäumen bebauen und beleuchten → evt. hinter einigen Tannenbäumen Dinge verstecken: Tontiere, Wichtel,... schauen hervor,...).

Schnitzeljagd

Ein MS wird der Gejagte und überlegt sich zuvor eine Route mit Ziel.
Der „Gejagte“ startet und verteilt auf seinem Weg Papierschnitzel, Krepppapierbänder, Farbbilder (siehe Schneebilder sprayen). Die übrigen MS starten gewisse Zeit später, je nach Weglänge lassen die dem Gejagten 15 – 30 Minuten Vorsprung. Dann nehmen sie die Spur auf und versuchen, den Gejagten zu fangen, bevor dieser das Ziel erreicht.

Eine Rahmengeschichte macht die Jagd für alle Beteiligten lustiger und spannender, z.B.: der gefürchtete XXX ist auf der Flucht, er konnte aus dem Gefängnis entkommen. Dabei hat er... Viel Spaß beim Erfinden!

Spiel und Spaß im Schnee II

Dosenschießen

Leere Konservendosen auf eine Mauer oder einen Tisch stellen. Mit Schneebällen versuchen die Kinder, die Dosen umzuwerfen.

Variation: Einem Schneemann wird aus einiger Entfernung der Hut mit Hilfe von Schneebällen vom Kopf geschossen. Welcher Gruppe gelingt dies zuerst (pro Gruppe einen Schneemann bauen) bzw. welches Kind schafft es (abwechselnd werfen).

Dosenschlacht

Die Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen. Jede Gruppe baut sich aus Dosen einen Turm und zieht einen Kreis um ihn in den Schnee (Abstand 1-2 m). Nun versucht jede Mannschaft, den Turm der Gegenmannschaft mit Hilfe von Schneebällen umzuwerfen. Dabei dürfen die jeweiligen Angreifer den Sicherheitskreis um den jeweiligen Turm nicht betreten. Angreifende Schneebälle dürfen abgewehrt werden.

Gewonnen hat die Mannschaft, der es zuerst gelungen ist, den Turm des Gegners vollständig umzuwerfen.

Eisverkäuferwettlauf

Es werden mindestens zwei gleichgroße Gruppen gebildet. Die ersten Kinder jeder Gruppe erhalten eine Eistüte (geformt aus einem Blatt Papier). Jeder Mitspieler formt sich eine Schneekugel. Auf ein Startsignal legt der Erste jeder Gruppe seine Eiskugel auf die „Eistüte“ und versucht einen Hindernisparcours zu bewältigen (Slalom laufen,..). Am Ziel angelangt, legt er dort die Eiskugel ab, läuft zur Gruppe zurück und übergibt dem nächsten Mitspieler die leere Eistüte. Dieser füllt sie mit seiner Eiskugel und läuft los.

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Eiskugeln ans Ziel gebracht hat.

Wichtig: Die geformten Schneekugeln sollen größer als die Papiertüte sein, damit sie oben aufliegen.

Spielesammlung

Schlittenhunderennen 1

Es werden lauter 3er Teams gebildet: jeweils ein Kind sitzt am Schlitten, die zwei anderen sind die Schlittenhunde, die den Schlitten ziehen.

Auf ein Startsignal des Spielleiters versuchen die 3er Teams, die im Feld verteilten Materialien aufzusammeln, indem die Schlittenhunde den Schlitten ziehen und das Kind auf dem Schlitten die Materialien einsammelt, ohne dabei den Schlitten zu verlassen. Fällt ein bereits gesammeltes Material wieder vom Schlitten, kann es auch wieder von anderen Teams aufgehoben werden.

Welche Gruppe hat die meisten Materialien gesammelt?

Schlittenhunderennen 2

Funktioniert wie „Schlittenhunderennen 1“, nur sitzen jetzt alle Mitspieler auf den Schlitten und fahren während des Sammelns einen Hang hinunter, sind sie unten, wird der Schlitten schnell wieder nach oben gezogen und bei der nächsten Abfahrt wieder weitergesammelt.

! Dieses Spiel eignet sich eher für ältere Kinder, da diese den Schlitten auch schon lenken müssen !

Zweierrollen

Die Mitspieler bilden Paare. Sie legen sich auf den Boden und halten sich gegenseitig gut fest. So lassen sie sich zusammen den Hang hinunterrollen. Bei mehreren Paaren kann ein Schiedsrichter feststellen, welches Paar nach dem Startsignal als erstes im Ziel angelangt ist.

Luftballenspiel 1

Die Mitspieler bilden zwei Mannschaften.

Im Schnee wird ein größeres Spielfeld markiert (gefärbtes Wasser in Sprühflasche, ausstampfen, ...). Das Spielfeld wird mit einer Mittellinie in zwei Spielhälften geteilt, jede Mannschaft besitzt eine Spielhälfte. Auf der Mittellinie liegt ein prall aufgeblasener Luftballon. Auf ein Startsignal des Schiedsrichters versucht jede Gruppe, durch eiligst geformte Schneebälle den Luftballon zu treffen und so auf die Spielhälfte der Gegenmannschaft zu bringen. Kein Körperteil darf den Luftballon berühren!

Nach Ablauf der abgemachten Spielzeit (z.B. eine Minute) hat die Mannschaft verloren, auf dessen Spielfeld sich nach dem Schlusspfeiff der Luftballon befindet.

Spielesammlung

Luftballonspiel 2

Es werden zwei Mannschaften gebildet, jede erhält einen prall aufgeblasenen Luftballon und legt diesen vor sich auf einer Startmarkierung ab. Auf ein Startsignal versucht jede Mannschaft, seinen Luftballon hinter eine einige Meter entfernte Ziellinie zu bringen. Dabei dürfen sie den Luftballon nicht mit dem Körper berühren, sondern sie müssen während des Wettbewerbes Schneebälle formen und auf den Ball schießen. So bewegt sich der Luftballon vorwärts.

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst den Luftballon hinter die Ziellinie befördert hat.

Kampf der Türme

Bildet 2 (nicht zu große) Mannschaften.

Jede Mannschaft sucht sich einen Platz und zieht einen Kreis von etwa 6 Meter Durchmesser. Innerhalb des jeweiligen Kreises soll die Mannschaft innerhalb einer gewissen Spielzeit (z.B.: 5 Minuten) einen möglichst hohen Turm aus Schneebällen bauen.

Doch Vorsicht, die Gruppen können sich dabei gegenseitig behindern, indem sich Gruppenmitglieder außerhalb eines gegnerischen Kreises stellen und ebenfalls mit Schneebällen versuchen, die gegnerischen Türme umzuschießen.

Gewonnen hat am Ende der Zeit die Gruppe, die den höchsten Turm gebaut hat (aber eben nur bestehend aus einzelnen Schneebällen, die nicht durch weiteren Schnee miteinander verbunden werden dürfen!!!).

Tipp:

Färbige Schneebälle für diverse Spiele (Schneeboccia, Zielwerfen,...) erhält man, indem man in Sprühflaschen etwas Wasser mit (Lebensmittel-)Farbe mischt und den Schnee damit besprüht.



Partyspiele

Spielesammlung

Elefant-Waschen

Gruppengröße	3 oder mehr
Dauer	Bis der Letzte dran war
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

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

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

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

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

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

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

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">• Einen Stift und ein Blatt je Spieler
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

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

Gruppengröße	Ca. 5-20 Personen
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Musik• Rucksack• Zeitungen• Lustige Kleidungsstücke
Ort	beliebig
Vorbereitung	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

Gruppengröße	unbegrenzt
Dauer	Solange es Spaß macht
Material	<ul style="list-style-type: none">• Große Schüssel• Wasser• Äpfel
Ort	beliebig
Vorbereitung	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

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

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

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

Gruppengröße	ab 4 Paaren
Dauer	bis ein Gewinnerpaar feststeht
Material	<ul style="list-style-type: none">• 1 Luftballon pro Paar• Musik
Ort	beliebig
Vorbereitung	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">• Klebezettel laut Spieleranzahl
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.



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

Spielesammlung

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 selbsterfundenen Städtetanz oder ein selbstgedichtetes Stadtlied? 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 zehnmal 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.



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.

Spielesammlung

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!



Rollenspiele

Filmszene spielen

Gruppengröße	Egal
Dauer	Beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• CD Player• CD's
Ort	Beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Den Kindern werden verschiedene Musikstücke vorgespielt; z.B. Filmmusik, Teil einer Konzertsuite von Bach, Wassermusik von Händel, Ragtime, etc. Ein paar Kinder suchen sich miteinander ein Musikstück aus, und denken sich eine dazupassende Filmszene aus. Hat jede Kleingruppe eine Szene erfunden, werden die verschiedenen Filmszenen einander vorgespielt.

Die Musik muss abwechslungsreich in Melodie und Verlauf sein. Pop-Musik ist also für dieses Spiel nicht geeignet.

Fünf Bilder – ein Spiel

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedene Bilder
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

In der Mitte liegen viele Bilder mit den verschiedensten Motiven. Die Kinder bilden Kleingruppen. Jede Kleingruppe zieht nun fünf Bilder. Ihre Aufgabe ist es, zu diesen Bildern eine Geschichte zu erfinden, die sie dann den anderen Kindern vorspielen. Ob die Bilder selbst im Spiel vorkommen, bleibt jeder Kleingruppe selbst überlassen.

Die Kinder üben, ein Bild genau zu betrachten und die Abbildungen mit Inhalten zu füllen. Durch die Einigung zu einem bestimmten Spiel üben sie auch das Artikulieren ihrer Eindrücke.

Fußgängergewühl

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• CD Player• Geräusche CD/Kassette
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jedes Kind sucht sich einen Spielpartner. Zu einer Kassette, die Geräusche abspielt, spielen Alle ein Fußgängergewühl, indem sie durcheinander gehen. Dabei versuchen sie, den Blickkontakt zum Spielpartner nicht zu verlieren.

Als Rahmenhandlung kann eine überfüllte U-Bahn oder ein großes Kaufhaus dienen, wo sich zwei Menschen miteinander ausmachen wollen, wann sie sich wo treffen möchten.

Das Spiel erfordert Spontanität. Es ist rollenspielartig ausbaufähig. Der Spielleiter soll mit jenen Kindern zusammenspielen, die sich bei einem spontanen Rollenspiel eher schwer tun.

Geräuschfilm

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Kinder sind eingeladen zu versuchen, mit ihrem Körper verschiedene Geräusche und Klänge zu produzieren. Dafür gibt es viele Möglichkeiten: Finger schnipsen, klatschen, mit den Handflächen reiben, summen, pfeifen, auf den Oberschenkeln trommeln, etc. Die Aufgabe ist es, einen Stummfilm zu drehen, bei dem nur Geräusche und Klänge zu hören sind. Die Kinder vereinbaren dazu den Inhalt einer Szene, z.B. „Arbeit auf dem Bauernhof“, „Autobahnparkplatz“, „In der Pause auf dem Gang“. Nun können die Szenen mit der Klangerzeugung und ohne zu sprechen gespielt werden. Damit sich die Kinder die vereinbarte Abfolge der Situationen leichter merken, kann diese auf einer Wandzeitung festgehalten werden.

Besonders reizvoll ist es, wenn diese Szenen wirklich gefilmt werden.

Wenn einige Kinder nicht spielen wollen und andere lieber keine Geräusche erzeugen wollen, kann eine diesbezügliche Rollenverteilung stattfinden. Fällt den Kindern das Erzeugen von Klängen schwer, können auch verschiedene Gegenstände zu Hilfe genommen werden.

Kettenszenen

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• viele Kärtchen (Zettel)
Ort	beliebig
Vorbereitung	Hauptwörter auf die Kärtchen schreiben

Anleitung:

Es sind viele Zettel vorbereitet, auf denen Hauptwörter geschrieben stehen. Die Kärtchen liegen verdeckt in der Mitte. Ein Kind zieht einen Zettel und stellt den Begriff pantomimisch dar, sodass ihn die anderen Kinder erraten können. Danach zieht ein anderes Kind den nächsten Zettel. Während des gesamten Spiels können weitere Begriffe auf Zettel geschrieben werden, die dann ebenfalls gezogen werden.

Mögliche Wörter wären: Spaghetti, Eisenbahn, Jägerhochstand, etc.

Wenn ein Kind zur Darstellung eines Begriffes ein zweites Kind braucht, kann es um Unterstützung bitten.

Kein Kind sollte genötigt werden, einen Zettel zu ziehen. Wer lieber raten will, soll das das ganze Spiel hindurch tun können.

Märchenmuseum

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Gegenstände passend zu Märchen
Ort	beliebig
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">• Gegenstände vermischt in kleine Haufen aufteilen• Kärtchen mit Märchentitel vorbereiten

Anleitung:

Im Raum liegen Gegenstände, die zu verschiedenen Märchen passen, in kleinen Haufen beisammen. Bei jedem Haufen steht ein Kärtchen mit dem Titel eines Märchens. Allerdings sind die Gegenstände der Märchen untereinander vermischt. Der Spielleiter ist als Museumsdirektor verkleidet. Er ist ganz unglücklich, weil ihm die Gegenstände in seinem Museum durcheinander gebracht worden sind. Er bittet die Kinder, ihm zu helfen, die Märchenutensilien wieder richtig zu Ordnen. Ist das geschehen, sucht sich jedes Kind einen Gegenstand aus und schlüpft in dessen Rolle. Ein Kind wird also z.B. zum Froschkönig, ein Kind zum Zauberstab, ein Anderes zum Lebkuchenhaus. Nun erfinden die Kinder ein neues Märchen, in dem alle diese Gegenstände vorkommen. Dieses Mischmärchen spielen sie dann miteinander.

Es geht nicht darum, die Märchengegenstände genau nach ihrer Funktion in dem Ursprungsmärchen einzusetzen. Der Fantasie soll bei diesem Spiel freier Lauf gelassen werden.

Materialtheater

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedenste Gegenstände
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

In der Mitte liegen verschiedenste Gegenstände, von einer Schnur bis zu einem Küchengerät, von Kleidungsstücken bis Papierwaren. Jedes Kind sucht sich nun ein oder zwei Gegenstände aus. Gemeinsam überlegen die Kinder, für welche Menschen, für welche Rollen diese Gegenstände charakteristisch sind. Auf diese Art verteilen Kinder untereinander verschiedene Rollen. Dann werden Szenen gespielt, in welchen diese Rollen aufeinander treffen. Wenn einem Kind seine Rolle nicht mehr gefällt, kann es seinen Gegenstand weglegen und sich einen neuen aussuchen.

Die Kinder üben, Gegenstände genau zu betrachten und Charakteristika zu erkennen. Es ist besser, mehrere kurze Szenen zu spielen, als eine Gesamtszene für alle Kinder in die Länge zu ziehen.

Mitspieltheater

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedenste Gegenstände
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Kinder vereinbaren zu welchem Thema sie gerne ein Theaterstück spielen wollen. Dann wird noch kurz beraten mit welcher Situation das Spiel beginnen soll. Zwei oder drei Kinder fangen an die Szene zu spielen. Wann immer es will kann sich ein anderes Kind in das Geschehen einmischen und damit das Theaterstück mitgestalten. Ebenso kann sich ein spielendes Kind jederzeit von der Spielfläche entfernen und die Rolle eines Zuschauers übernehmen. Das besondere an diesem Theaterstück ist, dass die Spieler vorher nicht wissen wie die Handlung weitergehen wird, da diese immer von den gerade auf der Spielfläche agierenden Kindern bestimmt wird.

Den Kindern sollte unbedingt Spielmaterial zur Verfügung gestellt werden.

Diese Form des Theaterspielens kann nur eingesetzt werden, wenn die Kinder schon öfters Rollenspiele gespielt haben.

Wenn die Kinder während des Spiels anfangen sich selbst zu spielen und dadurch vielleicht einander zu verletzen, muss der Spielleiter das Geschehen auf der Spielfläche wieder zum ausgemachten Thema lenken.

Ebenso wichtig ist das Eingreifen, wenn ein Kind als Alleinunterhalter auftreten will.

Spielesammlung

Parkplatz

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Zettel in Gruppenstärke
Ort	beliebig
Vorbereitung	Rollen auf Zettel schreiben

Anleitung:

Dieses Spiel soll uns helfen, zu verstehen, wie Vorurteile unsere Meinung beeinflussen. In einem großen Raum oder auf einem Parkplatz stellen sich alle in einer Reihe auf. Jeder erhält einen Zettel mit einer der folgenden Rollen (diese sollte bis zum Ende des Spiels geheim bleiben):

- ein Schwuler, der mit HIV infiziert ist
- ein Schwuler, der an AIDS erkrankt ist
- ein 34jähriger weißer Mann, der ab und zu Kokain zu sich nimmt
- eine 32jährige weiße Prostituierte, mit HIV infiziert
- ein heterosexueller, verheirateter Mann
- eine heterosexuelle, verheiratete Frau
- eine 24jährige schwarze Prostituierte
- eine Lesbe
- eine schwangere, mit HIV infizierte Frau
- eine schwangere Frau
- ein bisexueller, verheirateter, mit HIV infizierter Mann
- eine alleinstehende Frau, die an AIDS erkrankt ist

Publikumsvorstellung

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Bei diesem Theaterstück hat das Publikum eine wichtige Rolle. Die „Schauspieler“ haben sich Szenen vorbereitet, deren Personen und Anfangshandlung bestimmt ist. Aufgabe des Publikums ist es, dann einzugreifen, wenn ihm etwas an der Handlung oder an den handelnden Personen nicht gefällt. Wer etwas Anders haben will, hebt eine rote Karte, ruft „Stopp!“ und teilt mit, welche Änderung vorgenommen werden soll. Z.B.: „Das Mädchen soll seine Meinung deutlicher sagen!“ oder „Der Schaffner verliebt sich in die junge Frau mit dem roten Hut.“ Die Handlung wird von dem Schauspieler in der Weise fortgeführt, wie es vom Publikum erwünscht ist. Da das für die Schauspieler zum Teil anstrengend werden kann, ist es ratsam Gruppenleiter oder sehr geübte Kinder als solche agieren zu lassen.

Die Kinder üben ihre Meinung zu einem Handlungsablauf zu artikulieren und bewusst auf ein Geschehen Einfluss zu nehmen.

Dieses Spiel eignet sich auch gut für Feste, bei denen viele Kinder verschiedenster Altersstufen dabei sind. Das erhöht auch die Chance wirklich gute Schauspieler zu finden.

Spielesammlung

Redewendungen

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	• Kärtchen
Ort	beliebig
Vorbereitung	Begriffe auf die Kärtchen schreiben

Anleitung:

Jeweils zwei Kinder erhalten ein Kärtchen, auf dem eine Redewendung steht. Ihre Aufgabe ist es, diese Redewendung pantomimisch so darzustellen, dass die anderen Kinder erraten können, worum es geht. Dazu sind folgende Sätze geeignet: „Jemandem die Stirn bieten“, „den Buckel runterrutschen“, „an den Haaren herbeiziehen“, „jemanden in die Enge treiben“, „jemanden auf den Arm nehmen“, „Honig ums Maul schmieren“, „jemandem die Leviten lesen“... wenn den Kindern neue Redewendungen einfallen, können sie selbstverständlich diese darstellen.

Die Zweiergruppen sollten ständig wechseln. Braucht eine Gruppe für eine Darstellung mehr Personen, werden einfach andere Kinder gebeten mitzumachen.

Es muss darauf geachtet werden, dass die Redewendungen aus dem Sprachschatz der Kinder stammen!!!

Role Play Scenario No. 1: The computer Class

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Role A: You are the director of a youth group that has programmes for boys and girls. You have arranged to bring a group of young people to a six-session class on using computers at a local college.

Everyone in the youth group is very excited about the class and wants to go. The college has only five computers available, so only five youth group members can go. You must decide who goes.

You feel that boys should be given first chance to go to this class. In your community, few teenage boys have jobs. The boys who come to your youth group need skills that will help them to get jobs. This course would give them both skills and self-confidence.

You know that some girls are interested in learning about computers to. But girls in your community are far more likely to get married while in their teens, have children, and work in the home. Besides, some of the parents might feel that using computers is not the kind of work girls should do. Maybe in the future you could organize a computer class for girls.

Role B: You are a member of a youth group that has programmes for boys and girls. Five members of the group will have the chance to go to a computer class at a local college.

Everyone is excited about the course. It is difficult for teenager to find a job in your city, and having a special skill would be a big help.

You have just found out that the director of the youth group is going to let boys sign up for the class first. You think this is unfair. Both boys and girls need job skills to be able to support themselves and their families. While most of the people who work with computers in your community are men, more and more women are doing this kind of work. Unless girls get the same training as boys, they will never have an equal chance of getting jobs that pay well.

Note: Role B may be played by either a girl or a boy.

Role Play Scenario No. 2: Differences

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Role A: You are a student at a secondary school. Recently, some students from another country have enrolled at your school. They speak a different language from the language of your country. They have a different religion, and sometimes miss school because of their religious holidays.

You don't like these students. Their customs seem strange to you. You think that if they want to live in your country, they should try to be like everyone else here.

You especially don't like it when they sit together at lunch and speak their own language. You can't understand them and you think that they might be talking about you.

You try to get some of your friends to make these students sit separately at lunch; you want them to join you in teasing these students about the way they speak, and telling them they should go back to where they came from.

Role B: You are a student at a secondary school. Recently, some students from another country have enrolled at your school. They speak a different language from the language of your country. They have a different religion, and sometimes miss school because of their religious holidays.

You would like to get to know these students, to learn about their country, and maybe even to learn a few words of their language. But one of your friends wants you to join in teasing them, interrupting them when they are eating lunch, and telling them to leave the country.

You want to get your friend to stop acting this way. You don't want to spoil the friendship, but you think that the teasing isn't fair. You think that it is interesting to have students from another country at your school, and you would like to find a way to become friends with them.

Role Play Scenario No. 3: Selling Drugs

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Role A: You are a drug dealer. You are trying to convince a teenager to sell drugs for you. You explain to this person that you will give him a certain amount of drugs to sell each day, and at the end of the day, he has to bring you all the money. Then you will give him a percentage of the profit. You will also give him drugs to use from time to time. Let this person know that you have asked him because you feel that he is honest and will not run away with the money. Remind him how difficult it is for young people to find jobs in this poor neighbourhood. The amount of money to be made selling drugs is far more than he could make by working at a low-paying job, even if one could be found. Get him to think about the things that he could buy with the extra money, or how he could help to support the family with the money made of sold drugs. Promise this person that you will protect him from other drug dealers in the area, and from the police.

Role B: You are 16 years old. A drug dealer is trying to convince you to work for her selling drugs to other young people in your neighbourhood. You need the money, but you don't want to start using drugs or selling them. You have learned about how dangerous they are for your health. You also know of people who have been killed in arguments over drug deals. You want to say no to this drug dealer, and get away from her as quickly as possible. But you are also afraid of what her reaction will be if you say no. You are afraid that she might get angry, threaten you, or hurt you in some way, either now or later. You are also worried about what your friends will say or do if you refuse to sell drugs. Some of them already work for this drug dealer. Even if you can get out of the situation right now, you are afraid and might need protection in the future.



Scharade

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Zettel mit zusammengesetzten Hauptwörtern
Ort	beliebig
Vorbereitung	Zusammengesetzte Hauptwörter auf Zettel schreiben

Anleitung:

Die Kinder bilden Kleingruppen. Jede Kleingruppe überlegt sich ein zusammengesetztes Hauptwort, das sie in seinen einzelnen Teilen den anderen Kindern pantomimisch vorspielt. Wenn das Wort erraten ist, wird ein Nächstes vorgespielt.

Als Einstiegshilfen können bereits einige Zettel mit zusammengesetzten Hauptwörtern vorbereitet sein; z.B. Kindersegen, Schnürlregen, Vierschanzentournee, Dachstuhl, Hosentasche, usw.

Die Kinder üben, ihren Wortschatz bewusst zu gebrauchen und lernen bei diesem Spiel vielleicht auch neue Wörter kennen.

Schaufensterdekoration

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	<ul style="list-style-type: none">• Dekomaterial
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Kinder machen sich gemeinsam aus, was für eine Art von Schaufenster sie miteinander darstellen wollen. Dann werden verschiedene Rollen verteilt. Manche Kinder stellen Puppen dar, ein oder zwei Kinder sind die Dekorateur:innen. Nun wird das Schaufenster zusammengestellt, bis es allen Mitspielern gefällt. (Ein besonderer Abschluss des Spiels wäre es, das Schaufenster zu fotografieren.)

Der Spielleiter soll darauf achten, dass kein Kind zu lange in einer unangenehmen Stellung bleiben muss.

Spielesammlung

Schaut her, schaut her

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Jede Kleingruppe überlegt sich, woher sie kommt und was sie dort macht oder ist; z.B. aus der Schweiz der Käse, aus Wien das Riesenrad, aus dem Reich der Märchen die sieben Geißlein usw. Haben sie sich ausgemacht, wie sie das darstellen wollen, stellt sich jede Kleingruppe in einer Reihe auf. Die Gruppen stehen nun mit einiger Entfernung einander gegenüber. Eine Gruppe tritt nun zwei Schritte vor und sagt dabei: „Schaut her, schaut her“, die zweite Gruppe kommt ihr zwei Schritte entgegen mit der Frage: „Woher kommt ihr, woher kommt ihr?“. Die erste Gruppe antwortet wieder zu zwei Schritten: „Aus der Schweiz, aus der Schweiz“, worauf die zweite Gruppe ebenfalls zwei Schritte vortretend fragt: „Was macht ihr dort, was macht ihr dort?“. Das stellt die erste Gruppe nun pantomimisch dar, die zweite Gruppe versucht es zu erraten.

Die Kinder üben, sich zu einigen und bei der Darstellung zu koordinieren. Sie denken über Typisches und dessen Darstellung nach.



Straßenbahn

Gruppengröße	egal
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Du fährst mit der Straßenbahn der Linie 16. Neben dir sitzt ein alter Jude mit langem, weißen Bart, Hut und Stock. Bei der nächsten Haltestelle steigen folgende Personen ein: eine feine Dame mit Hund, ein schlecht gekleideter Österreicher und zwei Ausländer. Plötzlich zieht jemand ein Messer, du hörst einen Schrei, es entsteht ein Tumult, jemand zieht die Notbremse und die Straßenbahn bleibt stehen.

Jeder soll sich überlegen, wie er sich verhalten würde. Um dies zu erleichtern, stellt die Personen durch euch dar.

Streit im Zug

Gruppengröße	2 Kleingruppen
Dauer	beliebig
Material	• 10 Fotos
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Die Kinder bilden zwei Kleingruppen. Jede Kleingruppe erhält fünf Fotos und erfindet zu den abgebildeten Personen Name, Alter, Beruf und drei charakteristische Eigenschaften. Die Personenbeschreibungen, die auf Zetteln festgehalten werden und die Fotos werden dann unter den Kleingruppen ausgetauscht. Jede Gruppe soll nun die ihr gegebenen Personen in einer kleinen Szene darstellen: Sie sind Reisende in einem Zug, und es entsteht ein Konflikt zwischen den Personen. Sind die „Zugszenen“ einmal durchgespielt worden, können sich die Kinder auch andere Situationen ausdenken; z.B. diese Personen treffen einander im Kaffeehaus oder im Wartezimmer eines Arztes.

Taking a Stand Role Play

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Purpose: To make young people more aware of instances in daily life in which children rights may need to be defended; to encourage young people to practise the skills of standing up for their own rights and the rights of others.

Step 1: Have young people form groups of six. Assign each group to one of the three role-play scenarios.

Step 2: Within each group of six, three people receive the Role A card to read, and three receive the Role B card (from the same scenario). A' s and B' s read over their cards separately, discussing the situation and what the character described might do and say.

Step 3: Have young people select someone from their group of three to play the role described. The chosen actor may request one or both of the remaining members of the group to play a "supporting" role, if necessary.

Step 4: Each scenario is acted out, one at the time, for the entire group to see.



Videorecorder

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	• Kärtchen
Ort	beliebig
Vorbereitung	Situationsbeschreibungen auf die Kärtchen schreiben

Anleitung:

Den Kindern stehen Kärtchen mit verschiedenen Situationsbeschreibungen zur Verfügung. Diese Szenen werden kurz durchgespielt. Ist das gelungen, versuchen die Kinder, die gleiche Szene in Zeitlupe noch einmal zu spielen. Ebenso kann ein Durchgang in Zeitraffer versucht werden.

Die Kinder sollen selbst entscheiden, ob sie diese Szenen mit oder ohne Gebrauch der Sprache spielen wollen.



Wortsalat

Gruppengröße	beliebig
Dauer	beliebig
Material	-
Ort	beliebig
Vorbereitung	-

Anleitung:

Jedes Kind denkt sich ein viersilbiges Fantasiewort aus. Reihum stellt Jedes sein Wort vor. Damit sich jedes Kind sein Wort gut merken kann, wird das ein paar Mal getan. Dann versuchen Alle, ihr Wort mit verschiedenen Betonungen zu sagen, z.B. lustig, traurig, zornig, müde, etc. In der Folge löst sich das Spiel ins freie Stegreifspiel auf, bei dem nur das eigene Fantasiewort in seinen Facetten verwendet wird.

Das Spiel bietet sanktionsfreien Raum zum Experimentieren. Die Kinder üben Mimik, Gestik, Tonfall als Ausdrucksmittel. Für jüngere Kinder ist es ratsam, dreisilbige Fantasiewörter zu suchen.