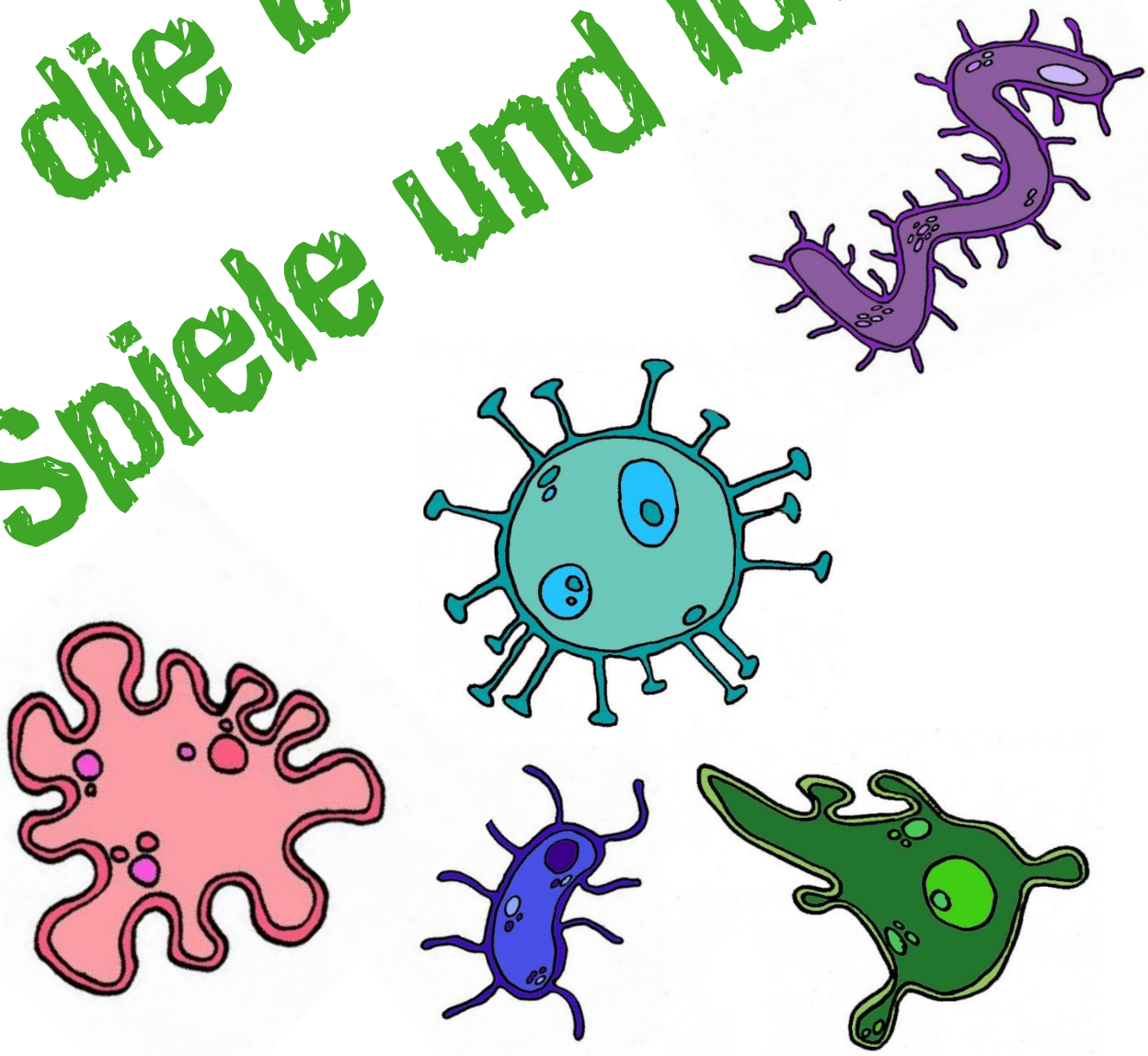
Mit Abstand die besten Spiele und Ideen



© K

juenger unterwegs... im Kirchenkreis Minden

Inhaltsverzeichnis:

Statische Spiele Seite 4-13

1. Activity
2. Bis ... zählen
3. Detektiv
4. Laute Post
5. Smaug
6. Upps, die Sieben
7. Vorhang fällt
8. Wer ist der Chef?
9. Werwolf

„Action"-Spiele Seite 14-20

1. Brennball
2. Büffeljagd
3. Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck
4. Kissenrennen
5. Präse-Vize
6. Peng
7. Regierungsbank
8. Umgedrehte Pantomime

Lagerolympiade / Stationenlauf Seite 21-24

1. Angeberspiele
2. Boule
3. Eierlauf
4. Dosenwerfen
5. Kistenflaschen umsortieren
6. Lasso werfen
7. Lieder raten
8. Sackhüpfen
9. Teebeutelweitwurf
10. Zeitungshut falten

Größere Aktionen Seite 25-26

1. Rallye
2. Fahrradtour
3. Steinschlange

Bastelideen Seite 27-31

1. Klorollen
2. Kerzen herstellen
3. Schwedenstuhl
4. Seife herstellen

1. Activity

Dauer:	ca. 30-45 Minuten
Alter:	ab 6 Jahre
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Vorbereitung:	Begriffskarten, ggf. Spielplan
Material:	Spielfiguren
Hygienehinweis:	• aus Team setzt immer nur einer Spielfigur weiter • Figuren im Anschluss desinfizieren • besonders bei Pantomime Abstand wahren

Spielbeschreibung:

Zunächst denkt ihr euch ganz viele unterschiedliche Begriffe aus, schreibt sie auf Karten/Zettel und legt sie auf einen Stapel. Anschließend bildet ihr Teams, sucht euch eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld auf dem Spielplan.
(Malt euch einen eigenen Plan oder nutzt diesen hier rechts!)

Die Start-Mannschaft sucht eine*n als Darsteller*in aus, wobei sich diese*r von Runde zu Runde abwechselt. Es wird eine Karte gezogen und, je nach Symbolstand auf dem Spielplan, dargestellt. Entweder wird der Begriff **gezeichnet**, **pantomimisch** dargestellt oder **erklärt**.

Die Gruppe hat 60 s. Zeit den Begriff der darstellenden Person zu erraten.
Schafft sie dies innerhalb der Zeit, darf der/die Darsteller*in einen weiteren Begriff ziehen und ihn entsprechend darstellen.
So viele Begriffe wie die Gruppe in den 60 s. errät, darf die Spielfigur weiterrücken.

Die Gruppen wechseln sich nach jeder Runde ab.

ACTIVITY
5
4
3
Das Spiel dass Familie und Freunde zusammenbringt
Piatnik

2. Bis ... zählen

Dauer:	ca. 5-10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu euren Mitspielern 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

In einer Gruppe wird bis zu der entsprechenden Gruppenanzahl gezählt.
(In einer Gruppe mit 15 Personen wird bis 15 gezählt.)
Ein willkürliches Gruppenmitglied beginnt (ohne Absprache) laut die „1“ zu sagen. Ein*e nächste*r Mitspieler*in nennt die „2“. Das geht solange, bis die Gruppe gemeinsam bis 15 gezählt hat.

Allerdings: Sagen zwei oder mehr Gruppenmitglieder gleichzeitig eine Zahl, muss wieder von vorne mit dem Zählen begonnen werden. Gleiches gilt dafür, wenn ein Gruppenmitglied insgesamt mehr als eine Zahl sagt, denn jeder darf nur einmal eine Zahl laut nennen.

3. Detektiv

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 2 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu eurem Gegenüber 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

Setzt oder stellt euch einander gegenüber und prägt euch zwei oder drei Minuten lang haargenau jede äußere Einzelheit der Person ein, die euch gegenübersitzt. Dann wendet euch den Rücken zu und verändert sechs Details an eurem Aussehen – Details, die man deutlich sehen kann, ohne dass der andere sich bewegen oder etwas berühren muss.
Wenn ihr fertig seid, dreht ihr euch wieder um und schaut, ob ihr alles entdeckt, was sich an eurem Partner verändert hat.

4. Laute Post

Dauer:	ca. 5-10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu eurem Nachbarn 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

Die TN*innen müssen von Person zu Person eine kurze Geschichte weitergeben. Zu Beginn kennt nur der Mitarbeiter diese Geschichte. Ziel der Gruppe ist es, die Geschichte möglichst fehlerfrei und ohne Auslassungen bis zum letzten Kind weiterzuerzählen, welches die Geschichte schließlich der ganzen Gruppe erzählt. Dann wird verglichen, wie sehr die finale Geschichte von der ursprünglichen Variante abweicht. Die Kinder verlassen dazu nacheinander den Raum. Sie bekommen die Geschichte immer vom Kind vor ihnen erzählt. Typischerweise darf nicht nachgefragt werden, wenn etwas nicht verstanden wird - die Geschichte muss genau so weitererzählt werden wie sie gehört wurde.

5. Smaug

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	ab 5 Jahre
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	Schatz (z.B. Dose mit Süßigkeiten), Stuhl, Augenbinde, Zeitungsrolle
Hygienehinweis:	• Smaug berührt nicht mit Hand, sondern mit Zeitungsrolle/Poolnudel, o.ä.

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden einen Kreis, ohne sich anzufassen. In der Mitte liegt ein echter Schatz (Dose mit Bonbons o.ä.). Das Problem ist nur: Auf dem Schatz sitzt auf einem Stuhle ein fürchterlicher Drache „Smaug“ (Ein Spieler). Er ist schaurig, wild und was er berührt (nicht schubsen oder treten), verwandelt sich in Stein. Den Schatz darf er aber nicht berühren.
Alle Spieler werden zu Schatzjägern und versuchen den Schatz zu stehlen. Alle, die von Smaug berührt wurden, müssen allerdings starr stehen bleiben!
Wer den Schatz schnappt, hat gewonnen (und ist evtl. Smaug in der nächsten Runde).
Erweiterung: Die Jäger haben keine Chance, den Schatz zu schnappen? Dann wird Smaug blind.

6. Upps, die Sieben

Dauer:	ca. 5-10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 2 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu euren Sitznachbarn 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

Im Stuhlkreis sitzend werden die Zahlen 1-100 nacheinander reihum aufgesagt. Bei jeder Zahl, die irgendwie etwas mit 7 zu tun hat darf diese Zahl nicht genannt werden, sondern jedes Mal wird stattdessen „Upps“ gesagt. Das geht natürlich auch mit jeder anderen Zahl und ist eine gute Übung für kleine Rechengenies. Es kann auch vereinbart werden, dass die Nennung der Zahlen innerhalb von 1-2 Sekunden zu erfolgen hat um die Spannung zu erhöhen.

7. Vorhang fällt

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab Jahre
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	großes Tuch/Decke (z.B. Schwungtuch))
Hygienehinweis:	• haltet zu eurem Gegenüber 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

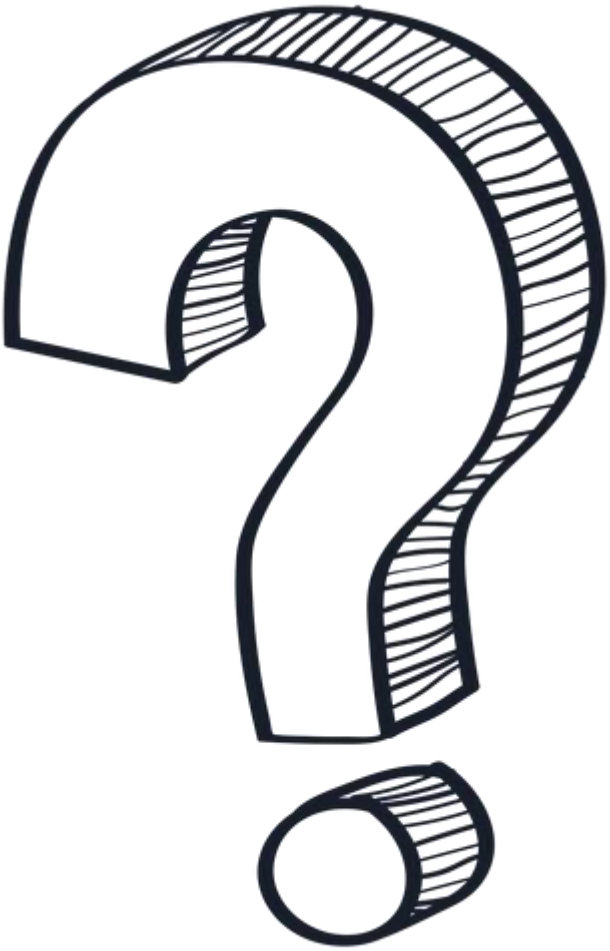
Wenn der Vorhang fällt, gilt es, so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers zu sagen.
Um "Vorhang fällt" zu spielen, braucht man zwei Mannschaften und ein großes Tuch. Die Mannschaften werden zufällig eingeteilt und sollen gleich viele Spieler haben. Zwei Spielleiter spannen eine Decke zwischen den beiden Mannschaften, so dass sie sich gegenseitig nicht sehen können.
Während der Vorhang gespannt ist: Jede Mannschaft bestimmt für sich eine Person, die sich nach vorne zum Vorhang hinsetzt. Wenn beide Mannschaften bereit sind, wird die Decke fallengelassen.
Wenn der Vorhang fällt: Jetzt müssen die beiden, die vorne sitzen, so schnell wie möglich den Namen ihres Gegenübers sagen. Der Langsamere muss in die andere Mannschaft wechseln.
Anschließend beginnt „Vorhang fällt“ von vorne. Der Vorhang wird gespannt und zwei Spieler positioniert. Zu Ende ist das Spiel, wenn in einer Mannschaft keine Spieler mehr sind.

8. Wer ist der Chef?

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 7 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu euren Sitznachbarn 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

Alle Sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun einen Leiter (Chef), dem die Gruppe alles nachmachen muss (Klatschen, Winken, Kopf schütteln, Lachen, auf dem Stuhl rumrutschend usw.), ohne diesen jedoch zur verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Chef der Gruppe ist.



9. Werwolf

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 12 Jahre
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu euren Sitznachbarn 1,5 m Abstand

Spielbeschreibung:

Ein Moderator wird bestimmt. Die Spieler sollten sich in einen Kreis setzen. Der Moderator mischt alle Karten und gibt jedem Spieler verdeckt eine Karte. Jeder Spieler sieht sich seine Karte geheim an.

<u>Die erste Nacht</u>

Während der ersten Nacht ruft der Moderator zuerst die Werwölfe auf und anschließend die Seherin, so dass er weiß, welche Spieler diese Charaktere bekommen haben, und die Werwölfe sehen, wer die anderen Werwölfe sind.
Die Dorfbewohner werden niemals während der Nacht geweckt. Die Spieler werden mit den folgenden Sätzen des Moderators durch die Nacht geleitet:
„Alle Bewohner des Dorfes schlafen ein. (Alle Spieler schließen nun ihre Augen.)“
„Die Werwölfe erwachen und schauen sich um.“

Die Werwölfe öffnen ihre Augen und schauen, welche anderen Spieler ebenfalls Werwölfe sind (möglichst leise, so dass sie von niemandem gehört werden).
„Die Werwölfe schließen nun wieder ihre Augen.“
„Die Seherin erwacht und zeigt auf einen Mitspieler.“
Die Werwölfe schließen zuerst ihre Augen, bevor die Seherin ihre Augen öffnet und geräuschlos auf einen Mitspieler deutet. Der Moderator zeigt den „Daumen hoch“, wenn es sich um einen „guten“ Dorfbewohner handelt oder den „Daumen runter“, wenn es ein „böser“ Werwolf ist.
„Die Seherin schließt nun ihre Augen.“
„Alle Spieler erwachen und stellen fest, dass ihr friedliches Dorf von Werwölfen bedroht wird. Es liegt nun an euch, diese Werwölfe zu finden und zu auszuschalten.“
Alle Spieler öffnen nun ihre Augen.

Der erste Tag

Um jemanden zum Lynchen zu nominieren, zeigt man auf diesen Spieler und „klagt ihn an“. (Es können mehrere Personen angeklagt werden)
Die Angeklagten haben die Möglichkeit, sich in einer kurzen Rede zu verteidigen, anschließend wird abgestimmt.
Der Moderator zählt bis „3“, woraufhin jeder auf eine der angeklagten Personen zeigt.
Der/Die Angeklagte mit den meisten Stimmen wird gelyncht. Anschließend wird die Identität des Spielers offenbart indem die Karte umgedreht wird. Der Spieler muss aus dem Kreis austreten und darf nicht mehr sprechen geschweige denn mitspielen.
Das ganze Dorf fällt hinterher sofort wieder in einen tiefen Schlaf.

Die folgenden Nächte

Wenn der Moderator die Werwölfe ab der zweiten Nacht aufruft, wählen diese jedes Mal ein Opfer aus, das sie töten wollen. Die Werwölfe müssen sich dabei alle gemeinsam auf ein Opfer einigen.
Anschließend ruft der Moderator in jeder Nacht auch die Seherin auf, die sich einen Spieler auswählt und vom Moderator das Zeichen „Daumen hoch“ für einen Dorfbewohner bzw. „Daumen runter“ für einen Werwolf bekommt.

Die folgenden Tage

Jeden Morgen verkündet der Moderator, welcher Spieler von den Werwölfen getötet wurde und deckt die Charakterkarte dieses Spielers für alle sichtbar auf. Jeder Tag endet damit, dass über das Lynchen eines Spielers abgestimmt wird.

Spielende

Wenn die Dorfbewohner es schaffen, alle Werwölfe zu lynchen, endet das Spiel und die Dorfbewohner gewinnen. Schaffen es die Werwölfe unentdeckt zu bleiben und alle Dorfbewohner zu töten, gewinnen sie.
Der Moderator verkündet den Spielsieg unmittelbar in dem Moment, in dem eines der Ereignisse eintrifft.

Charakter	Beschreibung
Alte Vettel	Jede Nacht belegt die Alte Vettel einen Spieler mit einem Fluch. Der verfluchte Spieler muss zu Beginn des folgenden Tags für diesen einen Tag aus dem Kreis heraustreten und darf nicht an der Diskussion und den Abstimmungen teilnehmen (er darf auch nicht das Opfer der Abstimmung sein).
Amor	Amor erwacht nur während der ersten Nacht und zeigt auf zwei beliebige Spieler (das Geschlecht ist dabei unerheblich). Diese Spieler werden ein Liebespaar und sehen, wer der andere ist. Wenn einer der beiden getötet wird, stirbt auch der andere sofort aufgrund seines gebrochenen Herzens.
Aussätzige	Wenn die Werwölfe die Aussätzige töten, dürfen sie in der folgenden Nacht kein neues Opfer wählen, da sie vorübergehend selbst krank werden. Wenn das Spiel ohne Bekanntgabe der verstorbenen Charaktere gespielt wird, wählen die Werwölfe auch in der nächsten Nacht ein Opfer, das aber nicht stirbt. Wenn der Charakter aufgedeckt wird, wählen die Werwölfe kein Opfer aus.
Bärenführer	Einmal pro Spiel darf der Bärenführer in der Nacht auf einen Spieler zeigen und bekommt die Information, ob einer der beiden Nachbarn des/der Ausgewählten ein Werwolf ist. (Wenn einer der Nachbarn ein Werwolf ist, kann die Information mit einem Brummen des Moderators gegeben werden.)
Blinzelmädchen	Das Blinzelmädchen darf nachts unauffällig mal mit den Augen blinzeln, um Identitäten anderer Mitspieler zu erfahren. (Auf die Gefahr hin, dass die Werwölfe das mitbekommen und sie anschließend direkt töten.)
Bürgermeister	Die Stimme des Bürgermeisters zählt zweifach, wenn über das Lynchen eines Spielers abgestimmt wird. Sie können den Bürgermeister als normalen Charakter einführen (indem Sie die Karte an einen Spieler verteilen). Oder die Spieler können ihn am ersten Tag mittels einer Abstimmung wählen (gemäß der Nominierungs- und Abstimmungsregeln zum Lynchen).
Dorfbewohner	Die Aufgabe der Dorfbewohner ist es, die Werwölfe zu finden und tagsüber zu lynchen.
Geist	Der Geist stirbt in der ersten Nacht. In jeder Nacht (inklusive der ersten) darf er einen Buchstaben auf ein Blatt Papier schreiben, den er als Nachricht aus dem Jenseits allen Spielern hinterlässt. Als Einschränkung darf er aber nicht versuchen, Spieler zu identifizieren, indem er deren Namen 17 schreibt oder Initialen verwendet. Der Geist darf das Spiel nur von außerhalb des Kreises beobachten und andere Spieler weder ansprechen, noch mit ihnen Augenkontakt aufnehmen, noch in irgendeiner anderen Weise während des Tages mit dem Dorf in Verbindung treten.
Hexe	Die Hexe kann ihre Künste in der Nacht einmalig pro Spiel zum Heilen einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Sie kann ihre Künste zusätzlich einmal pro Spiel zum Töten einsetzen, um einen Spieler ihrer Wahl zu töten. Der Moderator sollte die Hexe jede Nacht aufrufen und sie fragen, ob sie ihre beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn sie bereits eine oder beide verwendet hat. Beide Fähigkeiten dürfen in derselben Nacht angewendet werden.
Jäger	Wenn der Jäger getötet wird, feuert er sofort seine Waffe auf ein Ziel ab, indem er auf einen Spieler zeigt, der mit ihm in den Tod gerissen wird. Es findet keine Diskussion statt, bevor der Jäger schießt.
Leibwächter	Der Leibwächter wählt jede Nacht einen Mitspieler, den er beschützt (aber niemals zweimal hintereinander denselben Spieler). Dieser Spieler kann nachts nicht getötet werden.
Magd	Bevor die Karte eines Mitspielers, welcher durch die Wahl des Dorfes aus dem Spiel ausgeschieden ist, vom Spielleiter aufgedeckt wird, darf die ergebene Magd sich offenbaren. In diesem Falle verliert die Magd ihre Rollenkarte und erhält im Gegenzug den Charakter des Spielers, der ausscheidet. Dieser Charakter wird den anderen Spielern nicht gezeigt und verbleibt nun im Besitz der ehemaligen Magd.

Ritter der rostigen Klinge	Wird der Ritter getötet, so scheidet er aus dem Spiel aus. Jedoch erleidet ein Wolf durch die verrostete Klinge eine Vergiftung. Von den schuldigen Wölfen erliegt in der folgenden Nacht jener seiner tödlichen Wunde, weicher dem Ritter rechts am nächsten saß. Der Tod des Wolfes durch die Vergiftung wird am Morgen, nach der Nacht des Hinscheidens vom Moderator bekanntgegeben.
Sandmann	Der Sandmann darf einmal pro Nacht eine Person bestimmen, die den folgenden Tag „durchschläft“ und dementsprechend die Augen zu lassen muss, nicht reden darf und auch an keiner Abstimmung teilnehmen und keine Verteidigungsrede halten kann.
Seherin	Jede Nacht deutet die Seherin auf einen Spieler, und der Moderator zeigt ihr den „Daumen hoch“, wenn es sich um einen Dorfbewohner handelt, oder „Daumen runter“, wenn es ein Werwolf ist.
Unruhestifterin	Einmal während des Spiels darf die Unruhestifterin in der Nacht dem Moderator anzeigen, dass es am nächsten Tag zwei Hinrichtungen geben wird. Jede Nacht sollte der Moderator die Unruhestifterin aufrufen: „Möchte die Unruhestifterin das Dorf ein wenig aufmischen?“ Wenn die Unruhestifterin das wirklich möchte, sollte der Moderator das Dorf nach der ersten Hinrichtung dazu auffordern, einen weiteren Spieler zu lynchen
Werwolf	Während der ersten Nacht lernen die Werwölfe die Identität der anderen Werwölfe kennen. In jeder folgenden Nacht müssen sich die Werwölfe gemeinsam auf ein Opfer einigen, das daraufhin getötet wird. Werwölfe versuchen während des Tages ihren wahren Charakter zu verheimlichen.
Wildes Kind	Das wilde Kind **ist** ein Dorfbewohner. In der ersten Nacht wird es vom Spielleiter aufgerufen und wählt still sein Vorbild. Wird dieses im Laufe des Spiels getötet, so wird das wilde Kind zum Werwolf. Von nun an erwacht es jede Nacht bis zum Ende des Spiels als Wolf und sucht sich mit ihnen ein Opfer.
Welche Charaktere kennt ihr noch?	

1. Brennball

Dauer:	ca. 30 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	
Material:	Feldmarkierungen, Softball, Kasten/Eimer,o.ä.
Hygienehinweis:	• pro Base nur eine Person • Ball im Nachhinein desinfizieren

Spielbeschreibung:

Die TN*innen werden in zwei Mannschaften eingeteilt, die „Werfer“ und die „Fänger“. Die Werfer stellen sich hinter der Startmarkierung auf, die Fänger verteilen sich im Spielfeld. Der erste Werfer wirft einen Ball in das Feld und muss versuchen die erste, zweite, dritte, vierte, fünfte oder sechste Base (z.B. Hütchen) zu erreichen. Zwischendurch können die Werfer auf einer Matte anhalten, den Wurf des nächsten Werfers abwarten und dann weiterlaufen.
Die Feldmannschaft kann das Weiterlaufen der anderen Mannschaft verhindern, indem sie den geworfenen Ball fängt und diesen so schnell wie möglich zu ihrem „Brenner“ (ein vorher vereinbarter Mitspieler der Feldmannschaft) befördert. Dieser prellt den Ball in einen umgedrehten kleinen Kasten. Daraufhin wird abgepfiffen. Alle Werfer bzw. Läufer, die sich nun nicht auf einer Matte aufhalten, scheiden aus und müssen sich wieder hinten anstellen.
Anschließend wandert der Ball zum nächsten Werfer, der am Start steht. Jeder Spieler der Laufmannschaft darf einmal werfen, dann wechseln die Rollen zwischen Werfern und Fängern. Alle TN*innen, die die letzte Matte erreichen ohne zu “verbrennen”, erhalten einen Punkt. Diese werden anschließend zusammengezählt. Schafft ein TN einen “Home-Run” (als Werfer bis zur letzten Matte), so bekommt er dafür drei Punkte. Die Punkte werden zusammengezählt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Die Feldmannschaft:

- darf sich den Ball zupassen
- darf sich frei im Feld verteilen
- darf nicht mit dem Ball laufen
- darf nicht den Werfer bzw. Läufer blockieren
- muss beim Wurf mindestens 3 m Abstand halten

Die Werfer:

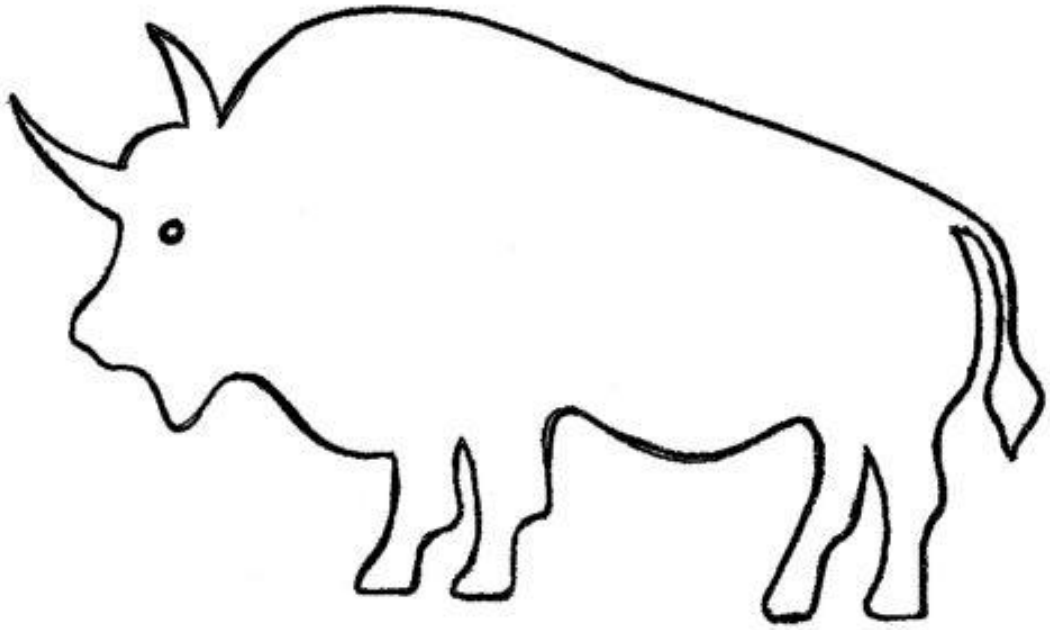
- dürfen den Ball beliebig ins Feld werfen, jedoch nicht nach hinten
- dürfen so lange laufen, bis der Ball im Kasten/Eimer auftrifft
- dürfen einen bereits geworfenen Ball nicht noch einmal berühren

2. Büffeljagd

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	langes Seil
Hygienehinweis:	• der Büffel schlägt nicht mit der Hand, sondern mit einer Zeitungsrolle, Poolnudel, etc. • der Platz, der Außenstehenden wird **nicht** geändert

Spielbeschreibung:

Die Gruppe steht im Kreis und hält ein Seil in den Händen vor dem Körper. Wichtig ist, dass die Hände das Seil nicht fest halten, sondern die Hände hin und her schieben können. Denn: ein TN steht als Büffel im Kreis und versucht auszubrechen. Das geht, in dem er versucht, die Hände der TN abzuschlagen. Trifft er, müssen sie mit der getroffenen Hand das Seil loslassen. Am Seil entlang laufen dürfen die Spieler, nur loslassen ist nicht erlaubt. Lassen sie das Seil los, so dürfen sie es nicht wieder mit dieser Hand festhalten.
Berührt das Seil den Boden, ist der Büffel frei.



3. Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	langes Seil
Hygienehinweis:	• der Büffel schlägt nicht mit der Hand, sondern mit einer Zeitungsrolle, Poolnudel, etc. • der Platz, der Außenstehenden wird **nicht** geändert

Spielbeschreibung:

Am Anfang sind alle Mitspieler ein "Ei". D.h. alle gehen in die Hocke, machen sich ganz klein und sagen "Ei, Ei, Ei". Jedes "Ei" sucht sich ein anderes "Ei" und spielt mit diesem "Schnick-Schnack-Schnuck". Der Gewinner entwickelt sich weiter zum Huhn, d.h. er bleibt in der Hocke, formt aber mit seinen Händen Flügel nach und sagt "Bog, bog, bog!" Das Ei muss sich nun ein anderes Ei suchen, mit dem es wieder Schnick-Schnack-Schnuck spielt. Das Huhn macht sich auf die Suche nach einem anderen Huhn, wieder wird Schnick-Schnack-Schnuck gespielt. Der Gewinner wird zum Dinosaurier, d.h. er richtet sich auf, formt mit seinen Armen das riesige Maul nach und sagt "Groar!"

Der Verlierer entwickelt sich wieder zurück - zum Ei und muss ein anderes Ei finden, um weiterspielen zu können. Hat der Dinosaurier einen anderen Dinosaurier gefunden, wird wieder Schnick-Schnack-Schnuck gespielt, der Verlierer wird wieder zum Huhn, der Gewinner zum Höhlenmenschen, der am Boden sitzt und Feuer macht (Handflächen aneinander reiben). Bei zwei Höhlenmenschen entwickelt sich der Gewinner zum Ritter, der sein Schwert zieht und "Chaka!" schreit, der Verlierer wird wieder zum Höhlenmenschen. Der Ritter wird, wenn er gewinnt, zum Reiter, der in seinen Händen die "Zügel" hält und sich im Hopser lauf vorwärts bewegt, der Verlierer wieder zum Höhlenmenschen. Gewinnt der Reiter, wird er zum Weisen, der seinen Kopf auf seinem Handrücken stützt. Gewinnt ein Weiser gegen einen anderen, hat er gewonnen.

Es kann vorkommen, dass nur einzelne z.B. Eier oder Hühner herumlaufen. In dieser Zeit können diese NICHT Schnick-Schnack-Schnuck spielen, sondern müssen warten, bis sich ein anderer weiter- bzw. zurückentwickelt.

4. Kissenrennen

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	Stuhlkreis, 2 Kissen
Hygienehinweis:	• haltet zwischen euren Sitznachbarn 1,5m Abstand • das Kissen darf aufgrund des Abstandes auch geworfen werden

Spielbeschreibung:

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis und es werden durch Abzählen 2 Gruppen gebildet,
so dass immer ein Spieler aus Mannschaft eins neben einem aus Mannschaft zwei sitzt. Während des Spiels wird ein Kissen von einem Spieler der Mannschaft so schnell wie möglich zum Nächsten gegeben.
Ziel des Spiels ist es, das Kissen der anderen Mannschaft zu überholen.
Zu Beginn bekommen zwei sich gegenüber sitzende Spieler aus verschiedenen Mannschaften die Kissen.
Es ist nicht erlaubt, die Spieler der anderen Mannschaft beim Weiterreichen des Kissens zu behindern. Das Kissen darf auch nicht geworfen werden und es muss stets an den nächsten Teamkollegen weitergegeben werden. Hat ein Kissen das andere eingeholt, ist die erste Spielrunde vorbei. In der zweiten Runde werden die Kissen dann anders herum (gegen den Uhrzeigersinn) weitergereicht. Die Mannschaft, die es als erste geschafft hat, mit ihrem Kissen zwei Mal das Kissen der gegnerischen Mannschaft einzuholen, hat gewonnen.

5. Präse-Vize

Dauer:	ca. 15-20 Minuten
Alter:	ab 12 Jahre
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu eurem Sitznachbarn 1,5m Abstand

Spielbeschreibung:

Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer ist der „Präse“ (Präsident), der linke Nachbar der „Vize“, alle weiteren bekommen – von 1 angefangen – eine Nummer. Alle Spieler wiederholen immer gleichzeitig den folgenden rhythmischen Bewegungsablauf:

1. Mit beiden Händen auf die Knie schlagen.
2. In die Hände klatschen.
3. Mit dem rechten Daumen über die rechte Schulter zeigen.
4. Mit dem linken Daumen über die linke Schulter zeigen.

Der Präse beginnt, nennt bei Schritt 3 seinen eigenen Namen („Präse“) und bei Schritt 4 den Namen des nächsten Spielers (z. B. „6“). Der nächste Spieler (6) ist an der Reihe und nennt wiederum bei Schritt 3 seinen Namen („6“) und bei Schritt 4 den Namen des nun folgenden Mitspielers (z. B: „Vize“). So geht es weiter, bis jemand einen Fehler macht, also entweder seinen Einsatz verpasst oder einen falschen nächsten Spieler nennt. Derjenige, der einen Fehler macht, muss ans Ende der Reihe und die anderen rücken auf. Nun müssen natürlich auch die Namen bzw. Nummern neu vergeben werden.

Wichtig: Es rücken natürlich immer nur die Spieler auf, die links von dem Spieler saßen, der den Fehler gemacht hat. Wenn also bei 9 Spielern (Präse, Vize, 1-7) Spieler 4 einen Fehler gemacht hat, bleiben Präse, Vize, 1, 2 und 3 auf ihren Plätzen, Spieler 5 wird zur 4, 6 zur 5, 7 zur 6 und der arme Spieler 4 ist die neue Nummer 7.

6. Peng

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	ab 7 Jahre
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Vorbereitung:	-
Material:	-
Hygienehinweis:	• haltet zu eurem Nachbarn 1,5m Abstand

Spielbeschreibung:

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Die Personen rechts und links von der aufgerufenen Person bilden mit der Hand eine Pistole und deuten einen Schuss auf diejenige Person an und sagen „Peng“. Die aufgerufene Person hingegen wirft sich duckend auf den Boden. Ausgeschieden ist: entweder derjenige, welcher sich zu langsam geduckt hat, oder falls dieser sich schnell ducken konnte, derjenige der beiden Schützen, welcher langsamer war.

7. Regierungsbank

Dauer:	ca. 20 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	Stuhlkreis
Material:	kleine Zettel jeweils mit Namen aller Mitspielenden, Gruppenmarkierung z.B. Wäscheklammern
Hygienehinweis:	• haltet zu eurem Sitzachbarn 1,5m Abstand

Spielbeschreibung:

Alle Spieler sitzen im Kreis. Vier benachbarte Stühle werden zusammen geschoben und bilden die Regierungsbank. Ein Platz in der Regierung bleibt leer. Nun werden zwei Mannschaften gebildet, indem jeder zweite Spieler zur ersten Mannschaft gehört und die Spieler dazwischen die zweite Mannschaft bilden. Diese werden (z.B. durch farbige Wäscheklammern) markiert. Man sollte darauf achten, dass bei ungleichen Mannschaften die beiden gleichen Nachbarn möglichst weit von der Regierungsbank entfernt sitzen. Nun zieht jeder einen Zettel mit dem Namen eines Mitspielers. Der Spieler links neben dem leeren Platz beginnt mit "Mein rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir her." Anders als bei dem Klassiker kommt nun nicht der gewünschte Spieler, sondern der, der dessen Namen auf seinem Zettel hat. Zu guter Letzt tauschen diese beiden Spieler ihre Zettel. Und das Spiel geht an dem freigewordenen Platz weiter. Das Spiel ist aus, wenn alle Mitspieler auf der Regierungsbank aus einer Mannschaft sind.

8. Umgedrehte Pantomime

Dauer:	ca. 10-15 Minuten
Alter:	ab 7 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	
Material:	Begriffskarten
Hygienehinweis:	• haltet innerhalb der Gruppe und auch zu dem/der Ratenden 1,5m Abstand

Spielbeschreibung:

Bei dieser Variante von Pantomime macht nicht einer pantomimisch etwas vor, sondern die Gruppe. Ein Kind stellt sich vor die Gruppe und hinter ihm wird ein Begriff hochgehalten, der von der Gruppe pantomimisch ohne Worte dargestellt werden muss. Errät das Kind den Begriff, darf es noch eine Runde vorne bleiben, ansonsten ist ein anderes Kind dran.

1. Angeberspiele

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter stellt eine Aufgabe. Er gibt den Spielern nun 4 Auswahlmöglichkeiten, wie gut sie die Aufgabe erfüllen werden. Jede Möglichkeit ist je nach Schwierigkeit mit einer bestimmten Punktzahl versehen. Jeder Spieler muss nun, bevor er die Aufgabe ausprobiert, angeben, welchen Punktewert er zu erreichen glaubt.

Erreicht er seinen Schätzwert, bekommt er die Punktzahl, die dafür bestimmt war.
Erreicht er ihn nicht, bekommt er gar keine Punkte.
Schafft er mehr, als er angegeben hatte, bekommt er trotzdem nur die Punktzahl für seinen Schätzwert.

Variante: Statt mit Punkten kann auch mit Süßigkeiten (z.B. Smarties) gespielt werden.

Hygienehinweis: Wählt Spiele, bei denen Abstand eingehalten werden kann und vermeidet Spiele mit Essen und Trinken!

Wie lange brauchst Du, um einen Bibelvers nachzuschlagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 Sek.	20 Sek.	15 Sek.	10 Sek.

Wie lange kannst Du ein Buch mit ausgestrecktem Arm halten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
80 s	160 s	240 s	600 s

Wie weit fliegt ein von Dir gefalteter Papierflieger? (2 Versuche)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3 m	5 m	7 m	9 m

Wie oft kannst Du dich in einer Minute im Kreis um eine Flasche drehen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15x	25x	35x	50x

30 s lang werden 40 Gegenstände gezeigt. Wie viele kannst Du danach auswendig aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
10	20	30	40

2. Boule

Spielbeschreibung:

Zuerst wird ein Kreis von 50 Zentimetern ausgemessen und markiert. Dies ist der Wurfkreis, von dem aus die Mitspieler die Boulekugeln werfen.
Dann wird ausgelost, welche Mannschaft das Spiel beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft wirft nun zuerst die Zielkugel etwa 6-10 Meter weit vom Wurfkreis aus.
Ein Spieler der beginnenden Mannschaft darf nun seine erste Kugel werfen. Ziel ist es dabei, diese Kugel möglichst nah an der Zielkugel zu platzieren.
Beim Wurf müssen sich beide Füße des Spielers innerhalb des Wurfkreises befinden, und zwar so lange bis seine Kugel den Boden berührt hat.
Anschließend ist ein Spieler der anderen Mannschaft am Zug. Dieser wirft nun seine Kugel wieder vom Wurfkreis aus und versucht dabei, die Kugel ebenfalls möglichst nah bei der Zielkugel anzulegen. Er kann auch versuchen, eine Kugel der gegnerischen Mannschaft wegzuschießen. Das heißt, die andere Kugel mit der eigenen treffen und dadurch deren eventuell besseren Platz frei zu machen.
Wer nun weiter am Wurf ist, hängt davon ab, wie weit die Kugeln von der Zielkugel entfernt liegen. Am Zug ist immer die Mannschaft, deren Kugel am weitesten von der Zielkugel entfernt ist.
Hat eine Mannschaft keine Kugel mehr, dürfen die Spieler der gegnerischen Mannschaft ihre Kugeln werfen.
Haben beide Mannschaften alle Kugeln geworfen, wird ausgezählt.
Hier werden die Kugeln der Mannschaft gezählt, die näher an der Zielkugel liegen als die der gegnerischen Mannschaft.
Liegen beispielsweise zwei Kugeln einer Mannschaft nahe der Zielkugel, und die nächstgelegene gehört der gegnerischen Mannschaft, erhält die erste Mannschaft zwei Punkte.
Dies ist aber nur ein Durchgang. Danach beginnt das Spiel wieder von vorne, wobei die Siegermannschaft des letzten Durchgangs die Zielkugel werfen darf.
Sobald eine Mannschaft insgesamt 13 Punkte erreicht hat, ist das Boulespiel zu Ende.
Wie viele Durchgänge dafür benötigt werden, kann variieren.

Hygienehinweis: Desinfiziert die Kugeln im Anschluss.

3. Eierlauf

Spielbeschreibung:

Bei diesem Spiel müssen die TN rohe oder gekochte Eier auf einem Kochlöffel in einem Wettlauf bis zu einer Ziellinie balancieren. Fällt das Ei zwischendurch herunter, kann es wieder auf den Löffel gelegt werden. (Eine Regelverschärfung könnte sein, dass nach jedem Runterfallen des Eis, der/die Spieler*in wieder zurück zur Startlinie muss und neu losläuft.) Erschweren kann man den Parcours auch durch Hindernisse, die umkreist oder durchkrabbelt werden müssen. Sieger ist, wer zuerst die Ziellinie überschreitet.

Hygienehinweis: Lasst die TN vorher Hände waschen und desinfiziert die Löffel im Anschluss.

4. Dosenwerfen

Spielbeschreibung:

Leere Dosen oder Becher werden zu einer Pyramide aufgebaut.
Mit einem Ball versuchen die Spieler*innen so viele Dosen oder Becher wie möglich abzuräumen.
Jede*r Spieler*in hat pro Spielrunde drei Versuche.
Schafft er/sie es, innerhalb dieser drei Runden alle Becher/Dosen abzuräumen, hat er/sie gewonnen.

Hygienehinweis: Nur der/die MA stellt die Dosen wieder auf. Desinfiziert den Ball nach dem Spiel!

5. Kistenflaschen umsortieren

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter füllt eine von zwei Getränkekisten mit leeren Flaschen. Der/die erste Kandidat*in muss nun versuchen mit den Füßen, alle Flaschen von einer Kiste in die andere Kiste zu sortieren.
Für Fortgeschrittene. Man nimmt diesmal drei Getränkekästen und die TN müssen nicht nur die Flaschen von einer, in die andere Getränkekiste geben, sondern auch die Flaschen nach Farben oder Marken sortieren.

Hygienehinweis: Die Flaschen sollten im Nachhinein nicht mit den Händen angefasst werden.

6. Lasso werfen

Spielbeschreibung:

Mit einem Seil wird ein Lasso geknotet, welches von den TN auf einen Pfosten/Pfeiler, o.ä. geworfen werden muss. Die Entfernung sollte je nach TN-Alter etwa 4-6 Meter betragen. Jede*r TN hat 3 Versuche.

Hygienehinweis: Das Seil sollte im Anschluss desinfiziert werden.

7. Lieder raten

Spielbeschreibung:

Ein*e TN bekommt Kopfhörer aufgesetzt (im besten Fall selbstmitgebrachte eigene Kopfhörer).
Diese*r TN hört nun ein Lied, welches sie mitsingt. Alle anderen TN versuchen nun das Lied zu erraten.

Für Fortgeschrittene: Der/die TN hat einen Korken, o.ä. im Mund.

Hygienehinweis: Sind die Kopfhörer geliehen, sollten diese anschließend desinfiziert werden. Außerdem gilt: Pro Kind – ein Korken!

8. Sackhüpfen

Spielbeschreibung:

Alle Mitspieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt.
Vor Beginn des Spiels werden eine Startlinie und eine Ziellinie gezogen.
Die zwei Gruppen stellen sich jeweils hintereinander in eine Reihe an die Startlinie. Die beiden ersten aus den Gruppen erhalten einen großen Sack, in den sie hineinschlüpfen müssen.
Auf Kommando hüpfen beide los. Die Mannschaft von dem Mitspieler, der als erstes durch die Ziellinie gehüpft kommt, erhält einen Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkte, gewinnt.

Hygienehinweis: Zwischen den Gruppen und den einzelnen TN sollte der Mindestabstand eingehalten werden!

9. Teebeutelweitwurf

Spielbeschreibung:

Alle Mitspieler erhalten einen Teebeutel. Nacheinander wirft jede*r den Teebeutel von der Startlinie aus, soweit er/sie kann. Der/die Spieler*in mit dem weitesten Wurf gewinnt. Zur Messung eignet sich ein Zollstock oder ein Maßband.

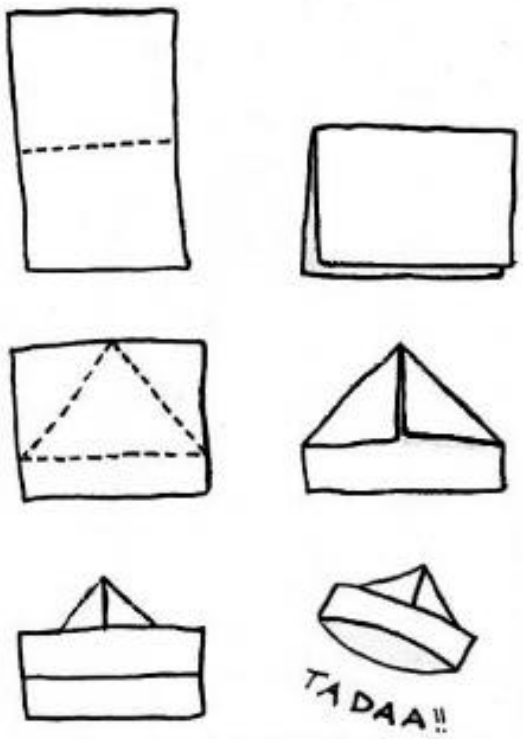
Hygienehinweis: Pro Kind – ein Teebeutel!

10. Zeitungshut falten

Spielbeschreibung:

Hierbei geht es darum, wer am schnellsten bzw. in kürzester Zeit einen aufsetzbaren Hut aus einem Stück Zeitungspapier faltet.

Hygienehinweis: Pro Kind – ein Zeitungsstück!



1. Rallye

Beschreibung:

Bei einer Rallye bekommen mehrere Teams die gleiche Liste mit zu erfüllenden Aufgaben.
Wer zuerst alle Aufgaben erfüllt, oder wer die meisten Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit erfüllt, gewinnt.

Variante 1 „Dorfrallye“: *Die zu erfüllenden Aufgaben befinden sich alle im ganzen Dorf/Stadtviertel verteilt. Die Aufgaben und Fragen können auch alle auf das Dorf abgestimmt sein. Eine Dorfrallye ist besonders gut geeignet für TN, denen diese Umgebung sehr vertraut ist oder für eine komplette Neuerkundung einer Gegend.*

Variante 2 „Bilderrallye“: *Alle Aufgaben und Hinweise sind als Bilder dargestellt. Zum Beispiel ist auf dem ersten Bild die Dorfkirche. Folglich ist die erste Aufgabe mitsamt nächstem Hinweis (neues Bild, zum Beispiel der Grundschule) an der Dorfkirche zu finden.*

Variante 3 „Fotorallye“: *Hierbei besteht die Liste der „Aufgaben“ aus Dingen, wie Gebäuden, Straßenschildern, Pflanzen-/Tierarten, Gegenständen,… die von den TN fotografiert werden müssen. Wer die meisten Fotos gemacht hat gewinnt. (Pro Ding auf der Liste, nur ein Foto!)*

Variante 4 „Geocaching“: *Dabei geht es nicht unbedingt um zu erledigende Aufgaben, sondern um das Suchen der nächsten Hinweise. Das heißt eine Station hat keine Aufgabe, sondern nur einen Hinweis auf den nächsten Standort mit Hinweis. (Die Hinweise können natürlich auch in Rätseln verpackt sein.)*

Hygienehinweis: Es sollten nicht zu große Rallyegruppen sein! 2-4 TN pro Gruppe sind ausreichend.

2. Fahrradtour

Beschreibung:

Sucht euch eine geeignete Route, vielleicht mal eine noch unbekannte Strecke, und erkundet diese Umgebung mit dem Fahrrad. In einer kleinen Fahrradgruppe kann man ausreichend Abstand einhalten, sodass auch guten Gewissens mehr als 5 Personen daran teilnehmen können!

Hygienehinweis: Haltet dennoch zwischen den Fahrrädern min. 1,5m Abstand!

3. Steinschlange

Beschreibung:

Legt einen Standort in eurer Umgebung fest (z.B. Kirche, Gemeindehaus, Feldweg,…).
Je mehr Menschen davon erfahren, desto vielfältiger und größer wird die Aktion.
Es geht darum, dass jede*r Steine sammelt und diese nach Lust und Laune bemalt.
Anschließend werden die Steine am abgemachten Standort zu einer langen Schlange gelegt, zum Beispiel wenn man gerade einen Spaziergang macht, ist das die perfekte Möglichkeit – einfach beim Vorbeigehen.
Wenn alles klappt und viele Leute mitmachen, kann man von Tag zu Tag sehen, wie die Schlange immer mehr wächst und länger wird.

Hygienehinweis: Achtet darauf, dass ihr eure Steine nicht ablegt, wenn gerade zehn andere Personen ihre Steine anfügen oder die Steinschlange betrachten!

1. Klorollen

Aus Klorollen kann man sehr viel machen…

Ein Stiftehalter

Geht das nur in Hundeform? Was fällt euch noch ein?

Ein Fangspiel

Haltet den Frosch in einer Hand und lasst ihn die Fliege fressen, nur mithilfe dieser einen Hand!

Eine Murmelbahn

Wie viele Kurven und Loopings könnt ihr einbauen?

Ein Minispiel

Kennt ihr noch „Affenalarm“? Gleiches Prinzip hier: Zieht immer abwechselnd die Strohhalme heraus, sodass möglichst wenig Murmeln unten herausfallen!

2. Kerzen herstellen

1. Wachsherstellung

Zeitbedarf: ca. 30 Minuten

Material: alter Topf, pro Farbe 2 Konservendosen, Stöckchen zum Umrühren, alte Wachs- und Kerzenreste, altes Sieb, evtl. Stoffwindel, evtl. Farbpigmente

Anleitung:

Wachs nach Farben in Konservendosen sortieren.
Den Topf mit Wasser füllen und Konservendosen mit Wachs hineinstellen. Darauf achten, dass die Dosen nicht umkippen können, denn Wasser im Wachs macht das Wachs unbrauchbar. Wachs bzw. Kerzen schmelzen lassen (ca. 10-15 min.). Bei Bedarf Farbpigmente hinzufügen. Sieb auf zweite Konservendose legen, evtl. zusätzlich mit Windel auslegen und das geschmolzene Wachs hineingießen. Erkalten lassen oder sofort weiterarbeiten. Rußteile und Dreck wegwerfen. Die Dochte kann man wieder verwenden, zum Beispiel bei Schwimmkerzen, die aus Walnüssen gefertigt sind. Sollte Wachs in den Topf gekommen sein: Nur Wasser im Topf erkalten lassen und die Wachsreste weiterverarbeiten.

2. Kerzen ziehen

Zeitbedarf: ca. 60 Minuten

Material: Wachs in Konservendosen geschmolzen, pro Kerze einen Docht (ca. 10 cm), Zeitungspapier, Untersetzer, Konservendosen mit Wasser zum Abkühlen, alte Topflappen

Anleitung:

15 Minuten vor Beginn das Wachs im Wasserbad schmelzen lassen (s.o.), Docht zurecht schneiden, evtl. ein Ende verknoten.
Konservendosen auf Brettchen auf den Tisch stellen. Docht schnell hineintauchen. Wenn man zu langsam ist, dann schmilzt die Wachsschicht wieder ab. Erst wieder ins Wachs tauchen, wenn die Wachsschicht angetrocknet ist. Beschleunigen kann man diesen Vorgang, wenn man den Docht mit Wachs kurz ins kalte Wasser taucht. Kerzen bis zur gewünschten Dicke fertigen. Solange das Wachs noch warm ist, die Kerze so auf dem Tisch formen, dass sie stehen kann.
Eventuell später mit dem Messer unten gerade abschneiden.

3. Kerzen gießen

Zeitbedarf:	ca. 60 Minuten
Material:	Wachs, Dochte, Walnussschalen oder kleine Konservendosen o.ä., Zeitungspapier

Anleitung:

Wachs ins Gefäß gießen. Wenn das Wachs zu erstarren beginnt, den Docht hineinstecken. Erkalten lassen.
Meist gibt es eine kleine Kuhle in der Mitte. In diesem Fall etwas Wachs nach dem Erkalten nachfüllen.

3. Schwedenstuhl

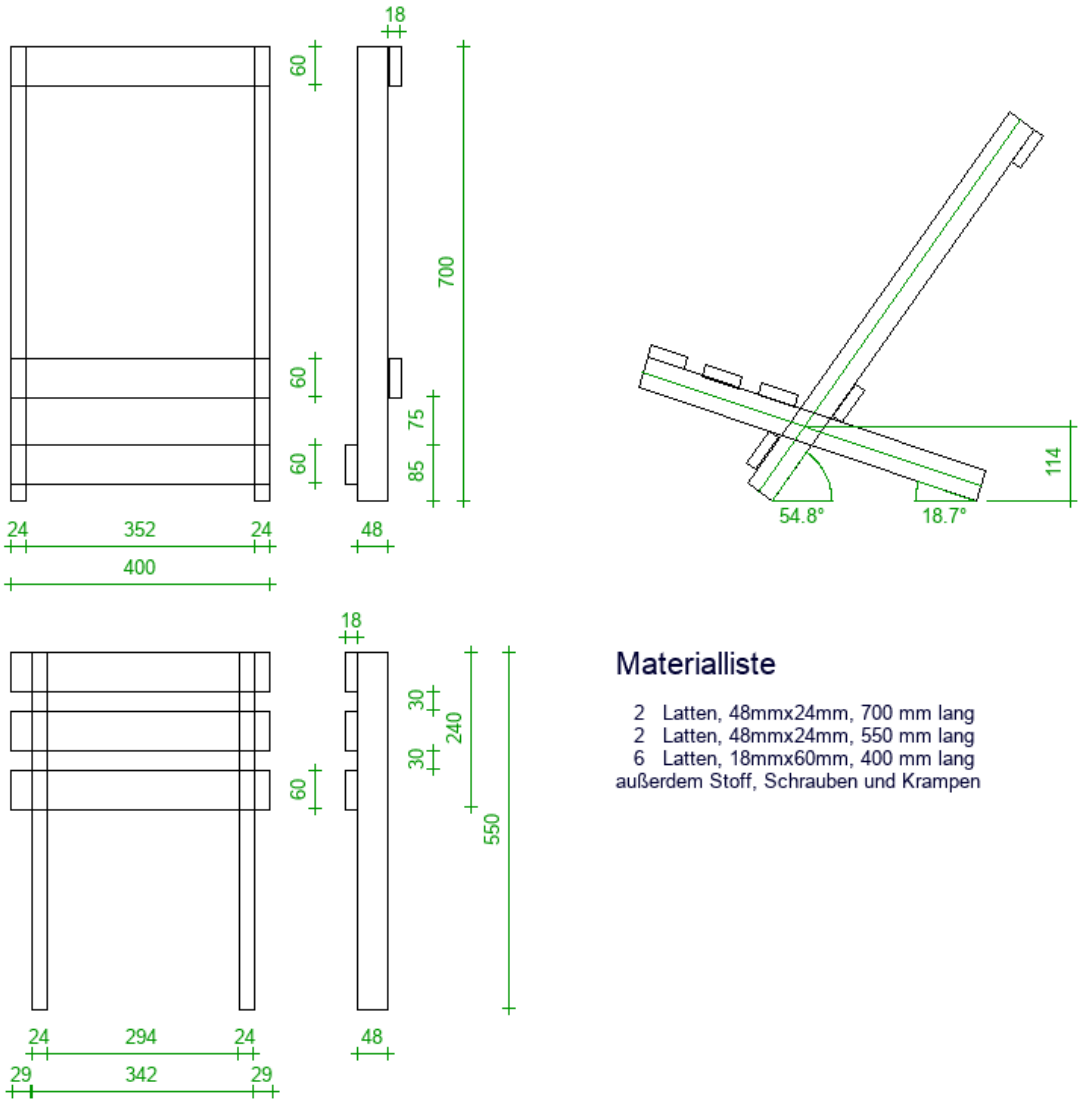
Zeitbedarf:	ca. 60 Minuten
Material:	1 Latte 48x42mm, 2500mm lang,
	1 Latte 18x60mm, 2400mm lang,
	Stoff, Schrauben, Krampen, Bohrmaschine, Bohrer

Anleitung:

Die Latten werden in:

- 2 Latten 48x24mm, 700mm lang
- 2 Latten 48x24mm, 550mm lang
- 6 Latten, 18x60mm, 400mm lang

geschnitten. Dann wird zuerst die Sitzfläche zusammengeschraubt. Die Löcher müssen vorgebohrt werden, sonst splittert das Holz. Beim Zusammenbau der Rückenlehne ist darauf zu achten, dass erst der Bespannstoff aufgespannt und dann die obere Querstrebe angeschraubt wird. Sonst bastelt man die Rückenlehne einfach nach Plan zusammen. Auf dem Plan sind alle Maße in Millimeter angegeben. Die schwarzen Punkte stehen für die Schrauben.



Materialliste

2 Latten, 48mmx24mm, 700 mm lang
2 Latten, 48mmx24mm, 550 mm lang
6 Latten, 18mmx60mm, 400 mm lang
außerdem Stoff, Schrauben und Krampen

4. Seife herstellen

Zeitbedarf:	ca. 60 Minuten
Material:	Unparfümierte Seife (z.B. Kernseife oder Seifenreste), Duft-/Parfümöl, evtl. Lebensmittelfarbe, Wasser, Wasserkocher, Reibeisen, Schüssel, Teelöffel

Anleitung:

Duftneutrale Seife reiben. Für ein Seifenstück mit dem Durchmesser von 6cm werden fünf Teelöffel Seifenspäne mit 2-3 Teelöffeln heißem Wasser vermischt. Die Masse sollte fest und nicht wässrig sein. In den Brei Duftöl und evtl. 2-3 Tropfen Lebensmittelfarbe mischen. Nach ca. einer Stunde Trockenzeit kann die Seife in Stücke gebrochen werden. Danach nochmals 1-2 Tage richtig durchtrocknen lassen, bevor die Seife benutzbar ist.

1. Activity
2. Bis ... zählen
3. Detektiv
4. Laute Post
5. Smaug
6. Upps, die Sieben
7. Vorhang fällt
8. Wer ist der Chef?
9. Werwolf

1. Brennball
2. Büffeljagd
3. Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck
4. Kissenrennen
5. Präse-Vize
6. Peng
7. Regierungsbank
8. Umgedrehte Pantomime

1. Angeberspiele
2. Boule
3. Eierlauf
4. Dosenwerfen
5. Kistenflaschen umsortieren
6. Lasso werfen
7. Lieder raten
8. Sackhüpfen
9. Teebeutelweitwurf
10. Zeitungshut falten

1. Rallye
2. Fahrradtour
3. Steinschlange

1. Klorollen
2. Kerzen herstellen
3. Schwedenstuhl
4. Seife herstellen