

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	12/1
Spielerpädagogik	12/1
Spiele zum Kennen lernen	12/4
Gruppenspiele im Raum	12/6
Krimispiele	12/12
Selbsterfahrungs-, Vertrauens- und Koordinationsspiele	12/16
Spiele für die Party	12/20
Spiele im Freien	12/23
Fallschirmspiele	12/25
Wald- und Geländespiele	12/27
Stadtspiele	12/32

Vorwort

Dieses Kapitel möchte Ihnen eine Zusammenstellung erprobter und bewährter Spielideen weiter geben. Informieren Sie uns bitte über Gruppenspiele, mit denen Sie gute Erfahrungen gemacht haben. Wir nehmen diese gerne in unsere Sammlung auf.

Wer weitere Spiele für seine Gruppe sucht, findet ein reichhaltiges Angebot auf dem Büchermarkt und im Internet. Auch die Jugendorganisationen stellen ihren JugendleiterInnen häufig umfangreiche Spielesammlungen zur Verfügung.

Empfehlen möchten wir Ihnen die Internetadresse www.praxis-jugendarbeit.de. Sie bietet eine große Zahl praxisnaher Anregungen.

Spielpädagogik

Jeder Spielleiter sollte versuchen, seinen eigenen Stil zu finden. Deshalb sind die folgenden Tipps und Hilfen keine allgemeingültigen Regeln. Wichtig ist, dass der Spielleiter selber Lust zum Spielen hat - sonst ist es schwer, andere dafür zu motivieren. Er sollte auch für neue Erfahrungen offen sein, denn jedes Spiel ist anders, neu und ungewohnt.

Grundlegende Hinweise:

- ❖ Als Spielleiter habe ich eine besondere Aufgabe. Ich muss die Anleitungsfunktion übernehmen, darf mich aber nicht aus dem Spielgeschehen ausschließen.
- ❖ Spielhemmungen müssen überwunden werden bzw. dürfen gar nicht aufkommen.
- ❖ Deshalb gilt es, folgendes zu beachten:
 - möglichst keine Zuschauer
 - bei bestimmten Spielen Musikuntermalung
 - einfache, deutliche Spielregeln
 - Spielleiter sollte so oft wie möglich mitspielen
 - mit Lockerungsspielen beginnen
- ❖ Als Spielleiter darf ich nicht "starrer" Vollstrecker sein, sondern muss durch gute Vorbereitung sicher werden. Dazu gehört:
 - ich habe mehrere Spielvorschläge

- ich habe das nötige Material
- ich habe mir Gedanken über die Wünsche der Mitspieler gemacht

Vorüberlegungen

- ❖ Mit welcher Gruppe habe ich es zu tun? (Wo liegen die Interessen, Wünsche, Probleme, Spielerfahrungen, Vorlieben, Schwächen der Teilnehmer).
- ❖ Was will ich mit den Spielen erreichen?
- ❖ Welche äußeren Bedingungen muss ich berücksichtigen? (Räumlichkeiten, Ungestörtheit, Dauer, ...).
- ❖ Welche Materialien benötige ich?

Auswahl der Spiele

1. Spiele zu Beginn

- Spiele, die nicht gleich Teilnehmer ausschließen, weil sie zu aktiv sind oder besondere Fähigkeiten verlangen.
- Spiele mit einfachen Regeln.
- Wenn sich die Teilnehmer untereinander nicht kennen, keine Spiele mit zu engem Körperkontakt.
- Keine Spiele, bei denen sich einzelne Teilnehmer vor der Gruppe produzieren müssen.
- Spiele, bei denen andere jederzeit dazukommen können.

2. Zusammenstellung der Spiele

- Es sollte darauf geachtet werden, dass aktive mit ruhigen Spielen sich abwechseln und die Betonung mal mehr beim Einzelnen, mal mehr bei der Gruppe liegt.

Rolle des Spielleiters zu Beginn

- ❖ Der Spielleiter sollte Spiele auswählen, bei denen er sich selbst wohl fühlt bzw. die ihm selbst viel Spaß machen (Motivation!).
- ❖ Der Spielleiter sollte sich selbst als Mitspieler einbringen.
- ❖ Dazu kommende Teilnehmer im Spiel sollten miteinbezogen werden oder es sollte zu einem neuen Spiel übergeleitet werden.

Spielerklärung

- ❖ Die Regeln in eine Geschichte packen (dadurch wird Motivation und Spannung erzeugt; meistens wird dadurch auch die Spielidee - besonders bei Kindern - besser verstanden).
- ❖ Bei komplizierten Abläufen: Mit einem Teilnehmer demonstrieren oder in "Zeitlupe" durchspielen.
- ❖ In zwei Schritten spielen, d.h. mit einfachen Regeln beginnen und nach einiger Zeit eine Regel hinzufügen.
- ❖ Standpunkt so wählen, dass alle Teilnehmer gut sehen und verstehen können.

Spielgeschehen

- ❖ Veränderungen des Regelwerkes zulassen.
- ❖ Für die Sicherheit der Teilnehmer sorgen (Platzbeschaffenheit, Belastbarkeit der Teilnehmer).
- ❖ Gleichstarke Gruppen wählen.
- ❖ Die Spiele sollten nicht "tot gespielt" werden, ebenso sollten Abweichungen von der Planung aber auch Verlängerungen oder Wiederholungen zugelassen werden.
- ❖ Die Spiele/Veranstaltungen mit einem gemeinsamen Spiel beenden.

Berücksichtigung der verschiedenen Altersgruppen

Kinder Kinder haben einen starken Bewegungsdrang, auf den der Leiter eingehen sollte. Es muss eine Verbindung von ruhigen und aktiven Spielen bestehen, da Kinder bei nur ruhigen Spielen irgendwann ihre innere Spannung loswerden müssen.

Jugendliche Viele Jugendliche empfinden Spiele als "Kinderkram"! Das heißt nicht, dass sie nicht gerne spielen, sondern dass sie sich „als zu alt“ für solche Dinge fühlen. Ich muss als Leiter für meine Spiele werben. Das Wort "Spielen" sollte dabei eventuell umschrieben werden, wie z.B. eine Aktion starten/eine Rallye machen/ eine Session starten/eine Show aufziehen etc. Oft kann man Jugendliche gewinnen, indem man als Leiter einfach mit dem Spiel anfängt und sie mitreißt.

Spiele zum Kennen lernen

Papierrolle

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, aber auch soviel wie er meint zu benötigen. Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie pro Papier, das sie genommen haben etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

Variante:

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt Papierblätter zu nehmen, nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl von Bonbons o.ä. Pro Bonbon muss nun jeder etwas von sich erzählen.

Richtige Aufstellung

Teile die Gruppe in Untergruppen mit jeweils 6-9 Personen auf. Auf Kommando muss nun jede Gruppe sich so schnell als möglich in die richtige Reihenfolge stellen. z.B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter, nach Gewicht, nach Schuhgröße.

Variante:

Wie zuvor, jedoch nun darf nicht gesprochen werden. Durch Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden. Oder Aufstellung nach dem Geburtsdatum, oder dem Gewicht, oder ...

Das habe ich noch nie gemacht

Alle sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und mit einer Person ihren Platz tauschen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat muss nun in die Mitte.

Zipp – Zapp

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Namen des linken Spielers, bei Zapp muss der Name des rechten Spielers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

Namenspantomime

Jeder Teilnehmer muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er für jeden Buchstaben sich was überlegt. Z.B. D=Detektiv, E=Engel, B=Baum im Wind, S=Sonne usw. Alternativ oder zusätzlich kann auch die Körperhaltung eingenommen werden um einen Buchstaben darzustellen: U= auf dem Rücken liegen und Füße und Arme nach oben halten. Die anderen müssen raten wie der Teilnehmer heißt.

Sind alle Teilnehmer sowieso bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

Wer ist es?

Jeder bekommt eine Karte. Darauf schreibt jeder seinen Namen und 4 - 5 charakteristische Dinge von sich. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue leere Karten werden ausgeteilt. Nun wird jede Karte vom Jugendleiter vorgelesen und jedes Gruppenmitglied muss auf seine Karte den Namen schreiben, den es vermutet. Die Person hat gewonnen, die die meisten richtigen Personen erkannt hat.

Begrüßungsrituale

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter fängt an. Es gibt ja bekanntlich verschiedene Begrüßungsformen weltweit. Davon wollen wir heute welche einüben. Zunächst gibt er der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Diese Person begrüßt anschließend die nächste Person bis alle durch sind. In der nächsten Runde wird durch reiben der beiden Nasen gegeneinander sich begrüßt. Wieder eine Runde später Kopf an Kopf usw. (Ohr bei Ohr, Backe an Backe reiben, Küsschen links-rechts-links, Kinn an Kinn).

Schuhhaufen

Jeder zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede Person nimmt nun einen Schuh (nur nicht seinen eigenen) und versucht die Person zu finden, zu dem der Schuh passt.

Schnur-Spiel

Ein Wollknäuel wird gehalten. Die erste Person hält den Faden in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage. Sie wirft das Knäuel der befragten Person zu. Nach Beantwortung der Frage wirft wiederum diese Person den Knäuel weiter. So entsteht mit der Zeit ein tolles Spinnennetz. Mit etwas Glück so stabil, dass sich am Schluss eine Person darauf legen kann und angehoben werden kann. Dies steht als Symbol, dass die Gruppe jeden (er)tragen kann.

Koffer packen

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt. Er sagt seinen Namen und nennt einen Gegenstand, welchen er in seinen Koffer packen will. Dann ist der Mitspieler rechts von ihm an der Reihe. Er wiederholt zunächst den Namen des Vorgängers und was dieser mitgenommen hat, anschließend nennt er seinen Namen und was er mitnehmen will. Das geht so weiter. Denkbar sind natürlich verschiedene Varianten des Spiels: als Ausscheidungsspiel oder als Pfänderspiel.

Die Liste

Für Gruppen, die sich schon ein bisschen kennen: Erstelle eine Liste mit lauter Aussagen, die auf die Gruppenmitglieder zutreffen könnten. Diese Liste wird an jeden ausgeteilt. Nun muss jeder diejenigen Personen darauf schreiben, von der er

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

meint, dass die Aussage zutreffend ist. Gewonnen hat derjenige, der die meisten richtigen Aussagen getroffen hat.

Aussagen könnten sein: Isst nicht gerne Tomaten, war heute bei Burger King essen, war letzten Sonntag mit den Eltern spazieren, trägt rote Socken, war bereits im Film „Harry Potter I“ usw.

Interview

Paare interviewen sich gegenseitig und stellen den Partner im Kreis vor.

Wollknäuelspiel

Wollknäuel wird an einem Ende festgehalten und anschließend von einem Spieler zum anderen hin und her geworfen. Jeder stellt sich dabei vor. Zum Schluss geht alles rückwärts, der Nachbar sagt den Namen des vorhergehenden (man muss ihn sich gemerkt haben).

Gemeinsamkeiten

Es werden Paare gebildet. Diese suchen 5 Gemeinsamkeiten und tragen sie dann im Kreis vor.

Lügen

Paare suchen für den jeweiligen Partner 4 Eigenschaften. Eine davon ist gelogen. Das Ergebnis wird im Kreis vorgetragen. Die anderen Mitspieler müssen die falsche Eigenschaft erraten.

Gruppenspiele im Raum

Ring im Kreis durch die Schnur

Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknotete Schnur in welcher zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Ein Freiwilliger steht in der Mitte. Er muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern immer verdeckt weitergegeben wird.

Mein rechter Platz ist leer

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein freier Platz ist vorhanden. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: „Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den Freddy als Affe her.“ Freddy muss nun einen Affen nachmachen und sich als Affe zum freien Platz bewegen.

Tierspiel

Dieses Spiel eignet sich, um Mannschaften zu bilden. Jeder erhält verdeckt eine Spielkarte mit einem Symbol (Tier, Familienmitglied). Es ist immer eine gleiche Anzahl identischer Karten vorhanden. Auf Kommando schaut nun jeder seine Karte

an und muss nun durch die entsprechenden Tierlaute oder durch Schreien des Familiennamens seine (Tier)-Familie finden. Die Mannschaft, die sich als erste gefunden hat, hat gewonnen.

Alle Vögel fliegen hoch

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein Spieler beginnt als „Ansager“. Der Ansager sagt: „Alle Vögel fliegen hoch: Alle ...Amseln fliegen hoch!“ Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer die des Ansagers). Wer trotzdem seine Hände hebt, der scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

Sprachenwirrwarr

Man trennt Wörter in Silben auf: z.B. Au-to-fah-ren . Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sprechen nun nur ihre Silbe. Ein Freiwilliger muss nun raten um was für ein Wort es sich handelt.

Rippel Tippel

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

Schlangengrube

Alle stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen. Irgendwo im Kreis werden Anfang und Ende der Schlange festgelegt. Erster und letzter der Schlange fassen sich nicht an. Der Vorderste der Reihe steigt über die Hände der anderen, schlängelt sich unter den Armen durch, krabbelt durch die Beine. Die Schlange folgt ihm. Ist der erste Spieler am letzten angekommen, so schließen sie den Kreis. Nun muss sich die Gruppe entwirren ohne loszulassen.

Mörderspiel

An jede Person wird eine Spielkarte verteilt. Die Person mit dem Herzkönig ist der Mörder. Niemand weiß vom jeweilig anderen, was er für Karten hat. Blinzelt der Mörder jemanden an, muss dieser seine Karte aufdecken und ist tot. Wer einen Verdacht hat, meldet sich: „ich habe einen Verdacht!“. Sobald eine weitere Person ebenfalls sagt „Ich habe einen Verdacht!“ müssen beide gleichzeitig ihren Verdacht nennen. Stimmen beide Namen überein muss der Verdächtige sagen, ob er der Mörder ist. Stimmen die Namen nicht überein, dann sind beide ausgeschieden (auch wenn ein Name eventuell richtig sein könnte).

Wer bin ich?

Jeder bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person auf die Stirn oder auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind, muss nun jeder herausfinden wer er ist.

Wer ist der Chef?

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun einen Leiter, dem die Gruppe alles nachmachen muss (Klatschen, Winken, Kopf schütteln, Lachen, auf dem Stuhl rumrutschend usw.), ohne diesen jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Leiter der Gruppe ist. Wird nach dreimaligem Raten immer noch nicht die richtige Person genannt, dann muss ein Pfand hergegeben werden. Wird jedoch die richtige Person erraten, dann muss der gewählte Leiter vor die Tür.

Gerüchte

Der ersten Person wird ein Gerücht von 3-4 Sätzen ins Ohr geflüstert. Diese Person erzählt der nächsten Person dieses Gerücht ebenfalls ins Ohr geflüstert weiter. Was kommt am Ende heraus? Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. Der jeweils ersten Person jeder Mannschaft wird vor der Türe das Gerücht mitgeteilt, welches dann der nächsten Person im Team weitergesagt werden muss. Die letzte Person teilt dem Gruppenleiter anschließend das Ergebnis mit. Welches Team am nächsten am tatsächlichen Gerücht dran ist hat gewonnen.

Veränderungen

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird vor die Tür geschickt. Nun wird eine Änderung im Kreis vorgenommen. (Beispiel: 2 Personen tauschen eine Jacke untereinander, oder 2 Personen tauschen die Plätze, oder eine Person zieht ihr T-Shirt falsch herum an). Die Person vor der Türe wird hereingeholt und muss nun die Veränderung erraten.

Ballone in der Hose

Wer schafft die meisten mittelmäßig aufgeblasenen Ballone in seine Hose zu stopfen? Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Ballone hat unterbringen können.

Ball Rallye

Es gibt zwei Mannschaften die in einer Linie stehen. Die erste Person bekommt einen Ball unters Kinn. Dieser Ball muss an die nächste Person weitergegeben werden, ohne die Hände zu benutzen. Ansonsten sind alle Körperteile erlaubt. Welche Gruppe hat den Ball als erste Gruppe zur letzten Person durchgegeben?

Wäscheklammern finden

Immer 2 Personen bilden ein Team. Beide bekommen die Augen verbunden. Der Gruppenleiter klemmt den beiden je etwa 10 Wäscheklammern an die Klamotten und

Haare. Auf Kommando muss jeweils die eine Person die Klammern der anderen Person entfernen. Welche Gruppe braucht am wenigsten Zeit?

Jäger und Hase

Bis auf 2 Personen sitzen alle Spieler paarweise wahllos über den Spielraum verteilt auf dem Boden. Der Jäger jagt den Hasen, bis dieser sich zu einem Paar setzt. (Damit ist die Verfolgung beendet). Dadurch entsteht ein Rollentausch bezüglich Jäger und Gejagten, d. h. Jäger wird zum Hasen, ein Teilnehmer des „alten“ Paares wird zum Jäger.

Beim Spielen darauf achten, dass nicht endlose Verfolgungsjagden stattfinden. Es soll möglichst oft der oben beschriebene Rollentausch zwischen Jäger und neuem Jäger entstehen.

Schlangen häuten

Die Spieler stehen hintereinander mit gegrätschten Beinen. Die Spieler fassen mit der rechten Hand zwischen ihren Beinen die linke Hand ihres Hintermannes. Der letzte Spieler kriecht nun durch die gegrätschten Beine der Mitspieler zur Spitze der Schlange und zieht dabei seine vor ihm stehende Person mit. Die Schlange ist gehäutet.

Maschine bauen

Der erste Spieler beginnt, indem er mit einem Körperteil irgendeine Bewegung ausführt. Der nächste Spieler baut diese „Maschine“ weiter, indem er entweder die Bewegung des 1. Spielers ergänzt oder sich nur an ihm festhält und eine weitere Bewegung ausführt. Am Schluss entsteht so eine riesige „Maschine“ mit verschiedensten Bewegungsarten.

Regiespiel

Kleine Gruppen bekommen Zettel mit verschiedenen Stichwörtern (ca. 10). Nun müssen diese z. B. ein Drama, ein Lied, ein Gedicht etc. verfassen, in dem alle Stichwörter vorkommen.

Raupe

Alle Spieler liegen so eng wie möglich am Boden, einer wird auf die Reihe draufgelegt. Die liegenden Spieler drehen sich um und somit wird der oben liegende Spieler weiterbefördert.

Tischklopfen

Die Spieler sitzen im Kreis und legen ihre Hände vor sich auf den Boden, Tisch etc. Die Hände liegen so, dass jeder Spieler zwischen seinen Händen die rechte Hand des linken Nachbarn und die linke Hand des rechten Nachbarn hat. Dann wird der Reihe nach mit der Hand geklopft. Wenn ein Spieler zweimal klopft, wechselt die Richtung. Wer voreilig oder falsch klopft, muss seine Hand entfernen, mit der anderen Hand bleibt er noch im Spiel.

Sitzfußball

Die Mitspieler sitzen in zwei gegenüberliegenden Stuhlreihen. Es gibt 2 Tore. Auf den beiden Stuhlreihen sitzen immer abwechselnd Spieler der einen und der anderen Mannschaft, so dass auf jeder Seite gleich viele Spieler einer jeden Mannschaft sitzen. Ziel ist es, wie beim normalen Fußballspiel, den Ball ins Tor zu bringen, allerdings im Sitzen.

Der Vampir

In einem stockfinsternen Raum geht ein Vampir um. Sobald ein Mitspieler gebissen wird, (z. B. durch einen leichten Griff an den Hals) muss er laut aufschreien und ist nun ebenfalls Vampir. Treffen sich 2 Vampire, hebt sich ihr „Un-tot-sein“ auf, sie sind dann wieder normal.

Obstsalat

Alle Spieler bis auf einen sitzen im Kreis. Je 3 bis 4 Spieler wählen sich eine gemeinsame Obstsorte. Ein Spieler in der Mitte hat die Augen verbunden. Er ruft eine Obstsorte und die betreffenden Spieler müssen untereinander die Plätze tauschen. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, jemanden zu fangen. Er hat auch die Möglichkeit „Obstsalat“ zu rufen, dann müssen alle Spieler die Plätze tauschen. Wenn er jemanden gefangen hat, muss dieser statt seiner in die Mitte.

Besentanz

Die Spieler stellen sich mit dem Gesicht nach außen im Kreis auf. Ein Besen wird möglichst schnell von Spieler zu Spieler gereicht, während Musik läuft. Die Musik wird gestoppt und wer den Besen gerade in der Hand hält, scheidet aus.

Löffelspiel

Die Teilnehmer einer Gruppe stellen sich nebeneinander auf. An einem Löffel wird eine lange Schnur gebunden. Der erste Spieler fädelt den Löffel von oben nach unten durch seine Kleidung. Der nächste dann von unten nach oben usw. Am Schluss sind dann alle Teilnehmer einer Gruppe durch die Schnur verbunden. Sieger ist die Gruppe, die als erste fertig war.

Watte blasen

Die Spieler sitzen eng zusammengerückt am Tisch. Nun wird Watte hin und her geblasen, die nicht vom Tisch fallen darf. Wo sie runter fällt, scheidet der betroffene Spieler aus.

Variante:

An den 2 Enden des Tisches wird aus einer Schuhschachtel etc. ein Tor aufgestellt, in das die Watte geblasen werden muss.

Blinder Bildhauer

Der blinde Künstler (erster Spieler) tastet sein Modell (zweiter Spieler) ab, das sich in eine bestimmte Pose begibt und diese beibehält. Nach diesem Modell muss der Künstler seine Formmasse (dritter Spieler) formen. So bald er fertig ist, wird das Originalmodell mit dem nach gebauten Modell verglichen. Während der Arbeit darf der Künstler immer wieder mit dem Original vergleichen.

Kreis hinsetzen

Die Spieler stellen sich hintereinander und bilden einen Kreis, mit der linken Schulter jeweils zur Kreismitte. Dann versucht jeder, sich auf die Knie seines Hintermannes zu setzen. Wenn dies klappt, kann man auch ein paar Schritte gehen. Hält man sich im Kreis mit den Händen zusammen, geht es etwas einfacher.

Blinzeln

Die Spieler befinden sich paarweise im Kreis, der vordere sitzt und der hintere steht. Ein Mitspieler steht allein im Kreis und hat keinen Partner vor sich. In der Mitte des Kreises befindet sich ein Gegenstand. Der allein stehende Spieler muss nun einen sitzenden Spieler anblinzeln. Dieser Spieler versucht nun, den Gegenstand in der Mitte zu erreichen. Der hinter ihm stehende Spieler versucht, dies zu verhindern. Bei einem geglückten Behinderungsversuch vertauscht das Paar seine Position, d.h., der sitzende Spieler nimmt die hintere Position ein. Erreicht der angeblinzelte, sitzende Spieler den Gegenstand, stellt er sich hinter den vormals allein stehenden Spieler, der nun die sitzende Position einnimmt.

Der Fuchs geht um

Ein Fuchs geht um einen Kreis von Leuten, die sich geduckt mit geschlossenen Augen konzentrieren und lässt hinter jemandem z. B. ein Tuch fallen. Derjenige, hinter dem der Gegenstand zu Boden gefallen ist, springt auf, rennt dem Fuchs hinterher und versucht, ihn zu erwischen, bevor er sich auf den frei gewordenen Platz hinsetzt. Schafft der Fuchs es, den davonlaufenden Spieler zu fangen, ist dieser jetzt der Fuchs.

Platzwechsel

Alle Spieler bis auf einen setzen sich kreisförmig hin und jeder Spieler bekommt eine Nummer. Dem übrig gebliebenen Spieler werden die Augen verbunden und er wird in die Mitte des Kreises gesetzt. Dann ruft er zwei Zahlen auf. Die betroffenen Mitspieler müssen nun versuchen, innerhalb des Kreises möglichst leise ihre Plätze zu wechseln. Sobald der blinde Fänger einen der beiden berührt, nimmt er dessen Platz ein und der berührte Spieler muss sich nun in die Mitte begeben.

Eine Ente mit zwei Beinen

Der Satz „Eine Ente/mit zwei Beinen/fällt ins Wasser/plumps“ teilt sich, wie angemerkt, auf. Der Reihe nach werden diese Satzteile wiederholt. Bei jedem

Neubeginn des Satzes kommt eine Ente hinzu. Somit verdoppeln und vermehren sich auch die Beine und das Geplumpse. Wer sich verspricht, scheidet aus.

Psychiatrie

Alle sitzen im Kreis, einer geht raus (Arzt), dann dem Rest das Spiel erklären: Wenn er reinkommt stellt er jemandem eine Frage, z. B. „wie alt bist du?“. Der Gefragte antwortet so, wie er meint, dass es auf den rechten Nachbarn zutrifft. Wenn diese Antwort zutrifft, wird die nächste Frage an den Nachbarn gestellt. Wenn die Antwort nicht zutrifft, sagt der nächste Nachbar „Psychiatrie“ und alle wechseln die Plätze. Dann geht es von neuem los.

Krimi-Spiele

Der Spielleiter liest den Krimitext vor. Was ist passiert? Die Gruppe darf reihum Fragen stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Lautet die Antwort „Ja“, darf der Spieler weiter fragen. Bei „Nein“ kommt der nächste Spieler mit dem Fragen an die Reihe. Der Spielleiter darf auf die Fragen der Spieler nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

Der Konzertbesuch

Krimi: Paul und Paula besuchen ein Konzert. Plötzlich wird Paul unruhig und beginnt Paula heftig zu treten. Enttäuscht verlässt Paula das Konzert und geht nach Hause.

Lösung: Paula ist hochschwanger, Paul ist ihr Sohn im Mutterleib. Paul strampelt in ihr. Paula befürchtet das Einsetzen der Wehen und geht vorsichtshalber nach Hause.

Das Schicksal des Turms

Krimi: Maria und Josef wohnen in einem alten Schloss. Eines Morgens wartet Maria auf den Briefträger, der einen Brief bringen wird, der über das Schicksal des Turms entscheiden wird.

Lösung: Briefschach.

Zählen müsste man können

Krimi: Ein Mann verzählt sich und spürt darauf einen Schmerz im Rücken.

Lösung: Der Mann hatte sich ein neues Hemd gekauft. Der Verkäufer hatte versichert, dass zehn Nadeln im zusammengelegten Hemd stecken. Der Mann packt das Hemd aus, zieht die Nadeln raus, verzählt sich aber und sticht sich mit der Nadel, die er vergessen hat.

Unfall auf der Autobahn

Krimi: Herr Huber verursacht auf der Autobahn einen Unfall. Der Wagen des Unfallgegners hat Totalschaden. Herr Huber wird schwer verletzt, obwohl sein Auto nicht den geringsten Kratzer abbekommen hat.

Lösung: Herr Huber war nicht mit seinem Auto unterwegs, (das steht defekt in der Werkstatt), sondern mit einem Leihwagen.

Der Dieb

Krimi: Wenn er die Brieftasche nicht gestohlen hätte, wäre er nicht gestorben.

Lösung: In der Brieftasche befand sich eine Erklärung mit dem Inhalt, dass der Besitzer der Brieftasche aus religiösen Gründen Bluttransfusionen und Organtransplantationen ablehnt. Der Dieb hatte einen Unfall, eine Bluttransfusion hätte ihm das Leben gerettet, diese unterblieb aber auf Grund der Erklärung in der Brieftasche.

Der Lastwagen und die Brücke

Krimi: Ein Lastwagen kommt zu einer Brücke und kann nicht weiterfahren, da er um über eine Tonne zu schwer ist (Gewichtsbeschränkung auf der Brücke). Da kommt ein Spaziergänger vorbei, schaut sich die Situation an und sagt dem Fahrer dann, dass er ohne Sorge die Brücke passieren könne. Der Fahrer bedankt sich und fährt über die Brücke, die den LKW ohne Probleme aushält.

Lösung: Die Brücke ist kürzer als der LKW. Dadurch wird die Brücke nie mit dem vollen Gewicht des LKW belastet.

Zwei Affen

Krimi: Zwei Affen schauen durch eine Röhre, die zufällig auf der Wiese liegt. Die Röhre ist gerade, nicht besonders lang und auch nicht verstopft. Trotzdem sehen die beiden einander nicht.

Lösung: Die beiden Affen schauen nicht gleichzeitig durch die Röhre.

Die seltsamen Entchen

Krimi: Drei Entchen schwimmen hintereinander im See. Das erste Entchen sagt: „Hinter mir schwimmen zwei Entchen.“ Das zweite Entchen sagt: „Vor mir schwimmt ein Entchen und hinter mir schwimmt ein Entchen.“ Das dritte Entchen sagt: „Vor mir schwimmen zwei Entchen und hinter mir schwimmt ein Entchen.“

Lösung: Das dritte Entchen hat gelogen.

Abendsport

Krimi: Ein Mann fährt jeden Tag früh mit dem Aufzug aus dem 24. Stock nach unten. Nach der Arbeit fährt er bei schönem Wetter nur bis zum 18. Stock mit dem Aufzug, die restlichen Stockwerke läuft er. Bei Regen fährt er bis in den 24. Stock. Warum?

Lösung: Der Mann ist sehr klein und kommt nur an den Knopf für den 18. Stock. Bei Regen hat er einen Regenschirm dabei, mit dem er an den Knopf für den 24. Stock kommt.

Gemeinsamer Tod im Wohnzimmer

Krimi: John und Jane liegen tot auf dem Wohnzimmerboden. Nirgends ist Blut zu sehen, nur der Teppich unter ihnen ist nass und das Fenster steht offen. Was ist passiert?

Lösung: John und Jane sind Goldfische. Das Fenster wurde von Wind aufgestoßen und warf das Goldfischglas zu Boden.
(mögliche Hilfe: auf dem Boden liegen Scherben)

Cäsar und Kleopatra

Krimi: Kleopatra liegt tot auf dem Boden und Cäsar ist nass. Was ist passiert?

Lösung: Die Katze Cäsar hat nach dem Goldfisch Kleopatra „geangelt“ und dabei das Aquarium auf den Boden geworfen.

Tödlicher Schrank

Krimi: Ein Mann geht in sein Zimmer, sieht den Schrank und erschießt sich. Das wäre nicht passiert, wenn er die Sägespäne auf dem Boden gesehen hätte. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann ist der kleinste Liliputaner der Welt. Ein Konkurrent hat alle Beine von den Möbeln heimlich abgesägt. Der Mann denkt jetzt, er ist gewachsen.

Telefonzelle

Krimi: Ein Mann liegt tot in einer Telefonzelle. Auf den Telefonbüchern liegt ein großer Fisch. Wie ist der Mann gestorben?

Lösung: Der Mann wollte seiner Frau erzählen, dass er einen besonders großen Fisch gefangen hat. Beim Erzählen machte er mit den Händen eine übertreibende Bewegung, dadurch wurde das Glas der Telefonzelle zertrümmert. Am Glas hat er sich die Pulsadern aufgeschnitten.

Spion im Kreml

Krimi: Ein Spion möchte in den Kreml kommen. Dazu braucht er ein Passwort. Also hört er erst einmal zu, was andere Besucher sagen. Den ersten fragt der

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Wachposten: „Eins“. Der Besucher antwortet mit „Vier“ und darf passieren. 2→4, 3→4, 4→4, 5→4. Der Spion denkt: Egal, was die Wache sagt, ich muss immer mit „Vier“ antworten. Er probiert es aus und wird erschossen. Warum?

Lösung: Antwort ist die Zahl der Buchstaben der gefragten Zahl (z. B. 11→3)

„Waldbrand in Korsika

Krimi: Drei Menschen liegen tot auf Korsika.

Lösung: Waldbrand, 2 schaulustige Wanderer, Löschflugzeug holt Wasser und erwischt dabei Taucher in Taucheranzug; wirft diesen mit Wasser ab, Taucher fällt auf die Wanderer.

Der Cowboy und das Glas Wasser

Krimi: Der Cowboy kommt in den Salon und bittet um ein Glas Wasser. Der Wirt zieht die Knarre. Der Cowboy sagt: „Danke“ und geht.

Lösung: Der Cowboy hatte Schluckauf und wollte Wasser. Durch den Schreck, den er durch die vorgehaltene Pistole erleidet, verschwindet der Schluckauf schnell. Der Cowboy bedankt sich und verschwindet.

Willi

Krimi: Willi mag:

- Semmeln, aber kein Brot;
- Messer, aber keine Gabel;

Warum mag Willi bestimmte Dinge und manche nicht?

Lösung: Willi mag alles mit Doppelkonsonanten gern.

Die Frage der Fragen

Krimi: Zwei Verbrecher kommen in einen Raum mit 2 Türen und je einem Wärter vor jeder Tür. Eine Tür führt in die Freiheit, die andere ins Verderben. Niemand weiß jedoch, welche Tür die richtige ist. Einer der beiden Wächter sagt stets die Wahrheit, der andere lügt stets. Niemand weiß jedoch, welcher. Die Verbrecher dürfen nur eine einzige Frage stellen, um herauszufinden, welche Tür in die Freiheit führt. Welche Frage müssen sie stellen?

Lösung: Die Frage lautet: „Steht vor der Tür in die Freiheit ein Lügner?“

Der ratlose Bauer

Krimi: Ein Bauer hat ein Problem. Er möchte einen Wolf, eine Ziege und einen Kohlkopf in einem Boot über einen Fluss bringen. In das Boot kann der Bauer nur eines von den 3 Frachtstücken mitnehmen. Nimmt er zuerst den Kohlkopf mit, so

frisst der Wolf die Ziege. Nimmt er zuerst die Ziege mit, holt dann den Kohlkopf oder den Wolf, so frisst die Ziege den Kohlkopf oder der Wolf die Ziege usw.

Lösung: Der Bauer bringt zuerst die Ziege über den Fluss, holt dann den Kohlkopf, nimmt die Ziege wieder mit zurück, holt den Wolf rüber und holt dann wieder die Ziege.

Selbsterfahrungs- Vertrauens- und Koordinationsspiele

Blind führen

Einer schließt die Augen und lässt sich vom anderen durch den Raum, das Haus oder das Gelände führen.

Es darf nicht gesprochen werden. Kontaktmöglichkeiten bestehen über die Hände und Arme.

Variante:

Der Sehende führt den Blinden ohne jeden körperlichen Kontakt. Der Sehende gibt nur verbale Kommandos.

Diese Variante ist sehr spannend und für die Teilnehmer herausfordernd.

Anmerkung:

Als Blindenführer langsam gehen, Zeit geben und alle Vorsichtsmaßnahmen für seinen Blinden treffen.

Auch als Spielleiter hat die Sicherheit bei diesem Spiel oberste Priorität: Einem Spielleiter passierte etwa, dass ein führender Jugendlicher seinen Blinden auf einen fünf Meter hohen Hochsitz dirigierte. Glücklicherweise ist nichts passiert.

Gruppe schätzen

Kleingruppen raten Daten der Gesamtgruppe. Jede Kleingruppe schätzt bestimmte Daten über die Gesamtgruppe ein: z. B. Körpergröße aller, Schuhgröße aller, Anzahl der Geschwister von allen, Anzahl der Haustiere usw.

Die richtigen Daten werden ausgerechnet und festgehalten, es gibt einen kleinen Preis für die Gruppe, die am besten geschätzt hat.

Aufstehen

Zwei Personen etwa gleicher Größe sitzen sich auf dem Boden gegenüber. Die Knie werden leicht angewinkelt, die Fußspitzen berühren sich und die beiden fassen sich an den Händen. Aufgabe der beiden sich gegenüberstehenden Spieler ist es nun, sich gegenseitig hochzuziehen und zum gleichen Zeitpunkt vom Boden abzuheben.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Wenn beide erfolgreich auf den Füßen stehen, suchen sie sich das nächste Paar und probieren das Ganze zu viert. Nach jedem geglückten Versuch sollten zwei weitere dazukommen.

Vielleicht schafft es zum Schluss ja die ganze Gruppe

Drei Leute mit drei Füßen

Dreiergruppen sollen sich über eine bestimmte Strecke gemeinsam bewegen - allerdings unter der Bedingung, zugleich nie mehr als drei Füße auf dem Boden zu haben.

Variante:

Vier Leute mit höchstens zwei Händen und drei Füßen auf dem Boden usw.

Namensball

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er seinen eigenen Namen nennt und dann einen Tennisball an die Person, die rechts neben ihm steht, weitergibt.

Der Ball wird immer in die gleiche Richtung weitergegeben und jede Person sagt dabei ihren Namen, bis der Ball wieder beim Spielleiter landet.

Der ruft jetzt irgendeinen Namen im Kreis und wirft dieser Person den Ball zu. Dieser Spieler setzt das Spiel fort, indem er auch einen Namen ruft und der betreffenden Person den Ball zuwirft.

Nach einiger Zeit kann der Spielleiter einen zweiten, dritten und vierten Ball in den Kreis eingeben. Das erhöht die Spannung und den Spaß. Bälle, die heruntergefallen sind, müssen schnell aufgehoben und - wie gehabt - mit dem Rufen eines Namens wieder ins Spiel eingegeben werden.

Namensball ist ein sehr effektives Spiel zum Erlernen der Namen in einer neuen Gruppe.

Darüber hinaus schafft es eine lockere und angstfreie Atmosphäre.

Variante A

Statt den Namen des Fängers zu rufen, besteht auch die Möglichkeit, dass die Person, die den Ball zugespielt bekommt, „Danke“ und den Namen des Zuspielers ruft.

Dann wird der Ball zum Nächsten gespielt, der sich auf die gleiche Art und Weise bei seinem Zuspieler bedankt.

Variante B

In sehr großen Gruppen wird das Spiel in zwei Kreisen gespielt. Nach einer gewissen Zeit findet ein Personenwechsel zwischen den Kreisen statt.

Ein Fuß im Kreis

Ein kleiner Kreis wird auf dem Boden mit Hilfe des Seiles ausgelegt (bei 14 Teilnehmer mit einem Durchmesser von 90 cm; bei weniger Teilnehmern entsprechend kleiner). Aufgabe der Gruppe ist es, dass alle Teilnehmer mit einem Fuß im Kreis stehen. Grundsätzlich darf jeder aber nur auf einem Fuß stehen.

Dies ist ein leichtes Spiel, um Zusammenarbeit zu üben. Es gilt Andere zu halten, aber auch selbst festgehalten zu werden. Keiner darf losgelassen werden, sonst versagt die ganze Gruppe.

Platzwechsel

Die Gruppe wird in zwei Hälften unterteilt. Diese stellen sich auf einen Baumstamm oder eine Turnbank und zwar rechts bzw. links der Mitte. Die beiden Kleingruppen sollen jetzt die Plätze untereinander tauschen. Wer ganz rechts außen steht, muss ganz nach links außen und wer ganz links außen steht, muss nach rechts außen. Der zweite von links tauscht mit dem zweiten von rechts den Platz und so weiter. Wer beginnt und wie viele Spieler gleichzeitig agieren, muss die Gruppe selbst entscheiden. Fällt jemand von dem Baumstamm oder dem Balken herunter, so muss die gesamte Gruppe wieder die Ausgangsposition einnehmen und einen neuen Versuch starten.

Die Schwierigkeit des Spiels ist abhängig von der Breite des Baumstammes beziehungsweise der Bank oder des Balkens.

In diesem einfachen und fast überall durchführbaren Spiel stecken vielfältige Erfahrungsmöglichkeiten:

- das Zulassen von Körperkontakt
- die Bedeutung guter Kommunikation
- und flexibler Strategiebildung
- die Notwendigkeit zu behutsamem Umgang miteinander
- das Erlebnis der wechselseitigen Abhängigkeit in der Gruppe
-

Variante

Ein zusätzliches Problem kann dadurch eingeführt werden, dass die Spieler gleichzeitig Gegenstände (z.B. Bälle) transportieren müssen, die nicht abgelegt werden dürfen.

Seilquadrat

Allen Teilnehmern werden die Augen verbunden.

Das Seil wird auf den Boden gelegt, die Teilnehmer einzeln dorthin geführt.

Jeder Person wird ein Teil des Taues in die Hand gegeben.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Aufgabe ist es, ein Quadrat zu bilden, wobei das Seil gespannt sein muss. Alle Teilnehmer müssen das Seil ständig mit mindestens einer Hand festhalten, die Positionen dürfen jedoch verändert werden.

Öko-Memory

Diese Übung findet auf alle Fälle im Freien statt.

Der Betreuer breitet die Gegenstände auf einem Tuch aus und legt das zweite darüber. Er erläutert den Teilnehmern die Aufgabe und lässt ihnen Zeit, sich eine Taktik zu überlegen. Wenn er das abdeckende Tuch fortnimmt, haben die Teilnehmer zwei Minuten (Zeit ist je nach Gruppe variabel), um sich die Dinge mit ihren Besonderheiten einzuprägen.

Danach werden die Gegenstände wieder zugedeckt. Aufgabe der Gruppe ist es, alle gezeigten Materialien in einer bestimmten Zeit zusammenzutragen.

Der große Eierfall

Der große Eierfall ist ein lustiges Spiel, um Kooperation und Kreativität im Umgang mit wenig Material und Hilfsmitteln zu üben.

Die Großgruppe wird in Kleingruppen von 4 - 5 Personen aufgeteilt.

Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, ein rohes Ei mit maximal 25 Strohalmen und 125 cm Tesafilm so zu verpacken, dass es einen Sturz aus 2,5 m Höhe heil übersteht.

Andere Materialien als die angegebenen dürfen nicht benutzt werden.

Nach Fertigstellung der Eierrettungssysteme sucht jede Kleingruppe dafür einen passenden Namen.

Für die Konstruktionsphase hat die Gruppe 40 Minuten Zeit.

Vor der abschließenden Testphase präsentiert jede Kleingruppe ihr Rettungssystem den anderen, in dem Name und Funktionsweise erklärt werden.

Wenn die ersten Eier zerbrechen und das Interesse groß ist, kann Gelegenheit zu einem zweiten Konstruktionsversuch gegeben werden.

Fallen lassen

Ein Mitspieler lässt sich nach hinten fallen und wird von einem anderen Mitspieler aufgefangen. Alternativ: ein Mitspieler in der Mitte eines Kreises von ca. 150 cm lässt sich in eine Richtung fallen und wird von den anderen Gruppenmitgliedern aufgefangen und wie ein Kreisel oder Pendel in eine neue Richtung „geschubbt“, „weiterbewegt“.

Ballonreise

Mehrere Personen befinden sich in einem Ballon. Der Ballon beginnt zu sinken. Da bereits alles über Bord geworfen wurde geht es nun darum, wer von den Fluginsassen abspringen muss.

Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um die Argumentationskunst. Wer ist wichtiger - wie und gegen wen bilden sich Mehrheiten. Sobald ein Mehrheitsbeschluss gefasst wurde muss diejenige Person von Bord.

Anschließend kann es in die nächste Runde gehen.

Nach dem Spiel findet eine Gruppenreflexion statt bei der jeder seine Beobachtungen darlegt. Wie haben sich die einzelnen Personen verhalten?

Spiele für die Party

Halstuch binden

Wer kann ein Halstuch mit nur einer Hand einer zweiten Person umbinden und zuknoten?

Die Liebes-Statue

Mehrere Paare werden vor die Türe geschickt. Das erste Paar soll eine Liebesstatue darstellen. Anschließend wird eine Person reingeholt, die eine Veränderung an der Statue vornehmen soll. Anschließend bekommt diese Person den Auftrag, die Position der gleichgeschlechtlichen Statue einzunehmen. Das geht nun abwechselnd so weiter.

Inselspiel

Immer zwei bilden ein Paar. Dieses Paar erhält ein Zeitungsblatt. Beiden befinden sich auf einer kleinen Insel (Zeitung). Nach jedem Lied wird die Insel kleiner und kleiner (das Zeitungsblatt jeweils halbieren). Wer tanzt am längsten zusammen auf der Zeitung, ohne daneben zu treten?

Finde dein Mädchen/deinen Jungen

Jedes Mädchen oder jeder Junge hat vor Spielbeginn eine Karte auszufüllen mit einigen persönlichen Eigenschaften: Größe, Augenfarbe, Schmuck, Lippenstiftmarke usw. Alle Karten kommen in eine Box. Von den Mädchen oder Jungen nimmt jeder eine Karte und versucht nun das jeweilige Mädchen bzw. den jeweiligen Jungen herauszufinden. Der erste, der den richtigen Partner gefunden hat, darf mit ihm tanzen. Dieses Spiel lässt sich gut bei einer Party zwischendurch spielen.

Wer muss mit wem ?

Für Partyspiele sind ja hin und wieder ein paar Freiwillige zu finden - oder es müssen die jeweiligen Mannschaftspaare oder Tanzpaare gebildet werden. Dieses Spiel eignet sich gut hierfür. Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden in der Hand. Die Jungen nehmen jeweils ein Ende des Fadens in die Hand, die Mädchen das andere Fadenende. Der Leiter lässt nun das Bündel los. Die Personen, die jeweils denselben Faden in den Händen halten bilden ein Paar für das nächste Spiel, oder den nächsten Tanz.

Blindes Erkennen

Alle Partner bekommen die Augen verbunden. Die weiblichen Mitspieler müssen nun durch Erasten ihren Partner ausfindig machen. Abgewandelt: die Mädchen müssen anhand der Waden erkennen um welche Person es sich handelt. Oder jeder Partner ist nur anhand der Handfläche zu erkennen.

Apfel halten

Partyspiele bringen einander näher! Jedes Tanzpaar hält einen Apfel zwischen der Stirn und muss tanzen ohne den Apfel fallen zu lassen. Variante: zwei Schritte vor, 3 zurück, 2 seitwärts usw. auf Kommando des Ansagers.

Der letzte Schrei

Jedem Team wird eine Zeitung, Schere, Nadel und Faden oder Klebeband gegeben. Daraus wird nun innerhalb von ein paar Minuten das modernste Abendkleid oder Abendanzug geschneidert, welches selbst die Modeschöpfer von Paris und New York in den Schatten stellt.

Bauchtanz

Jeder, der meint, er beherrscht diesen Bauchtanz darf mitmachen. Ein Stab wird zwischen 2 Stühlen oder zwei Tischen gelegt. Mit dem Bauch muss nun dieser Stab aufgenommen werden ohne zu Boden zu fallen. Anschließend muss der Bauchtänzer/die Bauchtänzerin eine Drehung vollführen und den Stab gerade andersherum wieder ablegen.

Haben oder nicht haben

Jungen und Mädchen stellen sich in zwei Kreisen auf; einem inneren und einem äußeren Kreis. Beide Kreise bewegen sich gegenläufig. Die Musik stoppt und der Sprecher fragt: "Hat dein Gegenüber eine Nase?" "Ja". Daraufhin halten sich die jeweiligen Partner an den Nasen und tanzen so weiter bis zum nächsten Stopp. Dann wieder kurz gegenläufiges weitertanzen bis zu einem weiteren Stopp. "Hat dein Gegenüber Knie?" usw. (Hüfte, Ferse, Ohren, ...)

Herzentanz

Lege auf den Boden ausgeschnittene Herzen innerhalb eines Kreises. Ein Herz weniger wie Personen im Raum. Sobald die Musik stoppt muss sich jede(r)

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Mitspieler(in) auf ein Herz stellen. Wer kein Herz erwischt, scheidet aus. Die letzte Person gewinnt.

Lippen

An eine Wand wird ein Kopf oder ein Poster mit einer Person gehängt. Eine Person bekommt die Augen verbunden und muss nun versuchen mit einer Nadel einen ausgeschnittenen Lippenmund an das Poster zu pinnen. Diejenige Person hat gewonnen, der es gelingt am nächsten den Mund auf dem Poster zu treffen.

Küsse weitergeben

Alle sitzen in einem Kreis. Immer ein Junge, ein Mädchen abwechselnd. Eine Spielkarte wird von der ersten Person mit dem Mund durch Luft ansaugen festgehalten und an die nächste Person weitergegeben, die wiederum durch Luft ansaugen versucht die Karte zu übernehmen und an die nächste Person weitergibt. Fällt die Karte runter, dann scheiden beide aus.

Finde deinen Partner

Entweder es gibt zu jeder Person ein Bild, oder für jede Person wird ein Symbol vorbereitet. Das Bild oder das Symbol wird in zwei Hälften geschnitten. Die eine Hälfte behält jede Person selbst, die andere Hälfte wird in einen Pott geworfen. Jeder der Gruppe nimmt sich daraus eine Hälfte. Aufgabe ist es nun die zweite passende Hälfte zu finden. Daraus ergeben sich nun die jeweiligen Paare.

Baby wickeln

Für dieses Spiel wird eine große Puppe, oder ein Teddy benötigt sowie Pampers-Windeln. Aufgabe ist zu zweit mit jeweils nur einer Hand die Pampers anzulegen.

Skulpturen und Bildhauer

Mit verbundenen Augen muss sich eine zweite Person genauso hinstellen, wie die erste Person bereits steht. Durch Ertasten der Haltung kann das klappen. Die erste Person kann ggf. durch die gegnerische Mannschaft gestellt werden.

Singleparty

Single Briefe sind dazu da, um jemand anderen im Verlauf der Disco eine Nachricht zukommen zu lassen. Jeder Gast bekommt eine Nummer aufgeklebt. Die Briefe werden auf vorgefertigte Zettel geschrieben und in einen Briefkasten geworfen. Als Adressat wird die jeweilige Nummer vorne auf dem Brief angegeben, ebenso die eigene Nummer als Absender. Ein Briefträger stellt die Briefe zu.

Spiele im Freien

Chaos Rugby

Dieses Spiel funktioniert so ähnlich wie Rugby – nur wilder. Anstatt einem Rugby werden viele Bälle benötigt. Alle Bälle werden an einer Mittellinie ausgelegt. Beide Mannschaften stehen jeweils auf ihren Linien sich gegenüber. Auf Kommando versucht nun jeder sich einen Ball zu schnappen und diesen in die gegenüberliegende Linie zu bringen. Gelingt ihm dies, dann darf er sich einen neuen Ball holen. Wenn genügend Bälle vorhanden sind, kann das ein ganz schönes Chaos werden. Noch besser wird es, wenn das Spielfeld etwas schlammig ist. Um das alles schön fair zugehen zu lassen, sind 2-3 Schiedsrichter nötig.

Komm mit – lauf weg

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 "Renn 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.

Römisches Wagenrennen

2 Personen stehen vorne als Pferdeköpfe. 2 weitere Personen bücken sich und bilden den Rücken. Mit den Händen halten sie sich an den Hüften der zwei vorderen. Eine fünfte Person setzt sich auf den Rücken und hält sich an den Schultern der zwei vorderen Personen fest. Beim Startpfeiff startet das Gespann und versucht über die Ziellinie zu gelangen, ohne auseinander zu brechen.

Ball fangen

2 Mannschaften werden gebildet. Bei diesem Spiel werfen sich die Gruppenmitglieder jeweils den Ball zu. Gezählt werden die erfolgreichen Würfe. Die andere Mannschaft versucht jeweils den Ball zu fangen und ebenfalls dann durch zuspielen Punkte zu sammeln. Regeln: es darf mit dem Ball nicht gelaufen werden und der Ball darf nicht einem Gegner entrissen werden.

Völkerball

Dieses Spiel kennt jeder vom Sportunterricht aus der Schule. Es werden 2 Mannschaften gebildet und jeweils 2-3 Grenzwächter bestimmt. Spielregeln und Anzahl der "Leben" zuvor vereinbaren.

Schwarz oder weiß

2 Mannschaften (oder auch nur immer jeweils ein Partner) stehen sich in einer Linie etwa 2 m voneinander entfernt gegenüber. Es wird eine Karte geworfen, oder eine

Münze. Zeigt die Karte die schwarze Seite, dann muss die „schwarze Mannschaft“ die „weiße Mannschaft“ fangen. Oder umgekehrt. Gefangen ist derjenige, dem es nicht gelingt hinter die eigene Linie zu rennen.

Drachenschwanz jagen

Die Personen stehen hintereinander und halten sich um die Taille gefasst (ist Drache).

Der letzte Mitspieler trägt ein Tuch in der Hosentasche. Der Drachenkopf (das ist der erste in der Schlange) versucht das Tuch zu erhalten, ohne dass der Drache zerstört wird.

Spiele mit dem Erdball

Orbit

Die Teilnehmer bilden einen Außen- und einen Innenkreis, wobei die Spieler des Innenkreises nach außen blicken, die des Außenkreises nach innen.

Mit den Füßen wird nun versucht, den Erdball in einer Umlaufbahn zu halten.

Erdball tragen

Die Mitspieler liegen hintereinander und versuchen, den Erdball mit Füßen und Händen an den Hintermann weiter zu geben.

Experimentieren mit dem Erdball

Alle Spieler fassen einen Fallschirm und versuchen, durch Heben und Senken desselben den Erdball am Rande des Schirmes kreisen zu lassen.

Atomspiel

Alle laufen herum. Einer nennt eine Zahl. Jetzt müssen sich Gruppen bilden mit genau dieser Zahl von Leuten. Wer übrig bleibt, scheidet aus. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis nur 2 übrig bleiben.

Suchspiel

Der Leiter versteckt eine Boggiakugel o.ä.. Kleine Gruppen versuchen, das Versteckte zu suchen.

Gesucht werden können natürlich auch nicht versteckte, von Spaziergängern oder Wanderern weggeworfene Coladosen, Plastiktüten etc.

Henne - Küken

Es wird eine Schlange gebildet. Der Kopf dieser Schlange ist die Henne. Der Rest sind die Küken. Ein, zwei oder drei Mitspieler können nun Wölfe spielen. d.h., sie sind hungrig und möchten die Küken fressen. Die Henne muss sich nun so bewegen, dass sie ihren Kükenschwanz nicht preisgibt. Der Wolf darf dabei die

Schlange nicht gewaltsam auseinanderreißen. Ist das Ende erwischt, wird der Wolf zum Kükenschwanz und die Henne zum Wolf etc.

Sockeln

Zwei Spieler stehen sich auf zwei Holzsockeln gegenüber. Sie halten ein Seil in der Hand. Durch Schwingen des Seiles versuchen sie, sich gegenseitig vom Sockel zu stoßen.

Menschenpyramide

Aus den Mitspielern wird eine möglichst hohe Pyramide gebaut. Das kann auch in mehreren Gruppen als Wettbewerb geschehen. Die höchste Pyramide gewinnt.

Siamesischer Fußball

Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt. Allerdings: Je 2 Mitspieler sind am rechten bzw. linken Bein zusammen gebunden.

Speichenrennen

Setzt euch wie die Speichen eines Rades mit überkreuzten Beinen hintereinander in Vierer- oder Fünferreihen. Alle schauen nach innen zur Nabe. Eine Spielerin beginnt als Ausrufer. Sie rennt um das Rad herum und zerbricht die Speiche, indem sie den letzten in einer Reihe einen Klaps gibt. Dabei ruft sie entweder: „Kommt mit“ oder „haut ab“. Nun rennen der Ausrufer und alle Spieler der gebrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden. Der letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird der Ausrufer für die nächste Runde.

Fallschirmspiele

1. Alle halten ringsherum den Rand fest und erzeugen kleine und große Wellen.
2. Alle knien sich hin und halten den Fallschirm am Boden. Auf Kommando alle aufstehen und den Fallschirm über den Kopf halten. Wenn der Fallschirm wieder zu Boden sinkt, die Arme herunter nehmen, damit er ganz zu Boden sinken kann.
3. Wellen machen. Ein Fänger (Katze) auf dem Schirm versucht eine Maus (in geduckter Haltung) unter dem Schirm zu fangen.
4. Alle versuchen den Fallschirm in eine Richtung weiterzureichen ohne die Hände zu überkreuzen.
5. Karussell: alle heben sich am Fallschirmrand fest und laufen, rennen hüpfen, auf einem Bein, rückwärts, Purzelbaum etc. im Kreis

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

6. Eine Welle von einer Seite auf die andere Seite schicken
7. Hochheben: Eine Person liegt in der Mitte des Schirms und wird vorsichtig hochgehoben und genauso vorsichtig wieder abgelassen. Die Spieler am Rand müssen den Schirm gut eingerollt haben, sonst würde das Tuch reißen.
8. Sollte der Schirm ein Loch haben, dann wird versucht den Ball (TT-Ball, Tennisball) ins Loch zu "putten"
9. Es wird versucht, einen Ball im Kreis rollen zu lassen.
10. Eine Person ist unter dem Schirm und muss versuchen einen Ball raus zu schießen. Dort wo er raus fällt muss der/diejenige unter den Schirm.
11. Der Schirm wird nach oben geschwungen, dann werden die Plätze getauscht – entweder alle, oder nur von einigen.
12. Alle rennen mit dem Schirm im Kreis – auf Kommando wird die Richtung gewechselt
13. Seilstücke auf den Fallschirm werfen (=Schlangen). Durch heftiges Schütteln versuchen, dass die Mitspieler gegenüber „gebissen“ werden, wenn sich das Seil um sie schlingt bzw. berührt.
14. Ball zwischen zwei Fallschirmen hin und her werfen.
15. Die Spieler sitzen im Kreis, halten den Fallschirm fest und haben die Beine unter dem Fallschirm. Ein Mitspieler ist der Alligator. Er treibt im Sumpf unter dem Fallschirm sein Unwesen und zieht die Mitspieler an den Beinen unter den Fallschirm. Diese werden mit einem grässlichen Schrei auch zu Alligatoren.
16. Eine Person geht unter den Fallschirm, die Augen sind verbunden. Alle anderen flattern mit dem Fallschirm.
Die Person unter dem Fallschirm muss eine andere Person fangen, wenn diese mit dem Gegenüber den Platz vertauscht. Fängt die Person unter dem Fallschirm eine andere, muss diese die Augen verbinden und in die Mitte.
Die Person unter dem Fallschirm bestimmt, wie die anderen durchlaufen müssen: Hüpfend, kriechend, etc.
Variationen: Mehrere Fänger, durchzählen, Zahlen tauschen

Wald- und Geländespiele

Fuchsjagd

Es werden zwei Parteien gebildet. Die Partei der Jäger ist größer als die der Füchse.

Die Füchse, ausgestattet mit einem großen Vorrat an Papierschnitzeln oder besser Naturmaterialien, sollen ein bestimmtes Ziel erreichen. Dabei legen sie mit den Schnitzeln bzw. Naturmaterialien eine Spur. Es sind aber alle Arten von Falschspuren erlaubt.

Nach verabredeter Zeit beginnen die Jäger mit der Verfolgung und haben gewonnen, wenn sie die Füchse noch vor Erreichen ihres Zieles aufgespürt haben.

Material:

Papierschnitzel oder Naturmaterialien zur Kennzeichnung der Spur.

Der Schatz im Walde

Es werden zwei gleich große Parteien gebildet.

Der Spielleiter hat irgendwo im Wald einen kostbaren Schatz versteckt. Dieser Schatz wird von der einen Mannschaft bewacht, die jedoch nicht weiß, wo sich der Schatz befindet. Die Mannschaft, die den Schatz suchen soll, kennt den Standort.

Die Verteidigermannschaft darf jeden der Angreifer abschlagen. Der Abgeschlagene scheidet aus.

Das Spiel wird für eine bestimmte Zeit festgelegt.

Gewonnen haben die Schatzsucher dann, wenn sie innerhalb dieser Zeit den Schatz finden und zum Spielleiter bringen.

Die Verteidiger des Schatzes haben gewonnen, wenn die Schatzsucher den Schatz vor Ablauf der Zeit nicht finden, oder alle Schatzsucher von ihr abgeschlagen wurden.

Beachten:

Spielleiter versteckt Schatz vor Spielbeginn, begrenztes Gelände, gut hörbares Signal für Ende.

Schatzsuche

Vom Spielleiter wurde im Wald ein Schatz versteckt. An verschiedenen Stationen gibt es jeweils Hinweise, wie die nächste Station zu finden ist. Alle Mitspieler laufen gleichzeitig los und versuchen über die Stationen den Schatz zu finden.

Material:

Schatz, Hinweiszettel an den verschiedenen Stationen

Verwundete suchen

Es werden zwei gleich starke Parteien gebildet. Die Verwundeten liegen einzeln versteckt im Gelände. Die Sanitäter ziehen zu zweit oder zu dritt los, um die Verwundeten zu suchen. Ist ein Verwundeter gefunden, so muss er zum Verbandplatz getragen werden. Dann erst kann der nächste Verwundete gesucht werden.

Es gibt eine bestimmte Spielzeit. Wer die meisten Verwundeten gefunden hat, hat gewonnen. Sollte jedoch nach Spielende noch mehr als die Hälfte der Verwundeten unauffindbar sein, so haben diese gewonnen.

Irrlichter

Es werden zwei Mannschaften gebildet, eine größere und eine kleinere. Die kleinere Mannschaft, die Irrlichter, ziehen los. Sie haben Taschenlampen, die sie von Zeit zu Zeit aufblitzen lassen. Die andere Mannschaft folgt den Irrlichtern und versucht diese zu fangen und die Lampen zu erobern. Nach Ablauf der Spielzeit hat die Mannschaft gewonnen, in deren Besitz sich die meisten Taschenlampen befinden.

Material:
Taschenlampen.

Nummernspiel

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet.

Diese vereinbaren jeweils für den einzelnen Spieler Nummern (keine Reihenfolge). Diese Nummern werden auf Zettel geschrieben und an den Rücken geheftet. Ziel jeder Mannschaft ist es, so viele Nummern wie möglich der anderen Mannschaft zu erfahren.

Dazu verstecken die Spieler sich bzw. suchen die Nummern der anderen zu erkennen. Die Nummern werden vom jeweiligen Spieler, der eine Nummer erkannt hat, auf einen Zettel notiert.

Nach abgelaufener Spielzeit wird zusammengezählt, welche Mannschaft mehr Nummern erkannt hat.

Beachten:
gut lesbare Nummern in verschiedenen Farben, Sicherheitsnadeln oder Schnur zum Befestigen der Nummern, dichter Wald, Zettel und Stifte für Mitspieler nicht vergessen, gut hörbares Signal für Ende.

Material:
Nummernzettel, Material zum Anheften der Zettel

Räuber und Gendarm, Variation 1

Es werden zwei gleich große Parteien gebildet. Die Räuber verstecken sich im Wald. Die Gendarmen, kenntlich durch Armbinden, haben sie aufzuspüren und durch abschlagen zu fangen. Die Abgeschlagenen binden sich ebenfalls Armbinden um und spielen als Gendarmen weiter. Wer als letzter gefangen wird, ist Räuberhauptmann.

Material:

Armbinden für die Gendarmen.

Räuber und Gendarm, Variation 2

Zwei Gendarmen sind hinter einer Bande von Räubern her, die sich in einem Wald versteckt hat. Sicherheitshalber hat sich jeder Räuber einen eigenen Platz gesucht. Entdecken die Gendarmen einen Räuber, so versuchen sie seiner habhaft zu werden. Sie müssen ihn packen und in ein Gefängnis abführen. Unterwegs darf der Räuber versuchen, den Gendarmen zu entkommen. Dabei kann es schon einmal ein Handgemenge geben. Aus dem Gefängnis darf ein Räuber aber nicht ausbrechen. Das Spiel ist aus, wenn alle Räuber hinter Gittern sitzen.

Räuber und Gendarm, Variation 3

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Die Räuber verstecken sich im Wald. Die Gendarmen suchen die Räuber. Hat ein Gendarm einen Räuber gefunden, fängt er diesen durch Abschlagen. Der Räuber muss ihm dann ins Gefängnis folgen. Die anderen Räuber können den gefangenen Räuber dadurch befreien, dass sie, ohne selbst gefangen zu werden, zum Gefängnis laufen und ihn mit drei Schlägen und den Worten „Eins, zwei, drei, frei“ befreien.

Nach Ablauf der Spielzeit haben die Räuber gewonnen, wenn mehr als die Hälfte ihrer Mannschaft noch frei ist. Ansonsten haben die Gendarmen gewonnen.

Postraub

Es werden wieder zwei Mannschaften gebildet. Die Postboten haben Briefe dabei. Diese Briefe müssen sie in einen Briefkasten werfen. Der Standort des Briefkastens ist nur ihnen bekannt. Die Posträuber müssen versuchen, den Postboten die Briefe abzujagen. Nach Ablauf der Spielzeit haben die Postboten gewonnen, wenn sie mehr als die Hälfte der Briefe in den Briefkasten gebracht haben. Ansonsten haben die Posträuber gewonnen.

Material:

Behälter als Briefkasten, Briefe

Römer und Gallier

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Der Spielleiter hat eine größere Anzahl von Schweinen (auf Zettel abgebildet) im Wald versteckt.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Die Gallier haben die Aufgabe, eine möglichst große Anzahl von Schweinen innerhalb der Spielzeit zu sammeln.

Die Römer haben die Aufgabe, den Galliern die Schweine abzujagen. Dazu müssen sie einen Gallier fangen und ihn zum Spielleiter bringen. Dann muss der Gallier dem Spielleiter sein Schwein übergeben und scheidet aus.

Nach Ablauf der Spielzeit hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Schweine in ihrem Besitz hat.

Beachten:

Begrenztes Gebiet

Verbannt

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft versteckt sich im Wald. Die andere Mannschaft baut durch Zusammenstellen von kleinen Stöckchen ein Mal auf. Die Suchermannschaft sucht nach den versteckten Mitspielern. Hat jemand einen Mitspieler entdeckt, schlägt er diesen ab. Der Mitspieler muss zum Mal mitkommen. Ein gefangener Mitspieler kann von seiner Mannschaft dadurch befreit werden, dass ein Mitspieler aus dieser Mannschaft zum Mal läuft und die Stöckchen umwirft. Dann dürfen alle gefangenen Mitglieder dieser Mannschaft wieder weglaufen und sich verstecken. Die Suchermannschaft darf erst dann wieder suchen, wenn das Mal wieder aufgebaut ist.

Material:

Stöckchen für das Mal.

Lebensfaden

Es gibt zwei Mannschaften. Um den Oberarm haben alle Mitspieler Wollfäden gebunden. Jede Mannschaft hat Wollfäden in einer anderen Farbe.

Die Aufgabe besteht darin, der anderen Mannschaft eine möglichst große Anzahl von Lebensfäden abzujagen.

Wer keinen Lebensfaden mehr hat, scheidet aus.

Gewonnen hat nach Ablauf der Spielzeit die Mannschaft, die die größere Anzahl von Lebensfäden erobert hat.

Beachten:

Kreppbänder in verschiedenen Farben, dichter Wald, Spieler einzeln verstecken lassen

Schmuggeln

Es werden zwei Mannschaften gebildet: Die Schmuggler und die Grenzer.

Die Schmuggler haben die Aufgabe, einen Schatz über eine klar bezeichnete Grenze zu schmuggeln. Den Schatz versteckt ein Mitspieler am Körper. Die Schmuggler verstecken sich im Wald und versuchen durch Anschleichen die Grenze zu überwinden. Entdeckt ein Grenzer einen Schmuggler, so bringt er diesen durch den

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Zuruf „Halt“ zum stehen. Dann darf er den Schmuggler untersuchen. Findet er den Schatz, haben die Grenzer gewonnen. Gelingt es den Schmugglern, den Schatz über die Grenze zu bringen, haben diese gesiegt.

Material:
Schatz zum Verstecken.

Jäger, Luchs, Hase

Es werden drei Mannschaften gebildet: Die Jäger, die Luchse und die Hasen. Jeder Mitspieler der Mannschaft bekommt einen Zettel auf den Rücken geheftet, auf dem seine jeweilige Bezeichnung steht. Es geht darum, innerhalb der Spielzeit eine möglichst große Anzahl der Zettel der gegnerischen Mannschaft zu sammeln. Dabei jagen die Jäger die Luchse, die Luchse die Hasen und die Hasen die Jäger.

Material:
Zettel mit den Tiernamen.

Tarnen

Der Spielleiter verteilt neben einer Strecke 10 - 15 Gegenstände. Ein Teil der Gegenstände soll sich gut von ihrer Umgebung abheben. Der andere Teil der Gegenstände soll schwierig erkannt werden können.

Die Mitspieler gehen einzeln und in Abständen den Pfad entlang und versuchen, möglichst viele der versteckten Dinge zu entdecken ohne sie wegzunehmen. Am Ende flüstern sie dem Spielleiter ins Ohr, wie viele Gegenstände sie ausfindig gemacht haben. Wenn niemand alle Gegenstände gefunden hat, wird den Mitspielern die Gesamtzahl der versteckten Gegenstände benannt. Sie können die Gegenstände dann nochmals suchen.

Material:
Gegenstände zum Verstecken

Fang das Pferd

Der Spielleiter läuft von der Gruppe weg und bleibt an einer nicht zu leicht einzusehenden Stelle im Wald stehen. Die Spieler haben die Aufgabe, den Spielleiter (das Pferd) zu finden. Dazu können sie auf Bäume klettern und im Wald umherlaufen.

Die Spieler versuchen, den Spielleiter einzukreisen und ihn dadurch zu fangen.

Der Spielleiter darf seine Position wechseln.

Gewonnen hat der Spielleiter, wenn er innerhalb einer bestimmten Zeit nicht gefangen wurde. Wird der Spielleiter eingekreist und damit gefangen, haben die Mitspieler gewonnen.

Beachten:
Keine helle Kleidung für Pferd, begrenztes Gebiet, Gruppeneinteilung

Kaiser welche Fahne weht?

Der Kaiser bestimmt die Farbe einer Fahne. Er wird gefragt: „Kaiser, welche Fahne weht heute?“

Der Kaiser antwortet: „Grün“, dann rennen alle auf ihn zu und er versucht, alle, die etwas Grünes anhaben, zu fangen. Dann sind die Gefangenen des Kaisers Helfer und müssen ihm beim Fangen helfen.

Das wiederholt sich mit den verschiedenen Farben, bis alle gefangen sind.

Monster Plop

Die Spieler werden eingeteilt in einen Fänger, der Rest sind die Gejagten.

Erwischt der Fänger einen der Gejagten (Berührung reicht aus), bildet er mit ihm eine Kette und die beiden gehen gemeinsam auf die Jagd. Besteht eine Kette schließlich aus 4 Fängern, so teilt sich diese in 2 Paare, die nun unabhängig voneinander weiter fangen.

Wer als letzter übrig bleibt, ist der neue Fänger.

Natursuchspiel

Die Gruppe steckt ein bestimmtes Gebiet ab. Jeder Mitspieler sucht sich innerhalb des Gebietes einen bestimmten Gegenstand (Blume, Tannenzapfen, Vogelnest, Baumstumpf etc.) aus. Die Gruppe geht nun in die nähere Umgebung der einzelnen Gegenstände. Der, der sich den Gegenstand ausgewählt hat, beschreibt diesen und umschreibt bzw. vergleicht ihn. Die Mitspieler müssen erraten, welcher Gegenstand gemeint ist.

Bildersuchspiel

Es werden bestimmte Stellen in der Umgebung fotografiert. Die Gruppen erhalten die gleiche Anzahl von Fotos und müssen nun suchen, wo diese gemacht worden sind. Man kann diese Stellen von den Gruppen z. B. auf einer Landkarte einzeichnen lassen. Die schnellere Gruppe hat gewonnen.

Stadtspiele

Stempelspiel

Jede Gruppe soll innerhalb einer festgesetzten Zeit so viele Stempelabdrücke als möglich besorgen. Wer hat die meisten unterschiedlichen Stempelabdrücke?

Aufgaben

Bestimmte Aufgaben sind zu lösen und Fragen sind zu beantworten. Hierzu ist es notwendig seine Stadt gut zu kennen, die Leute, die ggf. die Fragen beantworten können zu finden.

Bilderrallye

Dies erfordert etwas Vorbereitung. Details der Stadt werden photographiert (z.B. ein Hauseingang, eine Straßenecke, eine Verzierung an einem Haus, oder ein Gebäude aus einem ungewöhnlichen Blickwinkel etc.) Nun werden Fragen gestellt z.B. Wer wohnt in diesem Haus? Wie viel kostet im Schaufenster der dritte Artikel von links? Wie heißt die Straße von der aus dieses Bild aufgenommen wurde?

Scotland Yard (Mister X)

Ein unbekannter Mister X muss gefunden werden. Hin und wieder erhält die Gruppe Tipps per SMS. Z.B. „Weitere Infos sind zu erfragen bei ...!“

Am Punkt A findet ihr weitere Hinweise!

Eine Person mit einer Blume im Knopfloch kann euch weitere Tipps geben!

Gerade wurde Mister X in der Straße gesehen!

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. ...

Größer oder Besser

Teile die Gruppe in gleichgroße Teams ein. Jedes Team erhält denselben Gegenstand. Dieser Gegenstand ist nun in der Bevölkerung einzutauschen gegen einen neuen Gegenstand, der größer oder besser ist. Der neue Gegenstand kann natürlich wieder eingetauscht werden gegen was anderes. Welcher Gruppe nach genau 2 Stunden mit dem größten oder tollsten Gegenstand zurückkehrt, hat gewonnen. Die Gegenstände sind dann natürlich Eigentum der Gruppe – nicht dass irgendein Deal ausgehandelt wurde und man den Gegenstand danach wieder zurückbringen muss. Dann hätte diese Gruppe nicht gewonnen.

Kirchengeschichten-Jagd

Lauter Fragen zur Kirche am Ort. Geschichte, Initialen, Name des Pfarrers, Taufaltar, Anzahl der Bilder in der Kirche, dargestellte Geschichte in den Kirchenfenstern, Anzahl der Stufen zum Glockenturm usw. Mit einbezogen werden kann auch in dieses Spiel Personen die zur Kirche gehören (Kirchengemeinderäte).

Themen Jagd

Die Gruppe muss alles sammeln zum Thema: Frieden, Elvis, Auto etc.