

Schokoladenspiel.....	1
Löffelspiel.....	2
Durchgezählt.....	3
Sockenkampf (Schuh-Wrestling).....	4
Zeitungsballschlacht.....	5
Pastor – Vikar.....	6
Gerichtet und Sortiert.....	7
Schrei-Spiel.....	8
Drei Stöckle.....	9
Gruppenreise nach Jerusalem.....	10
Liebling ich liebe Dich, aber	11
Lustige Zugfahrt	12
Zoospiel (Elefant, Palme, Toaster).....	13
Schuhe suchen.....	15
Evolution.....	16
Barbar und Bundeskanzler.....	17
Blinzeln.....	18
Simon Says.....	19
Riese Elfe Zauberer.....	20
Englische Bulldogge.....	21
Mülleimercatchen.....	22
Zipp-Zapp.....	23
Sonne, Schiff und Sturm.....	24
Funker Funker.....	25
Namen Schreien.....	26
Namensbällchen.....	27
Kissenschlacht.....	28
Klopfen.....	29
Ich sitze im Grünen.....	30
Bodyguard.....	31
Wildschwein.....	32
Der Eier-Test.....	33
Kommando Pimperle.....	34
Namenschlagen (Abklatschen).....	35
Kommissar X.....	36
Smarties und Stories.....	37
Kaiserball.....	38
Ballwurfkette (Vorwärtsball)	39
Aufgabenliste.....	40
Decke umdrehen.....	41
Kreissitzen.....	42
Kübelball.....	43
Pharao	44
Polsterbesetzen.....	45

Tellerdrehen.....	46
Wäscheklammernspiel.....	47
Komm mit - lauf weg.....	48
Jurte.....	49
Das Schiff geht unter.....	50
Pendel.....	51
Tischtennis-Fußball	52
Krokodil.....	53
Der Mittelpunkt.....	54
Fliegende Holländer	55
Ein Hase läuft über das Feld (Ochs am Berg).....	56
Blinde Schlange	57
Blinder Kreis.....	58
Impulse.....	59
Drachenschwanzjagen.....	60
Entkommen.....	61
Paperspiel.....	62
Gordischer Knoten	63
Uno-Rutschen	64
Der Schatzdetektor.....	65
Vertrauensfall.....	66
Paarfang	67
Das Mörderspiel.....	68
Impulskette	70
Romeo und Julia	71
3 Wünsche 3 Wahrheiten 3 Wichtigkeiten.....	72
Taschentuchspiel.....	73
Hoch hinaus	74
Umpf und Ömpf	75
Apfel und Ei.....	76
Donauwelle.....	77
Zügle	78
Torwartspiel.....	79
Salamander.....	80
Disziplinen für Olympiaden.....	81

Schokoladenspiel

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 10 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Mit Gabel und Messer muss man versuchen, eine gut eingepackte Tafel Schokolade aufzuschneiden, um an das leckere Innere zu kommen.

Vorbereitung

Eine Tafel Schokolade ein paar Mal in Zeitungspapier einpacken.

Spielverlauf

Die Gruppe sitzt am Tisch. Die Spieler würfeln reihum, bis jemand eine Sechs gewürfelt hat. Derjenige versucht nun, nur mit der Gabel und dem Messer die Verpackung der Schokolade zu durchbrechen und die Schokolade (ebenfalls nur mit Messer und Gabel) zu essen.

Währenddessen würfeln die anderen Spieler schnell weiter, bis wieder jemand eine Sechs gewürfelt hat. Dann muss das Besteck sofort an diesen Spieler weiter gegeben werden, und dieser versucht dann, die Schokolade zu essen. Und so weiter...

Bemerkungen

Erschweren kann man das Ganze, indem man bei einer Sechs erst noch Schal, Mütze und Handschuhe anziehen muss, bevor man mit der Gabel und dem Messer anfangen darf zu werkeln.

Material

1 Tafel Schokolade

1 Würfel

Zeitungspapier

Tesafilm

Messer & Gabel

evtl. Schal, Mütze, Handschuhe

Löffelspiel

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Kreissspiel, das abwechselnd ruhig und turbulent verläuft.

Spielverlauf

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

Bemerkungen

Wenn man in dem Spiel etwas mehr Action haben will, kann man die Mitspieler auch an eine Linie setzen und die Löffel ca. 4 - 5 Meter weiter weg.

Material

je Mitspieler 1 Löffel

Durchgezählt

Die Teilnehmer/innen stehen im Kreis. Sie sollen einmal von eins bis zehn durchzählen. Natürlich nicht in einer Reihenfolge!

Wir eine Zahl von zwei Leuten gleichzeitig gesagt, wird wieder bei eins begonnen.

Mit verbundenen Augen natürlich viel schwerer...

Sockenkampf (Schuh-Wrestling)

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Zwei Spieler oder zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig die Schuhe oder die Socken auszuziehen.

Spielverlauf

Innerhalb eines Spielfeldes laufen alle Spieler in Socken herum. Auf Signal versucht jeder, den anderen so viele Socken wie möglich auszuziehen und aus dem Spielfeld zu werfen. Alle Spieler, die beide Socken verloren haben, müssen die Spielfläche verlassen. Das Ganze kann auch mit Schuhen gespielt werden, dann müssen die Schuhe ausgezogen werden.

Bemerkungen

Dieses Spiel dient dazu, Aggressionen abzubauen, kann aber sehr schnell zu einer wilden Balgerei werden. Deshalb ist Stauchen, Kratzen, Schlagen, Beißen, etc. selbstverständlich verboten!

Zur Sicherheit kann gelten, dass sich die Spieler nur knieend und krabbelnd fortbewegen, also nicht aufstehen dürfen.

Das Spiel kann mit Mannschaften oder als Zweikampf ausgetragen werden. Im letzteren Fall sollten natürlich nur etwa gleich starke Spieler gegeneinander antreten.

Zeitungsballschlacht

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Das Klima erwärmt sich, schneereiche Winter kennen wir im Flachland nur noch von Großmutter's Erzählungen. Da droht die gute alte Schneeballschlacht in Vergessenheit zu geraten. Das muss nicht sein!

Spielverlauf

Alte Zeitungen können zu Bällen geknüllt und als Ersatz für Schneebälle zu einer gehörigen Papierschlacht verwendet werden.

Leider tauen die Zeitungsbälle nach Gebrauch nicht einfach weg, sondern müssen eingesammelt und entsorgt werden.

Material

alte Zeitungen in größeren Mengen

Das Spiel kann auch als Wettkampfspiel gespielt werden. Dazu zwei Mannschaften einteilen und in einem Spielfeld zwei Hälften markieren. Jede Mannschaft hat die gleiche Anzahl an Zeitungsbällen in ihrer Hälfte liegen. Nach dem Startsignal versucht jede Mannschaft möglichst viele Bälle aus dem eigenen in das gegnerische Feld zu werfen. Natürlich auch die, die eben erst gelandet sind.

Gewonnen hat, wer nach dem Schlusssignal die wenigsten Zeitungsbälle im Feld hat.

Einfacher geht das Ganze mit Bierdeckeln statt mit Zeitungsbällen. Die kann man am Ende nämlich stapeln und vergleichen, wer mehr hat und muss die Deckel nicht zählen...

Pastor – Vikar

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.
Kreisspiel, bei dem man den Takt einhalten muss.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste Spieler wird "Pastor" genannt, der zweite "Vikar", die restlichen Mitspieler werden durchnummeriert. Nun beginnt der gesamte Kreis in einem 4/4-Takt zu klatschen:

mit beiden Händen auf die Knie klatschen

in die Hände klatschen

mit den rechten Fingern schnippen

mit den linken Fingern schnippen

Dieser Rhythmus sollte erst mal einige Zeit geübt werden. Wenn das Ganze einigermaßen funktioniert, beginnt das eigentliche Spiel: der Pastor nennt beim Schnippen mit den rechten Fingern seine eigene Bezeichnung, also "Pastor" und beim Schnippen mit den linken Fingern die Bezeichnung eines anderen Mitspielers, z.B. "4". Nun muss Spieler 4 antworten: beim Schnippen mit den rechten Fingern seine Nummer nennen, beim linken Schnippen die eines anderen, z.B. Vikar. Nun muss dieser wiederum antworten.

Wenn ein Mitspieler einen Fehler macht - also zu spätes Antworten, aus dem Rhythmus fallen, o.Ä. -, erhält er die niedrigste Nummer und muss sich an das Ende des Kreises setzen. Die anderen rücken gegebenenfalls auf. Ziel des Spieles ist es, Pastor zu werden.

Einige kennen dieses Spiel als Peter Paul, d.h. aus dem Pastor wird Peter, aus dem Vikar Paul.

Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass Peter nur Paul rufen kann, ansonsten jeder jeden. So ist es interessanter Peter zu werden, der hat die leichteste Aufgabe... Außerdem kann auch noch „Eseli“ eingeführt werden – das ist dann derjenige, der die niedrigste Nummer hat.

Wenn diejenigen die Fehler machen ausscheiden, wird es für die verbleibenden schwieriger und das Spiel hat ein absehbares Ende.

Gerichtet und Sortiert

www.gruppenspiele-hits.de

Dauer

ca. 5-10 Minuten

Gruppengröße

je mehr desto besser

Spielbeschreibung

Je nach Größe der Gruppe werden Untergruppen gebildet. Die Gruppe stellt sich dann in der richtige Reihenfolge oder Sortierung auf. Nach dem Alter, nach der Größe, nach der Haarfarbe, der Augenfarbe, nach der Schuhgröße, sortiert nach Gewicht, alphabetisch nach dem Vornamen, anschließend nach dem Nachnamen.

Schrei-Spiel

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Dieses Spiel ist prima geeignet, Aggressionen und überschüssige Kraft bei den Spielern abzubauen. Vor allem jüngere Spieler entwickeln bei diesem Spiel einen sehr großen Ehrgeiz und sind danach meistens körperlich sehr geschafft.

Spielverlauf

Die Spieler werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Gruppe bestimmt nun einen Hörer, der sich hinter die andere Gruppe stellt. Die Gruppe denkt sich nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem Hörer zuschreien will. Auf ein Startzeichen hin schreit nun die eine Mannschaft ihrem Hörer ihr Wort zu. Die andere Mannschaft versucht die erste zu übertönen. Das geht solange, bis der Hörer das Wort verstanden hat und dem Spielleiter ein Zeichen gibt. Danach wechseln die Aufgaben der Gruppen. Das Spiel kann wiederholt werden, bis alle müde und heiser sind.

Varianten

Man teilt die Spieler in vier Gruppen ein. Dann setzt man jeweils einen aus der Gruppe mit dem Rücken zu seiner Gruppe in die Mitte. Die vier Leute in der Mitte sitzen Rücken an Rücken. Die vier Gruppen bekommen Zettel auf denen z.B. die Bremer Stadtmusikanten (Hahn - Katze - Hund - Esel) in unterschiedlicher Reihenfolge stehen. Die Hörer sollen nun durch Zurufen die Reihenfolge genannt bekommen. Der Hörer, der meint, die Reihenfolge seiner Gruppe erkannt zu haben, hebt den Arm. Ist die Antwort falsch, scheidet die Gruppe aus.

Drei Stöckle

www.gruppenspiele-hits.de

Dauer

60 Minuten

Alter

ab 10 Jahre

Gruppengröße

ab 10 Personen interessant

Material

2x jeweils 3 Stöckle oder 2 Fahnen, Markierungsmaterial

Spielbeschreibung

Ein Spielgebiet (Wald oder Wiese) wird in 2 Hälften geteilt. In der eigenen Spielhälfte stellt jede Mannschaft eine Pyramide aus 3 Stöckchen auf. Um die Pyramide wird ein Bannkreis von 5 Metern aus Sägemehl oder anderem Markierungsmaterial markiert. Jede Gruppe muss nun versuchen die Pyramide der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen. Gefangen genommen kann derjenige werden, der sich in der gegnerischen Spielhälfte befindet und abgeschlagen wurde. Gefangene kommen zur Pyramide innerhalb des Bannkreises. Erreicht ein Spieler den Bannkreis und wurde zuvor nicht abgeschlagen, dann darf dieser die Pyramide umwerfen. Damit sind automatisch alle Gefangenen befreit und erhalten freien Abzug bis ins eigene Spielfeld.

Alternative

Anstatt von 3 Stöckchen wird eine Fahne gut sichtbar aufgestellt (Capture the Flag). Die Fahne ist zu holen und ins eigene Lager (oder mindestens Spielhälfte) zu bringen ohne abgeschlagen zu werden. Wird er abgeschlagen so ist die Fahne herauszugeben. Gefangene dürfen eine Kette bilden, wobei aber mindestens ein Gefangener noch innerhalb des Bannkreises stehen muss. Wird nun ein Gefangener von einem Befreier abgeschlagen sind alle Gefangenen dadurch befreit. Dadurch wird die langweilige Wartezeit auf Befreiung etwas verkürzt und erleichtert.

Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die am häufigsten die Pyramide umwerfen oder die Fahne erobern konnte. Gewonnen hat man auch eine Spielrunde, wenn es gelang alle Gegner gefangen zu nehmen.

*Das Spiel gibt es in ähnlicher Art auch unter dem Namen Pott Pott Pott. Dabei gibt es nur einen Fänger (alle anderen verstecken sich), der die anderen fängt, indem er seinen Fuß in die Stockpyramide stellt und „Pott Pott Pott *Name*“ ruft – natürlich nur wenn er die Person auch gesehen hat. Die gefangene Person muss sich dann zur Pyramide stellen.*

Wenn ein Mitspieler/eine Mitspielerin, der/die bislang noch nicht gefangen wurde, die Pyramide umwerfen kann, sind alle Gefangenen wieder befreit. Schafft es der Fänger alle zu fangen, muss der erste Gefangene weiter suchen und fangen.

Gruppenreise nach Jerusalem

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Im Gegensatz zu der bekannten Art des Spiels geht es hier darum, mit allen Spielern auf möglichst wenig Stühlen zu stehen.

Vorbereitung

Wie bei der normalen "Reise nach Jerusalem" die Stühle mit der Rückenlehne in zwei Reihen aneinander stellen.

Spielverlauf

Die Musik startet und die Spieler gehen um die Stühle herum. Stoppt die Musik, müssen alle Spieler versuchen, sich auf die vorhandenen Stühle zu stellen, ohne mit einem Körperteil den Boden zu berühren. Ist dies vollbracht, setzt die Musik wieder ein und die Spieler gehen wieder herum. Währenddessen nimmt der Leiter einen Stuhl weg. Dann stoppt die Musik wieder und alle versuchen, sich gemeinsam auf die Stühle zu stellen. Das geht solange weiter, bis es keine Möglichkeit mehr gibt, alle Spieler auf die Stühle zu bekommen.

Bemerkungen

Es muss vorsichtig gespielt werden, um Verletzungen und Stürze zu vermeiden, hierzu können zusätzliche Abstützungen, wie Schränke, Stangen, Seile, etc. verwendet werden. Man könnte die Teilnehmer auch in zwei oder mehr Gruppen einteilen und wer zuerst mit allen Teilnehmern auf jeweils gleich vielen Stühlen steht, gewinnt. Oder welche Gruppe es auf die wenigsten Stühle schafft. Man kann bestimmte Regeln zum Erschweren einführen, dass sich die Teilnehmer beispielsweise nicht an den Händen halten dürfen, oder Spieler zusammengebunden werden (Achtung! Verletzungsrisiko).

Material

Stuhlreihe, Abstützungen z.B. die Raumdecke, eine Schrank, die Wand, Seile, etc.

Liebling ich liebe Dich, aber

www.gruppenspiele-hits.de

Dauer

10 Minuten

Gruppengröße

ab 10 Personen interessant

Spielbeschreibung

Alle sitzen im Kreis, ein Stuhl weniger wie Personen und ein Kandidat wird ausgewählt. Dieser Kandidat oder Kandidatin setzt sich zu irgend jemandem auf den Schoß und 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.

Ziel ist es möglichst ernst zu bleiben, was einigen natürlich schwer fallen dürfte.

Einige kennen vielleicht auch den Text: „Hey Babe, ich liebe dich Babe. Und wenn du mich auch liebst Babe, dann schenk mir ein Lächeln, Babe.“ Und die Antwort: „Hey Babe, ich liebe dich auch Babe. Aber ich kann dir kein Lächeln schenken, Babe...“

Lustige Zugfahrt

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.
Alles nachmachen - lustig für jeden Zuschauer...

Spielverlauf

Neben dem Spielleiter sitzen 3 - 10 Mitspieler auf Stühlen oder einer Bank (Boden geht zur Not auch). Der Spielleiter erklärt, dass die Spieler ihm alles nachmachen müssen. Er fängt an und sagt "Ich sitze im Zug" Der erste Spieler wiederholt "Ich sitze im Zug" usw. bis jeder Spieler durch ist. In den nächsten Durchgängen wird der Satz immer länger:

"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause"

"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause nach [Ort]" (je länger und komplizierter der Ort, desto lustiger)

"Ich sitze im Zug und fahre nach Hause nach , das Einzige was ich dabei habe ist mein Strickzeug" (Beim Wort 'Strickzeug' wird so getan, als ob man strickt und dieses nun immer fortgesetzt, was dann auch die Mitspieler tun müssen)

"(...) das Einzige was ich dabei habe ist mein Strickzeug und meine Trittnähmaschine" (Zusätzlich zum Stricken wird nun noch mit den Füßen auf einem unsichtbaren Pedal gewippt)

"(...) und mein Hulahoop-Reifen" (Hierbei wird kurz aufgestanden, der passende Hüftschwung eingebracht, dann wieder hinsetzen und stricken/treten. Dieses wird nun ständig wiederholt)

"(...) und meine Kuckucksuhr" (Aufstehen, die Hände zum Rufen vor den Mund und "Kuckuck" rufen, wieder hinsetzen. Dieses wird nun immer wieder mit dem Stricken/Treten und dem Hüftschwung abgewechselt, am besten auch immer beim Sprechen)

Die letzte Runde lautet dann: "...das Einzige, was ich dabei habe, sind diese (3 - 10) Verrückten!"

Das Spiel gibt es auch als „Frau Holle“. Dabei hat Frau Holle: einen krummen Daumen (einen Daumen abgeknickt nach oben halten), noch einen krummen Daumen (den anderen Daumen auch abgeknickt nach oben halten), einen schiefen Mund (den Mund schief stellen), ein blindes Auge (ein Auge zukneifen), eine Tretnähmaschine (s.o.), einen Schaukelstuhl (vor- und zurück schaukeln) und einen Papagei namens Lora (ab und zu den Namen Lora rufen – so wie es ein Papagei auch tun würde)....

Beide Varianten sind natürlich kombinierbar und Ergänzungen immer möglich...

Zoospiel (Elefant, Palme, Toaster)

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Bei diesem Kreisspiel müssen jeweils 3 Mitspieler auf Zuruf bestimmte Tiere pantomimisch und akustisch vorspielen. Die Art und Weise der Bewegungen sorgt dabei regelmäßig für große Lacherfolge.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Dieser zeigt nun auf einen beliebigen Mitspieler und nennt eines der vorher vorgestellten Tiere. Der betreffende Spieler muss nun zusammen mit seinen beiden Nachbarn dieses Tier imitieren. Wer pennt oder einen Fehler macht, kommt in die Mitte.

Leider ist es schwer, dieses Spiel nur mit Text zu beschreiben; besser ist es, wenn es vorgemacht wird. Beschreibende Fotos werden bei Gelegenheit folgen. Die Figuren sollte man erst nach und nach vorstellen, damit sie besser im Gedächtnis bleiben (Mit zwei bis drei Figuren anfangen). Bei jüngeren Kindern sollte man sich auf wenige Figuren beschränken. Wichtig ist, dass man die Darsteller willkürlich aussucht und die Figuren in einer raschen Abfolge hintereinander aufgerufen werden.

Und hier die Tiere:

Elefant: Der mittlere Spieler greift sich mit der rechten Hand an die Nase und steckt seinen linken Arm durch den dadurch entstehenden Ring (Elefantenrüssel); die beiden seitlichen Mitspieler bilden die Elefantenohren, dazu rufen alle "Tröröö!"

Känguru: Der mittlere Spieler bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden "Beutel", die anderen beiden schauen dort hinein und rufen "Süüüß!", weil sie wahrscheinlich das kleine Känguru gesehen haben. Beim „Kotzenden Känguru“ werden von den beiden die außen stehenden Geräusche und Bewegungen gemacht, als würden sie dem/der in der Mitte in den Kängurubeutel kotzen.

Affe: Der mittlere Spieler trommelt sich mit den Fäusten auf den Bauch, die anderen beiden entlausen derweil seinen Kopf. Alle machen Affengeschrei ("Uh Uh Uh!") Es können auch die drei Affen dargestellt werden: Einer hält sich den Mund, einer die Augen, einer die Ohren zu.

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

Ente: Der mittlere Spieler bildet mit beiden flachen Händen vor seinem Mund einen Schnabel, die anderen beiden stehen auf, drehen sich um und wackeln mit dem Hintern. Dabei rufen alle "Quak! Quak!".

Oliver Biegel hat in seiner Spielesammlung (dort heißt das Spiel "Elefant, Palme, Toaster") noch einige andere Motive, die ich hier unbedingt noch vorstellen muss, auch wenn sie nichts mit "Zoo" zu tun haben:

Palme: Der mittlere Spieler streckt seine Arme senkrecht nach oben, die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Dazu machen sie das Geräusch "Wusch" (oder singen: Aloha, aloha...).

Waschmaschine: Die beiden äußeren Spieler fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem mittleren Spieler entsteht, der darin seinen Kopf kreisen lässt (sww. Headbanging); dazu: "Määnäänäänäänään!"

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

Feuerwehr: Der mittlere Spieler macht die Bewegung, an einem waagrecht stehenden Lenkrad zu drehen, die anderen beiden halten ihren jeweils äußeren Arm nach oben und drehen dabei die u-förmig geformte Hand, der eine sagt: "Blaulicht, Blaulicht, Blaulicht", der andere sagt: "Lalü lala, lalü lala".

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

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

Material

Keines

Natürlich gibt es für „Kuh Elch Toaster“ noch mehr Figuren und es können noch vielmehr entwickelt werden...

Kuh: Der/die in der Mitte streckt die Hände aus, so dass die Daumen wie bei einem Euter nach unten zeigen, die Nachbarn "melken" an den Daumen. Alle rufen MUHHH!

Elch: Die Nachbarn stellen dem Mittleren je einen Arm auf die Schulter (wie ein Elchgeweih), der Mittlere beugt sich nach hinten und röhrt dabei.

Apfel: Der Mittlere formt mit dem ganzen Körper den Apfel (breitbeinig hinstellen, Arme rund, Backen aufblasen), die anderen sind der Wurm, der einmal oben und einmal unten aus dem Apfel rauswinkt.

Telefonzelle: Zwei bilden das Haus mit den Händen, der in der Mitte steht auf einem Bein (damit er nicht auf der Leitung steht), hält mit einer Hand den "Hörer" und "wählt" mit der anderen Hand.

Flugzeug: Alle beugen den Oberkörper, der mittlere Spieler genau nach vorn, dabei bildet er mit den Händen einen Propeller, setzt diesen in Betrieb und "prustet" mit dem Mund das Geräusch dazu. Die anderen stellen die Tragflächen eines Flugzeugs dar, winkeln sich also nach links bzw. rechts ab und strecken die Arme nach oben.

Esel: Der Esel ist bekanntlich störrisch, deshalb bleiben einfach alle stehen und rühren sich nicht von der Stelle.

Kühlschrank: Die beiden äußeren bilden das Gehäuse, der Mittlere demonstriert, wie es sich im Kühlschrank anfühlt: Er/sie darf demonstrativ frieren.

Fototermin: Der Mittlere knipst mit einer imaginären Kamera durch die Gegend, die äußeren werfen sich gekonnt in Pose und lächeln, was das Zeug hält.

Schuhe suchen

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

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

Auch als Kennenlernspiel für große Gruppen geeignet: Jeder nimmt sich (ohne verbundene Augen) aus dem Schuhhaufen zwei verschiedene und nicht die eigenen Schuhe und muss den Besitzer suchen.

Evolution

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Dass wir Menschen vom Klapperstorch gebracht wurden, glaubt heutzutage kein Kind mehr. Dass wir uns aber aus einer Amöbe entwickelt haben, ist eine der neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse...

Spielverlauf

Bis zu sechs Entwicklungsstufen werden vorgestellt:

Amöbe (Schwimmbewegungen machen)

Insekt (summen, mit den Flügeln schlagen)

Frosch (quaken, in der Hocke hüpfen)

Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)

Gorilla (die Hände auf die Brust klopfen)

Mensch (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Alle sind anfangs eine Amöbe und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln. Das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und ausknobeln (Schere-Stein-Papier), wer zum nächsthöheren Level fortschreitet. Der Verlierer muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen. Es dürfen immer nur gleichartige Wesen miteinander knobeln. Das bedeutet auch, dass am Schluss von jedem Wesen mindestens eines übrig ist!

Bemerkungen

Hier noch alternative Entwicklungsstufen von der DLRG-Jugend Stormarn:

Das Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)

Das Huhn (watscheln, mit den Ellbogen als Flügel wackeln und gackern)

Der Dinosaurier (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen, Krallen)

Der Ninja (mit einem fiktiven Schwert fechten und tja-jieehh schreien)

Der Weise (aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen, Hand unter Kinn)

Barbar und Bundeskanzler

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 5 bis 15 Spieler im Alter von 8 bis 60 Jahren.

Bei diesem Kreisspiel gibt es eine ausgeprägte Hierarchie unter den Spielern. Barbar, Bettler, Bananenverkäufer, Briefträger, Bahnhofsvorsteher, Bürgermeister, Bundesminister, Bundeskanzler und Bundespräsident führen kurze Gespräche, die immer gleich aufgebaut sind, bei denen man aber nichts falsch machen darf.

Spielverlauf

Jeder Mitspieler bekommt eine im Uhrzeigersinn steigende Berufsbezeichnung, die mit "B" beginnt. Der Erste ist der Barbar, reihum folgen Bettler, Bananenverkäufer, Briefträger, Bahnhofsvorsteher, Bürgermeister, Bundesminister, Bundeskanzler und Bundespräsident (Begriffe zwischen Barbar und Bundespräsident bitte je nach Anzahl der Spieler variieren).

Der Bundespräsident erzählt nun eine kurze Geschichte, in der er irgendeinen Mitspieler einer beliebigen Ungeheuerlichkeit beschuldigt. Der so Angesprochene steht unverzüglich auf und fragt: "Wer? Ich?". Der Bundespräsident: "Ja, Du!", "Ich nicht!", "Wer denn sonst?" Nun nennt der Angesprochene eine neue Bezeichnung aus der Runde, der festgelegte Dialog wiederholt sich. Nun fordert die Hierarchie aber, dass der Niedriggestellte immer aufsteht, wenn er mit dem Höhergestellten redet, der Höhergestellte jedoch immer sitzenbleibt. Außerdem muss der Niedriggestellte den Höhergestellten mit "Sie" ansprechen, umgekehrt muss geduzt werden. Der Einzige, der diesen festgelegten Dialog durchbrechen darf, ist der Barbar. Er als kulturloser Geselle und Allerniedrigster darf sich alles erlauben. Er darf reden, wenn er nicht an der Reihe ist, er darf die Anderen aus dem Konzept bringen, und muss lediglich, wenn ein anderer ihn anspricht und bis zum "Wer denn sonst?" vorgedrungen ist, eine neue Bezeichnung nennen.

Macht Irgendeiner in der Runde einen Fehler, so wird er zum Barbar degradiert, alle Spieler mit niedrigerer Position bis zum Barbaren rücken auf der Karriereleiter einen Platz nach links und nehmen die entsprechende Bezeichnung von ihrem Nachbarn an.

Blinzeln

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Kreissspiel mit ständig wechselnden Paaren. Ein einzelner Spieler versucht durch Blinzeln einen Partner zu finden, was dessen Bewacher aber verhindern möchte.

Vorbereitung

Falls im Stuhlkreis gespielt wird, müssen zwischen den Stühlen große Lücken sein.

Spielverlauf

Dieses Spiel braucht eine ungerade Anzahl von Mitspielern. Die Mitspieler bilden einen Kreis, je zwei Leute hintereinander. Hinten stehen die "Wächter", sie halten die Hände auf dem Rücken und bewachen die "Gefangenen", die vor ihnen auf dem Boden hocken oder auf Stühlen sitzen. Ein "Wächter" steht allein und versucht, durch Zublinzeln einen "Gefangenen" zu befreien. Der so Angeblinzelte versucht, seinem "Wächter" zu entkommen, der ihn natürlich festhalten will (dazu darf er jetzt seine Hände nach vorne nehmen).

Schafft es der "Gefangene", zum Blinzeln-Wächter überzulaufen, so wird er selbst zum Wächter, der vorher Alleinstehende wird sein Gefangener, und der unaufmerksame Wächter muss sich einen neuen Partner "erblinzeln".

Simon Says

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

„Simon Says“ [ˈsɑːm?n?s?z] (engl. für „Simon sagt“) ist ein amerikanisches Kinderspiel. Es ähnelt dem Spiel „Alle Vögel fliegen hoch“ und dem Pfänderspiel „Kommando Pimperle“.

Spielregeln

Einer der Spieler ist „dran“, d.h. er spielt den „Simon“: Er gibt den anderen Spielern Anweisungen, z.B. „Spring hoch“ oder „Berühre deine Zehen“. Die anderen Spieler haben diese Anweisungen zu befolgen, allerdings, und das ist zentrales Element des Spiels, dann und nur dann, wenn er vorher auch „Simon sagt“ sagt.

Befolgt ein Spieler eine Anweisung ohne „Simon sagt“, befolgt er eine mit „Simon sagt“ nicht, lässt er sich zu viel Zeit oder macht er etwas nicht wie angesagt, so ist er „raus“. Letzteres wird aber hinsichtlich der Korrektheit eher locker gehandhabt, da es mehr um das Verstehen der Anweisungen geht als um deren korrekte Ausführung. Ein Spieler, der beispielsweise auf die Anweisung „Simon sagt: Berühre deine Zehen“ sich sichtbar bemüht, seine Zehen zu berühren, aber nicht so weit mit den Händen hinunter kommt, ist üblicherweise nicht „raus“. Der Simon wiederum darf auch keine Anweisungen erteilen, die nicht befolgbar sind (z.B. das rechte Bein heben, wenn das linke Bein noch gehoben ist) oder die zwangsweise zum Ausscheiden führen müssen (z.B. „Simon sagt: Spring hoch.“ und anschließend „Komm herunter.“, ohne „Simon sagt“).

Der letzte Spieler, der „drinnen“ ist, gewinnt.

Kann natürlich auch ohne Ausscheiden und nur zum Spaß gespielt werden.

Riese Elfe Zauberer

www.spielereader.de

Seile oder Kreide
Max. 30 Personen
Ab 8 Jahren
Ab 10 Minuten

Spielanleitung

Dieses Spiel dreht sich um drei sehr unterschiedlichen Arten von Wesen: Den Riesen, sie stehen auf den Zehen und recken sich mit ausgestreckten Armen so hoch wie möglich in die Luft, schauen wild und grimmig drein und brüllen: „Riesen!“ Aus den Elfen, die sich ganz klein machen, die Schultern einziehen und ihren Namen nur ganz leise wispern, und den Zauberern, die mit buckeligem Rücken, magischem Blick und verzaubernden Gesten „Zauberer“ zischen. Die Macht in diesem Königreich ist so verteilt, dass keiner über alle anderen herrschen kann. Die Riesen sind sehr stark und können die winzigen Elfen leicht überwältigen. Sie sind aber ziemlich dumm und können sich deshalb den magischen Kräften der Zauberer nicht entziehen. Und obwohl die winzigen Elfen den Riesen nicht gewachsen sind, können sie die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen. Die Zauberer werden mit den Riesen fertig, sind aber gegenüber den winzigen Elfen machtlos. Also besiegen die Riesen die Elfen, die Elfen die Zauberer, die Zauberer die Riesen. Zunächst proben alle Teilnehmenden die einzelnen Charaktere des mythischen Dramas. Anschließend werden zwei Teams gebildet und ein Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden abgesteckt. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Riesen“, „Elfen“, „Zauberer“, wobei sie jedes mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt eine Elfenschar einer Riesenschar gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie einzufangen, flitzen die Elfen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Elfen den Zauberern Beine machen, oder dass die Zauberer flüchtende Riesen verfolgen. Wird ein Teilnehmer von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über. Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Variation

Für Freizeiten im Süden: Dschungel, es gibt Löwen, Jäger, Schwiegermütter. Löwen schlagen die Schwiegermütter, Jäger die Löwen, Schwiegermütter die Jäger.

Englische Bulldogge

www.spieledatenbank.de/

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren.

Eine Mischung aus "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann" und "Rugby" ohne Ball.

Spielverlauf

Zuerst wird die "Bulldogge" bestimmt. Nun stellt sich die große Gruppe auf eine Seite der Wiese auf und die Bulldogge auf der anderen. Jetzt ruft die Bulldogge: "Englische Bulldogge 1,2,3" und das Spiel startet.

Die Gruppe muss versuchen, auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen, ohne sich von der Bulldogge fangen zu lassen. Die Bulldogge muss versuchen das zu verhindern und ihre Mannschaft zu vergrößern. Sie muss einen Spieler der Gegengruppe fangen, hochheben und rufen: "Englische Bulldogge 1,2,3" Nur wenn sie das schafft, ohne dass der Gegenspieler während dessen den Boden berührt, hat sie ihn gefangen und er muss bei der nächsten Runde mitfangen. Der Gegenspieler kann sich natürlich dabei mit allen Mitteln wehren. Die anderen Mitspieler können ihrem Kameraden jedoch helfen, in dem sie versuchen ihn zu befreien. Dazu reicht es schon, ihn einfach nur fest zu halten, da er ja dann durch sie den Boden berührt. Sind sie allerdings schon weiter gelaufen, als der Gefangene, dann dürfen sie auch nicht mehr umdrehen. Dies darf nur die Bulldogge und ihre Mannschaft.

Wenn alle gefangen sind und nur noch einer übrig ist, dann ist dieser die neue Bulldogge. Dieses kann man dann so lange weitertreiben, bis man keine Lust mehr hat, oder die blauen Flecken zu groß werden :)

Bemerkungen

Englische Bulldogge ist ein sehr turbulentes Spiel, welches mit den "richtigen" Mitspielern, sehr schmerzhaft werden kann. Macht aber riesig viel Spaß!

Dieses Spiel kann nur ohne Verletzte gespielt werden, wenn alle Spieler auch im größten Chaos darauf achten, niemandem weh zu tun. Auch sollten alle Spieler etwa gleich kräftig sein (also nicht 8-jährige mit 14-jährigen spielen lassen). Das Spielfeld sollte ferner nicht gerade aus Beton oder Asphalt bestehen.

Mülleimercatchen

Die Teilnehmenden stellen sich in einen Kreis und haken sich mit den Armen ein. In der Mitte des Kreises steht ein (Müll-)Eimer (natürlich leer). Mit dem Startsignal der Spielleitung beginnen alle sich gegenseitig zu schubsen und zu zerren, denn wer den Eimer berührt, scheidet aus. Aber: die Arme dürfen dabei nicht los gelassen werden, der Kreis muss immer geschlossen sein. Die beiden, bei denen die Kette reißt, scheiden auch aus.

Sieger ist, wer am Schluss übrig ist.

Beachten

Jedes mal, wenn jemand ausscheidet, eine ganz kurze Pause machen, damit jeder wieder fest einhaken kann.

Bei diesem Spiel muss unbedingt darauf geachtet werden, dass bei einem „Stopp“ der Spielleitung tatsächlich jeder stoppt.

Das Spiel ist super um überschüssige Kräfte los zu werden und birgt viel Action. Deshalb gut auf die Spieler kucken und ggf. eingreifen, wenn es brutal wird!

Zipp-Zapp

www.spieledatenbank.de

Kurzbeschreibung

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren.

Klassisches Kreisspiel. Bei "Zipp" muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei "Zapp" den des rechten. Bei "Zipp-Zapp" müssen alle Mitspieler aufstehen und sich einen anderen Platz suchen.

Spielverlauf

Die Mitspieler sitzen im Kreis. Es ist ein Stuhl weniger im Kreis als Mitspieler da sind. Ein Spieler steht also in der Mitte. Er zeigt nun auf einen beliebigen Mitspieler und sagt entweder "Zipp", "Zapp" oder "Zipp-Zapp". Bei "Zipp" muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen, bei "Zapp" den des rechten. Weiß er den entsprechenden Namen nicht, so muss er in die Mitte und der Spieler in der Mitte darf sich auf den freigewordenen Stuhl setzen. Ruft der Spieler in der Mitte "Zipp-Zapp", so müssen alle Mitspieler aufstehen und sich auf einen anderen Platz setzen (nicht jedoch auf einen direkt benachbarten Platz). Der Spieler in der Mitte hat in dem entstehenden Chaos die Gelegenheit, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Derjenige, der keinen Stuhl mehr findet, setzt das Spiel fort.

Sonne, Schiff und Sturm

www.kjr-pi.de/spielekartei.htm

Material

Decke, gelber Luftballon oder ähnliches

Spielverlauf

Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, in der Begriffe Sonne, Schiff und Sturm öfter mal vorkommen. Wenn eines dieser Wörter auftaucht, sollen die Mitspieler in der vorher erklärten Weise reagieren. Z.B. Bei "Sonne" zum gelben Luftballon laufen und ihn berühren. Bei "Schiff" auf eine Decke (das Schiff) springen. Bei "Sturm" stellen sich alle ganz dicht schützend zusammen.

Funker Funker

www.spielew iki.org

ist ein Kennenlernspiel im Stuhlkreis für das kein Material benötigt wird.

Regeln

Einer der Spieler im Kreis fängt an und sucht sich einen anderen Spieler aus und beginnt mit ihm zu funken. Dazu muss er seine Hände zu Antennen am Kopf formen und sagen:

Funker (eigener Name) funkt an Funker (Name des Mitspielers, der angefunkt wird)

Diejenigen, die direkt neben dem Funkenden sitzen, müssen (um die Funkkraft zu verstärken) mit einer Antenne mitfunken, d.h. sie nehmen die Hand, die dem Funkenden am nächsten ist, und halten sie als Antenne an ihren Kopf.

Der Angefunkte funkt schnellstmöglich an den nächsten Mitspieler weiter . Natürlich braucht auch er Funkverstärker an seiner Seite...

Wenn jemand seinen Einsatz verpennt, seine Antenne nicht oder zu spät ausfährt, scheidet aus. Wer jemanden anfunkt, der schon ausgeschieden ist, scheidet auch aus.

Namen Schreien

www.spielwiki.org

ist ein einfaches Kennenlernspiel, das auch Konzentration und Geschwindigkeit erfordert.

Material

Es wird eine Decke (oder Leintuch, großer Karton, etc.) benötigt. Leicht spielbar ist das Spiel, wenn den Gruppen jeweils ein Raum zur Verfügung steht, und die Leiter an der Tür dazwischen stehen.

Regeln

Die Spieler sollten die Namen aller Mitglieder der anderen Gruppe kennen.

Die zwei Gruppen wählen jeweils, unerkannt durch die andere Gruppe, einen Spieler aus. Diese beiden stellen sich gegenüber auf, durch den Sichtschutz (Decke) getrennt (wie bei "Herzblatt"). Die Spielleiter lassen die Decke fallen, so dass sich die beiden Spieler sehen können. Sie müssen dann so schnell wie möglich den Namen des anderen Spielers sagen. Der Spieler, der dies schneller schafft, erhält einen Punkt für seine Gruppe.

Namensbällchen

www.spielew iki.org

Material

Ein kleiner leichter Ball (z.B. Tischtennisball)

Jeder Spieler benötigt einen Joghurtbecher, Plastikbecher oder ähnliches

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis, jeder hält einen Becher in seinen Händen. Ein Spieler hat den Ball, wirft ihn in der Mitte des Kreises in die Höhe und sagt dabei einen Namen eines anderen Spielers. Dieser andere Spieler muss nun mit seinem Joghurtbecher den Ball fangen, bevor er auf den Boden fällt.

Anschließend darf der Spieler, ob er "seinen" Ball gefangen hat oder nicht, die nächste Runde starten

Kissenschlacht

www.spielew.iki.org

ist ein Wettbewerb für zwei Gruppen im Sitzkreis.

Material

zwei Kissen (oder ähnliche Gegenstände)

Ablauf

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen (durch 1-2-Abzählen im Kreis). Es soll immer abwechselnd ein Spieler jeder Gruppe sitzen.

An zwei gegenüberliegenden Enden des Kreises wird nun jeweils ein Kissen an die Teams gegeben. Nach dem Startsignal geben beide Teams ihren Polster im Uhrzeigersinn weiter. Sie müssen ihn dabei jeweils an den übernächsten Spieler geben (der ja in der eigenen Gruppe ist). Ziel ist, den Polster der gegnerischen Gruppe zu überholen.

Klopfen

www.spielew iki.org

ist ein Kreisspiel für beliebig viele Mitspieler. Das Spielprinzip ist simpel, erfordert aber Konzentration. Es wird üblicherweise um einen Tisch sitzend gespielt, es geht aber auch im Stuhlkreis und zur Not geht auch am Boden.

Regeln

Alle Spieler setzen sich rund um den Tisch auf und legen die Handflächen auf den Tisch. Dabei werden die Arme mit den beiden Nachbarn verschränkt. Aus Sicht eines Spielers liegen also von Links nach Rechts zuerst die eigene linke Hand, dann die rechte Hand des linken Nachbarn, dann die linke Hand des rechten Nachbarn, dann die eigene rechte Hand.

Ein Mitspieler beginnt zu Klopfen, schlägt also einmal mit der Hand auf den Tisch. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, die jeweils nächste Hand klopft ebenfalls und so weiter. Wichtig ist die Reihenfolge der Hände, nicht der Spieler. Klopft ein Spieler doppelt, dann bedeutet dies einen Richtungswechsel.

Wer einen Fehler macht, muss die "Fehlerhand" aus dem Spiel nehmen. Fehler können sein:

- mit der falschen Hand klopfen
- gar nicht klopfen (2, 3 Sekunden Limit)
- Hand zu früh zum Klopfen heben (etwa bei überraschendem Richtungswechsel)

Ich sitze im Grünen

www.spielewiki.org

ist ein einfaches Spiel im Sesselkreis. Es wird kein weiteres Material benötigt. Da die Namen der Mitspieler benutzt werden, kann es auch als Kennenlernspiel zum Merken der Namen der Gruppenmitglieder gespielt werden. Das Spiel ist eine actionreichere Variante des Spieles "Mein linker Platz ist frei".

Material

Einen Stuhl mehr als Mitspieler.

Ablauf

Die Spieler sitzen im Kreis auf den Stühlen, ein Stuhl bleibt frei. Der Spieler links neben dem freien Stuhl beginnt. Er rutscht auf den freien Stuhl und sagt dabei:

Ich sitze ...

Der nächste Spieler rutscht nun ebenfalls nach und fährt fort:

... im Grünen ...

Wieder der nächste Spieler rutscht nach und sagt:

... und liebe ...

Und noch einer

... ganz heimlich ...

Bis schließlich der fünfte Spieler an die Reihe kommt, nachrutscht und einen Namen der Mitspieler sagt (allerdings nicht seine unmittelbare Nachbarn).

Der genannte Spieler muss nun auf den freien Platz laufen. Die beiden Spieler links und rechts von ihm dürfen ihn daran hindern, müssen aber dabei sitzen bleiben. Kann der Spieler entkommen, dann setzt er sich auf den freien Platz, ansonsten muss er sitzen bleiben. Anschließend beginnt die nächste Runde wieder vom freien Platz weg.

Kann natürlich auch ohne Festhalten, aber dafür mit mehr Tempo gespielt werden

Bodyguard

www.spielew iki.org

ist ein Ballspiel für beliebig große Gruppen.

Material

- ein weicher Ball zum Abschießen

Ablauf

Alle Spieler bis auf zwei stellen sich im Kreis auf. Der Kreisradius sollte an das Alter der Spieler angepasst sein. Je älter die Spieler sind, desto größer wird der Radius sein. Zwei Spieler haben eine Sonderfunktion: einer ist der VIP, der andere sein Bodyguard. Beide stehen in der Kreismitte.

Die Spieler am Kreis haben die Aufgabe, den VIP mit dem Ball abzuschießen. Der VIP muss verhindern, den Ball zu berühren. Berührt er den Ball auch nur mit einem Körperteil, hat er verloren; auch das Fangen des Balles gilt nicht und führt zur Niederlage.

Der Bodyguard muss das Abschießen seines VIPs verhindern: er muss den Ball unbedingt abwehren. Es ist völlig egal, wie er das tut: er darf den Ball fangen, mit den Händen oder sonstigen Körperteilen abwehren und sich schützend vor den VIP stellen. VIP und Bodyguard dürfen sich frei im Kreis bewegen, diesen aber nicht verlassen.

Variante

- besonders schwierig wird es bei zwei oder noch mehr Bällen
- bei vielen Mitspielern und entsprechend großen Kreisen kann man auch die Anzahl der VIPs und Bodyguards erhöhen (z.B. 4 Bälle, 3 Bodyguards, 2 VIP)

Wildschwein

www.spielew iki.org

ist ein einfaches Bewegungsspiel. Die Spieler müssen dabei hüpfen, um einem Wildschwein auszuweichen.

Material

Es wird ein (dünnes) Seil mit einem leichten Gewicht am Ende benötigt.

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis. Eine Person (meist ein Spielleiter) steht in der Mitte. Er lässt das Seil (Wildschwein) um sich kreisen, indem er sich um die eigene Achse dreht. Dabei gibt er langsam immer mehr Seil nach, so dass es die Spieler berührt. Das Seil soll dabei möglichst nahe am Boden sein. Die Spieler müssen nun immer rechtzeitig hüpfen, um nicht vom Seil getroffen zu werden. Schafft das ein Spieler nicht rechtzeitig, scheidet er aus, erhält einen Strafpunkt oder muss selbst in die Mitte.

Der Eier-Test

Martin Völkening: Meine schönsten kooperativen Spiele

Spieleralter

ab 12 Jahren

Material

Eier, Strohhalme, Klebefilm

Hinweise

Fallen die Eier auf harten Untergrund, ist es ratsam eine Folie auszubreiten, damit die „Sauerei“ nicht so groß wird. Auf alle Fälle sollten die Eier nicht einfach liegengelassen, sondern entsorgt werden.

Ein schönes und lustiges Spiel, um das Improvisationsvermögen und die Kooperation einer Gruppe zu stärken.

Dieses Spiel wird in Kleingruppen von 4-5 Spieler gespielt.

Jede Kleingruppe erhält die folgende Materialien:

- 1 rohes Ei
- 25 Strohhalme und
- 1,25m Klebefilm.

Die Aufgabe besteht nun darin, das Ei mit diesen Materialien so zu „verpacken“, dass es einen Sturz aus 2,5 m Höhe unbeschadet übersteht. Dafür dürfen jedoch nur die angegebenen Materialien verwendet werden.

Jede Gruppe erhält für die Konstruktion ihres „Eirettungssystems“ 30-40 Minuten Zeit. Nach dieser Zeit darf am eigentlichen System nicht mehr gebaut werden, die Gruppe hat jetzt nochmals 5-10 Minuten Zeit sich einen Namen und eine gute „Präsentation“ für ihr Rettungssystem zu überlegen.

Danach treffen sich alle Kleingruppen und präsentieren gegenseitig ihre „Eirettungssysteme“.

Sollten die Eier den Sturz aus dem Fenster nicht überstehen, so kann man das Spiel wiederholen. Haben die Eier dagegen den Sturz unbeschadet überstanden, so kann man sich an größere Höhen wagen.

Kommando Pimperle

www.gruppenspiele-hits.de

Spielbeschreibung

Eine Person wird zum Kommandant Pimperle ernannt. Die restlichen Gruppenmitglieder versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen.

Kommando Pimperle: mit dem Zeigefinger auf die Tischkante klopfen.

Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt.

Kommando Hoch: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gelegt.

Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt

Kommando Turm: Krallenartig werden die Hände auf den Tisch gelegt.

Die Kommandos dürfen nur befolgt werden, wenn das Wort Kommando gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur Flach gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es.

Alternative

(stehend im Kreis)

Kommando Pimperle: alle hüpfen hoch und runter

Kommando Rücken: alle legen sich flach auf den Rücken

Kommando Bauch: alle legen sich flach auf den Bauch

Kommando Bock: alle stellen sich gebeugt in Bockstellung auf

Kommando Doppelbock: jeweils 2 Personen liegen flach übereinander

Kommando Stapel: jeweils 3 Personen liegen flach übereinander.

Kommando Pferd: immer 2 Personen bilden ein Huckepackpferd.

Wertung

keine Wertung vorgesehen. Wer Fehler macht kann ausscheiden, oder es kann eine Pfandabgabe vereinbart werden .

Namenschlagen (Abklatschen)

www.spielew iki.org

ist ein schnelles Kennenlernspiel im Kreis. Es eignet sich für beliebig viele Mitspieler, man kann es ab etwa 8 Spielern gut spielen. Sehr nützlich ist es zum Lernen und Merken von Namen der Mitspieler.

Material

eine Zeitung oder Papierrolle

Regeln

Die Spieler stellen sich im Kreis auf oder sitzen im Stuhlkreis, ein Spieler steht in der Mitte.

Ein Spieler beginnt und schreit den Namen eines anderen Mitspielers. Dieser muss nun schnell reagieren und ebenfalls einen weiteren Mitspielernamen nennen, und so weiter. Der Spieler in der Mitte muss dabei versuchen, den aktuell Genannten mit der Zeitung abzuklatschen (natürlich nur auf die Beine, keinesfalls auf den Kopf). Gelingt ihm dies, bevor dieser einen (gültigen) Namen ausgesprochen hat, so tauschen die beiden Plätze, ein neuer Spieler ist in der Mitte.

Varianten

- Es kann variiert werden, ob man unmittelbar zurückgeben darf, also wenn A den B ruft, ob B wieder A rufen darf.
- Eine Sonderregel kann sein, dass weibliche Mitspieler nur männliche Namen rufen dürfen und umgekehrt (dadurch werden oft Freundesgruppen aufgebrochen, die sich sonst ständig gegenseitig benennen).

Möglich ist auch eine namenlose, aber dafür kraftaufwendigere Variante: in der Mitte steht zusätzlich noch ein (leerer) Mülleimer, in welchem die zusammengerollte Zeitung ist. Der Fänger in der Mitte nimmt die Zeitung und berührt damit irgendeinen anderen sitzenden Mitspieler und stellt die Zeitung zurück in den Eimer. Sein Ziel ist es, den Platz des Berührten zu besetzen. Dieser jedoch schnappt sich die Zeitung (und zwar erst dann, wenn sie wieder im Eimer ist) und muss den anderen damit berühren, ehe er auf dem Platz sitzt. Rangeln ist erlaubt, Taktik und Geschicklichkeit empfohlen.

Wie bei jedem Rauf- und Rangelspiel muss die Spielleitung klare Regeln vorgeben und darauf achten, dass sie eingehalten werden.

Kommissar X

Die Spieler sitzen im Kreis und bekommen jeder eine Zahl. Der blinde Kommissar in der Mitte nennt zwei Zahlen. Diese müssen dann ihren Platz tauschen, ohne abgeschlagen zu werden. Erwischt der Kommissar jemanden, wird dieser zum Kommissar und gibt seine Nummer dem erfolgreichen Vorgänger.

Varianten

- Namen der Mitspieler (zum Kennenlernen)
- "Verreisen": Städtenamen statt Zahlen
- Spielkarten verdeckt verteilt, jeder Spieler merkt sich seine Karte, die wieder eingesammelt wird. Der Kommissar erhält den gemischten Stapel und kann nun immer zwei Karten nennen. Die Spieler mit den Karten müssen nun versuchen, die Plätze zu tauschen. Der Reiz liegt in der Kontaktaufnahme der Spieler, da niemand weiß, wer denn zum Beispiel die Herzdame ist.

Smarties und Stories

www.gruppenspiele-hits.de

Material

Süßigkeiten oder Klopapierrolle

Spielbeschreibung

Aus einer Tüte Smarties, M&Ms, Gummibärchen oder Bonbons nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl (maximal 5). Anschließend wird gesagt, dass jeder etwas von sich erzählen soll. Und zwar pro Smartie etwas anderes. Wer viel genommen hat, erzählt viel, wer wenig genommen hat erzählt weniger.

Alternative

Anstatt Süßigkeiten geht auch eine Klopapierrolle. Jeder reißt sich ein paar Blätter ab. Pro Blatt eine Story, eine Eigenschaft, oder pro Blatt darf von den anderen eine Frage gestellt werden.

Kaiserball

www.spielew iki.org

ist ein Ballspiel (Abschießspiel) für zwei Gruppen.

Material

Neben Markierungen für das Spielfeld wird natürlich ein Ball zum Abschießen benötigt.

Ablauf

Zwei Gruppen werden gebildet. Jede Gruppe bestimmt - geheim - einen Kaiser und einen Hofnarren.

Die beiden Gruppen stehen sich am Spielfeld gegenüber, durch die Mittellinie getrennt; alle Spieler müssen im Feld ihrer Gruppe bleiben. Mit dem Ball darf nun versucht werden, einen Spieler der gegnerischen Mannschaft abzuschießen. Gelingt dies, scheidet dieser Spieler aus und verlässt das Spielfeld. Die Gruppe, in deren Spielfeld der Ball liegen bleibt, darf den nächsten Schuss tätigen. Ansonsten gelten die üblichen (modifizierbaren) Abschießregeln (nicht auf den Kopf zielen; berührt der Ball zuerst den Boden und nicht den Spieler, gilt das nicht als Treffer; Übertritt und Entführen des Balles aus dem gegnerischen Spielfeld sind nicht erlaubt; ...).

Die beiden benannten Spieler in jeder Gruppe (Kaiser und Hofnarr) haben folgende Sonderfunktionen: der Hofnarr kann nicht abgeschossen werden, er ist immun. Wird aber der Kaiser abgeschossen, hat die Gruppe verloren. Der Hofnarr wird also alles daran setzen, "seinen" Kaiser (natürlich aber auch die anderen Spieler) so gut wie möglich zu decken. Dabei ist es natürlich von Vorteil, wenn die gegnerische Gruppe nicht weiß, wer der Hofnarr und wer der Kaiser ist! Je länger dies geheim gehalten werden kann, desto größer ist der Vorteil für die Gruppe. Der Hofnarr darf also zumindest am Anfang nicht zu offensichtlich jeden Ball abfangen, der Kaiser nicht zu offensichtlich ganz hinten am Spielfeld stehen und sich hinter anderen verstecken.

Ballwurfkette (Vorwärtsball)

www.wikipedia.org

ist ein Geschicklichkeitsspiel. Es kann auch als Kennenlernspiel eingesetzt werden.

Material

- kleine Bälle oder ähnliche Wurfgegenstände

Ablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter beginnt mit einem Ball 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.

Es kann auch ausprobiert werden, in welcher Zeit es die Gruppe schafft, den Ball weiterzugeben.

Möglich ist es auch, dass nur ein Ball den ursprünglichen Weg geht (Vorwärtsball). Der nächste Ball ist dann ein Rückwärtsball, d.h. er geht den selben weg, aber eben rückwärts. Nach und nach wird dann ein Rechtsrumball und ein Linksrumball eingeführt, die dann an den rechten bzw. den linken Nachbarn weitergegeben werden. Für ganz Geschickte kommt dann noch ein Rechtsrumfußball und ein Linksrumfußball dazu, der mit dem Fuß an den rechten bzw. linken Nachbarn weitergeschoben wird.

Hier ist es sinnvoll unterschiedliche Bälle zu nutzen und für die beiden Fußbälle welche zu nehmen, die nicht so leicht wegrollen.

Aufgabenliste

www.spielew.iki.org

ist ein Kennenlernspiel für beliebig große Gruppen. Jeder Spieler erhält dabei eine Liste an Aufgaben, die er zu erledigen hat.

Material

Pro Spieler wird eine Liste (etwa: A4-Zettel) benötigt.

Vorbereitung

Die Spielleiter müssen im Vorfeld die Liste vorbereiten und vervielfältigen.

Ablauf

Jeder Spieler erhält eine Liste an Aufgaben. Diese muss jeder erfüllen. Nach jeder erfüllten Aufgabe kann diese durchgestrichen werden. "Gewonnen" hat der Spieler, der dies als erstes schafft. Bei diesem Spiel gilt aber eindeutig: der Weg ist das Ziel, das Gewinnen nur Nebeneffekt (oder ganz unnötig).

Wenn die Aufgaben außen Rund um den Zettel geschrieben sind, können diese durch einfaches Durchreißen als erledigt markiert werden, dann ist kein Stift notwendig.

Typische Aufgaben

- Putze jemandem die Schuhe
- Mache jemandem ein Geschenk
- Lobe jemanden
- Erzähle jemandem eine Geschichte aus deinem Leben
- Mache mit jemandem 5 Liegestütz (Kniebeugen, ...)
- Laufe mit jemandem 100 Meter
- Singe jemandem ein Lied vor (Gedicht, ...)
- Mache jemandem ein Kompliment
- Sei zu jemandem besonders nett
- u.s.w.

Decke umdrehen

www.spielew.iki.org

ist ein gruppendynamisches Geschicklichkeitsspiel für Gruppen in "teppichgröße".

Material

Pro Team wird eine Woldecke benötigt, auf der die Gruppenmitglieder stehend gerade gut Platz haben

Ablauf

Die Aufgabe ist leicht erklärt, aber nur schwer umgesetzt: Alle Spieler stellen sich auf die Decke. Anschließend müssen sie diese umdrehen (Oberseite nach unten), ohne dass dabei einer der Spieler den Boden berührt. Weitere Hilfsmittel sind natürlich ebenfalls verboten, also auch das "Umsteigen" auf andere Gegenstände (Stühle, etc.) gilt nicht.

Kreissitzen

www.spielwiki.org

ist ein einfaches Geschicklichkeitsspiel für Gruppen ab 10 Personen.

Ablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis, eng zueinander. Sie drehen sich so, dass sie alle in die gleiche Richtung im Kreis sehen (beispielsweise im Uhrzeigersinn). Sollte es noch notwendig sein, rutscht der Kreis noch etwas enger zusammen.

Nun setzen sich alle nach hinten, auf die Knie und den Schoß der Person hinter sich. Wenn das alle Personen geschafft haben, kann der Kreis versuchen, im Kreis nach vorne zu gehen, oder den ganzen Kreis an eine anderen Position zu verschieben.

Kübelball

www.spielewiki.org

ist ein Ball- und Laufspiel für zwei Gruppen mit jeweils ab etwa 3 Spielern. Es ähnelt Basketball.

Material

- Ball (Tennisball, Handball oder ähnliches)
- zwei gleich große Kübel (oder Kisten, Schachteln, etc.)
- eventuell Spielfeldmarkierungen (Seile)

Vorbereitung

Das Spielfeld wird abgegrenzt. An zwei entgegengesetzten Enden, aber noch im Spielfeld, wird jeweils ein Kübel aufgestellt. Rund um die Kübel kann eine Zone markiert werden, die nicht betreten werden darf.

Ablauf

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe hat einen Kübel, den sie verteidigen muss. Ziel ist es, einen Ball in den Kübel der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Körperkontakt zwischen den Spielern ist verboten. Man darf von jeder Position aus auf den Kübel zielen, auch wenn man noch weit von diesem entfernt ist. Für jeden Treffer erhält das jeweilige Team einen Punkt.

Pharao

www.spielew iki.org

ist ein Geschicklichkeitsspiel sitzend am Tisch. Man benötigt dafür nur eine Münze.

Regeln

Die Spieler haben die Hände unter dem Tisch und geben verdeckt eine Münze herum (muss nicht reihum sein). Ein Spieler ist "Fänger" und ruft nach beliebiger Zeit - die Münze sollte schon ein paar Personen passiert haben können - ein Kommando. Dieses muss von allen Spielern ausgeführt werden, auch von dem, der die Münze besitzt. Der Fänger muss nun erraten, wer die Münze besitzt (1 Versuch). Schafft er dies, ist derjenige neuer Fänger, ansonsten geht das Spiel weiter.

Die Münze muss natürlich während dem Kommando in den Händen behalten werden, muss also in der Figur versteckt werden!

Figuren

Folgende Figuren können als Kommandos gegeben werden:

- Spinne: Beide Hände berühren mit den Fingerkuppen den Tisch und krabbeln darauf herum. Die Münze versteckt man am besten in der Handfläche.
- Elch: Hände mit geschlossenen Fingern mit der Oberseite nach vorne auf den Kopf geben (soll Geweih andeuten), dabei "röhren".
- aufklatschen: die Handflächen schnell auf den Tisch schlagen, dabei kein Münz-Geräusch verursachen
- abrollen: beide Fäuste auf den Tisch legen und dann "abrollen", also die Handflächen öffnen....
- Häschen: Die Hände müssen als Hasenohren an die Ohren gehalten werden
- John Wayne: die Hände müssen als Pistole nach vorne gestreckt werden

Variationen

- Ob der Spieler, der die Münze erfolgreich versteckt hat, dies nach seinem Erfolg preisgeben muss, kann frei variiert werden.
- Die Mindest- und Maximalzeit der Münzweitergabe kann eingeschränkt werden.
- Bei vielen Spielern kann auch die Anzahl der Münzen erhöht werden.

Polsterbesetzen

www.spielew.iki.org

ist ein Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiel für Gruppen im Stuhlkreis.

Material

ein Polster oder Kissen

Ablauf

Ein Spieler steht in der Mitte, der Rest sitzt auf den Stühlen im Kreis, eng nebeneinander. Ein Polster liegt auf dem Schoß eines Spielers.

Nach dem Startsignal wird der Polster in beliebige Richtung im Kreis weitergegeben. Er darf dabei aber nicht geworfen werden, sondern darf immer nur von Schoß zu Schoß weitergeschoben werden.

Der Spieler in der Mitte muss versuchen, sich auf den Polster zu setzen. Schafft er das, so kommt ein neuer Spieler in die Mitte - derjenige, auf dessen Schoß sich der Polster gerade befindet.

Tellerdrehen

www.spielew iki.org

ist ein Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel für Gruppen ab etwa 10 Mitspielern.

Material

Es wird ein Plastikteller benötigt oder ein ähnlicher Gegenstand, der sich auf gleiche Weise rotieren lässt (rundes Holzbrett, Frisbee).

Ablauf

Die Spieler zählen reihum durch und erhalten so eine Nummer; ein Spieler steht in der Mitte (er erhält keine Nummer).

Der Spieler in der Mitte lässt den Teller rotieren und nennt dabei eine Nummer. Die dadurch angesprochene Person muss nun aufspringen und den Teller in der Rotation erwischen. Schafft sie das, bevor der Teller seinen Schwung verloren hat und am Boden liegt, bleibt alles beim alten und der Spieler in der Mitte dreht den Teller noch einmal. Erreicht die genannte Person den Teller nicht rechtzeitig oder reagiert ein falscher Spieler, so wird dieser zur neuen Person in der Mitte.

Bei jedem Tausch der Positionen wechseln auch die Nummern. Die Person, die von der Mitte in den Kreis wechselt, erhält die Nummer der Person aus dem Kreis.

Möglich auch als Kennenlernspiel: statt der Nummern die Namen nehmen

Wäscheklammerspiel

www.spielew iki.org

ist ein Geschicklichkeitsspiel. Es muss dabei absolut leise sein.

Material

benötigt werden Wäscheklammern

Ablauf

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die einen setzen sich in der Mitte des Raumes nicht all zu dicht zusammen und verbinden sich die Augen. Die zweite Gruppe erhält nun die Wäscheklammern und teilt diese unter sich auf. Anschließend versuchen die Spieler, sich mit jeweils einer Klammer an die sitzende Gruppe anzuschleichen und an deren Kleidung die Wäscheklammer zu befestigen. Gelingt dies einem Spieler (A), ohne dass der blinde Spieler (B) etwas davon merkt, so erhält A einen Punkt. Merkt jedoch B, dass sich jemand anschleicht kann er in diese Richtung zeigen. Befindet sich dort tatsächlich ein anschleichender Spieler (der also nicht leise genug geschlichen ist), muss der (zu laut) schleichende Mitspieler seine Klammer an die Spielleitung abgeben.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Klammern entweder an der Kleidung der blinden angebracht oder durch die Spielleitung eingesammelt wurden.

Die blinden Spieler dürfen nur bei begründetem Verdacht eine Verdächtigung aussprechen. Sollte dies nicht automatisch funktionieren und sie zu oft (oder einfach willkürlich) Verdächtigungen aussprechen, so muss dies eingeschränkt werden - etwa könnte jeder Fehlversuch mit einer Klammerstrafe belegt sein.

Geht natürlich auch in der eher actionreichen Variante auf einem großen Platz im Freien: Jeder befestigt drei Wäscheklammer an seiner (Oberbe-)Kleidung. Nach dem Startsignal versucht jeder möglichst viele Klammern der anderen zu klauen und die eigenen (durch Weglaufen, kleine Rangeleien) zu schützen. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Klammern hat!

Komm mit - lauf weg

www.gruppenspiele-hits.de

Dauer

10-15 Minuten bzw. beliebig gestaltbar

Alter

eher für jüngere Kids

Spielbeschreibung

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Zwei Personen rennen außerhalb des Kreises herum und schlagen irgendwo die Hände auseinander und rufen entweder "Komm mit" oder "Lauf weg". Die beiden Personen, bei denen "eingeschlagen" wurde müssen nun entweder bei "Komm mit" die Verfolgung aufnehmen, oder bei "Renn weg" in die entgegengesetzte Richtung laufen und versuchen nach einer Umrundung als erster den freigewordenen Platz einzunehmen. Ein lustiges Kinderspiel, welches auch noch gerne bei größeren Familienfesten oder auch in gemischten Gruppen gerne gespielt wird.

Jurte

www.spielew iki.org

ist ein Vertrauensspiel. Das Konzept ist einfach, die Umsetzung oft viel schwieriger. Es wird im Kreis gespielt. Die Mitgliederanzahl ist nach oben nicht beschränkt, unter 10 ist das Spiel aber kaum spielbar.

Regeln

Die Spieler stellen sich im Kreis auf und nehmen sich an den Händen. Es wird mit durchgezählt, so dass immer abwechselnd ein Spieler in der Gruppe A und der nächste in der Gruppe B ist. Es sollte eine gerade Anzahl an Spielern sein, eventuell spielt einer der Spielleiter mit oder pausiert.

Nun folgt die eigentliche Aufgabe: Alle Spieler der Gruppe A lehnen sich nach vorne (mit steifem Körper), die Spieler der Gruppe B nach hinten. Da sich alle an den Händen halten, können sie trotz der Schiefelage stehen bleiben. Schafft es die Gruppe, einige Sekunden diese Position zu halten, ohne dass jemand umfällt? Anschließend werden die "Rollen" gewechselt: die Gruppe A kippt nach hinten, die Gruppe B nach vorne.

Das Schiff geht unter

www.spielew.iki.org

ist ein Bewegungsspiel für beliebig viele Spieler. Es kann überall gespielt werden, wo sich die Spieler halbwegs frei bewegen können.

Material

Es wird kein Material benötigt. Zufällig herumliegende Gegenstände können aber im Spiel eingebaut werden.

Ablauf

Die Spieler befinden sich auf einem Schiff. Sie bewegen sich frei "über das Deck". Der Spielleiter ruft nun: "Das Schiff geht unter! Es kann sich nur retten, wer ...". Dabei stellt er eine Aufgabe, die nun alle Mitspieler möglichst schnell erfüllen müssen. Die Aufgabe soll natürlich an die Fähigkeiten und die Möglichkeiten der Spielfläche angepasst sein, typisch sind etwa:

- einen Kopfstand machen
- auf einem Bein stehen
- den Boden nicht berühren
- den Hampelmann machen
- Liegestütz machen
- Cha Cha tanzen
- etc.

Pendel

www.spielew iki.org

ist ein einfaches Vertrauensspiel für kleinere Gruppen. Es wird kein Material benötigt.

Regeln

Die Spieler finden sich in Gruppen zu etwa 8-10 Spielern zusammen. Jede dieser Gruppen bildet einen Kreis, wobei ein Freiwilliger in der Kreismitte steht. Der Kreis sollte möglichst lückenlos und eng sein. Alle Spieler strecken die Hände in Brusthöhe von sich in die Kreismitte und bilden so einen Stoßdämpfer in Richtung des Pendels in der Mitte.

Das Stehaufmännchen muss nun sein Vertrauen beweisen. Er schließt die Augen (oder bekommt sie verbunden) und spannt seinen Körper an. Dann beginnt er, langsam in eine Richtung zu kippen. Seine Füße bleiben dabei fix am Boden stehen. Die Spieler im Kreis fangen den Umkippenden mit ihren Armen auf und stoßen ihn (sanft!) in eine andere Richtung weiter. Dazu muss der Kreis - je nach Kraft der Mitspieler - natürlich möglichst eng sein. Das Pendel darf keinesfalls umkippen, sonst wäre sein Vertrauen ja schwer verletzt. Wird das zu einfach, kann man den Kreis (geringfügig) vergrößern und die Person in der Mitte (vorsichtig) etwas weiter umkippen lassen.

Wurde das Pendel ausreichen lange bewegt, darf der nächste in die Mitte.

Tischtennis-Fußball

Steffen Basani/Steffi Marxer/Martin Völkening: Meine stärksten Aktivierungsspiele

Material

Stühle in der Anzahl der Spielenden, 1 Tischtennisball oder Tennisball

Spielbeschreibung

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich auf zwei Stuhlreihen gegenüber sitzen. Diese Stuhlreihen können beliebig lang sein. Als Fußball wird ein Tischtennis- oder ein Tennisball verwendet. Die Spielenden müssen nun versuchen, diesen Ball zwischen den Stuhlbeinen eines Gegenspielenden durchzuschießen. Die Spielenden müssen während dem Spiel immer mit beiden Händen den Stuhl berühren, dürfen also nur mit den Beinen spielen.

Krokodil

Steffen Basani/Steffi Marxer/Martin Völkening: Meine stärksten Aktivierungsspiele

Material

beliebiger Gegenstand

Spielbeschreibung

Die Spielenden sitzen in einem Kreis und die Spielleitung hält irgendeinen Gegenstand in ihrer Hand, z.B. ein Taschentuch. Die Spielleitung beginnt: „ich heiße Mario und das ist das Krokodil“ und reicht dabei den Gegenstand an die nächste Person nach rechts weiter. Diese nimmt den Gegenstand entgegen, betrachtet ihn und antwortet dann : „Vielen Dank, Martin. Mein Name ist Christopher und das ist kein Krokodil, sondern ein Eimer“ und reicht den Gegenstand nach rechts weiter usw.

Bekannt ist möglicherweise auch folgende Variante: Man sagt immer alle bereits gesagten Namen + den eigenen Namen + und das ist Theodor das Krokodil. „Das ist Eva, Mario, Frank, Susanne, ich bin Marion und das ist Theodor das Krokodil.“

Der Mittelpunkt

Steffen Basani/Steffi Marxer/Martin Völkening: Meine stärksten Aktivierungsspiele

Ort

freie Fläche

Material

Augenbinden, Seil

Spielbeschreibung

Ein Seil (10-15m lang) wird an den Enden zusammengeknotet. Einige Freiwillige stellen sich etwas abseits hin. Ihnen werden die Augen verbunden. Alle anderen Spielenden fassen das zusammengeknotet Seil gleichmäßig verteilt, heben es auf Bauchhöhe hoch und spannen es zu einem Kreis. Einer der „Blinden“ wird nun in den Kreis geführt und erhält das Seil an der Stelle zu fassen, wo es zusammengeknotet ist. Die „blinde Person“ tastet sich nun das Seil entlang, bis sie den Kreis einmal umrundet hat und wieder beim Knoten angelangt ist. Jetzt muss sie die Mitte des Kreises finden und sich dort hinstellen. Ist sie der Meinung, genau in der Kreismitte zu stehen, dann gibt die Person dies zu erkennen und nimmt ihre Augenbinde ab.

Tipp: Bei diesem Spiel ist es sehr wichtig, dass die Gruppe absolute Ruhe einhält, damit die „blinde Person“ sich voll konzentrieren kann und auch keine „stimmlichen“ Hinweise erhält, wo die Mitte sein könnte.

Fliegende Holländer

www.spielewiki.org

ist ein Spiel im Kreis für beliebig viele Mitspieler.

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis. Zwei Spieler bilden den Fliegenden Holländer, indem der eine den anderen Huckepack trägt. Der Fliegende Holländer marschiert außen um den Kreis.

Der getragene Spieler greift irgendwann zwischen zwei Spieler im Kreis und berührt dabei beide. Nun beginnt ein Wettlauf: die beiden berührten Spieler müssen nun Huckepack einmal um den Kreis laufen, ebenso der fliegende Holländer (in die entgegengesetzte Richtung). Das Team, dass es als erstes wieder in die Lücke schafft, darf dort bleiben. Das langsamere Team ist der nächste fliegende Holländer.

Ein Hase läuft über das Feld (Ochs am Berg)

www.spielw.iki.org

ist ein Bewegungsspiel für beliebig viele Mitspieler (mind. 4). Neben der Schnelligkeit beim Laufen wird auch Ehrlichkeit von allen Spielern verlangt.

Ablauf

Ein Spieler (der "Jäger") stellt sich mit dem Gesicht zu einer Wand, die übrigen Spieler (die "Hasen") stellen sich an das gegenüberliegende Ende des Raumes (der Laufstrecke).

Der Jäger sagt nun den Satz "Ein Hase läuft über das Feld". Während dieser Worte laufen ihm die Hasen "über das Feld" entgegen. Sobald der Jäger das letzte Wort gesprochen hat, darf er sich umdrehen. Als Jäger blickt er nun über das Feld und sucht die Hasen; da sich die aber im hohen Gras verstecken, sieht er nur mehr die, die sich noch auffällig bewegen. Sobald der Jäger also seinen Satz fertig gesprochen hat und sich umdreht, müssen alle Hasen wie versteinert stehen bleiben. Alle Hasen, die das nicht schaffen und die der Jäger sich noch bewegen sieht (er darf dies entscheiden - Ehrlichkeit vorausgesetzt), müssen zurück an den Start, dürfen aber weiter mitspielen. Anschließend dreht sich der Jäger wieder um, eine neue Runde beginnt.

Schafft es ein Hase, den Jäger rechtzeitig zu erreichen, hat dieser Hase gewonnen. Er wird zum neuen Jäger, die Hasen beginnen wieder an der ihm gegenüberliegenden Wand zu laufen.

Blinde Schlange

Material

Evtl. Augenbinden

Ablauf

Alle Spieler bilden eine Schlange, indem sie sich an die Schulter oder um die Taille fassen. Alle bis auf der Schlangenkopf schließen die Augen. Der Kopf führt die Schlange durch unwegsames Gelände.

Variante

Gleiche Kette, die Spieler sind nun ein Dampfer. Der letzte Mann ist der Kapitän und hat als einziger die Augen geöffnet. Durch Klopfen auf die Schulter (oder kleine Kniffe) lenkt der das Schiff. Es werden Zeichen für geradeaus, links, rechts, stopp usw. vereinbart.

Blinder Kreis

Material

Ein Seil und evtl. Augenbinden

Ablauf

Spieler stehen zueinander mit verbundenen Augen und halten alle ein Seil mit beiden Händen stramm. Es soll ein Viereck oder ein Dreieck gebildet werden.

Variante

Verständigung ohne Worte: die Augenbinden werden abgenommen, dafür darf nicht geredet werden

Impulse

Martin Völkenig: Meine schönsten kooperativen Spiele

Material

Stoppuhr

Ein Händedruck muss möglichst schnell herumgegeben werden.

Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf und geben ihrem Nachbarn die Hand, so dass der Kreis geschlossen ist.

Der Spielleiter drückt nun seinem rechten Nachbarn die Hand und startet im gleichen Moment die Stoppuhr. Jeder Spieler gibt den Händedruck, sobald er bei ihm angekommen ist, weiter. Der Spielleiter stoppt die Zeit bis der Händedruck wieder bei ihm angekommen ist.

Die Gruppe soll dann überlegen wie man die Zeit noch verbessern kann, bevor der nächste Versuch gestartet wird.

Man kann das Spiel auch variieren und anstatt des Händedrucks einen Pfiff oder ein Hüftwackeln im Kreis rumgeben. Als letzte Variation können sich alle in einem Kreis hinlegen und jeder fasst mit seinen Händen die Füße seines Nebenmannes und nun wird der Hand-Fußdruck weitergegeben.

Drachenschwanzjagen

Material

2 Tücher

Ablauf

Die Gruppe wird in zwei gleich große "Mannschaften" eingeteilt. Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe und "verbinden" sich zum Drachen durch Schulter- oder Hüftgriff. Der letzte Spieler in der Reihe bekommt ein Tuch als Drachenschwanz in den Hosenbund gesteckt. Auf Startkommando versuchen nun beide "Drachenköpfe" den Schwanz des anderen Drachen abzureißen und den Gegner so zu besiegen. Wichtig ist, dass der Drache als Drache zusammenbleibt und nicht auseinander reißt. Es kann auch mit einem oder auch mit drei und mehr Drachen gespielt werden.

Entkommen

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

Paperspiel

Material

Zigarettenpapierchen, Zettelchen und Klebeband, Post-it

Ablauf

Jeder denkt sich für seinen Sitznachbarn (rechten oder linken – festlegen!) einen berühmten Menschen, ein Tier oder eine Figur aus (Angela Merkel, Flipper, Donald Duck), schreibt den Namen auf ein Zigarettenpapier und klebt dieses an die Stirn des Nachbarn. Die Spieler stellen nacheinander Fragen, die ausschließlich mit ja oder nein beantwortet werden und versuchen so, ihr „zweites Ich“ zu erraten. Bei einem „Nein“ als Antwort ist der nächste an der Reihe.

Tolles Spiel um gerade Kinder bei Bus- oder Zugreisen zu beschäftigen!

Gordischer Knoten

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

Uno-Rutschen

Steffen Basani/Steffi Marxer/Martin Völkening: Meine stärksten Aktivierungsspiele

Material

Pro Spielenden ein Stuhl, Uno-Karten

Spielbeschreibung

Alle Mitspielenden sitzen im Kreis. Die Spielleitung lässt alle Spielenden je eine Karte aus dem Uno-Kartenspiel ziehen. Man muss sich die jeweilige Kartenfarbe merken. Nun werden die Karten gemischt. Die Spielleitung, die an einem gut einsehbaren Platz steht, deckt nun nacheinander die Karten auf und zeigt jede einzeln. Alle Spielenden, deren „Farbe“ gezeigt wird, müssen sich nun gegen den Uhrzeigersinn um einen Platz verschieben. So kommt es, dass eventuell mehrer Spielende auf demselben Stuhl einander auf dem Schiss sitzen müssen. Es darf immer nur die zuoberst auf einem Stuhl sitzende Person weiterrutschen, sofern ihre Kartenfarbe gezeigt wird. Wer zuerst an seinem Ausgangspunkt angelangt ist, hat gewonnen.

Der Schatzdetektor

Steffen Basani/Steffi Marxer/Martin Völkening: Meine stärksten Aktivierungsspiele

Material

Augenbinde, Stock, Schatz (z.B. Überraschungs-Ei oder Säckchen mit Süßigkeiten)

Spielbeschreibung

In einem abgesteckten Spielfeld (min. 10x10m) wird ein Schatz (z.B. Überraschungs-Ei) versteckt. Einem Gruppenmitglied werden die Augen verbunden, damit es nicht sieht, wo der Schatz hingelegt wird. Die blinde Person erhält einen Stock, der ihr als Detektor dient, um den Boden abzutasten. Die restlichen Spielenden stehen um das Spielfeld und leiten den Schatzsucher durch Pieptöne. Die Intervalle der Töne werden immer schneller, je näher er dem Schatz kommt. Berührt der Detektor den Schatz, wird dies durch einen Dauerton signalisiert. Der Schatzsucher tastet nun mit seinen Händen nach dem Gegenstand. Ist der Schatz gehoben, darf der Schatzsucher diesen behalten (oder mit der Gruppe teilen.) Dann wird der nächste Schatz ausgelegt und die Suche beginnt von neuem.

Vertrauensfall

Martin Völkening: Meine schönsten kooperative Spiele

Ort

große freie Fläche

Spieleranzahl

10-20

Spieleralter

ab 13 Jahren

Material

Tisch, Podest, Baumstumpf o.ä. (stabil, nicht verrückbar)

Hinweise

Man darf diese Vertrauensübung nicht in eine Mutprobe ausarten lassen. Jedem Spieler muss freigestellt sein, ob er sich fallen lässt oder nicht! Jeder sollte sich aber auf jeden Fall mal auf das Podest stellen, um das Gefühl der Höhe kennen zu lernen.

Ein Spieler stellt sich auf ein Podest o.ä. und lässt sich rückwärts, steif in die Arme der Mitspieler fallen.

Das wichtigste Material ist ein ca. 1,2m hoher Tisch, ein Podest, ein Baumstumpf o.ä.. Ein Freiwilliger stellt sich auf das Podest. Alle anderen Spieler bilden zwei Reihen, die sich gegenüberstehen, beide Reihen stehen ca. 60-80 cm weit auseinander. Die erste Person (Person A) streckt seine Arme etwas angewinkelt nach vorn. Der Spieler in der Reihe gegenüber (Person B) streckt dann seinen linken Arm zwischen die Arme von A. Die ausgestreckten Hände reichen jeweils bis zum Ellenbogen. Der Spieler C, der neben A steht, streckt seinen rechten Arm zwischen die Arme von Spieler B und neben den linken Arm von A. Der linke Arm von C wird wieder neben den Armen von A ausgestreckt. So geht das durch die ganze Spielerreihe durch. Der Spieler auf dem Podest steht mit dem Rücken zur Fängerreihe. Ist der Spieler bereit, ruft er „Fertig!“. Die Gruppe kontrolliert, ob sie vorbereitet und auch richtig ausgerichtet ist und ruft dann „Bereit!“. Nach dieser Meldung ruft der oben stehende Spieler „Ich falle!“ und lässt sich steif nach hinten fallen. Um die Fänger nicht zu verletzen, faltet er seine Hände vor dem Bauch zusammen. Der Fallende muss sich ganz ausgestreckt und steif halten. Auf jeden Fall sollte man die stärksten Spieler dort positionieren, wo der Po voraussichtlich landen wird.

Paarfang

Spieler stehen paarweise Arm in Arm, außer zwei Stück. Einer davon ist Fänger und jagt den anderen, der sich, wenn er nicht mehr weiter flüchten will, an ein Paar anstellt. Der äußere Spieler wird nun entweder zum Fänger oder muss jetzt gefangen werden – vorher natürlich festlegen.

Das Mörderspiel

www.praxis-jugendarbeit.de

Der Spielbeginn

Im Normalfall sollte das Spiel mit maximal 20 Teilnehmern gespielt werden. Zu Beginn muss der Mörder ausgelost werden. Da niemand den Mörder kennen darf, werden der Anzahl der Spieler entsprechend Zettel verteilt bzw. gelost. Nur ein Zettel ist mit einem X markiert, wodurch der Mörder feststeht. Der Mörder darf sich natürlich nicht anmerken lassen, dass er einen Zettel mit einem X erhalten hat. Auch die anderen dürfen nichts sagen, da es im extremsten Fall dann soweit kommt, dass jeder sagt er hat keinen Zettel mit einem X erhalten und nur einer bleibt übrig (der dann natürlich auch sagt er hat kein X).

Die Tatwaffe

Nachdem der Mörder geheim ermittelt wurde muss eine Tatwaffe gefunden werden. Diese sollte die Größe eines Feuerzeuges nicht überschreiten, damit sie bequem mitgenommen werden kann. Sie wird zu Beginn an einer öffentlichen Stelle hinterlegt. Das Spiel beginnt, wenn der Mörder die Waffe (unbemerkt und in Abwesenheit der anderen) an sich nimmt.

Die Spielregeln:

Sichere Gebiete:

Es wird ein Ort festgelegt, welches für das Spiel Sperrgebiet ist. Das kann der Versammlungsraum, oder das Versammlungszelt sein. Dort darf niemand ermordet werden. Außerdem werden dort die Gedenktafel und die Box mit den Verdächtigungen aufbewahrt.

Mord:

Der Mord wird ausgeführt, indem einem einzelnen anderen Gruppenleiter / Gruppenmitglied die Tatwaffe gezeigt wird. Anschließend ist die Person ohne Kommentar tot und hat die Möglichkeit auf der Gedenktafel den Mord, die Mordzeit und ein paar kleine Tipps (Umstände, die letzten Worte) anzugeben. Natürlich darf der Name des Mörders dabei nicht genannt werden.

Gedenktafel:

Die Gedenktafel soll den anderen Gruppenleitern / Gruppenmitgliedern helfen, den Mörder zu finden. Da Ort, Zeit und Grund oder Umstände des Mordes angegeben sind, können evtl. Schlussfolgerungen getroffen werden. So steht der Mörder schnell fest, wenn nur 2 Personen auf dem Platz waren und einer plötzlich und unerwartet tot ist.

Verdächtigungen:

Solange ein Mitspieler noch nicht tot ist kann er Verdächtigungen aussprechen. Für die Vermutungen wird eine kleine Kiste aufgestellt, wo man die Vermutungen (incl. Begründung) aufschreiben und dann reinschmeißen konnte. Zudem werden natürlich der Tag, die Uhrzeit und der eigene Name mit angegeben, damit man hinterher beweisen kann, dass man wusste wer es war.

So kann er kombinieren und daraus auf eine gewisse Person schließen. Auch durch eine Beobachtung eines Mordes kann es zu einer Verdächtigung kommen. Es soll in diesem Fall jedoch nicht das Ziel sein den Mörder allen zu präsentieren, da das Spiel sonst schnell vorbei ist.

Wenn man jedoch ermordet wurde (man schreibt das dann auf die Gedenktafel), darf man anschließend natürlich keinen Verdacht mehr äußern, ist ja auch zeitlich dann nach dem Mord und man nimmt am Spiel nicht mehr aktiv teil. Aber als passiver Mitspieler ist das Spiel ebenso witzig.

Im Übrigen kann auch der Mörder zur Ablenkung einen Verdacht äußern.

Die Anzahl der Verdächtigungen kann festgeschrieben werden. Ansonsten würden zahllose, unqualifizierte und unbegründete Verdächtigungen genannt werden.

Ob die Box jeden Tag einmal geleert wird, oder erst nachdem 50% ermordet wurden, oder erst am letzten Tag bleibt jedem selbst überlassen. Der Mörder muss jedoch nicht zugeben, ob ein Verdacht stimmt oder nicht.

Überführung des Mörders:

Variante 1:

Ein Mörder gilt als überführt, wenn die Verdächtigungen in der Box eindeutig auf eine Person zeigen. Da jedoch der Mörder selbst auch Verdächtigungen zur Ablenkung äußern kann, werden dessen Verdächtigungen nicht gewertet. Dadurch dass man den eigenen Namen angeben muss lässt sich das einfach prüfen.

Variante 2:

Die Box mit den Verdächtigungen wird erst am Schluss geöffnet. Wer den Mörder als erstes herausgefunden hat, der ist der beste Detektiv.

Zusammenfassung:

Das Mörderspiel ist ein schönes Strategiespiel, welches über mehrere Tage gut neben dem normalen Lagerleben gespielt werden kann. Besonders interessant ist es, wenn z.B. auch die Kinder im Lager mit einbezogen werden bzw. "überzeugt" werden müssen, nicht den Mörder zu verraten. Nachdem der Mörder gefasst wurde oder alle Personen ermordet wurden ist das Spiel beendet und kann neu begonnen werden.

Noch ein paar Hinweise:

Das Spiel kann nur funktionieren, wenn jeder Gruppenleiter / Gruppenmitglied den Mörder nicht verrät, auch wenn diese Person es gesehen hat. Nur über geschriebene und begründbare Verdächtigungen kann dies erfolgen.

Auch darf niemand einen Verdacht äußern, oder jemandem einen Tipp geben, der bereits ermordet wurde.

Auch wildes drauflos verdächtigen (ein Verdacht muss ja zutreffen) macht das Spiel eher kaputt.

Auch der Mörder darf Verdächtigungen als Ablenkung aussprechen, muss aber auch seinen Namen angeben und nicht unter falschem Namen einen Verdacht nennen.

Impulskette

Ablauf

Mindestens zwei Mannschaften stehen oder sitzen mit dem Rücken zum Spielleiter in einer Reihe und halten sich an der Hand (möglichst sollte keine Mannschaft die Hände der anderen sehen). Die ersten Spieler zum Leiter drehen sich zum selben und achten darauf, was der Spielleiter zeigt. Kommt Gegenstand A, so drückt der erste Spieler einmal, bei Gegenstand B zweimal die Hand des nächsten Spielers. So entsteht ein stiller Impuls, der dem letzten Spieler der Reihe sagt, ob er (A) eine rote oder (B) eine blaue Tafel hochhalten soll. Es sollte natürlich vorher geklärt werden, welche Karte bei welchen Impulsen hochgehalten wird.

Variante

Lebendiger wird das Spiel, wenn in gewissen Abstand zum letzten in der Kette zwei Gegenstände liegen, zum Beispiel Ball und Tuch, und je nach Impuls einer davon ergriffen werden muss. Wer ihn als erster hat, bekommt einen Punkt für die Mannschaft.

Möglich ist auch die Weitergabe von Zahlen. Statt Händedrücken werden dabei Klopfzeichen gegeben. Die Hunderter werden auf der linken Schulter geklopft, die Zehner auf dem Kopf (natürlich ganz sanft) und die Einer auf der rechten Schulter. Bei der Zahl 852 (die der Spielleiter zeigt), wird achtmal auf die linke Schulter, fünfmal auf den Kopf und zweimal auf die rechte Schulter geklopft. Der letzte in der Reihe muss die Zahl laut sagen, der erste richtige Antwort zählt. Klingt leicht, ist es aber oft nicht.

Interessant ist auch die „Telefax“-Variante. Dabei wird dem ersten in der Gruppe ein Bild gezeigt (etwa von einem Haus oder einem Elefanten). Das Bild wird nun mit dem Finger auf den Rücken des Vordemmanns gemalt. Das passiert bis zum letzten in der Reihe, der dann sein „Rückenbild“ auf Papier überträgt.

Romeo und Julia

Der vor Liebe blinde Romeo sucht seine vor Entzückung gelähmte Julia (an den Beinen gefesselt). Romeo ruft ein herzerweichendes "Julia, oh Julia?". Diese antwortet: "Ja, mein Romeo" und schon kann die Suche losgehen.

Die anderen Mitspieler grenzen das Spielfeld ein.

Hat das Paar sich endlich gefunden, kann getauscht werden.

3 Wünsche | 3 Wahrheiten | 3 Wichtigkeiten

www.gruppenspiele-hits.de

Material

Zettel und Stifte

Spielbeschreibung

Jede Person schreibt 3 Wünsche auf! Alle Wunschzettel werden eingesammelt und die Gruppe rät im Anschluss, wer welche Wünsche geäußert hat.

Alternative

Jede Person schreibt 3 Wahrheiten von sich auf, oder nennt 3 Dinge, Eigenschaften die einem wichtig sind. Davon ist jedoch ein Punkt erfunden, der nicht wahr ist, bzw. einem unwichtig ist. Die Gruppe rät im Anschluss, welche Zettel zu wem gehören und was unwahr ist.

Taschentuchspiel

Material

Ein Tuch

Ablauf

Zwei Mannschaften stehen sich in einer Reihe in einiger Entfernung gegenüber, die Spieler bekommen pro Mannschaft Nummern 1 bis ...

Der Spielleiter steht an der Mittellinie und hält ein Tuch in der Hand. Er nennt eine Zahl und die beiden Spieler mit der Nummer versuchen, das Tuch an ihren Platz zu bringen, ohne auf dem Rückweg abgeschlagen zu werden. Kommt das Taschentuch an: Punkt. Wird der Träger abgeschlagen: Punkt für den Verfolger. Die Mittellinie darf erst übertreten werden, wenn das Tuch nicht mehr in der Hand des Spielleiters ist. Täuschen erlaubt, vorzeitiges Übertreten der Mittellinie: Punkt für die anderen.

Hoch hinaus

Martin Völkening: Meine schönsten kooperativen Spiele

Spieleralter

ab 10 Jahre

Material

Kreide oder Klebeband

Die Spieler müssen versuchen, an einer Wand oder einem Baum eine Markierung möglichst hoch anzubringen.

Das Spiel wird vor einem Baum oder einer Wand gespielt, wichtig ist, dass der Untergrund weich ist.

Die Gruppe hat die Aufgabe eine Markierung aus Kreide oder Klebeband möglichst weit oben an dem Baum oder der Wand anzubringen. Hierbei müssen folgende Bedingungen beachtet werden:

- Der Baum oder die Wand darf nicht erklettert werden, sondern darf nur als Hilfsmittel verwendet werden.
- Es dürfen niemals mehr als drei Personen übereinander stehen.

Umpf und Ömpf

Material

2 Gegenstände

Ablauf

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

Apfel und Ei

Daniel Stengele: Scheich Abdul, Oro-Pax-O & Co.

Material

ein Apfel und ein Ei pro Mannschaft

Jede Mannschaft erhält einen Apfel und ein Ei. Damit zieht die Gruppe durch Geschäfte und zu Privatleuten. Sie müssen versuchen, den Apfel und das Ei gegen einen anderen Gegenstand oder mehrere verschiedene Gegenstände einzutauschen. Dabei gelten nur reine Tauschgeschäfte zwischen dem Apfel und dem Ei und anderen Gegenständen, d.h. Hinzulegen von Geld oder eines weiteren Gegenständen ist nicht erlaubt. Diese eingetauschte Gegenstände können wieder eingetauscht usw. Wer hat nach einer Stunde am besten gehandelt und getauscht?

Donauwelle

Daniel Stengele: Scheich Abdul, Oro-Pax-O & Co.

Spieler

mindestens 10

Die Spieler sitzen im Kreis, ein Stuhl bleibt dazwischen unbesetzt. Der Kreis ist eine große Welle der Donau. Eine derartige Welle entsteht, wenn die Spieler schnell auf den freien Stuhl aufrücken. Die Welle bewegt sich in die Richtung, die der Kapitän (Freiwilliger in der Mitte des Kreises) bekannt gibt. Die Welle setzt sich blitzschnell in Bewegung. Sagt der Kapitän z.B. „Rechts“, so setzt sich der Spieler, der links neben dem leeren Platz sitzt, auf diesen unbesetzten Stuhl. Der nächste Spieler rückt auf usw. der Kapitän kann die Richtung beliebig oft wechseln. Er versucht dabei aber, sich auf einen frei gewordenen Platz zu drücken, ehe dieser von der Welle verschlungen wird. Gelingt es, so ist der Spieler, welcher auf den freien Stuhl hätte rücken müssen, an der Reihe.

Züge

Daniel Stengele: Scheich Abdul, Oro-Pax-O & Co.

Spieler

mindestens 7, maximal 20

Die Spieler sitzen im Kreis und stellen sich vor, dass jeder Spieler ein Bahnübergang sei. Die Bahnschranken werden durch die beiden Zeigefinger dargestellt. Der Zug fährt beim Spielleiter in den Kreis ein. Der Spielleiter lässt die Schranken (Zeigefinger) mit folgendem Geräusch herunter (ding, ding, ding,...). Der Zug kommt an und passiert den Bahnübergang mit dem folgendem Geräusch (tschtschtsch...). Nachdem der Zug den ersten Bahnübergang passiert hat, gegen die beiden Schranken wieder nach oben (dong, dong, dong,...). Der Zug fährt weiter zum nächsten Bahnübergang (Mitspieler). Dieser hat schon seine Schranken heruntergelassen, als der Zug im Kreis herum, ohne auf einen offenen Bahnübergang zu treffen. Dabei darf auf keinen Fall das durchgängige Zuggeräusch vergessen werden.

Das Spiel kann noch erschwert werden, indem man noch weitere Elemente hinzufügt. So z.B. ein Auto, das beim Herunterlassen der Schranke laut bremst und wieder anfährt, sobald die Schranke sich wieder öffnet.

Schwierig wird das Spiel, wenn man mehrere und verschiedene Züge einbaut. Es gibt die Regionalbahn (ding, ding, ding – tschtschtsch – dong, dong, dong), den Regionalexpress (ding,ding – tschtsch – dong,dong) und den ICE (ding – tsch – dong). Die Züge können in beiden Richtungen losgeschickt werden und natürlich hat der schnellere Vorfahrt!

Torwartspiel

Daniel Stengele: Scheich Abdul, Oro-Pax-O & Co.

Material

Fußball

Spieler

mindestens 10, maximal 30

Alle Spieler stellen sich mit gespreizten Beinen im Kreis auf. Wichtig ist hier, dass keine Lücken zwischen den Spielern gibt (Fuß an Fuß). Ein Fußball wird in den Kreis geworfen. Jeder Spieler versucht, sein Tor (gespreizte Beine) bestens zu verteidigen. Der Ball wird mit den Händen im Kreis herum geschossen. Lässt ein Spieler den Ball durch sein Tor, so muss er sich umdrehen, mit dem Gesicht nach außen und versucht so sein Tor zu verteidigen. Lässt er ein 2. Mal den Ball durch die Beine ist er ausgeschieden und muss den Kreis verlassen. Die anderen Spieler rücken auf. Ein 2. Ball erhöht die Schwierigkeit und kann so zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden.

Salamander

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

Disziplinen für Olympiaden

Hier wird davon ausgegangen, dass in kleinen Gruppen gegeneinander gespielt wird.

- **Esel bepacken:** Eine Flasche wird in die Mitte der Mannschaften gestellt. Abwechselnd legen die Spieler der verschiedenen Mannschaften ein Streichholz auf den Flaschenkopf, bis die Hölzchen runterfallen. Diejenige Gruppe gewinnt, deren Mitspieler als letzter ein Hölzchen gelegt hat, ohne dass das Streichholztürmchen fällt.
- **Fersenlauf:** Man greift sich gekreuzt ganz unten an die Fersen und macht ein Wettrennen.
- **Hahnenkampf:** Zwei Spieler stehen sich auf einem Bein gegenüber und berühren sich mit ihren flachen Händen (oder auch mit gekreuzten Armen). Sie versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu drücken. Wer gewinnt holt seiner Mannschaft einen Punkt.
- **Merk-KIM:** Auf einem Tisch werden ca. 20 unterschiedliche Gegenstände präsentiert. Danach werden die Gegenstände abgedeckt. Die Mannschaften schreiben nach einer Minute Pause eine Liste aller Gegenstände. Wer die meisten richtigen Gegenstände weiß, hat gewonnen.
- **Pasta Pasta:** Jedes Team bildet Pärchen. Einer bekommt eine Spaghetti, einer eine Makkaroni. Ziel ist es, die Spaghetti in die Makkaroni zu schieben, allerdings mit dem Mund
- **Amöbenwettlauf:** Die Teammitglieder haken sich alle mit dem Rücken zueinander ein und gehen in die Hocke. In dieser Position machen die Teams einen Wettlauf.
- **Eierlauf:** Staffel, das Staffelholz ist ein auf einem Löffel balanciertes Ei.
- **Streichholznest:** Auf einen Flaschenhals wird abwechselnd ein Streichholz aufgelegt. Verloren hat das Team, dessen Mitspieler den Turm zum Einsturz bringt.
- **Watteblasen:** Zwei Gegner gegenüber am Tisch müssen sich gegenseitig ein Wattebällchen entgegenpusten. Wer das Wattebällchen an der gegenüberliegenden Kante vom Tisch oder gegen den Körper des Gegners pustet, hat verloren.
- **Teebeutelweitwurf:** Wie weit kann man einen (feuchten) Teebeutel nach hinten wegschleudern?
- **Kekspfeifen:** Schon mal mit einem Keks im Mund gepfiffen?
- **Flaschenrotation:** Jeder bekommt eine Flasche vor sich gestellt. Aufgabe: Mit den Füßen die Flasche umdrehen und auf den Kopf stellen.

- **Münzenwerfen:** Wer schafft es, die Münze am nächsten an die Wand zu werfen, ohne diese zu berühren?
- **Höllenschlundspringen:** Seil wird ovalförmig auf den Boden gelegt. Jeder muss drüber springen. Nach und nach wird der Höllenschlund vergrößert. Wer schafft den größten Sprung?
- **Hahnenkampf:** Die beiden Konkurrenten stehen sich auf einem Bein mit verschränkten Armen gegenüber und versuchen sich gegenseitig umzustößen. Wer zuerst aus dem Gleichgewicht kommt und „umfällt“, hat verloren.