Kreisspiele

für Gruppen

juenger

unterwegs...
im Kirchenkreis
Minden

Jetzt geht's rund!

Dieses Heft ist eine runde Sache;-)
Denn hier findest du ganz viele Kreisspiele die du mit eurer Jungschar spielen könnt.

Das Schöne an Kreisspielen ist, das Kinder sie gerne spielen. Viele dieser Spiele zählen zu den „Classics" in vielen Jungscharen. Und obwohl es oft turbulent bei den Spielen zugeht, bricht nicht das große Chaos aus. Die Regeln sind einfach und schnell erklärt, man braucht meistens nicht viel Material und wenn doch, findest du es schnell im Gemeindehaus.

Bei Kreisspielen hat die ganze Gruppe Spaß. Denn das tolle an diesen Spielen ist, dass die ganze Gruppe beteiligt ist. So gibt es keine Kinder die draußen sind und nur zuschauen müssen. Keiner fühlt sich ausgeschlossen. Das stärkt das Gemeinschaftsgefühl!

Bei allen Spielen geht es darum Spaß zu haben und nicht immer einen Gewinner zu ermitteln. Das nimmt den Druck und man kann die Spiele gleich lockerer und unverkrampfter spielen.

Außerdem eignen sich viele dieser Spiele als Kennen Lernspiele. Denn durch die Sitz- oder Stehordnung im Kreis, müssen die Kinder immer wieder den Platz wechseln und durch die Action kommen sie sich schnell näher.

Danken möchte ich Jonas Stein, Mitarbeiter aus der Jungen- Jungschar Hille. Er hat viele dieser Spiele zusammengetragen und aufgeschrieben.
Verschiedene Hefte sind bisher erschienen. So gibt es zum Beispiel ein Heft über Geländespiele, eines über Biblische Themen und eines über Notfall-Spiele. Gerne nehmen wir in diesen Heften Beiträge, Ideen und Anregungen aus eurer Jungschararbeit auf. Wenn du Material hast, schick es uns per Mail zu!

Eine Übersicht der Mitarbeiter des Arbeitskreises Jungschar findest du am Ende des Heftes. Sie sind eure Ansprechpartner in allen Dingen rund um die Jungschar.

Mit Jesus Christus mutig voran!

Michael Vitt

Liebst du deinen Nachbarn?

Material:	Ort:	Anzahl:
Stühle	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Kurzbeschreibung
Ein Kreisspiel ähnlich dem Spiel „Mein rechter Platz ist frei“

Ablauf
Alle sitzen im Kreis. Eine Person hat keinen Stuhl und sitzt stattdessen jemandem auf dem Schoß und fragt nun diejenige Person, auf dessen Schoß sie sitzt: "Liebst Du Deinen Nachbarn?" Bei Antwort „Ja“, rutscht die fragende Person einen Stuhl weiter. Bei Antwort „Nein“ wird folgende Frage dazu gestellt: "Wen liebst Du dann?" Daraufhin wird zum Beispiel geantwortet: "Alle Personen mit roten T-Shirts". Nun müssen alle Personen mit roten T-Shirts die Plätze tauschen und auch die fragende Person sucht sich einen freien Platz. Wer keinen Platz erhält, muss in die Mitte bzw. auf den Schoß eines Mitspielers.

Anmerkungen
Es muss klar als Spiel definiert sein, damit später niemand wegen der Antwort gemobbt wird.

Liebling ich liebe dich, aber...

Material:	Ort:	Anzahl:
Stühle	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Kurzbeschreibung
Kreisspielvariation zum Platztausch

Ablauf
Alle sitzen im Kreis, ein Stuhl weniger als Personen. Ein Kandidat wird ausgewählt. Dieser Kandidat setzt sich zu irgendjemandem auf den Schoß, schaut dieser Person ganz tief in die Augen und sagt: "Liebling, wenn Du mich liebst, dann lächle!". Die Person muss antworten ohne zu lachen: "Liebling, ich liebe Dich, aber ich kann nur nicht lachen!". Lacht die Person trotzdem, werden die Rollen getauscht. Lacht sie nicht, muss der Kandidat eine neue Person aufsuchen und sich auf den Schoß setzen.

Anmerkungen
Der Spielleiter sollte „blöde“ Sprüche verhindern.

Hallo ich bin Anton aus Ansbach!

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 5 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
Jeder Teilnehmer ist einmal dran	--	

Kurzbeschreibung
Pausenfüller oder Kennenlernspiel

Ablauf
Jeder stellt sich vor mit Namen, Stadt, Geburtsort, Beruf, Name der Eltern usw. Jedoch müssen jeweils der Name, die Stadt, der Geburtsort, der Beruf und die Namen der Eltern mit demselben Buchstaben beginnen. Der erste, der sich vorstellt, fängt mit A an, der nächste muss dann mit B fortsetzen usw.

Anmerkungen
Eine Variante: Der nächste wiederholt zunächst die Angaben der oder des Vorredner(s). Hier empfiehlt es sich allerdings nur jeweils Namen und Stadt zu nennen. Wer durcheinander kommt, muss ein Pfand abgeben.

Ring ringsherum durch die Schnur

Material:	Ort:	Anzahl:
Ring, Schnur	Drinnen, Draußen	Ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Schnur präparieren	

Ablauf
Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknotete Schnur, in welche zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Ein Freiwilliger steht in der Mitte. Er muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern immer verdeckt weitergegeben wird.

Anmerkungen
Die Schnur muss immer verdeckt gehalten werden, die Teilnehmer müssen möglichst eng zusammensitzen oder stehen.

Mein rechter Platz ist frei

Material:	Ort:	Anzahl:
Stühle	Drinnen	Ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Ablauf
Alle sitzen im Stuhlkreis, ein freier Platz ist vorhanden. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: "Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den Freddy als Affe her." Freddy muss nun den Affen nachmachen und als Affen zum freien Platz gehen.

Alle Vögel fliegen hoch

Material:	Ort:	Anzahl:
Stühle	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Ablauf
Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein Spieler beginnt als "Ansager". Der Ansager sagt: "Alle Vögel fliegen hoch: Alle ...Amseln fliegen hoch!" Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer die des Ansagers). Wer trotzdem seine Hände hebt, der scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

Ha-Ha Spiel

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Alle liegen nebeneinander mit dem Rücken auf dem Boden. Die erste Person legt ihre Hand auf den Magen der Person daneben und lacht einmal mit "Ha". Die zweite Person macht dasselbe mit der Person daneben, nur muss diese zweimal "Ha - Ha" lachen. Das geht so fort. Diejenige Person scheidet aus, die kichern muss, oder nicht die richtige Anzahl Ha-Ha's lacht. Wer übrig bleibt, hat gewonnen.

Mörder

Material:	Ort:	Anzahl:
Kartenspiel	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
An jede Person wird eine Spielkarte verteilt. Die Person mit dem Herzkönig ist der Mörder. Niemand weiß vom jeweilig anderen, was er für Karten hat. Blinzelt der Mörder jemanden an, muss dieser seine Karte aufdecken und ist tot. Wer einen Verdacht hat meldet sich: "Ich habe einen Verdacht!". Sobald eine weitere Person ebenfalls sagt "Ich habe einen Verdacht!" muss der erste seinen Verdacht äußern. Bestätigt der zweite diesen Verdacht, muss der Verdächtige sagen, ob er der Mörder ist. Ist er es, so ist das Spiel gewonnen, ist er es nicht, so sterben alle drei.

Anmerkungen
Es muss darauf geachtet werden, dass niemand die Karte des anderen sieht. Man sollte ein eindeutiges Blinzeln vereinbaren, um Missverständnissen vorzubeugen.

Wer bin ich?

Material:	Ort:	Anzahl:
Karten mit Namen	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Kurzbeschreibung
Personen raten

Ablauf
Jeder bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person auf die Stirn oder auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit Ja oder Nein zu beantworten sind, muss nun jeder herausfinden, wer er ist.
Variante: Es kann vereinbart werden, wie oft eine Person gefragt werden darf bzw. wie oft eine Antwort auf die Gegenfrage gegeben werden darf.

Anmerkungen
Es sollten bekannte Personen sein. Zur Not kann der Spielleiter Tipps geben.

Klatscht in die Hände

Material:	Ort:	Anzahl:
-- (evtl. Pfand)	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Kurzbeschreibung
Ähnlich wie "Alle Vögel fliegen hoch"

Ablauf
Der Spielleiter nennt Zahlen. Wenn eine Zahl durch 6 teilbar ist, dann muss in die Hände geklatscht werden. Wer es falsch macht, der muss einen Pfand (vorher ausgeteilt oder von sich selbst) abgeben. Der Spielleiter kann verwirren, indem er in die Hände klatscht.

Gefangen im Kreis

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Eine Person kommt in die Mitte. Alle anderen bilden einen Kreis und halten sich an den Händen fest. Die Person in der Mitte versucht nun den Kreis zu durchbrechen. Wenn er es schafft, ist der nächste dran oder die linke Person, bei welcher der Durchbruch gelang. Variante: Um nach ein paar erfolglosen Versuchen zu entfliehen, kann Verstärkung angefordert werden in der Wahl einer weiteren Person.

Anmerkungen
Das Spiel darf nicht ausarten. Es müssen klare Grenzen gesetzt werden. Mitarbeiter, die mitspielen, können evtl. einwirken, falls jemand gar nicht aus dem Kreis kommt.

Bleib standhaft

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Kurzbeschreibung
Andere zum Lachen bringen

Ablauf
Die Gruppe wird in 2 gleich große Mannschaften aufgeteilt. Beide Mannschaften stehen sich im Abstand von 1 Meter gegenüber. Mannschaft A versucht nun innerhalb von 2 Minuten so viele gegenüberstehende gegnerische Mannschaftsmitglieder von Mannschaft B zum Lachen zu bringen. Anschließend erfolgt ein Rollentausch.

Backbord oder Steuerbord

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Ein Spieler ist der Kapitän, die anderen bilden die Besatzung. Falls ein Besatzungsmitglied sich nicht an die Anweisungen hält oder fehlerhaft ausführt, ist dieses Mitglied ausgeschieden (ausscheiden, Pfand abgeben, Aufgabe erfüllen etc.).
Hier kommen die Anweisungen:

- "Zum Schiff" - alle rennen zum Kapitän und stellen sich rechts von ihm auf
- "An Land" - alle rennen zum Kapitän und stellen sich links von ihm auf
- "Ducken an Deck" - alle liegen auf dem Bauch
- "Achtung an Deck" - alle sagen "Aye aye Kapitän"
- "Drei Mann ins Boot" - alle bilden Dreiergruppen
- "Schrubbt das Deck" - alle laufen kniend im Kreis herum
- "Mann über Bord" - jeder sucht sich einen Partner, der eine auf dem Bauch liegend, der andere den Fuß auf das Hinterteil
- "Steuerbord" - alle rennen auf die linke Seite des Bootes
- "Backbord" - alle rennen auf die rechte Seite des Bootes
- "Achtern" - alle rennen nach hinten
- "Bug" - alle rennen nach vorne
- "Kranke Möwe" - jeder setzt sich auf den Hintern und rudert mit den Füssen und Händen wild in der Luft
- "Rudert" - jeder sucht sich einen Partner, beide sitzen sich gegenüber und halten sich die Hände und beginnen Ruderbewegungen
- "Ab in den Ausguck"- jeder sucht sich einen Partner, der leichtere setzt sich auf dem Rücken des Anderen

Anmerkungen
Kommandos können ergänzt werden.

Aufstand

Material:	Ort:	Anzahl
--	Beliebig	ab 2 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
Beliebig	--	

Ablauf
Man setzt sich zuerst zu zweit Rücken an Rücken auf den Boden und harkt sich mit den Armen ein. Dann versucht man aufzustehen. Nun kann man mit immer mehr Leuten experimentieren, bis vielleicht einmal die ganze Jungschargruppe zusammen den Aufstand macht ;-).

Mein rechter, rechter Platz ist frei - EXTREM

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Kurzbeschreibung
Variante von „mein rechter Platz ist frei“

Ablauf
Alle Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis. Ein/e Freiwillige/r stellt sich in die Mitte, sodass ein Platz frei bleibt. Die Person, neben welcher der rechte Platz frei ist, muss mit seiner Hand den Stuhl berühren und dabei laut eine Person aus dem Kreis (die sitzt!) mit dem Namen aufrufen. Diese Person muss sofort von seinem Platz aufstehen und sich auf den freien Platz setzten, währenddessen die stehende Person versucht, sich auf den freien Platz zusetzen. Wenn dies der stehenden Person eher gelingt, darf die Person sitzen bleiben und der, der aufgerufen wurde muss sich in die Mitte stellen. Nun ist der Platz frei, wo die aufgerufene Person saß und der, für den der FREIE Platz nun an seiner rechten ist, muss schnell reagieren und eine andere Person aufrufen, die sich auf den Platz setzen soll. Reagiert diese Person, die jemanden aufrufen musste, jedoch nicht, d.h. setzt sich die Person, die in der Mitte steht, vorher auf den Platz, bevor die Person jemanden aufgerufen hat, so muss die Person, die jemanden aufrufen sollte, sich in die Mitte stellen.

Früchtekloppen

Material:	Ort:	Anzahl:
Zeitungsstab oder besser *eine halbe Schwimmnudel*	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Ablauf

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Ein Teilnehmer steht mit der Schwimmnudel in der Mitte. Jeder sitzende Teilnehmer sucht sich eine Frucht aus. Diese bleibt während des gesamten Spiels auf dem Stuhl.
Ein Teilnehmer beginnt. Er muss zweimal seine Frucht sagen und dann die neue Frucht, die dran sein soll. Diese muss ebenfalls zweimal den eigenen Namen sagen und dann die nächste Frucht. Der Teilnehmer in der Mitte muss versuchen, den drangenommenen Teilnehmer abzuschlagen, bevor dieser zweimal seine eigene Frucht gesagt hat.
Bsp.: T1: Apfel, Apfel, Birne → der Teilnehmer auf dem Stuhl der Birne ist dran und muss sagen: Birne, Birne, Mango, etc.…
Wird ein Teilnehmer rechtzeitig abgeschlagen, so muss dieser in die Mitte.
Wichtig: bei einem Wechsel darf man sich erst hinsetzen, wenn man seine neue Frucht zweimal gesagt hat und eine weitere aufgerufen hat. Setzt man sich hin, ohne etwas zu sagen, wechselt man wieder mit dem in der Mitte.

Anmerkungen

Es können verschiedene Variationen gespielt werden, z. B. zum Kennenlernen mit den eigenen Namen, mit McDonalds Produkten, etc.

Zeitungsschlagen

Material:	Ort:	Anzahl:
Stab aus Zeitungspapier oder eine halbe Schwimmnudel; Eimer	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf

In einem Stuhlkreis wird ein Eimer aufgestellt. Person A in der Mitte des Kreises muss nun mit dem Zeitungsstab einem Teilnehmer B auf die Beine „schlagen“. Danach muss A den Zeitungsstab in den Eimer legen. B muss ihm möglichst schnell folgen. Erst wenn A den Stab im Eimer loslässt, darf B diesen nehmen. Er muss versuchen A abschlagen, bevor dieser sitzt. Sitzt A rechtzeitig, muss B nun einen anderen Teilnehmer anschlagen. Falls B es schafft A rechtzeitig abzuschlagen oder fällt der Stab aus dem Eimer, muss A sich einen neuen Teilnehmer suchen.

Anmerkungen

Man kann dieses Spiel ohne oder mit Körperkontakt spielen. Ohne ist vor allem Schnelligkeit und Reaktionsgeschwindigkeit erforderlich.
Bei Körperkontakt muss man darauf achten, dass das Spiel nicht ausartet. Kein schlagen, treten oder an Klamotten ziehen. Am besten ist bei dieser Variante, wenn nur gleichaltrige sich gegenseitig aufhalten dürfen, oder Jüngere sich nur Älteren in den Weg stellen dürfen. Wenn wir Mitarbeiter mitspielen, gibt es des Öfteren die Regel, dass wir die Teilnehmer aufhalten dürfen. Diese freuen sich meistens, ihre Kräfte mit unseren messen zu können.
Ganz wichtig ist es als Spielleiter, die Situation genau zu beobachten und einzugreifen, wenn das Spiel zu sehr ausartet. Das kann je nach Gruppe bei erlaubtem Körperkontakt sehr schnell passieren. Hier muss der Leiter ein gesundes Maß finden, was er zulässt und was nicht.
Eine halbe Schwimmnudel kann als Ersatz für einen Zeitungsstab genommen werden. Diese schmerzt nicht so sehr.

Mülleimerziehen

Material:	Ort:	Anzahl:
2x Mülleimer	Drinnen oder Draußen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Es werden zwei Eimer aufeinander gestellt. Die Gruppe bildet einen Kreis um diese und hält sich fest an Händen/Armen. Ziel ist es, durch ziehen und schieben die anderen TN in die Mülleimer laufen zu lassen, sodass diese umkippen. Derjenige, der die Eimer umschmeißt, scheidet aus. Lassen sich zwei TN los, scheiden diese auch aus. Gewonnen hat derjenige, der als letztes übrig ist.

Anmerkungen
Als Spielleiter sollte man darauf achten, dass TN nicht extra loslassen, um jemanden rauszuschmeißen oder weil sie keine Lust mehr haben.
Im Sommer kann man den oberen Eimer mit Wasser füllen, sodass der TN, der die Eimer umschmeißt, nass wird.

Zublinzeln

Material:	Ort:	Anzahl:
evtl. Stühle	Drinnen	ab 16 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Evtl. Stuhlkreis stellen	

Ablauf
Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe setzt sich in einen Stuhlkreis, wobei ein Stuhl frei bleiben muss. Die zweite Gruppe stellt sich hinter die Stühle, auch hinter den Freien. (Die Gruppe muss also einen TN mehr haben, oder ein Mitarbeiter muss aushelfen)
Die TN auf den Stühlen müssen mit dem Rücken an der Lehne sitzen und die hinter den Stühlen müssen ihre Hände hinter ihrem eigenen Rücken verschränken.
Die Person hinter dem freien Stuhl versucht nun, durch zublinzeln einen der TN auf den Stühlen zu sich zu holen. Die hinter dem Zugeblinzelten müssen versuchen, diesen festzuhalten.
Schafft es der Zugeblinzelte zu dem freien Stuhl, so tauschen beide die Plätze. So wird gewährleistet, dass alle TN sowohl hinter, als auch auf den Stühlen sind.

UNO rücken

Material:	Ort:	Anzahl:
Uno Karten	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Karten nach Anzahl der Spieler sortieren Stuhlkreis stellen	

Kurzbeschreibung
Platzwechsel

Ablauf
In einem Stuhlkreis werden Uno Karten ausgeteilt. Es sollte möglichst gleich viele Farben geben. Jeder Spieler muss sich seine Farbe merken. Nun sammelt der Spielleiter die Karten wieder ein. Er mischt die Karten, zieht jeweils eine und nennt deren Farbe. Alle Spieler mit dieser Farbe (z.B. rot) müssen nun einen Platz weiterrücken. Sitzt ein Spieler mit einer anderen Farbe auf dem Platz (z.B. blau), so muss er (rot) sich auf dessen Schoß (blau) setzen. Der untere Spieler (blau) kann nun nicht weiterrücken, bis er wieder alleine auf dem Stuhl sitzt.

Anmerkungen
Der Spielleiter sollte darauf achten, dass möglichst nicht mehr als 4-5 Personen auf einem Stuhl sitzen. Weitere Spieler sollten sich davor stellen.

Bahnfahrt

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

Kurzbeschreibung
Variation zu „mein rechter Platz ist frei“

Ablauf
Ein TN steht in der Mitte. Das Spiel läuft zunächst wie gewohnt ab. Ein anderer TN wünscht sich jemanden auf den freien Platz herbei, jedoch müssen die drei Personen, die entweder links oder rechts von der aufgerufenen Person sitzen, mit den Worten TN1: „Ich fahre Zug“, TN2: „Ich fahre mit“, TN3: „Ich fahre schwarz“ jeweils einen Platz aufrutschen. Ziel für die Person in der Mitte ist es, in der Zeit, in der die 3 TN ihre Sätze aufsagen, zwischen diese, auf den kurzfristig freien Stuhl, zu kommen. Wird ein Satz falsch oder unvollständig gesagt, muss dieser TN in die Mitte.

Kling Klong

Material:	Ort:	Anzahl:
Stäbe (, Paddel, Stockbrotstöcke…)	Draußen (evtl. Drinnen)	Mindestens 2 Spieler ;-)
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stöcke suchen	

Ablauf
Alle TN stellen sich in einen Kreis. Jeder hat einen Stab in jeder Hand. Die Stäbe können variieren, aber ein Ideal wäre 1m Lang und ca. 2,5 cm im Durchmesser. Nun klopfen alle Spieler mit ihren Stäben solange auf den Boden, bis ein gemeinsamer Rhythmus gefunden wurde. Wenn es soweit ist, dann kann man die Stäbe im Rhythmus aneinander schlagen oder sich zuwerfen usw.… Man kann sogar dazu singen.

Anmerkungen
Die Stöcke für das Spiel können die TN auch selbst suchen. Man kann auch gut nach dem Spiel Stockbrot machen.

Pferderennen

Material:	Ort:	Anzahl:
(Stühle für einen Stuhlkreis)	Drinnen oder draußen	beliebig
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf

Alle Spieler sitzen in einem Kreis und trommeln mit ihren Händen auf ihren Oberschenkeln. Der Spielleiter gibt verschiedene Kommandos, welche die Teilnehmer befolgen müssen. Diese wären:

- Linkskurve: Die TN lehnen sich nach links.
- Rechtskurve: Die TN lehnen sich nach rechts.
- Oxer: Man macht mit den Händen eine Sprungbewegung (oder man steht auf).
- Doppeloxer: 2 x Oxer.
- Wassergraben: Die TN berühren mit ihren Händen den Boden und sagen „Platsch“.
- Frauentribüne: Die TN nehmen „erschreckt“ die Füße hoch und schreien „iiih“.
- Männertribühne: Die TN gröhlen „hey, hey, hey“.
- Pressetribüne: Die TN tun so, als würden sie fotografieren und machen Kamerageschräusche.
- Promitribühne: Die TN winken wie die Queen.
- Brücke: die TN schlagen sich schnell auf die Brust und rufen „ooooh“

Anmerkungen

Die Kommandos können beliebig erweitert werden. Man kann das Spiel auch gut in eine Geschichte einbinden. Z.B.: „Heute ist ein schöner Tag für ein Pferderennen. Die Pferde laufen langsam los. Sie kommen an der Pressetribüne vorbei. Dann geht es zum Wassergraben …

Chinesenfußball

Material:	Ort:	Anzahl:
Softball	Drinnen & Draußen	ab 8 – 15 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Alle Jungschaler stellen sich breitbeinig in einen Kreis auf, sodass sich ihre Füße berühren. Sie schauen alle nach innen. Nun muss man versuchen den Ball durch die Beine eines anderen zu spielen. Der Ball darf dabei nur mit den Händen gespielt werden. Wenn jemand ein Tor kassiert, dann muss sich diese Person umdrehen (dabei muss sie aber immer noch breitbeinig stehen, sodass der Kreis geschlossen bleibt). Bekommt der Teilnehmer noch ein Tor, ist er draußen. Der letzte, der noch steht hat gewonnen.

Anmerkungen
Man kann das Spiel auch anders verpacken (Mondfußball, Tiefseeball…). Als Aufhänger kann man sagen: „Ihr alle kennt Fußball ja als normales Lauf/Ballspiel. In China wird das aber ganz anders gespielt…“ (daher kommt auch der Name des Spiels ;).

Wellenreiten

Material:	Ort:	Anzahl:
Stühle	Drinnen	ab 9 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	keine	

Ablauf
Die Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis. Einer steht in der Mitte und gibt verschiedene Befehle. Diese sind zum einen „Welle links“ und zum anderen „Welle rechts“. Bei „Welle links“ müssen alle TN nach links rutschen (immer einen Stuhl). Bei „Welle rechts“ dann nach rechts. Die Person, die in der Mitte steht muss versuchen sich zwischen die anderen Teilnehmer zu drängeln. Die Person, die eigentlich auf dem Stuhl sitzen sollte ist nun in der Mitte.

Anmerkungen
Man kann auch einen dritten Befehl einführen. Bei „Sturm“ muss sich jeder TN einen neuen Stuhl suchen. Der, der am Ende keinen hat ist nun in der Mitte.

Ein Was!??!??

Material:	Ort:	Anzahl
Bälle	Drinnen	mindestens 12 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Zuerst wird ein Kreis gebildet. Ob ein Steh- oder Sitzkreis ist egal. Dann nimmt der Spielleiter einen Ball in die Hand und gibt ihn an seinen Linken Mitspieler weiter. Dabei sagt er „Das ist ein Apfel". Der linke Spieler ist verwirrt und fragt: „Ein was?!?!??" Der Spielleiter beteuert das dies ein Apfel ist und sagt noch einmal: „Ein Apfel." Nun gibt der linke Nachbar vom Spielleiter (1) den Ball an seinen linken Nachbarn (2) mit den Worten „Das ist ein Apfel". 2 fragt dann: „Ein Was?". Da Nummer 1 auch keine Ahnung hat, fragt er den Spielleiter „Ein Was?" Dieser antwortet „Ein Apfel". Nummer 1 weiß nun, dass der Ball ein Apfel ist und sagt zu 2 „Ein Apfel". Hier ist der Dialog in der 3. Runde: „Dies ist ein Apfel" „Ein Was?" „Ein Was?" „Ein Was?" – „Ein Apfel" „Ein Apfel" „Ein Apfel". Usw. Nach ein paar Runden gibt der Spielleiter einen anderen Ball in die andere Richtung. Er sagt, dass dies eine Banane sei. Das Spiel läuft so lange, bis sich beide Bälle in der Mitte treffen.

Anmerkungen
Man kann auch linke Seite gegen rechte Seite spielen. Dann hat das Team gewonnen, deren Ball am schnellsten ist.

Jurte

Material:	Ort:	Anzahl
--	Draußen	ab 12 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Alle stellen sich in einem Kreis auf und fassen sich an die Hände. Nun wird abgezählt. Der/die Erste sagt „innen" der/die Zweite „außen" usw. Wenn durchgezählt wurde, lehnen sich alle auf ein bestimmtes Kommando in die Richtung, die ihnen zugeteilt wurde. Also der 1. nach innen … . Die Füße bleiben aber auf der Stelle.

Anmerkungen
Dieses ist in gewisser Weise auch ein Vertrauensspiel, denn man denkt nicht sofort, dass die ganze Konstruktion hält. Wenn man etwas Erfahrung hat, kann man auch auf Drei die Richtung wechseln.
Eine Jurte ist ein mongolisches Zelt, bei dem die Wände und das Dach sich gegenseitig abstützen, so wie sich die Leute im Kreis gegenseitig halten.

Gordischer Knoten

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Drinnen und Draußen	ca. 10-12 Leute
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Alle Spieler stellen sich in einen Kreis und strecken ihre Hände in die Mitte. Nun fasst jeder Spieler mit jeder Hand eine andere, aber nicht die Hand des Nachbarn. Nun muss man versuchen sich aus dem Knoten zu befreien, sodass wieder ein normaler Kreis entsteht.

Pina

Material:	Ort:	Anzahl:
--	beliebig	ab 15-20 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Alle stellen sich in einem Kreis auf. Der Erste holt tief Luft und muss versuchen im Kreis herumzugehen und seinen alten Platz wieder zu erreichen. Dabei muss er jeden auf den Kopf tippen und dabei Pina sagen (in einem Atemzug). Danach wird gezählt, wie viele Personen man auf den Kopf getippt hat. Wer am Ende am meisten hat, hat gewonnen.

Ei, Ei, Huhn

Ablauf
Alle sitzen im Kreis. Einer läuft um den Kreis herum. Dabei tippt er 3 Leuten auf den Kopf. Und sagt beim Ersten und beim Zweiten „Ei“. Dabei passiert noch nichts. Beim Dritten aber sagt er „Huhn“ und nun springt der Angetippte auf und muss nun den anderen fangen, bevor er die Lücke erreicht.

Anmerkungen
Im Englischen heißt diese Variante „Duck, Duck, Goose“ (Ente, Ente, Gans). Man kann diese 3 Worte verwenden oder denkt sich neue aus. Zum Beispiel bei einem „Piraten-Nachmittag“ kann man die Worte „Aye, Aye, Käptn“ nehmen.

Varianten zu „Der Plumpsack geht herum“

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Im Kreis	ab 9 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Guten Tag, wie geht es ihnen?

Ablauf
Einer ist der Gastgeber (G), welcher im Kreis um die Leute herumläuft. Einem anderen klopft er auf die Schulter und schüttelt dieser Person die Hand. Nun läuft ein Dialog ab: G: „Guten Tag, wie geht es ihnen?“ „Danke, gut“ „Wie geht es ihnen?“ „Danke, gut“ „Wie geht es ihnen?“ „Danke Gut“. Nachdem die Höflichkeit gewahrt wurde, laufen der Gastgeber entlang des Kreises los und der andere in die entgegengesetzte Richtung. Treffen sie sich auf der Hälfte, begrüßen sie sich wie am Anfang dreimal und laufen dann erst weiter. Wer zuletzt bei der Lücke ankommt ist der neue Gastgeber.

Fliegender Holländer

Ablauf
Zwei Spieler sind der ‚Fliegende Holländer’ und fassen sich an den Händen. Die Anderen bilden einen Kreis und fassen sich auch an den Händen. Der Fliegende Holländer muss nun an einer günstigen Stelle die Hände zweier Spieler trennen. Diese Laufen dann in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Wenn das neue Pärchen nicht vor dem Fliegenden Holländer die Lücke erreicht, dann sind sie nun der neue Fliegende Holländer.

Anmerkungen
Abschlagen oder Ähnliches gibt es nicht, denn die beiden Pärchen laufen ja in entgegengesetzter Richtung um den Kreis und treffen sich in der Mitte sowieso. Man muss vorher ausmachen, ob Festhalten erlaubt ist und was passiert, wenn ein Paar beim Laufen getrennt wird.

Komm mit, lauf weg

Ablauf
Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler ist außerhalb des Kreises und tippt einem auf den Kopf. Der Spieler sagt entweder „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Bei „Komm mit“ muss der angetippte Spieler mit in die gleiche Richtung laufen und ihn fangen. Bei „Lauf weg“ in die entgegengesetzte Richtung und dann zählt, wer als erstes am freien Platz ist.

Der Hund und der Knochen

Material:	Ort:	Anzahl:
„Knochen“ (Taschentuch o.Ä.)	Draußen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf
Ein Spieler ist der Hund und muss seinen Knochen bewachen. D.h. Ein Taschentuch wir auf den Rasen gelegt und der Spieler muss ihn nun auf „4 Beinen“ bewachen. Die anderen Spieler stellen sich im Kreis um ihn herum und versuchen nun das Tuch zu klauen. Wenn der Hund jemanden packt, dann ist dieser so darüber erschrocken, dass er sofort erstarrt und bis zum Ende der Runde so bleibt. Das Spiel ist vorbei, wenn das Taschentuch geklaut wurde (dann haben die Spieler gewonnen) oder wenn alle gefangen wurden.

Anmerkungen
Man kann natürlich anstelle eines Taschentuchs einen anderen „Knochen“ verwenden.

Fuchs und Eichhörnchen

Material:	Ort:	Anzahl:
2 gleich große Bälle und einen etwas Kleineren	Draußen	ab 8 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf

Die beiden größeren Bälle sind die Füchse und dürfen nur an den Nachbarn weitergegeben werden. Der Kleinere ist das Eichhörnchen, welches auch quer über den Kreis geworfen werden darf. Ziel des Spiels ist es, dass das Eichhörnchen von den Füchsen gefangen wird. Dies ist der Fall, wenn ein Fuchs den Spieler berührt, der gerade das Eichhörnchen hält. Die Bälle müssen mit den entsprechenden Rufen „Fuchs“ oder „Eichhörnchen“ weitergegeben werden.

Anmerkungen

Man weiß nie, ob man gegen oder mit einem spielt. Das macht das Spiel abwechslungs- und temporeicher. Es können auch Teams gebildet werden.

Bola

Material:	Ort:	Anzahl:
Bola	Draußen	ab 10 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	eine Bola bauen	

Ablauf

Eine Person legt sich auf den Boden und lässt die Bola langsam über den Boden kreisen. Langsam gibt sie immer mehr Schnur, bis ein Radius von ca. 3-4 Metern erreicht ist. Nun stellen sich die anderen Spieler im Kreis auf und müssen über die Schnur springen.

Anmerkungen

Eine Bola baut man, indem man einen Tennisball in einen Socken steckt und dann eine Schnur daran befestigt. Diese sollte ca. 4-5 Meter lang sein.

Man kann das Spiel auch so spielen, dass die Teilnehmer, wenn sie von der Bola getroffen wurden ausscheiden. Der letzte Teilnehmer gewinnt dann.

Die Kreise der Flaschen

Material:	Ort:	Anzahl:
2 Flaschen	Drinnen	2 gleichgroße Teams
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf

Die 2 Teams setzen sich in einen Kreis und müssen nun versuchen die Flasche nur mit ihren Füßen rumzugeben. Welches Team in einer bestimmten Zeit am meisten Umrundungen geschafft hat, hat gewonnen. Es zählen nur komplette Runden. Wenn die Flasche den Boden berührt, muss sie wieder am Ausgangspunkt starten.

Anmerkungen

Man kann dieses Spiel auch mit einem großen Kreis spielen. Wenn die Flasche den Boden berührt, ist der TN, der die Flasche in den Füßen hatte, draußen.

Elefant, Palme, Affe

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Im Kreis	ab 20 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	--	

Ablauf

Die Rollen wechseln in diesem Spiel so schnell, dass ihr bald Mühe haben werdet zu wissen, wer oder was ihr eigentlich seid. Aber das macht nichts - Hauptsache ihr verlasst eure Alltagswelt und begebt euch in exotische Spieleregionen.

Eure Dschungelwelt besteht aus Elefanten, Palmen und Affen, die jeweils von drei Personen dargestellt werden.

Beim Elefant macht einer den Rüssel und zwei die wedelnden Ohren.

Eine Palme hat einen langen Stamm, der sich zum Himmel reckt, und zwei schwingende Palmzweige.

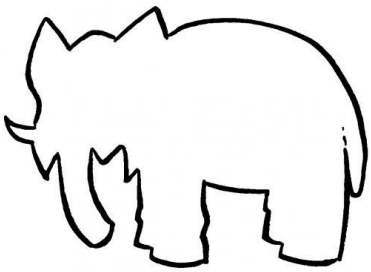
Die Affen treten immer zu dritt auf und reagieren auf alles mit der klassischen Antwort, dass sie nichts hören, nichts sehen und nichts sprechen.

Übt die drei Figuren, bis alle die neun Positionen intus haben. Das Spiel beginnt, wenn der "Spinner" (am Anfang SpielerIn) in die Mitte des Kreises tritt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er/sie sich im Kreis, während die anderen mit Dschungelgeräuschen die rechte Stimmung schaffen. Plötzlich bleibt der Spinner stehen und ruft eine der drei Rollen aus, zum Beispiel: "Affe!" Der/die SpielerIn, auf den er/sie zeigt, legt augenblicklich die Hände vor die Augen und seine/ihre beiden NachbarInnen vervollständigen das Bild. Alle drei müssen in der richtigen Pose sein, bevor die anderen "Elefant, Palme, Affe!" haben rufen können. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam ist, wird dann Spinner der nächsten Runde; die Erstarrten können reaktiviert werden.

Anmerkungen

Weitere Figuren:

- Toaster: Linke und rechte Person umschließen die mittlere Person, die mittlere Person springt in die Höhe.
- Mikrowelle: Alle Personen strecken ihre Handflächen nach vorne und sagen "Pling" (gleichzeitig).
- Mixer: Linke und rechte Person drehen sich, die mittlere Person hält die Handflächen über die äußeren Personen.
- Waschmaschine: linke und rechte Person bilden das Fenster, mittlere Person macht „Head bangen“
- Kotzendes Känguru: Mitte ist der Beutel, die andern beiden kotzen rein



Obstsalat

Material:	Ort:	Anzahl:
--	Im Stuhlkreis	ab 20 Spieler
Dauer:	Vorbereitung:	
beliebig	Stuhlkreis stellen	

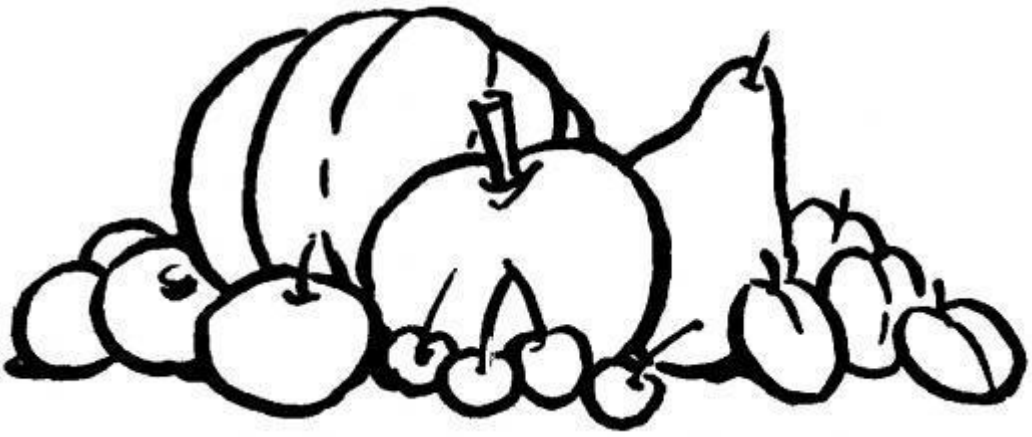
Ablauf

Jeder Spieler wird einer Obstsortengruppe zugeteilt. Zum Beispiel sind alle mit einem grünen Oberteil die Äpfel. Wichtig ist, dass die Gruppen gleich groß sind und es am Ende ca. 5 sind. Einer stellt sich nun in die Mitte und ruft eine Obstsorte. Wenn er Apfel ruft, dann müssen alle Äpfel aufstehen und den Platz wechseln. Die Person in der Mitte muss versuchen auch einen Platz zu bekommen. Wer am Ende überbleibt ist in der Mitte und das Spiel läuft weiter bis die Spielleitung es enden lässt. Man kann auch, wenn man in der Mitte steht „Obstsalat“ rufen, dann müssen alle ihre Plätze tauschen.

Anmerkungen

Um aus Obstsalat ein gutes Kennenlernspiel zu machen werden die TN nicht in Gruppen eingeteilt, sondern die Person in der Mitte muss ein Merkmal rufen und auf wen das zutrifft muss dann den Platz wechseln. Das könnten z.B. sein:

- „Wer hat braune Augen?“
- „Wer ist gut in Mathe?“
- „Wer ist schon mal im Kanal schwimmen gewesen?“
- …



Notizen

Notizen

Weitere Spielehefte

Für noch mehr Impulse, Ideen und Anregungen haben wir zu verschiedenen Themen weitere Hefte erstellt. Gerne könnt ihr uns eine Whatsapp (0152/55627497) schreiben oder im Büro vorbeikommen um euch kostenlos ein Heft abzuholen.