

Spielesammlung



**VCP Rheinland-Pfalz/Saar
Wölflingsstufe**

Stand: 17.08.2008

Fuchs und Hase

1. Jeder Spieler sucht sich einen Partner.
2. Jedes Pärchen verteilt sich auf dem Spielfeld
3. Ein Pärchen beginnt
 - a. der eine Spieler ist der Fuchs
 - b. der andere der Hase
4. Der Fuchs muss versuchen den Hasen zu fangen, sobald der Hase nicht mehr kann oder keine Lust mehr hat setzt er sich zu einem auf dem Boden sitzenden Pärchen. Der Nachbar der neben dem Hasen sitzt darf sitzen bleiben der andere der daneben sitzt muss aufstehen und ist somit automatisch der Fuchs der vorherige Fuchs wird zum Hasen.

Hexe und Zauberer

1. Die Gruppe bestimmt einen Spieler, der die „Hexe“ ist.
-> Dieser Spieler muss den Raum verlassen bzw. außer Hör- und Sichtfeld gehen.
2. Einer aus der Gruppe wird zum „Zauberer“ bestimmt
(WICHTIG!! Dies darf die „Hexe“ nicht wissen!!!)
3. Alle Mitspieler verteilen sich im Raum und die „Hexe“ wird rein gerufen. Nun ist es die Aufgabe der „Hexe“ die restlichen Mitspieler zu fangen. Wer ab ist, bleibt stehen und wartet darauf, dass er vom „Zauberer“ unauffällig freigemacht wird.
4. Sobald der „Zauberer“ ab ist, ist das Spiel vorbei!!

Knuddelball

Material: einen Softball

1. Ein Spieler („Knuddelkönig“) bekommt den Ball.
2. Alle anderen Spieler umarmen („knuddeln“) diesen Mitspieler, solange bis er lau bis 5 gezählt hat. Anschließend wirft er den Ball hoch.
3. Alle „Knuddler“ laufen so schnell wie möglich davon. Sobald der Ball vom „Knuddelkönig“ wieder gefangen ist ruft er lau „Stopp“.
4. Alle „Knuddler“ müssen auf der Stelle stehen bleiben.
5. Der „Knuddelkönig“ nimmt den Ball und gibt ihm an den ihr/ihm am nächsten stehenden „Knuddler“ oder wirft ihn ab.
6. Anschließend ist der abgeworfene „Knuddler“ der neue „Knuddelkönig“.

Alle auf einen Fleck

1. Ein Spieler versteckt sich irgendwo im Spielhaus (z.B. Gemeindehaus).
2. Nach kurzer Zeit (ca. 1- 1,5 min) folgt ihm der nächste Spieler.
3. Dies geht immer so weiter bis alle beim Start Spieler sind.

Römisches Boccia

Man braucht: 8 möglichst runde Steine

Du zeichnest eine Zielbahn in den sandigen Boden: 20 Schritte lang und fünf Schritte breit. Dann werden zwei Mannschaften mit je zwei Spielern gebildet. Jeder Spieler erhält zwei runde Steine, also hat jede Mannschaft vier, und schon kann es losgehen.

Zu Beginn wirft ein Spieler einen kleineren Kieselstein, der in Italien "Pallino" genannt wird, ans andere Ende des Feldes. Danach versuchen die Parteien abwechselnd, mit ihren Steinen dem Pallino möglichst nahe zu kommen. Dabei ist es nicht nur wichtig, den eigenen Stein möglichst nahe an den Pallino heranzurollen, sondern auch, gegnerische Steine wieder von ihm wegzuschießen. Das ist nicht nur erlaubt, sondern gehört auch entscheidend zur Taktik dieses Spiels.

Gesiegt hat nämlich die Mannschaft, die mit einem ihrer Steine dem Pallino am nächsten liegt. Natürlich können auch mehr als vier Kinder mitspielen, allerdings nicht mehr als zwei pro Mannschaft. Es werden dann einfach vier, sechs oder acht Mannschaften gebildet, die mit Vorrunden, Viertelfinale, Halbfinale und Endspiel dann ein richtiges Turnier austragen.

Balance-Staffel

Einen Luftballon, ohne ihn festzuhalten, zu transportieren, das ist schwierig. Mache einen Staffellauf daraus. Allerdings sollte es möglichst windstill sein, sonst ist es fast unmöglich.

Du brauchst: für jede Mannschaft einen aufgeblasenen Luftballon, je ein Stück Karton, je einen Esslöffel.

Jeder Läufer der Mannschaft muss den Luftballon auf eine andere Art und Weise eine Rennstrecke entlang bis zum Wendepunkt und wieder zurück balancieren. Welche Mannschaft zuerst durch ist, hat gewonnen. Lege die Reihenfolge der Balancemöglichkeiten vorher fest, z.B. den Luftballon auf ein Stück Karton legen, ihn auf dem Esslöffel balancieren, auf der Fingerspitze, auf der Nase, auf der Stirn, auf den nach vorne gestreckten Handrücken.

Konzentrationsspiel Verstecken – Entdecken (Spiel für draußen!)

Dieses Spiel soll den Sinn für Tarnfarben und Anpassung in der Tierwelt wecken. Entlang eines Pfades von etwa 18 Metern verteile zehn bis fünfzehn künstliche Gegenstände. Manche sollten sich deutlich abheben – etwa eine Blitzlichtlampe oder ein Luftballon- andere sollten sich in so in ihre Umgebung einfügen, dass man sie schwer davon unterscheiden kann.

Behalte für dich, wie viele Dinge du versteckt hast.

Die Wölflinge gehen einzeln und in Abständen den Pfad entlang und versuchen, möglichst viele der versteckten Dinge zu entdecken (ohne sie wegzunehmen!). Am Ende flüstern sie in Dein Ohr, wie viel sie ausfindig gemacht haben.

Wenn niemand alle Gegenstände gefunden hat, sage den Kindern, wie viele gesehen wurden, dass es aber noch mehr gibt und lass sie noch einmal nachschauen.

Darstellende Spiele: Liederpantomine

Zunächst wird ein Spieler hinausgeschickt, damit sich die anderen ein Lied oder ein Märchen ausdenken können, das sie darstellen wollen. Dann übernimmt jeder einen Zustand, der in dem Lied/Märchen vorkommt. Angenommen, ihr habt euch das Lied „Die Lappen hoch“ entschieden, dann kann einer Segel setzen, andere stellen den Wind da und noch andere stellen den Strand da.

Nun holt eueren Mitspieler von draußen wieder rein und erklärt ihm, dass er das möglichst schnell erraten soll.

Man kann das Spiel auch abändern, indem man mehrere Spieler raten lässt oder das gleiche Lied/Märchen immer von anderen Mitspielern hintereinander spielen lässt.

Arche Noah

Zettel auf denen Tiernamen stehen, werden verteilt. Es gibt immer zwei von einer Tierart. Die Zettel werden gut gemischt und verteilt. Jedes Tier muss sein Gegenstück finden, indem er charakteristische Bewegungen machen, typische Laute von sich geben oder Erkennungszeichen malen.

Bewegungsspiel Eduard und Kunigunde

Die Gruppe steht im Kreis. Kunigunde erhält die Augen verbunden, Eduard die Beine, so dass er nur hüpfen kann. Kunigunde ruft: „Eduard?“ Eduard muss zur Antwort piepsen und rasch weghüpfen, während Kunigunde nach ihm greift.

Wichtig: rascher Wechsel; Kreisgröße so nehmen, dass beide Spieler eine Chance haben.

Gordischer Knoten

Im Kreis stehend; jeder greift nach 2 Händen; nun versuchen, den Knoten zu lösen

Gespielte Geschichten: Dschungelbuch – Akela

Die Bandarlogs veranstalten eine Dschungelfete. Dazu laden sie alle Dschungeltiere und Mogli ein, außer Kaa und Shir Khan, vor denen sie Angst haben. Da die Affen nicht schreiben können, formen sie Tiere aus Ton und verschicken sie.

1. Aufgabe: Jeder formt ein Tier aus Knete.

Kaa bittet die Affen, ihn doch auch einzuladen, Sie stimmen zu. Jedoch muß Kaa sich vorher vollfressen.

2. Aufgabe: Bananen werden an einem Seil aufgehängt. Jeder aus dem Rudel muß versuchen, eine Banane zu essen.

Kaa ist sehr vollgefressen und erscheint beim Fest. Er zeigt durch einen Tanz, daß er wirklich keinen Appetit auf die Bandarlogs hat.

3. Aufgabe: Das Rudel führt zusammen einen Schlangentanz auf, untermalt von wortlosem Gesang.

Shir Khan ist sauer, weil man ihn nicht eingeladen hat. Er will das Fest stören und kommt in riesen Sätzen angehechtet.

4. Aufgabe: Je zwei bilden zusammen den Tiger, sie bekommen die Füße zusammen gebunden. Wetthüpfen zu einem Ziel.

Die Festteilnehmer sind empört und vertreiben Shir Khan, indem sie mit Nüssen nach ihm werfen.

5. Aufgabe: An einem Seil werden Styroporsteile gebunden, die die Wölflinge mit Steinchen treffen sollen. Jeder hat eine bestimmte Anzahl von Würfeln frei.

Shir Khan ist vertrieben. Alles jubelt. Die Affen singen.

6. Aufgabe: Ein Lied wird gesungen.

Hände raten

Die Gruppe – bis auf einer- streckt nur die Hände unter einer Decke hervor. Der einzelne muss nun die Hände den Personen zuordnen.

Krokodil-Spiel

Alle strecken ihre Füße unter ein Tuch. Ein Kind ist das Krokodil und kriecht unter dem Tuch. Wenn es einem Kind in den Fuss zwickt, wird auch dieses Kind zum Krokodil. Das Spiel geht so lange, bis alle Kinder Krokodile und unter dem Tuch sind.

Tierpaare

Material: Büroklammern

Es werden Paare/Gruppen gebildet. Jedes Paar/jede Gruppe bekommt einen Tiernamen (Hund, Katze). Jeweils einer pro Gruppe wird zum Leittier ernannt.

Alle warten vor der Tür, während der Spielleiter den Raum verdunkelt und über den ganzen Raum Büroklammern o.ä. verteilt.

Aufgabe der Paare/der Gruppen ist es nun, im dunklen Raum möglichst viele Klammern zu finden. Eine Schwierigkeit ist nun doch, dass zwar beide/die Gruppe suchen dürfen, jedoch nur das Leittier darf die Klammern aufheben. Es muss also vom Partner/von den anderen Gruppenmitgliedern durch Geräusche (miau, muh, wau,..) hergelotst werden. Gewinner ist, wer nach X Minuten die meisten Klammern gefunden hat.

Schlangenschwanz

Die Mitspieler stellen sich in eine Reihe auf, dabei legt jeder die Hände auf die Schultern des Vordermanns. Ziel ist es, dass der Kopf den Schwanz fängt. Die Kette muss jedoch zusammen bleiben.

Tschital und Tschita

Der Tschital ist in Indien ein großer schöner Hirsch, der in Indien weit verbreitet ist. Tschita heißt ein Leopard, der zur Jagd auf Hirsche und Antilopen abgerichtet ist.

Die Spieler werden auf 2 gleich große Gruppen aufgeteilt; die einen heißen Tschital, die anderen Tschita. Es werden 2 Linien im Abstand von 2 Metern gezogen. Dahinter reihen sich die beiden Spielgruppen auf und zwar mit dem Rücken zu den Gegenspielern. Etwa 6 Meter von der Linie entfernt wird eine weitere Linie gezogen (auf beiden Seiten), dahinter ist für beide Gruppen eine sichere Höhle. Der Spielführer ruft nun laut „Tsch...“ und macht eine kleine Pause, dann setzt er hinzu „...ta“ oder „...tal“. Die Kinder, deren Gruppe aufgerufen wurde, rennen schleunigst zu ihrer Höhle, verfolgt von den anderen. Pro Spieler, der vor der Höhle gefangen wird, bekommt die andere Gruppe einen Punkt.

Der Maikäfer

Jedes Auge am Würfel bedeutet ein Teil am Körper des Maikäfers: 1 ist Rumpf, 2 ein Auge, 3 ein Fühler, 4 der Kopf, 5 ein Bein und 6 der Schwanz. Ziel des Spielers ist es, so schnell wie möglich einen Maikäfer durch die gewürfelten Punkte zusammenzubringen. Zu diesem Zweck erhält jeder Spieler ein Blatt Papier und einen Stift.

Raupenlauf

Dauer: ca. 5 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: je mehr desto besser

Vorbereitung: keine

Material: keines

Die Kinder stellen sich nacheinander als lange Schlange auf, jeder nimmt ein Bein des Vordermanns in die Hand, dann müssen alle dem ersten hinterher hüpfen. Der Erste sollte ein Mitarbeiter sein.

Seil Kooperation

Dauer: ca. 15 Minuten einplanen

Gruppengröße: mindestens 7 Personen

Vorbereitung: 5 Minuten für Seil fest binden

Material: 1-2 lange dicke Seile oder Taue, 1 dicker Baum

Ein starkes Kooperationsspiel: 2 Seile werden an einem dicken Baum befestigt und die Enden werden jeweils von 3-4 Gruppenmitgliedern gehalten. Auf die parallel liegenden Seile versucht nun ein Gruppenmitglied sich zu legen und auf dem Seil vorwärts in Richtung Baum zu kriechen. Die Gruppe versucht durch straffes Anziehen und möglichst ruhigem Halten der Seile dass dies gelingt.

Strickleiter

Dauer: ca. 3-5 Minuten

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: 5 Minuten für Befestigung einer Strickleiter

Material: Strickleiter

Mit Hilfe einer Strickleiter muss ein Hindernis überwunden werden. Die Strickleiter kann eventuell schon vorher vorhanden sein, oder wird mit Hilfe von Seilen, Schnüren und kurzen Hölzern von der Gruppe angefertigt. Auch sollte das Hindernis nicht all zu hoch sein, falls die Strickleiter nicht halten sollte, oder einzelne Hölzer aus der Halterung fallen, oder einzelne Kinder Schwierigkeiten haben eine Strickleiter emporzuklettern.

Auf leisen Sohlen

Dauer: ca. 15 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: ganze Gruppe

Vorbereitung: keine (außer Material bereitlegen)

Material: Augenbinden

Dieses Spiel geht analog dem Spiel, dass ein Schlüssel unter einen Stuhl gelegt wird, den ein blinder Bewacher bewacht und ein Freiwilliger versucht unbemerkt zu holen. Nur in dieser Variante des Spiels wird ein Mitspieler mit 2 bis 4 einfachen Knoten auf einen Stuhl gebunden. Ein blinder Bewacher muss nun verhindern, dass ein Befreier die Knoten öffnet, so dass der Gefangene befreit ist. Alle Zuschauer müssen sich leise verhalten. Der Wächter kann den Befreier durch abschlagen unschädlich machen. Wer ist der geschickteste und leistungsfähigste „Indianer auf leisen Sohlen“, wer zeichnet sich als der beste Bewacher durch ein gutes Gehör aus?

Steinzeitfarben herstellen

Dauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: aufwändig in der Materialbeschaffung

Material: Speiseöl, Holzkohle, Tonerde, Blätter, etc.

Bei dieser Station wird Speiseöl, Blätter, Holzkohle, Tonerde bereitgestellt. Jede Gruppe muss nun mit Hilfe von zwei glatten bzw. flachen Steinen durch Zerreiben verschiedene Farbtöne herstellen. Wertung: wie viele unterschiedliche Farbtöne werden hergestellt.

Fahnen und Banner erobern

Dauer: ca. 90 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: ab 15 Personen interessant

Vorbereitung: gering (Stofffetzen als Fahnen zurechtschneiden)

Material: 20-30 Fahnen (Stofffetzen, Tuch)

Jede Mannschaft erhält die selbe Anzahl an Fahnen (egal ob 5, 10 oder 15 Fahnen). In einem definierten Spielgebiet werden die Fahnen gut versteckt. Eingraben oder unter einen Stein legen ist dabei nicht erlaubt. Die Gruppe hat hierfür ca. 20-30 Minuten Zeit. Jede Gruppe hat dabei die Möglichkeit durch Spione die gegnerischen Fahnen ausfindig zu machen (ohne diese jedoch zunächst erobern zu dürfen). Ein Spion kann aber durch Abschlagen gefangen genommen werden und muss dann bei einem mit einer Fahne markierten Lager bleiben. Gefangen genommene Spione können jedoch befreit werden (ebenfalls durch Abschlagen). Ein Signalton läutet die 2te Runde des Spiels ein. Ab diesem Zeitpunkt ist es jeder Gruppe erlaubt die gegnerischen Fahnen zu erobern. Eroberte Fahnen können jedoch wieder abgenommen werden. Um so einer Abnahme zu entgehen sollten die eroberten Fahnen so schnell als möglich einem Spielführer übergeben werden. Erst dann ist der Punkt gesichert.

Wertung

Pro Fahne gibt es einen Punkt. Die Regelungen bzgl. der Gefangennahme, Befreiung ist wie immer vor dem Spiel jedem klar zu machen.

Bierdeckel schießen

Dauer: 60 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: für große Gruppen interessant

Vorbereitung: ca. 10 Minuten Bierdeckelsymbole anbringen

Material: sehr viele Bierdeckel mit 2 unterschiedlichen Markierungen

Verschiedene Indianerstämme sind auf Büffel jagd. Die Büffel sind die Gruppenleiter. Jeder Gruppenleiter bekommt einen Stapel markierte Bierdeckel (rundes Kreissymbol). Jedes Indianerkind bekommt einen markierten Bierdeckel (Dreieckssymbol). Zunächst bekommen die Gruppenleiter einen Vorsprung von 3 Minuten, um sich in einem definierten Spielgebiet zu verstecken. Anschließend starten auch die Indianer um die Büffel zu jagen. Ein Büffel kann abgeschossen werden, indem der Indianer versucht mit seinem Bierdeckel den Büffel zu treffen. Ist der Büffel getroffen, dann wird mit dem Indianer, der den Büffel getroffen hatte, die Bierdeckel getauscht. Mit dem runden Kreissymbol rennt der Indianer zurück zur Handelsstation (Spilleitung) und tauscht dort den Bierdeckel (Fell) gegen neue Munition ein (er bekommt wieder einen Bierdeckel mit Dreieckssymbol). Die Spilleitung notiert sich den Treffer.

Wertung

Der Indianer, oder der Indianerstamm mit den meisten abgelieferten Fellen (Bierdeckel mit rundem Kreissymbol) hat gewonnen.

Ribbel Dibbel oder Chef-Vize

Dauer: 10 Minuten oder beliebig wiederholbar

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine

Material: keines

Die Mitspieler bekommen eine Nummer (1,2,3,...). Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann in die Hände klatschen und nun mit den Fingern schnipsen. Auf jedes Wort des folgenden Spruchs kommt ein "Schlag": "Ribbel Dibbel Nr. 1 , ruft Ribbel Dibbel Nr. 2". Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen "Dibbel" mit Nivea-Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen.

Alternative

Nicht weniger spannend und einfacher ist es mit Chef - Vize. Die erste Person ist Chef, die zweite Person ist Vice, die nachfolgenden Personen werden durchnummeriert. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf die Oberschenkel, klatschen anschließend in die Hände und zeigen mit der rechten Hand über die rechte Schulter (oder schnipsen) und nennen den eigenen Namen (Chef, oder die entsprechende Zahl), mit der anderen (linken) Hand anschließend ebenfalls zeigend über die linke Schulter und gleichzeitig die Nennung einer Nummer eines Mitspielers (Vice, oder eine Zahl eines Mitspielers). Der Angesprochene macht im selben Rhythmus weiter. Wer durcheinander kommt muss ans Ende sitzen. Alle rücken dann auf die leer gewordene Position um eine Stelle auf. Jeder erhält dann natürlich auch eine neue Positionsnummer und muss sich den neuen Namen/Nummer merken. Wer dreimal ans Ende muss bekommt einen Spitznamen, den die anderen anstatt der Nummer dann aufrufen müssen.

Wertung

Ziel ist es Chef zu werden, oder möglichst nicht Dibbel.

Wer ist der Chef?

Dauer: ca. 10 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: ab 10 Personen

Vorbereitung: keine

Material: nichts

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.

Wird nach dreimaligem Raten immer noch nicht die richtige Person genannt, dann muss der Kandidat ein Pfand hergegeben. Wird jedoch die richtige Person erraten, dann muss der als richtig gewählte Chef vor die Tür.

Romeo und Julia

Stuhlkreis, 1 freiwilliger Junge, 1 freiwilliges Mädchen. Dem Jungen (=Romeo) werden die Füße verbunden, dem Mädchen (=Julia) die Augen. Nun muss Julia Romeo fangen, dieser möchte allerdings nicht so ganz. Damit Julia weiß, wo sie suchen muss, ruft sie immer wieder "Romeo, wo bist du?", worauf Romeo sich kurz meldet ("Hier!") und dann wieder weghüpft.

Hier sollten die Betreuer aber während des Spiels darauf achten, dass das Gegröle und Gelächter der Kinder nicht überhand nimmt, da Julia sonst die Antworten Romeos nicht mehr verstehen kann. Das Spiel ist beendet, wenn Julia ihren Romeo gefangen hat und kann anschließend mit zwei weiteren Kandidaten fortgesetzt werden.

Zeitungsschlacht

Dieses Spiel ist ein eher wildes und ganz gut dafür geeignet, die Teilnehmer sich austoben zu lassen. In die Mitte des Stuhlkreises wird ein aus Zeitungen und Packband zusammengebauter "Knüppel" auf einen Hocker gelegt. Peter, der das Spiel anfängt, nimmt den Knüppel und fordert John heraus, indem er ihm auf das Knie haut (dies - und das sollte man dabei betonen - darf natürlich nicht so übertrieben fest sein, dass dabei Kniescheiben zerspringen!).

Johns Aufgabe ist es nun, Peter mit dem Zeitungsknüppel wieder zurückzuschlagen. Dies darf er allerdings erst dann, wenn Peter den Knüppel wieder auf dem Hocker abgelegt hat und nur so lange, bis Peter sich auf Johns alten Platz gesetzt hat. Wenn es John schafft, Peter abzuschlagen, so darf John sich wieder auf seinen Platz setzen; Peter muss sich einen neuen Gegner suchen. Erreicht Peter dagegen Johns Platz, ohne von ihm abgeschlagen worden zu sein, so muss John sich nun einen neuen Gegner suchen und das Spiel beginnt von vorne.

Für Peter wäre es auch erlaubt gewesen, John beim Ablegen des Knüppels auf den Hocker zu behindern (stupsen, festhalten,...). Der Knüppel darf übrigens nicht runterfallen! Man kann auch festlegen, dass jemand, der beim Setzen abgeschlagen wurde, ausscheidet und die Beine übereinander schlagen muss (K.O.-System).

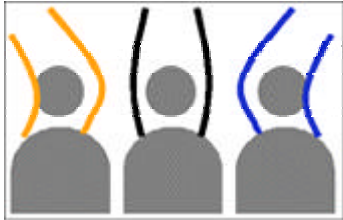
Elefant, Palme, Toaster

In diesem Spiel müssen jeweils 3 Mitspieler auf Zuruf bestimmte Motive pantomimisch und akustisch vorspielen; die Art und Weise der Bewegungen sorgt dabei regelmäßig für große Lacherfolge. Das Spiel sollte zunächst von den Helfern ausprobiert werden, damit man es den Kindern besser vorstellen kann, außerdem sollte man den Kindern die Figuren erst nach und nach zeigen. Wichtig ist jedoch, dass man die Darsteller willkürlich aussucht und die Figuren in einer raschen Abfolge hintereinander aufgerufen werden.

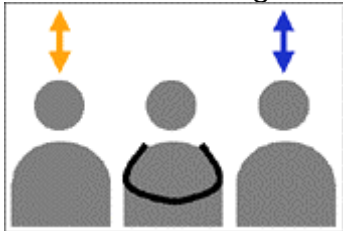
- *Elefant*: Der Mittlere greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen linken Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler bilden die Elefantenohren, dazu machen alle das Geräusch "Trörö!"



- *Palme*: Der Mittlere streckt seine Arme senkrecht nach oben, die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch "Wusch".



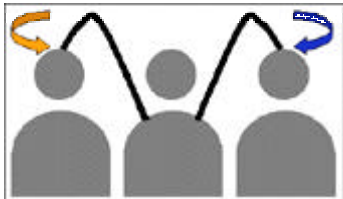
- *Känguru*: Der Mittlere bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden "Korb", die anderen daneben wippen hoch und runter und sagen dazu "Tschiboing, tschiboing, tschiboing".



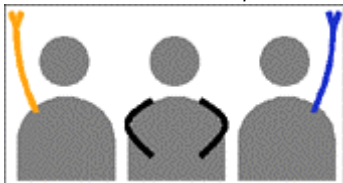
- *Waschmaschine*: die beiden äußeren Mitspieler fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem Mittleren entsteht, der darin seinen Kopf kreisen lässt (Headbanging); dazu: "Määnäänäänäänään!"



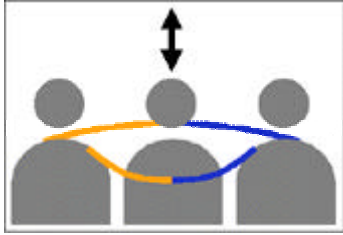
- *Mixer*: die drei Leute stehen auf, der Mittlere hält seine ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbarn, Zeigefinger nach unten, während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: "Nööönnnnn!"



- *Feuerwehr*: der Mittlere dreht an einem waagrecht stehenden Lenkrad, die anderen beiden halten ihren jeweils äußeren Arm nach oben und drehen dabei die u-förmig geformte Hand; der eine sagt: "Blaulicht, Blaulicht, Blaulicht", der andere sagt: "Lalü lala, lalü lala"



- *Toaster*: die drei stehen auf, die beiden äußeren geben sich jeweils die Hände und schließen somit den Mittleren ein. Dieser springt darin auf und ab und sagt: "Ding, ding, ding, ding".



- *Exhibitionist*: der Mittlere steht auf und macht die typische exhibitionistische Handbewegung (Öffnen der Jacke), während die beiden anderen verschämt zur Seite gucken und empört "Ooooooooooh!!!!!" rufen.



Familie Meier, Geier, Schreier

Bei diesem Spiel können sich die Kinder so richtig austoben und sich die Seele aus dem Leib brüllen:

Es werden Zettel vorbereitet, auf denen jeweils die verschiedenen Familienmitglieder der Familien Meier, Geier, Schreier, Leier, Reiher, Feier, Seiher, Weiher, Beier... stehen. Die Mitglieder sind jeweils: Großvater, Großmutter, Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Hund.

Die Zettel werden nun wild durcheinander an die Kinder verteilt. Aufgabe der Kinder ist es nun, sich familienweise zusammenzufinden und sich dann in der o.a. Reihenfolge (also Opa, Oma, Papa, Mama...) aufeinander zu setzen; wer dies zuerst schafft, ist Sieger. Gar nicht so einfach, bei all den ähnlich klingenden Familiennamen!

Pudding essen

Zwei Teilnehmer müssen sich gegenseitig möglichst schnell bei verbundenen Augen gleichzeitig mit Pudding füttern (jeder hat einen Napf vor sich stehen). Welches Paar dies am schnellsten schafft hat gewonnen; der Spaß beim Zuschauen wird hier allerdings eher im Vordergrund stehen. Schlabber-Lätzchen nicht vergessen!

Schuhe suchen

Alle Teilnehmer ziehen ihre Schuhe aus und werfen sie auf einen Haufen, wo sie bunt gemischt werden. Nun werden 3 Kandidaten in die Mitte auf jeweils einen Stuhl gesetzt. Dann werden ihnen die Augen verbunden. Nun müssen sie möglichst schnell 2 Paar gleiche Schuhe finden, die dann unter die Stuhlbeine gestellt werden. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen.

Flüsterpost

Auch sicherlich ein sehr bekanntes Spiel: Stuhlkreis, der Erste flüstert ein Wort oder einen Satz in das Ohr seines Nachbarn, der das dann wiederum weitersagt, usw. Der Letzte im Stuhlkreis sagt nun das laut, was er verstanden hat. Oft ist dies irgendetwas Witziges und Verdrehtes, das mit dem Ausgangssatz nichts mehr zu tun hat.

Obstkorb

Der Spielleiter geht im Kreis herum und flüstert jedem Teilnehmer eine Obstsorte ins Ohr, z.B. Apfel, Birne, Erdbeere, usw. Die Menge an verschiedenen Früchten sollte so bestimmt sein, dass insgesamt immer sechs bis sieben Mitspieler die gleiche Obstsorte haben. Im Stuhlkreis ist ein Platz zu wenig vorhanden, sodass einer in der Mitte stehen bleiben muss. Dieser ruft nun den Namen einer Obstsorte auf. Die Leute mit diesen Früchten müssen aufstehen und die Plätze tauschen. Wer nun übrig bleibt, muss nun als nächster ein Obst aufrufen, usw. Wenn "Obstkorb" gerufen wird, müssen alle den Platz tauschen.

Donauwelle

Im Stuhlkreis ist für jeden Mitspieler genau ein Stuhl vorhanden. Ein Teilnehmer steht in der Mitte. Er zeigt nun den Leuten, die neben dem freien Platz sitzen, mit dem Daumen die Richtung an, in die sie weiterrücken sollen. Derjenige Spieler, in dessen Richtung der freie Stuhl liegt, rutscht nun herüber. Als nächstes rückt sein Nachbar in der angezeigten Richtung auf den freien Stuhl, usw. Dieses Plätzerücken sollte möglichst schnell vorangehen (Daher hat das Spiel auch seinen Namen: eine sich schnell seitwärts bewegende (Donau-) Welle.). Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen, sich auf den gerade freien Platz zu setzen. Schafft er das, so muss derjenige in die Mitte, der sich eigentlich auf den freien Platz hätte setzen sollen. Wenn das Spiel einigermaßen funktioniert, dürfen auch Richtungsänderungen angezeigt werden.

Gesichter ertasten

Eher für jüngere Gruppen geeignet, die sich außerdem schon recht gut kennen sollten.

Einem Kind werden die Augen verbunden, nun muss es das Gesicht eines anderen Kindes ertasten. Wenn es schafft, den Namen richtig zu erraten, so muss das andere Kind in die Mitte.

Hänschen piep einmal

...läuft genauso wie "Gesichter ertasten", nur wird hier der Kandidat jemandem auf den Schoß gesetzt. Nun sagt er "Hänschen piep einmal", worauf der Untere mit verstellter Stimme "Piep" sagt.

Zublinzeln

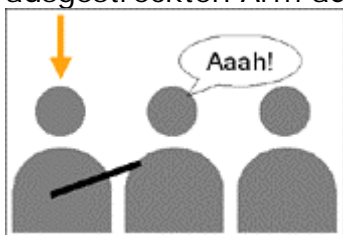
Die Mitspieler stellen sich in einen Kreis, dabei stehen immer zwei hintereinander. Peter hat keinen Hintermann und blinzelt nun Sara zu (die vor Michael steht). Sara versucht nun, zu Peter zu laufen. Michael versucht dagegen, Sara festzuhalten. Schafft Michael das, so muss Sara bei ihm bleiben, andernfalls stellt Sara sich hinter Peter auf. Nun beginnt das Spiel mit Michael von vorne.

Armer schwarzer Kater

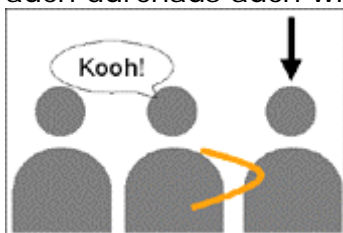
Für diejenigen, die dieses Spiel noch nicht kennen, hier eine kurze Erklärung: Stuhlkreis, ein Stuhl weniger, als gebraucht. Einer geht als Kater in die Mitte, kniet vor einen Mitspieler und sagt nun "Miau". Dies sollte auf eine möglichst witzige oder charmante Weise geschehen: Grimassen, Faxen, Zwinkern und alles Ähnliche sind erlaubt. Wenn der Kater sein Opfer damit zum Lachen bringt, wird dieses nun zum Kater und muss in die Kreismitte. Eher für jüngere Gruppen geeignet.

Akoso-Karate

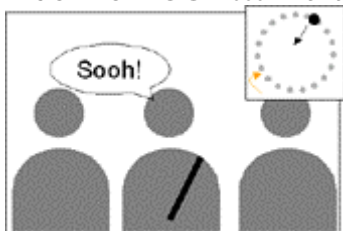
Altjapanisches Karatespiel (oder so). Peter [schwarz] greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut "**AAHH!!!**" an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seinen linken oder rechten Nachbarn.



Der angegriffene Michael [orange] wehrt nun mit dem Laut "**KOHH!!!**" ab und zeigt mit nach oben gerecktem Ellenbogen auf einen seiner Nachbarn, dies darf auch durchaus auch wieder Peter sein.



Der erneut angegriffene Peter gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, indem er "**SOHH!!!**" ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt.



Damit beginnt das Spiel von vorn.

Pastor - Vikar

Die Mitspieler im Kreis werden durchnummeriert. Der Erste wird "Pastor" genannt, der Zweite "Vikar". Nun beginnt der gesamte Stuhlkreis in einem 4/4-Takt zu klatschen:

1. mit beiden Händen auf die Knie klatschen
2. in die Hände klatschen
3. mit den rechten Fingern schnippen
4. mit den linken Fingern schnippen

Dieser Rhythmus sollte erst mal einige Zeit geübt werden. Wenn das Ganze einigermaßen funktioniert, beginnt das eigentliche Spiel. Der Pastor nennt beim Schnippen mit den rechten Fingern seine eigene Bezeichnung, also "Pastor" und ruft beim Schnippen mit den linken Fingern die Bezeichnung eines anderen Mitspielers, z.B. "4". Nun antwortet Spieler 4: beim Schnippen mit den rechten Fingern ruft er "4", beim linken Schnippen die eines anderen Mitspielers, z.B. Vikar. Nun muss der Vikar fortsetzen. Wenn ein Mitspieler einen Fehler macht - also zu spätes Antworten, aus dem Rhythmus fallen, o.Ä. -, erhält er die niedrigste Nummer und muss sich an das Ende des Kreises setzen. Die anderen rücken gegebenenfalls auf. Ziel des Spieles ist es, Pastor zu werden.

Es sollte beachtet werden, dass dieses Spiel nicht unbedingt leicht ist. Die Betreuer sollten es vorher einmal untereinander üben; ferner sollten die Mitspieler musikalisch oder etwas älter sein.

Abwandlung von: Ich packe meinen Koffer

Der Spielleiter Peter beginnt die Runde mit dem Satz: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Palme mit". Nun ist sein Nebenmann Stefan dran. Dieser sagt nun: "Ich fahre zum Mond und nehme eine Gabel mit". Leider muss Peter ihm nun mitteilen, dass Stefan nicht mitfahren darf, da er offensichtlich das System des Spiels noch nicht durchblickt hat. Als Nächstes ist Detlef dran. Er sagt: "Ich fahre zum Mond und nehme Dosen mit". Detlef darf mitfahren. Dies kann nun über mehrere Runden so weitergehen, bis fast alle das System verstanden haben. Das hier vorgestellte System war noch recht einfach: Man musste einfach nur einen Gegenstand mitnehmen, der mit dem gleichen Buchstaben anfängt, wie der eigene Name.

Weitere Möglichkeiten:

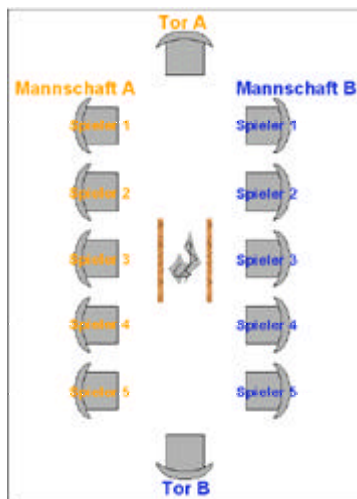
- es werden immer zwei Gegenstände mitgenommen, einer davon muss einen doppelten Buchstaben enthalten, z. B. Messer und Gabel; Himmel und Hölle,...
- in dem Wort muss ein "e" vorkommen
- die Wörter müssen in alphabetischer Reihenfolge liegen
- sie dürfen nur eine Silbe enthalten
- sie müssen einen weiblichen Artikel haben
- der Sprecher muss Arme oder Beine verschränkt halten

Pfeiffspiel

Einige Freiwillige werden vor die Tür geschickt, bis sie an dem Spiel teilnehmen können. Nun bindet sich der Spielleiter eine Trillerpfeife mit einer Schnur hinten an den Gürtel. Die anderen Teilnehmer bittet er, die Arme hinter den Rücken zu halten und immer, wenn er vor ihnen steht, die Pfeife zu nehmen und dort hinein zu blasen.

Nun wird ein Freiwilliger hereingerufen. Ihm wird erzählt, dass im Kreis eine Pfeife herumgereicht würde und dass die Teilnehmer, immer wenn er gerade nicht hinschaue, dort hineinblasen würden. Wenn er auf einen Mitspieler zeigt, so muss dieser die Hände vorzeigen. Hat er die Pfeife noch in der Hand, so ist das Spiel gewonnen. Tatsächlich hat aber bekanntlich der Spielleiter, der auch im Kreis herumgeht (dies sollte er möglichst vorsichtig tun!), die Pfeife hinter seinem Rücken. Wenn der Freiwillige das herausfindet, ist das Spiel beendet und der Nächste kann hereingerufen werden.

Hausfrauen-Fußball



Dieses Spiel ist für Gruppen geeignet, die zwischen 8 und 18 Leuten stark sind. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Diese setzen sich mit ihren Stühlen in etwa zwei Meter Entfernung gegenüber. An den Kopfenden der beiden Reihen wird jeweils ein weiterer Stuhl als Tor aufgestellt, auf dessen Lehne sich ein Betreuer setzt, die Sitzfläche zeigt zu den Teilnehmern. In die Mitte der Reihen werden zwei Holzstangen (z.B. Besenstiel, o.Ä.) und ein Lappen (z.B. Schmutzaufnehmer, altes Handtuch, etc.) gelegt. Die beiden Mannschaften werden jeweils durchnummeriert, dabei tragen gegenüber sitzende Spieler die gleiche Nummer.

Nun ruft der Spielleiter eine Nummer auf. Die entsprechenden beiden Mitspieler holen sich eine Holzstange und schieben damit das Tuch in ihr Tor (ohne es mit Händen oder Füßen zu berühren!) - gar nicht so einfach, wenn der Gegner erst mal richtig dagegenhält; allerdings sollte hier darauf geachtet werden, dass nicht zu stark gefault wird (es soll schließlich keine Verletzten geben). Wer das Tuch in sein Tor befördern konnte, erhält einen Punkt. Der Verlierer muss die beiden Stangen und das Tuch wieder in die Mitte legen. Wer zuerst 10 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Geschichten-Ball

Ein kleines Spiel zum kurzen Zeitvertreib. Der Spielleiter hat einen Ball in der Hand und beginnt nun kurz, den Anfang einer Geschichte zu erzählen. Dann wirft er den Ball wahllos einem anderen Mitspieler zu, der die Geschichte nun spontan und möglichst originell weitererzählen muss, dann wirft dieser den Ball weiter, usw.

Das könnte z.B. so aussehen: Spielleiter: "Mr. Jones kam wie immer von der Arbeit nach Hause. Er hing seinen Mantel auf den Kleiderständer und rief seiner Frau bereits aus der Diele 'Hallo Schatz!' zu. Dass gar keine Antwort folgte, fiel

ihm erst gar nicht auf. Auch nicht der Schatten der ihm folgte..." - Ball weiterwerfen - Spieler A: "...und der begann, hinter dem Rücken von Mr. Jones Faxen zu machen. Mr Jones betrat in diesem Moment die Küche..." - weiterwerfen - Spieler B: "...wo seine Hamster gerade Kartoffeln schälten und seine Handtücher sich lebhaft und geschwätzig über die neuesten Nachrichten unterhielten..." - weiterwerfen - "In diesem Moment zückte der Schatten ein Messer und....."

Scharade

Es werden 2 gleich große Gruppen à mind. 6 bis 7 Leute gebildet und suchen - getrennt voneinander - Begriffe aus, die dann jeweils ein Mitglied der anderen Gruppe seinen Leuten pantomimisch vorspielen muss. Diese Begriffe können ohne weiteres persönlich zugeordnet werden. Hier können auch persönliche Anspielungen enthalten sein. Zudem können die Vorgaben auch Sätze sein. So wurden bei uns auch schon "Der mit dem Wolf tanzt", "Zugbegleiter: Alarm im mittleren Wagen", "Brandenburger Tor", "Friedenspreis des deutschen Buchhandels", "Verweste Kanalrattenpatrouille" oder "Sechzehnjähriges, blondes, blauäugiges, dickplunziges, gesektflaschtes Schulmädchen" erfolgreich vorgespielt.

Es muss dazu gesagt werden, dass das Spiel in dieser Form eher der Unterhaltung dient und dass wir deshalb auch immer ohne Weiteres auf Zeitbeschränkungen und Punktwertung verzichteten.

Einige Tipps:

- Man sollte einige feststehende Zeichen absprechen: Der Vorspieler zeigt, nachdem er den Begriff gelesen hat, zuerst mit den Händen an, wie viele Worte der Satz enthält. Danach zeigt er an, welches Wort und dann welchen Teil davon er jetzt vormachen möchte.
- Diese Regelung erleichtert es der Gruppe, die schon erratenen Begriffe aufzuschreiben - so kann man die Übersicht behalten und Worte wie "und", "der", etc. aus dem Zusammenhang erraten

Karton - Spiel

Es werden drei Paare gebildet. Diese stellen sich zusammen Rücken an Rücken in einen Sack (Müll-, Kartoffelsack, o.Ä. - ausprobieren). Außerdem stehen in der Mitte des Raums ca. 9 (gleich) große Kartons. Nun müssen die Paare innerhalb einer bestimmten Zeit versuchen, einen möglichst hohen Stapel davon aufeinander zu stellen. Die Schwierigkeit liegt darin, dass sie sich die Kartons gegenseitig umwerfen und wegnehmen dürfen. Oft wird hier schon Sieger, wer am Schluss der Zeit wenigstens 2 Kartons aufeinander stehen hat!

Pferderennen

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn - Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind: *Pferdegalopp*: sich schnell auf die Schenkel klopfen - meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein

- *Rechtskurve*: der Stuhlkreis legt sich nach links
- *Linkskurve*: der Stuhlkreis legt sich nach rechts
- *Hubschrauberperspektive*: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: "Uuuuuuuuuuuuuuh"
- *fotografierende Japaner*: Fotografierbewegung machen, "Knips, knips, knips, knips, knips"
- *Zuschauertribüne*: aufstehen und jubeln
- *Wassergraben*: mit den Fingern an den Lippen ein "blblblblbl"-Geräusch machen
- *Einerhürde*: aufspringen, Hände nach vorne recken und "Hui" rufen
- *Zweierhürde*: entsprechend
- *Dreierhürde*: entsprechend

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu.....

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

Fangspiele

Schwarzer Mann: sicherlich eines der bekanntesten Fangspiele: ein Fänger und der Rest stellen sich in ausreichend großem Abstand gegenüber. Der Fänger fragt nun: "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?" - der Rest antwortet: "Niemand" - "Und wenn er kommt?" - "Dann laufen wir!". Nun müssen die beiden Gruppen die Seite des Spielfeldes tauschen. Wer dabei vom schwarzen Mann abgeschlagen wird, kommt in dessen Gruppe und muss ihm in den nächsten Runden dabei helfen, Leute abzuschlagen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist.

Oktopus: Abwandlung von schwarzer Mann: wer abgeschlagen ist, bleibt an dieser Stelle stehen und breitet die Arme aus. Wer nun diese Kraken berührt, ist auch ausgeschieden und muss auch stehen bleiben.

Virus: Hier muss nicht immer hin- und hergelaufen werden; alle können beliebig über das Spielfeld laufen. Wer vom Fänger abgeschlagen ist, muss stehen bleiben. Er kann allerdings wieder frei werden, wenn sich zwei Mitspieler um ihn stellen und sich die Hände geben.

Invalidenfangen: Dieses Spiel kann man auch mit mehr als einem Fänger spielen. Wer abgeschlagen ist, muss sich die Hand an die entsprechende Stelle legen, an der er berührt wurde. Wer 3-mal abgeschlagen wurde, scheidet aus.

Kettenfangen: Bei diesem Spiel sollte ein Spielfeld abgegrenzt werden, das nicht zu groß ist, noch besser ist eine Turnhalle. Wer abgeschlagen wurde, muss dem Fänger seine Hand geben und nun mit ihm zusammen die anderen Leute fangen.

Nach und nach wird sich eine große Kette bilden, die dann immer schneller den Rest aus dem Verkehr zieht.

Geheimwaffe: dieses Spiel sollte man mit zwei oder mehr Fängern spielen. Außerdem werden noch ein bis zwei "Geheimwaffen" in der Menge verteilt: wer diese gerade in Händen hält oder zugeworfen bekommt, darf nicht abgeschlagen werden. Wer allerdings trotzdem gefangen wurde, muss das Spielfeld verlassen.

Jeder gegen jeden: ein hervorragendes Spiel für Anarchos und alle, die es werden wollen. Die Spielregeln: es gibt keine! Jeder darf jeden fangen und abschlagen. Und wenn zwei sich gleichzeitig abschlagen, müssen eben beide stehen bleiben. Wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Kleiner Tipp: immer an den Beinen abschlagen!

Kuhfladen

Alle stehen in einem Kreis und halten sich an den Händen. In der Mitte wird ein Seil oder ähnliches in einem Kreis hingelegt. Dann müssen die Teilnehmer versuchen die anderen in den Kreis zu ziehen. Wenn ein Teilnehmer im Kreis gelandet ist scheidet er aus. Reißt aber irgendwo der Kreis so sind die beiden Teilnehmer ausgeschieden wo der Kreis gerissen ist.

Halstuchspiel

Art: Lauf- und Konzentrationsspiel

Spieler: ca. 6 – 14

Alter: so ab 11

Material: 1 Halstuch oder Ähnliches (Mütze, Socke)

Man benötigt ein Spielfeld von ca. 10 - 20 m Länge (zwei Endlinien reichen). Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt. Die beiden Gruppen stellen sich hinter den beiden Endlinien auf. Die Spieler beider Gruppen werden von 1 an durchnummeriert (d.h. jede Nummer kommt in beiden Gruppen je einmal vor). In die Mitte des Feldes wird das Halstuch gelegt. Der Schiedsrichter ruft nun eine Nummer. Die beiden entsprechenden Spieler versuchen nun das Halstuch hinter ihre Linie zu bringen. Dabei gelten folgende Regeln: Sobald ein Spieler das Halstuch berührt (z.B. in der Hand hält) darf er vom anderen abgeschlagen werden, allerdings nur so lange, wie er das Halstuch auch tatsächlich berührt (er kann es z.B. auch fallen lassen, dann besteht die gleiche Lage wie zu Anfang, nur dass das Tuch woanders liegt). Gelingt das Abschlagen, geht der Punkt für diese Runde an die Mannschaft des abschlagenden Spielers. Gelingt es einem Spieler, das Halstuch hinter seine Linie zu bringen, ohne dabei abgeschlagen zu werden, geht der Punkt an seine Mannschaft. Das Halstuch darf nicht geworfen werden. Meistens sind beide Spieler ungefähr zur gleichen Zeit am Halstuch und schleichen dann umeinander, versuchen, den anderen zu täuschen, um dann überraschend zuzugreifen.

Tipp: Wenn eine Runde sich zu lange hinzieht, kann der Schiedsrichter ein weiteres Spielerpaar ins Spiel schicken, wobei sich dann nur die Spieler mit gleicher Nummer gegenseitig abschlagen dürfen.

Atomspiel

Art: schnelles Spiel

Alle Mitspieler laufen im Raum umher. Wenn der Spielleiter z.B. sagt: Atomverbund 3 müssen sich Dreiergruppen bilden. Das kann man natürlich auch mit anderen Zahlen machen. Diejenigen, die am Schluss übrig bleiben, haben gewonnen

Farb – Klopf – Spiel

Art: actionreiches Gruppenspiel

Spieler: mindestens 8

Material: zweimal 4 Farbkarten (verschiedene Farben)

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Die Mannschaften bekommen nun Zeit, sich für jede Farbe ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z.B. in Nacken klopfen für Rot und linke Schulter für Gelb, usw.). Die Gruppen müssen sich nun in einer Reihe hintereinander hin sitzen. Vor den zwei Reihen, zwischen den Vordermännern liegen alle 4 Farben. Der Spielleiter zeigt nun dem hintersten Spieler eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen an den Vordermann weitergegeben. Dieser nimmt die Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die gewonnen hat, darf eins Weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann usw.). Sieger des Spieles ist die Mannschaft, deren erster Vordermann zuerst wieder vorne sitzt.

Paper toos

Art: kurzes Gruppenspiel, Kennenlernspiel, Actionspiel

Spieler: mindestens 6

Material: Zeitungspapier, Stühle/Seil/Netz etc. zum Trennen der Spielfläche, Wecker

Man teile die Meute in zwei Mannschaften auf. Dann bekommt jede Mannschaft eins von den zwei vorbereiteten Spielfeldhälften. Jeder Spieler bekommt zwei Zeitungsseiten, die er dann zum Papierball formt. Man stelle den Wecker auf eine bestimmte Zeit (je nach Alter und Kondition der Spieler) und lässt sie die Papierbälle jeweils auf die andere Spielhälfte werfen. Es gewinnt, wer beim Klingeln des Weckers weniger Papierbälle auf seiner Hälfte hat. PAPER TOOS wird zum Kennenlernspiel, wenn man zusätzlich verlangt, dass sich die Spieler gegenseitig „abschießen“ - jedoch muss der werfende den Namen seines "Zielobjekts" vor dem Wurf nennen, jeder Getroffene muss jedes Mal seinen Namen rufen.

Mögliche Probleme: Meistens werfen die Leute noch nach dem Klingeln ein paar Bälle rüber, was die Bestimmung des Siegers erschweren kann. Eine Runde dauert ca. 1 - 3 Minuten.

Katz und Maus

Art: Actionspiel, Spaß und Schnelligkeit

Spieler: mindestens 11 + 1 Spielleiter

9 Personen stellen sich in Dreierreihen hintereinander und zwar so, dass wenn sie sich um 90 Grad drehen wieder in Dreierreihen hintereinander stehen. Sie bilden den Zaun. Der Abstand sollte so groß sein, dass sich bei ausgestreckten Armen jeweils die Finger berühren. Die anderen Personen sind jeweils Katz und Maus. Die Katze muss die Maus fangen. Während die Maus auch durch den Zaun darf, der in Richtung der ausgestreckten Arme geht, muss sich die Katze immer entlang den Zaunreihen fortbewegen. Der Spielleiter hilft der Katze, indem er "drehen" sagt. Dann muss der Zaun sich um 90 Grad drehen (jede Person für sich).

Zeitungsschlagen

Art: actionreiches Kreisspiel

Spieler: ca. 6 – 20

Material: zusammengerollte Zeitung , bei der Variante zusätzlich Papierkorb (leer) + Ersatzzeitungsrolle

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Einer steht in der Mitte mit einer Zeitungsrolle. Einer der Spieler im Kreis fängt an und ruft den Namen eines der anderen Sitzenden. Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen, den gerufenen Spieler mit der Zeitung zu schlagen. Dieser muss nun schneller als der Schläger sein und schnell einen anderen Namen rufen. Der Schläger muss nun wiederum versuchen, diesen zu treffen. Gelingt es dem Schläger, einen der Sitzenden rechtzeitig zu treffen, darf er sich auf dessen Platz setzen. Der, der geschlafen hat, muss in die Mitte und der alte Schläger nennt den nächsten Namen. Wer einen Namen nennt, der nicht in der Spielrunde vertreten ist, oder den des Schlägers, muss ebenfalls mit dem Schläger tauschen.

Hektischere Variante: Wenn der Schläger jemanden getroffen hat, wirft er die Zeitungsrolle in einen in der Mitte stehenden Papierkorb, bevor er sich setzt und anschließend den nächsten Namen nennt. Auf diese Weise wird der ruhige Moment bei Übergabe der Zeitung vermieden. Außerdem fördert es den Spielspaß, wenn der Schläger ab und zu über den Papierkorb stolpert.

Tannenzapfenrugby

Art: rauhes Laufspiel

Spieler: 8 oder 10

Alter: ab ca. 10 Jahren

Material: Seile o.ä. für Spielfeldbegrenzung, 16 Tannenzapfen oder andere kleine gleichartige Objekte

Zweigeteiltes Spielfeld etwa in der Größe eines Volleyballfeldes anlegen, im hinteren Bereich jedes Teils (da, wo bei Fußball die Tore wären) einen Kreis von ca. 1 m Durchmesser legen. In jeden Kreis kommen 8 Tannenzapfen.

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt (evtl. wählen lassen). Ein Spieler jeder Gruppe stellt sich zum Kreis seiner Gruppe und bewacht die Tannenzapfen. Nun versuchen die anderen Spieler, aus dem Kreis der gegnerischen Gruppe Tannenzapfen zu rauben (immer nur 1 auf einmal) und zu ihrem eigenen Kreis zu bringen.

Mit welchen körperlichen Mitteln die gegnerischen Spieler sie daran hindern dürfen, solltet ihr an das Alter der Spieler anpassen....Gelingt es einem Spieler, einen geraubten Tannenzapfen zum Kreis seiner Gruppe zu bringen, wird er zum neuen Wächter und der bisherige Wächter wird zum Feldspieler. Gerät ein Spieler im Eifer des Gefechts in den Kreis der eigenen Gruppe, so muss diese 2 Tannenzapfen an die gegnerische Gruppe abgeben. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle 16 Tannenzapfen in ihrem Kreis hat.

Mörderspiel

Art: Aufmerksamkeit- und Konzentrationförderndes Kommunikationsspiel

Spieler: mindestens 6

Alter: beliebig

Material: Streichhölzer oder Zettel

Man sitzt im Kreis, so dass jeder jeden sehen kann. Mit Hilfe von Streichhölzern (eines ohne Kopf oder Zetteln wird ein Mörder ausgelost, den keinem der restlichen Spieler bekannt ist. Der Mörder tötet die Mitspieler durch zublitzeln. Wer getötet ist, gibt das bekannt mit "Ich bin tot". Wer glaubt den Mörder zu kennen, kann anklagen mit "Ich klage an", jedoch ohne zu sagen wen er meint. Erst, wenn er einen Nebenkläger gefunden hat, der auch anklagt, zeigen beide auf ein Kommando auf den, den sie verdächtigen. Nur der Mitspieler, den von den beiden angeklagt wird, muss sein Streichholz oder seinen Zettel vorzeigen. Variation: Der Mörder kann sich im Spiel selbst für tot erklären. Dadurch wird das Spiel schwieriger.

Gedächtnis-Kim

Art: Merkspiel

Material: alles mögliche

Auf einen Tisch werden 20 Gegenstände gelegt: z.B. Spiegel, Postkarte, Figur, Döschen, Kugelschreiber, Buch, Seidentuch usw. Mit einem Tuch werden die ganzen Gegenstände abgedeckt. Jedes Rudel erhält etwa 1 min. Zeit, um sich die einzelnen Gegenstände anzuschauen und einzuprägen. Dann werden die Gegenstände wieder mit dem Tuch verdeckt und die Kinder müssen schriftlich festhalten, an was sie sich erinnern (dies kann einzeln oder im Rudel geschehen).

Sardinchen

Art: Spiel im Dunkeln

Material: völlig abdunkelbarer Raum

Durch Auslosung mit Zetteln erfährt ein Wölfling, dass es Sardinchen ist. Dann wird das Licht ausgemacht und Sardinchen kauert sich an einer geeigneten Stelle auf den Boden. In völliger Dunkelheit suchen alle anderen krabbelnd nach Sardinchen, indem sie dessen Namen beim Aufeinandertreffen nennen. Erfolgt keine Antwort, dann wurde Sardinchen gefunden und der Wölfling darf sich zu

ihm auf den Boden setzen. Das Spiel dauert so lange, bis dies allen gelingt.

Katz und Maus (als ruhige Variante)

Art: Spiel mit verbundenen Augen

Material: zwei Schlüsselbunde, zwei Augenbinden

Zwei Wölflinge befinden sich im Mittelpunkt, alle übrigen sitzen in einem Stuhlkreis um sie herum. Ein Wölfling bekommt die Augen verbunden. Er ist „die Katze“ und muss den zweiten Wölfling „die Maus“ versuchen zu berühren (entsprechende Größe des Kreises ist notwendig). Beide sind mit einem Schlüsselbund ausgestattet. Rasselt die Katze mit dem Schlüsselbund, so muss die Maus Antwort mit dem ihrigen rascheln.

Paket abschicken

Art: Konzentrations- und Beobachtungsspiel

Spieler: mindestens 8

Alle, bis auf Einen, setzen sich in den Kreis. Nun wird der Eine rausgeschickt. Jetzt können wir ausmachen, wer das Paket abschickt, und wer es erhält. Der von draußen wird jetzt wieder reingeholt. Nun schickt der eine das Paket ab (Das geht so: Alle halten sich an den Händen, nun drückt der Abschicker auf einer Seite und sagt: abgeschickt). Das Drücken geht so lange, bis der Empfänger es bekommen hat. Dieser sagt dann: angekommen. Der Sucher der allerdings in der Mitte steht, muss schauen, ob er nicht irgendwo das Paket erwischt, bzw. ob er jemanden beim Händedrücker sieht. Der Sucher muss so lange weitermachen bis er das Paket gefunden hat. Hat er jemanden mit dem Paket erwischt, so wird dieser zum Sucher. Der vorige Sucher darf nun das Paket abschicken.

Dirigentensuchen

Dirigent

Art: nonverbale Kommunikation & Ausdrucksfähigkeit

Spieler: ab 10 Mitspielern

Beate darf vor die Türe. Inzwischen wird drinnen festgelegt, dass Bernd der Dirigent ist. Nun wird Beate hereingeholt und Bernd fängt an Gitarre zu spielen und alle spielen mit. Nun wechselt er das Instrument und spielt z. B. Klavier, alle wechseln mit. Beate muss nun herausfinden, wer der Dirigent ist. Hat sie Bernd erkannt, so darf der Nächste vor die Türe.

Zeit

Art: Kimspiel

Material: Uhr mit Sekundenzeiger oder Stoppuhr

Die Wölflinge können erkennen, ob sie eine Gefühl für die Zeit haben, indem sie stehend abschätzen, wie lange eine Minute dauert. Hierbei sollten sie die Augen schließen (um sich von den anderen nicht beeinflussen zu lassen). Sie dürfen nicht heimlich zählen! Nach ihrem Empfinden setzen sie sich dann leise auf den Boden. Der Leiter sagt später, wer die richtige Zeit am besten errät, bzw. zu schnell oder zu langsam sich niedersetzte.

Ich heiße – wohne – esse

Kategorie: Kennenlernspiel

Alle Spieler sitzen in einem Kreis, der erste Spieler fängt an: Ich heiße Egon, wohne in Esslingen und esse gerne Eis. Dabei sollte der Namen stimmen, für Wohnort und Speise können alle genommen werden, die mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnen. Nun kommt der nächste Spieler im Kreis. Er stellt zuerst die vor ihm sitzenden vor: Das ist Egon, er wohnt in Esslingen und ißt gerne Eis, und ich heiße ..., wohne in ... und esse gerne... . Und so weiter, wobei jeder Spieler alle, die vor ihm waren wiederholen muß.

Eine Variation zu „Ich heiße - wohne – esse“: Anstelle von Lieblingsgericht und Wohnort oder zusätzlich kann man auch zu seinem Namen ein passendes Adjektiv suchen, das den selben Anfangsbuchstaben wie der Name hat. Bsp: „Ich bin der spinnende Sebastian...“, „Ich bin der tolle Thomas...“.

Vorteil: die Spieler müssen nicht nur den Namen behalten, sondern können auch feststellen, wie der Spieler, der an der Reihe ist, sich selbst einschätzt.

Mein rechter, rechter Platz ist leer

Kategorie: Kennenlernspiel

benötigtes Material: Stuhlkreis

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Neben einem Spieler ist der rechte Platz leer. Dieser fängt an und sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist leer, das Wünsche ich mir den Mister X (Name eines Mitspielers) her als Affe (irgend etwas machbares, spielbares; z.B. Harley Davidson, Elefant, Pfarrer, ...).“ Dann muss sich Mister X als Affe auf den freien Platz begeben. Nun macht der Spieler, dessen rechter Platz leer geworden ist, weiter und wünscht sich einen anderen Mitspieler her.

Viva Wutzemann

Kategorie: Kennenlernspiel

benötigtes Material: kleines Stofftier

Ein Spieler fängt an und sagt: „Ich bin der Viva Wutzemann und komme vom Himmel und bin hier bei Mister X (sein Name).“ Dann gibt er das Stofftier an den nächsten weiter. Der macht weiter mit „Ich bin der Viva Wutzemann und komme

vom Himmel, vom Mister X und bin hier bei Meister Eder (Name des Spielers).“
Das ganze geht immer so weiter - der letzte muß dann alle Namen wiederholen können.

Zipp – Zapp

Kategorie: Kennenlernspiel

Alle Spieler bilden einen Kreis. Jeder informiert sich zunächst, wie sein Nachbar zur Linken und zur Rechten heißt. Ein Spieler steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis sitzenden Mitspieler zu und sagt entweder „Zipp“, „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“. Bei „Zipp“ muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei „Zapp“ den Namen seines rechten Nachbarn, und bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Spieler ihre Plätze wechseln. Nennt ein Mitspieler den falschen Namen, muss er seinen Stuhl an den Spieler in der Mitte abtreten. Auch bei „Zipp-Zapp“ kann sich dieser einen Platz sichern.

Aufstand

Kategorie: Actionspiel, Gruppenspiel

Anzahl der Spieler: mindestens 6, möglichst gerade Zahl

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen und stellen sich in einer Reihe Rücken an Rücken gegeneinander auf. Jeder Spieler hackt sich nun mit seinem rechten und linken Mitspieler ein. Auf ein Kommando versucht nun die ganze Gruppe gemeinsam ohne Umfallen in die Hocke zu kommen. Das war noch der leicht Teil, denn nun wird der Aufstand geprobt. Auf Kommando stehen wieder alle hin.

Bemerkungen/Erfahrungen: Das Spiel sollte auf einem gut griffigen Boden gespielt werden. Ebenso sollten die Paare, die gegeneinander aufstehen etwa gleich groß und stark sein.

Backofen

Kategorie: Actionspiel, kurzes Gruppenspiel, Vertrauensspiel

Anzahl der Spieler: mindestens 7 (am besten eine ungerade Anzahl)

Die Spieler teilen sich in zwei gleich große Gruppen und stellen sich gegenüber in einer Reihe auf. Die gegenüberstehenden Spieler halten sich an den Händen fest. Ein Freiwilliger legt sich nun als Brotteig auf die Hände. Dann wird der Teig geknetet: der Freiwillige wird durchgerüttelt. Danach muss der Teig aufgehen: er bleibt ruhig auf den Händen liegen. Nachdem er aufgegangen ist, wird nochmals geknetet. Dann wird er gebacken, dabei das Drehen nicht vergessen. Am Schluss wird er als fertiges Brot heruntergelassen.

Barlauf

Kategorie: Actionspiel, Spiele im Freien

Anzahl der Spieler: ca. 16 - 36 (+ Schiedsrichter)

Alter der Spieler: so ab 10, die Jüngeren raffen's oft noch nicht

benötigtes Material: Seile, Fahnen, o.Ae. als Spielfeldbegrenzungen

Vorbereitung: Die Spieler werden in zwei gleich große, schnelle, kräftige, intelligente Gruppen aufgeteilt. Außerdem werden 2-4 Schiedsrichter benötigt. Jede der beiden Gruppen stellt sich hinter einer der Schmalseiten des Spielfeldes auf (=Ausgangsstellung).

Spielfeldgröße: Das Spielfeld ist ein Rechteck, welches doppelt so lang wie breit ist. Die Breite wählt man so, dass die Spieler einer Mannschaft, die sich - in einer Reihe aufgestellt - mit ausgestreckten Armen an den Händen halten, gerade Platz finden.

Spielziel: Gewonnen hat die Mannschaft, welche zuerst eine vorher festgelegte Anzahl von Punkten erreicht, oder Alle gegnerischen Spieler gefangen genommen hat. Um Punkte zu machen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

- | | |
|--|-----------|
| 1. Abschlagen eines gegnerischen Spielers: | 1 Punkt |
| 2. Durchlauf: | 10 Punkte |
| 3. Gefangenenbefreiung | 5 Punkte |

Grundregeln:

1. EINE-AKTION-REGEL: Es kann immer nur auf genau eine Weise auf einmal ein Punktgewinn erreicht werden. Nach jedem Punktgewinn wird das Spiel abgepfiffen, und die nicht gefangen genommenen Spieler kehren hinter ihre jeweiligen Ausgangslinien zurück. Bei Unklarheiten müssen die Schiedsrichter also entscheiden, welche Aktion zuerst stattgefunden hat; nur diese zählt!

2. SCHLAGRECHT/ABSCHLAGEN: Jeder Spieler hat gegenüber all den gegnerischen Spielern Schlagrecht, die zeitlich vor ihm ihre Ausgangslinie überschritten haben. Das bedeutet, dass, sobald sich zwei gegnerische Spieler berühren, derjenige gefangen ist, welcher gegenüber dem anderen KEIN Schlagrecht hatte. Ein Spieler, der sich nach Verlassen seiner Ausgangslinie wieder in deren Richtung bewegt, verliert sein Schlagrecht gegenüber ALLEN Spielern. Begibt sich ein Spieler (auch während einer Runde) wieder hinter seine Ausgangslinie, erneuert sich sein Schlagrecht wieder gegenüber allen bereits auf dem Feld befindlichen Gegnern. Ein Spieler, der seitlich aus dem Spielfeld läuft, gilt ebenfalls als abgeschlagen. Für jeden abgeschlagenen Spieler erhält die gegnerische Mannschaft 1 Punkt.

3. GEFANGENE: Der erste abgeschlagene Spieler einer Mannschaft muss sich auf der gegnerischen Seite so an den linken seitlichen Spielfeldrand legen, dass er mit den Füßen die Ausgangslinie berührt. Weitere Gefangene legen sich so dazu, dass ihre Füße jeweils die ausgestreckten Hände des vorigen Gefangenen berühren. Liegen am linken Spielfeldrand schon drei (bei 16 Spielern) bis 5 (bei > 30 Spielern), legen sich die nächsten Gefangenen in einer neuen Kette an den rechten Spielfeldrand (Die entsprechende Zahl muss vor dem Spiel festgelegt werden). Sind ALLE Spieler einer Mannschaft gefangen, so hat diese verloren, unabhängig von der Punktzahl!

4. BEFREIUNG: Berührt ein Spieler, der sein Schlagrecht noch hat (d.h. in diesem Fall nur, dass er sich noch nicht zurückbewegt haben darf) einen der auf der

gegnerischen Seite aufgereihten Mitglieder der eigenen Mannschaft, so sind alle diese Gefangenen befreit und seine Mannschaft erhält 5 Punkte.

5. DURCHLAUF: Gelingt es einem Spieler, der sein Schlagrecht noch nicht verloren hat (d.h. in diesem Fall nur, dass er sich noch nicht zurückbewegt haben darf), ohne abgeschlagen zu werden, die gegnerische Ausgangslinie zu überqueren, erhält seine Mannschaft 10 Punkte. AUSSERDEM SIND ALLE GEFANGENEN BEIDER MANNSCHAFTEN WIEDER FREI!

6. LOCKEN: Vor dem Spiel wird ausgelost, welche Mannschaft zuerst „lockt“. Diese Mannschaft schickt einige Vertreter los, die sich der Ausgangslinie der anderen Mannschaft nähern und versuchen diese zu einem Fangversuch zu provozieren, um so den anderen Mitgliedern der eigenen Mannschaft Gelegenheit zu geben, wiederum die Verfolger abzuschlagen. Später lockt immer die Mannschaft, die den letzten Punktgewinn gemacht hat.

7. SONSTIGES: Bei abschüssigem Gelände empfiehlt es sich, jeweils nach einer vorher bestimmten Zeit die Spielfeldseiten zu wechseln.

Tipps + Tricks:

Wenn ihr Gefangene zu bewachen habt, solltet ihr dazu einige Spieler einteilen, die sich an der Spitze der Gefangenenkette(n) abwechseln, und sich immer, wenn ein neuer Gegner seine Heimatlinie verlässt, selbst wieder neues Schlagrecht holen, indem sie kurz hinter ihre eigene Linie zurückgehen.

Unter Umständen ist es sinnvoll, dass ein Spieler „Selbstmord“ begeht, indem er sich einem Gegner, der einen Durchlauf oder eine Gefangenenbefreiung versucht, in den Weg stellt, obwohl er diesem gegenüber kein Schlagrecht hat. Er ist dann zwar gefangen, die Aktion des Gegners ist jedoch verhindert.

Die Schiedsrichter sollten sich ihre Aufgabe einigermaßen sinnvoll aufteilen und haben im Übrigen IMMER Recht.

Drachenschwanzjagen

Kategorie: Actionspiel, Spiele im Freien

Anzahl der Spieler: 8-10 pro Drachen

benötigtes Material: Taschentuch

Etwa 8-10 Spieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf und legen ihre Arme um die Hüfte des Vordermanns. Der letzte steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache seinem Schwanz nachzujagen. Der vorderste Spieler muss versuchen das Taschentuch am Drachenschwanzende zu erreichen. Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler gegen die Hintersten und die in der Mitte wissen nie genau auf welcher Seite sie stehen. Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, - wer ist dann der Sieger? - alle!

Der Kopf steckt sich jetzt das Taschentuch in den Gürtel und wird der Schwanz, während der Zweite von vorne zum neuen Kopf wird. Es können ohne Probleme auch zwei und noch mehr Drachen nach den Schwänzen der anderen jagen.

Fort Boyard

Kategorie: Actionspiel, abendfüllendes Spiel

Anzahl der Spieler: jeweils Gruppen von 6-8 Mitspielern

Ziel: Schlüssel sammeln Die Gruppen dürfen die Teilnehmer pro Station selbst bestimmen, aber jeder muss mindestens einmal im Mittelpunkt stehen.

1. Station: gutes Orientierungsvermögen: ein Teilnehmer sucht in einem vollkommen abgedunkelten Raum nach den Kommandos der Mitspieler (die wissen, wo der Schlüssel liegt) den Schlüssel. Umgefallene Stühle, .. bilden natürliche Hindernisse.
2. Station: physikalische Kenntnisse - Vorbereitung: Es wird 1 gekochtes Ei, Streichhölzer, Kerze, 1 l Wasser, 1 Schnürband, Löffel, Messer bereitgestellt. Aufgabe ist es, das gekochte Ei in eine Flasche zu bekommen, ohne dass dieses vorher zerkleinert wird. Lösung: (in die Flasche brennende Streichhölzer; Ei vorsichtig mit der dünnen Seite nach unten auf den Flaschenhals setzen; wird durch die Wärme nach innen gezogen) Alle anderen Dinge sind nur Ablenkung.
3. Station: Kraft 1 Stuhl soll nur an einem Stuhlbein hochgehoben werden. Dieses klappt nur, wenn man den Trick kennt, die Kraft durch bestimmte Verlagerungen richtig einzusetzen.
4. Station: Schnellig- und Geschicklichkeit 2 Teilnehmer sollen dünne Papierschlängen (Luftschlangen) von einer hohen Wäscheleine angeln und zu einer möglichst langen Schlange zusammenknoten. Es wird eine Zeit von 2 Minuten vorgegeben. Die Länge zählt.
5. Station: Geschicklichkeit und Hunger 1 Teilnehmer soll mit blossen Füßen ohne Zuhilfenahme der Hände eine Banane pellen und essen. Zeitvorgabe: 2 Minuten
6. Station: Dieses ist der Rätselkönig, denn jede nicht bestandene Aufgabe an einer Station darf durch das Lösen einer schwierigen Rätselaufgabe gelöst werden. Zum Rätselrater wird ein Teilnehmer bestellt, der entsprechend oft zum Rätselkönig muss. Die abschliessende Rätselaufgabe dürfen alle Mitglieder lösen, um den letzten Schlüssel zu ergattern. Die Gruppe mit den meisten Schlüsseln gewinnt.

Hier noch weitere denkbare Stationen:

1. Geschicklichkeit und Logik: 1 Band/Schal von 1m Länge an beiden Enden anfassen und einen Knoten machen ohne ein Ende loszulassen.
2. Mutprobe: in einen Eimer mit Gülle, fassen und den Schlüssel herausangeln.
3. Dosenstemmen: 2 Dosen mit ausgestreckten Händen so lange wie möglich halten. Ab 2 Minuten wird der Schlüssel vergeben.
4. Gruppenlösung (toll als Abschlussspiel): Alle Mitglieder der Gruppe sollen sich so plazieren, dass jeder auf den Knien des Hintermannes zum Sitzen kommt. Dieses klappt nur, wenn die Gruppe einen Kreis bildet.

Fussball Spezial

Kategorie: Actionspiel, Spiel für draußen

Anzahl der Spieler: jeweils 11 Teilnehmer pro Mannschaft

Dauer des Spieles: zweimal 30 Minuten

benötigtes Material: die Gruppen tragen gleichfarbige T-Shirts

Mindestens 2 Schiedsrichter bei Fouls gibt es je nach Foul unterschiedliche Strafen: Hände auf den Rücken zusammenbinden; am Torpfosten festheften; mit Zipfelmütze und Gummistiefel weiterspielen; - 3 Minuten mitten auf dem Platz sitzen bleiben

Bei Fairness und gutem Zusammenspiel gibt es eine Belohnung: Fairnesskarten (bei 5 Fairnesskarten erhält die Mannschaft ein Zusatztor)

Schießt eine Mannschaft ein Tor, so wird das Tor allmählich zugebaut: geringere Torchancen

Führt eine Mannschaft mit 3 Toren Vorsprung, so werden je 2 Verteidiger an den Knien zusammengebunden

Geld oder Liebe

Kategorie: Actionspiel, abendfüllendes Spiel

Es treten frei zusammengewürfelte oder gewählte Paare gegeneinander an. Der Geldpreis ist z.B. eine Pizza, Pommes oder Eisessen, der Liebespreis ein romantischer Abend bei Kerzenschein und Musik.

1. Runde

Apfelsinentanz: Die Paare müssen beim Tanzen nach immer schneller werdender Musik die Apfelsine so lange wie möglich zwischen ihren Körpern halten. Die Reihenfolge des Ausscheidens ergibt die Anzahl der Punkte.

Begrifferraten: Es werden dem Publikum Begriffe zum Thema "Liebe" (z.B. Baby, Küssen, Streicheln...) auf grossen Karten gezeigt. Das Publikum muss die Begriffe pantomimisch vorführen. Die Paare treten nacheinander an und haben 90 Sekunden Zeit. Die Anzahl der erratenen Begriffe ergibt die Punktzahl 2 Paare scheiden aus!

2. Runde

Klorollen abwickeln: Die drei Paare liegen auf dem Boden nebeneinander und haben je 4 Klorollen (aufgespannt an einer Wäscheleine) über sich. Sie müssen nun die Klorollen mit den Füßen abwickeln. Das Paar darf sich gegenseitig helfen. Erst wenn alle 4 Rollen abgewickelt sind, hat ein Paar gewonnen. Die Reihenfolge zählt.

Seilchenprüfung: 1 Partner muss Seilchen hüpfen, der andere aaa... singen. Solange der Ton erklingt, darf Seilchen gesprungen werden. Die Anzahl der Sprünge ist entscheidend. 1 Paar scheidet aus

3. Runde

Liebeserklärung: Die Partner müssen sich eine besonders originelle Liebeserklärung machen, z.B. eine Liebeserklärung auf dem Fussballplatz, auf dem Anrufbeantworter...

Lambada/Ballett: Es wird Lambada/Ballett eingespielt und das Paar muss besonders originell danach tanzen.

In dieser Runde entscheidet das Publikum und wählt (nach Applaus oder per Stimmzettel ihr Liebespaar). Das Siegerpaar muss nun noch seine Übereinstimmung signalisieren, indem die Partner mit den Rücken aneinanderstehen und Fragen durch Daumen hoch/ tief beantworten. Es sollen bei 10 Fragen mehr als 7 Übereinstimmungen da sein, um den

Liebespreis zu erhalten. Fragen kann man z. B. Magst du Negerküsse, die Backstreet Boys, Cola ...

Hasenjagd

Kategorie: Actionspiel, Spiele für draußen, Reaktionsspiel

Anzahl der Spieler: mindestens 8

Alle Spieler gehen in einer Reihe in die Hocke. Dann dreht sich jeder zweite um. Der erste Spieler der Reihe wird zum Jäger, der letzte zum Hasen. Der Hase darf in beide Richtungen um die Reihe herumlaufen, der Jäger nur in eine. Nun geht es los. Der Jäger jagt den Hasen. Der Jäger darf einem in der Reihe hockenden auf die Schulter klopfen und somit wird dieser zum Jäger. Wird der Hase gefangen, wird er zum Jäger und der Fänger zum Hasen.

Händeklopfen

Alle Spieler legen die Hand auf den Schenkel des Nachbarn, also die linke Hand auf den Schenkel des linken Nachbarn und die rechte Hand auf den Schenkel des rechten Nachbarn. Der Spielleiter beginnt mit einer Hand einmal auf den Schenkel zu klopfen. Die Hand die rechts vom Spielleiter liegt, klopft weiter. Dann klopft wiederum die nächste Hand, die rechts davon liegt. Die Richtung kann man ändern, indem man zweimal schnell hintereinander klopft. Jede Hand, die falsch klopft scheidet aus. Hat jemand keine Hände mehr im Spiel, muß er eventuell trotzdem seine Schenkel zur Verfügung stellen.

Bemerkungen: Dieses Spiel kann genauso gut auch an einem Tisch gespielt werden. Die Spieler müssen dazu einfach ihre Hände mit denen des Nachbarn überkreuzen.

Löffelspiel

Kategorie: Reaktionsspiel, Actionspiel

Anzahl der Spieler: mindestens fünf

Alter der Spieler: ab ca. 10 Jahren

benötigtes Material: Eßlöffel

Alle Spieler sitzen in einem Kreis auf dem Boden. In der Mitte liegen Löffel (einer weniger als Mitspieler) auf einem Haufen. Alle nehmen die Hände auf den Rücken. Der Spielleiter beginnt nun eine Stegreif-Geschichte zu erzählen, z.B. „Familie Messer sitzt im China-Restaurant ...“. Jedesmal wenn das Wort Löffel fällt, muss jeder Spieler versuchen einen zu erwischen. Wer keinen ergattert, setzt die Geschichte fort.

Riesenkrake

Kategorie: Actionspiel, Spiele im Freien

Es gibt einen Fänger, die Riesenkrake und beliebig viele, die gefangen werden können. Wird jemand von dem Meerestier gefangen, wird er zu einem kleinen Untertanen der Riesenkrake. Er muss in die Knie gehen und Armbewegungen einer Krake machen. Berührt ein „Freier“ (z.B. bei einem Ausweichmanöver) eine kleine Krake, wird er ebenfalls zu einem Untertan der Riesenkrake.

Bemerkungen/Erfahrungen: Dieses Spiel sollte in einem der Menschenmasse angepassten Raum oder im Freien in einem abgesteckten Feld gespielt werden.

Schreispiel

Kategorie: Actionspiel, Gruppenspiel

Die Gruppe muss in zwei gleich große Gruppen geteilt werden. Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Gruppe bestimmt nun einen Hörer, der hinter die andere Gruppe steht. Die andere Mannschaft sucht sich nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem Hörer Zuschreien müssen. Auf Los schreit nun die eine Mannschaft ihrem Hörer ihr Wort zu. Die andere Mannschaft versucht die anderen zu übertönen. Das geht solange bis der Hörer das Wort gehört hat und dem Spielleiter ein Zeichen gegeben hat. Danach wechseln die Aufgaben der Gruppe. Das Spiel kann oft wiederholt werden.

Bemerkungen, Erfahrungen: Dieses Spiel dient super dazu, Aggressionen und überschüssige Kraft bei den Spielern abzubauen. Vor allem jüngere Spieler entwickeln bei diesem Spiel einen sehr großen Ehrgeiz und sind danach meistens körperlich sehr geschafft.

Sockenkampf

Kategorie: Actionspiel

Anzahl der Spieler: bis ca. 20 Personen

Innerhalb eines Spielfeldes laufen alle Spieler in Socken herum. Auf Signal versucht jeder, den anderen soviel Socken wie möglich auszuziehen und aus dem Spielfeld zu werfen. Alle Spieler die beide Socken verloren haben müssen die Spielfläche verlassen.

Bemerkungen - Erfahrungen: Dieses Spiel dient dazu Aggressionen abzubauen, kann aber sehr schnell zu einer wilden Balgerei werden.

Spiel der Völker – Handelsspiel

Kategorie: Spiele für draußen, Tagesaktion, Actionspiel

Beim Spiel der Völker geht es darum eine Zivilisation zu errichten. Die unten stehenden Erfindungen sind nicht bindend, aber haben sich als gut bewährt. Die von uns gewählte Währung sind kleine Glassteinchen gewesen (weiße und grüne, wobei 1 Weißer 3 Grünen entspricht). Wichtig ist, dass jedes Volk einen eigenen Spielleiter bekommt, der dann die Punkte vergibt.

1. Jede Gruppe stellt ein Volk dar.
2. Die erste Aufgabe ist, den Mystizismus zu erfinden, also einen Altar bauen, sich eine Gottheit erwählen und entsprechende Rieten zu entwickeln.
Dauer ca. 30 Minuten
3. Spielleiter geben den Völkern Werkaufträge, also Erfindungen und Entdeckungen, die sie zur Fortentwicklung ihrer Zivilisationen benötigen.
 - o Das Rad
 - o Das Feuer (sauber aufgebautes Feuer und gut angelegte Feuerstelle; Feuer mit möglichst nur einem Streichholz entzünden)
 - o Pfeil und Bogen
 - o Werkzeug (z.B. Steinaxt)
 - o Schrift (auch anwenden, z.B. muß jeder in der Lage sein, seinen Namen zu schreiben)
 - o Eine Sage (Legende über den eigenen Volksstamm und seine Helden(taten))
 - o Kartographie (Landkarte vom Lagerplatz)
 - o Entdeckung der neuen Welt (eine Expedition von 5 Leuten muß auf die andere Seite des Flusses und von dort einen Beweis mitbringen)Gepunktet wird je nachdem, wie gut die Aufgaben bewältigt wurden. Hier hat der Spielleiter mehr oder weniger freie Hand, ob er nur einen Edelstein oder 3 Edelsteine pro Aufgabe vergibt.
4. Alle 45 min. fordern sich die Stämme zu Wettkämpfen heraus. Die Mannschaften setzen Edelsteine auf Ihren Gewinn des jeweiligen Wettkampfes. Setzt also ein Volk 7 Edelsteine und gewinnt dann tatsächlich, dann werden ihr auch sieben ausgezahlt. Verliert sie, dann sind die sieben halt weg.
 - o Schreispiel (3 Durchgänge)
 - o Sockenkampf (1 Durchgang)
 - o Abschlag (1 Durchgang)

Spielende ist nach ca. 3 Stunden. *Die bisher erlangten Edelsteine sind für das Handelsspiel erforderlich!*

Handelsspiel

Das Preissystem

Abkürzungen:

E= Edelsteine

G= Grundpreis

A= Ankauf

V= Verkauf

M= Menge

Waren:**Grundpreise:**

Feine Steine (kleine Pflastersteine)	2E
Holz	3E
Bananen	3E
Edelgase (Luftballons)	6E
schwarzes Gold (Kohle)	4E
Weinschläuche (Eiswürfeltüten mit gefärbten Wasser)	4E
Pergamente (Papierrollen)	6E

Preisstruktur:

Der Ankaufs-/Verkaufspreis von Waren ist abhängig von der Menge (M) der vorrätigen Waren beim Händler.

Ankauf/Verkauf:

$M < 5$ dann $A/V = GA + 1/2 GA$

$M = 10$ dann $A/V = G + 1E$

$M = 11$ oder 12 dann $A/V = G$

$M > 12$ dann $A/V = G - 1$

$M > 15$ dann $A/V = 1/2G$

Die Händler kaufen nur einwandfreie Waren, also nur heile und unzerknitterte Waren.

Bemerkungen/Erfahrungen: Für den zweiten Teil, das Handelsspiel, ist es wichtig, dass die Händler in der Umgebung verstreut sitzen und bereits einige Waren besitzen. Man kann im Lager auch noch eine Handelsstation einrichten, wo bereits Waren gekauft werden können (natürlich zu überhöhten Preisen), sowie eine Bank.

Wäscheklammern sammeln

Kategorie: kurzes Actionspiel, am besten für draussen

Anzahl der Spieler: möglichst viele (ab ca. 10)

benötigtes Material: 3-5 mal so viele Wäscheklammern wie Mitspieler

Zu Beginn erhält jeder Spieler 3 (bei weniger Spielern bis zu 5) Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung anbringt. Auf ein Startzeichen versucht nun jeder, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner Kleidung anzubringen. Wer nach einer vorher festgelegten Zeit (z.B. 3min) die meisten Klammern hat, gewinnt.

Variante Obstsalat

Kategorie: Reaktionsspiel

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder bekommt den Namen einer Obstsorte zugewiesen. Anschließend fängt ein Spieler an. Er muss dreimal den Namen einer Obstsorte sagen (die natürlich ein Spieler im Kreis zugewiesen bekommen haben muss), bevor der Spieler, dem die Obstsorte zugewiesen wurde, diese einmal gesagt hat. Bsp: Spieler 1 hat den Namen Apfel, Spieler 2 den Namen Kirsche.

Spieler 1 fängt an. Er sagt "KirscheKirscheKirsche". Wenn Spieler 2 es in dieser Zeit schafft, einmal "Kirsche" zu sagen, dann muss Spieler 1 noch einmal (bei einem anderen Spieler) versuchen. Hat Spieler 2 es nicht geschafft, so ist er an der Reihe.

Firmengründung

Kategorie: abendfüllende Spiele

Anzahl der Spieler: mindestens 8, maximal 12

Alter der Spieler: kann man mit Gruppen im Alter zwischen 8 und 15 Jahren spielen, da jeder seine Stärke hat

Man bildet je nach Aufgabenbereichen unterschiedliche Gruppenstärken von mindestens acht und maximal zwölf Personen. Vorab lässt man die Gruppen am Spielabend nach Bekanntgeben der Aufgaben festlegen, wer welche Aufgabe lösen möchte, da jedes Kind unterschiedliche Stärken/Schwächen hat. Jedes Kind muss jedoch mindestens eine Aufgabe erfüllen.

Für eine Firma braucht man unterschiedliche Fachleute, z.B.

- Designer (soll einen Betreuer möglichst gut malen oder ein Stilleben)
- Mannequins (sollen sich chick anziehen und aktuelle Discomode präsentieren); haben vorab Zeit zum Umziehen
- Küchenpersonal (sollen schnellstmöglich Kartoffeln in vorgegebener Zeit schälen; Anzahl Kartoffeln zählt)
- Bodyguard (müssen besonders stark sein und 2 Konservendosen mit ausgestreckten Armen so lange wie möglich halten; Rangfolge zählt)
- Sekretärin (muss einen vorgegebenen Text möglichst fehlerfrei schreiben)
- Konstrukteur (muss eine Schwalbe bauen; die Schwalbe, die am weitesten fliegt, gewinnt)

Diese Liste kann man je nach Teilnehmerzahl beliebig erweitern. Die Gruppen treten gegeneinander an. Eine Punktejury vergibt die Punkte nach unterschiedlichen Kriterien.

Koffer – Hoffer

benötigtes Material: 5-7 Koffer/Taschen und Inhalt

Es sind zwei Spieleiter beteiligt: ein Master, der die Spiele ansagt, kommentiert und einer, der alles pantomimisch witzig begleitet. Man hat 5-7 unterschiedliche Koffer/Taschen vorher gepackt mit witzigen Dessous, z.B. Schlafanzug mit Schlafmütze; Schwimmsachen mit Taucherflossen; etc. - der Phantasie sind alle Grenzen offen. Um einen Koffer/eine Tasche zu erhalten, muss man einen Einsatz bieten: z.B. Wer kann die meisten Liegestützen auf einer Hand (das höchste wird genommen; wer es nicht schafft, dann folgt der nächstbietende). Wer stemmt am längsten den dicksten Mitarbeiter? Wer kann die meisten Kartoffeln in einer Minute schälen? Wer kann aus Konservendosen den höchsten Turm stapeln? Auch hier alle Aufgaben beliebig erweiterbar je nach Teilnehmerzahl. Der Gewinner erhält den Koffer und muss die darin befindlichen Sachen in einer Abschlussshow präsentieren. Derjenige, der am meisten Erfolg beim Publikum erntet, gewinnt einen Beutel Bonbons,...

Turmbau zu Babel

Anzahl der Spieler: Gruppen von ca. 8-10 Mitspielern

Dauer des Spieles: etwa 1 - 1 1/2 Stunden

benötigtes Material je Gruppe: Bleistift, 4 Bogen Papier, 10 Streifen Papier, verschiedene Kartons und Dosen, Wellpappe, Lineal, Tesafilm, Uhu, Filzstifte, Bindfaden, Farbstifte Packpapier, Klorollen. Das Material ist beliebig austauschbar und ergänzbar (sollte auf jeden Fall Müll sein, der wiederverwertet wird), aber für alle Gruppen das gleiche Material und die gleiche Anzahl bereitstellen.

Baut einen Turm ausschließlich aus dem Material, das wir Euch gegeben haben, aber verwendet ALLES Material. Das Material kann gebogen, geklebt...werden. Der Turm muss selbständig stehen und darf nirgends angelehnt, festgemacht.. werden. Gewonnen hat der Turm, der am höchsten ist und stehen bleibt. Bei gleicher Höhe zählt die Schönheit.

Erschwernis: (wenn nötig oder viele ältere Teilnehmer) Es darf nicht 1 Wort gesprochen werden.

Pro Gruppe ist ein Schiedsrichter notwendig.

Blupp – Blupp

Kategorie: kurze Gruppenspiele

Alle Spieler laufen mit geschlossenen Augen im Raum umher. Treffen sich dann zwei, begrüßen sie sich gegenseitig mit Blupp-Blupp. Nach einiger Zeit wird ein Spieler vom Spielleiter zum Oberfisch bestimmt, der dann stehen bleiben muss und nichts mehr sagen darf. Wird der Oberfisch von einem anderen Fisch begrüßt, streichelt er diesen. Er wird dann ebenfalls zu einem Oberfisch und darf nur noch streicheln.

Hochzeitsnacht

Es werden zwei bis fünf (je nach Gruppengröße) Freiwillige hinaus geschickt. Sie müssen sich irgendeine kleine Geschichte überlegen (z.B.: was sie heute erlebt haben, ...), die sie nachher den anderen erzählen müssen. Den anderen wird gesagt, die Freiwilligen erzählen von ihrer Hochzeitsnacht. Sie dürfen den Erzähler während seiner Geschichte unterbrechen und ihm Fragen stellen. Für die Zuhörer wird dies meist ein großer Spaß.

Knöchelheben

benötigtes Material: Kreide

Man malt einen Kreis mit ca. 2 Meter Durchmesser auf den Boden. Die Spieler gehen in den Kreis, bücken sich und heben sich an ihren Knöcheln. Das Ziel des Spieles ist es dann den Gegner aus dem Kreis zu werfen oder ihn so weit zu bringen, dass er seine Knöchel los lässt. Ein Spieler ist sofort ausgeschieden, wenn er aus dem Kreis tritt oder wenn er seine Knöchel loslässt.

Fahrrad – Olympiade

1. Transporter: Es soll ein Luftballon auf dem Gepäckträger mit dem Po gehalten werden, ohne dass er platzt oder wegrutscht. Der Teilnehmer muss dann einen Hindernisparcours befahren (Kisten im Weg, Slalom...).
gesamt: 12 Punkte Abzug bei Ballverlust, Absteigen, Bein auf die Erde je 2/4 Punkte.
2. Achterbahn: Es wird aus 2 Seilen eine große acht auf den Sportplatz/Wiese ausgelegt. Die Seile sollen dabei recht dicht (Reifenbreit) beieinanderliegen. Der Teilnehmer muss die 8 abfahren, ohne über den Rand zu kommen. gesamt: 12 Punkte Abzug bei aus der Bahn kommen, Bein auf die Erde, Abstieg 2/4 Punkte
3. Eimerball: Es soll ein Ball beim Radfahren über eine bestimmte Strecke transportiert werden und dann mit dem Vorderrad in einen Eimer geschossen werden. 3 Versuche. je Treffer: 5 Punkte Abzug bei Abstieg und Bein auf die Erde.
4. Ausrollen: Es wird Anlauf genommen. An einer Markierung sollen die Beine von den Pedalen genommen und ausgerollt werden. je 5 Meter 2 Punkte Abzug bei Abstieg und Bein auf die Erde
5. Slalom: Es sollen 8 Flaschen im Slalom umkurvt werden. gesamt: 15 Punkte Abzug bei umgeworfener/vergessener Flasche 5 Punkte; sonst 2 Punkte

Zum Abschluss bietet sich ein Fahrradfußball zweier Mannschaften à vier Kindern an.

Das Ritterturnier – eine Olympiade

1. Ringe stechen (2 Teilnehmer): Der Ritter nimmt einen Besenstil und setzt sich auf den Rücken des Mitspielers. Er soll im Vorbeireiten Ringe ergattern. Die Ringgrößen werden immer kleiner. Punkte vorher nach Ringgrößen (1,2 und 5 Punkte) festlegen.
2. Bogenschiessen: In der Pause oder vorgehenden Stunde basteln Gruppenmitglieder aus Holz und Seil einen Bogen und 3 Pfeile. Das Material (Holz) muss selbst gesucht werden. Es wird auf Entfernung geschossen. Die weiteste Entfernung bekommt 10, dann 8,... Punkte.
3. Plumssack: Es stehen sich je 1 Mitglied aus 2 Gruppen gegenüber (KO-System) und versuchen sich gegenseitig auf einem Balken mit einem Kissen herunter zu schmeißen. - Platz 1= 10 Punkte, Platz 2 =
4. Ritterrüstung: 1 Slalomparcours muss überwunden werden. Am Ende des Parcours wartet 1 Kiste mit Kleidungsstücken (Helm,), die angezogen werden müssen, um dann den Parcours komplett angezogen zurückzulegen. Nun nimmt der nächste Teilnehmer die Kleidung, zieht sie an und läuft den Parcours hin und zurück, dann wieder Wechsel bis alle durch sind. Die Zeit legt die Plätze und Punkte fest.
5. Elefantentransport 2 Mann stehen aufrecht, 2 Mann gebeugt und halten die Vordermänner an den Hüften fest. Ein Ritter klettert auf ihren Rücken und kniet sich. 1 Becher Wasser soll zu einem Zielpunkt gebracht werden. Es wird eine Zeit von 5 Minuten vorgegeben. Die Gruppe mit dem meisten Wasser gewinnt.

Städteplanungsaufgabe – Postenlauf/Olympiade

Ein kleines Spiel für die Leute zum kreativ sein. Man kann das Teil als Posten auf einem Lauf machen, oder einfach auch nur so...

Die Innenstadt von Tanelorn soll erneuert werden, dafür werden Vorschläge gemacht. Ihr sollt einen Vorschlag auf beiliegendem kariertem Blatt machen. Ihr bekommt einen Etat von 5000 Melniboneischen Silberdrachen (MS) für die Neubauten. Jede Art von Bauwerk kostet eine bestimmte Summe MS und nimmt eine bestimmte Menge an Kästchen auf dem Plan ein. Es muss auf jeden Fall ein Rathaus gebaut werden, sowie Platz für Finanz- und Arbeitsamt. Ansonsten ist euch freie Hand gelassen. Die Kostenabrechnung führt ihr bitte separat auf.

Gebäudinformationen

Bauwerk	Fläche	MS	Kartensymbol
Amtsgebäude	4	250	AG
Bahnhof U-Bahn	2	300	BU
Bahnhof (Fern-)	6	350	BE
Bank	3	250	BA
Bürohaus groß	4	350	BG
Bürohaus klein	2	200	BK
Busbahnhof	5	400	BB
Denkmal	1	150	DE
Einkaufszentrum	6	700	EZ
Kaufhaus	4	300	KH
Kino	3	250	KN
Kirche	4	250	KI
Ladenfläche	1	100	LF
Marktfläche	1	50	MA
Oper	5	400	OP
Parkfläche	1	100	PF
Parkhaus	3	200	PH
Rathaus	6	500	RH
Restaurant	1	100	RE
Theater	3	300	TH
Wohnhäuser	2	150	WH

Strand – Olympiade

Es werden Gruppen mit max. 6 Personen gebildet. Jeder Teilnehmer erhält eine Laufkarte mit den einzelnen Aufgaben. Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Gesamtpunkten.

1. Frisbee-Zielwurf: drei unterschiedlich große Kreise werden im Sand mit Schnüren und Bändern markiert; ebenso der Abwurfpunkt in ca 20m Entfernung. Jeder Spieler hat 3 Versuche. Je Kreis 1,3 oder 5 Punkte.
2. Das schwarze Loch: In 3 Minuten mit bloßen Händen ein möglichst tiefes Loch buddeln (Durchmesser egal, nur Tiefe zählt). Aus Zeitgründen alle Teilnehmer parallel starten lassen. Je 10 cm 4 Punkte
3. Pinguin-Rennen: Es muss zu einem Kleiderhaufen gelaufen werden. Dort die Schwimmfloßen, Gummisachen, Taucherbrille etc. anziehen und um eine bestimmte Markierung laufen und wieder zum Ausgangspunkt zurück. Zeit zählt: muss nach den Entfernungen ausgeklüngelt werden.
4. Burgenbau: Bei Einsetzen der Flut (am Tag vorher genau berechnen, sonst gibt es einen großen Flop) baut jede Gruppe an einem bestimmten Punkt nebeneinander innerhalb von 45 Minuten eine Sandburg, die sie mit Strandgütern sichern kann. In die Mitte der Burg kommt eine Flasche mit

einer Fahne. Die Fahne, die die Flut am längsten stehen lässt, gewinnt.
Rangfolge der Gruppen zählt: 20,15,10 ... Punkte

Als Abschlusspiel bietet sich ein Mannschaftsspiel an: Es stehen sich 2 Gruppen gegenüber und werfen sich mit Wasser gefüllte Luftballons zu (je Mitglied zunächst ein Ball). Es gewinnt die Gruppe, die den letzten heilen Luftballon in ihren Händen hält.

Blaue Augen

Kategorie: Würfelspiel

benötigtes Material: 3 Würfel, Würfelbecher

Es wird mit drei Würfeln gespielt. Es wird einmal reihum gespielt, und jeder Spieler hat drei Würfe. Nur die geraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger.

Affentheater / Der falsche Affe:

Ein Spieler steht gegenüber einer Spielerreihe. Hinter den Spielern ist in ca. 4m eine Ziellinie. Der Spieler turnt alle möglichen Übungen und Bewegungen vor, die alle Spieler der Reihe nachmachen müssen. Berührt der Vorturner den Boden mit beiden Händen, muss er versuchen, einen der nun wegrennenden Spieler noch vor der Ziellinie zu erhaschen. Dieser wird dann zum falschen Affen.

Anonymer Brief

Jeder Spieler erhält einen Zettel mit dem Namen eines anderen Spielers zugelost. Zu diesem Namen schreibt er drei Eindrücke auf, die er von dem Spieler hat. Die Zettel werden an die darauf stehenden Spieler verteilt, und diese versuchen nun, den Schreiber anhand der Eindrücke herauszufinden. (Achtung: Atmosphäre, Vertrauen, Schrift, ...)

Armes Mäuslein

Die Gruppe (Hälfte der Gruppe) steht im Kreis. Der Rest / ein Spieler steht außerhalb. Die Gruppe hat sich auf ein "Mäuslein" geeinigt. Der Spieler, der das Mäuslein nicht kennt, muss versuchen, es abzutreffen. Das Verhalten der Spieler bei Testwürfen kann ihm Aufschluss über die Identität des Mäusleins geben.

Ballonfahrt

Vier Spieler sitzen im sinkenden Ballon über der Arktis. Es gibt keinen weiteren Ballast abzuwerfen. Einer muss springen. Eine heiße Diskussion,, wer letztendlich springen muss, entbrennt. Die Spieler spielen sich selbst oder jeder bekommt eine "wichtige" Persönlichkeitsrolle (Papst, Bundeskanzler, ...), in die er schlüpft. Nach einiger Zeit der Diskussion stimmen die Zuhörer ab, wer "verloren" hat. Pech, wenn sich drei einig sind?

Blinder Kreis a)

Spielerkreis mit anfassen, Augen schließen, Rücken nach innen. Auf Kommando werden ohne die Augen zu öffnen Figuren wie "Dreieck" / "Viereck" gebildet. Witzig sind die Absprachen in der Gruppe.

Blinder Kreis b)

Spieler stehen zueinander mit offenen Augen und halten alle ein Seil mit beiden Händen stramm. Seil stellt Glasplatte dar, die transportiert bzw. leicht gekippt werden muss. Verständigung ohne Worte. Oder es werden wieder Figuren gebildet.

Contrary Game III

Zwei Gruppen stehen mit dem Rücken zueinander an zwei gegenüberliegenden Wänden. Auf Kommando versuchen sie, die Wände zu tauschen und gleichzeitig die andere Gruppe daran zu hindern. Interessant das Gruppenverhalten.

Cadavré Expui

Jeder Spieler erhält ein Blatt und malt oben einen Kopf. Dann faltet er den Kopf so, dass nur noch der Halsansatz zu sehen ist und gibt das Blatt an seinen Nachbarn weiter. Dieser malt einen Oberkörper, faltet bis zum Beinansatz usw.

Entkommen

Alle Spieler bilden einen engen Kreis. Ein Spieler kommt in die Mitte und versucht, aus dem Kreis zu entkommen. Die verschiedenen Lösungsansätze von Kraft bis Überredung werden betrachtet.

Esel bepacken

Eine Flasche wird in die Mitte der Spieler gestellt. Reihum legt jeder ein Streichholz auf den Flaschenkopf, bis die Hölzchen runterfallen. Entweder Gewinner (letzter drauf) oder Verlierer (erster runter)

Eseltreiben

Spiel als Einleitung in eine Diskussion über Konfliktlösungsstrategien geeignet. Einige Spieler, die Eseltreiber, gehen hinaus. Vier bis fünf der restlichen Spieler bekommen die Anweisung, Esel zu spielen. Sie sollen auf Kraft und Gewalt gegen sie störrisch reagieren, auf nettes Ansprechen oder leichtes Führen reagieren sie folgsam. Die raus gegangenen Spieler kommen herein und bekommen die Aufgabe, die störrischen Esel in den Stall zu treiben. Die Gruppe sollte das Spiel nicht kennen.

Fersenlauf

Man greift sich gekreuzt ganz unten an die Fersen und läuft. Eine Olympiadisziplin oder als Stafette zu gebrauchen. Oder natürlich nur so zum Witz.

Flöhe fangen

Jeder Spieler erhält 7 (5-10) Hölzchen oder Steine, die man leicht in der Hand verbergen kann. Jeweils der linke Nachbar (es wird paarweise reihum gespielt) nimmt verborgen 1 bis 4 "Flöhe" in seine Hand, der andere schätzt die Zahl. Trifft er, gehen alle Flöhe in sein Besitz, ansonsten muss er die Differenz abgeben.

Gleichgewicht / Schieben

Zwei Spieler stehen sich gegenüber und berühren sich mit ihren flachen Händen. Sie versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu drücken.

Gordischer Knoten: a)

Ein Spieler verlässt den Raum oder wendet sich eine zeitlang von der Gruppe ab. Diese bildet einen Kreis mit Anfassen. Ohne die Hände zu lösen, verknotet sich der Kreis. Sind genug Arme ausgekugelt, muss der freie Spieler versuchen, wiederum ohne Lösen der Hände, den Knoten zu entwirren.

Gordischer Knoten: b)

Alle Spieler drängen sich mit gestreckt erhobenen Armen und geschlossenen Augen aneinander. Jeder ergreift zwei der in die Luft gestreckten Hände. Hat jeder zwei Hände, wird versucht, das entstandene Knäuel zu lösen (natürlich wieder ohne Lösen der Hände). Beide Spiele können Berührungängste der Gruppe zu nehmen helfen.

Grummel Grummel / Räuber und Kaufmann / Groschenwandern:

Ein Spieler ist der beraubte Kaufmann und sitzt den Räubern am Tisch gegenüber. Diese lassen unterm Tisch einen Groschen von Hand zu Hand wandern. Auf Kommando des Kaufmanns müssen alle Spieler sofort ihre Hände flach auf den Tisch legen. Der Kaufmann zeigt auf die Hand, unter der er den Groschen vermutet. Hat er Recht, tauscht er mit dem Räuber den Platz und die Rolle. Es gibt zahlreiche Varianten. Zum einen kann der Kaufmann mehrere Versuche haben, neben flach auf den Tisch gibt es noch "Häschen" (Hände neben die Ohren) und "John Wayne" (Hände zur Pistole) und natürlich verschiedene Möglichkeiten des Rollentauschs, am besten so, dass jeder mal Kaufmann ist.

Handpaare zuordnen

Ein blinder Spieler steht vor einem Tisch, auf dem die anderen Spieler ihre Hände wild durcheinander liegen haben. Nur durch Tasten und befühlen der Hände (bis zum Handgelenk) muss der Blinde nun die Hände einander zuordnen.

Holzlöffeltasten

Eine Person bekommt die Augen verbunden und versucht nun, mit einem Holzlöffel (o.ä.) in der Hand, eine andere Person zu ertasten.

Ich sitze im Grünen ...

Sitzkreis, ein freier Platz.. Ein Spieler beginnt, auf den freien Platz zu hüpfen und zu sagen: "Ich sitze ...". Der nächste rückt mit "im Grünen ..." auf. Dann kommen die nächsten mit "und liebe ..." und "ganz heimlich ...". Der letzte Spieler muss beim Platzwechsel einen Mitspieler nennen, der dann zu dem freien Platz wechselt. Die Nachbarn des genannten Spielers versuchen, jeweils als erster auf den freien Platz zu kommen um zu recht zu sagen "ICH sitze ...". Das Spiel beginnt von neuem ... Für fremde Gruppen ein einfaches Spiel zum namentlichen Kennenlernen. Läuft aber oft sehr stockend an.

Jurte / Gleichgewichtskreis

Alles steht mit den Armen auf den Schultern des Nachbarn im Kreis. Jeder zweite Spieler lässt sich nach innen fallen, die anderen nach außen. Und das in heiterem Wechsel. Anstatt an den Schulter kann man sich auch an den Händen fassen.

Kommissar X / Verreisen

Die Spieler sitzen im Kreis und bekommen jeder eine Zahl. Der blinde Kommissar in der Mitte nennt zwei Zahlen. Diese müssen dann ihren Platz tauschen, ohne abgeschlagen zu werden. Erwischt der Kommissar jemanden, wird dieser zum Kommissar und gibt seine Nummer dem erfolgreichen Vorgänger. Zahlreiche Varianten: a) Namen der Mitspieler (zum Kennenlernen) b) "Verreisen": Städtenamen statt Zahlen

Kommissar X "mit ohne Augen verbunden"

Es werden Spielkarten verdeckt verteilt, jeder Spieler merkt sich seine Karte, die wieder eingesammelt wird. Der Kommissar erhält den gemischten Stapel und kann nun immer zwei Karten nennen. Die Spieler mit den Karten müssen nun versuchen, die Plätze zu tauschen. Der Reiz liegt in der Kontaktaufnahme der Spieler, da niemand weiß, wer denn zum Beispiel seine Herzdame ist. Es ist auch möglich: alle Könige usw. (das ist dann so etwas wie Obstsalat), je nach Größe und Art der Gruppe und des Raumes ...

Kreisvölkerball

Innen- und Außenkreis. Außenspieler versuchen, Innenspieler abzutreffen. Getroffene Spieler gehen zur Außenmannschaft über, der Abwerfer geht in den Innenkreis. Variante: Der Innenkreis wird nicht aufgefüllt und beide Mannschaften spielen jeweils auf Zeit oder wer länger aushält.

Mal-Stille-Post

Ein Bild wird durch malen mit dem Finger auf dem Rücken des Vordermanns durch eine Spielerkette "gema(i)lt". Witzig, was rauskommt. Oder: Jeder Spieler schreibt einen Begriff auf einen Zettel. Der Zettel wird zum Nachbarn gereicht, der das Wort versucht zu zeichnen (Montagsmaler). Dann wird das Wort abgeknickt und der Zettel an den Nächsten weitergegeben, der nur noch die Zeichnung sieht und den dargestellten Begriff aufschreibt. Die Zeichnung wird weggeknickt und der nächste malt nun den vom Vorgänger erkannten Begriff. Usw. .

Monarch

Der Monarch und die freien Spieler dürfen im begrenzten Spielfeld frei umherlaufen. Der Monarch wirft Spieler ab, die zu Bürgern werden. Bürger stehen fest an ihrem Platz, dürfen aber freie Spieler ab- oder anderen Bürgern zuwerfen, bis alle freien Spieler zu Bürgern geworden sind.

Mörder I

Alle sitzen im Stuhlkreis und ein Mörder wird überlegt. Ein draußen wartender Detektiv kommt herein und versucht, den Mörder aufzuspüren, der alle anderen Spieler per Zuzwinkern ermordet. Tote Spieler sinken zu Boden.

Mörder II

Die ganze Gesellschaft bekommt verdeckt Zettel mit ihren Rollen. Es gibt einen Mörder, einen Detektiv, einige Betrunkene, einen Idioten und der Rest wird zu Tanzpaaren. Der Detektiv geht heraus und die Musik beginnt. "Die Gesellschaft feiert." Der Mörder kneift irgendwann von den anderen Gästen möglichst unbemerkt sein Opfer, dass laut röchelnd zusammenbricht. Der Detektiv wird gerufen und stellt seine Ermittlungsfragen, vor allen, oder unter vier Augen vor der Tür. Er darf die Frage "Bist Du der Mörder?" nur einmal stellen.

Oma, Jäger, Löwe

Zwei Mannschaften und drei Rollen. Eine wild-regenschirm-schlagende hysterische alte Dame, ein mutig-schießender Jäger und ein lauthals-brüllender Löwe. Der Löwe wird von dem Jäger erschossen, der aber vor der hysterischen alten Dame flieht, falls diese nicht dem Löwen begegnet. Jede Mannschaft, beide stehen sich Spieler für Spieler gegenüber, überlegen sich eine Rolle, die auf Kommando gespielt wird. Die unterlegene Mannschaft muss bis zu einer vorgegebenen Ziellinie fliehen, ohne abgeschlagen zu werden. Für den Fall des Gleichstands sollten sich beide Gruppen gleich zwei Rollen überlegen. Das ganze geht auch mit Schnick Schnack Schnuck (Schere, Stein, Brunnen, Papier?)

Rattenfänger / DoDoDo

Zwei Mannschaften in zwei angrenzenden Feldern. Jede Mannschaft hat eine Flöte / Pfeife. Ein Spieler einer Mannschaft beginnt, pfeifend in das gegnerische Feld zu rennen und die Gegenspieler abzuschlagen, die bei Berührung erstarren. Gelangt der Rattenfänger flötend zurück in sein Feld, müssen ihm alle erstarrten Ratten folgen. Unterbricht er den Flötenton, darf er von den Ratten gefangen werden. Die andere Mannschaft ist an der Reihe. DoDoDo: Ohne Pfeife, laut "DoDoDo..." rufend.

Salamander

Auf dem Boden liegt ein schlafender Salamander. Alle Spieler nähern sich dem Salamander und berühren ihn leicht. Ruft der Spielleiter "Salamander", wacht dieser schlagartig auf und versucht, einen der anderen Spieler abzuschlagen, die wild auseinander stürmen (bis zur Wand z.B.). Gefangene Spieler werden auch zu Salamandern

Stichwortgeschichte

Auf dem Tisch liegen eine Hand voll unterschiedlicher Gegenstände. Ein Spieler beginnt, eine Geschichte zu erzählen. Wird ein Gegenstand genannt, müssen alle anderen Spieler versuchen, den genannten Gegenstand zu ergreifen. Wer gewinnt, bekommt einen Punkt. Wer sich vergreift oder zu starke Zuckungen hat, bekommt einen Punkt abgezogen. Es kann der Spielleiter erzählen oder es wechselt. Oder nur ein Gegenstand und irgendein Stichwort (z.B. Stoßstange) bei größerem Kreis, usw.

Surfbrett

Die Spieler liegen in einer Reihe auf dem Boden, ein Spieler legt sich vorsichtig von der einen Seite auf die Spieler. Durch Drehen um die eigene Achse wird der "Wellenreiter" befördert. Genügt der Platz, kann die Reihe sich komplett fortbewegen, wenn "Wellenreiter" sich am Ende anlegen und das andere Ende (der Anfang) sich nach und nach auf die Welle legt.

Taschentuchspiel

Zwei Mannschaften stehen sich in einer Reihe in einiger Entfernung gegenüber, die Spieler bekommen pro Mannschaft Nummern 1 bis Gleiche Nummern stehen sich gegenüber. Der Spielleiter steht an der Mittellinie und hält ein Taschentuch in der Hand. Er nennt eine Zahl und die beiden Spieler versuchen, das Taschentuch an ihren Platz zu bringen, ohne auf dem Rückweg abgeschlagen zu werden. Kommt das Taschentuch an: Punkt. Wird der Träger abgeschlagen: Punkt für den Verfolger. Die Mittellinie darf erst übertreten werden, wenn das Tuch nicht mehr in der Hand des Spielleiters ist. Täuschen erlaubt, vorzeitiges Übertreten der Mittellinie: Punkt für die anderen.

Teekesselchen

Zwei Spieler denken sich ein Wort mit zwei unterschiedlichen Bedeutungen aus. Bart vom Mensch und vom Schlüssel zum Beispiel. Mit Sätzen wie "Mein Teekesselchen ist hart." und "Mein Teekesselchen auch ein wenig, es kratzt zumindest." werden die Teekesselchen umschrieben und die restlichen Spieler müssen die Begriffe erraten

Umpf und Ömpf / Hund und Katze

Vom Spielleiter aus machen zwei Gegenstände die Runde, links herum ein Umpf (Hund), andersherum ein Ömpf (Katze). Das kann ein niemand glauben und wenn der Spielleiter seinem Nachbarn sagt "Das ist ein Umpf", fragt dieser "Was ist das?". Antwort ein Umpf. Der Spieler ist überzeugt und gibt dem nächsten Spieler das Ding. "Dies ist ein Umpf". Der das Ding bekommende Spieler fragt natürlich genauso erstaunt "WAS ist das?". Unsicher geworden, wendet der gebende Spieler sich an seinen Vorgänger und fragt noch mal nach "Was ist das?". Die Frage geht bis zum Spielleiter, der die Antwort "Ein Umpf" gibt. Zur anderen Seite wandert "ein Ömpf". Verstanden?

Was geschah?!

Hier gilt es, Kriminalfälle aufzulösen: Der Spielleiter erzählt kurz den Anfang einer Kriminalgeschichte, die er natürlich noch etwas ausschmücken kann, nur sollte er sich dabei nicht schon verraten. Nun müssen die Mitspieler durch Fragen, die der Leiter mit "Ja" oder "Nein" beantworten kann, auf die Lösung kommen (und den Mörder finden). Auch wenn sich die Beschreibung dieses Spiels banal anhört - meistens rief es sowohl bei den kleinen oder großen Teilnehmern, als auch bei uns Helfern untereinander immer wieder Begeisterung an der Knobelei, dem Kombinieren und der entstehenden Spannung aus. Dass nur der Spielleiter die Lösung kennen darf, sollte selbstverständlich sein. Die Kriminalfälle können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden und sollten für einige spannende Abende ausreichen. Zur Einstimmung erst mal ein einfacher

Fall:

Der Fahrstuhl

- **Anfang:** Herr Meier fährt morgens mit der U-Bahn zur Arbeit, betritt die Halle eines Wolkenkratzers und fährt mit dem Lift ins 23. Stockwerk. Sein Büro liegt allerdings in der 35. Etage. Den Rest geht er zu Fuß. Er macht das aber nicht, um fit zu bleiben oder weil er etwa ein begeisterter Treppensteiger wäre. Am Abend fährt er mit dem Lift wieder nach unten - diesmal allerdings direkt vom 35. Stockwerk aus. Nur bei Regen fährt er gleich direkt vom Erdgeschoss in den 35. Stock.
- **Die Lösung:** Warum steigt Herr Meier immer schon im 23. Stock aus? Hat er etwa eine Geliebte im 24. Stock oder funktioniert der Fahrstuhl nur bei Regen?! Die Lösung ist so einfach wie verblüffend, nur wird es schon einige Zeit dauern, bis man darauf kommt, dass Herr Meier so klein ist, dass er nicht an den Fahrstuhlknopf des 35. Stocks kommt - abwärts natürlich kein Problem. Nur bei Regen hat er eben einen Schirm dabei, mit dem er den hoch gelegenen Knopf erreicht.
- *Schwierigkeitsgrad: einfach*

Mary und Paul

- **Anfang:** Herr Meier kommt vom Einkaufen nach Hause. Als er seine Wohnung betritt, erschrickt er: Mary und Paul liegen beide tot auf dem Boden vor dem offenen Fenster. Um sie herum eine riesige Wasserpfütze.
- **Die Lösung:** Die Schwierigkeit in diesem Fall liegt darin, herauszufinden, ob Mary und Paul überhaupt Menschen sind. Sind sie nämlich nicht. Mary und Paul sind zwei Goldfische. Das sich durch einen Windzug öffnende Fenster hat irgendwann das davor stehende Goldfischglas umgekippt, es zerbrach und die beiden Fische erstickten auf dem Teppichboden.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

Das Telefonat

- **Anfang:** Herr Meier liegt im Bett und kann nicht schlafen. Schließlich greift er zum Telefon, wählt eine Nummer, lässt sich verbinden und wartet, bis sich jemand meldet. Den fragt er, ob er mit Herrn Meier verbunden sei. Dieser verneint das, worauf Herr Meier sich entschuldigt. Er legt auf und kann beruhigt einschlafen.

- **Die Lösung:** Welcher geheimnisvolle Vorgang mag sich wohl hier verbergen? Nun ja, es ist eigentlich mal wieder recht einfach: Der Nachbar von Herrn Meier schnarcht wie eine Kettensäge. Also ruft er die Rezeption an und lässt sich mit seinem Nebenzimmer verbinden. Nach Herrn Meier zu fragen, ist natürlich ein überflüssiger Scherz, denn er hat sein Ziel bereits erreicht: Der lästige Schnarcher ist geweckt und Herr Meier kann endlich in Ruhe einschlafen.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

Der Tote auf dem Feld

- **Anfang:** Nach einer erholsamen Nacht vertreibt sich Herr Meier die Zeit mit einem Spaziergang. Allerdings findet er hier schon wieder einen Toten; das scheint sein Schicksal zu sein. Der Tote liegt auf einem großen Feld. Etwa 100 Meter neben ihm liegt außerdem noch ein Paket.
- **Die Lösung:** Doch, diesmal ist der Tote ein Mensch. Nur wie kommt der Mann auf das Feld, wenn ringsum kein Fußspuren zu finden sind - und was ist in dem Paket?
Das Paket ist ein Fallschirm, der Mann ist aus einem Flugzeug abgesprungen und hat einen defekten Fallschirm mitgenommen.
- *Schwierigkeitsgrad: leicht*

Selbstmord im Zug

- **Anfang:** Ein Zugabteil, besetzt mit mehreren Personen: ein junger Mann mit einer Augenbinde, eine etwas betagtere, beleibte Frau, ein 19-jähriger Jugendlicher und ein mittelalter Mann. Irgendwann passiert der Zug einen langen Tunnel. Als es wieder hell im Abteil wird, ertönt aus dem Hals der Frau ein greller Schrei: der Mann mit der Augenbinde ist tot: Selbstmord!
- **Die Lösung:** Die Schwierigkeit dieses Falles liegt darin, dass alle Zuggäste im Abteil eigentlich nichts mit dem Tod des jungen Mannes zu tun haben. Das Geheimnis liegt viel mehr in der Augenbinde. Der Tote war vor der Zugfahrt zu einer Operation gewesen. Er war blind und dort sollte er das Augenlicht wieder erlangen. Nach einem längeren Krankenhausaufenthalt fuhr er wieder nach Hause, begleitet von einem Zivi (der 19-jährige). Irgendwann wurde er so neugierig, dass er die Augenbinde abhob, um zu prüfen, ob er wieder sehen könne. Dummerweise tat er das in einem Tunnel. Das Leben hatte für ihn nun keinen Sinn mehr - er beging Selbstmord.
- *Schwierigkeitsgrad: schwer*

Die Jacht

- **Anfang:** Herr Meier hat auf einem Schiff angeheuert. Als sie von einer größeren Fahrt zurückkehren und in Küstennähe kommen, machen sie einen grausamen Fund: eine herrenlose Jacht, um sie herum mehrere Wasserleichen.
- **Die Lösung:** Welches höllische Verbrechen mag hier wohl passiert sein?! Nun gar keines. Die Leute auf dem Boot waren zu einer Party hinausgefahren. Dort ging es irgendwann so wild zu, dass die komplette Schar in das Wasser sprang, um sich abzukühlen und dort miteinander herumzutoben. Nur hatten sie einen schweren Fehler gemacht: Keiner von ihnen hatte daran gedacht, eine Strickleiter oder etwas Ähnliches auszuwerfen. Nun waren also alle im Wasser, die Wand der Jacht zu hoch, um sie zu erklimmen und das rettende

Ufer war vom Schiff aus noch nicht einmal zu sehen. Die Partygäste ertranken qualvoll.

- *Schwierigkeitsgrad: leicht*

Der Tote am Berg

- **Anfang:** In dieser Folge treffen wir zur Abwechslung mal wieder auf Herrn Meier. Er hat einen Sommerurlaub in den Bergen gebucht. Die Ferien vergehen ohne Leichen - Herr Meier langweilt sich deswegen schon fast. Als er gegen Ende seines Urlaubs noch einmal eine Bergtour macht, findet er aber endlich wieder eine. Sie liegt, zerschellt, am Fuße des Berges. In der Hand des Toten findet Herr Meier ein Streichholz.
- **Die Lösung:** Der Tote war mit mehreren Leuten in einem Heißluftballon unterwegs. Durch ungünstige Windverhältnisse trieben sie auf einen Berg zu, an dem sie ganz sicher zerschellen würden: Sie hatten bereits alle Sandsäcke abgeworfen und die Gasflaschen waren bereits leer. Was sollten sie also tun - sie mussten unbedingt weiteren Ballast abwerfen, um über den Berg zu kommen. Also zogen sie in ihrer Verzweiflung Streichhölzer - wer "den Kürzeren zog", musste abspringen.
- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

Johnnys letzter Tag

- **Anfang:** Johnny war über eine Woche nicht zu Hause. Nun betritt er seinen Wohnwagen. Im Wohnwagen liegt an vielen Stellen Sägemehl auf dem Boden. Er geht ins Bad und schaut in den Spiegel. Dann begeht er Selbstmord.
- **Die Lösung:** Das ist wirklich eine harte Nuss. Johnny ist, wie auch Herr Meier, ein Zwerg, aber ein ganz besonderer: Er ist nämlich der kleinste Zwerg der Welt, und damit ist er auch die Attraktion für den Zirkus, bei dem er arbeitet. Zusammen mit ihm tritt aber auch der zweitkleinste Zwerg der Welt auf. Dies ist gegen Johnnys Position natürlich nichts, und deshalb ist dieser Herr natürlich gewaltig eifersüchtig. Wie gerne wäre er an dessen Stelle. Deshalb fasst er den Entschluss zu einem gemeinen Plan. Er bricht in Johnnys Abwesenheit in dessen Appartement ein, sägt alle Stühle, Tische und Schränke um 5 Zentimeter kürzer (daher das Sägemehl, das Johnny gar nicht bemerkt - auch das müssen die Frager erraten) und hängt schließlich den Badezimmerspiegel tiefer. Das zur Vorgeschichte.
Was passiert jetzt aber, damit Johnny Selbstmord begeht? Er kommt in seinen Wohnwagen und stellt fest, dass er gewachsen sein muss - schließlich kommen ihm alle Möbelstücke in seinem Wohnzimmer etwas kleiner vor. Um sich zu vergewissern, geht er ins Badezimmer und schaut in den Spiegel. Aber da erblickt er nicht sein Gesicht, sondern seine Brust. Es stimmt also tatsächlich: Er ist gewachsen. Dadurch ist er nicht mehr der kleinste Zwerg der Welt! Das Leben hat für Johnny den Sinn verloren, und er bringt sich um.
- *Schwierigkeitsgrad: sehr schwer*

Mord im Zug

- **Anfang:** Zwei Personen sitzen sich in einem Zug gegenüber. Beide sind gehobener gekleidet, einer der beiden schmaucht eine Zigarre, der andere liest Zeitung. Irgendwann zieht der eine der beiden seine Handschuhe aus. Der Andere zückt darauf eine Pistole und erschießt sein Gegenüber.
- **Die Lösung:** Vor langer Zeit verlor der "Schütze" seine Frau - sie wurde erschossen. Ihr Mörder wurde jedoch nie gefunden. Alles, was er wusste,

war, dass dieser einen sehr schönen und wertvollen Ring aus ihrem Haus gestohlen haben musste. Als nun sein Gegenüber den Handschuh auszog, erkannte er den seltenen Ring sofort wieder und wusste, dass dies der Mörder sein musste. Dieser hatte es offensichtlich nicht lassen können, den Ring selbst anzuziehen. Das wurde ihm hier nun zum Verhängnis.

- *Schwierigkeitsgrad: mittel*

Andere Spiele ohne Beschreibung:

- Löwe und Leopard
- Zublinzeln
- Mein rechter Platz ist frei
- Reise nach Jerusalem
- Kimspiele
- Der Fuchs geht um
- Alle Vögel fliegen hoch
- Katz und Maus
- Ich reise in ein Land
- Fee – Riese – Zwerg
- Hexe und Zauberer (fangen)
- Adlerspiel
- Klopfspiel mit Händen
- Märchenmemorie (Zweierpaare -> Pantomime)
- Werwolfspiel
- Pantherball (Ball im Kreis)
- Zeitungsschlagen
- Tiger und Leopard
- Karottenziehen
- Figa
- Ivan, wo bist du (Sheer-Khan, wo bist du?)
- Elefantenjagd
-

Internetseiten mit noch mehr Spielen:

<http://www.gruppenspiele-hits.de>

<http://www.spielefuerviele.de/>

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/>

<http://www.spieledatenbank.de/>

<http://www.felsenkirche-oberstein.de/spielekartei/>