

1. Guck runter, guck hoch

Bereich:
Warm- Up

Ort:
Drinnen und Draußen

Anzahl:
ab 6 Spieler

Material:
--

Vorbereitung:
--

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Ein lustiges Ausscheidespiel

Ablauf

Bei diesem Spiel stellen sich alle Spieler im Kreis auf und gucken nach unten auf den Fußboden.

Auf das Signal des Spielleiters gucken alle ruckartig nach oben in das Gesicht eines Spielers.

Treffen sich 2 Blicke von 2 Spielern, sind sie ausgeschieden.

2. Aufstehen

Bereich:
Bewegungsspiel

Ort:
Drinnen oder Draußen

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:

Vorbereitung:

Dauer:
ca. 5 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Spieler stehen ineinander gehakt auf.

Ablauf

Alle stehen in einem sehr engen, gleichmäßigen Kreis und schauen nach außen. Nun haken sich alle mit den Armen unter und setzen sich auf den Boden.

Ohne die Arme auszuhaken versuchen alle gemeinsam vom Boden aufzustehen, indem sie sich gegeneinander stemmen.

3. Kartenrücken

Bereich:
Klassiker

Ort:
Gruppenraum

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
ein Kartenspiel
Stuhlkreis

Vorbereitung:

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Spieler erhalten eine Kartenfarbe und dürfen weiterrücken, wenn ihre Karte aufgerufen wird.

Ablauf

Zuerst setzen sich alle in den Stuhlkreis. Der Spielleiter verteilt an jeden Spieler eine Karte, die geheim angeschaut wird. Jeder Spieler merkt sich sein Zeichen (Herz, Kreuz, Pik, Karo). Wenn jüngere Kinder mitspielen kann man auch die Farben (schwarz und rot) benutzen, das ist dann einfacher.

Wenn sich jeder sein Zeichen und seinen Platz gemerkt hat, sammelt der Spielleiter die Karten wieder ein und mischt das Kartenspiel gut durch.

Dann geht es los. Der Spielleiter zieht die erste Karte und sagt, welches Zeichen. Die Spieler mit diesem Zeichen dürfen im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter rücken. Dabei ist es egal, ob jemand auf dem nächsten Stuhl sitzt oder nicht. Man setzt sich einfach auf den Schoß. Sind alle mit dem gleichen Zeichen einen Platz weitergegangen, dann wird die nächste Karte gezogen.

Wenn nun das Zeichen von jemandem gezogen wird, bei dem schon einer oder mehrere auf dem Schoß sitzen, darf dieser nicht weiter rücken. Erst wenn keiner mehr auf dem Schoß sitzt und sein Zeichen erneut gezogen wird, darf er weiter rücken.

Das Ziel des Spieles ist, wieder auf seinem eigenen Stuhl zu sitzen. Dabei kann man überlegen, ob man direkt auf dem Stuhl sitzen muss oder nicht.

Anmerkungen

Zwischendurch nicht vergessen, das Kartenspiel mal zu mischen.

4. Kissenrücken

Bereich:
Bewegungsspiel

Ort:
Gruppenraum

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
ein Kissen
Stuhlkreis

Vorbereitung:

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Ein Spieler muss sich auf ein Kissen setzen, das im Stuhlkreis herum gegeben wird.

Ablauf

Zuerst wird ein Spieler ausgesucht, der in die Mitte muss. Alle anderen setzen sich in den Stuhlkreis. Ein Spieler aus dem Stuhlkreis bekommt nun das Kissen und legt es auf seinen Schoß. Der Spieler in der Mitte muss jetzt versuchen, sich auf das Kissen zu setzen. Das Kissen wird aber immer einen Platz weitergegeben (nicht geworfen!!!), wobei die Richtung immer wieder gewechselt werden kann. Das Kissen muss aber bei jedem Spieler einmal kurz auf dem Schoß liegen! Schafft es der Spieler in der Mitte, sich auf das Kissen zu setzen, ist automatisch derjenige an der Reihe, der gerade das Kissen auf dem Schoß hat.

Das Ende des Spieles kann beliebig gesetzt werden.

5. Dreiecke bilden

Bereich:
Raumspiel

Ort:
Drinnen oder Draußen

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:

Vorbereitung:

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Man muss versuchen, mit anderen Spielern ein Dreieck zu bilden.

Ablauf

Die Spieler bilden stehend einen Kreis. Nun muss sich jeder 2 Partner aus dem Kreis ausgucken. Diese dürfen der Gruppe aber nicht bekannt gegeben werden, auch die „Ausgeguckten“ dürfen nix erfahren!

Nun kommts: Mit diesen 2 Personen muss der Spieler ein rechtwinkliges Dreieck bilden! Alles muss im Stillen passieren, es gibt also keine Ausrufe wie "Bleib doch mal stehen" etc.

Der Spielleiter gibt das Startkommando und alle bewegen sich im Raum bis der Spielleiter „Stop“ ruft.

Nun wird geschaut, wer es geschafft hat, ein rechtwinkliges Dreieck zu bilden.

6. Guten Tag, wie geht es ihnen?

Bereich:
Kreisspiel

Ort:
Wiese

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:

Vorbereitung:

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Plumpssack mal anders

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler steht außen und geht um den Kreis, er ist der Gastgeber.

Er geht auf jemanden zu, tippt ihn an die Schulter, der/ die Angetippte/ r dreht sich herum, dann begrüßen sie sich gegenseitig mit Händeschütteln und der Gastgeber sagt den Spruch: "Guten Tag wie geht es Ihnen?" Darauf antwortet die angetippte Person: "Danke gut!" Dieses Ritual geht dreimal vonstatten. Nach dem dritten Mal laufen beide in verschiedene Richtungen los und versuchen beide als erste an den Ausgangspunkt zurückzukehren. Wenn sie sich auf der Rückseite des Kreises treffen, geht das ganze Begrüßen („Guten Tag, wie geht es Ihnen?" – „Danke gut!") wieder von vorne los, aber dann rennen beide wieder in ihrer Richtung weiter. Wer bei dem Rennen langsamer ist, muss bei der nächsten Runde der Gastgeber sein.

7. Tuchfall

Bereich:
Klassiker

Ort:
Raum

Anzahl:
Ab 10 Personen

Material:
Schwungtuch

Vorbereitung:

Dauer:
ca. 10 Minuten

Kurzbeschreibung

Schnell erkennen wer vor mir sitzt

Ablauf

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Zwei Mitarbeiter halten als Sichtschutz ein Schwungtuch zwischen die beiden Mannschaften. Nun setzt sich aus jeder Mannschaft ein Spieler direkt vor das Schwungtuch, die Mitarbeiter lassen bei „3“ das Tuch fallen. Der Spieler der zuerst den Namen des Gegenübersitzenden gerufen hat, gewinnt dadurch den Gegenspieler für seine Mannschaft, dieser muss nun die Seite wechseln.

Das Spiel kann solange gespielt werden, bis nur noch 1 oder 2 TN auf einer Seite sitzen. Achtet darauf, dass jeder TN drankommt!