

Spiele

Sammlung

Zentralkurs 2022

 **juenger**

unterwegs...
im Kirchenkreis
Minden

Inhaltsverzeichnis

Atomspiel
Abtauchen
Blinde Brückenwächter
Bodyguard
Chinesenfussball
Cremiger Wattebausch
Detektiv
Das ist ein Hund, das ist eine Katze
Die Wilde Dreizehn
Dosenwerfen mal anders
Drachenschwanzjagd
Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck
Filmreif
Gefrässiges Krokodil
Geschichte ohne Ende
Gestenkette
Gordischer Knoten
Herr Graf, die Pferde sind gesattelt
Indianerspiel
Inselpacken
Jamaquack
Kennenlern-Bingo
Kissenrennen
Kofferalphabet
Kotzendes Känguru
Krokodilspiel
Kuhstall
Kopf hoch, Kopf runter
Kümmel, Kümmel
Luftballonkniestafel
Luftballontransport
Luftballonvolley
Meister der Grimasse
Meisterschütze
Mittelalter-Schnick-Schnack-Schnuck

Ninja
Parkplatzsuche in Tokio
Peng
Präse-Vize
Reise nach Gruppenhauf
Reise nach Jerusalem extreme
Ride the pony
Schlangensuche
Sitzwurm
Smaug
Speed-Dating
Tellerdrehen
Tischboccia
Tischklopfen
Umgedrehte Pantomime
Ups, die Sieben
Vier-Ecken-Spiel
Vorhang fällt
Wer ist der Chef
Wer wird Millionär?
Westdeutscher-Rundfunk
Wäscheklammerjagd
Zehn Schritte
Zeitungsschlagen

5 Goldene Regeln für die Spielleitung

1. Vom ersten Satz bis zum letzten Wort des Spiels ist die Spielleitung dein Job!

Dieser Job ist nach der Spielerklärung noch nicht beendet!

2. Du bist Moderator*in!

Kenne das Spiel gut. Erkläre laut und deutlich. Sag, wann es los geht, wie es weiter geht und wann es vorbei ist! Erkläre Schritt für Schritt, am besten mit Beispielen.

3. Du bist Schiedsrichter*in!

Du bestimmst die Regeln, du setzt sie durch. Du entscheidest bei Unklarheiten, was passiert oder wer gewonnen hat!

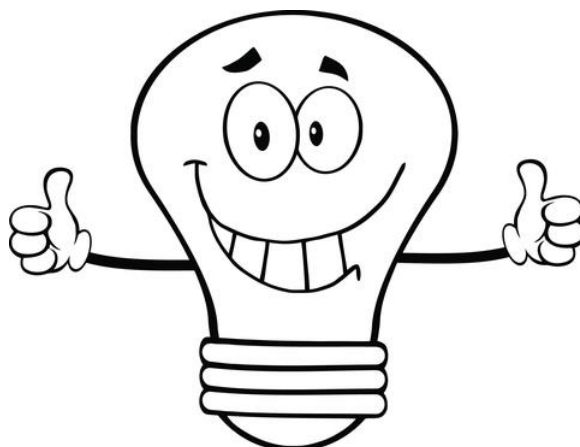
4. Du bist Motivator*in!

Wenn du selbst Spaß am Spiel hast, werden die Mitspieler*innen das sicherlich auch haben. Du vermittelst Freude am Spielen und an deinem Spiel!

5. Kümmere dich um das Material, den Raum und die Vorbereitung!

Du hast alles dabei und vorbereitet. Schau dir vorher den Raum (oder die Wiese) an. Gibt es Gefahren? Beseitige sie oder weise darauf hin! Stelle wenn nötig einen Stuhlkreis.

Beachtest du diese Regeln, sollte mit ein bisschen Übung die Spielleitung für dich eine einfache Übung werden. Viel Spaß!



Atomspiel

Dauer	10 min
Alter	ab 10 Jahre
Gruppengröße	ab 15 Personen
Material	-

Die TN bewegen sich alle als "Atome" frei durch den Raum. Die Geschwindigkeit ihrer Bewegung bestimmt der Spielleiter durch Temperaturangaben (0°C = stillstehen; 40°C = schnell gehen; 60°C = laufen; 100°C = Hüpfen). Aus Atomen bilden sich Moleküle. Die Größe der Moleküle wird wiederum durch den Spielleiter angegeben (Atom-Zahl 2 = zwei Teilnehmer bilden ein Molekül, indem sie sich an die Hand nehmen; bei Atom-Zahl 5 sind es fünf Teilnehmer usw.). Auf das Stichwort "Atomzerfall" trennen sich die Teilnehmer wieder und bewegen sich durch den Raum.

Abtauchen

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 5 Jahre
Gruppengröße:	ab 15 Personen
Vorbereitung:	Sitzplätze

Dies ist eher ein ruhiges Spiel oder zum Herunterkommen.

Es werden je nach Gruppengröße 3-4 Kinder ausgewählt, die sich vor die Gruppe stellen. Alle anderen sitzen an ihren Plätzen (vorzugsweise jeder an einem Tisch im Raum verteilt). Alle sitzenden Teilnehmer tauchen auf Kommando der Kinder vorne ab. Das heißt, sie schließen die Augen und stellen ihre Hand mit ausgestrecktem Daumen auf (auf dem Tisch oder auf dem Oberschenkel). Die Kinder, die ausgesucht wurden, gehen leise durch die Gruppe und jeder sucht sich einen aus, bei dem er den Daumen herunterdrückt. Nun stellen sich die Kinder wieder vorne hin und geben das Kommando „Auftauchen“. Jedes Kind, bei dem der Daumen heruntergedrückt wurde, geht nun auch nach vorne und stellt sich hinter denjenigen von dem es denkt, gedrückt worden zu sein. Steht das Kind richtig, ist es selbst in der nächsten Runde mit drücken dran. Wurde nicht richtig ausgewählt, darf das Kind nochmal, das vorher dran war und nicht erkannt wurde.

Blinde Brückenwächter

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 - 15 Personen
Material:	Klebeband, Augenbinden

Ein markiertes - nicht zu großes - Spielfeld wird in drei Streifen aufgeteilt, der mittlere ist die Brücke. Auf ihr befinden sich zwei oder mehrere Spieler mit verbundenen Augen, die "blinden Brückenwächter".

Die anderen Spieler verteilen sich etwa zu gleichen Teilen auf die beiden äußeren Spielfelder.

Sie müssen versuchen, über die Brücke ins jeweils andere Spielfeld zu gelangen, ohne von den "blinden" Wächtern bemerkt oder gar gefangen zu werden. Gefangene werden zu - ebenfalls "blinden" - Assistenten der Brückenwächter, so dass es zum Schluss immer schwieriger wird, unbemerkt über die Brücke zu gelangen.

Bei dem Spiel muss es mucksmäuschenstill sein, damit die Brückenwächter einerseits überhaupt eine Chance haben, Grenzgänger zu bemerken, die Grenzgänger andererseits aber auch nicht zu schnell in Gefahr geraten, gefangen zu werden.

Bodyguard / Zwerg und Riese

Dauer	10 – 15 min
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 5 Leuten
Material	Softball

Alle Spielenden stehen im Kreis. Eine „berühmte Persönlichkeit“ und ein Bodyguard stehen in der Mitte.

Die Gruppe hat die Aufgabe, die Berühmtheit mit einem Ball abzuwerfen, der Bodyguard muss sie beschützen. Ist die berühmte Persönlichkeit getroffen, stellt diese sich wieder in den Kreis und der Bodyguard nimmt die Rolle des Prominenten ein. Die werfende wird zum Bodyguard.

Alternativ ist der Prominente ein Zwerg und der Bodyguard ein Riese. Ansonsten ist das Spiel gleich.

Chinesenfussball

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Material:	einen nicht zu harten Ball, viel Platz

Alle Mitspieler stellen sich breitbeinig im Kreis auf, so dass sich jeweils die Füße berühren. Nun kommt der Ball ins Spiel dieser darf nur mit den Händen gespielt werden. Nun wird versucht den Ball durch die Beine eines anderen Mitspielers zu schießen. Gelingt dies, so muss sich der Spieler, durch dessen Beine der Ball ging umdrehen und rückwärts weiterspielen, wird derselbe Spieler nochmals getroffen, so scheidet er aus. Gewonnen hat der Spieler, der sein "Tor" am längsten verteidigen kann.

Pädagogischer Hintergrund: Im Vordergrund dieses Spieles steht der Spaß, man erlebt ein Gruppengefühl, obwohl eigentlich jeder gegen jeden kämpft. Es werden die Koordinationsfähigkeit verbessert, sowie ein völlig neues Ballgefühl erlebt. Auch die Konzentrationsfähigkeit wird geschult, da man den Ball keinen Augenblick aus den Augen verlieren darf.

Auswertung hinsichtlich der Abenteuerpädagogik: Für mich ist ein Spiel, welches die Jugendlichen/Kinder dazu bringt nicht mehr aufhören zu wollen und es immer wieder zu spielen schon das alleinige Gefühl von Abenteuer. Je nach Anmoderation des Spiels kann in verschiedene Welten eingetaucht werden, z.B. Weltraumfussball, der Ball muss in die schwarzen Löcher versenkt werden oder rituelles Stammesfussball eines Indianerstammes. Hierbei gibt es vielfältige Möglichkeiten der Klientel durch einfache Spiele das Gefühl von Abenteuer zu vermitteln.

Cremiger Wattebausch

Dauer	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 Personen
Material:	Creme, Wattebausch

Jeder Mitspieler bekommt einen Tupfer Creme auf die Nase. Ein Wattebausch muss nun von Person zu Person über die Nase weitergegeben werden. Mit der Zeit wird allerdings der Wattebausch immer cremiger und damit auch schwerer, so dass dieses Spiel schon Geschicklichkeit erfordert.

Das ist ein Hund, das ist eine Katze

Dauer	10 min
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	8 oder mehr
Material	2 Gegenstände

Die Gruppe sitzt im Kreis (Person A, B, C ...). Die Spielleitung gibt einen Gegenstand (z. B. Schlüsselbund) mit den Worten an Spieler A weiter:

++Spielleitung: „Das ist ein Hund.“
++A: „Was ist das?“
++Spielleitung: „Ein Hund.“
++A zu B: „Das ist ein Hund.“
++B zu A: „Was ist das?“
++A zu Spielleitung: „Was ist das?“
++Spielleitung zu A: „Ein Hund.“
++A zu B: „Ein Hund.“
++B zu C: „Das ist ein Hund.“
++...
++

Nur die Spielleitung weiß also offiziell, was die Bedeutung des Gegenstandes ist, und alle anderen Spielenden fragen jeweils die ganze Reihe zurück bis zur Spielleitung nach. Um es etwas schwerer zu machen, gibt sie noch einen anderen Gegenstand in die Gegenrichtung weiter mit den Worten: „Das ist eine Katze.“ Es braucht etwas Übung, bis die Gegenstände mit den richtigen Dialogen wieder bei der Spielleitung sind. Und auch die Spielleitung ist etwas gefordert.

Detektiv

Dauer: ca. 15 Minuten
Alter: ab 10 Jahre
Gruppengröße: ab 2 Personen
Material: -

Setzt oder stellt euch einander gegenüber und prägt euch zwei oder drei Minuten lang haargenau jede äußere Einzelheit der Person ein, die euch gegenüber sitzt. 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.

Die wilde Dreizehn

Dauer: ca. 10 Minuten
Alter: ab 9 Jahre
Gruppengröße: ab 4 Personen
Material: -

Die Gruppe zählt der Reihe nach bis 13. Die Person die „13“ sagt, darf nun eine der Zahlen durch ein beliebiges Wort oder eine andere Zahl ersetzen, das Kind könnte z.B. sagen, dass die drei ist jetzt Zebra ist. Nun wird wieder neu bis 13 gezählt, dabei muss statt der „Drei“ das Wort „Zebra“ genannt werden. Und erneut wird eine Zahl ersetzt, z.B. die „Neun“ durch die „Acht“.

Wenn ein Spieler einen Fehler macht, wird wieder bei der eins begonnen, die bereits ersetzten Zahlen bleiben ersetzt. Ziel ist es alle Zahlen durch etwas anderes zu ersetzen und fehlerfrei durchzukommen.

Dosenwerfen mal anders

- Dauer: ca. 10 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 8 - 15 Personen
Material: Yoghurtbecher, Korken, Luftpumpe

Auf einem Tisch werden einige leere Dosen oder Yoghurtbecher in Pyramidenform aufgebaut. Anstelle eines Tennisballs wird eine abgesägte Luftpumpe verwendet, in die man vorne einen Korken steckt und dann kräftig pumpt, und pumpt,

Gewonnen hat z.B. die Gruppe, die mit den wenigsten Schüssen alle Dosen/Becher vom Tisch fegt, oder es wird die Anzahl noch übrigen Dosen/Becher gewertet, nachdem alle in der Gruppe einmal dran waren.

Drachenschwanzjagd

- Dauer: ca. 10 -15 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: zwei kleine Tücher, z.B. Taschentücher

Eine lange Schlange von Spieler*innen fängt – ihr eigenes Ende!

Die Spieler*innen stellen sich in einer Reihe hintereinander auf und legen ihre Arme um die Hüfte (oder alle auf die Schulter) der Person vor einem. Der oder die Letzte steckt sich hinten in die Hosentasche ein Taschentuch. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache, seinem Schwanz nachzujagen. Der oder die vorderste Spieler*in muss versuchen, das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen. Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler*innen gegen die Hintersten und die in der Mitte wissen nie genau, auf welcher Seite sie stehen. Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, so steckt er sich jetzt das Taschentuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während der oder die Zweite von vorne zum neuen Kopf wird.

Bei einer großen Gruppe können auch 2 Gruppen starten und jeweils den Drachenschwanz der anderen Gruppe jagen

Evolutions- Schnick- Schnack- Schnuck

Dauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

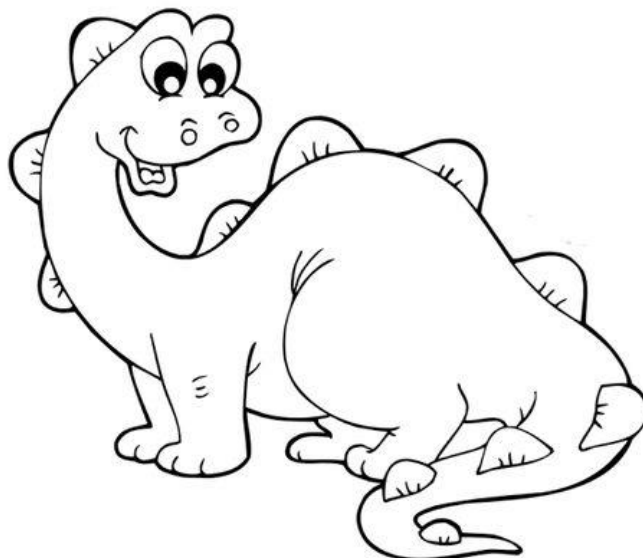
Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: -

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 vorwärtsbewegt, 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.



Filmreif

Dauer: ca. 10 - 16 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: -

Die TN bilden 2 Gruppen. Eine davon bespricht sich ein paar Minuten und denkt sich eine kurze Filmszene aus. Dann „spielen“ die TN diese Szene nach, und zwar folgendermaßen: Zunächst geht der erste TN ans andere Ende des Raums (oder auf eine imaginäre Bühne) und nimmt eine bestimmte Pose ein, z.B. eine schimpfende Mutter mit erhobenem Zeigefinger. ER verharrt in der Stellung. Der nächste TN folgt ihm und nimmt mir seiner Pose auf seinen Vorgänger Bezug, z.B. indem er eine schuld bewusste Geste macht. Der Nächste folgt und erscheint als Schlichter mit einer entsprechenden Haltung und Geste usw.

Ist die Szene fertig, erzählt die andere Hälfte der TN die mögliche Handlung des Films. Dabei können alle frei assoziieren und dürfen sich ins Wort fallen. Wenn alle „Rollen“ in der Erzählung vorkamen, werden die Aufgaben zwischen den Gruppen getauscht.

Fritz Ferkel

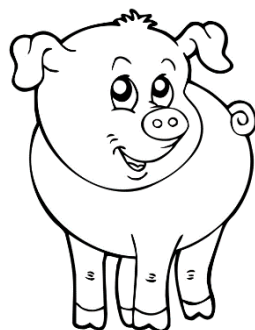
Dauer: ca. 10 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: egal (bei größeren Gruppen evtl. aufteilen)

Material: -

Die erste Person stellt sich mit ihrem Vornamen und einem Tiernamen vor, der mit dem gleichen Buchstaben anfängt (Fritz Ferkel, Ralf Regenwurm, Christoph Chamäleon). Der Zweite wiederholt den ersten Namen („Das ist ...“) und stellt sich dann selbst genauso vor („und ich bin...“). So weiter, bis alle durch sind!



Gefräßige Krokodile

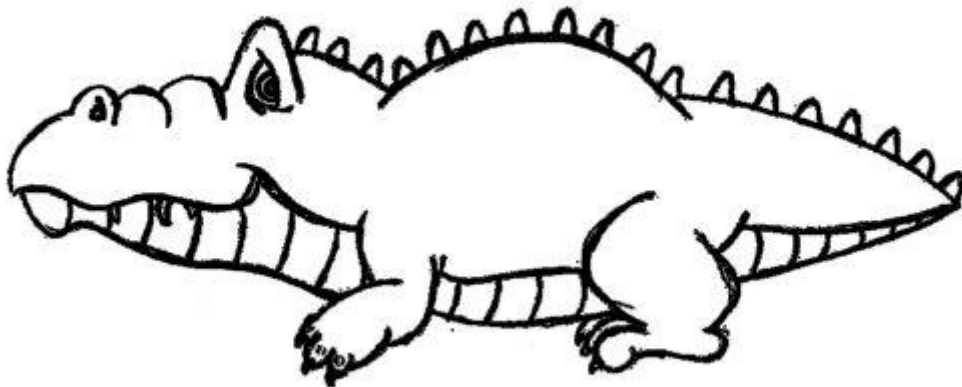
Dauer: ca. 5 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: -

Am Flussufer tummeln sich schrecklich hungrige Krokodile. Sie schnappen nach allem, was essbar zu sein scheint - auch nach ihresgleichen. So gibt es einige, die größer, andere, die kleiner werden. Die Spieler werden zu „Krokodilen“. Jeweils 3 oder 4 Spieler umfassen sich an den Hüften und bewegen sich beutegierig vorwärts. Sobald eines der „Krokodile“ auf den „Schwanzteil“ eines Artgenossen stößt, greift es zu (der erste Spieler in der „Krokodilreihe“ schlägt den hintersten Spieler einer anderen „Krokodilreihe“ ab). Der abgeschlagene Spieler verlässt sein „Krokodil“ und wandert an das Ende des anderen. Wird das „Krokodil“ zu groß, kann es bei einer raschen Bewegung auseinanderbrechen. In diesem Falle bilden die „Bruchteile“ neue „Krokodile“. Haben sich alle Spieler sattgespielt, wird eine kurze Erholungspause eingelegt.

Variationen: Man kann auch „Duelle“ zwischen einzelnen „Krokodilen“ durchführen. Möglich sind auch „Mannschaftskämpfe“: die „roten Krokodile“ gegen die „grünen“.

Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung: Es sollten nicht zu viele „Krokodile“ gleichzeitig ihrem „Fressbedürfnis“ frönen, weil das Spiel sonst unübersichtlich werden könnte. Der Spielleiter ist in der Rolle eines Schiedsrichters gefordert. Dies gilt insbesondere für jüngere Spieler.

Ort: im Freien und in größeren Räumen.



Geschichte ohne Ende

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 - 20 Personen
Material:	Korken, Holzbaustein o.ä.

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. In der Mitte liegen z.B. Korken oder Bausteine. Insgesamt müssen es ein Gegenstand weniger als Mitspieler sein. Zu Beginn wird ein Wort als "Stopp-Wort" ausgemacht.

Ein beliebiger Mitspieler beginnt eine Phantasiegeschichte zu erzählen. Sobald das "Stopp-Wort" in seiner Erzählung vorkommt, müssen alle Mitspieler versuchen einen Gegenstand zu ergattern.

Der Mitspieler, der leer ausgegangen ist, muss die Geschichte weitererzählen.

Die Phantasiegeschichte könnte z.B. über den Besuch einer Familie im China-Restaurant sein; als "Stopp-Wort" würde sich dann Kellner oder Löffel anbieten.

Vorsicht! Der Durchmesser des Kreises sollte sehr groß sein, da sonst die Kinder sehr leicht mit den Köpfen zusammenstoßen.

Gestenkette

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Material:	-

Die Spieler stehen locker im weiten Kreis, so dass es ihnen möglich ist, auch ausladende Bewegungen und Gesten zu machen. In der Startrunde macht jeder eine übertrieben ausgeprägt dargestellte haushaltstypische Bewegung. Das kann z.B. Staub saugen sein oder Wäsche aufhängen. Diese Bewegung bleibt der betreffenden Person zugeordnet. Haben alle nacheinander eine Bewegung gemacht, startet nun der Hauptteil der Übung. Der Starter macht seine ihm zugeordnete Bewegung und eine beliebige von einem der anderen. Danach kommt die Person dran, die der Starter mit seiner soeben gemachten zweiten Bewegung definiert hat. Auch diese Person beginnt zunächst mit der ihre zugeordnete Bewegung und macht danach wiederum eine fremde einer der anderen Personen im Kreis. Diese ihre zweite Bewegung definiert wiederum den Nachfolgenden usw.

Die Wechsel müssen schnell und zackig gehen.

Wer etwas falsch macht (z.B. sich nicht mehr an Bewegungen - eigene oder fremde - erinnert), kann "bestraft" werden, z.B. indem er Tiergeräusche von sich geben muss.

Gordischer Knoten

Dauer:	ca. 5- 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Material:	-

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Sie strecken ihre Hände zur Kreismitte und schließen die Augen. Anschließend sucht jeder Spieler für seine beiden Hände entsprechende Partner zu finden. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen. Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene Gordische Knoten muss gelöst werden. Die Hände dürften dazu nicht losgelassen werden. Je nach Ausgangssituation können dabei mehrere Kreise übrigbleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.

Gruppenbilder

Dauer:	je nach Gruppengröße 10-15 Minuten
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	Bis zu 30 Personen
Material:	Zeichenpapier, Stifte

Die TN sitzen in einem großen Kreis. Jeder hat einen Bogen Zeichenpapier vor sich. Es geht darum, gemeinsam Bilder zu malen (Möglichkeit der Verbindung mit dem Thema der Veranstaltung). Jeder darf nur eine Linie auf seinem Blatt malen. Wenn alle mit ihrer Linie fertig sind, werden die Blätter im Uhrzeigersinn weitergegeben. Jetzt kann wieder jeder eine Linie malen und das Blatt wieder weitergeben. Das geht so lange, bis alle Blätter einmal die Runde gemacht haben. Wenn jeder wieder sein Anfangsblatt wieder vor sich hat, kann er mit einer Linie die Zeichnung auf dem Blatt vervollständigen und sich dazu einen Titel ausdenken (gegebenenfalls wird eine weitere Runde gespielt). Zur Auswertung werden die Zeichnungen aufgehängt, die Titel und die gemachten Erfahrungen ausgetauscht und besprochen. Jeder kennzeichnet sein Anfangsblatt mit Namen.

Herr Graf, die Pferde sind gesattelt

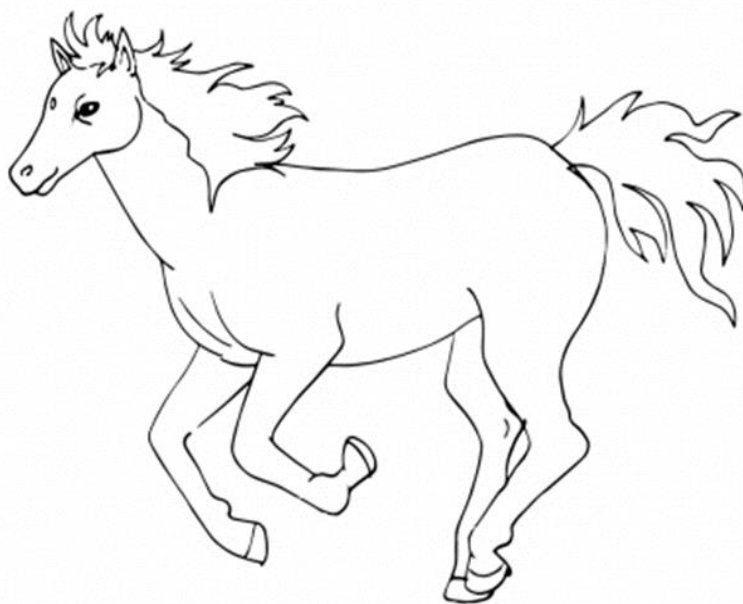
- Dauer: ca. 30 Minuten
Alter: ab 6 Jahre
Gruppengröße: ab 10 - 40 Personen
Vorbereitung: Verschiedene Stilrichtungen sammeln

Es handelt sich um diesen kleinen Dialog, der immer von drei "Schauspielern" wiederholt wird.

- James: "Herr Graf, es hat geläutet."
Graf: "James, sieh nach wer draußen ist!"
James: "Herr Graf, es ist der Pferdeknecht."
Graf: "James, lass ihn herein."
Pferdeknecht: "Herr Graf, die Pferde sind gesattelt!"

Im Vorfeld sammelt die Gruppe Stilrichtungen aus Film und Fernsehen oder auch typische Situationen, die jeder kennt. Jede Schauspielergruppe zieht dann eine Vorgabe, unter der sie die kleine Szene spielen muss.
Mögliche Stile: Krimi, Oper & Operette, betrunken spielen, als Rap aufführen, in Kindersprache, als Horrorfilm, als Marionetten der Augsburger Puppenkiste, als Sonntagspredigt in der Kirche, als Taubstumme, als Science-Fiction Film, usw.

happycolorz.de



Indianerspiel

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Material:	-

Die Gruppe teilt sich in eine große Cowboygruppe und /je nach Gesamtgröße der Gruppe) in zwei bis vier Indianer. Alle Cowboys sitzen im Kreis auf dem Boden um das „Lagerfeuer“. Es ist Nacht. Sie sind müde, die Augen fallen ihnen zu und die Köpfe gehen nach unten. Nun schleichen die Indianer los. Auf leisen Sohlen schleichen sie um die Cowboys herum, um schließlich hinter jemandem stehen zu bleiben.

Haben die Cowboys gute Ohren?

Wenn alle Indianer zum Stillstand gekommen sind, gibt die Spielleitung ein Zeichen. Daraufhin heben alle Cowboys, die meinen, einen Indianer hinter sich stehen zu haben, ihre Köpfe.

Auf ein weiteres Zeichen fassen die Indianer von hinten zu und erschrecken die vor ihnen sitzenden Cowboys.

Alle Cowboys, die ihren Indianer im Rücken nicht gehört haben, sind nun in der nächsten Runde selbst als Indianer dabei. Die Indianer der ersten Runde setzen sich in den Cowboykreis.

Inselpacken

Dauer:	ca. 10 Min
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 - 12 Personen
Material:	-

Zunächst werden eine*e Fänger*in und ein*e Gejagte*r gesucht. Alle anderen bilden Zweierpaare und stellen sich im Raum oder auf dem Gelände gut verteilt auf. Die Zweierpaare bilden Inseln, d.h. sie stehen jeweils Schulter an Schulter nebeneinander. Fänger*in versucht nun die/den Gejagte*n zu fangen. Der Gejagte kann sich „retten, indem er sich auf eine Insel rettet. Dies geschieht einfach dadurch, dass es sich bei einem Zweierpaar noch daneben stellt. Nun ist die Insel leider zu groß und derjenige der an der Außenseite steht, muss loslaufen. Doch Vorsicht, die Rollen wechseln nun. Der bisherige Fänger wird zum Gejagten und derjenige, der die Insel verlassen musste, wird zum Fänger.

Jamaquack

Dauer: ca. 5 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: egal

Material: -

Jamaquacks sind seltene Vögel, die im Süden Australiens vorkommen. Sie stehen immer vornübergebeugt, halten sich mit den Händen an den Waden oder Fußgelenken fest und watscheln rückwärts durch die Gegend. Sie sind Nachttiere und haben tagsüber die Augen geschlossen. Tag und Nacht quaken sie ununterbrochen mit ihren Artgenossen und halten den Schnabel nur zum Atmen. Da die Jamaquacks immer versuchen, sich aus dem Staub zu machen, kann nur ein Drittel von euch gleichzeitig Jamaquack sein. Die anderen bilden ein Jamaquack - Gehege: Sie stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und schauen zur Mitte. Zwei von euch lassen ihre Hände los, denn das Gehege hat ein Loch. Die Jamaquacks versammeln sich in der Mitte. Sie stehen mit den Köpfen beieinander und beginnen sich mit geschlossenen Augen rückwärtszubewegen, um dem Gehege zu entschlüpfen. Während die närrischen Vögel mit ihren blinden Fluchtversuchen beschäftigt sind, versuchen die Spieler im Kreis, die Jamaquacks durch sanfte Schubser mit dem Knie ins Gehege zurückzubefördern. Wenn ein Jamaquack endlich das Ziel erreicht und in die Freiheit gelangt ist, kann er sich aufrichten und seine Augen öffnen, sollte aber nicht zu quaken aufhören, damit seine Artgenossen den Ausgang leichter finden.

Kennenlern-Bingo

Dauer: 10-15 Minuten

Alter: ab 13 Jahren

Gruppengröße: egal

Material: Bingo-Vordruck, Stifte

Der Spielleiter erstellt ein eigenes Bingo-Spiel. In die Bingo-Felder werden einzelne Begriffe, Tätigkeiten, o.ä. geschrieben (z.B. mehr als 2 Geschwister, war schonmal im Fernsehen, kann einen Kopfstand...). Jeder TN bekommt einen Bingo-Druck. Nun müssen sich die TN gegenseitig die Fragen auf dem Bingo-Druck stellen und nach den Bingo-Regeln abhaken. Gewonnen hat derjenige, der als erstes laut „BINGO“ ruft.

Bingo-Regeln: waagrecht, senkrecht, diagonal

Kissenrennen

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	Stuhlkreis
Material:	2 Kissen

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 andersherum (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.

Kofferalphabet

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Material:	-

Alle sitzen im Kreis. Der erste Mitspieler nennt einen Gegenstand, welcher er gerne in den Urlaub mitnehmen möchte. Er beginnt mit einem Gegenstand, der mit dem Buchstaben A anfängt. Der nächste Mitspieler nennt zunächst den Gegenstand mit dem Buchstaben A und fügt einen Gegenstand mit B an. Wiederum der nächste Spieler nennt zunächst die Gegenstände A, B und fügt einen neuen Gegenstand mit C hinzu. Das geht so weiter, bis jemand durcheinandergerät oder die Gegenstände nicht mehr aufzählen kann.

Alternative

Das Spiel ist wie das bekannte Kofferpacken. Beim Kofferpacken werden Gegenstände genannt, ohne Buchstabenreihenfolge. Diese Variante ist noch etwas schwieriger.

Kopf hoch, Kopf runter

Dauer	15 min
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	10 Personen
Vorbereitung	Stuhlkreis
Material	-

Alle Spielenden stellen sich in einen engen Kreis. Eine Person wird bestimmt, das erste Kommando zu geben, danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter. Die jeweilige Kommando-Person gibt immer zwei Kommandos, nämlich „Kopf runter“ und „Kopf hoch“. „Kopf runter“ bedeutet, dass alle gleichzeitig den Kopf senken und auf den Boden schauen. In dieser Haltung überlegt sich jede Person für sich eine Person, die sie direkt anschauen möchte. Erfolgt das Kommando „Kopf hoch“ gehen alle Köpfe hoch und jede/jeder fixiert mit seinen Augen die Person, die sie sich im Kopf-unten-Status überlegt hat. Schaut diese Person in ein anderes Gesicht, passiert nichts. Schauen sich zwei Kontrahenten direkt in die Augen und haben sich dadurch gegenseitig ausgesucht, scheiden sie aus und müssen sich außerhalb des Kreises setzen und passiv den weiteren stillen Kampf von außen verfolgen. Dadurch verkleinert sich der Spielerkreis stetig, bis es am Ende entweder ein Sieger gibt (bei ungerader Spielerzahl) oder die letzten beiden Spielenden (bei gerader Spielerzahl). Hier könnte man überlegen, mit welcher Sonderregel auch die letzten beiden Spielenden sich noch duellieren können, um den endgültigen Sieger zu ermitteln.

Kotzendes Känguru / Simon says

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Material:	-

Die Gruppenmitglieder sitzen im Kreis. Der Spielleiter nennt dabei den Namen eines Gruppenmitgliedes und die darzustellende Figur. Der linke und der rechte Nachbar des aufgerufenen Gruppenmitgliedes sind dann automatisch die Mitspieler. Oder der Spielleiter ruft 3 Namen auf, die dann die jeweilige Figur darzustellen haben.

Spielfiguren

1. Känguru (kotzendes Känguru)

Die mittlere Person bildet mit den Armen einen Kreis (Beutel), die Personen rechts und links kotzen mit entsprechenden Geräuschen rein.

2. Mixer

Die mittlere Person stellt den Mixer dar. Beide Hände sind ausgestreckt und die Finger zeigen nach unten. Jeweils unter eine Hand stellt, die die rechte bzw. linke Person und drehen sich dabei.

3. Seilspringer

Die äußeren Personen schwingen ein imaginäres Seil und sagen jeweils „hopp, hopp, hopp...“. Die Person in der Mitte dazwischen hüpft bei jedem Hopp immer hoch.

4. Toaster

Die 2 äußeren Personen fassen sich an den Händen. Die mittlere Person sitzt dazwischen in der Hocke, sagt "pling" und schnellt nach oben aus dem Schacht.

5. Waschmaschine

Die 2 äußeren Personen bilden mit den Armen einen Kreis (Waschmaschinenfenster). Die mittlere Person beugt sich etwas nach vorne in diesen Kreis und dreht dabei wie wild den Kopf im Kreis.

6. Wecker

Die mittlere Person hält die Arme seitlich jeweils über den Kopf der rechten und linken Person. Der Arm schlägt jeweils abwechselnd auf den linken bzw. rechten Kopf. Die rechte und linke Person schütteln sich (vibrieren) und geben Klingelgeräusche von sich (ringring - ringring).

7. James Bond

Die mittlere Person formt mit ihren Händen eine Pistole. Die äußeren Personen „himmeln“ die mittlere Person an, indem sie sich an ihn lehnen und sagen „Ohh, James!“.

Krokodilspiel

Dauer: 10-15 Minuten
Alter: ab 13 Jahren
Gruppengröße: bis zu 25 Personen
Material: ein beliebiger Gegenstand

Die TN sitzen im Kreis, einer hat den Gegenstand in der Hand und beginnt das Spiel. Er gibt den Gegenstand an seinen Nachbarn weiter mit folgendem Satz: "Mein Name ist Michael, und ich behaupte, das ist ein Krokodil!". Der zweite Teilnehmer nimmt das "Krokodil" und gibt es weiter mit dem Satz: "Ich habe hier das Krokodil von Michael, mein Name ist Sylvia, und das ist ein Krokodil!". Der Gegenstand wird jetzt mit diesem Satz immer weitergegeben, und jeder Teilnehmer muss jeweils die Namen aller Personen angeben, die das Krokodil vor ihm in der Hand gehabt haben.

Variante: Etwas schwieriger wird das Spiel, wenn auch der Gegenstand seine Identität wechseln kann. Das geht dann etwa so: "Mein Name ist Marion, Michael behauptet zwar, das sei ein Krokodil, Sylvia dagegen, es sei ein Regenschirm, ich aber behaupte, dass ein grüner Steinbeißer." Möglich wäre es auch, die Teilnehmer in unregelmäßigen Abständen während des Spiels die Plätze wechseln zu lassen.

Kuhstall

Dauer: ca. 15 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 15 Personen
Material: -

Die Gruppe teilt sich in dreier Teams auf. Ein oder zwei Personen sollten übrigbleiben. Jeweils ein 3-Team bildet einen Kuhstall. Der Kuhstall setzt sich aus dem Stall zusammen, hierfür fassen sich zwei des Teams an den Händen, mit dem Gesicht nach innen gerichtet, die Kuh (dritte Person) stellt sich (zwischen die Hände) in den Stall.

Das Ziel der Person, die jetzt noch ohne Kuhstall ist, besteht darin einen Platz in einem Kuhstall zu bekommen, sei es als Teil des Stalls oder als Kuh. Um die bestehenden Kuhställe aufzulösen und somit die Chance auf einen Platz zu haben, können drei verschiedene Kommandos gegeben werden.

1. Stall: Die Personen, die den Stall darstellen, trennen sich und suchen sich jeweils eine neue Kuh (die stehen bleibt und sich nun, wie Kühe halt bemerkbar machen (muh).
 2. Kuh: Alle Kühe verlassen ihren Stall und suchen sich einen neuen.
 3. Kuhstall: Alle TeilnehmerInnen geben ihre Position auf und suchen sich eine neue, als Kuh oder Teil des Stalls.
- Witziges Chaos-Spiel rund um die Tierwelt.

Kümmel Kümmel

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 - 20 Personen
Material:	eine Münze

Alle sitzen um einen Tisch und haben die Hände darunter. Ein Geldstück wird unter dem Tisch im Kreis herumgegeben, während alle Kinderständig „Kümmel-Kümmel“ sagen. Ein Kind, das nicht beteiligt ist, gibt die Kommandos.

Es sagt laut eines der folgenden Kommandos:

-Flach Hand: d.h. alle Jungcharler legen sofort ihre Hände flach auf den Tisch

-Telefon: d.h. alle machen mit ihren Händen pantomimisch ein Telefon

-Doppelbock: d.h. alle stellen beide Hände vor sich übereinander auf den Tisch.

Ziel des Spiels ist es, herauszubekommen, wer jetzt gerade die Münze hat. Das Kind hat drei Versuche.

Luftballonkniestaffel

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 6 Jahre
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Material:	Luftballons

2 Gruppen treten gegeneinander an.

Aus jedem Team bekommt ein Kind einen Luftballon zwischen die Knie gesteckt. Auf das Startsignal hin, laufen die beiden ersten den markierten Parcours hin und wieder zurück.

Dann wird gewechselt.

Regeln:

- Es laufen 5 TN
- Es läuft immer nur einer aus jeder Gruppe.
- Der Ballon muss zwischen den Knien bleiben
- Wenn der Luftballon runterfällt, darf er wieder zwischen die Knie gesteckt werden

Luftballontransport

Dauer:	ca. 10 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 - 20 Personen
Material:	Luftballons

Mit vorhandenen Gegenständen (Stühle...) werden zwei gleiche Hindernisparcours aufgebaut. Zwei Paare treten gegeneinander an. Sie haben jeweils einen Luftballon zwischen ihrer Stirn.

Wenn sie ihn verlieren, müssen sie von vorne beginnen. Entweder einen Parcours aufbauen und die Zeit stoppen oder zwei gleiche Parcours aufbauen.

Luftballonvolley

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Material:	Luftballons

Gespielt wird auf dem Boden. Zwei Mannschaften sitzen sich im Abstand von ungefähr einem Meter in zwei Reihen gegenüber. Ein, später mehrere, Luftballon/s werden ins Spiel gegeben. Die Spieler müssen nun versuchen, den Luftballon hinter der anderen Mannschaft zu Boden zu bekommen, dann bekommt die Mannschaft einen Punkt. Die Spieler dürfen ihren Platz nicht verlassen, sondern sich nur strecken und recken, aber nicht den Hintern von seinem Platz bewegen.

Variante: Statt auf dem Boden sitzen sich die Mannschaften in Stuhlreihen gegenüber.

Meister der Grimasse

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	ab 6 Jahre
Gruppengröße:	ab 2 Personen
Material:	-

Wer lacht, scheidet aus und wer möchte das schon? Schließlich will doch jeder Meister der Grimasse werden. Alle Kinder stehen in einer Reihe hintereinander, mit dem Gesicht zum Rücken des jeweiligen Vordermanns. Nun dreht sich das erste Kind um, macht eine lustige Grimasse, bleibt so stehen und entspannt sich wieder. Beim Anschauen darf das zweite Kind nicht lachen, sonst muss es ausscheiden. Nun dreht sich das zweite Kind zum dritten um, wiederholt die zuvor gesehene Grimasse und entspannt sein Gesicht. So wandert die Grimasse reihum bis zum letzten Kind. Dieses schickt eine neue Grimasse durch die Reihe zurück bis zum ersten Kind. So geht die Grimassen Post munter weiter! Jeder der lacht scheidet aus, bis zum Schluss der Meister der Grimasse siegt! Zur Belohnung darf er allen Kindern seine komischste Grimasse zeigen.

Meisterschütze

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	ab 5 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 Personen
Material:	Softball, Papierkorb

Die Gruppe steht im Kreis, in der Mitte ein Papierkorb oder ein anderes leichtes Behältnis. Den Korb muss ein Spieler „beschützen“. Die anderen versuchen, den Korb mit einem Ball umzuschießen. Der MEISTERSCHUTZE wird neuer „Beschützer“ des Papierkorbes. Die Chancen der Spieler, einen Treffer zu landen, verbessern sich durch rasches Zuspiel des Balles.

Variationen:

Anstelle eines Papierkorbes könnte man auch Blechdosen aufeinanderschichten und die „Schützen“ davor versammeln. Man könnte auch zwei Mannschaften bilden, die das Ziel hätten, den Papierkorb der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen.

Hilfsmittel und Hilfen für die Durchführung:

Empfehlenswert ist ein weicher Wurf Ball (Softball). Körpertreffer wirken sich dann nicht so unangenehm aus. Der Abstand der Schützen zum Papierkorb sollte so gewählt werden, dass es nicht zu leicht und nicht zu schwer ist, den Korb umzuwerfen.

Mittelalter-Schnick-Schack-Schnuck

Dauer: ca. 15 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: -

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber. Beide müssen sich nun auf eines der drei Symbole einigen und darstellen: den Ritter, die Prinzessin oder den Drachen.

Dabei schlägt der Ritter den Drachen, der Drachen die Prinzessin und die Prinzessin den Ritter.

Keine Figur ist stärker als die andere, d.h. keine gewinnt gegen zwei Figuren.

Auf ‚Schnick-Schnack-Schnuck‘ zeigen beide Gruppen ihre Figur – dabei muss die gesamte Gruppe diese Figur zeigen, sonst geht der Punkt an das andere Team. Ansonsten gewinnt das Team mit der ‚stärkeren‘ Figur.

Die Gruppe, welche zuerst drei Siege, hat gewonnen.

Ninja

Dauer: ca. 15 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: -

Alle Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf und strecken die Hände zusammen in die Mitte. Dann rufen sie „eins, zwei, drei, Ninja“. Bei „Ninja“ springen alle so weit wie möglich raus. Spieler 1 beginnt und versucht mit einer seiner Hände, eine Hand seines Mitspielers abzuschlagen, dabei darf er nur maximal einen Schritt/Sprung machen. Spieler 2 muss versuchen dem Angriff auszuweichen und darf seine Hand wegziehen. Nach jeder Bewegung müssen beide (Angreifer und Verteidiger) jedoch wieder einfrieren und dürfen sich erst wieder bewegen, wenn sie an der Reihe sind oder Ausweichen müssen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe (im Uhrzeigersinn der Anfangsaufstellung der Nächste) und versucht ebenfalls, die Hand eines beliebigen Mitspielers abzuschlagen. Ziel ist es die Hand zu treffen. Wenn dies geschieht, muss der getroffene sie „aus dem Spiel nehmen“. Derjenige, der zuletzt noch Hände hat, hat gewonnen.

Parkplatzsuche in Tokio

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	Stuhlkreis
Material:	evtl. Musik

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, ein Teilnehmer steht im Kreis.

Es sind alle Stühle im Kreis besetzt. Der SL erklärt das Spiel:

„Wir befinden uns in Tokio und wollen mit dem Auto durch die Stadt fahren, doch wie es für eine Großstadt üblich ist, gibt es nur wenige Parkplätze. Von daher muss man sich, wenn man den einen Parkplatz verlässt, schnell einen Neuen suchen.“

Die Parkplätze sind die Stühle. Die Teilnehmer im Kreis suchen sich eine andere Person im Kreis aus und blinzeln diese an. Wenn die andere Person zurückblinzelt, wechseln beide die Plätze. Die Person in der Mitte versucht einen der freiwerdenden Plätze zu bekommen. Sobald die Plätze getauscht wurden, sucht man sich einen neuen Partner. Als Startzeichen stellt der Spielleiter die Musik an, das Spiel geht, bis die Musik endet.

Peng

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	ab 6 – 8 Personen
Material:	-

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, der sich zu langsam geduckt hat, oder falls dieser sich schnell ducken konnte, derjenige der beiden Schützen, der langsamer war. Um das ganze spannender zu machen, kann man die Namen der Mitspieler auch durchtauschen.

Präse-Vize

Dauer: ca. 15 – 20 Minuten

Alter: ab 12 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

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 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.

Reise nach Gruppenhauf

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Vorbereitung:	Stuhldreihe
Material:	Musik, Stühle

Es werden Stühle Rücken an Rücken in einer Reihe aufgebaut – aber 2 Stühle weniger, als TN dabei sind. Die TN bewegen sich zur Musik um die Stuhldreihen herum und versuchen, beim Stopp der Musik einen Platz auf den Stühlen zu bekommen. Dabei geht es aber nicht darum, dass TN ausscheiden können, sondern dass ALLE einen Platz finden! Dabei geht es nicht um Zeit 😊 So werden nach und nach immer zwei Stühle mehr rausgenommen. „Sicher kennt ihr die Reise nach Jerusalem? Ich habe das schon ewig und oft gespielt – darum habe ich heute eine Variante mitgebracht: die „Reise nach Gruppenhauf“. Da es mit Freunden immer mehr Spaß macht als allein, ist dieses Mal die Aufgabe ALLE Mitspieler so auf den Stühlen unterzubringen, dass KEINER mehr mit seinen Füßen auf dem Boden ist! Mal gucken, auf wie wenig Stühle ihr euch sammeln könnt!“

Reise nach Jerusalem extreme

Dauer:	ca. 15 Minuten,
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 20 Personen
Vorbereitung:	Kärtchen herstellen
Material:	Kärtchen, Musik

Eine Hälfte der Kärtchen ist mit einem Stuhl bemalt, die andere mit einem Männchen. Alle Zettel werden gefaltet und gemischt. Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein. Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel, den er jedoch noch nicht ansehen darf. Solange nun Musik läuft, müssen sich alle Spieler durcheinander bewegen und untereinander die Zettel tauschen. Stoppt die Musik, öffnen alle Spieler schnell ihre Zettel. Hat man ein Stuhlsymbol auf seinen Zettel, so muss man sich schnell auf den Boden werfen und in irgendeiner Form einen Stuhl bilden. Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich einen „Stuhl“ suchen, auf dem man Platz nimmt. Derjenige, der keinen Stuhl findet, fliegt raus. Der Zettel des ausgeschiedenen Spielers wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht. In den folgenden Runden scheiden dann jeweils 2 Spieler aus. Dabei wird auch jeweils nur einer der „Männchen“ – Zettel mit einem „Stuhl“ – Zettel vertauscht. Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

Ride the Pony

- Dauer: ca. 10 Minuten
Alter: ab 6 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: -

Die gesamte Gruppe steht im Kreis. Ein Gruppenmitglied muss in den Kreis. Die Kreisgruppe singt und klatscht im Takt: Es wird der Liedertext ("here we go with the big fat pony") gesungen, alle bereits "aktiven" Spieler (zuerst nur der erste Spieler) laufen dabei im Kreis. Anschließend bleiben die aktiven Spieler bei (jeweils) einem noch passiven Spieler stehen und führen die Bewegungen mit diesem gemeinsam durch. Diese bisher passiven Spieler werden dadurch zu aktiven und laufen in der nächsten Runde ebenfalls im Kreis mit.

Die Melodie des Liedes entspricht dem bekannten Lied "What shall we do with the drunken sailor?"

Here we go with the big fat pony,
here we go with the big fat pony,
here we go with the big fat pony,

Die aktiv laufenden Spieler laufen im Uhrzeigersinn im Kreis
early in the morning.

und stellen sich zu einem noch passiven Spieler
Front, front, front, my baby,

Die jeweils zusammenstehenden aktiven und passiven Spieler "shaken" (rhythmisches "Disco-"Tanzen), wobei sie Brust an Brust stehen,

back, back, back, my baby,
... sie Hintern an Hintern stehen...
side, side, side, my baby,

... sie Seite an Seite stehen.
early in the morning.

Variation: Bei vielen Mitspielern, können auch zwei, drei oder vier Innenkreisläufer reiten. Von Runde zu Runde immer etwas schneller werden

Schlangensuche

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	ab 8 Jahre
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Material:	Augenbinde, klappernde Dosen

Schlangengrube bilden (im Kreis aufstellen), 2 Schlangen kommen in die Mitte, bekommen die Augen verbunden und eine klappernde Dose in die Hand. Eine Schlange muss nun versuchen, die andere zu fangen. Die Verfolgerschlange darf dabei nur 5-mal klappern, um ihre Beute anzulocken. Die Verfolgte darf so oft antworten, wie sie sich traut. Der Kreis hilft beim Zählen und sorgt dafür, dass die Schlangen in der Grube bleiben. Sie können den Kreis auch vergrößern oder verkleinern.

Wie soll sich die Schlange verhalten? Attacke oder leise schleichen, langsam und elegant oder in wilder Jagd...)

Sitzwurm

Dauer	10 min
Alter	ab 10 Jahre
Gruppengröße	12 Leute oder mehr
Material	-

Alle Spielenden stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Dann schließen sie sich in dieser Konstellation in einem Kreis zusammen, indem jeweils die linke Schulter in die Kreismitte zeigt. Wichtig ist, dass alle nun noch mal einen Schritt in die Kreismitte machen und ganz dicht an dicht stehen. Auf das Signal der Spielleitung hin setzen sich alle gleichzeitig langsam auf die Knie der Person hinter sich. Wichtig ist, sich richtig zu setzen, so kann jede/jeder die/den anderen tragen, ohne Krämpfe im Oberschenkel zu bekommen. Gelingt dieser Sitzwurm, kann man als zweiten Schritt wagen, gemeinsam zu laufen und sich Schritt für Schritt vorwärts (im Kreis) zu bewegen – vielleicht sogar im Takt einer eingespielten Musik. Da dieses Spiel unweigerlich irgendwann mit einem großen Umstürzen der Sitzwurm-Elemente endet (was aber auch großen Spaß bereitet), empfiehlt es sich, nicht gerade steinigen Boden auszuwählen.

Smaug

- Dauer: ca. 5 Minuten
Alter: egal
Gruppengröße: ab 4 Personen
Material: Schatz (z.B. Dose mit Süßigkeiten), Stuhl, evtl. Augenbinde

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 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.

Speed-Dating

- Dauer: beliebig
Alter: ab 10 Jahren
Gruppengröße: egal
Material: evtl. Moderationskärtchen

Für dieses Spiel werden zwei Kreise gebildet (gerne mit Stühlen), ein innerer und ein äußerer Kreis. Jeder setzt sich auf einen Platz, sodass sich die TN am Ende gegenüber sitzen. Nun werden vom Spielleiter verschiedene Fragen oder Thesen, über die diskutiert werden sollen, in den Raum geworfen. Je Unterhaltung bieten sich zum Beispiel 5 Minuten Redezeit an. Dann setzt sich der äußere Kreis mindestens einen Platz (gerne auch mehr) weiter und der Spielleiter stellt wieder neue Fragen/Thesen.

Möglichkeit: jeder TN zieht vorher eine Karte, auf der steht, ob er im inneren oder äußeren Kreis sitzt

Tellerdrehen

- Dauer: ca. 10 - 15 Minuten
Alter: ab 6 Jahre
Gruppengröße: ab 6 Personen
Material: Frisbee oder ein runder Holz – oder Plastikteller

Alle Mitspieler*innen sitzen im Kreis auf dem Boden. Ein Mitspieler*in geht in die Mitte und dreht den Teller hochkant auf dem Boden. Dabei ruft er laut den Namen eines Mitspielers oder einer Mitspielerin. Diese*r Gerufene muss nun blitzschnell zum Teller hechten und ihn festhalten, bevor er ruhig auf dem Boden liegen bleibt. Jeweils der rechte und der linke Nachbar der gerufenen Person dürfen die zum Teller greifende Person aufhalten. Danach ist diese*r Mitspieler*in mit Tellerdrehen an der Reihe. Man kann jedem Spieler auch eine Zahl zuweisen, um es schwieriger zu machen.

Tischboccia

- Dauer: ca. 10 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: ab 8 - 20 Personen
Material: pro Kind eine Münze

Jedes Kind bekommt eine Münze. Nacheinander haben sie die Aufgabe, diese Münze so über den Tisch gleiten zu lassen, dass sie möglichst nahe an der vorderen Tischkante liegen bleibt.

Welche Münze liegt am Ende am weitesten vorne? Andere Münzen abschießen ist erlaubt. Aus Fairness ist es wichtig, mehrere Durchgänge zu spielen und die Reihenfolge der Kinder zu wechseln.

Tischklopfen

- Dauer: ca. 15 Minuten
Alter: ab 8 Jahre
Gruppengröße: A b 10 Personen
Vorbereitung: Tische und Stühle
Material: -

Alle Mitspieler sitzen um einen oder mehrere Tische (Alternativ: die Spieler sitzen auf dem Boden). Alle legen ihre Hände mit der Handfläche nach unten auf den Tisch, und zwar so, dass man jeweils eine Hand unter dem rechten bzw. linken Arm des Nachbarn legt. So hat jeder zwei Hände zwischen seinen. Der Spielleiter startet nun, indem er mit der Handfläche auf den Tisch klopft und eine Richtung vorgibt. Nun muss immer einer nach dem anderen klopfen, wie eine Art Laola auf dem Tisch.

Wird zweimal geklopft, so ändert sich die Richtung. Klopft ein Mitspieler falsch, so muss er diese Hand herausnehmen. Das Spiel endet mit den letzten beiden die übrigbleiben.

Umgedrehte Pantomime

- Dauer: ca. 10-15 Minuten
Alter: ab 7 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: Begriffskarten

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.

Ups, die Sieben

Dauer: ca. 5- 10 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: egal

Material: -

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



Vier-Ecken-Spiel

Dauer: beliebig

Alter: egal

Gruppengröße: bis zu 30 Personen

Material: -

Die Raumecken sind als Unterbegriffe definiert. Zu Beginn stehen alle TN in der Mitte und warten auf die Anweisungen des Spielleiters. Dieser gibt jeder Raumecke einen Oberbegriff (z.B. eine Ecke McDonalds, eine andere Burger King, eine weitere Subway und die letzte KfC). Nun ordnen sich die TN den verschiedenen Ecken zu. In den jeweiligen Ecken findet dann ein kurzer Austausch statt (z.B. könnte der Spielleiter eine Frage vorgeben, zu der sich die TN in den Ecken austauschen sollen oder aber, bei jeder Runde wird die Frage geklärt, warum man sich gerade dieser Ecke zugeordnet hat).

Variante: Statt Unterbegriffen können in den Ecken auch Thesen zu einem Thema stehen. Jeder geht zu der These, der er am ehesten zustimmen kann – oder: jeder geht zu der These, über die er am liebsten diskutieren möchte.

Vorhang fällt

Dauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 6 – 20 Personen

Material: ein großes Tuch z.B. Schwungtuch

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.

Wer ist der Chef?

- Dauer: ca. 10 Minuten
Alter: egal
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: -

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 zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Chef der Gruppe ist.

Wer wird Millionär?

- Dauer: -
Alter: ab 10 Jahren
Gruppengröße: ab mind. 8 Personen
Material: Moderationskärtchen, Fragen + Antworten, beliebig viele Extras

Wie in der Fernsehshow werden Fragen abgefragt. Anders ist jedoch, dass die Fragen immer gleich einem ganzen Team gestellt werden. In diesem Gruppenspiel treten auch mehrere Teams gegeneinander an.

➡ Nachteil: aufwendige Vorbereitungszeit



Westdeutscher-Rundfunk

Dauer: mind. 10 Minuten

Alter: ab 13 Jahren

Gruppengröße: bis zu 20 Personen

Material: -

Ein Gruppenmitglied wird hinausgeschickt. Die übrige Gruppe verständigt sich über einen Begriff, eine Erscheinung oder eine (erfundene) Begebenheit (z.B. Teilzeitarbeit für Männer und Frauen; Häuser ohne Türen; Menschen mit vier Armen). Das wieder hereingerufene Mitglied wird mit seiner Aufgabe als Reporter vertraut gemacht. Es stellt einzelne Gruppenteilnehmer jeweils die Frage: "Ich komme vom Westdeutscher Rundfunk, was halten Sie von...?" Aus den gegebenen Antworten soll er den vereinbarten Begriff der Gruppe erraten. Der Fantasie in den Antworten sind in diesem Spiel keine Grenzen gesetzt.

Wäscheklammerjagd

Dauer: ca. 8 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: ab 10

Material: Wäscheklammern

Jeder Spieler erhält drei Wäscheklammern, die er sich an sein Oberteil heftet. Das Ziel ist die Wäscheklammern von anderen zu stehlen. Wenn man keine mehr hat, scheidet man aus. Gewinner ist derjenige mit den meisten Wäscheklammern.

Zehn Schritte

Dauer: ca. 10 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: Augenbinde, viel Platz

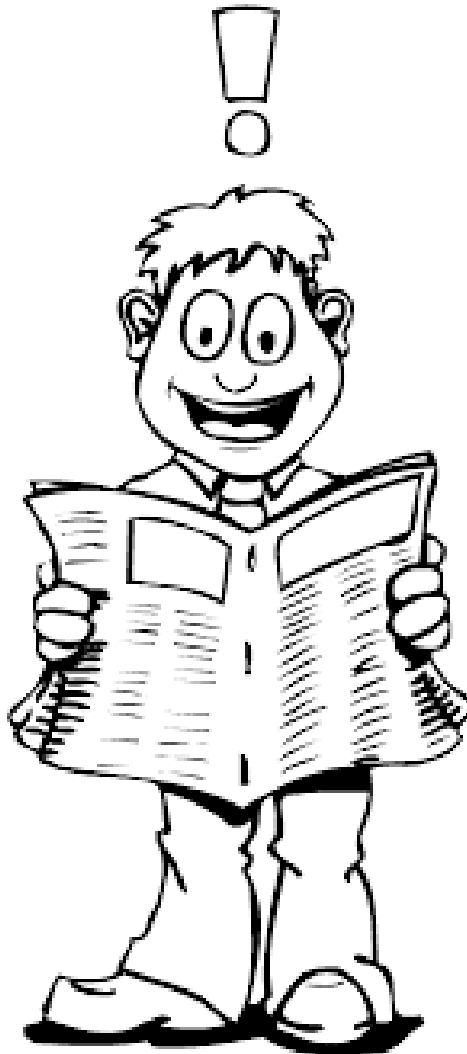
Ein Spieler bekommt die Augen verbunden. Alle anderen suchen sich einen Platz. Nun muss der Blinde die anderen fangen.

Der Blinde selber darf sich frei bewegen. Die Sehenden dagegen haben jeweils nur 10 Schritte zur Verfügung, um dem Fänger auszuweichen. Haben sie 10 Schritte verbraucht, müssen sie an der Stelle stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr wegbewegen.

Zeitungsschlagen

- Dauer: ca. 15 Minuten
Alter: ab 10 Jahre
Gruppengröße: ab 10 Personen
Material: Zeitung (Prengel)

Alle stehen in einem großen Kreis. In der Kreismitte liegt auf einem Stuhl eine zusammengerollte Zeitung. Ein aufgerufener Spieler schnappt sich die Zeitung und schlägt damit irgendein Gruppenmitglied und legt daraufhin die Zeitung wieder auf den Stuhl und nimmt seinen zuvor verlassenen Platz im Kreis wieder ein. Der geschlagene Spieler hingegen versucht die Zeitung zu schnappen und damit dem Schläger selbst eine zu verpassen, bevor dieser auf seinen Platz zurückkehren konnte.



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.

