

1. Mein rechter, rechter Platz ist frei - EXTREM

Material:

--

Ort:

Drinnen

Anzahl:

ab 8 Spieler

Dauer:

beliebig

Vorbereitung:

Stuhlkreis stellen

Kurzbeschreibung

Variante von „mein rechter Platz ist frei“

Ablauf

Alle Teilnehmer*innen 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 setzen, 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.

2. Früchtekloppen

Material:
Zeitungsrolle oder besser eine
halbe Schwimmnudel
Dauer:
beliebig

Ort:
Drinnen
Vorbereitung:
Stuhlkreis stellen

Anzahl:
ab 8 Spieler

Kurzbeschreibung **Schnelles Abschlagspiel**

Ablauf

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Jeder sitzende Teilnehmer sucht sich eine Frucht aus. Nun heißt er wie diese Frucht.

Ein Teilnehmer beginnt und stellt sich mit der Schwimmnudel in die Mitte. Er muss zweimal seine Frucht sagen und dann die neue Frucht, die dran sein soll. Der Spieler dessen Frucht nun genannt wurde muss nun schnell aufstehen und 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.

3. Zeitungsschlagen

Material:
Zeitungsrolle oder eine halbe
Schwimmnudel; Eimer

Ort:
Drinne

Anzahl:
ab 8 Spieler

Dauer:
beliebig

Vorbereitung:
--

Kurzbeschreibung **Abschlagen - weglaufen**

Ablauf

In einem Stuhlkreis wird ein Eimer aufgestellt. Person A steht auf und holt sich aus dem Eimer die Zeitungsrolle. Damit muss er nun einem Teilnehmer B auf die Beine „schlagen“. Danach bringt A die Zeitungsrolle in den Eimer. B muss ihm möglichst schnell folgen. Erst wenn A den Stab im Eimer loslässt, darf B diesen nehmen. Er muss versuchen A abzuschlagen, bevor dieser sich wieder auf seinem Stuhl 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

Eine halbe Schwimmdudel kann als Ersatz für einen Zeitungsstab genommen werden. Diese schmerzt nicht so sehr.

4. Wellenreiten

Material:

Stühle

Ort:

Drinnen

Anzahl:

ab 9 Spieler

Dauer:

beliebig

Vorbereitung:

keine

Kurzbeschreibung

Variante von „mein rechter Platz ist frei“

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 auf einem freien Stuhl 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.

5. Mülleimerziehen

Material:
2x Mülleimer

Ort:
Drinnen oder Draußen

Anzahl:
ab 8 Spieler

Dauer:
beliebig

Vorbereitung:
--

Kurzbeschreibung

Alle im Kreis, Mülleimer umwerfen

Ablauf

Es werden zwei Eimer Boden auf Boden 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.

6. Chinesenfussball

Material:
Softball

Ort:
Drinnen & Draußen

Anzahl:
ab 8 – 15 Spieler

Dauer:
beliebig

Vorbereitung:
--

Kurzbeschreibung

Kopfüber Fussball

Ablauf

Alle Teilnehmer*innen 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.

7. Uno-Rutschen

Material:
Uno Karten

Ort:
Drinnen

Anzahl:
ab 8 Spieler

Dauer:
beliebig

Vorbereitung:
Karten nach Anzahl der Spieler
sortieren
Stuhlkreis stellen

Kurzbeschreibung

Platzwechselspiel nach Farbe

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 und sich auf den Schoß der Nächsten setzen. 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 auf seinem Stuhl sitzt.

8. Pferderennen

Material:
(Stühle für einen Stuhlkreis)

Ort:
Dinnen oder draußen

Anzahl:
beliebig

Dauer:
beliebig

Vorbereitung:
--

Kurzbeschreibung **Action-Nachmach-Spiel**

Ablauf

Alle Spieler sitzen in einem Kreis und trommeln mit ihren Händen auf ihren Oberschenkeln. Das ist das Hufgetrappel der Pferde bei einem Pferderennen. Der Spielleiter erzählt die Geschichte (zB „Heute ist ein schöner Tag für ein Pferderennen. Die Pferde laufen langsam los. Sie kommen an der Preetribüne vorbei. Dann geht es zum Wassergraben...“)
Es gibt verschiedene Kommandos welche die Teilnehmer befolgen müssen.

Diese wären:

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