

# Stamm St. Petrus & Paulus Neuhausen

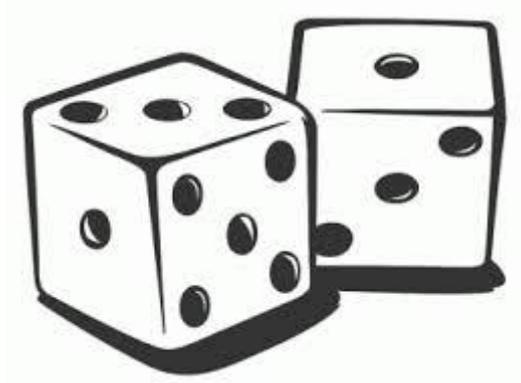
Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg  
Bezirk Neckar-Filder  
Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart  
Mitglied im Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP),  
in der World Organization of the Scout Movement (WOSM)  
und im Bund der deutschen katholischen Jugend (BDKJ)

[www.dpsg-neuhausen.de](http://www.dpsg-neuhausen.de) • [info@dpsg-neuhausen.de](mailto:info@dpsg-neuhausen.de)

Stamm St. Petrus und Paulus Neuhausen  
deutsche pfadfinderschaft sankt georg



# Spielesammlung



## Vorwort

Neuhausen, den 3. April 2019

Liebe Pfadfinderinnen und Pfadfinder, liebe Spielbegeisterte,

endlich ist sie fertig, die Spielesammlung der DPSG Neuhausen!  
Es ist ein Versuch, unsere Lieblingsspiele aufzuschreiben und etwas Ordnung in den Dschungel der vielen Spieleangebote für die Jugendarbeit zu bekommen.

Die Spiele sind in alphabetischer Reihenfolge erklärt – aufgeteilt in Drinnen- und Draußen-Spiele, Energizer und Ratespiele. Selbstverständlich können viele Drinnen-Spiele auch draußen gespielt werden.

Für die meisten Spiele braucht ihr praktischerweise kein oder kaum Material.

Gerne dürft ihr die Spielesammlung auch an Freunde und Bekannte weitergeben, solange ihr das nicht kommerziell macht.

Euer Lieblingsspiel fehlt oder ihr habt Fragen, Lob, Anregungen, Kritik? Meldet euch gerne bei uns: [spielesammlung@dpsg-neuhausen.de](mailto:spielesammlung@dpsg-neuhausen.de)

Nun wünschen wir euch viel Spaß beim Spielen!

Liebe Grüße und Gut Pfad  
Carolin, Jonathan und Mirjam



# Inhaltsverzeichnis

<b>Dringen</b> .....	<b>1</b>
30 (Würfelspiel) .....	1
Auf- und Abstieg .....	1
Ballwurfkette .....	1
Bettler .....	1
Bierdeckelspiel .....	2
Blickkontakt.....	2
Blinzelmörder .....	2
Blutwurst – Leberwurst .....	2
Chef Vize.....	2
Donauwelle.....	3
Entenperch.....	3
Evolutionsspiel .....	3
Finger hoch .....	3
Flüsterpost .....	3
<b>&gt;&gt;&gt;</b> Gemeinsam Aufstehen .....	3
Gordischer Knoten.....	4
Grimassenkofferpacken .....	4
Handfußball .....	4
Hinterm Tuch.....	4
Hulla-Hupp Reifen .....	4
Ich fahr Bus.....	4
Idiot .....	5
Kartenstapeln .....	5
Kindergeburtstagsmedley .....	6
Kissenschlacht .....	6
Klammertransport .....	6
Kolumbianische Hypnose.....	6
Kotzendes Känguru .....	7
Krautbauern .....	7
Krebsspiel .....	8
Kreislaufen .....	8
Längster Atem .....	8
Lavasee .....	8
Liebling, ich liebe dich.....	8
Maulwurfspiel.....	9
Menschenmemory .....	9
Montagsmaler.....	9
Mord im Dunkeln.....	9
Mörderspiel .....	9
Namenslokomotive .....	10
Obstsalat.....	10
Pendel .....	10
Pizza backen.....	10
Popcorn .....	11
Räuberhauptmann.....	11
Reise nach Jerusalem .....	11
Ribbel-Dibbel .....	11
Rushhour .....	12
Rüben ziehen.....	12
Rückenkommunikation.....	12
Schiebepuzzle.....	12
Schlafmütze .....	13



<i>Schreispiel</i> .....	13
<i>Schrubberhockey</i> .....	13
<i>Schuhmemory</i> .....	13
<i>Schwebender Stab</i> .....	13
<i>Singeswettstreit</i> .....	14
<i>Sofaspiel</i> .....	14
<i>Streichholzspiel</i> .....	14
<i>Stuhl kippen</i> .....	15
<i>Stuhlquadrat</i> .....	15
<i>Supporter Schnick Schnack Schnuck</i> .....	15
<i>Tickende Bombe</i> .....	15
<i>Tier Chef Vize</i> .....	15
<i>Tischklopfspiel</i> .....	16
<i>Topf-Deckel</i> .....	16
<i>Tot Töter Geist</i> .....	16
<i>Verstecke im Dunkeln</i> .....	16
<i>Wer hat</i> .....	16
<i>Werwolf</i> .....	16
<i>Whiskeymixer</i> .....	18
<i>Wikingerspiel</i> .....	18
<i>Worte finden</i> .....	18
<i>Zebra</i> .....	18
<i>Zeitungsschlagen</i> .....	19
<i>Zipp Zapp</i> .....	19
<i>Zip Zap Sitzspiel</i> .....	19
<b>Draußen</b> .....	<b>20</b>
<i>Bannemann</i> .....	20
<i>Boje</i> .....	20
<i>Bulldogge tot</i> .....	20
<i>Drachenschwanzjagd</i> .....	20
<i>Dreierabschlag</i> .....	21
<i>Faules Ei</i> .....	21
<i>Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute</i> .....	21
<i>Fliegender Holländer</i> .....	21
<i>Gedächtnisverlust</i> .....	22
<i>Geräusch folgen</i> .....	22
<i>Hände drücken</i> .....	22
<i>Hexenbesen</i> .....	22
<i>Huckepackhalstuchspiel</i> .....	23
<i>Im Kreis erwischt</i> .....	23
<i>Ja/Nein Fänge</i> .....	23
<i>Katz und Maus</i> .....	23
<i>Kidditch</i> .....	24
<i>Kistenspiel</i> .....	24
<i>Knotenspiel</i> .....	24
<i>Kreisel</i> .....	24
<i>Links/rechts/vor/zurück</i> .....	25
<i>Ninja</i> .....	25
<i>Raupenrennen</i> .....	25
<i>Schweinchen im Weltall</i> .....	25
<i>Schwungtuchspiele</i> .....	25
<i>Stöckchenklauen</i> .....	26
<i>Systemisches Kreisen</i> .....	27
<i>Tierfänge</i> .....	27



Überschlag .....	27
Virus infiziert immun.....	27
Völkerball.....	28
Wäscheklammer-Klau .....	28
Zombieball .....	28
Zwerg Riese Zauberer.....	28
<b>Energizer .....</b>	<b>29</b>
1,2,3,4.....	29
Chicken.....	29
Gewitter.....	29
Hannes Knopffabrik .....	30
Jack saß in der Küche .....	30
Kleiner Vogel .....	30
Kum Tscha .....	30
Laurentia.....	31
Löwenjagd.....	31
Mein Dackel Waldemar.....	32
Muffinman .....	32
Pferderennen .....	33
Schäl Banane.....	33
Teddy Bär .....	33
Tiroler.....	34
Zulu attention.....	34
<b>Ratespiele.....</b>	<b>35</b>
Arche Noah .....	35
Eislöcher, Eisbären + Fische .....	35
Hannes liebt .....	35
Offen oder geschlossen .....	35
Schwarze Magie .....	36



# Drinnen

## **30 (Würfelspiel)**

*Material: 6 Würfel, Würfelbecher, Stift, Papier*

Spielidee: Bis zu 6mal würfeln und dabei als Augenzahl 30+ zu erreichen.

Spielablauf: Jeder Spieler hat am Anfang 30 Punkte auf seinem Punktekonto. Der Erste beginnt mit allen 6 Würfeln zu würfeln, dann muss er einen Würfel draußen lassen (am besten mit der Augenzahl 6 oder 5), mit den verbliebenen Würfeln, würfelt man weiter und lässt jedes Mal mindestens einen Würfel draußen. Nun liegen alle Würfel da und man bestimmt die Augenzahl:

- ist sie kleiner 30, wird die Differenz zu 30 vom Punktekonto abgezogen
- ist sie 30, passiert nichts
- ist sie größer als 30, darf der Spieler nochmal würfeln. Dieses Mal würfelt er auf die Differenz zur 30 (1,2,3,4,5 oder 6). Der Ablauf ist gleich wie im normalen Spielverlauf. Also bei 31 würfelt er auf 1er, sofern bei jedem weiteren Mal mindestens einmal die 1 gewürfelt wurde. Die Summe der Augenzahl wird dem nächsten Spieler vom Punktekonto abgezogen. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Spieler Punkte auf seinem Punktekonto hat. Er ist der Sieger.

## **Auf- und Abstieg**

*Material: mehrere Bälle*

Die Gruppe steht in einem großen Kreis und wirft sich kreuz und quer einen Ball zu. Wer den Ball nicht fängt muss sich hinknien. Wird der Ball ein zweites Mal nicht gefangen, muss sich das Gruppenmitglied auf den Boden setzen. Fängt man hingegen den Ball in einer dieser Stellungen, dann steigt man wieder in die nächsthöhere Stellung auf. Wenn man bereits sitzt und den Ball wieder nicht fängt, fliegt man raus aus dem Spiel.

## **Ballwurfkette**

*Material: mehrere Bälle*

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter beginnt mit einem Ball, sagt seinen eigenen Namen und wirft diesen einem anderen Spieler zu. Zuvor sagt er dessen Namen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Dieser fängt den Ball und wirft ihn ebenfalls wieder unter Nennung eines Namens einem weiteren Spieler zu. Dies wird fortgesetzt, bis jeder Spieler den Ball bekommen hat und er wieder beim Spielleiter ist. Nach dieser ersten Runde wird eine Zweite begonnen, wieder in der gleichen Reihenfolge der Spieler. Es kann dabei auch die Geschwindigkeit gesteigert werden.

Sobald der Ablauf halbwegs eintrainiert ist, wirft der Spielleiter den nächsten Ball ein, der wieder in der gleichen Reihenfolge weitergegeben wird.

Im Idealfall schafft es die Gruppe so, gleich viele Wurfgegenstände wie Mitspieler zu verkraften.

## **Bettler**

*Material: Skatblatt*

Das Spiel ist für 3-4 Spieler geeignet. Die Karten werden gemischt und so verteilt, dass jeder Spieler gleich viele Karten erhält. In der ersten Runde beginnt der Nebensitzer vom Kartengeber und spielt eine Karte seiner Wahl aus. Hat er mehrere Karten mit demselben Wert, kann er auch mehrere spielen. Die folgenden Spieler legen nun eine höhere Karte bzw. Karten (wenn mehrere gleiche bereits liegen). Die höchste Karte gewinnt die Runde, sobald alle anderen Spieler gepasst haben. Gewonnen hat, wer als erstes keine Karten mehr hat. Er ist der König. Wer als nächstes keine Karten mehr hat ist der Vize-König. Der dritte das Vize-Arschloch und der vierte Spieler das Arschloch. Ab jetzt muss das Arschloch immer die Karten mischen und austeilen.

Bevor die nächste Runde beginnt, wird nach dem Karten austeilen gedrückt. Das Arschloch gibt nun seine zwei besten Karten an den König ab bzw. zwei Karten nach der Wahl des Königs und der König gibt dem Arschloch dafür zwei andere Karten. Vize-König und Vize-Arschloch tauschen nur eine Karte. Das Arschloch beginnt die Runde und spielt die erste Karte bzw. Karten.



### **Bierdeckelspiel**

*Material: sehr viele Bierdeckel (aus Pappe)*

Jede Mannschaft erhält eine Spielfeldhälfte. Bei großen Gruppen sind mehrere Mannschaften zu bilden und für jede Mannschaft gibt es ein Spielfeld (Spielfelder in Kuchenstückchenform). Jede Gruppe erhält zu Beginn die gleiche Anzahl an Bierdeckeln. Jede Mannschaft muss nun versuchen, dass sich im jeweils eigenen Feld keine Bierdeckel befinden, indem jede Mannschaft der anderen Mannschaft die Bierdeckel ins Feld wirft. Gewonnen hat die Mannschaft, die bei Abpfiff des Spiels in diesem Augenblick die wenigsten Bierdeckel im Feld liegen hat.

### **Blickkontakt**

*Material: keines*

Die Gruppe steht im Kreis und schaut zu Boden. Auf Signal des Spielleiters guckt jeder jemanden an, den er sich vorher überlegt hat. Bei Blickkontakt zwischen zwei Mitspielern schreien diese laut: „AAH!“ und sinken theatralisch auf den Boden. Die anderen fangen wieder von vorne an. Eine neue Runde beginnt, wenn nur noch ein oder zwei Personen übrig sind. Sie sind die Sieger des Spiels.

### **Blinzelmörder**

*Material: keines*

Die Gruppe steht im Kreis. Ein Spieler geht vor die Tür. Ein Blinzelmörder wird bestimmt. Der Spieler von draußen kommt wieder herein und stellt sich in die Mitte des Kreises. Der Blinzelmörder beginnt durch zublinzeln zu seinen Mitspielern diese zu „töten“. Wem zugeblinzelt wird, der fällt tot auf den Boden. Der Spieler in der Mitte hat drei Versuche zu erraten, wer der Blinzelmörder ist. Es sollte darauf geachtet werden, dass der Spieler in der Mitte nicht zu lange wartet mit dem Raten, sonst sind alle Spieler bereits „tot“. Variante: Statt zublinzeln, streckt der Blinzelmörder die Zunge heraus.

### **Blutwurst – Leberwurst**

*Material: keines*

Eine fiktive Blutwurst bzw. Leberwurst wird nach rechts bzw. links weitergegeben. Am Ausgangspunkt gibt man die Leberwurst nach rechts weiter und sagt: "Hier hast Du eine Leberwurst!". Der Nehmende fragt: "Was habe ich bekommen?". Die Antwort erteilt der Ausgangspunkt: "Eine Leberwurst!". Der Nehmende gibt daraufhin die Leberwurst mit den Worten weiter an den rechten Nachbarn: "Hier hast du eine Leberwurst!" Darauf der Nehmende: "Was habe ich bekommen?". Diese Frage wird nun wieder von Person zu Person zurückgereicht bis zum Ausgangspunkt. Dort kommt die Antwort "Eine Leberwurst!". Diese Antwort wird wieder durchgereicht bis zum Fragenden. Das Spiel geht nun in dieser Richtung mit der Leberwurst weiter. Genauso verhält es sich in der anderen Richtung mit der Blutwurst. Interessant wird es in dem Augenblick, wenn sich Blutwurst und Leberwurst überschneiden und die Teilnehmer so langsam durcheinanderkommen, in welche Richtung nun welche Frage bzw. Antwort zu geben ist.

### **Chef Vize**

*Material: Stuhlkreis*

Im Stuhlkreis bekommen die Teilnehmer im Uhrzeigersinn der Reihe nach folgende Namen: Der erste heißt Chef, der zweite Vize und anschließend wird von 1 an abgezählt und der letzte heißt Depp. Nacheinander wird zuerst zusammen auf die Schenkel geklatscht, dann in die Hände, dann wird der rechte und anschließend der linke Daumen über die Schulter gehoben, sodass er nach hinten zeigt. Dieser Rhythmus wird ewig wiederholt. Der Chef beginnt nun. Er nennt während sein rechten Daumen über seiner Schulter ist seinen eigenen Namen, also Chef und dann während der linke Daumen über seiner Schulter ist den Namen desjenigen, den er ansprechen will, z.B. Vize. Der Vize ruft nun bei seinem rechten Daumen seinen eigenen Namen, also Vize und dann irgendjemanden aus der Gruppe auf z.B. 2, der antworten muss. Vertut sich jemand, so rutscht er auf die letzte Position und wird zum Depp, somit ändern sich auch die Namen der Nachfolgenden. Dann beginnt der Chef wieder. Ziel des Spiels ist es, auf die „Chef-Position“ aufzurutschen.



## **Donauwelle**

*Material: Stuhlkreis*

Die Mitspieler\*innen sitzen im Stuhlkreis. Ein Platz ist frei. In der Mitte steht einer, der versucht, den freien Platz zu ergattern. Dazu gibt er Kommandos zum Richtungswechsel der Donauwelle. Die Spieler rutschen dazu immer einen Stuhl weiter in der vorgegebenen Richtung und das natürlich so schnell wie möglich. Schafft er es, einen freien Platz zu ergattern, muss derjenige in die Kreismitte, der zu langsam war.

## **Entenpferch**

*Material: keines*

Die Spieler teilen sich in zwei gleichgroße Gruppen auf. Eine Gruppe bildet einen Kreis und hält sich an den Händen fest. Die anderen sind in der Mitte die Enten. Sie sind blind, halten sich mit ihren Armen an den Beinen fest, bewegen sich nur rückwärts und quaken. Dann wird an einer Stelle der Pferch geöffnet und die Enten versuchen die Öffnung zu finden. Wenn die erste Ente den Ausgang gefunden hat, versucht sie die anderen auf die Öffnung durch lauterer Quaken aufmerksam zu machen. Ziel ist es, dass alle Enten den Weg aus dem Entenpferch finden.

## **Evolutionsspiel**

*Material: keines*

Bei diesem Spiel geht es darum sich von der Fliege, über den Elefant, den Affen bis zum Menschen zu entwickeln. Eine höhere Evolutionsstufe erreicht man durch Gewinnen eines „Schere, Stein, Papier“ Duells gegen einen Partner derselben Evolutionsstufe. Der Gewinner erreicht das nächsthöhere Level und passt entsprechend seine Bewegung an. Der Verlierer bleibt auf derselben Evolutionsstufe. Eine Person wird pro Entwicklungsstufe übrig bleiben. Am Anfang sind alle Fliegen. Die Fliegen machen Flügelbewegungen mit ihren Händen und summen und suchen sich je eine andere Fliege gegen die sie „Schere, Stein, Papier“ spielen. Der Gewinner des Duells wird Elefant und sucht sich nun einen Elefanten. Der Verlierer versucht sein Glück gegen eine andere Fliege. Der Elefant macht einen Rüssel und trötet. Der Affe läuft gebückt, brüllt „ugah ugah“ und schwingt die Arme neben seinem Körper. Der Mensch ist das Endstadium der Evolution und läuft aufrecht.

## **Finger hoch**

*Material: keines*

Die Spieler bilden Dreiergruppen und stehen so zusammen, dass sie einander ansehen können. Jede Gruppe spielt für sich. Die Mitspieler halten eine Faust hoch, und alle drei zählen gemeinsam bis drei. Dabei nehmen sie bei jeder Zahl den Arm runter („eins“ Arm wieder hoch – „zwei“ - Arm wieder hoch - „drei“). Bei „drei“ streckt jeder einen bis fünf Finger aus. Ziel des Spiels ist, dass die Summe aller Finger der Dreiergruppe 11 ergibt. Wie oft das wiederholt werden muss, bis es gelingt, ist Glückssache. Dann wird mit beiden Fäusten gespielt, und die Summe soll 21 sein.

## **Flüsterpost**

*Material: keines*

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter überlegt sich ein Wort oder einen Satz. Dieses Wort flüstert er nun dem ersten Kind ins Ohr. Wichtig ist, dass es dabei gut aufpasst. Danach flüstert das Kind das gehörte Wort seinem Nachbarn ins Ohr. Dieser gibt wiederum das Gehörte in Spielrichtung weiter. Der letzte Mitspieler der Runde spricht das gehörte Wort laut aus. Der Spielleiter prüft, ob es sich um das losgeschickte Wort handelt oder er klärt auf, was er „versendet“ hat. Als nächstes beginnt ein anderes Kind mit einem Wort oder Satz. Zudem kann das Losschicken abwechselnd mal mit dem linken Nebensitzer, mal mit dem rechten beginnen.

## **Gemeinsam Aufstehen**

*Material: keines*

Es werden Paare gebildet, deren Personen ungefähr gleich groß sind. Die beiden setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden und haken sich unter. Nun versuchen sie gemeinsam aufzustehen, ohne die Arme zu lösen.



## **Gordischer Knoten**

*Material: keines*

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Sie schließen ihre Augen und strecken ihre Hände zur Kreismitte. Anschließend sucht jeder Spieler für seine beiden Hände entsprechende Partner. Jede Hand muss dabei eine andere Hand finden. Wenn möglich sollte vermieden werden, zwei Hände der gleichen Person zu fassen.

Die anschließende Aufgabe ist leicht erklärt, aber oft schwer zu erledigen: der so entstandene Gordische Knoten muss gelöst werden. Die Hände dürften dazu nicht losgelassen werden. Natürlich können dabei mehrere Kreise übrigbleiben, die auch ineinander verschlungen sein können.

Evt. bietet es sich an ab 25 Spielern zwei Kreise zu bilden.

## **Grimassenkofferpacken**

*Material: keines*

Das bekannte Spiel „Kofferpacken“ wird nicht mit Begriffen, sondern mit Geräuschen, Gesten und Grimassen gespielt.

Der Spielleiter beginnt und sagt z.B. „Ich packe meinen Koffer und nehme mit:“, dann pfeift er auf zwei Fingern. Der nächste Spieler wiederholt das Geräusch des Spielleiters und fügt etwas Neues hinzu z.B. „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ‚Pfiff mit zwei Fingern‘ und er klatscht drei Mal in die Hände. Dann folgt der nächste Spieler nach der Reihe.

Alternativ kann man das Spiel mit Grimassen oder Gesten spielen.

Variante: Man spielt normales Kofferpacken mit Begriffen/Gegenständen. Allerdings hat jeder Spieler einen Weinkorken im Mund.

## **Handfußball**

*Material: Softball*

Die Gruppe bildet einen Kreis, stellt sich breitbeinig hin, die Füße berühren sich. Ein Softball wird in den Kreis geworfen. Es muss verhindert werden, dass der Ball durch die eigenen Beine rollt, durch Vorbeugen und Abwehren mit beiden Händen. Nach dem ersten Treffer darf man nur noch mit einer Hand abwehren, nach dem zweiten Treffer scheidet man aus. Alternativ können sich die Spieler auch alle umdrehen, sodass ihre Rücken zur Kreismitte zeigen.

## **Hinterm Tuch**

*Material: großes Tuch/Plane/Leintuch*

Es werden zwei Gruppen gebildet. Zwischen die Gruppen wird von zwei Personen ein Tuch gehalten. In jeder Gruppe setzt sich einer/eine direkt vor das Tuch. Auf drei wird das Tuch fallen gelassen: Wer als erstes den Namen des direkten Gegenübers sagt, hat gewonnen.

Der Verlierer wechselt die Gruppe und geht ins Team des Gewinners.

Das Tuch wird nun wieder hochgehalten und auf jeder Seite setzt sich eine andere Person direkt vor das Tuch. Nun wird auf drei wieder das Tuch fallen gelassen usw.

Ziel: Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft auf die eigene Seite bekommen.

## **Hulla-Hupp Reifen**

*Material: Hulla-Hupp Reifen*

Alle stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. An einem Punkt wird ein Hulla-Hupp-Reifen in den Kreis eingebunden. Dieser muss nun einmal den Kreis umrunden, ohne dass die Hände gelöst werden.

## **Ich fahr Bus**

*Material: Stuhlkreis*

Alle setzen sich in einen Stuhlkreis. Einer wird ausgewählt und stellt sich in die Mitte. Neben einer Person ist jetzt der rechte Platz frei. Diese Person beginnt mit dem Spiel indem sie nach rechts einen Stuhl weiter rutscht und währenddessen sagt "Ich fahr` Bus!". Die Person links daneben rutscht auch einen Stuhl weiter und sagt dabei "Ich fahr` mit!". Die Person darauf rutscht auch einen Stuhl weiter und sagt "Ich fahr` schwarz!". Die nächste Person, rutscht nicht mehr auf, sondern klatscht mit der Hand auf den Stuhl und ruft einen Namen von einer Person aus dem Stuhlkreis. Diese Person steht auf und geht zum leeren Platz



hinüber. Jetzt muss die Person, die rechts neben sich einen freien Stuhl hat, wieder aufrutschen und dabei sagen "Ich fahr` Bus!", die nächste Person sagt "Ich fahre mit!" und die darauffolgende Person sagt "Ich fahr` schwarz!" und die letzte Person klatscht wieder auf den Stuhl und ruft einen Namen von einer Person aus der Gruppe. Dort wo der leere Platz entsteht, geht das Spiel wieder so wie oben genannt weiter. Während die Personen im Kreis rutschen, versucht die Person, die in der Mitte steht, sich auf den leeren Stuhl zu setzen. Gelingt dies der Person aus der Mitte, so muss die Person, die zu langsam war oder die ihren Einsatz verschlafen hat in die Mitte. Zu beachten gilt es, dass die Reihenfolge der Aussagen eingehalten wird. Das heißt die erste Person sagt: "Ich fahr` Bus!", die zweite Person "Ich fahr` mit!", die dritte Person "Ich fahr` schwarz!" und die vierte Person klatscht auf den Stuhl und ruft einen Namen. Wer einen Fehler macht muss in die Mitte.

### **Idiot**

*Material: großes Skatblatt*

Das Spiel ist für drei bis acht Spieler geeignet. Zuerst werden die Karten gemischt. Der Kartengeber legt vor jeden Spieler drei verdeckte Karten und jeweils eine offene Karte darauf. Die verdeckten Karten dürfen nicht angeschaut werden. Jeder Spieler bekommt drei Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen verdeckt in die Mitte. Jeder schaut seine Karten an. Dann tauscht man die besten Karten auf der Hand mit seinen drei offen liegenden Karten, so dass dort die besten Karten liegen.

Der Nebensitzer vom Kartengeber beginnt und spielt eine Karte aus (möglichst niedrig). Danach zieht er so viele Karten nach, dass er wieder drei auf der Hand hat. Hat man mehrere Karten mit demselben Kartenwert, kann man diese gleichzeitig ausspielen. Der nächste kommt an die Reihe. Er muss eine gleichwertige oder höhere Karte legen. Hat er keine höhere Karte auf der Hand, darf er noch eine Karte ziehen. Kann er immer noch nicht, muss er den Stapel auf seine Hand nehmen und der nächste ist an der Reihe. Wenn er konnte nachdem er gezogen hat, muss er keine Karte nachziehen, da er ja immer noch drei Karten auf der Hand hat.

Legt ein Spieler eine 10, wird der Stapel in der Mitte zur Seite gelegt. Eine 10 kann auf jede Zahl gelegt werden. Der Spieler, der die 10 gelegt hat, ist nochmal an der Reihe.

Legt ein Spieler eine 2, wird quasi nochmal bei 3 angefangen. Der Stapel bleibt aber in der Mitte liegen. Eine 2 kann auf jede Zahl gelegt werden. Der Spieler, der die 2 gelegt hat, ist nochmal an der Reihe.

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so beginnt er die vor ihm offen liegenden Karten zu spielen. Kann er nicht, darf er eine ziehen. Kann er immer noch nicht, muss er ebenfalls den Stapel aufnehmen und erst wieder alle Karten von der Hand spielen. Sind die drei offen liegenden Karten ebenfalls gespielt, spielt man die umgedrehten Karten. Hier ist es natürlich purer Zufall ob man höher oder niedriger ist als die angespielte Karte. Wer zuerst alle Karten los hat, hat gewonnen.

Wenn man mehr als 5 Spieler ist, kann man zwei große Skatblätter gleichzeitig verwenden.

### **Kartenstapeln**

*Material: Skat-, Doppelkopf- oder Halli Galli Karten, Stuhlkreis*

Alle sitzen im Stuhlkreis und jeder bekommt eine Spielkarte. Die Spieler müssen sich nur merken, welche Farbe die Karte hat (Kreuz, Caro, Herz, Pik). Es sollte darauf geachtet werden, dass jede Farbe ungefähr gleich oft vorkommt. Ein Spielleiter sammelt die Karten wieder ein und mischt sie erneut. Der Spielleiter liest nun nacheinander die Farben der Spielkarten vor. Wird z.B. Herz genannt, dürfen alle, die zuvor eine Herzkarte hatten, einen Sitz weiterrutschen.

Ist dieser bereits belegt, setzt man sich auf den Schoß der Person. Wenn eine oder mehrere andere Personen auf dem Schoß eines Spielers sitzen, darf nur der Oberste bei Nennung seiner Farbe weiterrutschen. Alle anderen müssen warten bis sich der Stapel abgebaut hat. Ziel ist es, so schnell wie möglich wieder auf seinem Anfangsstuhl anzukommen.



### **Kindergeburtstagsmedley**

*Material: verpackte Schokolade, Handschuhe, Mütze, Schal, Messer, Gabel, zwei Würfel, Strohhalme, Ring, Schminkstift/Creme/Korke, Topf, Kochlöffel, Süßigkeiten*

Bei diesem Medley werden mehrere bekannte Kindegeburtagsspiele gleichzeitig gespielt. Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte liegt eine mit Zeitungspapier verpackte Schokolade mit Messer, Gabel, Mütze, Schal und Handschuhe. Ein Würfel wandert im Uhrzeigersinn im Kreis und jeder darf einmal würfeln. Würfelt man eine „6“, geht man in die Mitte, zieht Schal, Mütze und Handschuhe an und beginnt die Schokolade mit Messer und Gabel auszupacken. Hat man das Päckchen soweit ausgepackt, dass die Schokolade erreichbar ist, darf man sie selbstverständlich essen. Würfelt jemand anderes mit diesem Würfel eine „6“, so muss man schnellstmöglich Schal, Mütze & Handschuhe ausziehen und die nächste Person ist dran mit Auspacken.

Der zweite Würfel wandert gegen den Uhrzeigersinn im Kreis. Jeder darf einmal würfeln. Würfelt man eine „6“, so darf man Topfschlagen. Ein Leiter verbindet dem Kind die Augen und versteckt den Topf. Das Kind beginnt mit dem Kochlöffel den Topf zu suchen. Die anderen Kinder unterstützen durch Sagen von „kalt“ (falsche Richtung) oder „warm“ (richtige Richtung), je nachdem ob die Richtung stimmt oder nicht.

Jedes Kind bekommt außerdem einen Strohhalm. Ein Ring wandert ebenfalls im Uhrzeigersinn im Kreis herum und darf nur mit dem Strohhalm weitergegeben werden. Wem der Strohhalm oder der Ring herunterfällt, bekommt einen Punkt mit Creme, Schminkstift oder einem angekorkelten Korke ins Gesicht.

Das Spiel endet, wenn die Schokolade aufgegessen ist und die Topfschlagen Süßigkeiten leer sind.

### **Kissenschlacht**

*Material: 2 Kissen*

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis. Der Spielleiter zählt 1-2-1-2 durch, sodass immer ein Kind 1 und der Nachbar 2 etc ist. Die beiden Kissen werden an ein Kind aus Gruppe 1 und ein Kind aus Gruppe 2 verteilt, die beiden sollten sich ungefähr gegenüberstehen. Auf das Signal des Spielleiters beginnt das Wettrennen bzw. die Kissenschlacht, beide Gruppen geben ihr Kissen im Uhrzeigersinn an die anderen Kinder aus ihrer Gruppe weiter, also immer an die übernächste Person. Ziel des Spiels ist es, das Kissen in der eigenen Gruppe so schnell im Kreis weiterzugeben, dass man die andere Gruppe einholt. Welche Gruppe zuerst die andere Gruppe überholt hat, hat gewonnen.

### **Klammertransport**

*Material: Wäscheklammern, verschiedene Alltagsgegenstände, Tische, Stühle, 4 Schüsseln*

Die Spieler bilden zwei Gruppen. Eine Gruppe sitzt an der einen Seite des Tisches, die andere Gruppe gegenüber. Jeder Mitspieler erhält eine Wäscheklammer. Außerdem hat jede Gruppe eine Schüssel mit demselben Inhalt, in dem sich z.B. Schlüssel, Kronkorken, Kassenbon, Fahrkarte, Luftballon, Stift befinden am Ende des Tisches stehen. Die Gegenstände aus dem Korb müssen mithilfe der Klammern bis zum anderen Ende gereicht und in einer Schüssel abgelegt werden. Die Gegenstände dürfen abgelegt, aber nicht geschoben werden. Die Gruppe, die zuerst alle Gegenstände in die Schüssel auf der anderen Seite gebracht hat, hat gewonnen.

### **Kolumbianische Hypnose**

*Material: keines*

In Zweierteams. Spieler A hält seine Hand im Abstand von 10-15 cm vor das Gesicht von Spieler B. Spieler B hält als Hypnotisierter das Gesicht immer im gleichen Abstand zu Spieler A. Spieler A beginnt sich zu bewegen. Die Hand darf ebenfalls bewegt werden z.B. nach oben und unten, gedreht, zur Seite. Spieler B folgt diesen Bewegungen. Spieler A darf keine schnellen Bewegungen machen, denen Spieler B nicht folgen kann. Nach ein paar Minuten wechseln Spieler A und B die Rollen. Anschließend kann reflektiert werden, wie sich die Spieler dabei gefühlt haben.



## **Kotzendes Känguru**

*Material: keines*

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt ein paar der folgenden Figuren, die jeweils durch drei nebeneinanderstehende Personen gebildet werden.

Kotzendes Känguru: Spieler Mitte hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler Links und Spieler Rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.

Elefant: die Person in der Mitte stellt den Rüssel dar und die zwei äußeren Spieler die wedelnden Ohren des Elefanten.

Ente: Die Person in der Mitte macht einen Entenschnabel und ihre Nachbarn wackeln mit dem Po.

Fisch: Der mittlere Spieler öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bilden mit ihren Händen die Flossen.

Toaster: Der mittlere Teilnehmer hüpfte auf und ab, ruft dabei „PLING“ und die anderen beiden Teilnehmer formen mit ihren Armen einen Toasterschlitze um den Toast.

Mixer: Die Personen links und rechts drehen sich um ihre Achse und die in der Mitte stehende Person hält beiden jeweils eine Hand über den Kopf.

James Bond: James steht in der Mitte und formt mit seinen Händen eine Pistole. Spieler Links und Spieler Rechts fallen neben ihm auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!".

Palme: Die Palme in der Mitte hebt die Arme und schwenkt sie von links nach rechts. Die anderen Beiden halten die Kokosnüsse in der Hand und schütteln sie unter der Palme „tschuke tschuke tschuke“

Waschmaschine: Spieler Links und Spieler Rechts formen gemeinsam ihre Arme zu einer Waschtrommel. Spieler Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis.

DJ: Der DJ in der Mitte hat die linke Hand am Ohr und tut mit der rechten Hand so als ob er Schallplatten auflegt. Die Nachbarn links und rechts jubeln ihm mit Händen über dem Kopf lautstark zu.

Die (ausgewählten) Figuren werden von der Gruppe eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben. Eine Person tritt in die Mitte des Kreises, das Spiel beginnt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er sich im Kreis, bleibt vor einem Mitspieler stehen und ruft eine der möglichen Figuren, z.B.: "Fisch!" Der Mitspieler, auf den er zeigt, öffnet und schließt stumm den Mund, seine beiden Nachbarn vervollständigen das Bild usw. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

Tipps: Zu Beginn des Spiels mit max. drei Figuren anfangen und erst später die Anzahl erhöhen. Das Spiel bleibt so lange lebendig.

## **Krautbauern**

*Material: keines*

Die Spieler schließen sich zu mehreren Bauernteams zusammen und überlegen sich einen ein- oder zweisilbigen Bauernnamen z.B. Krautbauer, Maisbauer, Weizenbauer etc.

Der Text geht dann wie folgt: „Wir sind die Krautbauern, haben 10 Punkte. Maisbauern wie viel Punkte habt denn ihr?“ Das Team der Krautbauern sitzt nebeneinander und die Maisbauern ebenfalls. Während die Krautbauern ihren Text sagen, klatschen sie dabei mit beiden Händen auf ihre eigenen Oberschenkel, dann mit der linken Hand auf ihren rechten Oberschenkel und gleichzeitig mit der rechten Hand auf den linken Oberschenkel des rechten Nebensitzers, dann wieder auf die eigenen Oberschenkel, dann mit der rechten Hand auf ihren linken Oberschenkel und gleichzeitig mit der linken Hand auf den rechten Oberschenkel des linken Nebensitzers. Dieses Schema wiederholt sich immer bis der Text zu Ende ist. Die Silben bei denen geklatscht wird, sind im folgenden unterstrichen: „Wir sind die Kraut-bauern, haben 10 Punk-te. Mais-bauern wieviel Punkte habt denn ihr?“

Nun sind die Maisbauern dran, denn sie wurden von den Krautbauern aufgerufen. Sie klatschen ebenfalls im Rhythmus und sagen dabei ihren Text: „Wir sind die Maisbauern, haben 10 Punkte, Weizenbauern wie viel Punkte habt denn ihr?“. Nun sind die Weizenbauern dran, sagen ihren Text und rufen eins der anderen Bauernteams auf (hier: Maisbauern oder Krautbauern). Wen sie aufrufen, sollten sie vorher ausmachen. Macht das Team einen Fehler z.B. unterschiedliche/falsche Texte (z.B. Punktzahl) werden gesagt oder



jemand verklatscht sich oder ist zu spät dran, wird ein Punkt abgezogen. Der neue Text wäre dann also: „Wir sind die Weizenbauern, haben 9 Punkte, Maisbauern wie viel Punkte habt denn ihr?“ Nun spielt das Team entsprechend mit 9 Punkten weiter. Beim nächsten Fehler wird entsprechend der nächste Punkt abgezogen. Sobald ein Team 0 Punkte hat, scheidet es aus.

### **Krebsspiel**

*Material: keines*

Zwei Krebse kämpfen gegeneinander. Sie bewegen sich auf Händen und Füßen, aber mit dem Rücken und nicht mit dem Bauch zum Boden. Wer geht als letzter zu Boden? Die Krebse dürfen sich gegenseitig belästigen, d.h. stoßen und an den Füßen und Händen ziehen. Mit den Händen oder Füßen schlagen ist nicht erlaubt.

### **Kreislaufen**

*Material: keines*

Alle stellen sich Schulter an Schulter im Kreis auf. Dann drehen sich alle um 90° in eine Richtung und stellen sich noch enger zueinander auf. Auf Kommando setzen sich alle auf die Oberschenkel des Hintermanns und versuchen im Kreis zu laufen.

### **Längster Atem**

*Material: keines*

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter holt tief Atem, geht im Kreis herum und nennt die Namen der Spieler, an denen er gerade vorbeigeht ohne zwischendurch Luft zu holen. Wenn ihm der Atem ausgegangen ist, übernimmt der letzte genannte Spieler seine Rolle. Sieger wird, wer die meisten Namen in einem Atemzug nennen kann. Damit alle drankommen, geben diejenigen, die es ein zweites Mal trifft, ihre Rolle an einen Nachbarn ab, der noch nicht dran war.

### **Lavasee**

*Material: Zeitungstücke oder Getränkeboxen*

Ein Lavasee soll überquert werden. Die Devise heißt: Nur nicht den Boden berühren. Die Spieler versuchen zusammen von einer Seite des Raumes auf die andere zu kommen. Dazu stehen ihnen drei bis fünf Zeitungstücke/Boxen zur Verfügung. Welche Gruppe schafft das am schnellsten? Dazu stellen sich die Teams (jedes Team in einer Reihe) an der Startlinie auf, bekommen pro Team je 3-5 Zeitungstücke und auf Kommando geht es los. Man darf auf dem Weg zur Ziellinie nur die Zeitungstücke berühren und nicht den Boden. Der vorderste Spieler beginnt, legt ein Zeitungstück auf den Boden und stellt sich darauf. Die anderen Teammitglieder folgen ihm. Dann legt er das nächste Zeitungstück auf den Boden, stellt sich wieder darauf. Das geht solange bis alle Zeitungstücke auf dem Boden liegen. Nun müssen alle Teammitglieder aufrücken, das letzte Zeitungstück wird frei und wird nach vorne gegeben. Der vorderste Spieler legt dieses wiederum auf den Boden und stellt sich darauf. Das geht so weiter bis alle Spieler des Teams über der Ziellinie sind. Ist ein Zeitungstück auf dem Boden und wird aber von keinem Körperteil eines Teammitglieds berührt, nimmt der Spielleiter dieses aus dem Spiel. Der vorderste Gewonnene hat die Gruppe, die am schnellsten die Ziellinie überquert hat.

### **Liebling, ich liebe dich**

*Material: Stuhlkreis*

Alle sitzen im Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als die Anzahl der Spieler. Eine Person wird ausgewählt. Diese Person setzt sich zu jemandem auf den Schoß, schaut dieser Person ganz tief in die Augen und sagt: „Liebling, wenn Du mich liebst dann lächle!“. Die Person muss antworten, ohne zu lachen: „Liebling ich liebe Dich, aber ich kann nur nicht lachen!“. Lacht die Person trotzdem werden die Rollen getauscht. Lacht die Person nicht, muss die Person ihr Glück bei einem anderen Mitspieler suchen.



## **Maulwurfspiel**

*Material: keines*

Alle stehen im Kreis. Der imaginäre Maulwurf wandert im Kreis. Man hebt erst das linke und dann das rechte Bein. Klopft man mit einem Fuß zwei Mal auf den Boden ändert sich die Richtung. Wer schläft oder einen Fehler macht fliegt raus.

## **Menschenmemory**

*Material: keines*

Zwei Kinder gehen vor die Tür. Alle anderen suchen sich – erst dann – einen Partner. Mit diesem machen sie eine bestimmte Bewegung aus, die sie nachher bei Aufforderung vormachen. Dann verteilen sich alle durcheinander im Raum. Die beiden von draußen werden reinggerufen und spielen nun gegeneinander. Sie müssen die zusammengehörenden Paare finden. Dazu dürfen sie – wie im echten Memory-Spiel auch – zweimal raten, das heißt: einen Spieler berühren, der dann seine Bewegung vormacht; dann einen zweiten Spieler berühren, der ebenfalls seine Bewegung vormacht und schauen, ob die Bewegungen identisch sind. Wenn ja, ist ein Paar gefunden, wenn nein, ist der zweite Spieler dran. Ist ein Paar gefunden, ist derjenige nochmal dran. Der Spielleiter solle mitzählen, wie viele Paare jeweils gefunden wurden, damit am Ende der Gewinner feststeht.

Variante: kann auch mit Grimassen oder Lauten gespielt werden

## **Montagsmaler**

*Material: Flipchart, Stift, Flipchartpapier*

Die Flipchart oder Tafel wird so gestellt, dass alle Spieler sehen können, was dort gemalt wird. Der Spielleiter sagt einem Kind einen Begriff, worauf dieses Kind den Begriff malt. Entweder man macht vorher zwei Gruppen und nur eine Gruppe rät oder jeder Spieler spielt einzeln. Wer den Begriff erraten hat, darf als nächstes malen.

## **Mord im Dunkeln**

*Material: keines*

Ein Detektiv verlässt den Raum. Vom Spielleiter wird ein Mörder bestimmt, der ein Kind „tötet“. Das Kind fällt darauf auf den Boden und schreit laut. Aufgrund des gehörten Schreies eilt der Detektiv in den Raum. Er sieht das am Boden liegende Kind. Nun beginnt seine Befragung, der sich am Tatort befindlichen Personen. Er fragt jeden, was er gestern getan hat. Jeder erzählt sein Alibi z.B. ich habe etwas getrunken und dann getanzt oder ich habe mich unterhalten und auch etwas getanzt... Danach beginnt eine zweite Befragungsrunde. Jeder „Normalo“ erzählt das Alibi von vorhin. Der „Mörder“ jedoch erzählt eine neue Version. So muss der Detektiv durch seinen Scharfsinn erkennen, wer der „Mörder“ war. Nun hat er den „Mord“ aufgeklärt und eine neue Runde mit neuen Rollen kann beginnen.

## **Mörderspiel**

*Material: Papier, Stift*

Dieses Spiel eignet sich für eine Wochenendfreizeit parallel zum Programm.

Anfangs werden die Namen aller Teilnehmer auf kleine Zettel geschrieben. Jeder zieht darauf einen Zettel. Wer seinen eigenen Namen zieht, tauscht den Zettel um. Den gezogenen Namen darf man niemandem verraten. Ziel ist es die Person auf seinem Zettel durch eine bestimmte Aktion „umzubringen“. Nun gibt es zwei Varianten.

Variante 1: Man kann die Person auf seinem Zettel nur umbringen, indem man mit ihr alleine in einem Raum ist, ihr einen Gegenstand übergibt und diese Person den Gegenstand auch annimmt.

Variante 2: Man bringt die Person auf seinem Zettel um, indem man sie dazu bringt ein bestimmtes, meist seltsames Wort auszusprechen. Diese Wörter wurden im Vorhinein auch zugelost z.B. Haltewunschtaaste, Krokodillederhandtasche etc.

Hat man seine Person umgebracht, tauscht man die Namenszettel. Die umgebrachte Person ist aus dem Spiel draußen, der Mörder hat nun ein neues Opfer.

Wenn man möchte, kann man im Aufenthaltsraum ein Plakat aufhängen mit den letzten Worten des Getöteten und der Tatwaffe bzw. dem Tatwort.



## **Namenslokomotive**

*Material: keines*

Die Gruppe steht im Kreis. Eine Person beginnt, als Lok im Kreis zu laufen und macht dabei die Geräusche einer Lok „tschu tschu tschu tschu“. Sie bleibt vor einer Person stehen, springt beidbeinig hoch, landet auf beiden Beinen und sagt: „Hallo ich bin (Bsp. Anton) die Namenslokomotive und wer bist du?“ Die Person antwortet: „Hallo ich bin (Bsp. Anne).“ Darauf hebt die Lok die Arme, schwingt sie im Rhythmus von links nach rechts und ruft dabei: „Anne, Anne, Anne-Anne-Anne“. Wobei die letzten drei „Anne“ schneller gesprochen werden, als die ersten beiden. Nun ist Anne die Lok und Anton hängt sich als Wagon hinten dran. Es geht weiter \*tschu tschuuu\*. Die neue Lok bleibt vor einer Person stehen, springt beidbeinig hoch, landet auf beiden Beinen und sagt: „Hallo ich bin Anne die Namenslokomotive, das ist mein Wagon Anton und wer bist du?“ Die Person antwortet mit ihrem Namen „Hallo ich bin die (Bsp. Paula)“. Die Lok und der Wagon heben die Arme, schwenken sie von links nach rechts und rufen „Paula, Paula, Paula-Paula-Paula“. Die Lok hängt sich an den Wagon und Paula ist die Lok. So muss jeder der neu dazu kommt immer mehr Personen vorstellen und die letzte Person alle. Das Spiel kann auch mit mehreren Loks gleichzeitig gespielt werden.

## **Obstsalat**

*Material: Stuhlkreis*

Die Stühle werden im Kreis aufgestellt. Jeder Spieler setzt sich auf einen Stuhl und bekommt vom Spielleiter eine Obstsorte zugeteilt. Dabei erhalten immer mehrere Spieler dieselbe Obstsorte. (Apfel, Banane, Orange, Pflaume, usw.) Eine Person stellt sich in die Mitte des Kreises, wobei alle Stühle besetzt sind und ruft eine Obstsorte, zum Beispiel „Banane!“. Alle Spieler, denen vorher die Banane zugeteilt wurde, müssen aufstehen und miteinander die Plätze tauschen. Die Spieler dürfen sich nicht wieder auf den eigenen Stuhl setzen, es muss ein neuer Stuhl sein. Die Person in der Mitte versucht sich ebenfalls auf einen freien Stuhl zu setzen. Der Spieler, welcher keinen Stuhl findet, ruft die nächste Obstsorte. Wenn der Spieler in der Mitte „Obstsalat!“ ruft, springen alle Spieler auf und suchen sich einen anderen Stuhl. Man kann auch mehr als eine Obstsorte rufen. Zum Beispiel ruft er „Pflaume und Apfel!“. Dann müssen alle Spieler der Gruppen Pflaume und Apfel die Plätze tauschen.

## **Pendel**

*Material: keines*

Die Gruppe steht im Kreis und eine/r steht in der Mitte. Diese/r schließt die Augen und lässt sich steif wie ein Brett fallen. Die in dieser Richtung stehenden Teilnehmer\*innen fangen die Person mit nach vorn gestreckten Armen auf und schubsen sie sanft in eine andere Richtung. Jede/r geht mal in die Mitte.

## **Pizza backen**

*Material: keines*

Die Kinder sitzen in einer Reihe oder im Kreis, so dass jeder einen Rücken vor sich hat. Auf dem Rücken vom Vordermann beginnt man nun den Pizzateig zu kneten und glatt zu streichen. Mit den Fingern vorsichtig kneten und über den Rücken streichen. Nun wird die Tomatensoße verteilt - mit den Händen über den Rücken streichen. Jetzt kommt der Belag auf die Pizza. Dazu fragt man den Vordermann, was er gerne auf seine Pizza hätte. Das Hackfleisch wird auf der Pizza verteilt - Fingerspitzen auflegen. Salamischeiben auflegen - Handflächen auflegen. Pizza mit geriebenem Käse bestreuen - Streubewegung mit den Händen. Dann wird die Pizza in den Ofen geschoben - Hüfte anfassen, Schiebbewegung machen. Der Ofen wird warm - Reibung auf dem Rücken erzeugen. Pizza aus dem Ofen nehmen - Hüfte anfassen und zurückziehen. Pizza schneiden - Schneidbewegung machen. Pizza essen - Essgeräusche machen.



## **Popcorn**

*Material: keines*

Am Anfang sind alle Maiskörner (bewegen sich in der Hocke fort und sagen "Mais Mais Mais Mais"). Es sollte ein Spielfeld z.B. ein Kreis festgelegt werden. Dann kommt ein Popcorn dazu (vorher bestimmt man am besten wer das ist oder es ist der Spielleiter selbst). Das Popcorn hüpfert rum und sagt "Pop Pop Pop Pop" und jedes Maiskorn, das von ihm berührt wird, wird auch Popcorn. Das geht so lange, bis alle im Kreis rumhüpfen. Dann kommt der Honig ("Honig Honig Honig"), der aufrecht geht und an dessen Armen die Popcörner hängen bleiben. Wer vom Honig berührt wird, hängt sich beim Honig ein und die Honig-Kette wird immer größer, bis alle Popcörner hängen geblieben sind.

## **Räuberhauptmann**

*Material: keines*

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler verlässt den Raum. Die restlichen Mitspieler oder der Spielleiter suchen einen Spieler aus, der den Räuberhauptmann spielen soll. Die Aufgabe des Räuberhauptmannes ist es, Bewegungen vorzumachen, die die anderen Mitspieler dann nachahmen. Der Hauptmann wechselt regelmäßig die Bewegung und beginnt mit der ersten Bewegung. Der Spieler, der draußen warten musste, wird wieder hereingeholt und stellt sich in die Kreismitte. Nun muss dieser Spieler erraten, wer in der Runde der Räuberhauptmann ist. Der Spieler in der Mitte hat drei Versuche zu erraten, wer der Räuberhauptmann ist. Natürlich muss der Wechsel von einer Bewegung zur anderen unauffällig geschehen, damit der Spieler in der Mitte nicht so leicht herausbekommt, wer der Hauptmann ist. Danach wird ein anderer Spieler vor die Tür geschickt und ein neuer Räuberhauptmann bestimmt. Variante: Die Spieler stehen im Kreis und es gibt statt dem Räuberhauptmann einen Dancing Master, der vortanzt und alle anderen tanzen ihm nach. Die Tanzbewegungen werden ebenfalls gewechselt.

## **Reise nach Jerusalem**

*Material: Stühle*

Man ordnet Stühle im Kreis oder in einer Reihe an, und zwar einen Stuhl weniger als Teilnehmer. Diese stellen sich ebenfalls im Kreis auf. Sobald der Spielleiter die Musik ertönen lässt, müssen sich alle im Kreis um die Stühle bewegen. Der Spielleiter stoppt die Musik zu einem willkürlichen Zeitpunkt. Dann muss jeder Teilnehmer versuchen, sich möglichst schnell auf einen freien Stuhl zu setzen. Es bleibt am Schluss immer ein Teilnehmer stehen und scheidet aus. Nun wird ein Stuhl entfernt und die verbliebenen Teilnehmer ermitteln wieder durch das musikgesteuerte Laufen und Stoppen einen weiteren Verlierer. Das Spiel wird solange wiederholt, bis in der letzten Runde nur noch ein Stuhl und zwei Teilnehmer übrig sind. Wer diese Runde gewinnt, ist der Gewinner des gesamten Spiels.

Varianten:

- mit Pärchen (mit Partner auf dem Schoß)
- Mit Zetteln und Pärchen (Pärchen müssen sich bei Musikstopp durch öffnen der Zettel und sagen des Zettelinhalts finden)
- Gleichbleibende Zahl von Leuten aber sinkende Zahl von Stühlen (die Spieler stapeln sich dann auf den Stühlen)

## **Ribbel-Dibbel**

*Material: keines*

Die Mitspieler bekommen eine Nummer (1,2,3,...). Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, klatschen dann in die Hände und schnipsen nun mit den Fingern. 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 ins Gesicht. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Dibbeln gewonnen.



## **Rushhour**

*Material: Stuhlkreis*

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis, eine Person hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Die Spieler sind alle Taxis im wilden Großstadtverkehr. Das Taxi in der Mitte versucht einen Parkplatz, also einen Stuhl zu finden. Die Spieler, die sitzen, schauen sich in der Runde um. Sobald sie mit jemanden Blickkontakt haben, hupen sie (Geste und laut möp möp schreien) und wechseln die Plätze. Das Taxi in der Mitte kann nun also versuchen sich auf einen der freiwerdenden Stühle zu setzen. Bei den hupenden Autos gibt es keine Reihenfolge, sobald man Blickkontakt hat, rennt man los. Es können also auch viele Spieler gleichzeitig rennen. Das Spiel kann auch im Kreis im Stehen gespielt werden.

## **Rüben ziehen**

*Material: keines*

Alle Spieler, bis auf einen, legen sich in einen Kreis, den Kopf nach innen und verschränken ihre Arme untereinander ineinander, halten sich also gegenseitig fest. Der Spieler außen, der Rübenbauer, muss nun versuchen, seine Mitspieler an den Füßen auseinander zu ziehen. Diese versuchen, sich am Rest der Gruppe festzuhalten. Wer auseinandergezogen wurde, wird selbst zum Rübenbauer und hilft mit beim Rübenziehen.

## **Rückenkommunikation**

*Material: keines*

Kommunizieren durch auf den Rücken schreiben. Die Kinder sitzen in mehreren Reihen, so dass man den Rücken vom Vordermann sieht. Das hinterste Kind beginnt und schreibt dem nächsten Kind etwas auf den Rücken. Dieses schreibt wiederum die Nachricht auf den Rücken des Vordermanns. Das vorderste Kind sagt was angekommen ist. Der Spielleiter sagt dem jeweils hintersten Kind was es malen soll. Gewonnen hat die schnellste Reihe mit der richtigen Nachricht.

## **Schiebepuzzle**

*Material: A4-Papier, Stift*

Vorbereitung

Die A4-Zettel werden mit den Namen der Mitspieler beschriftet, gemischt und im Quadrat (3x3, 4x4, 5x5) ausgelegt. Dabei sollte die Beschriftung der Zettel nach unten schauen, also nicht lesbar sein. Ein zusätzlicher (leerer) Zettel komplettiert das Quadrat.

Ablauf

Die Spieler stellen sich in zufälliger Reihenfolge auf die Zettel. Einer der Zettel bleibt dabei frei. Jetzt werden die Zettel umgedreht, damit die Namen sichtbar werden. Die Spieler stellen sich wieder auf den Zettel auf dem sie in der zufälligen Reihenfolge standen.

Anschließend müssen die Spieler das Schiebepuzzle lösen: Jeder Spieler muss zum Schluss auf dem Zettel stehen, der seinen Namen trägt. Dazu darf man aber nur vertikal oder horizontal von einem Zettel zum Nächsten wechseln, wobei der Zettel auf den man steigt natürlich der Freie sein muss.

Hier eine einfache Lösungssequenz; der Unterstrich ist der freie Zettel, ganz links die Ausgangssituation, ganz Rechts die Endsituation):

1\_3    123    123    123  
426 => 4\_6 => 456 => 456  
758    758    7\_8    78\_

Zuerst wechselt Spieler 2 nach oben, dann Spieler 5 nach oben, dann Spieler 8 nach links. Das ist nun die Zielsituation, vorausgesetzt alle Spieler stehen auf dem mit ihrem Namen beschrifteten Zettel.

Variante: Als zusätzliche Schwierigkeit weiß zu Beginn keiner, wo sein Zielort liegt. In den ersten Runden wird daher jeweils der leere Zettel aufgedeckt und laut verkündet. So werden nach und nach die Zielpositionen bekannt.



## **Schlafmütze**

*Material: Skatblatt*

Zunächst wird aus einem Satz Spielkarten für jeden Mitspieler ein Quartett plus eine zusätzliche Karte entnommen, daher werden bei fünf Spielern 21 Karten in Umlauf gebracht. Diese Karten werden nun gemischt und verteilt.

Ein Spieler bekommt fünf Karten, die restlichen jeweils vier. Ziel ist es wieder ein komplettes Quartett auf der Hand zu haben. Deshalb beginnt der Spieler mit den fünf Karten eine Karte an seinen Nachbarn weiterzugeben. Dieser schaut sich die Karte an und gibt wiederum eine Karte an seinen Nachbarn weiter. Wer alle vier zusammengehörigen Karten beisammen hat, legt diese verdeckt auf den Tisch. Jetzt kommt der namensgebende Moment: Jeder Mitspieler legt nun so schnell wie möglich auch seine Karten ab. Wer zuletzt die Karten ablegt ist die Schlafmütze und hat verloren.

Variante: Es ist keine zusätzliche Karte im Spiel und jeder Spieler legt verdeckt eine Karte ab, die dann gleichzeitig weitergegeben wird. Dann wird die Karte angeschaut, wieder eine Karte verdeckt ab und gibt diese weiter.

## **Schreispiel**

*Material: keines*

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 herüber schreien 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. Alternativ kann auch jedes Team einen Hörer hinter das andere Team stellen und es wird jeweils ein anderes Wort kommuniziert.

## **Schrubberhockey**

*Material: Besen/Schrubber, Lappen, 2 Stühle*

Es werden zwei Team gebildet, die sich an gegenüberliegenden Seiten eines Raumes aufstellen. Ein Lappen liegt in der Mitte des Spielfeldes, zwei Stühle bilden Tore, an denen die Schrubber lehnen. Es wird festgelegt, welches Tor zu welchem Team gehört. Beide Gruppen zählen je von 1 bis x durch. Jeder merkt sich seine Nummer. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf. Diese holen sich den Schrubber und versuchen den Lappen ins gegnerische Tor zu schieben. Nach jedem Tor geht es wieder von vorne los.

## **Schuhmemory**

*Material: Schuhe der Mitspieler*

Alle Spieler sitzen im Kreis und werfen ihre Schuhe in die Mitte. Diejenigen, die glauben in zwei Minuten alle Schuhe den richtigen Füßen zuordnen zu können, melden sich. Melden sich mehr als zwei Personen, könnt ihr die Zeit jeweils um 15 Sekunden reduzieren, solange bis nur noch zwei Kandidaten übrig sind. Es wird gelost, wer anfängt. Eine Stoppuhr steht bereit und los geht die Sortiererei. Schafft der erste Kandidat es nicht, darf es der nächste versuchen.

## **Schwebender Stab**

*Material: Stab oder Meterstab*

Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften. Diese stellen sich gegenüber mit dem Gesicht zueinander auf. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und strecken ihre Zeigefinger in gleicher Höhe aus. Vom Spielleiter wird nun ein Stab auf die ausgestreckten Finger gelegt. Aufgabe: Die Gruppe soll den Stab auf dem Boden ablegen. Während der ganzen Übung müssen die Zeigefinger den Stab berühren.

Was geschieht? Anstatt nach unten bewegt sich der Stab nach oben. Was so einfach aussieht, wird doch kompliziert. Die Gruppe muss sich einigen, wie sie das doch schafft. Der Spielleiter sollte dabei immer wieder auf die Aufgabenstellung hinweisen.



## **Singeswettstreit**

*Material: 1 Sitzkissen*

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. In der Mitte liegt ein Sitzkissen. Es werden zwei Teams gebildet. Alle Teammitglieder müssen nebeneinandersitzen.

Ein Spieler sagt den Buchstaben A laut und sagt in seinem Kopf das Alphabet weiter. Sein rechter Nachbar sagt irgendwann Stop. Der Spieler sagt den Buchstaben laut.

Nun gilt es für beide Teams sich ein Lied zu überlegen, dessen Titel mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt. Jede Person überlegt für sich selbst. Sobald einer Person ein Lied einfällt, setzt sie sich so schnell wie möglich auf das Sitzkissen in der Mitte und fängt an das Lied zu singen. Möglichst viele ihrer Teammitglieder müssen mitsingen. Sobald mindestens die Hälfte mitsingt, gibt es für die entsprechende Mannschaft einen Punkt.

Nun beginnt der Spieler, der in der vorherigen Runde Stop gesagt hat, das Alphabet aufzusagen und wiederum sein rechter Nachbar sagt Stop.

Das Spiel geht solange weiter bis ein Team eine vorher ausgemachte Punktzahl erreicht.

## **Sofaspiel**

*Material: 4 Stühle, Stuhlkreis, Zettel, Stift*

Die Spielleitung bereitet kleine Papierzettel vor. Auf jeden Zettel wird der Name jeweils eines der Mitspieler geschrieben. Die Namen sollten dabei eindeutig sein; mehrfach vorkommende Namen müssen durch Spitznamen oder Nachnamen eindeutig zugeordnet werden können. Die Kärtchen werden 1-2 Mal gefaltet, so dass der Name nicht von außen gelesen werden kann.

Die Spieler werden in zwei (möglichst gleich große) Gruppen eingeteilt. Es sollte deutlich sichtbar sein, welcher Spieler zu welcher Gruppe gehört z.B. Jungs gegen Mädchen. Die Gruppen sollten zu Beginn möglichst gemischt im Stuhlkreis Platz nehmen. Jeder Spieler erhält eines der Namenskärtchen.

Ein Teil der Stühle (meist 4-6) wird als "Sofa" definiert. Je mehr Stühle gewählt werden, desto schwieriger wird die Aufgabe.

Der prinzipielle Ablauf folgt dem Spiel „mein rechter, rechter Platz ist leer“: der Spieler, dessen rechter Nachbarplatz frei ist, darf sich einen anderen Spieler herbeiwünschen. Dabei ist allerdings zu beachten: es zählen nicht die tatsächlichen Namen, sondern die Namen, die auf den Papierkärtchen notiert sind. Wird also "Hans" herbeigerufen, so kommt nicht Hans, sondern der Spieler, der die "Hans"-Karte aktuell hält. Nun ist der Spieler an der Reihe, der wieder einen freien Platz rechts neben sich hat; er darf ebenfalls einen Namen herbeiwünschen (allerdings nicht den gleichen wie in der Runde unmittelbar davor).

Ziel des Spieles ist, dass auf dem Sofa nur noch Spieler einer Gruppe sitzen: diese Gruppe hat dann gewonnen. Alle Teilnehmer müssen sich also möglichst gut merken, welcher Spieler gerade welchen Namen trägt.

Variante: Wenn sich Spieler A Spieler B auf den freien Platz rechts neben sich gewünscht hat, tauschen Spieler A und B ihre Zettel und haben nun wieder neue Namen.

## **Streichholzspiel**

*Material: Streichhölzer*

Jeder bekommt drei Streichhölzer. Alle gehen durch den Raum und stellen sich gegenseitig Fragen. Man darf nicht „Ja“ oder „Nein“ sagen. Wer es sagt, muss dem Fragesteller ein Streichholz geben. Die Gesprächspartner werden laufend gewechselt. Auch kopfnicken und kopfschütteln sind nicht erlaubt!

Wer keine Streichhölzer mehr hat, macht trotzdem weiter, bis das Spiel vom Spielleiter beendet wird



### **Stuhl kippen**

*Material: Stuhlkreis*

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Die Teilnehmer stehen außerhalb des Kreises hinter ihren Stühlen und halten die Stühle mit der Hand im Gleichgewicht nach hinten gekippt. Der Stuhl steht also auf den Hinterbeinen. Der Auftrag ist, um die Stühle im Kreis zu laufen, ohne dass die Stühle umkippen. Auch ist nicht erlaubt, dass ein Stuhl zwischen zwei anderen eingeklemmt wird und von allein „steht“. Bei einem Kommando des Spielleiters rücken nun alle Teilnehmer um einen Platz weiter. Dabei sind alle Stühle natürlich kurz "unbeaufsichtigt". Der Wechsel muss also schnell genug vonstatten gehen, damit keiner der Stühle umkippt. Die Gruppe muss sich organisieren und ihr Tempo allein bestimmen. Ziel ist es eine komplette Runde um den Stuhlkreis zu schaffen.

### **Stuhlquadrat**

*Material: 4 Stühle*

Vier Stühle und vier Mitspieler werden benötigt. Die Stühle werden in einem Quadrat aufgestellt, so dass die Lehne nach außen zeigt und jeweils um 90° im Vergleich zum Nachbarstuhl gedreht ist. Die Spieler legen sich mit dem Rücken auf die Stühle, die Beine sind im rechten Winkel. Es treffen immer Kopf und Beine der Mitspieler aufeinander und niemals Beine und Beine oder Kopf und Kopf. Der Kopf liegt bei einem anderen Spieler auf den Schenkeln. Der Spielleiter zieht die Stühle weg und schaut wie lange die Spieler das Quadrat halten können. Es kann auch versucht werden zu laufen.

### **Supporter Schnick Schnack Schnuck**

*Material: keines*

Es wird immer eins gegen eins Schnick Schnack Schnuck gespielt. Der Verlierer wird der Fan vom Gewinner, läuft ihm hinterher und feuert ihn an. Der Gewinner spielt wieder gegen jemand anderen Schnick Schnack Schnuck. Der Verlierer des nächsten Duells wird mit seinen bisherigen Fans neuer Fan vom Gewinner. Das Spiel geht solange bis alle Fans von einer Person sind, ihr hinterherlaufen und sie supporten.

### **Tickende Bombe**

*Material: mehrere Bälle*

Alle Spieler stehen im Kreis. Ein Ball ist die Bombe. Diese wird reihum von den Teilnehmern durchgegeben. Eine Person sitzt als Zeitzünder blind in der Mitte und sagt laut "Tick, tack, tick, tack...". Solange die Person "tick tack..." sagt, wird der Ball im Uhrzeigersinn weitergegeben. Ruft der Zeitzünder schließlich "Bumm!", scheidet derjenige Spieler aus, der gerade den Ball in der Hand hat und setzt sich mit nach vorne gestreckten Beinen auf den Boden. Zwischen den Beinen sollte ein bisschen Platz sein, sodass man hindurchlaufen kann. Sitzt der Nachbar oder die Nachbarn eines noch Lebenden, muss zuerst über die Beine der Ausgeschiedenen gestiegen werden, bevor sie die Bombe weitergeben dürfen. Der letzte Überlebende gewinnt.

Damit es spannender wird, kann mit mehreren Bällen gespielt werden.

### **Tier Chef Vize**

*Material: Stuhlkreis*

Alle setzen sich in einen Stuhlkreis. Jeder überlegt sich eine bestimmte Bewegung, die sein Tier charakterisiert (Bsp.: Hase: mit den Fingern Hasenohren formen und hinter den Kopf halten). Zu Beginn des Spiels macht jeder seine Bewegung einmal vor. Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er zweimal auf die Oberschenkel klatscht und dann statt zweimal in die Hände zu klatschen sein pantomimisches Tier darstellt. Dann wieder zweimal auf die Oberschenkel und dann das Tier eines Mitspielers. Nun ist dieser „angerufene“ Mitspieler dran und klatscht wieder zweimal auf die Oberschenkel, dann sein Tier, zweimal Oberschenkel und das Tier eines anderen Mitspielers usw. Der Rest der Gruppe klatscht währenddessen weiterhin den Rhythmus mit (auf die Oberschenkel und dann in die Hände). Bei fortgeschrittenen Gruppen fliegen diejenigen raus, die nicht im Rhythmus klatschen, ein Tier darstellen, das bereits ausgeschieden ist etc.



### **Tischklopfspiel**

*Material: Tisch*

Alle sitzen um einen Tisch. Alle Spieler legen beide Hände auf den Tisch. Der rechte Arm liegt über dem linken Arm des Nachbarn. Es wird nun immer reihum geklopft. Begonnen wird im Uhrzeigersinn. 2x klopfen bedeutet Richtungswechsel. Ist man zu langsam oder klopft man, wenn man nicht dran ist, fliegt die entsprechende Hand raus.

### **Topf-Deckel**

*Material: drei Stühle*

Die Gruppe sitzt vor drei Stühlen. Der mittlere Stuhl ist belegt. Der Spieler sagt: „Ich bin der Topf, wer passt zu mir?“ Zwei Mitspieler belegen die Plätze neben dem 1. Spieler und sagen z.B. „Wasser“ und „Herdplatte“. Der 1. Spieler sucht sich aus, was ihm lieber ist bzw. was kreativer ist (z.B. Herdplatte). Der Mitspieler mit dem Begriff, der „gewonnen“ hat, rückt auf den mittleren Stuhl, die beiden anderen begeben sich ins Publikum zurück. Der alleinige Spieler fragt nun mit seinem Begriff: „Ich bin die Herdplatte, wer passt zu mir?“ Dieses Spiel entwickelt eine Dynamik die besser wird, je kreativer die Mitspieler sind. Bei einfacheren Begriffen entsteht durchaus ein Gerangel um die Plätze auf den Stühlen.

### **Tot Töter Geist**

*Material: keines*

Alle sitzen im Kreis. Einer fängt an. Er denkt sich ein Wort, und nennt den Buchstaben, mit dem das Wort anfängt. Der Nächste denkt sich dann auch ein Wort, das mit diesem Buchstaben anfängt, und nennt nun den zweiten Buchstaben seines Wortes usw. Verloren hat, wer ein vollständiges Wort mit mindestens vier Buchstaben bildet oder wem kein Wort zu dieser Buchstabenkombination einfällt. Glaubt jemand, dass der andere mogelt und einfach nur einen Buchstaben nennt, ohne an ein Wort zu denken, so kann er denjenigen auffordern, das gedachte Wort zu nennen. Hat dieser sich kein Wort überlegt, ist das ein Fehler, hatte er ein Wort, bekommt der Nachfragende einen Fehler. Nach einem Fehler ist man „tot“, nach zweien „töter“, nach dem dritten ist man Geist. Als Geist versucht man die anderen abzulenken. Wer sich mit einem Geist unterhält, wird selber zum Geist.

### **Verstecke im Dunkeln**

*Material: keines*

Eine Person, die sucht, verlässt den Raum. Alle anderen verstecken sich. Dann wird das Licht ausgemacht und die suchende Person kommt herein und sucht die Versteckten. Wer als letztes gefunden wird, ist der neue Sucher.

### **Wer hat**

*Material: Stuhlkreis*

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Eine Person beginnt und nennt ein Kleidungsstück/Eigenschaft/Hobby z.B. wer hat eine Jeans an. Alle auf die das zutrifft, rutschen im Uhrzeigersinn einen Platz weiter. Möglicherweise sitzt man bei der nächsten Person auf dem Schoß. Die nächste Person sagt wieder ein Kleidungsstück/Eigenschaft/Hobby. Es dürfen aber nur die Personen weiterrutschen, auf die das zutrifft und die keine Person auf ihrem Schoß haben. Gewonnen hat wer als Erstes wieder auf seinem ursprünglichen Platz sitzt.

### **Werwolf**

*Material: Zettel, Stift, evt. Werwolfkarten*

Wir befinden uns in dem malerischen Dörfchen Düsterwald. Doch die Idylle trägt. Seit geraumer Zeit treibt ein Rudel Werwölfe sein Unwesen und jede Nacht fällt seinem unstillbaren Hunger ein Dorfbewohner zum Opfer.

In dem Bestreben, das Übel auszurotten, greifen die Dorfbewohner ihrerseits zur Selbsthilfe und der einst beschauliche Ort wird zur Bühne für einen erbittert geführten Kampf ums nackte Sein.

Entweder verwendet man die Original Spielkarten oder man schreibt die verschiedenen Rollen auf kleine Zettel. Der Spielleiter mischt alle Charakterkarten und teilt an jeden



Spieler verdeckt eine davon aus. Die Spieler schauen sich ihre Karte an und erkennen nun, ob sie einen Werwolf, einen einfachen Dorfbewohner oder eine Sonderrolle verkörpern. Je nach Spieleranzahl können auch Sonderrollen weggelassen werden. Danach ruft der Spielleiter zur ersten Nacht aus und das eigentliche Spiel kann beginnen.

In der Nachtphase schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter ruft die handelnden Charaktere einzeln auf. Sie öffnen ihre Augen und führen ihre Aktion aus. Werden die Werwölfe vom Spielleiter aufgerufen, wachen sie auf und erkennen sich gegenseitig. Je nach Spielerzahl gibt es zwei bis vier Wölfe. Die Wölfe einigen sich durch Gesten auf ein Opfer und schlafen dann wieder ein. Der Spielleiter merkt sich das Opfer der Werwölfe.

Die alte Seherin erwacht in der Nacht alleine und zeigt auf einen Spieler. Der Spielleiter zeigt der Seherin nun die entsprechende Charakter-Karte der Person. Die Seherin weiß dadurch mehr als die übrigen Dorfbewohner, muss aber mit ihrem Wissen sorgfältig umgehen, um nicht von den Werwölfen enttarnt zu werden. Nun werden die weiteren Sonderrollen (Hexe, Dieb, Dorfschlampe) nach und nach aufgerufen und erfüllen ihre Aufgaben. Der Amor wird nur in der ersten Nacht aufgerufen.

Am Tag wachen alle Spieler auf. Es wird jetzt verkündet, welche der Spieler in der Nacht umgebracht wurden. Sie drehen ihre Karten um, gelten nun als tot und scheiden aus der Runde aus, d. h. sie dürfen keinen Kommentar zum Spiel mehr abgeben. Nun diskutieren die Dorfbewohner, wer von ihnen ein Werwolf sein könnte. Diese Diskussionsphase ist das eigentliche Herzstück des Spiels.

Am Ende des Tages gibt es eine sogenannte Abstimmung durch das Dorfgericht, wobei auf Kommando des Spielleiters jeder, außer den ausgeschiedenen Personen, mit dem Finger auf eine für ihn verdächtige Person deutet. Wer die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Bei Gleichstand gibt es eine Stichwahl, bei erneutem Patt entscheidet ein zu Spielbeginn gewählter Hauptmann. Den verbleibenden Spielern wird die Charakterrolle des ausgeschiedenen Spielers bekanntgeben. Nach dem Tag wird es wieder Nacht und der Zyklus beginnt von vorn.

Das Spiel endet, sobald entweder alle Werwölfe oder alle Bürger tot sind. Das Ziel der Werwölfe ist es, alle Bürger auszulöschen, während die Dorfbewohner den Wölfen den Garaus machen wollen. Lediglich wenn das Liebespaar aus einem Werwolf und einem Dorfbewohner besteht, können diese beiden Spieler gemeinsam gewinnen, aber nur wenn außer ihnen niemand überlebt.

#### Die Rollen

Eines vorweg: Alle Spieler, die keine Werwölfe sind, gelten als brave Bürger.

Die Bürger können aber auch Sonderrollen einnehmen:

Seherin: In jeder Nacht darf sie die Identität eines Mitspielers erfragen.

Mädchen: es darf blinzeln, während die Wölfe nachts am Werk sind.

Hexe: Ihr stehen zwei Tränke zur Verfügung, ein Heil- und ein Giftrank. Mit dem Giftrank kann sie einmal im Spiel einen Mitspieler vergiften, mit dem Heiltrank jemanden vor den Werwölfen retten (auch sich selber).

Jäger: Sollte er zu Tode kommen, kann er einen letzten Schuss abgeben und einen Mitspieler mit ins Verderben reißen.

Amor: Zu Beginn des Spieles bestimmt er zwei Spieler, die sofort in inniger Liebe zueinander entflammen (das kann auch er selbst sein) und vom Spielleiter angetippt werden. Stirbt im Laufe des Spiels einer der beiden Verliebten, so stirbt auch der andere. Achtung: Ist einer der beiden Liebenden ein Werwolf und der andere ein Bürger, so haben sie ein gemeinsames neues Ziel: Überleben sie als einzige, so gewinnen sie allein.

Dieb: Tauscht nachts seine eigene Karte mit einer anderen Karte. Der neue Dieb wird dann angetippt.

Hauptmann: Seine Stimme zählt doppelt. Stirbt er, benennt er sofort einen Nachfolger.

Dorfschlampe: „Übernachtet“ bei jemand anderem. Die Person bei der sie übernachtet, wacht am nächsten Tag nicht auf, ist aber nicht tot. Sie wird angetippt vom Spielleiter.



## **Whiskeymixer**

*Material: keines*

Die Spieler stehen im Kreis. Einer beginnt und sagt zu seinem rechten Nachbar „Whiskeymixer“. Dabei darf er sich nicht versprechen und nicht lachen. Das gilt auch für alle anderen Spieler im Kreis. Wenn man es schafft das Wort ohne versprechen zu sagen, ist der Nächste dran. Wer lachen muss, muss eine Runde um die Gruppe rennen und dabei „Pfadis sind spitze!“ rufen. Der nächste Spieler kann entweder Whiskeymixer zu seinem rechten Nachbar sagen oder Messwechsel. Nach Messwechsel folgt ein Richtungswechsel, d.h. sein linker Nachbar ist nun wieder an der Reihe und muss zu dessen linken Nachbar Wachsmaske sagen. Also: nach rechts Whiskeymixer, nach links Wachsmaske, bei Messwechsel Richtungswechsel.

## **Wikingerspiel**

*Material: keines*

Alle Spieler sitzen im Kreis. Es gibt drei verschiedene Figuren: einen Wikinger, zwei Ruderer und Wellen. Ein Spieler beginnt als Wikinger. Dieser nimmt seine beiden Zeigefinger, hält sie an den Kopf (wie einen Wikingerhut) und sagt die ganze Zeit „huh huh huh“. Die Nachbarn vom Wikinger sind die Ruderer. Sie rudern je nachdem ob sie rechts oder links vom Wikinger sitzen und sagen „rudder rudder rudder“. Die restlichen Spieler sind die Wellen und machen Wellenbewegungen mit ihren Händen. Dabei sagen sie „wusch wusch wusch“. Der Wikinger zeigt irgendwann mit seinen Fingern auf jemand anderen im Kreis. Dann ist derjenige Wikinger, die Nachbarn rechts und links von ihm die Ruderer und alle drumherum sind wieder Wellen. Wer einen Fehler macht, fliegt raus.

## **Worte finden**

*Material: keines*

Bei diesem Wortspiel nennt jemand ein Wort. Der nächste Mitspieler nennt ein Wort, welches als Anfangsbuchstaben den letzten Buchstaben des zuvor genannten Wortes hat, usw. Man kann die zulässigen Wörter auf eine Kategorie z.B. Tiere, Namen, Pflanzen etc. beschränken. Eignet sich insbesondere für eine Zug- oder Busfahrt.

## **Zebra**

*Material: Skatkarten, Papier, Stift*

Ein Kartenspiel mit Skatblatt wird benötigt. Es werden so viele Vierer pärchen, also vier Karten mit demselben Wert, wie Spieler ins Spiel genommen. Der Rest wird aussortiert und die Karten gemischt. Jeder bekommt vier Karten. Ziel ist es vier gleiche Karten zu haben z.B. 9er. Hat man vier gleiche Karten, haut man mit der flachen Hand auf die Tischmitte und sagt "Zebra". Wer als letztes draufhaut bekommt den ersten Buchstaben von Zebra oder einem anderen Wort notiert. Bei wem das Wort als erstes komplett ist, der verliert. Man kann auch mit der umgedrehten Hand auf den Tisch hauen, um die anderen zu verwirren. Wer darauf reinfällt, bekommt einen Buchstaben notiert. Wer links neben dem Kartengeber sitzt beginnt und macht eine Ansage wie Karten weitergegeben werden z.B. 1 Karte nach links. Dann geben alle verdeckt eine Karte nach links. Weitere Beispiele: Zwei Karten nach rechts. Drei Karten in die Mitte. Eine Karte nach links, aber eine Person überspringen. Zwei Karten an die Person gegenüber. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.



## **Zeitungsschlagen**

*Material: Zeitungssrolle*

Dieses Spiel wird oft als Kennenlernspiel verwendet. Alle Teilnehmer setzen sich in einen Kreis (auf Stühlen oder auf dem Boden) Eine Person steht in der Mitte. Sie bekommt eine aus mehreren Seiten zusammengelegte Zeitungssrolle in die Hand. Mit dieser darf sie "zuschlagen". Der Spielleiter ruft nun einen Namen. Nun muss der Spieler in der Mitte versuchen die genannte Person mit der Zeitung auf dem Oberschenkel berühren. Schafft er es, bevor der genannte einen anderen Namen sagt, darf er dort Platz nehmen und der eben genannte kommt in die Mitte. Die Person, die soeben Platz genommen hat, sagt nun einen neuen Namen. Die genannte Person sagt wiederum so schnell wie möglich einen anderen Namen usw.

Variante: Jungs dürfen immer nur Mädchen aufrufen und Mädchen immer nur Jungs.

## **Zipp Zapp**

*Material: Stuhlkreis*

Die ganze Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen des linken Nebensitzers nennen, bei Zapp muss der Name des rechten Nebensitzers genannt werden. Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

## **Zip Zap Sitzspiel**

*Material: Stuhlkreis*

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein Spieler beginnt. Er kann entweder links klatschen und „Zip“ sagen, rechts klatschen und „Zap“ sagen oder das Signal durch den Kreis weitergeben mit „Peng“ und zwei mit der Hand geformten Pistolen. Diese Pistolen zeigen auf jemanden, der als nächstes dran ist. Dieser wehrt ab durch Anheben der Arme und den Ausruf „Pau“. Anschließend macht er mit „Zip“, „Zap“ oder „Peng“ weiter.



# Draußen

## **Bannemann**

*Material: Stöckchen*

Es gibt einen oder mehrere Fänger, der Rest der Gruppe muss sich verstecken.

Währenddessen bauen die Fänger ein Feuer aus Stöckchen auf. Wenn das Feuer steht, gibt es einen Spieler, der das Feuer bewacht mit mindestens einem Meter Abstand. Die anderen Fänger schwärmen aus und versuchen die Spieler zu fangen. Ist ein Spieler gefangen, muss er sich ins Gefängnis begeben z.B. eine Bank.

Sobald ein oder mehrere Spieler im Gefängnis sind, dürfen alle anderen versuchen das Feuer zu stürmen, also umzuschmeißen. Gelingt einem Spieler dies, ohne vorher gefangen zu werden, so sind alle aus dem Gefängnis wieder frei und dürfen sich erneut verstecken. Nun müssen die Fänger das Feuer wieder aufstellen und das Spiel beginnt von vorne. Die Fänger dürfen nur suchen, wenn das Feuer steht.

Ziel ist es, dass der Fänger alle Versteckten findet und fängt, wenn ihm das gelingt hat er gewonnen. Ist das Feuer gestürmt, haben die Spieler gewonnen.

## **Boje**

*Material: Augenbinden*

Die Hälfte der Spieler verteilt sich als Bojen im Raum, bzw. auf dem Spielfeld. Sie müssen ständig Geräusche von sich geben (jaulen, summen, schreien, pfeifen...) Die andere Hälfte der Spieler geht mit verschlossenen bzw. verbundenen Augen von der einen Spielhälfte zur anderen, ohne dabei eine Boje anzurempeln. Die Kinder orientieren sich nur an den Geräuschen und versuchen, die Bojen gezielt zu umschiffen. Wer eine Boje anrempelt, wird selbst zur Boje.

## **Bulldogge tot**

*Material: keines*

Es wird ein Fänger ausgewählt, der sich an ein Ende des Spielfeldes stellt. Der Rest der Gruppe steht am anderen Ende des Spielfeldes. Auf ein Kommando rennen alle los. Die Gruppe versucht, hinter die Linie auf der anderen Seite des Feldes zu kommen, der Fänger versucht Leute zu fangen. Gefangen ist, wer vom Fänger oder mehreren Fängern hochgehoben wurde. Gefangene werden ebenfalls zu Fängern. Wer als letztes übrig bleibt hat gewonnen und wird der neue Fänger.

## **Drachenschwanzjagd**

*Material: Parteibänder/Tücher*

Jede Mannschaft (3-5 Spieler) stellt sich in einer Reihe auf, hält sich an den Schultern fest und ist ein Drache. Dem letzten wird ein Parteiband/Tuch in den Hosenbund gesteckt, also der Drachenschwanz. Die jeweiligen Drachen müssen versuchen die Bänder der anderen zu erobern. Erobern darf jedoch immer nur der Drachenkopf, also die vorderste Person. Erobert werden darf auch nur dann, wenn der Drache als Ganzes sich noch an den Schultern hält und nicht in Einzelteile zerfallen ist. Wer ein Parteiband erobert hat, gibt es nach hinten durch und fängt weiter. Der Hintere steckt das Parteiband wieder in den Hosenbund. Man darf auch ohne Parteiband weiterfangen. Außerdem kann man auch mehrere Parteibänder im Hosenbund haben. Gewonnen hat, wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Parteibänder hat.

Variante: jeder spielt für sich alleine.



## **Dreierabschlag**

*Material: keines*

Zuerst wählen die Kinder zwei gleichstarke Teams. Diese Teams stellen sich nun an zwei gegenüber liegenden Linien auf. Zwischen den Linien liegt das Spielfeld. Team A schickt einen Mitspieler los. Dieser läuft nun ganz bequem zur anderen Seite. Dort strecken alle Mitspieler von Team B ihre beiden Arme nach vorn aus, mit den Handflächen nach oben. Ist der Spieler bei Team B angekommen, muss er drei Spielern auf die Handflächen schlagen. Der dritte Spieler von Team B, der abgeschlagen wurde, muss nun versuchen den Spieler von Team A zu fangen und irgendwo am Körper zu berühren. Doch das Kind bleibt nach dem Dreierabschlag nicht stehen, sondern rennt so schnell wie möglich zurück zur Linie des eigenen Teams. Ist es dort vor dem Fänger angekommen und wurde nicht abgeschlagen, dann ist es in Sicherheit. Wurde ein Kind nach dem Dreierabschlag vom Fänger abgeschlagen, dann wird es von diesem gefangengenommen und muss sich hinter diesen aufstellen. Nun ist ein Spieler von Team B an der Reihe.

Wird ein Spieler gefangen, der bereits Spieler hinter sich stehen hat, so werden diese Spieler wieder frei und dürfen in ihr eigenes Team zurück. Der gefangene Spieler stellt sich wiederum hinter seinen Fänger in dessen Team.

Gewonnen hat das Team, welches am Ende entweder alle seine Gegner hinter ihrer Linie weiß oder die meisten Gefangenen innerhalb einer Zeitspanne hat.

## **Faules Ei**

*Material: Taschentuch*

Die Mitspieler stellen sich in einen Kreis. Ein Spieler läuft außen herum und lässt hinter einem anderen Spieler einen vorher bekannten Gegenstand z.B. ein Taschentuch fallen. Dieser muss nun den Gegenstand aufheben und dem ersten Spieler hinterherlaufen. Schafft er es, ihn zu fangen, so muss der erste Spieler in die Mitte ("faules Ei"). Schafft der es dagegen, vorher den freien Platz zu erreichen, so muss der verbliebene Spieler weitermachen: hinter irgendjemandem das Tuch fallen lassen, weglaufen, usw. Bemerkt ein Spieler das Taschentuch hinter sich nicht und ist der Spieler, der um den Kreis rennt bereits einmal rumgelaufen, wird diese Person zum „faulen Ei“ und setzt sich in die Mitte. Das bisherige „faule Ei“ darf wieder mitmachen, sobald der nächste Spieler zum „faulen Ei“ wird.

## **Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute**

*Material: keines*

Alle Spieler stellen sich auf eine Seite des Spielfeldes. Jetzt wird ein Mitspieler bestimmt, welcher sich auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes stellt (Fischer). Die Gruppe ruft jetzt: „Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“ Darauf der Fischer: denkt sich eine Farbe aus und ruft diese.

Jetzt muss die Gruppe auf die andere Seite des Spielfeldes rennen. Der Fischer versucht dabei möglichst viele Spieler der Gruppe zu fangen, die die von ihm genannte Farbe nicht an der Kleidung tragen. Alle die gefangen wurden, schließen sich dem Fischer an. Wer die gerufene Farbe trägt, darf nicht gefangen werden.

Wenn die Gruppe und der Fischer auf der jeweils anderen Seite angekommen sind wiederholt sich das Spiel wieder. Nur das es jetzt mehrere Fischer gibt und die Fischer sich eine andere Farbe ausdenken. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, hat dieser gewonnen und ist der neue Fischer.

## **Fliegender Holländer**

*Material: keines*

Die Spieler stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Zwei Spieler bilden den „Fliegenden Holländer“ indem sie sich an den Händen halten und außen um den Kreis laufen. Ein Spieler greift bzw. schlägt irgendwann zwischen zwei Spieler im Kreis und berührt dabei beide. Nun beginnt ein Wettlauf. Die beiden berührten Spieler müssen nun den Kreis verlassen, sich an der Hand fassen und in die entgegengesetzte Richtung einmal um den Kreis laufen. Das Team, dass es als erstes wieder in die Lücke schafft, darf dortbleiben. Das langsamere Team ist der nächste fliegende Holländer.

Variante: der fliegende Holländer hält sich nicht an den Händen, sondern einer trägt den anderen Huckepack.



## **Gedächtnisverlust**

*Material: keines*

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und bildet nebeneinanderstehende Zweierpaare. Die Hände sind auf dem Rücken. Dabei sind aber jeweils die Namen der Partner vertauscht (Bsp. Thomas und Tobi sind Tobi und Thomas, Clara und Markus sind dann Markus und Clara) – bei jeder neuen Konstellation genauso.

Ein Spieler bleibt allein (bei gerader Anzahl an Spielern, zwei einzelne gleichzeitig), stellt sich ebenfalls in den Kreis und ruft nach einem Partner. Dabei muss der Spieler mit dem vertauschten Namen reagieren und versuchen, zu dem Rufer durch den Kreis zu laufen. Sein Nebenmann, also der Spieler mit dem eigentlichen Namen, sollte versuchen ihn aufzuhalten/festzuhalten.

Wer seinen Partner nicht zurückhalten konnte, wird zum neuen Rufer.

## **Geräusch folgen**

*Material: Halstücher*

Die Spieler gehen in Zweierpärchen zusammen. Spieler A bekommt die Augen verbunden. Spieler B läuft durch die Gegend und macht dabei immer dasselbe Geräusch. Spieler A folgt ihm. Spieler B muss aufpassen, dass Spieler A nirgends dagegen läuft. Nach einer Weile wird gewechselt. Anschließend kann reflektiert werden, wie sich die Spieler gefühlt haben.

## **Hände drücken**

*Material: Halstuch, Würfel*

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Mannschaften setzen sich in zwei Reihen auf den Boden. In jeder Reihe sitzen die Teilnehmer\*innen hintereinander. Der letzte der Reihe dreht sich um und sitzt mit dem Rücken zu seinen Mitspieler\*innen.

Die Teilnehmer\*innen einer Mannschaft halten sich an den Händen. Vor den Augen der Letzten der Reihe wird gewürfelt: Fällt eine Eins oder eine Sechs so müssen sie einen Händedruck weitergeben. Gelangt dieser Händedruck zum Ersten der Reihe, so muss dieser aufstehen, losrennen und ein ca. 5 Meter entfernt aufgehängtes Tuch holen.

Die Mannschaft, die das Tuch ergattert, bekommt einen Punkt. Nach jeder Runde wechseln die Reihen durch, bis jeder mal vorne saß. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

## **Hexenbesen**

*Material: Schnüre, Scheren, Seile, Zweige, Papier, Stift*

Aus einem langen Seil wird ein innerer Kreis gelegt mit Mindestdurchmesser 3m. Das ist der Blocksberg und Ziel der Hexen. Um den Blocksberg wird mit einem Seil ein weiterer Kreis mit Mindestdurchmesser 6m gelegt. Zwischen den beiden Kreisen ist das Elfenland.

Außerhalb des äußeren großen Kreises ist das Hexenland.

Die Hexen basteln sich aus Schnüren und Zweigen einen Besen, mit dem sie zum Blocksberg fliegen wollen. Dazu müssen sie das Elfenland durchqueren. Die Elfen versuchen die Hexen auf dem Weg zum Blocksberg oder wieder hinaus zu fangen. Wenn die Elfen eine Hexe fangen, nehmen sie ihr den Besen ab und ein Leben. Eine Hexe hat fünf Leben. Am Blocksberg sitzt die Oberhexe (Spielleiterin) und begutachtet die Hexenbesen. Wenn sie in Ordnung sind gibt es einen Besenpunkt im Hexenpass, bei zu schlechter Qualität wird der Besen vernichtet und es gibt keinen Punkt. Nachdem man einen Besen erfolgreich abgeben oder verloren hat, durchquert man wieder das Elfenland und bastelt außerhalb des Gebietes einen neuen Besen. Der Spielleiter legt eine Zeit fest für die Dauer des Spiels. Nach Ende des Spiels wird verglichen, ob die Hexen mehr Besen zum Blocksberg gebracht haben oder die Elfen mehr Hexenleben und Besen gefangen haben. Dann tauschen Elfen und Hexen die Rollen.

Es können auch Pässe für die Hexen gebastelt werden mit Leben zum Abstreichen und überbrachten Besen zum Blocksberg. Alternativ benutzt man einfach kleine Zettel.



## **Huckepackhalstuchspiel**

*Material: Halstücher*

Alle Spieler stehen im Kreis. Jeder Spieler trägt einen Spieler Huckepack. In der Mitte liegen Halstücher o.ä. eins weniger als die Anzahl der Pärchen. Auf Kommando springen alle vom Rücken herunter, rennen einmal um den Kreis, kriechen beim Partner zwischen den Beinen durch in die Mitte, schnappen sich ein Halstuch und kriechen zum Partner zurück. Wer kein Halstuch mehr bekommt fliegt heraus. In der nächsten Runde wird entsprechend ein Halstuch weniger in die Mitte gelegt.

## **Im Kreis erwischt**

*Material: keines*

Die Spieler\*innen stellen sich in einen Kreis. Dabei sollten zwei Meter Abstand zwischen den Spieler\*innen sein. Dann drehen sich alle nach links, so dass jeder einen Rücken vor sich hat. Auf ein Zeichen hin laufen alle im Uhrzeigersinn los, immer im Kreis herum, und versuchen, dem Vorderen auf den Rücken zu klatschen. Wer getroffen wird, hockt sich auf den Boden und bildet ein Hindernis, während die anderen weiterlaufen und immer versuchen, den Rücken vor sich zu erreichen. Die Spielleitung kann auch zwischendurch einen Richtungswechsel ansagen und die Rennerei geht in die andere Richtung weiter.

## **Ja/Nein Fänge**

*Material: keines*

Es werden zwei Mannschaften gebildet, eine „Ja“- und eine „Nein“-Gruppe, die sich in zwei Reihen mit genügend Abstand gegenüber aufstellen. Der Spielleiter stellt eine Frage z.B. „Hat Baden Powell die Pfadfinder gegründet?“ Wenn die Antwort „Ja“ lautet, muss die „Ja“-Gruppe die „Nein“-Gruppe fangen.

Die „Ja“-Gruppe muss nun versuchen, ihre Linie am Rande des Spielfeldes zu überqueren, ohne vorher gefangen zu werden. Wird man vor der Ziellinie gefangen, wechselt man zur anderen Gruppe. Danach wird die nächste Frage gestellt. Lautet die Antwort „Nein“, fängt nun die „Nein“-Gruppe die „Ja“-Gruppe. Andernfalls ist wieder die „Ja“-Gruppe Fänger.

## **Katz und Maus**

*Material: keines*

Alle stellen sich in einem großen Kreis auf und halten sich dabei an den Händen. Der Spielleiter wählt einen Spieler aus, der die Katze spielt und einen, der die Maus ist. Die Katze stellt sich außerhalb des Kreises auf und die Maus in die Kreismitte.

Nun beginnt die Katze und ruft: „Mäuslein, Mäuslein, komm heraus!“

Die Maus antwortet: „Nein, ich komme nicht heraus!“

Darauf die Katze: „Sonst kratz ich dir die Augen aus!“

Die Maus: „Dann spring ich schnell zum Loch hinaus!“

Nun halten die Mitspieler schnell die Arme hoch, sodass die Maus darunter durchlaufen kann (aus dem Mauselloch schlüpfen kann).

Die Katze versucht jetzt blitzschnell die Maus zu fangen, indem sie ihr hinterherjagt. Die Maus versucht ihr zu entkommen und sich ins rettende Mauselloch zu flüchten (zwischen zwei Mitspielern im Kreis unter den hochgehaltenen Armen hindurch zu schlüpfen).

Fängt die Katze die Maus, werden die Rollen getauscht. Nach einiger Zeit sind zwei neue Kinder an der Reihe.

Variante: Alle Spieler stehen breitbeinig im Kreis, so dass ein Spieler zwischen den Beinen durchkriechen kann. Katze und Maus sind beide außerhalb des Kreises. Die Katze versucht die Maus zu fangen. Wenn die Maus nicht mehr kann, kriecht sie bei einem Spieler durch die Beine durch. Dieser Spieler ist nun die neue Katze und fängt die neue Maus (=ehemalige Katze). Die ehemalige Maus stellt sich an die Stelle des Spielers, bei dem sie durch die Beine gekrochen ist. Fängt die Katze die Maus, tauschen die Rollen.



### **Kidditch**

*Material: 14 Stangen, 6 Ringe, 1 Volleyball, 1 Softball, 1 Tennisball, 1 Socke*

Jeweils drei Stangen werden an den Enden des Spielfeldes positioniert. Statt auf einem Besen zu fliegen, läuft ihr mit dem Stab zwischen den Beinen über das Feld. Jedes Team besteht aus sieben Mitgliedern. Es gibt pro Team drei Jäger, einen Hüter, zwei Treiber und einen Sucher. Die drei Jäger passen sich gegenseitig den Quaffel (Volleyball) zu. Sie versuchen den Ball durch einen der gegnerischen Ringe zu werfen. Für einen Treffer gibt es zehn Punkte. Die Aufgabe der Hüter ist es, Treffer der gegnerischen Mannschaft zu verhindern, indem sie die Bälle abfangen. Die beiden Treiber versuchen, mit den Softbällen die Mitglieder des anderen Teams abzuwerfen.

Wird jemand getroffen, muss die Person vom Besen absteigen und darf erst dann wieder mitspielen, wenn sie die Ringe des eigenen Teams berührt hat. Die Sucher versuchen den Schnatz (Tennisball) zu fangen. Dieser befindet sich in einer Socke und wird an einer neutralen Person befestigt. Wann diese ins Spiel kommt, bleibt ihr selbst überlassen. Wer den Schnatz zuerst ergattert, gewinnt 30 Punkte für sein Team und beendet das Spiel.

### **Kistenspiel**

*Material: 1 Kiste*

Die Spieler bilden einen Kreis. In der Mitte des Kreises befinden sich eine Kiste. Die Spieler nehmen sich an den Händen. Während des Spieles dürfen die Hände keinesfalls losgelassen werden. Zwei Spieler, die ihren Handkontakt verlieren, scheiden sofort aus.

Durch Ziehen, eventuell auch durch Stoßen, versuchen sich die Spieler gegenseitig in die Mitte zu drängen. Ziel des Spieles ist es, einen anderen Spieler so zu ziehen oder zu stoßen, dass er die Kiste berührt. Dieser Spieler scheidet aus dem Kreis aus. Anschließend wird der Gegenstand neu aufgestellt und der verkleinerte Kreis beginnt erneut zu ziehen.

Gewinner sind die Spieler, die zum Schluss übrigbleiben. Meist gewinnen am Schluss zwei oder drei Spieler, zwischen denen ein Entscheidungskampf nicht mehr sinnvoll erscheint.

### **Knotenspiel**

*Material: 3 Seile mit Knoten*

Man legt drei Seile mit verschiedenen Knoten in die Mitte. Dann macht man zwei Teams. Die Teams stellen sich in zwei Linien gegenüber und in gleichem Abstand von den Knoten auf. Jeder Spieler bekommt nun ein Kärtchen mit einem Tiernamen drauf. Jedes Tier kommt in jedem Team exakt einmal vor. Die Kärtchen darf man niemandem zeigen. Alternativ zählt man in jedem Team von 1 bis x durch. Der Spielleiter ruft 1, 2... oder ein bestimmtes Tier auf und sagt den Namen eines Knoten. Die aufgerufenen Spieler rennen zur Mitte mit der entsprechenden Tierbewegung. Nun versuchen diese Spieler den richtigen Knoten zu schnappen. Wer den Knoten hat, rennt so schnell wie möglich zu seiner eigenen Linie zurück. Wer den Knoten nicht hat, versucht den anderen Spieler zu fangen/abzuschlagen. Wird man von einem Spieler des anderen Teams abgeschlagen, bekommt die andere Gruppe einen Punkt. Nimmt man den falschen Knoten, bekommt ebenfalls die andere Gruppe einen Punkt. Bringt man den richtigen Knoten hinter seine eigene Linie, ohne abgeklatscht zu werden, bekommt man einen Punkt.

### **Kreisel**

*Material: keines*

Alle Spieler stehen im Kreis. Jeder Spieler sucht sich im Stillen eine Person aus. Auf Kommando rennen alle Spieler drei Mal um den ausgewählten Spieler herum. Wer fertig ist, setzt sich in die Hocke. Möge das Chaos beginnen.



## **Links/rechts/vor/zurück**

*Material: keines*

Alle stehen im Kreis. Einer steht in der Mitte und gibt Kommandos: links, rechts, vor oder zurück. Die Spieler machen je nach Kommando einen Schritt in diese Richtung. Es kann auch mehrmals hintereinander dasselbe Kommando gegeben werden.

1. Stufe: man sagt und macht was der in der Mitte sagt z.B. bei „links“ geht man nach links und sagt „links“
  2. Stufe: Man sagt was der in der Mitte sagt und macht das Gegenteil z.B. bei „links“ geht man nach rechts und sagt „links“
  3. Stufe: Man macht was der in der Mitte sagt und sagt das Gegenteil z.B. bei „links“ geht man nach links und sagt „rechts“
- Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

## **Ninja**

*Material: keines*

Am Anfang stehen alle Spieler in einem Kreis und jeder Spieler hat eine Hand in die Mitte gestreckt, so dass sich alle Hände berühren. Nun ruft man Ninja und springt so weit wie möglich nach hinten, um eine gute Ausgangsposition zu bekommen und erstarrt in dieser. Nun beginnt ein Spieler als Angreifer. Dabei darf dieser nur eine Bewegung machen und in Spielrichtung (links oder rechts herum) versuchen mit seiner Hand, die Hand seines nächsten Mitspielers zu treffen. Danach erstarrt er sofort wieder. Dabei ist es egal ob er getroffen hat oder auch nicht. Als Angegriffener darf man mit nur einer Bewegung versuchen seine Hände zu schützen, gelingt dies nicht muss die abgeklatschte Hand auf den Rücken genommen werden und es darf nur noch mit der anderen Hand weitergespielt werden. Sind beide Hände getroffen so scheidet man aus und wartet bis das Spiel von neuem beginnt. Treffer zählen dabei ab dem Handgelenk.

Tipp: Als Angegriffener darf auch sofort versucht werden den Nächsten anzugreifen, um den Überraschungsmoment auszunutzen, wenn dieser gerade nicht aufpasst oder wo anders hinsieht.

## **Raupenrennen**

*Material: keines*

Es werden Teams zu drei oder mehr Leuten gebildet. Jedes Team legt sich jetzt nebeneinander auf den Rücken, so dass der Erste an der Startlinie liegt. Beim Start des Rennens rollt sich der Letzte über die anderen hinweg an den Anfang, dann der nächste usw. Gewonnen hat eine Raupe, wenn alle über die Ziellinie gerollt sind.

## **Schweinchen im Weltall**

*Material: keines*

Es werden mehrere Teams gebildet, die sich an einer Startlinie hintereinander aufstellen. Außerdem wird in einigen Metern Entfernung pro Team eine Frisbeescheibe/Bierdeckel o.ä. hingelegt. Auf das Startkommando rennt der erste Spieler jedes Teams los bis zur Frisbeescheibe, hält einen Finger auf die Scheibe und dreht sich so zehn Mal um sich selbst. Anschließend rennt er wieder zurück (insofern noch möglich) und klatscht den nächsten Spieler ab, der ebenfalls losrennt. Gewonnen hat das schnellste Team.

## **Schwungtuchspiele**

*Material: Schwungtuch, Bälle*

### Buchstabensalat

Die Kinder halten das Schwungtuch an den Griffen fest und lassen es leicht schwingen. Der Spielleiter ruft nun einen Buchstaben. Die Kinder, deren Vornamen mit dem Buchstaben anfangen, lassen das Schwungtuch los, rennen eine Runde um das Schwungtuch und stellen sich wieder an ihren Platz. Während des Laufens rufen sie laut ihren Namen. So können die anderen Kinder sich den Namen merken.



### La-Ola-Welle

Die Kinder halten das Schwungtuch an den Griffen in Hüfthöhe fest. Das 1. Kind schwingt die Arme hoch und sofort wieder runter. Das nächste Kind macht das gleiche etwas zeitversetzt, dann das nächste usw. Es entsteht eine La-Ola-Welle.

### Mäuseloch

Die Spieler halten das Schwungtuch fest an den Griffen. Zwei Bälle werden auf das Tuch geworfen. Der große Ball (Katze) darf den kleinen Ball (Maus) nicht berühren. Die Spieler müssen versuchen die "Maus" durch das "Mäuseloch" (das Loch in der Mitte des Schwungtuches) verschwinden zu lassen.

### Rauswurf

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich gegenüber an das Schwungtuch stellen. Die eine Mannschaft erhält z.B. rote Bälle, die andere Mannschaft blaue Bälle. Die Bälle werden auf das Schwungtuch geworfen. Ziel des Spiels ist es, die Bälle der gegnerischen Mannschaft durch Wellenbewegungen aus dem Schwungtuch zu werfen.

Variante: eine Mannschaft versucht die Bälle herauszukatapultieren und die andere Mannschaft versucht dies zu verhindern.

### Ruck-Zuck

Die Spieler halten das Schwungtuch an den Griffen in Brusthöhe fest. Auf ein Zeichen hin lassen alle das Tuch los, klatschen in die Hände und halten das Tuch wieder fest, bevor es den Boden berührt.

Variante: Man hält das Schwungtuch etwas tiefer, z.B. Hüfthöhe oder nach jedem erfolgreichen Versuch wird 1 x öfters in die Hände geklatscht. Statt zu klatschen kann man sich auch einmal um sich selbst drehen oder man geht in die Hocke.

### Wer hat

Die Spieler halten das Schwungtuch am Griff fest und schwingen es auf und ab. Der Spielleiter oder ein Spieler ruft nun ein Merkmal in den Raum, z.B. roter Pullover, blonde Haare, 8 Jahre alt, mag gerne Erdbeeren, spielt Fußball etc. Nun laufen alle Kinder, auf die dieses Merkmal zutrifft unter dem Tuch durch und stellen sich auf einen neuen Platz.

### Zelt

Die Spieler stehen im Kreis, halten das Schwungtuch an den Griffen fest und schwingen es. Wenn das Tuch oben ist, lassen auf ein Zeichen hin alle Spieler das Tuch los, rennen unter das Tuch und setzen sich auf den Rand des Tuchs. So entsteht ein gemütliches Zelt.

## **Stöckchenklauen**

### *Material: Stöckchen*

Es gibt zwei Mannschaften in zwei Spielfeldern. Jedes Feld hat eine Schüssel oder einen Kreis o.ä. aus dem etwas geklaut werden soll. Stöckchen oder Steine bieten sich dafür an. Am Anfang befinden sich in beiden Kreisen/Schüsseln gleich viele Stöckchen.

Ziel ist es am Ende möglichst viele Steine in der Schüssel auf der eigenen Seite zu haben.

Um Stöckchen zu klauen, versucht man zur Schüssel im anderen Spielfeld zu laufen, aus dieser ein Stöckchen zu nehmen und dann damit wieder ins eigene Spielfeld zu laufen und dort den Stein in die Schüssel zu legen. Befinde ich mich allerdings im gegnerischen Spielfeld, kann ich dort von den Gegnern jederzeit (mit oder ohne Stöckchen) abgeklatscht werden und bin dann versteinert. Sollte ich ein Stöckchen in der Hand halten, darf ich dieses trotzdem behalten. Ich bin erst wieder frei, wenn mich jemand aus der eigenen Mannschaft, der noch frei ist, abgeklatscht hat. Sollten Versteinerte nebeneinanderstehen, dürfen sie auch eine Kette bilden. Sobald einer aus der Kette abgeklatscht wird, sind alle wieder frei.

Jeder Spieler darf jederzeit versuchen ein Stöckchen zu klauen, einen Gegner im eigenen Feld abklatschen oder Versteinerte aus der eigenen Mannschaft befreien.



## **Systemisches Kreisen**

*Material: keines*

Jeder Mitspieler sucht sich zwei andere Personen aus der Gruppe aus. Diese Wahl hält jeder Spieler aber geheim.

Anschließend teilt der Spielleiter die eigentliche Aufgabe mit: jeder Spieler muss sich so umstellen, dass er mit seinen beiden ausgewählten Personen ein "gleichseitiges Dreieck" bildet. Die drei Personen sollen also in Form eines Dreiecks stehen, wobei der Abstand zwischen jeweils zwei Personen gleich groß sein sollte. Wo alle übrigen Mitspieler stehen, ist für jeden einzelnen Spieler irrelevant.

Die besondere Dynamik des Spiels ergibt sich aus der Tatsache, dass jeder Positionswechsel eines Spielers natürlich zur Folge hat, dass mehrere andere Spieler sich möglicherweise ebenfalls umstellen müssen - das Chaos möge beginnen! Schafft es die Gruppe, einen stabilen Zustand zu erreichen, bei dem alle Teilnehmer im gleichseitigen Dreieck mit ihren zwei gewählten Personen stehen? Sobald der stabile Zustand erreicht ist, kann der Spielleiter eine Person bewegen, um zu sehen wie die Abhängigkeiten sind und wer sich bewegt.

## **Tierfange**

*Material: keines*

Es gibt einen oder mehrere Fänger. Bevor ein Spieler gefangen wird, kann er ein Tier nennen, in die Hocke gehen und darf nicht gefangen werden. Dieser Spieler muss jedoch an der Stelle hocken bleiben und von einem anderen noch freien Spieler freigeschlagen werden. Dann kann er wieder mitmachen.

## **Überschlag**

*Material: keines*

Vier stärkere Personen stehen im Kreis, haben ihre Köpfe gesenkt und halten sich an den Schultern fest. Eine Person nimmt Anlauf, springt auf den Kreis drauf, krabbelt drüber, hält sich bei einer Person an der Hüfte fest und macht einen Überschlag, so dass sie in der Brücke landet. Nun ist die nächste Person dran, bis jede Person im Kreis jemanden an ihrer Hüfte hat. Danach kann versucht werden zu hüpfen und eine neue Runde begonnen werden.

## **Virus infiziert immun**

*Material: keines*

Es werden ein oder zwei Viren bestimmt, die die „Gesunden“ fangen müssen. Wer gefangen wird, hüpfert auf der Stelle und schreit „infiziert! infiziert!“ Um den Infizierten wieder zu heilen, müssen je zwei Gesunde den Infizierten in der Mitte an den Händen fassen und hüpfend „immun! immun!“ rufen. Aufpassen, dass dabei keine „Katzenwache“ von den Viren gemacht wird. Sind die Viren stark genug, können sie gewinnen und alle Mitspieler infizieren.



## **Völkerball**

*Material: mehrere Bälle, Spielfeld*

Es werden zwei Teams gebildet und das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt. Jede Mannschaft stellt sich in ihr jeweiliges Spielfeld. Es werden je nach Mannschaftsgröße zwei bis drei Grenzwächter bestimmt, die sich an den Außenseiten des gegnerischen Spielfeldes aufstellen. Durch Schiedsrichterball - Hochwerfen des Balles an der Mittellinie - wird bestimmt, welche Gruppe den Ball bekommt.

Ziel ist es alle Spieler im gegnerischen Feldbereich ab zutreffen. Getroffen ist, wer vom Ball berührt wurde, ohne ihn gefangen zu haben (sprich ihn mit den Händen festzuhalten) und ohne, dass der Ball zuvor den Boden berührt hat. Wer getroffen wurde, geht zu den Grenzwächtern und darf nun ebenfalls von außen versuchen die gegnerischen Spieler zu treffen. Trifft ein nicht Grenzwächter einen gegnerischen Spieler, so darf er wieder ins eigene Feld. Sind alle Spieler bis auf einen eines Spielfeldes ab getroffen, dann kommen die zuvor bestimmten Grenzwächter ins Spielfeld. Jeder Grenzwächter hat zwei bis drei Leben. Das Aufnehmen des Balles außerhalb der Spielfeldbegrenzungen ist nicht erlaubt. Der Ball gehört dann derjenigen Mannschaft in dessen Gebiet er gerade liegt.

Variante 1: Jedes Team hat einen König, wird der König getroffen verliert die Mannschaft sofort. Außerdem hat jedes Team einen Joker, der unendlich oft getroffen wird. Am Anfang weiß der Gegner nicht wer Joker und König im anderen Team ist.

Variante 2: Am Anfang ist pro Team nur ein Spieler im Feld, alle anderen sind Grenzwächter und stehen um das Feld des Gegners herum. Sie versuchen den Spieler im Feld abzuwerfen. Wer getroffen hat, darf ins eigene Feld. Wer getroffen wurde, bleibt trotzdem im Spielfeld. Gewonnen hat, wer zuerst alle Spieler im Feld hat.

## **Wäscheklammer-Klau**

*Material: Wäscheklammern*

Jeder Spieler klemmt sich im Bereich der Schultern drei Wäscheklammern an die Kleidung. Los geht's! Alle versuchen, den anderen die Klammern abzunehmen. Neu ergatterte Klammern müssen an die eigene Kleidung angebracht werden. Wer keine Klammern mehr hat, scheidet aus. Wer am Ende alle Klammern hat bzw. die meisten, gewinnt.

## **Zombieball**

*Material: mehrere Bälle*

Es sind je nach Gruppengröße ein bis drei Bälle im Spiel. Die Spieler, die einen Ball haben, dürfen nur drei Schritte gehen, um die Mitspieler abzuwerfen. Die Mitspieler dürfen in alle Richtungen des Spielfelds laufen. Sobald ein Spieler abgeworfen wurde, setzt er sich außerhalb des Spielfelds hin.

Wenn Spieler A abgeworfen wurde, muss er sich merken, welcher Spieler B ihn getroffen hat. Wenn B dann von einem weiteren Spieler C abgeworfen wird, sind A und alle anderen Spieler, die B zuvor abgeworfen hat, wieder frei und dürfen wieder mitspielen. Wird C dann also von D abgeworfen, ist B wieder frei und immer so weiter. Fängt ein Spieler den Ball und ruft „Zombie“, so sind alle wieder frei.

## **Zwerg Riese Zauberer**

*Material: keines*

Das Spiel basiert auf Schere Stein Papier. Der Riese schlägt den Zwerg, der Zauberer den Riesen und der Zwerg den Zauberer. Es gibt zwei Mannschaften, die sich gegenüber an ihrer Ziellinie aufstellen. Diese besprechen sich, welche Figur sie sein wollen. Dann gehen beide Mannschaften zur Mittellinie, machen auf Kommando ihre Figur. Der Sieger muss fangen und der Verlierer weglaufen. Wer gefangen ist, kommt automatisch ins andere Team. Das Spiel endet sobald alle in einer Mannschaft sind.

Der Zwerg geht in die Hocke und formt mit den Händen eine Zipfelmütze über dem Kopf. Der Riese streckt die Arme nach oben. Der Zauberer lehnt sich ein bisschen nach hinten, streckt die Arme versetzt nach vorne und bewegt die Finger.



# Energizer

## 1,2,3,4

Alle stellen sich im Kreis auf. Es wird ein Rhythmus geklatscht (Außen klatschen die Hände von den beiden Nachbarn und die eigenen zusammen – innen die eigenen Hände vor der Brust). Der Rhythmus muss gleich sein, darf nicht schneller werden. Einer fängt an und sagt „eins“, die Person links neben ihm „zwei“, links daneben „drei“.... Wenn alle ihre Zahl haben, wird zunächst unter dem rechten Bein geklatscht. Danach sofort den Rhythmus wieder einnehmen und erneut durchzählen. Wenn der letzte seine Zahl gesagt hat, wird zunächst nochmal unter das rechte Bein geklatscht, einmal vor der Brust geklatscht, dann unter dem linken Bein. Es folgen wieder der Rhythmus und das bereits beschriebene Prozedere.

Reihenfolge des zu klatschenden:

1. rechtes Bein
2. Körpermitte
3. linkes Bein
4. Körpermitte
5. hinterm Rücken
6. Körpermitte
7. überm Kopf

Ist man einmal durch beginnt man von vorne (es ist möglich, dass die Bewegungen ganz oft hintereinander gemacht werden, bevor der Rhythmus wieder anfängt).

Wenn sich jemand „verklatscht“ fliegt diese Person raus. Alle behalten ihre Zahl. Es wird von vorne begonnen (nur rechtes Bein, dann wieder die bekannte Reihenfolge).

## Chicken

Alle stehen im Kreis. Eine Person beginnt in der Kreismitte mit dem rhythmischen Chickensprechgesang. Der Text geht wie folgt: „Das ist ein Chicken, mit zwei Flügeln, Chicken mit dem Fuß und Chicken mit den Füßen. Chicken mit dem Kopf und Chicken mit dem Hintern. Chicken mit (langgezogenes miiiiit) „Samuel“. Während „das ist ein Chicken“ bewegt die Person ihren linken Arm wie einen Flügel. Dann kommt bei „mit zwei Flügeln“ der rechte Arm dazu und macht ebenfalls eine Flügelbewegung. „Chicken mit dem Fuß“: nun stampft man mit dem linken Fuß im Rhythmus. „Chicken mit den Füßen“: der linke und der rechte Fuß stampfen abwechselnd. Die Arme machen selbstverständlich weiter. „Chicken mit dem Kopf“: man dreht/schüttelt den Kopf. „Chicken mit dem Hintern“: man wackelt mit dem Hintern. Füße und Arme machen dabei weiter. Im letzten Teil ruft man „Chicken mit“ und dann den Namen einer Person im Kreis. Diese Person tritt nun ebenfalls in die Mitte. Nun machen beide Personen den Chickensprechgesang mit den entsprechenden Bewegungen. Am Ende rufen sie wieder zwei verschiedenen Personen auf, die dann ebenfalls beim Chickensprechgesang mitmachen. Das geht solange bis alle Personen im Kreis sind und das Chicken machen.

Am Ende kann statt eines Vornamens, der Name der Gruppierung z.B. „Wölflinge“ gerufen werden.

## Gewitter

Die Spieler und der Spielleiter stehen im Kreis. Alle sollen die von ihnen vorgemachten Geräusche der Reihe nach nachmachen, so dass das Geräusch im Kreis weiterwandert, bis es vom nächsten Geräusch abgelöst wird. Dabei bleiben alle in ihrer Bewegung, bis das nächste „heranrollt“. Der Spielleiter schildert dabei die Stimmung eines heraufziehenden und sich entladenden Gewitters.

Zuerst reibt der Spielleiter seine Hände aneinander (Rauschen des Windes). Die Bewegung wird vom linken Nachbarn aufgenommen und setzt sich im Kreis fort, bis sie wieder beim Spielleiter ankommt. Nun, mit den Fingern schnippen (erste Regentropfen fallen). Die Spieler übernehmen wieder der Reihe nach, wenn die „Welle“ bei ihnen ankommt. Klatschen auf die Oberschenkel (heftiger Regen) - zusätzlich: Stampfen mit den Füßen (lautes Donnern und Blitzen). Das Gewitter hat seinen Höhepunkt erreicht und ebbt nun wieder ab. Die Bewegungen werden in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt (Klatschen, Schnippen, Reiben der Hände) und verlieren an Intensität. Das Gewitter ist abgezogen, und erste Sonnenstrahlen dringen durch die Wolken.



### **Hannes Knopffabrik**

Der Text ist wie folgt und wird rhythmisch gesprochen: Hallo. Ich bin der Hannes, hab zehn Kinder und ne Frau und ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Tages kam mein Chef und sagte: „Hannes? Hast du Zeit?“ Ich sagte: „Jou“. „Dann dreh den Knopf mit der rechten Hand.“

Alle sagen den Text gemeinsam und nach dem letzten Satz drehen alle ihre rechte Hand. Dann geht der Text wieder von vorne los. Dieses Mal heißt der letzte Satz: „Dann dreh den Knopf mit der linken Hand.“ Darauf drehen alle ihre linke Hand zusätzlich zur rechten Hand. Weiter geht es dann folgendermaßen: Rechter Fuß, Linker Fuß, Kopf, Hintern, Zunge. Wenn die Zunge dazu kommt wird es schwierig mit dem Text. Deshalb ist danach Schluss.

### **Jack saß in der Küche**

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, es wird ein Lied mit folgendem Text gesungen. Das Tempo wird gesteigert.

Jack saß in der Küche mit der Tina  
Jack saß in der Küche mit der Tina  
Jack saß in der Küche mit der Tina  
Und sie spielten auf dem alten Banjo

Fli Fla, fideladio

Fli Fla, fideladio

Fli Fla, fideladio

Und sie spielten auf dem alten Banjo

Dazu wird auf die Oberschenkel geklatscht, erst auf die beiden eigenen, dann auf den eigenen und auf einen des rechten Nachbarn, dann wieder auf die beiden eigenen und dann auf einen des linken Nachbarn und einen eigenen. Zusätzlich wird die Gruppe in drei Teile geteilt, die jeweils eins der vorkommenden Instrumente übernehmen. Hierzu stehen sie auf und machen spielen das Instrument mit Gesten nach.

Banjo: Gitarre spielen

Fli Fla: Flöte

Fideladio: Geige

### **Kleiner Vogel**

Alle stehen in einem Kreis. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Zu jedem Satz macht er eine Geste. Die Spieler müssen jeden Satz einmal nachsprechen und die Gesten nachmachen. Das Spiel geht drei Runden lang. In der ersten Runde wird alles normal gesprochen und dargestellt. In der zweiten Runde wird alles sehr leise (piepsige Stimme) und mit kleinen Bewegungen nachgestellt. In der dritten Runde wird alles extrem laut (gerne auch schreien) und mit richtig großen Bewegungen dargestellt.

„Ich bin ein kleiner Vogel“ (mit den Armen fliegen)

„und habe groooßen Hunger.“ (Über dem Bauch wird eine kleine Kugel angedeutet)

„Aber meine Frau“ (mit beiden Händen wird eine Körpersilhouette in die Luft gezeichnet)

„die ist so geizig!“ (mit den Fingern / Armen eine Strecke zeigen)

„die gibt mir immer nur Fisch zu essen.“ (mit der Hand vor dem Gesicht eine Wellenbewegung machen)

„Ich mag viiiel lieber Eis essen“ (Eis-Schleck Bewegung)

„und Cola trinken.“ (Trinkbewegung)

### **Kum Tscha**

Alle stehen in einem Kreis. Zuerst machen alle Kniebeugen mit angewinkelten Armen und geballten Fäusten und sagen im Rhythmus „Kum Tscha Kum Tscha“. Eine Person ist der Barney und sagt „barney barney“ im Rhythmus während sie die Hand bzw. die Finger zwei Mal vor dem eigenen Gesicht öffnet und schließt. Dasselbe macht der Barney dann noch in die Richtung einer anderen Person. Diese Person ist dann der neue Barney. Der ehemalige Barney macht ganz normal mit kum tscha weiter. Der linke und rechte Nachbar vom aktuellen Barney sagen „Tiki tiki tiki tiki“ im Rhythmus und machen mit den Armen Hühnchenflügel und drehen ihren Rücken in Richtung des Barney.



## **Laurentia**

Alle stehen im Kreis und singen das Laurentialied. Immer wenn das Wort „Laurentia“ oder ein Wochentag im Liedtext vorkommt, machen alle eine Kniebeuge.

1. Laurentia, liebe Laurentia mein,  
wann wollen wir wieder beisammen sein?

Am Montag!

Ach, wenn es doch schon wieder Montag wär'  
und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'!

2. Laurentia, liebe Laurentia mein,  
wann wollen wir wieder beisammen sein?

Am Dienstag!

Ach, wenn es doch schon wieder Montag, Dienstag wär'  
und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'!

Und so weiter bis man beim Sonntag angekommen ist.

## **Löwenjagd**

Eine Erzählung des Spielleiters zur Löwenjagd wird von passenden Geräuschen und Gesten aller Spieler begleitet.

Alle Spieler klatschen während der ganzen Geschichte abwechselnd in die Hände und auf die Oberschenkel. Zu diesem Rhythmus sprechen sie dem Spielleiter folgende Sätze nach.

Spielleiter: Wir geh'n auf Löwenjagd.

Alle: Wir geh'n auf Löwenjagd

Spielleiter: Wir haben keine Angst!

Alle: Wir haben keine Angst!

Spielleiter: Wir haben ein Gewehr und einen Speer. Huck! (bei „Huck“ geht die rechte Faust im rechten Winkel nach oben)

Alle: Wir haben ein Gewehr und einen Speer. Huck!

Spielleiter: Halt! (Bei "Halt" hören alle mit dem Klatschen auf)

Alle: Halt!

Spielleiter: Was ist das? Ist das ein Löwe?

Alle: Ist das ein Löwe?

Alle: Neeeeeeeeiiiiinnn

Spielleiter: Das ist

eine Wiese.

ein Sumpf.

ein See.

ein Berg.

eine Höhle.

Alle: Das ist ...

Spielleiter: Wir kommen nicht oben drüber (Hand zeigt Bewegung nach oben)

Alle: Wir kommen nicht oben drüber (Hand zeigt Bewegung nach oben)

Spielleiter: wir kommen nicht unten durch (Hand zeigt Bewegung nach unten)

Alle: wir kommen nicht unten durch (Hand zeigt Bewegung nach unten)

Spielleiter: wir kommen nicht außen herum (Hände zeigen Bewegung außen herum)

Alle: wir kommen nicht außen herum (Hände zeigen Bewegung außen herum)

Spielleiter: wir müssen mitten durch (Hände reiben aufeinander)

Alle: wir müssen mitten durch (Hände reiben aufeinander)

Je nach Gebiet werden jetzt von allen passende Gesten und Geräusche gemacht, und zwar wie folgt:

Wiese: alle reiben die Handflächen aneinander, so dass es klingt wie raschelndes Gras.

Sumpf: Zunächst ziehen sich alle (nur pantomimisch) Schuhe und Strümpfe aus, dann stapfen sie durch den Sumpf, wozu mit dem Mund schmatzende Geräusche gemacht werden. Danach werden Schuhe und Strümpfe wieder angezogen.

See: Hier werden (natürlich wieder nur pantomimisch) neben Schuhen und Strümpfen auch



Hose und Pullover ausgezogen. Dann werden mit der linken Hand die Klamotten auf dem Kopf festgehalten, mit der rechten Hand machen alle Schwimmbewegungen. Am anderen Ufer wird alles wieder angezogen.

Berg: Hier geht es zuerst steil bergauf, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass der Grundrhythmus deutlich langsamer geklatscht wird. Oben angekommen gibt es eine kleine Rast (pantomimisch essen und trinken). Danach geht es auf der anderen Seite bergab, natürlich entsprechend schnell.

Höhle: Hier geht es zunächst mit normalem Klatschen in die Höhle. Schon bald aber ruft der Spielleiter wieder "Halt!" und "Was ist das?". Dann aber ruft er mit wachsender Panik "Ein Auge, zwei Augen, ein LÖÖÖÖWWWEEEE!!!"

Nach der Entdeckung des Löwen rennen alle vor dem Löwen weg, die ganze Strecke zurück. Alle Stationen werden in großer Hektik, also mit gesteigertem Tempo, in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen.

Spielleiter: „Schnell zurück. Rennen“ (Schnelles Klatschen auf den Oberschenkel)

„Aus der Höhle raus“

„durch den Berg“ (Grabende Handbewegung)

durch den See“

„durch den Sumpf,“ (Schmatzendes Geräusch)

„über die Wiese rennen“ (Hände reiben aufeinander)

„Schnell ins Haus, Türe zu Kopf runter“ (Kopf einziehen)

„Hat er uns gesehen?“ (Vorsichtig umgucken)

„Uff, er ist nicht hinterhergekommen.“

### **Mein Dackel Waldemar**

Bei diesem Singspiel wird der Text gesungen. Passend zum Text werden Bewegungen gemacht. Um den Spaßfaktor zu erhöhen, steigert man Geschwindigkeit und Lautstärke. Der Text und die Bewegungen (in Klammer) gehen wie folgt:

Mein Dackel Waldemar und ich wir zwei, (mit der Hand fast auf den Boden gehen (als wäre der Dackel darunter), auf sich zeigen, "zwei" mit zwei Fingern anzeigen)

wir wohnen (mit den Händen ein Dach über dem Kopf machen)

Regenbogenstraße (einen Regenbogen mit einer Hand andeuten)

3 (mit den Fingern die Zahl 3 zeigen),

und wenn wir abends um die Häuser zieh`n (einmal im Kreis drehen/laufen und die rechte Hand zur Faust und fast auf den Boden als würde man die Hundeleine halten),

dann kann man Dackelbeine wackeln sehn. (wie Dackelbeine mit den Beinen wackeln).

### **Muffinman**

Spieler A hüpfte vor Spieler B und singt: "Do you know the muffin man, the muffin man, the muffin man? Do you know the muffin man, who lives on Drury Lane?".

Spieler A und B haken sich ein, hüpfen im Kreis und singen: "Yes, I know the muffin man, the muffin man, the muffin man. Yes, I know the muffin man, who lives on Drury Lane."

Danach geht Spieler A auf Spieler C zu und singt hüpfend das Lied und Spieler B auf Spieler D bis irgendwann alle das Muffinman Lied singen.



## **Pferderennen**

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis. Ein Leiter ist der Moderator und erklärt, dass alle Kinder Reiter auf ihren Pferden sind, die jetzt an einem großen Rennen teilnehmen. Wenn der Moderator das Startzeichen gibt, müssen sich alle Teilnehmer auf die Schenkel klatschen.

Der Moderator gibt während des Rennens verschiedene Kommandos, die die Teilnehmer ausführen:

Hindernis: einmal hüpfen

2/3/4 Hindernisse: 2/3/4 Mal hüpfen

Rechtskurve: alle Kinder lehnen sich nach rechts

Linkskurve: alle Kinder lehnen sich nach links

Männertribüne: alle rufen laut ey ey ey!

Frauentribüne: alle rufen oooh

Paparazzi: alle Kinder tun so als würden sie fotografieren und machen klick klick klick

Brücke: alle Kinder klopfen sich auf die Brust und machen brrrrrrrr

Ast vor den Kopf: alle Kinder schlagen sich mit der Hand auf den Kopf und machen doing

Hintermann ist runtergefallen: alle Kinder drehen sich um und rufen HAHA

Die Reihenfolge der Kommandos ist egal. Sie können auch mehrmals ausgeführt werden. Das Spiel ist vorbei, wenn der Moderator ansagt, dass alle im Ziel angekommen sind.

## **Schäl Banane**

Alle Spieler stehen im Kreis. Der Spielleiter spricht immer vor und macht eine Bewegung vor, die Spieler machen und sprechen ihm nach. Die erste Runde ist in normaler Lautstärke.

Die zweite Runde wird geschrien. Text und Bewegungen gehen wie folgt:

Xxx Banane, xxx, xxx Banane. Für xxx wird jedes Mal ein anderer Text eingesetzt z.B.

„Schäl Banane, schäl, schäl Banane“.

*Erste Runde:*

Schäl (Schälbewegung)

Schneid (Schneidbewegung)

Tret (Fuß nach vorne und bisschen auf der Stelle drehen)

Shake (wie einen Cocktail mixen)

Trink (Glas in der Hand und Trinkbewegung)

Spiel (Gitarre lieb spielen)

Surf (als würde man auf einem Surfbrett stehen)

*Zweite Runde (laut!):*

Hack (Hackbewegung)

Stampf (auf der Stelle springen)

Sauf (Daumen und kleinen Finger abgespreizt, ausholende Bewegung)

Rock (Gitarre "böse" spielen, auf die Knie springen, ausholenden Bewegungen)

## **Teddy Bär**

Alle Spieler stehen im Kreis. Text und Bewegungen sind wie folgt:

„Ein kleiner Teddybär,“ (Arme im rechten Winkel neben dem Körper halten und die Unterarme bewegen)

„hatte es nicht schwer,“ (den linken Unterarm mit ausgestrecktem Zeigefinger von links nach rechts bewegen)

„wackelt mit dem Schwanz,“ (mit der rechten Hand hinter dem Po wedeln)

„trilili,“ (der Kopf wird nach links gedreht, die Finger sind ausgestreckt, der linke Daumen berührt die Nase und der rechte Daumen die linke Hand)

„tralala.“ (der Kopf wird nach rechts gedreht, die Finger sind ausgestreckt, der linke Daumen berührt die Nase und der rechte Daumen die linke Hand)

In der ersten Runde werden der Text gesprochen und die Bewegungen dazu gemacht. In der nächsten Runde wird wieder derselbe Text gesprochen und die Bewegungen werden gemacht bis einschließlich „trilili“, bei „tralala“ wird nur die Bewegung gemacht und der Text nicht gesprochen. Nun wird der Text nur noch bis einschließlich „wackelt mit dem Schwanz“ gesprochen, die Bewegungen werden aber weiter gemacht usw. In der letzten Runde gibt es also nur noch Bewegungen. Macht ein Spieler einen Fehler, wird nochmals von vorne gestartet.



## **Tiroler**

Es wird gemeinsam folgendes Lied gesungen und die passenden Bewegungen gemacht:  
Ein Tiroler (Dach über dem Kopf machen) wollte jodeln gehen (Hände wie beim Schreien an den Mund) in den Bergen (Hände zum Berg formen vor dem Körper) am Hang (Arm schwungvoll einen imaginären Berg hinunterfahren lassen) doch da kam ein Kuckuck (Gänsefüßchen („“) mit den Händen machen) und zerstört seinen Gesang.

Hoooooooooaaaaadiiiiiii (auf die Oberschenkel trommeln) Holadihia (auf die Oberschenkel klatschen, in die Hände klatschen, mit beiden Händen auf Kopfhöhe schnipsen)

Hollera Kucku Kucku (auf die Oberschenkel klatschen, In die Hände klatschen, Bewegung des Kuckucks (3x wiederholen))

Holadiho

Strophe:

....doch da kam ein Skifahrer (Skifahrerbewegung) und zerstört seinen Gesang

Refrain:

....Hollera Kucku Kucku, sch sch (auf die Oberschenkel klatschen, In die Hände klatschen, Bewegung des Kuckucks, Skifahrerbewegung)

(3x wiederholen)

Holadiho

...die neuen Figuren werden im Refrain einfach weiter angehängt, es entsteht eine lustige Kette an Bewegungen und Geräuschen

- Bernhardiner (Geräusch: wuff wuff)
- Krankenwagen (Bewegung: eine Hand wie Blaulicht drehen, Geräusch: wiu wiu)
- Krankenschwester: (Bewegung: Spritze, Geräusch: piks autsch)

## **Zulu attention**

Es wird gemeinsam folgendes Lied gesungen und die passenden Bewegungen gemacht:

Refrain : If you look at me, a Zulu you can see, If you stand by me, a Zulu you can see

1. Strophe : Zulu, attention, left foot (mit dem linken Fuß stampfen)

Refrain

2. Strophe: Zulu, attention, left foot, right foot (mit dem rechten und dem linken Fuß stampfen)

Refrain

3. Strophe: Zulu, attention, left foot, right foot, move your body in a circle (mit dem rechten und linken Fuß stampfen, im Kreis drehen)

Refrain

4. Strophe: Zulu, attention, left foot, right foot, move your body in a circle, shake your head (mit dem rechten und linken Fuß stampfen, im Kreis drehen, den Kopf schütteln)

Kann beliebig erweitert werden (tongue out, backwards...)



# Ratespiele

## **Arche Noah**

Der Spielleiter führt in das Spiel ein: als die biblische Sintflut kam, wurde das Schiff Arche Noah beladen. Dabei war natürlich nur begrenzt Platz vorhanden, trotzdem mussten alle Tiergattungen an Bord gebracht werden. Daher hatte Noah ein sehr komplexes System ausgearbeitet: die Tiere mussten in einer bestimmten Reihenfolge an Bord gehen. Nur in exakt dieser Reihenfolge ist es möglich, dass auch alle Tiere auf dem Schiff Platz finden. Der Spielleiter erklärt dies. Anschließend beginnt er, die Tiere in der richtigen Reihenfolge einzuladen. Aufgabe der Mitspieler ist es, die Reihenfolge Noahs wieder zu entdecken. Sie sollen selber die korrekte Reihenfolge "errechnen" können.

Ein Beispiel für die korrekte Reihenfolge ist folgende:

- der Löwe
- die Ameise
- das Eichhörnchen
- der Hamster
- die Maus
- das Zebra
- der Elefant
- und so weiter

Es wird typischerweise mit dem Löwen (der als König der Tiere natürlich beginnt) angefangen. Ab dann können beliebige Tiere - natürlich entsprechend der korrekten Lösung - eingeladen werden.

## **Eislöcher, Eisbären + Fische**

*Material: 2 Würfel*

Ein Flugzeug fliegt über das ewige Eis der Arktis. Die Passagiere sehen aus dem Fenster. Sie sehen mehrere Löcher im Eis, bei denen einige Eisbären Fische fangen.

Der Spielleiter würfelt nun mit beiden Würfeln gleichzeitig. Je nach gewürfeltem Ergebnis berichtet er der Gruppe:

Als die Passagiere so aus dem Fenster schauen, sehen sie: Ein Eisloch, zwei Eisbären und neun Fische.

## **Hannes liebt**

Hannes liebt Motorräder, aber er mag keine Autos. Hannes liebt den Sommer, mag aber den Winter gar nicht. Hannes liebt den Unterricht, obwohl er die Schule nicht mag. Hannes liebt William, kann aber Shakespeare nicht ausstehen. Hannes liebt Semmel, mag aber kein Brot.

## **Offen oder geschlossen**

*Material: 1 Flasche*

Eine Flasche wird in der Gruppe von Person zu Person weitergegeben. Dabei wird gesagt ob die Flasche „offen“ oder „geschlossen“ ist. Die eingeweihten Spieler beurteilen dabei jeweils, ob die Flasche tatsächlich "offen" oder "geschlossen" übergeben wurde. Ziel der übrigen Spieler ist es, das System dahinter zu erkennen - wann wurde ein Gegenstand offen, wann geschlossen übergeben?



### **Schwarze Magie**

Ein eingeweihter Spieler A verlässt den Raum. Die anderen Spieler einigen sich unter Leitung des zweiten eingeweihten Spielers B auf irgendein Objekt im Raum z.B. eine Lampe. Anschließend wird Spieler A wieder hereingerufen.

Spieler B führt nun einen Dialog mit Spieler A und schlägt diesem einige Gegenstände vor, die das Objekt gewesen sein könnten:

„War es die Streichholzschachtel?“ Nein

„War es die linke Hand von Franziska?“ Nein

„War es der schwarze Stift dort?“ Nein

„War es die Lampe?“ Ja

Spieler A antwortet korrekterweise immer mit nein, bis schließlich nach dem tatsächlich vereinbarten Gegenstand gefragt wird und er korrekt mit ja antwortet.

Ziel der übrigen Spieler ist es, das System dahinter zu erkennen.

