

**Eure XXL**

**Spielesammlung**

---

# Inhalt

Spiele Anleiten, Hilfen, Tipps und Tricks: .....	2
Kooperationsspiele .....	3
Anschuggerle:.....	8
Spiele zur Gruppeneinteilung:.....	9
Kennenlernspiele .....	11
Nachtspiele .....	12
Spiele im Freien.....	15
Spiele im Haus/ Gruppenspiele .....	18
Kooperations-Spiele: .....	43

---

# Spiele Anleiten, Hilfen, Tipps und Tricks:

## Sich selbst Fragen stellen:

- Wer ist die Zielgruppe?
- Welchen Auftrag habt ihr bekommen, warum seid ihr eingeladen worden?
- Was sind die Rahmenbedingungen (Zeit, Ort, Ausstattung)?
- Gibt es Menschen mit Einschränkungen?  
→ Evtl. Spiel anpassen

## Reflexion:

- „The What“:
  - Was haben die TNs erlebt?
  - Beschreibung des Geschehens
  - In Ich-Form Feedback geben -> keine Verallgemeinerungen
- „The So what“:
  - Wie ging es den TNs?
  - Inwiefern wurden Ziele erreicht?
  - Was hat den Erfolg begünstigt/erschwert?
- „The now what“:
  - Wie kannst du das, was dir/euch heute geholfen hat in den Alltag transferieren?
  - Was nimmst du aus dem Spiel/der Übung mit?

## Allgemeine Tipps:

- Manche Menschen brauchen mehr Zeit als andere zum Denken und Formulieren -> lieber länger Bedenkzeit lassen und diese einhalten!
- (Wer hat noch etwas zu sagen?) -> Was möchtet ihr noch sagen?
- (Habt ihr noch Fragen?) -> Welche Fragen habt ihr noch?
- Sich gerne im Vorfeld geeignete Fragen passend zur Zielsetzung/Zielgruppe überlegen

## Freie Kreativität:

- Collagen
- Bilder malen
- Lego bauen
- Bilder ausstellen

## Fragestellung zur Vorbereitung:

- Rahmenbedingungen: (Ort, Dauer, Zeit, Ausstattung...)
- Zielgruppe: (Wie viele, Vorerfahrungen, Probleme...)
- Meine Rolle
- Ziele

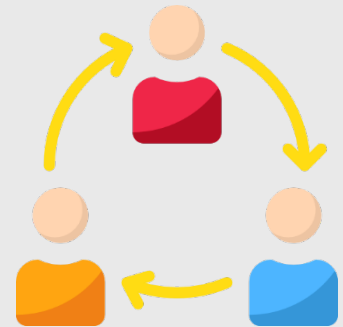
# Kooperationsspiele

## Was sind denn Kooperationsspiele?

Kooperationsspiele können nur im Team gespielt und gelöst werden, um das Spielziel zu erreichen.

## Warum sind Kooperationsspiele denn wichtig?

Sie dienen der Teamstärkung und Gemeinschaftsförderung, denn im Spiel werden beispielsweise **Hilfsbereitschaft** und **soziale Kompetenz** vermittelt. Weiterhin wird die **Integration von Teilnehmer\*innen** gefördert, die sonst am Rand stehen. Alle Mitspieler\*innen nehmen eine wichtige Stellung im Team ein und gewinnen somit an **Selbstbewusstsein**.  
Bei Kooperationsspielen gibt es häufig keinen Sieger.



## Wie kann ich ein Kooperationsspiel reflektieren?

- |  |  |
|--|--|
| Wer hat geführt und warum?                         | Wie waren die Rollen verteilt?           |
| wie hat die Gruppe sich organisiert?               | Wie wurde sich gegenseitig geholfen?     |
| Wie sind die Absprachen gelaufen?                  | Wie wurde kommuniziert?                  |
| War die Strategie die richtige?                    | Wie ist die Strategie zustande gekommen? |
| Wurde im Vorhinein geplant oder „blind“ losgelegt? |  |

## Was gibt's so an Kooperationsspielen?

### Digitale Spiele    Bewegungsspiele    Vertrauensspiele    „Bau-Spiele“

30-Minuten Wette  
digital

Innerhalb von 30  
Minuten müssen von der  
Gruppe alle Aufgaben  
gelöst werden.

Dreibein-Parcours

Zweierteams werden  
gebildet und deren innere  
Beine miteinander  
verbunden.

Das Team hat somit  
insgesamt drei Beine und  
muss gemeinsam

einen aufgebauten  
Hindernis-Parcours  
überwinden.

Marshmallow-Challenge

In kleinen Teams gilt es  
aus 20 Spaghetti, einen  
Marshmallow, einem  
Meter Klebeband und  
einem Meter Schnur den  
höchstmöglichen Turm zu  
bauen. Bauzeit: maximal  
18 Minuten.

Minenfelder

Zweierteams werden  
gebildet. Nun werden  
einem Partner die Augen  
verbunden. Dieser muss  
durch ein „Minenfeld“  
laufen. Bei den Minen  
handelt es sich um  
Gegenstände, die  
verstreut im Raum  
herumliegen.

---

# Eure XXL Spielesammlung

Auf den folgenden Seiten haben wir euch noch ein paar typische Spiele zusammengetragen. Dabei sind die Spiele von kleinen „Aufwärmübungen“ (Anschuggerle) bis zu den großen Gelände- und Kooperationsspielen sortiert, wie genau ihr dann die Spiele selbst anleitet bleibt dann natürlich eurer Kreativität überlassen, betrachtet das hier einfach als kleine Ideen-Sammlung.

Viele dieser tollen Spiele haben wir aus dieser Spielesammlung:



*Spielesammlung MORPF*

Große Spielesammlung .....	4
Anschuggerle:.....	8
I say Boom:.....	8
Biene: .....	8
Fan-Schnick-Schnack-Schnuck:.....	8
Evolution: .....	8
Spiele zur Gruppeneinteilung:.....	9
Gummibärchen .....	9
Kartenspiel .....	9
Puzzle .....	9
Seilverbinden.....	9
Andrea-K .....	10
Familiennamen.....	10
Geräusche-Dose .....	10
Tiergeräusche.....	10
Kennenlernspiele .....	11
Alphabetischer Kreis .....	11
Autogrammkartenspiel .....	11
Zeitungsschlagen.....	11
Zipp-Zapp .....	12
Nachtspiele .....	12

Pfeifer/Blinker .....	12
Knicklichterspiel .....	12
Kofferschmuggel .....	13
Minenfeld .....	13
Mord in der Disco .....	13
Mörderspiel .....	13
Nachtrallye .....	14
Ölsardinen-Spiel .....	14
Spiele im Freien .....	15
10-mal abgeben .....	15
Äffchen (Soße) .....	15
Atomspiel .....	15
Ball im Kreis .....	15
Barett .....	16
Blinder Storch .....	16
Tyrannosaurus .....	16
Unterschriftenspiel .....	16
Verbrannt/Dreistockspiel .....	17
Völkerball light .....	17
Wettlauf mit Bedienung .....	17
Spiele im Haus/ Gruppenspiele .....	18
2-Euro -Spiel .....	18
Akoso-Karate .....	18
Rasterfahndung .....	19
Sanitärerball .....	19
Räuber & Gendarm .....	19
Schmuggelspiel .....	19
Schnitzeljagd .....	20
Tannenzapfen-Rugby .....	20
Weiße Hai .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Tomate/Flipper .....	21
Durchkrabbel-Fangspiel .....	21
Eichhörnchenjagd .....	21
Einhakfangen/ Paarfangen .....	21
Fahrende Züge .....	22
Fang den Stock .....	22
Fuchs und Küken .....	22
Fauls Ei .....	22

Invalidenfangen.....	22
Kettenfangen.....	23
Kreisrennen .....	23
Kreisziehen/Höllenschlund.....	23
Länderball.....	23
Menschenraub .....	24
Monarchie .....	24
Oma, Jäger, Bär .....	24
Paketspiel .....	25
Blinzeln .....	25
Bodyguard I / Ritter und Burgfräulein.....	25
Bodyguard II .....	26
Britisch Bulldog .....	26
Catch-Ball .....	26
Die Bombe tickt.....	26
Drachenschwanzfangen .....	27
Dreierklatschen .....	27
Whisky-Mixer .....	27
Gruppenreise nach Jerusalem.....	27
Haguh! .....	28
Happy Family.....	28
Hoch die Flaschen .....	28
Farb-Klopf Spiel .....	28
Gefangengenbefreiung .....	29
Fuchs und Eichhörnchen .....	29
Gordischer Knoten .....	29
Vier Wände.....	29
Wäscheklammern sammeln.....	30
Wer bin ich? .....	30
Würfelspiel .....	30
Sekretärinnen Wettkampf.....	30
Stuhl nach vorne geben.....	31
Stuhlkreisfußball .....	31
Tischpusteball.....	31
Roboter .....	31
Romeo und Julia .....	31
Schatzklauer .....	32
Schrei-Spiel.....	32

Regierungsspiel/ Parlament .....	32
Reise nach Jerusalem .....	33
Reise nach Jerusalem Xtreme .....	33
Ribbel-Dippel.....	33
Bierdeckel-Spiel.....	33
Bist du Goofy? .....	34
Bürgermeister und Dorfdepp .....	34
Das Blatt wenden .....	34
Alarmanlage .....	35
Armer schwarzer Kater.....	35
Ball unterm Kinn weitergeben .....	35
Ballstraße .....	35
Eisschollenspiel .....	36
Eledil und Krokofant/ Hermann und Hermine .....	36
Erwischt! .....	36
Der verflixte Ballon.....	36
Duell der Augen.....	37
Dr. No jagt 007 .....	37
Ebbe und Flut/ Donauwelle.....	37
Obstsalat .....	37
Platztausch .....	38
Pferderennen/ Bustour .....	38
Putzfrauen-Fußball/ Schrubber-Hockey.....	38
Luftballontreten .....	38
Magier .....	39
Mäxle.....	39
Mist, Mist, Mist .....	39
Luftballonschlacht .....	40
Knietunnel .....	40
Krebskampf .....	40
König, Vize .....	40
Hochstapeln .....	40
Igelchen .....	41
Ja und Nein Stuhl.....	41
Klopfspiel.....	41
Schafsstall:.....	42
Kooperations-Spiele: .....	43
Pipeline.....	43

---

Pfadfinder.....	44
Fahrrad.....	44
Fliesen Legen.....	44

## Anschuggerle:

Bei den „Anschuggerle“ geht es darum eine Gruppe zu motivieren und ein wenig aufzuputschen.

Das bietet sich in Situationen wie zB. nach der Mittagspause an, um die Gruppe wieder in Stimmung für weitere Programmpunkte zu bringen. Diese Übungen sind meistens nicht besonders lang und mit Bewegung verbunden.

Hier ein paar Beispiele:

---

### I say Boom:

Der Leiter stellt sich vor die Gruppe und sagt den Text auf, den die Kinder ihm immer nachsagen sollen:

Leiter: „I say Boom!“ *Kinder wiederholen.*

Leiter: „I say Boom Boom!“ *Kinder wiederholen.*

Leiter: „I say Boom chaka-laka chaka-laka Boom Boom!“ *Kinder wiederholen.*

Leiter: „AHA!“ *Kinder wiederholen.*

Leiter: „OH Yeah!“ *Kinder wiederholen zum letzten Mal.*

Nun kann der Leiter diesen Text in verschiedenen Variationen ausführen und in die Rolle folgender Personen schlüpfen: Party-Typ, Pfarrer, aggressiver Mann, alte Frau, jemand der auf dem Klo sitzt. Die Kinder sollen diese Rollen natürlich auch übernehmen. Um so enthusiastischer der Leiter diese Rollen spielt, umso mehr Spaß macht dieses Anschuggerle.

---

### Biene:

Alle Kinder stehen im Kreis. Jedes Kind soll sich eine Person aus dem Kreis heraussuchen und sobald der Leiter das Start Signal gibt, rennt jeder los und umrundet die ausgesuchte Person dreimal.

---

### Fan-Schnick-Schnack-Schnuck:

Alle Kinder spielen Schnick-Schnack-Schnuck nach bekannten Regeln (Schere, Stein, Papier). Gewinnt ein Kind gegen ein anderes so muss der Gewinner vom Besiegten angefeuert werden, in dem der Verlierer dem Gewinner immer hinterherläuft, bis der Gewinner die nächste Person gefunden hat, die gegen ihn spielt. Der Verlierer muss dann fleißig anfeuern. Gewinnt er wieder so müssen alle Fans und der Verlierer von diesem Match nun den Gewinner weiter anfeuern. Das Spiel geht so lange bis das Finale ansteht und es dann einen Gewinner gibt.

---

### Evolution:

Alle Kinder spielen Schnick-Schnack-Schnuck nach bekannten Regeln (Schere, Stein, Papier). Es gibt 5 Stufen:

1. Fisch, 2. Huhn, 3. Schwein, 4. Affe, 5. Mensch.

Gewinnt ein Kind das Match, steigt es eine Stufe auf. Verliert es, steigt es eine Stufe ab.

Wer Mensch ist darf sich dann hinsetzen und warten bis die anderen fertig sind. Als Fisch kann man nicht absteigen.

---

## Spiele zur Gruppeneinteilung:

Wie der Name es bereits vermuten lässt, sind solche Spiele sehr gut geeignet, um Gruppen unter den Teilnehmern einzuteilen. Entsprechend sind die Spiele kurz und sollten wenig Vorbereitung brauchen.

Hier ein paar Beispiele:

---

### Gummibärchen

- Gleiche Gummibärchenfarbe = gleiche Gruppe

Jeder Spieler bekommt ein Gummibärchen (oder Smarties). Spieler mit der gleichen Gummibärchenfarbe bilden jeweils eine Gruppe.

**Material:** Gummibärchen/Smarties

---

### Kartenspiel

- Spieler, die eine ähnliche Spielkarte bekommen haben, sind in einer Gruppe

Jeder Spieler bekommt eine Karte aus einem Kartenspiel. Die Gruppen bilden sich nach Farbe (rot/Schwarz: zwei Gruppen), nach Spielfarbe (Kreuz/Pik/Herz/Karo: vier Gruppen) oder nach Kartenwert (Neun/Zehn/Bube/Dame/König/Ass: sechs Gruppen); je nach Kartenspiel auch mehr. Sollen statt Gruppen Paare entstehen, so nimmt man Karten aus einem Memory-Spiel.

Evtl. die Karten austeilen und bei laufender Musik zwecks Durchmischung wild untereinander tauschen lassen, bevor dann das Signal zur Gruppenbildung kommt.

**Material:** 1 Satz Spielkarten

---

### Puzzle

- Spieler, die Puzzleteile eines gleichen Bildes haben, sind in einer Gruppe

Verschiedene Bildmotive werden zu Puzzles zerschnitten. Je Gruppe ein Bildmotiv, je Teilnehmer ein Puzzleteil. Die Teile werden gemischt und verteilt. Die Gruppen finden sich, indem jeder zuerst sein Puzzle und dann die richtige Stelle für sein Puzzle sucht.

**Material:** 1 zerschnittenes Bild pro Gruppe

---

### Seilverbinden

- Die Spieler ergreifen ein Seilende – das andere Ende hat der zukünftige Partner in der Hand

Ein Helfer nimmt halb so viel Bänder oder Seile, wie Mitspieler vorhanden sind, in der Mitte in seine Hand, sodass die Enden herunterhängen. Jeder Mitspieler nimmt sich eines der herunterhängenden Enden und hält es fest. Schließlich lässt der Helfer die Seile los und die beiden Spieler, die jeweils das gleiche Ende in den Händen hält, bilden ein Paar. Sollen größere Gruppen gebildet werden, so können entsprechende viele Seile vorher in der Mitte zusammengebunden werden.

**Material:** Bänder oder Seile

---

---

## Andrea-K

- Die Leiter teilen die Gruppen ein, allerdings darf sich jeder vorher einen Partner suchen.

Oft stellt sich die Frage, ob sich die Gruppe selbst finden sollen oder die Spielleitung die Gruppen willkürlich einteilt. Beides hat seine Vor- und Nachteile. Das sogenannte „Andrea-K Prinzip“ ist eine gelungene Mischung aus beidem: Jeder Spieler sucht sich einen Partner, mit dem er zusammenbleibt. Dann werden die Paare den einzelnen Gruppen zugeteilt. Vorteil: Jeder hat in seiner Gruppe mindestens eine Person, mit der er sich versteht, und man kann trotzdem al Leiter mal Leute zusammenstecken, die sonst nie miteinander spielen würde.

**Material:** Keines

---

## Familiennamen

- Jeder Spieler muss die Mitspieler mit gleichem Familiennamen (Zettel) finden. Doch leider klingen diese sehr ähnlich...

Man verteilt an jeden Spieler Zettel, auf denen ähnlich klingende Nachnamen stehen (z.B. Maier, Maier, Mair, Meyer), wobei es bei 4 verschiedenen Schreibweisen später auch vier Gruppen geben soll. Dann sollen sich die Gruppen möglichst schnell finden (ohne den Zettel zu zeigen), indem alle laut „ihren“ Nachnamen herausschreien – gewonnen hat die „Familie“, die als erstes vollständig ist.

**Material:** Zettel mit Familiennamen

---

## Geräusche-Dose

- Die Spieler suchen sich diejenigen Mitspieler, deren Dose sich beim Schütteln gleich anhört.

Die Spielzeugdosen aus einem Ü-Ei werden mit unterschiedlichen Materialien gefüllt (Sand, Schraube, Erbsen, Murmel, ...), jeder Mitspieler bekommt eine. Die Spieler müssen sich nach gleichen Schüttel-Geräuschen zu Gruppen zusammenfinden.

**Material:** Ü-Eier Döschen gefüllt mit den Gegenständen

---

## Tiergeräusche

- Die Mitspieler müssen die Laute des Tieres nachmachen, das sie per Zettel zugewiesen bekommen haben. Anhand der Geräusche müssen sich die Gruppen finden.

Man überlegt sich pro Gruppe, die gebildet werden soll, eine Tierart wie z.B. Hund, Katze, Kuh, Känguru. Je nach Gruppengröße braucht man dann entsprechend viele Zettel mit der Aufschrift der Tierart (z.B. bei 16 Leuten und vier Gruppen: 4 Hunde, 4 Katzen, 4 Kühe, 4 Kängurus). Man verteilt die Zettel an die Teilnehmer und nach dem Startkommando versuchen sich die Mitspieler mit den entsprechenden Wuff-, Muh-, Miau- Lauten sich zu finden. Sie dürfen dabei nicht sprechen, sondern nur Nicken oder Kopf schütteln. Als zusätzliche Schwierigkeit kann noch eingebaut werden, dass man sich nur wie die Tiere fortbewegen darf.

**Material:** Zettel mit Tiernamen

---

## Kennenlernspiele

Auch hier kann man anhand des Namens schon vermuten, was der Zweck dieser Spiele ist. Solche Spiele lassen sich am besten zu Beginn eines Events spielen, bei dem sich viele der Teilnehmenden noch nicht kennen. Dann kann ein solches Spiel helfen den ersten Kontakt aufzubauen und die Namen der Teilnehmer zu lernen.

Hier ein paar Beispiele:

---

### Alphabetischer Kreis

- Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen. Für diese hervorragende Leistung wird allen gedankt, jedoch kommt jetzt erst die Herausforderung: Die Gruppe soll sich jetzt in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen.

Die Gruppe kann mehrere Versuche machen und dazwischen wieder die Namen laut nennen.

**Material:** keines

---

### Autogrammkartenspiel

- Mehrere Familien mit sehr ähnlichen Namen müssen sich unter lautem Geschrei finden.

Es gibt mindesten drei verschiedene Familien mit sehr ähnlichen Namen (z.B. Familie Miller, Familie Niller, Familie Füller, Familie Hüller). Für jede Familie steht ein Stuhl bereit. Jeder Spieler bekommt einen Zettel, auf dem ein Familienname und eine Familienrolle steht (z.B. Opa Füller, Tochter Miller, Hund Niller). Der Zettel darf noch nicht angeschaut werden.

Auf ein Startsignal hin müssen sich die einzelnen Familien dann finden und in der richtigen Reihenfolge auf den Stuhl setzen. Zuerst Opa, dann die Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter, Katze und schließlich der Hund, der sich zwischen die Beine der Familie legt.

Da alle gleichzeitig suchen und die Namen sehr ähnlich klingen., wird es eine Weile dauern, bis alle sitzen.

**Material:** Je Spieler ein Zettel, je Familie ein Stuhl

---

### Zeitungsschlagen

- Ein Spieler muss einen anderen mit einer zusammengerollten Zeitung abschlagen.

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht mit einer zusammengerollten Zeitung (oder einem Handtuch) in der Mitte. Er bekommt einen Namen des Mitspielers gerufen und muss diesem Mitspieler die Zeitung auf das Knie schlagen.

Sagt dieser Mitspieler jedoch vorher einen anderen Namen, so muss der Spieler in der Mitte diesen neuen Mitspieler ausfindig machen. schafft er es, den anderen abzuschlagen, bevor dieser einen (gültigen) neuen Namen rufen kann, so darf er sich auf dessen Platz setzen und der Getroffene muss in die Mitte.

**Material:** 1 zusammengerollte Zeitung

---

---

## Zipp-Zapp

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

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 Nachbars sagen, bei „Zapp“ den Namen des rechten Nachbars. Weiß er den entsprechenden Namen nicht oder zögert zu lange, so darf 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 der direkt benachbarte Platz). Der Spieler in der Mitte hat in dem entsprechenden Chaos die Gelegenheit, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Derjenige, der keinen Stuhl mehr findet, setzt das Spiel fort.

**Material:** Stühle

---

## Nachtspiele

Noch eine Kategorie, in dem der Namen die Überraschung vorwegnimmt. Es sind halt Spiele. Nachts.

Solche Spiele sind für Gruppen geeignet, die man bereits ein wenig einschätzen kann. Oft gibt es Teilnehmer, die einem Spiel in der Dunkelheit etwas skeptisch gegenüberstehen. Hier ist es wichtig, darauf zu achten, keinen Teilnehmer zu nötigen bei einer Einheit teilzunehmen, die ihm\* ihr nicht behagt.

Hier ein paar Beispiele:

---

### Pfeifer/Blinker

- Nachtgeländespiel, bei dem pfeifende (oder leuchtende) Mitspieler gefunden werden müssen.

In einem Waldgebiet haben sich die (5-8) „Nachtpfeifen“ der Gruppe A versteckt. Die Gruppe B (alle übrigen) versucht, die Nachtpfeifer ausfindig zu machen. Die Nachtpfeifer bewegen sich einzeln durch den Wald und müssen exakt alle drei Minuten einen kurzen Pfeifton hören lassen. Sie dürfen ihre Verstecke wechseln. Spieler der Gruppe B versuchen die Nachtpfeifer innerhalb der festgelegten Zeit zu erwischen. Ein erwischter Nachtpfeifer muss seine Pfeife abgeben.

**Variante:** Das Spiel kann statt mit Pfeifen auch mit Taschenlampen und Lichtsignalen gespielt werden. Die Lichtsignale müssen dann in alle vier Richtungen abgegeben werden.

**Wichtig!** Eindeutiges Schlussignal für das Spielende festlegen!

**Material:** Pfeifen oder Taschenlampen

---

### Knicklichterspiel

- Mehrere Gruppen suchen im Dunkeln nach Virensymbolen, ohne sich dabei vom „Virenkiller“ erwischen zu lassen.

**Vorbereitung:** 10 Zettel werden mit unterschiedlichen Symbolen bemalt und zusammen mit je einem Knicklicht in eine Klarsichthülle gesteckt. Die Hüllen werden kurz vor Spielbeginn in einem markierten Gelände verteilt und dann werden die Knicklichter aktiviert.

---

---

Die Spieler werden in Gruppen zu 5 bis 10 Leuten eingeteilt. In einem z.B. durch Wege markierten Gebiet machen sich die Gruppen dann auf, die Virensymbole zu suchen. Sie müssen die Zettel finden und sich die darauf befindlichen Muster merken. Erst am Ende des Spiels bekommen die Gruppen ein Zettel und Stifte und können die Muster dann nachzeichnen. Für jedes richtige Symbol bekommt die Gruppe einen Punkt.

Während der Virensuche müssen die Gruppen dem Virenkiller aus dem Weg gehen. Dieser Helfer hat es auf besonders laute Gruppen abgesehen und wenn er sie mit der Taschenlampe anleuchtet, bekommen sie einen Strafpunkt.

**Material:** 10 Knicklichter, 10 Klarsichthüllen, Papier, Stifte

---

### Kofferschmuggel

- Ein tickender Wecker muss in einem dunklen Raum geschmuggelt werden.

In einem abgedunkelten Raum stehen sich die Schmuggler- und die Zöllner Gruppen gegenüber. Die Schmugglergruppe muss versuchen, einen Koffer, in dem ein tickender Wecker liegt, von der einen Seite des Raumes auf die andere zu transportieren. Wird der Koffer von den Zöllnern berührt, so verliert die Schmugglergruppe. Anschließend tauschen die Gruppen die Rollen.

**Material:** 1 Wecker, 1 Koffer

---

### Minenfeld

- Mit verbundenen Augen muss ein mit Flaschen blockierter Korridor passiert werden.

Die leeren Falschen („Minen“) werde in einem Raum verteilt. Die Teilnehmer versuchen, krabbelnd mit verbundenen Augen die andere Seite des Raumes zu erreichen. Dabei darf keine Falsche umfallen, die Falschen dürfen aber beiseitegestellt werden.

**Material:** 20 leere Falschen, Augenbinden

---

### Mord in der Disco

- Während die Musik läuft, geht ein Mörder um.

Jeder Spieler zieht einen Zettel (1x Mörder, 1x Detektiv, der Rest: Tänzer). Man darf seinen Zettel niemandem zeigen. Dann werden die Zettel weggelegt und für eine weitere Runde behalten. Nun wird die Musik gestartet und das Licht wird ausgemacht. Der „Mörder“ muss während laufender Musik eine Person durch Antippen „ermorden“. Diese Person muss sich nun lautlos auf den Boden legen. Nach Ende des Liedes wird das Licht wieder angemacht und man sieht, wer alles „ermordet“ wurde. Nun gibt sich der Detektiv zu erkennen. Er muss nun herausfinden, wer der Mörder ist, in dem er alle Anwesenden befragt, was sie zum Zeitpunkt des Mordes getan haben, oder ob sie was von dem Mord mitbekommen haben.

Die „Tänzer“ müssen immer das Gleiche sagen, wenn der Detektiv sie fragt. Der Mörder muss allerdings immer etwas anderes sagen. Aber so große Unterschiede sollte er nicht machen, denn sein Ziel ist es, nicht entlarvt zu werden. Der Detektiv hat drei Versuche herauszufinden, wer der Mörder ist. Gelingt es ihm, hat der Mörder verloren und die Tänzer gewonnen. Gelingt es ihm nicht, den Mörder zu entlarven, hat dieser gewonnen und die Tänzer verloren.

**Material:** Musik, Pro Spieler ein Zettel

---

### Mörderspiel

- Die Gruppe muss den Mörder unter ihnen finden, bevor keiner mehr übrig ist, der dies tun könnte.

---

Die Zettel werden verteilt (1 x markiert, der Rest leer). Der Spieler mit einem markierten Zettel ist der Mörder. Alle Zettel werden wieder eingesammelt. Niemand darf seine Identität verraten. Die Kerzen werden angezündet und der Raum verdunkelt.

Jeder Spieler hält seine Kerze vor sein Gesicht. Nun schaut man den Spielern willkürlich in die Augen. Der Mörder „töten“, indem er einen Spieler anblinzelt. Wurde man angeblinzelt und hat es auch bemerkt, so ist man „tot“ und pustet seine Kerze aus.

Hat man jedoch einen Verdacht, wer der Mörder sein könnte (durch beobachten) so ruft man: „Ich habe einen Verdacht!“. Haben zwei Spieler einen Verdacht, so äußern sie erst auf Kommando gleichzeitig ihre Vermutung. Beide müssen auf dieselbe Person zeigen, und wenn dies der Mörder ist, ist er entlarvt. Unterscheiden sich die Vermutungen, so müssen, die, die den Verdacht geäußert haben beide ihre Kerzen auspusten. Der Mörder hat gewonnen, wenn nur noch drei Kerzen leuchten (2+ seine eigenen).

**Material:** Je Spieler ein Teelicht, Je Spieler ein Zettel

---

### Nachtrallye

- Kleingruppen gehen einen Rundweg ab. Und lösen dort aufgehängte Aufgabenzettel.

**Vorbereitung:** Die Reflektoren werden über den gesamten Rundweg verteilt so aufgehängt, dass an jeder Weggabelung der richtige Weg eindeutig markiert ist. Die Aufgabenzettel werden immer in unmittelbarer Nähe der Reflektoren aufgehängt, so dass sie bei Dunkelheit schnell gefunden werden können.

Gruppen von je 5-8 Spielern machen sich im Abstand von ca. 15 Minuten auf den Weg. Die Gruppen haben Taschenlampen dabei und müssen damit die Reflektoren finden, die am Wegrand hängen. In direkter Nähe sind die Zettel mit den Aufgaben aufgehängt, die von der Gruppe gelöst werden müssen.

**Material:** Aufgabenzettel, 10-20 Reflektoren, Taschenlampen

---

### Ölsardinen-Spiel

- Das übliche Versteckspiel, allerdings landen schließlich alle im Versteck.

Ein oder zwei Spieler sollen sich an einer Stelle verstecken. Sie bekomme dafür 5 Minuten Vorsprung. Dann beginnen die anderen Spieler diese zu suchen. Wer die beiden Spieler gefunden hat, muss sich unauffällig dazusetzen und sich absolut ruhig verhalten. Dazu kann notwendig sein, zuerst Ablenkungsmanöver zu veranstalten, wenn andere Suchende in der Nähe sind.

**Material:** Keines

---

---

## Spiele im Freien

Noch ein typischer Fall von sehr beschreibenden Namen.

Solche Spiele eignen sich vor allem, um den Teilnehmern ein wenig frische Luft und die tägliche Dosis Bewegung nahe zu bringen. Oft sind auch ein paar teambildende Elemente enthalten, allerdings ist das stark von dem speziellen Spiel abhängig.

Außerdem mache sie natürlich auch einfach Spaß.

Hier ein paar Beispiele:

---

### 10-mal abgeben

- Zwei Gruppen versuchen 10-mal den Ball abzugeben.

Ziel des Spiels ist es, dass eine Mannschaft zehn Mal den Ball abgibt. Der Spielleiter zählt laut mit. Wenn die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt, so wird neu zu zählen begonnen. Ebenso, wenn der Ball den Boden berührt oder das Spielfeld verlassen wird.

**Material:** 1 Ball, Spielfeldmarkierung

---

### Äffchen (Soße)

- Ein Mitspieler versucht den Ball zu fangen, den sich die anderen zuwerfen.

Wenn man nur wenige Mitspieler hat, ist Äffchen immer wieder beliebt. Man stellt sich in einem Kreis auf und wirft sich einen Ball zu. Einer steht in der Mitte und muss versuchen, den Ball zu fangen. Wenn er es schafft, so muss derjenige in die Mitte, der zuletzt den Ball geworfen hat.

**Material:** 1 Ball

---

### Atomspiel

- Ein Spielleiter ruft unvermittelt „Molekül“ und dann eine Zahl (z.B. Molekül 6). Sofort müssen sich die Spieler in der entsprechenden Anzahl zu Gruppen verbinden.

Die Mitspieler rennen kreuz und quer herum, wie Atome im freien Raum. Der Spielleiter ruft dann „Molekül 6“ Sofort müssen sich die Spieler in der entsprechenden Anzahl zu Gruppen verbinden. Dabei bleiben normalerweise immer einige Mitspieler übrig, die zu wenig in einer Gruppe sind, um das Molekül zu bilden. Diese Mitspieler scheiden aus. Nach einigen Runden renne nur noch sehr wenige Mitspieler herum und das Spiel ist zu Ende. Der Spielleiter kann durch geschickte Zahlenfolge, die Länge des Spiels steuern.

**Variante:** Statt Zahlen anzugeben, kann der Spielleiter auch bestimmte Merkmale vorgeben, nach denen sich die Gruppen bilden sollen. Z.B. Alter, Augenfarbe, Wohnort.... Damit eignet sich das Spiel auch gut als Kennenlernspiel.

**Material:** Keines

---

### Ball im Kreis

- Ein Mitspieler muss jedem seiner Mitspieler den Ball zuwerfen, dann wird gewechselt.

Es spielen mindestens zwei Gruppen mit jeweils 5- 8 Spielern gegeneinander. Jede Gruppe stellt sich im Kreis auf, ein Spieler steht in der Mitte des Kreises.

Auf „Los“ wirft der Spieler in der Mitte der Reihe nach jedem Spieler den Ball zu. Dann läuft der erste Spieler auf

---

seinen Platz im Kreis zurück, der zweiter läuft in die Mitte und spielt wieder dem nächsten den Ball zu, bis jeder in der Mitte gewesen ist.

Gewonnen hat die schnellste Gruppe.

**Material:** 1 Ball

---

### Barett

- Eine Mütze (oder ein Tuch) muss aufgehoben und zur eigenen Mannschaft gebracht werden.

Es werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien, liegt ein Barett (oder eine andere Mütze oder ein Tuch). Nun wird jede Mannschaft von links nach recht durchnummeriert. Bei Aufrufen der Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es, das Barett möglichst schnell zu greifen es in die eigene Mannschaft zu bringen- dafür gibt es einen Punkt.

Aber Vorsicht: Wenn man das Barett hat, kann man von seinem Gegner verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass die beiden Gegner in der Mitte stehen und keiner dazu kommt, sich die Mütze zu holen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Die beiden Mitspieler können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler mit der gleichen Nummer verfolgen dürfen.

**Material:** Barett, Mütze oder Tuch

---

### Blinder Storch

- Ein blinder Storch muss Frösche fangen, die aber nur 10-mal hüpfen dürfen.

Als Spielfeld wählt man eine nicht zu große Wiese. Ein Spieler ist der Storch: Ihm werden die Augenverbunden. Praktisch ist es, wenn der blinde Fänger merken kann, wenn er die Spielfläche verlässt (Gebüsch, Weg, ...). Am besten achtet ein Helfer darauf, dass der „Storch“ nirgendwo dagegen rennt. Die anderen Spieler verteilen sich in der Hocke auf dem Spielfeld. Die Frösche dürfen nur 10-mal hüpfen. Haben sie ihre Hüpfen verbraucht, können sie nur noch hoffen, dass der Storch nicht über sie stolpert.

Hat der Storch einen der Frösche erwischt (berühren reicht), so muss der durch Tasten versuchen zu raten, wen er gefangen hat. Schafft er es, ist der gefangene Frosch neuer Storch und alle Frösche haben wieder 10 Hüpfen, andernfalls versucht der Storch, einen anderen Frosch zu fangen.

**Material:** 1 Augenbinde

---

### Tyrannosaurus

- Erst wenn sein Schwanz herausgezogen wurde, ist die Schreckensherrschaft des Tyrannosaurus vorbei.

Ein Spieler ist der Saurier. Als Seil hängt er sich ein Seil hinten an. Er hat nun schrecklich Hunger und sich etwas Geeignetes für seine Speisekammer: sobald er einen Mitspieler berührt, muss das Opfer stehen bleiben.

Tapfere Mitspieler versuchen allerdings, sich auf den Schwanz zu stellen, so dass der Saurier diesen verliert. Dann ist der Tyrannosaurus besiegt!

**Material:** 1 Seil, (1,20-1,20 m lang)

---

### Unterschriftenspiel

- Geländespiele, bei dem jeder Spieler auf möglichst vieler Zettel seine Initialen hinterlassen muss, ohne dabei gefangen zu werden.

---

**Vorbereitung:** In einem markierten Gelände werden an verschiedene Stellen Zettel aufgehängt. Die Spieler erhalten Filzstifte (es können auch mehrere Gruppen mit verschiedenen Farben ausgestattet werden).

Jeder Spieler versucht, auf möglichst vielen Zettel seine Initialen zu hinterlassen. Das Fangen übernehmen zwei Helfer, je Größer das Gelände kann vereinbart werden, dass die Helfer die Spieler nur sehen und beim Namen rufen oder abgeschlagen werden müssen. Das Spiel wird nach einer vorgegebenen Zeit (ca. 30 Minuten) beendet.

**Material:** Zettel für die Unterschriften, Je Spieler ein Stift

---

### Verbrannt/Dreistockspiel

- Klassisches Ballspiel, bei dem es darum geht, die gegnerischen Spieler mit dem Ball zu treffen, ohne dass diese ihn fangen.

Die beiden Mannschaften begeben sich in ihre Spielfeldhälften. Jede Mannschaft bestimmt einen König, der sich außerhalb des Spielfeldes hinter die Spielfeldhälfte der anderen Mannschaft stellt. Der Schiedsrichter wirft nun den Ball in der Mitte des Spielfeldes senkrecht nach oben. Beide Mannschaften versuchen nun den Ball zu bekommen, um damit Spieler der anderen Mannschaft zu treffen, sodass der Ball danach auf den Boden fällt. Dabei darf keine der Mannschaften seine Spielfeldhälfte verlassen. Rollt der Ball aus dem Spielfeld, so ist er auf dem Gebiet des gegnerischen Königs, der ihn dann an seine Mannschaft zurückwerfen kann. Wird ein Spieler getroffen, ohne, dass er oder ein anderer Mitspieler den Ball fangen konnte, so muss dieser Spieler das Spielfeld verlassen und zu seinem König wechseln. Er kann dann von dort versuchen, gegnerische Spieler zu treffen. Gelingt ihm das, so darf dieser wieder zurück ins Spielfeld.

Ist eine Mannschaft komplett ausgeschieden, so kommt deren König ins Feld. Dieser muss dreimal abgeworfen werden, bevor die gegnerische Mannschaft gewonnen hat.

**Material:** 1 Ball, Spielfeldmarkierung

---

### Völkerball light

- Völkerball-Variante, die auch für kleinere Gruppen geeignet sind.

Zunächst befinden sich alle Spieler im Spielfeld, einer hat den Ball. Es gilt IMMER: Alle Spieler im Spielfeld dürfen Mitspieler abwerfen (fangen ist erlaubt). Wer im Ballbesitz ist, darf sich allerdings nicht bewegen.

Wer abgeworfen wurde, muss aus dem Spielfeld raus und sich denjenigen merken, der ihn abgeworfen hat. Rollt der Ball aus dem Spielfeld, so dürfen die Abgeworfenen sich den Ball nehmen und von außen Feldspieler abwerfen. Abgeworfenen dürfen wieder ins Spielfeld, wenn derjenige, von dem sie abgeworfen wurden, getroffen wurde.

Es kann natürlich vorkommen, dass man erst verschiedene andere Personen abwerfen muss, bis derjenige, den man zu seiner Befreiung treffen muss, ins Spielfeld kommt und abgeworfen werden kann.

**Material:** 1 Ball, Spielfeldmarkierung

---

### Wettlauf mit Bedienung

- Zwei Helfer präparieren dem Läufer den Weg.

Mehrere Dreier-Teams laufen gegeneinander um die Wette. Nur einer von den dreien ist der Läufer. Er darf nur auf den geviertelten Zeitungsseiten laufen, die seine beiden Helfer ihm hinlegen. Pro Dreier-Team stehen drei Zeitungsausschnitte zur Verfügung.

## Spiele im Haus/ Gruppenspiele

Diese Spiele sind das Pendant zu den Spielen im Freien.

Oft ist es wegen der Uhrzeit oder dem Wetter nicht möglich an der frischen Luft Spiele zu veranstalten.

Entsprechend sind diese Spiele eine Alternative, die meist mit weniger Platz auskommen.

Hier ein paar Beispiele:

---

### 2-Euro -Spiel

- Ein Geldstück muss auf verschiedene Weise im Kreis herumgegeben werden

Die Spieler sitzen im Kreis. Das Geldstück, mit dem mit dem gespielt wird, wird auf den Handrücken des Spielleiters gelegt. Nun gibt dieser es seinem Nachbarn so weiter, dass es ihm ebenfalls auf dem Handrücken liegt. Dabei darf er seine andere Hand nicht zur Hilfe nehmen. Wie die Übergabe stattfindet, ist den beiden Beteiligten selbst überlassen. Das Geldstück darf aber nicht herunterfallen. Falls es doch runterfällt, müssen die beiden die Übergabe solange noch einmal probieren, bis es klappt.

Die nächsten Runden werden jeweils schwerer:

- Weitergabe vom kleinen Finger zu kleinem Finger
- Weitergabe von Arminnenseite zu Arminnenseite
- Weitergabe von Fuß zu Fuß
- Weitergabe von Stirn zu Stirn
- Weitergabe von Oberschenkel zu Oberschenkel
- Weitergabe von Bauch zu Bauch (am Boden liegend)

**Material:** 1 Geldstück

---

### Akoso-Karate

- Altjapanisches Karatespiel (oder so :D )

Der Spieler A greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut: „AAHHH!“ an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seinen linken oder rechten Nachbarn. Der Angegriffene B wehrt nun mit dem Laut: „KOH!“ ab und zeigt mit dem nach oben gerecktem Ellenbogen auf einen seiner Nachbarn, dies darf auch durchaus A sein. Der nun Angegriffene gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, in dem er „SOH!“ ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt.

Dieser greift jetzt, wie oben dargestellt, wieder neu an.

**Material:** Keines

---

---

## Rasterfahndung

- Zwei Mannschaften versuchen, den Geheimagent der anderen Mannschaft abzuwerfen. Dieser ist aber nicht bekannt.

Beide Mannschaften stehen sich auf einem zwei geteiltem Spielfeld gegenüber. Jede Gruppe macht einen Geheimagenten aus.

Jetzt versucht jeder Mannschaft, den ihr unbekanntes Geheimagent der Gegner mit einem Ball abzuwerfen. Jeder versucht natürlich, seinen Geheimagenten zu schützen. Es darf aber auch geblufft werden!

Jeder abgeworfene Geheimagent muss die Mannschaft wechseln, dann werden neue Agenten ausgemacht.

**Material:** 1 Ball, Spielfeldmarkierung

---

## Sanitärerball

- Variation von Jägerball. Getroffene Spieler werden von anderen zum „Krankenhaus“ getragen und können nach kurzer Zeit wieder mitspielen.

Ein Mörder geht um! Zum Glück hat er heute einen schlechten Tag erwischt, sodass von seinem Softball getroffenen Spieler nur verletzt zu Boden sinken und um Hilfe rufen. In der Nähe stehende Mitspieler tragen die Verletzten zu zweit ins Krankenhaus (Mattenviereck in der Hallenmitte oder Decken auf einer Wiese). Dort genesen sie wieder, während sie langsam bis zehn zählen (oder jemand stoppt die Zeit) und können dann wieder am Spiel teilnehmen.

Der Mörder darf die Hilfeleistenden nicht abwerfen!

Wenn ein Mörder nichtmehr kann oder mag, darf er sich eine Ablöse suchen.

**Material:** Decke als „Krankenhaus“, 1Softball

---

## Räuber & Gendarm

- Gendarm (= Polizei) fangen die Räuber

Die Hälfte der Mitspieler sind Räuber und verstecken sich im Gelände. Nach einiger Zeit schwärmen die Polizisten aus, suchen die Räuber und bringen sie ins Gefängnis. Für das Gefängnis gilt:

-Es darf immer nur ein Polizist zur Bewachung danebenstehen

-Die Räuber dürfen nur aus dem Gefängnis fliehen, wenn sie von einem freien Räuber abgeschlagen und somit „befreit“ werden.

Es sollte vorher vereinbart werden, ob sich die Räuber bei der Festnahme bzw. beim Transport wehren dürfen oder ob sie nur einmal abgeschlagen werden müssen und widerstandslos mitgehen müssen. Sind vor Ende der Spielzeit alle Räuber gefangen, so haben die Polizisten gewonnen, anderenfalls haben die Räuber gewonnen.

**Material:** Keines

---

## Schmuggelspiel

- Die Schmuggler müssen ihre Schmuggelware von einem Startpunkt zu einem festgelegten Zielpunkt bringen, was die Grenzer verhindern wollen.

Die Schmuggler haben 30 Minuten Zeit ihre Schmuggelware von einem Startpunkt durch ein unübersichtliches Gelände zu einem Zielpunkt zu bringen. Jeder Schmuggler darf immer nur ein Teil gleichzeitig schmuggeln. „Wer von einem Grenzer abgeschlagen wird, muss stehen bleiben und sich durchsuchen lassen. Das mitgeführte

---

---

Schmuggelgut geht dann kampflös an den Grenzer. Das Werfen des Schmuggelgutes z.B. kurz vor dem Abschlagen, ist nicht erlaubt. Die Übergabe von Hand zu Hand an einen anderen Schmuggler, der kein Schmuggelgut bei sich hat, ist zulässig. Wer sein Schmuggelgut an die Grenzer verliert oder erfolglos abliefern, kann sofort zum Startpunkt zurückkehren und weiterschmuggeln.

Die Grenzer dürfen sich im gesamten Spielgebiet bewegen, mit Ausnahme zweier eindeutiger markierter Schutzzonen rund um den Start- und Zielpunkt. Hat ein Grenzer einen Schmuggler abgeschlagen und dessen Schmuggelgut beschlagnahmt, so darf er keinen weiteren Schmuggler abschlagen, bis er das beschlagnahmte Schmuggelgut bei einem Sammelplatz abgegeben hat.

**Material:** Schmuggelgut (bewertet mit Punkten): Falschgeld, rote Kerzen als Dynamitstangen, in Plastik verschweißtes Mehl als Drogen, Briefumschläge als Geheimdokumente.

---

### Schnitzeljagd

- Klassisches Verfolgungsspiel, bei dem eine Spur mit Papierschnitzeln gelegt wird

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt, die nicht gleich stark sein müssen (die erste Gruppe kann deutlich kleiner sein). Die erste Gruppe erhält ca. 20 Minuten Vorsprung. Sie nimmt eine Rolle Klopapier mit (ist biologisch abbaubar) und legt damit eine Spur auf dem Weg (optional: Kreidezeichen). Wenn die Gruppe ihr Ziel erreicht hat, legt sie den Rest der Rolle gut sichtbar auf den Weg und versteckt sich in der näheren Umgebung.

Nun ist das Ziel der zweiten Gruppe, die erste Gruppe zu finden. Die erste Gruppe darf, sobald sie Gefahr in Form von der zweiten Gruppe sieht, ihr Versteck verlassen, sich trennen und flüchten. Spuren müssen dann nicht mehr gelegt werden. Wer abgeschlagen wurde, hat verloren.

**Variante:** Dieses Spiel kann auch als Räuber und Gendarm gespielt werden (Besonders geeignet für kleinere Gruppen). Eine Gruppe (=Räuber) geht los und hinterlässt Spuren. Die andere Gruppe (=Gendarmen) muss diese fangen.

**Material:** Klopapierrolle bzw. Kreide

---

### Tannenzapfen-Rugby

- Aus dem Kreis der gegnerischen Mannschaft müssen Tannenzapfen geraubt werden.

**Vorbereitung:** Zweigeteiltes Spielfeld etwa in der Größe eines Volleyballfeldes markieren. Im hinteren Bereich jeder Hälfte (an der Stelle, an der beim Fußball die Tore stehen würden) einen Kreis von ca. 1 m Durchmesser legen. In jeden Kreis kommen 8 Tannenzapfen.

Die Spieler werden in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt (evtl. wählen lassen). Ein Spieler jeder Gruppe stellt sich in den Kreis seiner Gruppe und bewacht die Tannenzapfen. Nun versuchen die anderen Spieler, aus dem gegnerischen Kreis Tannenzapfen zu klauen (immer nur 1 auf einmal) und zu ihrem eigenen Kreis zu bringen. Mit welchen körperlichen Mitteln die gegnerische Mannschaft sie daran hindern darf, muss die Spielleitung vor Spielbeginn genau festlegen (Abhängig von Alter und Temperament der Spieler). Gelingt es einem Spieler einen geraubten Tannenzapfen zum Kreis seiner Gruppe zu bringen, wird er zum neuen Wächter und der bisherige Wächter wird zum Feldspieler. Gerät ein Spieler im Eifer des Gefechts in den eigenen Kreis, so muss diese zwei Tannenzapfen an die gegnerische Gruppe abgeben. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle 16 Tannenzapfen in ihrem Kreis hat.

**Material:** 16 Tannenzapfen

---

### Weißer Hai

- Wer hat Angst vorm weißen Hai?
-

---

Ein Fänger und der Rest stellen sich in ausreichend großem Abstand gegenüber. Der Fänger fragt nun: „Wer hat Angst vorm weißen Hai?“ – Der Rest antwortet: „Niemand“. Daraufhin fragt der Fänger: „Und wenn er kommt?“- Der Rest antwortet: „Dann schwimmen wir“. Nun müssen die beiden Gruppen die Seiten des Spielfeldes tauschen. Wer dabei vom Fänger abgeschlagen wird, kommt in dessen Gruppe und muss ihm in der nächsten Runde dabei helfen, Leute abzuschlagen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist.

**Material:** Keines

---

### Tomate/Flipper

- Die Spieler versuchen den Ball den Mitspielern durch die Beine zu befördern.

Die Spieler stehen mit gespreizten Beinen im Kreis. Aufgabe ist es, den Ball den Mitspielern mit den Händen durch die Beine zu schießen bzw. dies bei sich selbst verhindern. Strafe für ein „Tor“:

1. Eine Hand muss auf den Rücken und darf nicht mehr benutzt werden
2. Umdrehen, dafür sind aber wieder beide Hände im Spiel
3. Umgedreht bleiben, aber wieder eine Hand auf den Rücken
4. Der betroffene Spieler muss ausscheiden

**Material:** 1 Ball

---

### Durchkrabbel-Fangspiel

- Fangspiel, bei dem Gefangene befreit werden können, in dem man zwischen den Beinen durchkrabbelt.

Die Spieler verteilen sich über das Spielfeld, es gibt einen oder mehrere Fänger. Sobald jemand gefangen wurde, muss dieser stehen bleiben und sich breitbeinig hinstellen. Gelingt es einem noch freien Spieler durch die Beine zu krabbeln, darf der Gefangene weiterspielen.

**Material:** Keines

---

### Eichhörnchenjagd

- Ein Jäger darf bei der Eichhörnchenjagd nicht die Richtung wechseln. Dies kann nur sein Kollege.

Alle Spieler stellen sich in einer Reihe auf, wobei je zwei benachbarte Spieler in entgegengesetzter Richtung schauen. Es wird ein Jäger und ein Eichhörnchen bestimmt. Der Jäger muss das Eichhörnchen fangen, darf aber im Gegensatz zu Eichhörnchen seine einmal eingeschlagene Laufrichtung nicht mehr ändern. Dafür darf der Jäger einen beliebigen Mitspieler auf die Schulter klopfen, der dann für ihn das Eichhörnchen weiter jagen muss. Dieser neue Jäger darf beim Abklopfen seine Laufrichtung frei wählen, danach aber nichtmehr. Sobald das Eichhörnchen vom Jäger gefangen wurde, wird dieser zum Eichhörnchen und das Eichhörnchen zum Jäger.

**Material:** Keines

---

### Einhakfangen/ Paarfangen

- Zwei Spieler fangen sich, während die anderen als Pärchen zum Wechseln bereitstehen.

Die Mitspieler stehen jeweils zu zweit eingehakt nebeneinander. Zusätzlich gibt es einen Fänger und einen Gejagten. Wird der Gejagte abgeschlagen, wechseln blitzschnell die Rollen: der Gejagte wird zum Fänger und der Fänger zum Gejagten.

Der Gejagte kann sich in Sicherheit bringen, indem er sich als Dritter zu einem Pärchen dazu stellt. Auch dann passiert ein Rollenwechsel: der Fänger wird zum Gejagten und der „überflüssige“ Dritte des Dreiergespanns wird zum neuen Fänger.

---

**Material:** Keines

---

### Fahrende Züge

- Eine Reihe von Mitspielern bildet einen Zug, auf den ein Reisender aufzuspringen versucht. Dabei darf er sich aber nicht vom Bahnhofvorsteher abwerfen lassen.

Jeweils vier oder fünf Spieler bilden einen Eisenbahnzug, indem sie sich an den Hüften fassen. Ein „Reisender“ hat den Anschluss verpasst und versucht auf den Zug aufzuspringen (sich hinten anhängen). Gelingt ihm das, so wird die Lokomotive (der Erste in der Reihe) zum neuen Reisenden.

Der Bahnhofvorsteher wirft mit einem Ball die Reisenden ab. Trifft er einen Reisenden so tauscht er mit diesem die Rolle.

**Material:** 1 Ball

---

### Fang den Stock

- Jeder Spieler hat einen Stock senkrecht vor sich, den er loslasse und den Stock des Nachbarn ergreifen muss, bevor dieser umfällt

Die Spieler bilden einen Kreis. Der Abstand zwischen den Spielern beträgt ca. 2,5 m. Jeder Spieler hält einen Stock senkrecht vor sich, sodass ein Ende den Boden berührt. Sobald die Spielleitung „Wechsel!“ ruft, lässt jeder Spieler seinen senkrecht stehenden Stock los und rennen zum Stock seines rechten Nachbarn. Er muss nun versuchen den Stock zu fassen, bevor dieser umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Stöcke nicht durch einen Schubs bewusst zum Umfallen gebracht werden. Wer dies provoziert, scheidet ebenfalls aus.

Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser ist der Sieger.

**Material:** Je Spieler einen Stock

---

### Fuchs und Küken

- Ein Fuchs versucht, das letzte aus einer Reihe von Küken zu fangen.

Die Spieler (die Küken) stellen sich hintereinander nach Polonaise-Art auf-ausgenommen der Fuchs. Der Fuchs soll versuchen das letzte Küken in der Reihe fortzureißen. Die Kükenreihe setzt alles daran dieses zu verhindern. Der Kontakt zum Vorderküken darf dabei nicht abreißen.

**Material:** Keines

---

### Faules Ei

- Ein Mitspieler umrundet den Kreis. Lässt er ein Tuch fallen, so muss der dabeistehende Spieler ihn verfolgen.

Die Mitspieler setzen sich in einen Kreis. Ein Spieler läuft außen herum und lässt hinter einem anderen Spieler einen Gegenstand (Taschentuch, Geschirrhandtuch, ...) fallen. Dieser muss nun den Gegenstand aufheben und dem ersten Spieler hinterherlaufen. Schafft er es ihn ein zu holen, so muss der erste Spieler in die Mitte („faules Ei“). Schafft er es hingegen vorher den freien Platz zu erreichen, so muss der verbleibende Spieler weitermachen: Hinter jemanden das Tuch fallen lassen und versuchen den freien Platz zu erreichen.

**Material:** Keines

---

### Invalidenfangen

- Fangspiel, bei dem Gefangene sich an der Körperstelle halten müssen, an der sie erwisch wurden.

---

Ein ganz klassisches Kinderspiel. Man versucht sich gegenseitig zu fangen. Erst beim dritten fangen ist man ausgeschieden. Bei den ersten beiden Treffern muss man sich an die Stelle fassen und halten, an der man gefangen wurde. So darf man dann noch weiterspielen.

**Material:** Keines

---

### Kettenfangen

- Eine lange Kette aus Mitspielern fängt die anderen!

Ein Spieler versucht die anderen zu fangen. Erwischt der Fänger einen Spieler, so nehmen sich die beiden an die Hand und fangen weiter.

**Variante 1:** Erreicht die Schlange eine Länge von acht Fängern, teilen sich die Schlangen in zwei Schlangen zu je vier Fängern auf.

**Variante 2:** Die Schlange wird nicht geteilt

**Material:** Keines

---

### Kreisrennen

- Im Kreis laufende Mitspieler fangen jeweils ihren Vordermann

Alle Spieler stellen sich mit ausreichendem Abstand im Kreis auf. Auf ein Startsignal fängt jeder seinen rechten Nachbarn, was natürlich dazu führt, dass alle im Kreis rennen. Wird jemand gefangen, muss sich dieser genau dort hinsetzen und stellt somit ein Hindernis für die anderen Spieler dar. Der erfolgreiche Fänger muss nun versuchen seinen noch im Spiel befindlichen Vordermann zu fangen.

Es darf nur im Kreis gelaufen werden. Abkürzungen sind nicht erlaubt!

**Material:** Keines

---

### Kreisziehen/Höllenschlund

- Jeder versucht seinen Mitspieler in den Abgrund (Kreis) zu stoßen.

Alle stehen eng im Kreis und halten sich am Rücken. Vor den Füßen der Mitspieler wird ein Kreis gezeichnet oder ein Seil gelegt. Das Innere des Kreises ist die Hölle. Ziel ist es, die anderen Mitspieler in die Höllenschlucht zu drücken. Wer über den Kreis steigt/springt, scheidet aus.

Empfehlenswert: weicher Boden.

**Material:** Keines

---

### Länderball

- Der Spieler dessen Land gerufen wird versucht den Ball zu fangen.

Die Spieler stehen in einem Kreis und jeder Spieler sucht sich ein Land aus. Diese wird laut reihum genannt, sodass sich jeder die Länder der anderen merken kann. Jeder Spielrunde läuft folgendermaßen ab:

Die Spieler bilden einen Kreis. Derjenige, der an der Reihe ist (zu Beginn willkürlich irgendjemand) stellt sich mit einem Ball in die Mitte. Der Spieler wirft den Ball in die Luft und ruft dabei laut ein Land.

Alle Spieler rennen weg, bis auf den Spieler, dessen Land genannt wurde. Dieser versucht schnellstmöglich den Ball zu fangen und ruft laut „Stopp“, wenn er ihn gefangen hat. Daraufhin müssen alle sofort stehen bleiben!

---

Der Spieler mit dem Ball darf nun drei Schritte machen und versuchen einen Stehenden Mitspieler abzuwerfen. Vorher muss geklärt werden, ob dieser dem Wurf ausweichen, den Ball fangen oder ob ein Bodenkontakt des Balls erlaubt ist.

Gelingt es ihm jemanden zu treffen, so bekommt der Getroffene einen Minuspunkt und ist als nächster an der Reihe. Trifft der Werfer niemanden, muss er in der nächsten Runde wieder den Ball werfen und bekommt zusätzlich einen Minuspunkt.

**Material:** 1 Ball

---

### Menschenraub

- Mitspieler der anderen Mannschaft müssen ins eigene „Staatsgebiet“ getragen werden.

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft bekommt ein Staatsgebiet. Dazwischen ist Niemandsland. Jedes Volk will groß und mächtig werden, doch freiwillig werden die Menschen aus dem anderen Staat nicht kommen.

Jeweils ein Spieler wird auf die andere Seite geschickt. Hat er jemanden abgeschlagen, so muss dieser auf den Rücken steigen und sich hinübertragen lassen. Sobald das eigene Staatsgebiet erreicht ist, darf der nächste Mitspieler sein Glück versuchen.

**Material:** Keines

---

### Monarchie

- Dieses Fangspiel beginnt mit der totalen Anarchie. Ein „Monarch“ bekehrt alle anderen mittels Softballs zur Monarchie.

Alle Spieler sind Anarchisten bis auf einer: der ist der Monarch. Als Zeichen dafür trägt dieser mit Würde einen Softball. Damit versucht er die Anarchisten zu beeinflussen, um ihre politische Meinung zu seinen Gunsten zu wechseln. Konkret. Wenn der Monarch einen Anarchisten mit dem Ball trifft, wird dieser automatisch zum Monarchen. Nunn sind es schon zwei Monarchen.

Das Spiel endet, sobald alle Anarchisten zu Monarchen geworden sind. Allerdings gibt es noch eine Regel: Monarchen dürfen sich, solange sie den Ball haben, nicht fortbewegen. Sie müssen zum Werfen also stehen bleiben! Laufen die Anarchisten aus dem Spielfeld, so werden sie automatisch auch zu Monarchen.

**Material:** 1 Softball

---

### Oma, Jäger, Bär

- Zwei sich gegenüberstehenden Gruppen zeigen auf Befehl ihre Figur. Dann entscheidet sich, wer wen fangen muss.

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen auf (ca. 1 m Abstand) und bestimmen, ob sie Oma, Jäger oder Bär sein wollen. Auf ein Signal stellen sich ihre Person pantomimisch dar.

- Oma: Hand wie am Stock. Etwas wacklig

- Jäger: Hände zu einem Gewehr/Pistole

- Bär: Arme nach oben und ein wenig nach vorne gebeugt

Dazu dürfen gerne die passenden Geräusche gemacht werden.

---

Jetzt jagen sich folgende Gruppen:

Bär jagt Oma

Jäger jagt Bär

Oma jagt Jäger

Der, der erwischt wird, muss zur anderen Gruppe wechseln.

**Material:** Keines

---

### Paketspiel

- Zwei Gruppen versuchen, als Paket zusammengeschnürt, möglichst schnell voran zu kommen.

Es werden zwei etwa gleich große Gruppe gebildet, die sich beide möglichst eng zusammenstellen. Mit einem langen Seil bindet der Spielleiter jeder Gruppe zu einem „Paket“ zusammen, indem er einmal das Seil außen um die Gruppe fest zusammenschnürt. Auf ein Signal des Spielleiters versuchen beide Gruppen möglichst schnell die Ziellinie zu erreichen und zu überqueren.

**Tipp:** Eine Weiche „Unterlage“ wie z.B. Gras ist hilfreich

**Material:** 2 lange Seile, Ziemarkierung

---

### Blinzeln

- Kreisspiel mit ständig wechselnden Paaren. Ein einzelner Spieler versucht durch blinzeln einen Partner zu finden, welches der Wächter verhindern möchte.

Dieses Spiel braucht eine ungerade Anzahl von Mitspielern. Die Mitspieler bilden einen Kreis- Je zwei Leute hintereinander. Hinten (im äußeren Kreis) stehen die Wächter. Diese haben beide Hände auf dem Rücken und bewachen den Vordermann. Dieser kann auf einem Stuhl sitzen oder stehen (alle einheitlich). Ein Wächter steht allein und sucht sich einen Vordermann, indem er einer Person im inneren Kreis zublinzelt. Der Angeblinzelte versucht nun seinem Wächter zu entweichen. Der Wächter darf nun seine Hände vom Rücken nehmen und versuchen seinen Vordermann am Fliehen zu hindern.

Schafft der Vordermann zu entweichen, wird dieser der neue Wächter des Alleinstehenden. So muss der unaufmerksame Wächter sich einen neuen Vordermann erblinzeln.

**Material:** Keines

---

### Bodyguard I / Ritter und Burgfräulein

- Kreisspiel, bei dem ein Bodyguard in der Mitte seine „Whitney Huston“ vor den bösen Scharfschützen im Kreis retten muss.

Die Spieler stehen im Kreis. Zwei freiwillige – „Whitney“ und ihr „Bodyguard“ gehen in die Mitte. Der Bodyguard versucht möglichst lang seine Whitney vor den Schüssen (Softball) aus dem Kreis der Scharfschützen zu beschützen. Er ist durch eine imaginäre „kugelsichere Weste“ vor den Schüssen unverletzlich. Ist Whitney getroffen, so muss der Bodyguard zurück in den Kreis und Whitney wird zum neuen Bodyguard. Der Schütze, der getroffen hat, wird zur neuen Whitney.

**Bemerkung:** Die Scharfschützen sollten möglichst schnell erkenne, dass sie sich mit einer Taktik Vorteile verschaffen können. Der Ball kann nämlich über den Bodyguard in den Rücken der Whitney geworfen werden, sodass der Bodyguard kaum noch Chancen hat, sich vor seine Whitney zu stellen. Blindes „Drauflosballern“ nützt also nichts. Diese Taktik kann in der Reflektionphase verdeutlicht werden.

**Variante:** Ein weiterer Ball kann eingesetzt werde. → mehr Aktion.

---

---

**Material:** 1 Softball

---

### Bodyguard II

- Die Bodyguards bilden einen Kreis um Britney Spears und versuchen diese von einem durchgeknallten Fan zu beschützen.

Die Spieler sind die Bodyguards und stehen im Kreis und halten sich an den Händen. In diesem Kreis steht Britney. Außerhalb des Kreises ist ein durchgeknallter Fan, der mehr oder weniger gewaltsam versucht sich zwischen den Sicherheitskräften durchzuzwängen, um so zu seinem Idol zu gelangen. Gelingt es ihm, den Kreis zu durchbrechen, müssen die Bodyguards schnell reagieren und Britney aus dem Kreis lassen und den Fan im Kreis einsperren. Gelingt es ihm auszubrechen, müssen die Bodyguards wieder Britney schnell in ihre Mitte nehmen.

Fängt der Fan sein Idol, wird gewechselt.

**Material:** Keines

---

### Britisch Bulldog

- Eine Mischung aus „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann“ und „Rugby“ ohne Ball.

Zuerst wird die Bulldogge bestimmt. Nun stellt sich die große Gruppe auf eine Seite der Wiese auf und die Bulldogge auf der anderen Seite. Jetzt ruft die Bulldogge: „British Bulldog 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. Diese muss einen Spieler der Gegnergruppe fangen, hochheben und rufen „British Bulldog 1,2,3“. Nur, wenn sie das schafft ohne, dass der Gegenspieler, währenddessen den Boden berührt, hat sie ihn gefangen und er muss bei der nächsten Runde mitfangen. Der Gegenspieler darf sich dabei mit allen Mitteln wehren. Die anderen Mitspieler können ihren Kameraden auch helfen, indem sie versuchen ihn zu befreien. Dazu genügt es ihn einfach nur festzuhalten, da er ja dann durch seine Kameraden den Boden berührt. Sind sie allerdings schon weitergelaufen, dürfen sie nichtmehr umdrehen.

Dies dürfen nur die Bulldogge und ihre Mannschaft.

Wer übrig bleibt, wird neue Bulldogge.

**Material:** Spielfeldbegrenzung

---

### Catch-Ball

- Die Kombination aus Rugby und American Football auf einer matschigen Wiese (Fußballplatz) garantiert richtig viel Spaß.

Ziel des Spiels ist es, den Ball hinter die Auslinie des generischen Teams zu legen. Die Spieldauer sollte vor dem Spielstart vereinbart werden. Die Spieler werden in zwei körperlich gleich starke Teams eingeteilt.

Die Regel: Es ist fast alles erlaubt! Aber auch nur fast: Beißen, treten, kratzen, schlagen, an den Haaren ziehen oder Gleiches der Art, die den Gegner verletzen ist natürlich verboten. Als Ball wird ein Rugby-Ei oder ein Football genommen. Wie der Ball gespielt wird ist egal. Er kann getreten, gerollt oder geworfen werden.

Nach einem Punkt greift die andere Mannschaft von ihrer Seite an.

**Material:** Rugby-Ei/Football

---

### Die Bombe tickt

- Ein „Bombe“ muss gefunden werden, bevor sie „explodiert“.

---

In einem unübersichtlichen Gelände mit viel Gestrüpp, Bäumen und Steinen wird ein laut tickender Wecker versteckt. Diesen suchen verschiedene Gruppen und bringen ihn zur Spielleitung zurück. Doch sie haben nicht viel Zeit, denn sobald der Wecker klingelt, bevor er abgegeben wurde, ist die Bombe Explodiert.

**Material:** 1 laut tickender Wecker

---

### Drachenschwanzfangen

- Eine lange Schlange von Spielern fängt ihr eigenes Ende.

Die Spieler stellen sich einer Reihe hintereinander auf und legen ihre Arme um die Hüfte des Vordermanns. Der Letzte steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache, seinem Schwanz zu jagen. Der vorderste Spieler muss versuchen das Taschentuch am Drachenschwanz zu erreichen. Dabei kämpfen nun die vordersten Spieler gegen die hinteren Spieler und die Spieler in der Mitte wissen nie genau auf welcher Seite sie stehen. Gelingt es dem Kopf das Taschentuch zu fassen, so streckt er sich das Taschentuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während der Zweite von vorne nun zum Kopf wird.

**Material:** 1 Taschentuch

---

### Dreierklatschen

- Bei diesem Fangspiel muss derjenige den Spieler aus der anderen Mannschaft fangen, der beim 3. Mal abgeschlagen wurde.

Zwei Mannschaften A und B stehen sich in 15-20 m Entfernung in einer Reihe gegenüber. Ein Spieler aus Mannschaft A geht zur Mannschaft B, von der ihm jeder Spieler seine flache Hand hinstreckt. Der Spieler aus der Mannschaft A schlägt nun nacheinander drei beliebige Hände ab. Derjenige, der beim dritten Mal abgeschlagen wurde, muss versuchen den Spieler aus der Mannschaft A zu fangen, noch bevor er wieder bei seiner Mannschaft angekommen ist. Erreicht der Spieler aus Mannschaft A seine Reihe bevor er abgeschlagen wurde, so muss der Spieler aus Mannschaft B zur Mannschaft A wechseln und ist nun Teil der Mannschaft A. Fängt der Spieler aus der Mannschaft B den Spieler aus der Mannschaft A, so wechselt der Spieler aus Mannschaft A zu Mannschaft B und ist nun Teil der Mannschaft B.

**Material:** Keines

---

### Whisky-Mixer

- Je höher die Geschwindigkeit der Aussprache, umso lustiger!

Die Spieler stellen sich in einen Kreis. Ein Spieler beginnt und gibt das Wort „Whisky-Mixer“ rechtsrum weiter. Der Begriff wird immer weitergesagt, bis ein Mitspieler entscheidet einen Richtungswechsel zu machen. Das passiert, wenn er das Wort „Messwechsel“ sagt. Nun geht es in die andere Richtung. Das Wort ändert sich nun: sobald es linksrum geht, ist das Wort „Wachsmaske“. Wichtig ist, dass man das Wort schnell ausspricht, es muss nicht richtig sein.

**Regel:** Wer lacht, muss eine Runde um den Kreis rennen.

Der Spielleiter achtet darauf, dass jeder der lacht auch rennt.

**Material:** Keines

---

### Gruppenreise nach Jerusalem

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

---

Die Musik startet und die Spieler gehen um die Stühle herum. Stoppt die Musik, müssen alle Spieler versuchen, sich auf den vorhandenen Stühlen zu stellen, ohne mit einem Körperteil den Boden zu berühren. Ist das gelungen, geht die Musik weiter und die Spieler gehen wieder herum. Währenddessen nimmt der Spielleiter 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 einen Stuhl zu stellen.

**Material:** Keines

---

### Haguh!

- Wer lacht hat verloren.

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft bestimmt einen Spieler, den sie in die „Arena“ schicken will. Die beiden Auserwählten gehen in die Mitte, setzen sich hin und begrüßen sich nach einer Verneigung mit einem kräftigen „Haguh!“. Wer zuerst lachen muss, hat verloren. Grimassen und Unterstützung aus der Mannschaft sind erlaubt.

**Material:** Keines

---

### Happy Family

- Jeder Spieler legt sich eine berühmte Identität zu, die erraten werden muss.

Die Gruppe wird in vier (oder weniger, je nach Spielerzahl) gleich große Gruppen geteilt. Jeder Mitspieler legt sich eine Identität zu. Diese kann ein Tier, ein Musiker, ein Star, etc. sein. Jeder Mitspieler kommt zur Spielleitung, die die Zuordnungen schriftlich festhält. Kein Mitspieler darf die Identitäten erfahren, auch nicht die eigene Gruppe.

Nun geht es darum, die Mitspieler der anderen Gruppe zu enttarnen und sie dadurch in die eigene Gruppe zu holen. Die Gruppe, die Fragen stellen darf, sucht sich jemanden aus einer anderen Gruppe aus und stellt JA/NEIN-Fragen, (Bist du männlich? / Bist du eine reale Person? / Lebst du noch?) bis ein NEIN als Antwort kommt. Dann ist die befragte Gruppe an der Reihe mit Fragen stellen. Ist die Antwort JA, dürfen weitere Fragen gestellt werden. Eine Person, die gerade die Gruppe gewechselt hat, darf erst dann in die eigene Gruppe geholt werden („Tina, du bist Madonna“), wenn die Gruppe eine noch unbekannte Person enttarnt hat. Gewonnen haben alle, wenn am Ende alle in einer Gruppe sind oder der letzte Unbekannte.

**Material:** Keines

---

### Hoch die Flaschen

- Mit den Füßen muss eine Flasche ins Ziel geschoben werden.

Die Flasche wird auf den Boden gelegt. Nun muss man versuchen, die Flasche allein mit Hilfe der Beine und Füße aufzurichten. Die Hände dürfen dabei nicht eingreifen. Man kann als zusätzlichen Schwierigkeitsgrad einen Ort markieren, an dem die Flasche abgestellt bzw. hingeschoben werden muss. Bei diesem Spiel können Einzelspieler oder Mannschaften gegeneinander antreten.

**Material:** Flaschen

---

### Farb-Klopf Spiel

- Informationen müssen über Klopfzeichen weitergegeben werden.

Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Die Mannschaften bekommen nun Zeit, für jede Farbe/ Gegenstand ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z.B. in den Nacken klopfen für ROT, linke Schulter für GELB, usw.)

---

Jede Gruppe muss sich nun in eine Reihe hintereinander setzen. Vor den Vordersten werden alle 4 Farbkarten/ Gegenstände gelegt. Die Spielleitung zeigt dem Hintersten in der Reihe eine Farbe/ einen Gegenstand. Diese Information wird durch ein Klopfzeichen möglichst schnell an den Vordermann weitergegeben, der dann (hoffentlich die richtige) Karte/ den richtigen Gegenstand hochzeigt.

Die Mannschaft, die zuerst die richtige Karte/ den richtigen Gegenstand gezeigt hat, darf einen Platz weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann). Sieger des Spiels ist die Mannschaft, deren erster Vordermann wieder vorne sitzt.

**Material:** 4 verschiedene Farbkarte (z.B. Uno) / Gegenstände, jeweils die Gruppenanzahl + 1-mal

---

### Gefangenenbefreiung

- Ein blinder Wächter muss einen Befreier abschlagen, bevor dieser einen Gefangenen vom Stuhl losgeknotet hat.

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler wird in der Mitte des Kreises mit Armen und Beinen an einen Stuhl gefesselt (einfache Knoten, die schnell und leicht zu öffnen sind, aus denen sich der Gefangene zur Not auch selbst befreien kann). Ein zweiter Spieler bekommt die Augen verbunden und muss den Gefangenen bewachen. Ein dritter Spieler versucht den Gefangenen zu befreien.

Der blinde Wächter muss den Befreier abschlagen, bevor dieser den Gefangenen komplett losgeknotet hat. Der Gefangene darf sich selbst nicht losknoten.

**Material:** 1 Stuhl, Seile

---

### Fuchs und Eichhörnchen

- Zwei Fuchs-Bälle versuchen den Eichhörnchen-Ball zu erwischen.

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Zwei Fuchs-Bälle müssen im Kreis herumgereicht werden. Ein zusätzlicher Eichhörnchen-Ball darf auch geworfen werden. Ziel des Spiels ist es, dass die Füchse das Eichhörnchen fangen, in dem der Mitspieler, der gerade den Eichhörnchen-Ball hat, mit einem Fuchs-Ball berührt wird.

Damit alle auf der Hut sind, müssen die Spieler „Fuchs“ und „Eichhörnchen“ rufen, wenn sie den jeweiligen Ball weitergeben.

Wir das Eichhörnchen gefangen, so werden die drei Bälle wieder an drei Spieler im Kreis verteilt, dass sie einen großen Abstand zueinander haben. Dann kann die nächste Runde beginnen.

**Material:** 2 gleich aussehende Fuchs-Bälle, 1 Eichhörnchen-Ball

---

### Gordischer Knoten

- Jeder Spieler ergreift zwei beliebige Hände. Dann wird versucht alles zu entwirren.

Die Mitspieler stellen sich in einen Kreis und strecken mit geschlossenen Augen die Hände nach innen, bis sich die Fingerspitzen berühren. Jeder Spieler fasst nun zwei zufällig gewählte andere Hände (mit jeder Hand eine) und hält sie fest. Die Augen werden wieder geöffnet. Nun wird der entstandene Knoten zu einem Kreis entwirrt, ohne, dass sich die Hände loslassen.

**Material:** Keines

---

### Vier Wände

- Zwei plötzlich aufgerufenen Gruppen müssen schnellstmöglich alle vier Wände berühren.

---

Die Gruppe bildet Vierergruppen. Jeder Vierergruppe bekommt eine Nummer. Der Spielleiter ruft nun zwei Nummern auf. Diese Gruppen haben nun die Aufgabe, möglichst schnell alle vier Wände zu berühren. Dieses Spiel macht besonders Spaß, wenn die Gruppen im Lauf des Spiels ihre Zusammenarbeit steigern können.

**Material:** Keines

---

### Wäscheklammern sammeln

- Turbulentes Spiel, bei dem es darum geht, Wäscheklammern von der Kleidung der Mitspieler zu ergattern.

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

**Material:** Keines

---

### Wer bin ich?

- Hier geht es nicht um heitere Berufe raten, sondern die Spieler sollen die Namen herausfinden, der auf deinem Zettel an ihrer Stirn klebt.

Ein Zettel mit dem Namen einer Figur oder Person wird jedem Mitspieler auf die Stirn geklebt. Nun beginnt das eigentliche Spiel. Reihum stellen die Spieler den anderen Fragen über die Person auf ihrer Stirn. (Lebe ich noch? / Bin ich blond? / Laufe ich auf KIKA um 19:30 Uhr?). Die anderen Spieler dürfen nur mit JA oder NEIN antworten. Bei eine JA darf weitergeraten werden, ei einem NEIN ist der Nächste dran.

Sieger ist der Spieler, der sich als erster selbst errät. Lustige Personen und kreative Fragen machen das Spiel sehr heiter und spannend.

**Material:** Zettel, Stifte, Klebeband (optional Post ist)

---

### Würfelspiel

- Der Spieler, bei dem sich die beiden Würfeln treffen, hat verloren.

Die Spieler sitzen um einen Tisch herum oder zur Not auf dem Boden. Zwei gegenüberstehende Spieler bekommen je einen Würfel mit Würfelbecher. Nun fangen beide an zu würfeln. Bei einer Eins wird der Würfel mit Becher an den linken Nachbar weitergegeben, bei einer Sechs an den rechten Nachbarn. Bei allen anderen Zahlen muss der Spieler noch einmal würfeln.

Der Spieler, bei dem sich die beiden Würfeln treffen, hat verloren.

**Material:** 2 Würfel mit Becher

---

### Sekretärinnen Wettkampf

- Jeder Chef versucht, seiner Sekretärin einen Text zu diktieren- allerdings gleichzeitig!

Für etwa 6, 8, oder 10 Teilnehmer.

Die Teilnehmer bilden Paare, einer ist jeweils der Chef, der andere Sekretärin. In jedem Eck des Raumes nimmt eine Sekretärin mit Zettel und Stift platz, der betreffende Chef stellt sich in die entgegengesetzte Ecke hinter die dortige Sekretärin. Alle Chefs erhalten einen kurzen Text (jeweils verschieden aber etwa gleich lang und gleich schwer), den sie nun ihrer Sekretärin vorlesen. Natürlich bricht sogleich ein Sprachgewirr aus ...

Gewonnen hat die Sekretärin, und natürlich auch der Chef, die ihren Text als erstes richtig zu Papier gebracht haben.

---

---

**Material:** Papier, Stift, 4 gleich lange Texte

---

### Stuhl nach vorne geben

- Zwei Mannschaften versuchen sich auf einer Stuhlreihe durch den Raum zu bewegen.

Zwei Mannschaften stehen jeweils in einer Reihe hintereinander auf Stühlen (jeder auf einem eigenen Stuhl). Die Aufgabe ist es, die eigene Stuhlreihe als erste Mannschaft über eine gewisse Distanz bis zur Zielmarkierung fortzubewegen. Dazu wird der letzte Stuhl der Gruppe nach vorne durchgegeben und vor die Reihe gestellt. Die ganze Gruppe rückt nach.

Der Boden darf von keinem Mitspieler berührt werden!

**Material:** Stühle

---

### Stuhlkreisfußball

- Ein Ball muss in eines der vielen Tore geschossen werden. Natürlich nicht ins eigene.

Die Spieler bilden einen engen Stuhlkreis. Jeder sitzt auf einem seine Füße, den anderen Fuß hat er frei, um sein Tor (seinen Stuhl) zu verteidigen bzw. einen Angriff zu starten. Zuerst haben alle Spieler eine bestimmte Anzahl an Punkten. Für jedes Tor bekommt der betroffene Torwart einen Punkt abgezogen. Wer bei 0 angekommen ist, scheidet aus.

**Material:** 1 Ball

---

### Tischpusteball

- Ein Tischtennisball muss vom Tisch gepustet werden. Er darf nicht im eigenen Bereich vom Tisch fallen.

Alle Spieler sitzen um einen Tisch. Jeder bekommt einen bestimmten Bereich auf den Tischrändern markiert, der ihm gehört (als „Tor“ sozusagen). Nun wird auf den Tisch ein Tischtennisball gelegt und jeder Spieler muss versuchen den Tischtennisball bei einem anderen Spieler vom Tisch zu pusten. Dabei darf er nicht aufstehen.

Zuerst haben alle Spieler eine bestimmte Anzahl von Punkten (z.B. 10 Punkte). Für jedes Tor bekommt der betroffene Torwart einen Punkt abgezogen.

**Material:** 1 Tischtennisball, Tischmarkierungen

---

### Roboter

- Ein Spieler muss zwei andere Spieler (die Roboter) im Raum so lenken, dass sie sich treffen.

Die beiden Roboter stehen mit dem Rücken zueinander im Raum. Durch ein Klopfen des „Lenkers“ auf die Schulter werden sie aktiv und laufen los. Die Roboter laufen immer so lange gerade aus, bis sie eine andere Anweisung bekommen (oder an einer Wand zum Stehen kommen). Gelenkt werden die Roboter durch ein Klopfen auf die Schulter (rechte Schulter = 90° Drehung nach rechts, linke Schulter = 90° Drehung nach links). Ziel ist es, dass sich beide Roboter treffen (=zusammenstoßen). Dann hat der Lenker sein Ziel erreicht und die Rollen werden getauscht.

**Material:** Keines

---

### Romeo und Julia

- Eine blinde Julia muss den gefesselten Romeo fangen.

Stuhlkreis, 1 freiwilliger Junge, 1 freiwilliger Mädchen. Dem Jungen (= Romeo) werden die Füße verbunden, dem Mädchen (= Julia) werden die Augen verbunden. Nun muss Julia Romeo fange, dieser möchte allerdings nicht so

---

ganz. Julia muss dabei dauernd „Romeo, wo bist du?“ rufen worauf Romeo sich dann mit „Hier bin ich!“ meldet und dann weiterhüpft, um nicht gefangen zu werden.

Hat Julia Romeo erwischt, kommt ein anderes Pärchen an die Reihe. Spannender wird es, wenn sich verschiedene Romeo- Julia- Pärchen gleichzeitig fangen müssen.

**Material:** Augenbinde, Strick als Fußfessel

---

### Schatzklauer

- Der Schatzklauer muss den sich in der Mitte befindlichen Schatz klauen. Er weiß aber nicht, wer der Schatzwächter ist.

Die Spieler sitzen mit ausreichendem Abstand auf Stühlen im Kreis. Ein Spieler (der Schatzklauer) verlässt den Raum, während sich die anderen einigen, wer der Schatzwächter ist. Der Schatzklauer wird hereingerufen und schnappt sich den Schatz, der in der Mitte des Stuhlkreises liegt.

Sofort (aber erst nach der Berührung des Schatzes) springt der Wächter auf und versucht den Dieb noch im Stuhlkreis zu erwischen. Gelingt ihm das, wird ein neuer Schatzklauer bestimmt; andernfalls darf der bisherige Schatzklauer einen zweiten Schatz klauen.

**Material:** 1 Schatz

---

### Schrei-Spiel

- Eine Gruppe muss ihrem Hörer ein Wort zu rufen. Die andere Gruppe versucht dies durch ihr Geschrei zu verhindern.

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 dem Hörer zuschreien. (oder bekommt ein Wort auf einem Zettel zugewiesen) Auf ein Startzeichen hin schreit nun die eine Gruppe ihrem Hörer das Wort zu; die andere Gruppe versucht diese zu übertönen. Das geht so lange, bis der Hörer das Wort verstanden hat und dem Spielleiter ein Zeichen gibt. Danach wechseln die Gruppen die Aufgaben. Das Spiel kann wiederholt werden, bis alle müde und/oder heiser sind.

**Material:** Keines

---

### Regierungsspiel/ Parlament

- Jeder Spieler reagiert nicht auf seinen eigenen Namen, sondern den, der auf einem Zettel steht. Jede Mannschaft muss versuchen, ihre Mannschaft auf die Regierungsbank zu bekommen.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Fünf benachbarte Stühle werden einzeln gestellt bilden die Regierungsbank. Ein Platz in der Regierung bleibt leer. Nun werden zwei Mannschaften gebildet, indem jeder zweite Spieler zur ersten Mannschaft gehört und die Spieler dazwischen die zweite Mannschaft bilden. Diese werden markiert (z.B. jeder zweite zieht seine Schuhe aus). Man sollte darauf achten, dass bei ungleichen Mannschaften die beiden gleichen Nachbarn möglichst weit von der Regierungsbank entfernt sitzen.

Nun zieht jeder einen Zettel mit einem Namen eines Mitspielers. Der Spieler links neben dem leeren Platz beginnt mit „Mein rechter Platz ist leer, a wünsch ich mir XY her“. Anders als bei dem Klassiker kommt nun nicht der gewünschte Spieler, sondern der, der dessen Namen auf seinem Zettel hat. Zu guter Letzt tausche diese Spieler dann ihre Zettel. Und Das Spiel geht an dem frei gewordenen Platz weiter. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Mitspieler auf der Regierungsbank aus derselben Mannschaft sind.

**Material:** Zettel mit Namen aller Spieler, evtl. Mannschaftsmarkierungen z.B. Wäscheklammern

---

---

## Reise nach Jerusalem

- Bei der Reise nach Jerusalem ist immer ein Stuhl zu wenig da. Wer keinen Stuhl findet, muss ein Pfand abgeben.

Mit ein bisschen Musik wandert die Gruppe mit etwas Abstand um die Stuhlreihen herum. Wenn die Musik abbricht, setzen sich alle auf die Stühle. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat, muss ein Pfand abgeben. Das Spiel geht so lange weiter, bis die meisten oder alle ein Pfand abgegeben haben oder die Spannung nachlässt. Die Stühle werden nun zu einem Kreis gestellt. Alle Mitspieler setzen sich. Der Spieler, welcher als Letzter ein Pfand abgegeben hat, sucht mit verbundenen Augen aus dem Pfänderhaufen ein Pfand und versucht durch Tasten und Fühlen herauszufinden, was das für ein Gegenstand ist und wem dieser gehört. Dann muss er die zugehörige Person finden, indem er die sitzenden Spieler abtastet. Die gefundene Person spielt dann weiter.

**Material:** Musik, Stühle

---

## Reise nach Jerusalem Xtreme

- Diese Variante kommt ohne Stühle aus. Man setzt sich stattdessen auf Mitspieler.

Die Anzahl der Spieler muss ungerade sein (notfalls einen Teamer mitspielen lassen oder rausnehmen). Jeder Mitspieler bekommt einen Zettel. (Zettel noch nicht anschauen!) Startet die Musik, verteilen sich alle Spieler im Raum und tauschen die Zettel aus. Stoppt die Musik, öffnet jeder Spieler schnell seinen Zettel. Hat man ein Stuhlsymbol auf seinem Zettel, so muss man sich schnell auf den Boden werfen (Vierfüßlerstand). Hat man ein Männchen auf seinem Zettel, so muss man sich auf einen „Stuhl“ setzen (der Rücken des Mitspielers). Ein Spieler findet keinen freien Stuhl und scheidet somit aus. Der Zettel des Ausgeschiedenen wird mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel getauscht.

In den folgenden Runden scheiden nun jeweils 2 Spieler aus. Von ihnen darf dann nur einer seinen Zettel mit einem im Spiel befindlichen Stuhlzettel austauschen.

**Material:** Zettel mit Stühlen und Männchen

---

## Ribbel-Dippel

- Alle Ribbel- Dippel müssen höllisch aufpassen, um sich nicht bei der Anzahl ihrer Tippel vertun.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Jeder ist zunächst ein Ribbel-Dippel ohne Tippel. Von einem beliebigen Spieler aus wird mit 1 beginnend durchgezählt, sodass jeder eine Nummer hat.

Ribbel-Dippe Nr. 1 beginnt, indem er einen beliebigen Mitspieler aufruft: „Ribbel-Dippel Nr. 1 ohne Tippel ruft Ribbel- Dippel Nr.5 ohne Tippel“. Dieser fährt dann fort: „Ribbel- Dippel Nr. 5 ohne Tippel ruft Ribbel-Dippel Nr. 13 ohne Tippel“. Verpasst nun Nr. 13 aus Unaufmerksamkeit seinen Einsatz, bekommt er mit einem Stift (rußigen Korken, Creme, ...) einen Punkt auf die Stirn. Das ist ein Tippel. Er ist nun Ribbel-Dippel Nr. 13 mit einem Tippel und darf weitermachen. „Ribbel- Dippel Nr. 13 mit einem Tippel ruft Ribbel-Dippel Nr. 11 ohne Tippel“ usw. ...

Für jeden Fehler bekommt der Spieler einen weiteren Tippel aufgemalt, so dass es im Laufe des Spieles viele verschiedene Ribbel-Dippels geben wird. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger, aber auch lustiger. Beides wird durch ein hohes Spieltempo gesteigert.

**Material:** rußiger Korken/Stift / Creme

---

## Bierdeckel-Spiel

- Jede Mannschaft versucht möglichst viele Bierdecken ins gegnerische Feld zu werfen.

Die Teilnehmer teilen sich in zwei Mannschaften auf. Der Raum wird in zwei Teile geteilt (mit einem Seil oder Kreide o.ä.). In jeder Hälfte werden etwa gleich viele Bierdecken, Korken o.ä. geworfen. Auf ein Signal des Spielleiters

---

---

versuchen alle die Gegenstände aus ihrer Seite in die gegnerische Hälfte zu befördern. Dabei darf immer nur EIN Gegenstand geworfen werden. Nach zwei Minuten ist das Spiel vorbei und die Bierdeckel werden gezählt.

Gewonnen hat die Mannschaft mit den wenigsten Bierdeckeln in ihrer Hälfte.

**Material:** ca. 100 Bierdeckel (Korken, Wäscheklammer, ...)

---

### Bist du Goofy?

- Aufwärmspiel, bei dem viele Blinde einen Stummen finden müssen.

Alle Spieler legen sich eine Augenbinde an, bis auf einen Spieler, der stumm ist. Alle laufen im Raum herum und wer einen anderen Spieler trifft, fasst diesen an und fragt: „Bist du Goofy?“

Der Andere muss mit Nein antworten, falls er nicht der Stumme ist. Erhält er allerdings keine Antwort, so wurde Goofy gefunden. Man nimmt dann die Augenbinde ab, fasst Goofy an der Hand und wartet auf den nächsten Spieler der fragt: „Bist du Goofy?“. Da man jetzt Goofy ist, darf man nicht mehr antworten. So entsteht eine lange Kette. Die Menschenkette muss versuchen sich von den anderen Goofysuchern nicht berühren zu lassen.

Das Spiel ist zu ende, wenn sich alle an der Kette getastet haben und Goofy sind.

Die Helfer sorgen dafür, dass die vielen Blinden nirgends dagegen laufen.

**Material:** 1 Augenbinden pro Spieler

---

### Bürgermeister und Dorfdepp

- Alle Menschen führen Gespräche vom Bürgermeister bist zum Dorfdepp. Diese Gespräche sind immer gleich aufgebaut, man darf allerdings nichts falsch machen.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter ist der Bürgermeister, der rechts von ihm der Dorfdepp. Im Uhrzeigersinn nimmt der Rang der Leute ab. Der Bürgermeister ist der höchste Rang, der Dorfdepp der niedrigste. Der Bürgermeister beginnt das Spiel mit dem folgenden Text: „Gestern Abend ging ich durch die Straßen meiner Stadt und da traf ich Y“.

Dann muss folgender Dialog (wortwörtlich!) gesprochen werden:

Y: „Wen, mich?“ / Bürgermeister: „Ja, dich“ / Y: „Mich nicht“ /Bürgermeister: „Wen dann?“ / Y: „den Y“

Der gleiche Dialog folgt nun zwischen Y und Z.

Wer einen Fehler macht, wird Dorfdepp. Alle anderen Rücken einen Platz auf.

#### **Variante:**

- Rangniedrigere werden geduzt, Ranghöhere gesiezt.
- Vor Ranghöheren muss man aufstehen, vor Rangniedrigeren muss man sitzen
- der Dorfdepp darf andere verunsichern (dazwischenreden, falsche Antworten geben, ...)

**Material:** je nach Variante Stühle, sonst Keines

---

### Das Blatt wenden

- Die Gruppe muss versuchen die Decke/Folie, auf der sie stehen, zu wenden, ohne dabei den Boden zu berühren.

---

Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Folie. Die Gruppe muss versuchen, die Decke oder die Folie zu wenden, ohne den Boden auch nur mit einem Haar zu berühren.

**Material:** Folie oder Decke

---

### Alarmanlage

- Ein Mitspieler muss die Körperstelle, die geheim als „Aus“-Schalter ausgemacht wurde, finden, um das Geheule der anderen Armer schwarzer Kater zu stoppen.

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler vereinbaren gemeinsam eine Körperstelle, die bei allen als „Aus“-Schalter wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen, ...). Zusätzlich wird ein Spieler als Generalschalter bestimmt.

Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, hereinzukommen. Er versucht nun die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet. Hat er diese gefunden, so verstummt der betreffende Spieler augenblicklich.

Wird der „Generalschalter“ ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler.

**Material:** Keines

---

### Armer schwarzer Kater

- Durch Miauen müssen die Mitspieler zum Lachen gebracht werden.

Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer geht als Kater in die Mitte, kniet sich vor einen Mitspieler und miaut. Dies sollte nun auf eine möglichst witzige Weise geschehen: Grimassen, Faxen und alles andere Ähnliche ist erlaubt. Der so Angesprochene muss nun dreimal hintereinander mit mitleidsvoller Stimme sagen „armer schwarzer Kater!“ und diesem dabei über den Kopf streicheln. Währenddessen muss er den Kater anschauen, weggucken gilt nicht! Wenn der Kater es währenddessen schafft, sein Opfer zum Lachen zu bringen, wird diese nun zum Kater und muss in die Mitte- andernfalls muss er sein Glück bei jemand anderem probieren.

**Material:** Keines

---

### Ball unterm Kinn weitergeben

- Ein Spiel, bei dem sich die Spieler gegenseitig näherkommen.

Der Spielleiter klemmt sich einen Ball oder eine Orange unters Kinn. Diese muss nun im Kreis herumgegeben werden. Selbstverständlich dürfen dabei die Hände nicht benutzt werden.

**Material:** Ball oder Orange

---

### Ballstraße

- Auf dem Boden sitzend versuchen die Mitspieler, den Ball nur mit den Beinen und dem Kopf weiterzubefördern.

Jeweils zwei Spieler setzen sich gegenüber auf den Boden. Fußsohle an Fußsohle. Dabei stützen sie sich nach hinten mit den Armen ab.

Ein Ball wird nun auf dieser Straße transportiert und zwar nur mit Beinen und Köpfen, ohne den Gebrauch der Hände. Der Ball muss ans Ende der Straße gelangen, ohne diese an den Seiten zu verlassen.

Es können auch zwei Ballstraßen gegeneinander antreten!

**Material:** 1 bzw. 2 Bälle

---

---

## Eisschollenspiel

- Eine Gruppe muss über Stühle durch einen Raum zur Tür zu kommen.

Die Stühle werden wild durcheinander im hinteren Bereich des Raumes aufgestellt und den Mitspielern wird die Gelegenheit gegeben, sich auf den Stühlen zu verteilen. Sobald das Spiel startet, darf keiner mehr den Boden berühren sonst wird alles nochmal von vorne gestartet. Ziel ist es nun, ohne mit dem Stuhl zu springen oder zu schleifen einen Weg für alle zur Tür zu bilden.

Das Spiel kann eingebunden werden in einer Geschichte um Eisbären, die auf Eisschollen stehen und auf die rettende Insel wollen. Nach und nach kann man dann immer mehr Stühle wegnehmen. Von Runde zu Runde,

**Material:** Stühle

---

## Eledil und Krokofant/ Hermann und Hermine

- Zwei Gegenstände werden unter aufwändigem Fragen und Antworten im Kreis herumgereicht.

Der Spielleiter gibt jeweils an seine rechten und linken Nachbarn einen Gegenstand heraus (Tempopackung o.ä.). Zu seinem rechten Nachbarn (heißt beispielsweise Peter) sagt er: „Das ist Eledi“. Peter fragt: „Was ist das?“, worauf der Spielleiter antwortet: „Das ist Eledil“. Nun gibt Peter das Eledil an seinen Nachbarn weiter und sagt: „Das ist Eledil“. Dieser fragt wiederum: „Was ist das?“ Worauf Peter dann dieselbe Frage an den Spielleiter stellt. Zur Antwort bekommt er, dass das Eledil sei, was Peter nun wiederum seinem Nachbarn sagt. So geht das immer weiter.

Zur gleichen Zeit geht das Ganze nach links los. Dabei ist der Gegenstand ein Krokofant. „Das ist ein Krokofant“ bekommt man dann als Antwort. Der Reiz des Spiels ist das ständige Hin-& Her fragen nach den Gegenständen. Besonders interessant wird es, wenn sich die Wege der Gegenstände überkreuzt haben.

**Variante:** „Hermann“ und „Hermine“ statt „Eledil“ und „Krokofant“, wobei Hermine so hoch wie möglich und Hermann so tief wie möglich ausgesprochen wird.

**Material:** 2 kleine Gegenstände

---

## Erwischt!

- Ein Gegenstand wandert im Kreis herum und ein Mitspieler in der Kreismitte muss herausfinden, wo dieser sich gerade befindet.

Die Spieler bilden einen Kreis. Ein Mitspieler stellt sich in die Mitte. Der Gegenstand wird jetzt hinter den Rücken der Spieler weitergegeben. Der Spieler im Kreis muss herausfinden, wo sich der Gegenstand gerade befindet.

Hierzu zeigt er auf den denjenigen, den er im Verdacht hat. Dieser muss sofort beide Hände vorzeigen (falls er den Gegenstand tatsächlich hat, darf er diesen nicht noch schnell weitergeben). Hält dieser den Gegenstand in der Hand, so muss der Erwischte in die Mitte; andernfalls muss der Spieler in der Mitte es bei jemand anderem probieren.

Es ist besonders wichtig, dass die Spieler im Kreis Täuschungsmanöver inszenieren, um den Spieler in der Mitte auf eine falsche Spur zu locken.

**Material:** 1 Gegenstand

---

## Der verflixte Ballon

- Ein Luftballon muss durch Pusten in der Luft gehalten werden.

Eine Mannschaft (fünf Spieler und mehr), muss einen aufgeblasenen Luftballon nur durch Pusten in der Luft halten und ihn dann, ebenfalls nur durch Pusten, in dem, am anderen Ende des Raumes, aufgestellten Papierkorb zu versenken. Jede Mannschaft hat zwei Versuche. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

---

---

Wer insgesamt die schnellste Zeit hat, hat gewonnen. (Der Luftballon darf selbstverständlich nicht auf den Boden kommen).

**Material:** Papierkorb, Luftballons

---

### Duell der Augen

- Wer sich bei Hochschauen auf Kommando ansieht, verliert.

Alle Spieler stehen in einem engen Kreis. Auf das Kommando „Schauboden“ müssen alle Spieler auf den Boden schauen. Dabei herrscht Stille und jeder Spieler überlegt für sich, welchen Spieler er beim Hochschauen ansehen will. Auf das Kommando „Hochschau“ müssen alle Spieler gleichzeitig nach oben schauen und zwar direkt zu dem Spieler, den sie sich zuvor überlegt hatten. Sehen sich zwei Spieler gegenseitig in die Augen, so scheiden sie aus dem Spiel aus. Zu Schluss bleiben nur noch ein oder zwei Spieler übrig.

**Material:** Keines

---

### Dr. No jagt 007

- Die Mitspieler, deren Nummer Dr. No aufgerufen hat, müssen sich heimlich zu erkennen geben und die Plätze tauschen.

Die Gruppe sitzt in einem Kreis. Jeder Mitspieler bekommt nun einen nummerierten Zettel. Er behält den Zettel bei sich und darf die Nummer niemandem verraten. Ein Freiwilliger geht in die Mitte und ist somit Dr. No. Er sagt nun zwei Nummern (z.B. 003 und 008). Die Spieler mit diesen Nummern müssen möglichst ohne, dass Dr. No es bemerkt einander zu erkennen und anschließend die Plätze tauschen. Dabei versucht jedoch auch Dr. No sich auf einen freierwerdenden Platz zu setzen. Gelingt es ihm, muss der Agent ohne Stuhl in die Mitte und übernimmt die Rolle des Dr. No. Grundsätzlich ist zu beachten, dass die genannten Nummern nicht direkt zweimal hintereinander aufgerufen werden dürfen. Um das Spiel spannend zu halten, können die Nummern öfters durchgetauscht werden.

**Material:** Zettel mit Nummer 001 bis Spieleranzahl

---

### Ebbe und Flut/ Donauwelle

- Bewegungsspiel, bei dem man sich auf einen freien Platz setzen muss, der aber ständig weiterwandert.

Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte des Kreises. Startet das Spiel, so wird im Uhrzeigersinn möglichst schnell auf den freien Platz aufgerückt, denn: der Spieler in der Mitte versucht sich auf den wandernden Platz zu setzen.

Um es ihm etwas leichter zu machen, wird die Aufrückrichtung auf Kommando „Wechsel“ jeweils gedreht. Hat er es geschafft sich auf den freien Platz zusetzen, muss der Spieler, der dann steht oder zwischen zwei Stühlen steht, als nächster in die Mitte.

**Material:** Stühle

---

### Obstsalat

- Klassisches Kreisspiel, bei dem die Spieler- nach Obstsorten getrennt- die Plätze tauschen müssen.

Der Spieleleiter geht im Kreis herum und flüstert jedem Teilnehmer eine Obstsorte ins Ohr z.B. Apfel, Birne, Erdbeere, usw. (oder Zuweisung per Zettel). Die Menge an verschiedenen Früchten sollte so bestimmt sein, dass insgesamt 6-7 Teilnehmer in die gleiche Obstsorte haben.

Im Stuhlkreis ist ein Platz zu wenig vorhanden, so dass einer in der Mitte stehen bleiben muss. Dieser ruft den Namen einer Obstsorte auf. Die Spieler mit diesen Früchten müssen aufstehen und die Plätze tauschen, wobei derjenige in der Mitte versucht die Gelegenheit zu nutzen, um sich einen Platz zu ergattern. Wer nun übrig bleibt, muss als nächster in die Mitte und ein Obst aufrufen.

---

---

Wenn „Obstsalat“ gerufen wird, müssen alle die Plätze tauschen.

**Material:** Zettel mit Obstsorten, Stühle

---

### Platztausch

- Ein „Blinder“ muss einen von zwei anderen Spielern abschlagen, während sie ihre Plätze tauschen.

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden und wird in die Mitte geführt. Alle anderen Spieler sitzen sich um ihn. Der Blinde muss nun zwei (Steigerung: vier, sechs) Namen nenne. Diese Mitspieler müssen nun leise ihre Plätze tauschen, wobei der Blinde versucht, sie abzuschlagen. Gelingt dies, so muss der „Ertappte“ in die Mitte und das Spiel beginnt von vorne. Erwischt der Blinde keinen, nennt er zwei neue Namen.

**Material:** 1 Augenbinde, (evtl. Stühle/ normalerweise sitzt man auf dem Boden)

---

### Pferderennen/ Bustour

- Nonsens-Spiel zum „gute Laune bekommen“

#### **Bustour:**

Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter gibt sich als Busfahrer er Reisegesellschaft „Horror-Tours“ aus und beginnt mit der Busfahrt. Alle Teilnehmenden müssen das nachmachen, was der Busfahrer vormacht. Der Kreativität und dem Herumblödeln sind dabei keine Grenzen gesetzt: rasante Rechts- oder Linkskurve, in denen man sich sehr sehr weit nach rechts oder links lehnen muss, das Anfahren rüttelt alle durch, der Motor wird abgewürgt, ärger über Anfänge (Hand an die Stirn schlagen), eine schöne Frau läuft über die Straße, Bodenwellen, scharfes Bremsen, Steigung, Gefälle, ...

#### **Pferderennen:**

Der Spielleiter macht nun ein imaginäres Pferderennen vor, alle machen seine Bewegungen nach. (Reiten, Galopp oder Tab = Hände auf die Schenkel schlagen und mit den Füßen trampeln).

Schauben der Pferde, mit den Hufen scharren, mit dem Schweif schlagen, Startschuss, wilder Galopp, Ehrentribüne (Hut ziehen), Fotografen (Blitzen/fotografieren), Hürden (springen), Wassergraben (springen mit „Pflatsch“), „Doppelochser“ (zweimal springen), sanftes Traben, Linkskurve, Rechtskurve, Zieljubiläum, ...

**Material:** Stühle

---

### Putzfrauen-Fußball/ Schrubber-Hockey

- Zwei Spieler versuchen einen Putzlappen mit Hilfe eines Besens ins gegnerische Tor zu befördern.

Die beiden Mannschaften setzten sich zu beiden Seiten des Spielfeldes nebeneinander in einer Reihe, davor wird jeweils der Schrubber gelegt. Ein Stuhl am Spielfeldrand (in mitten der Mannschaft) ist als Tor der jeweiligen Gruppe. Die Reihe zählen durch und jeder Spieler merkt sich seine Nummer.

Der Spielleiter ruft dann eine Nummer (als Steigerung verpackt in eine Geschichte oder als Rechenaufgabe), woraufhin die beiden angesprochenen Spieler aufspringen, sich ihren Schrubber schnappen und damit versuchen den Lappen unter den gegnerischen Stuhl zu schieben. Der Lappen darf dabei nur mit dem Schrubber bewegt werden. Bei einem Tor bekommt die Siegesmannschaft einen Punkt. Schrubber und Lappen werden zurückgelegt und der Spielleiter ruft die nächste Nummer.

**Material:** 2 Schrubber (Besenstiele), 1 Lappen, 2 Stühle

---

### Luftballontreten

- Jeder versucht, den Luftballon am Bein des Anderen zu zertreten.

---

Jedem Spieler wird ein Luftballon an den Fuß gebunden. Nach einem Startsignal geht es darum, die Luftballons der Mitspieler zu zertreten; dabei seinen eigenen aber beschützen will. Wer seinen Ballon verloren hat, scheidet aus.

**Material:** 1 Ballon pro Spieler, bisschen Schnur (zum Befestigen der Bälle am Fuß)

---

### Magier

- Ein Mitspieler versucht mit verbundenen Augen die Angreifer zu erwischen, die ihm die Wäscheklammern vom Körper klauen wollen.

An die Kleidung (Hose, Pullover, Schuhe) eines Mitspielers (Magier) werden viele Wäscheklammern geheftet. Anschließend bekommt er die Augen verbunden und stellt sich frei in den Raum. Die anderen Spieler müssen nun versuchen, die Wäscheklammern von der Kleidung des Magiers zu entfernen. Der Magier versucht allerdings dieses zu verhindern, indem er die Wäscheklammern-Diebe mit seinen Händen berührt oder besser mit einem Schaumgummistab abschlägt. Dabei stehen ihm nur eine begrenzte Anzahl von Schlägen zur Verfügung (z.B. Teilnehmerzahl x 2). Abgeschlagene Wäscheklammer-sammler scheidet aus und dürfen nicht mehr mitspielen.

Gelingt es den Dieben, dem Magier alle Wäscheklammern abzunehmen, haben sie gewonnen. Erwischt der blinde Magier zuvor alle Angreifer, so ist er der Sieger.

**Material:** Wäscheklammern, Schal zum Augen verbinden, evtl. Schaumgummi-Stab

---

### Mäxle

- Man muss überbieten egal wie und was die Würfel sagen.

Die Würfel werden im Würfelbecher geschüttelt, der mit einem Bierdeckel zugehalten wird. Der Spieler schaut hinein was er gewürfelt hat. Dies sagt er dem rechten Spieler von ihm und gibt ihm die Würfel, ohne sie zu verändern. Dieser kann das Gesagte glauben und würfelt selbst wieder, oder er glaubt ihm nicht und schaut nach, was für Zahlen sein Vordermann wirklich gewürfelt hat. Wenn er weiterwürfelt, muss sein Ergebnis höher sein, als das vorherige. Deckt er auf und der angegebene Wert stimmt, bekommt er einen Strafpunkt. Deckt er auf und der Wert stimmt nicht, bekommt der vorherige Spieler, der gelogen hat, einen Strafpunkt.

Bei den Würfelwerten gilt immer die höhere Augenzahl als vordere Ziffer- z.B. bei einer gewürfelten 3 und einer 6 ist der Wert 63. Zwei gleiche Ziffern sind ein Pasch und zählen höher als 65 (2er-Pasch) höher als 1er-Pasch). Wird eine 1 und eine 2 gewürfelt, so ist das ein Mäxle. Das ist der höchste Wert im Spiel! Wenn „Mäxle“ gerufen wird, geht es um einen Punkt mehr – d.h. der Nächste kann weiterwürfeln (neu anfangen) und bekommt somit einen Strafpunkt (weil er ja nicht höher würfeln kann) oder er glaubt es nicht und deckt den Würfelbecher auf und es gibt zwei Strafpunkte. Es kann auch ein niedrigeres Ergebnis selbst aufgedeckt werden und dafür ein Strafpunkt kassiert werden. Nach einem Fehler fängt der, der den Fehler gemacht hat wieder von vorne an. (Beim Ausscheiden fängt der jeweils andere Beteiligte an.)

**Material:** 2 Würfel, Würfelbecher, Bierdeckel

---

### Mist, Mist, Mist

- Gegenseitig müssen die Mützen vom Kopf geschlagen werden.

Jeder hat eine Kappe/einen Hut auf. Nach einem Startsignal versucht jeder, anderen Mitspielern die Kappe auszuziehen, ohne allerdings den Mitspieler zu berühren. Und möglichst auch ohne selbst die eigene Kappe zu verlieren. Die eigene Kappe darf nicht festgehalten werden. Verliert ein Spieler seine Kappe, muss er sie wieder aufheben, dreimal auf den Boden schlagen und dabei „Mist, Mist, Mist!“ brüllen. Dann darf er sie wieder aufsetzen- und weiter geht's.

---

**Material:** pro Spieler eine Kappe/Mütze/Hut

---

### Luftballonschlacht

- Luftballons müssen im Sitzen über die gegnerische Stuhlreihe geschlagen werden.

Zwei Stuhlreihen werden so weit voneinander aufgestellt, dass sich die sitzenden Spieler mit ausgestreckten Beinen nicht mehr berühren können. Nun werden von den hinter den Stuhlreihen stehenden Helfern Luftballons in die Gasse geworfen. Die Spieler versuchen nun mit den Händen die Luftballons über die gegnerische Stuhlreihe zu schlagen, wobei sich jedoch niemand vom Stuhl erheben darf.

**Material:** Stühle, Viele Luftballons

---

### Knietunnel

- Ein Ball kreist im Tunnel, der durch die Knie der Mitspieler gebildet wird.

Alle Spieler sitzen auf einem Stuhl im Kreis möglichst dicht aneinander und ziehen die Beine an, sodass unter den Beinen ein Tunnel entsteht. In diesem Kreistunnel wird ein kleiner Ball mit den Händen herumgereicht. Alle versuchen diesen mit den Händen weiterzugeben. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises und versucht, den Ball zu erwischen. Klar, dass die Tunnelleute die Laufrichtung wechseln und Täuschungsmanöver inszenieren... ;)

**Material:** ein kleiner Ball

---

### Krebskampf

- Zwei Spieler kämpfen im Krebsgang miteinander.

Jeweils zwei Teilnehmer spielen gegeneinander. Sie begegnen sich nach krebsart auf den Boden (nur mit den Händen und mit einem Bein darf der Boden berührt werden) und versuchen ihren Gegner mit Hilfe ihrer Hände dazu zu bringen, das zweite Bein aufzusetzen (ohne ihn ganz aus dem Gleichgewicht zu bringen).

**Material:** Keines

---

### König, Vize

- Kreisspiel, bei dem man den Takt einhalten muss.

Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste Spieler wird „König“ genannt, der zweite „Vize“, die restlichen Mitspieler werden durchnummeriert. Nun beginnt der gesamte Kreis in einem 4/4-Takt zu klatschen.

1. Mit beiden Händen auf die Knie klatschen.
2. In die Hände klatschen
3. Mit den rechten Fingern schnipsen
4. Mit den linken Fingern schnipsen

Wenn das Ganze einigermaßen funktioniert, beginnt das eigentliche Spiel: der König nennt beim Schnipsen mit den rechten Fingern seine eigene Bezeichnung und beim Schnipsen mit den linken Fingern die Bezeichnungen der anderen Mitspieler z.B. „4“. Nun muss Spieler 4 antworten: beim Schnipsen mit den rechten Fingern sagt er seine eigene Nummer, beim Schnipsen mit den linken Fingern, die eines anderen z. B. „Vize“. Nun muss dieser wiederum antworten. Wer einen Fehler macht, bekommt eine Miese; bei drei Miesen scheidet man aus.

**Material:** Stühle

---

### Hochstapeln

- Kreisspiel, bei dem der Spieler nach dem Zufallsprinzip weiterrücken und dabei gegebenenfalls auf dem Schoß des Nachbarn landen.

---

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spielleiter gibt jedem eine Karte eines Kartenspiels. Die Spieler dürfen sich die Karten anschauen und müssen sich die Farbe (Herz, Pik, Karo, Kreuz) merken. Anschließend werden die Karten wieder eingesammelt.

Der Spielleiter mischt nun den Kartenstapel und zieht danach eine Karte. Die gezogene Farbe ruft er laut durch den Raum. Alle Spieler, die diese Farbe haben, rücken nun einen Platz nach rechts. Sitzt dort ein Spieler einer anderen Farbe, so setzt er sich auf dessen Schoß. Hat ein Spieler einen oder mehrere Spieler auf seinem Schoß, so ist er blockiert und kann nicht weiterrücken, wenn seine Farbe aufgerufen wird. Ist sein Schoß wieder frei, so darf er bei seiner Farbe weiterrücken.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder auf seinem ursprünglichen Platz sitzt.

**Material:** Kartenset, Stühle

---

### Igelchen

- Jeder versucht seine Wäscheklammern loszuwerden.

Jeder hat drei Wäscheklammern seiner der Kleidung, vorzugsweise am Rücken. Ziel ist es, die eigenen Klammern loszuwerden, indem man sie anderen Spielern anhängt. Es gibt ein wildes Durcheinander.

Nach einem Stopp-Signal (zu einem zufälligen, den Spielern nicht bekannten Zeitpunkt) dürfen keine weiteren Klammern mehr weggegeben werden. Derjenige, der am wenigsten Klammern hat, hat gewonnen.

**Material:** Wäscheklammern

---

### Ja und Nein Stuhl

- Mannschaftsspiel zum Aufwärmen, bei dem die Spieler den richtigen von zwei Stühlen als erstes erreichen müssen.

Die Spieler setzen sich in zwei Reihen gegenüber. An den Enden der Gasse steht jeweils ein Stuhl, der „Ja-und-Nein-Stuhl“ (die beiden Stühle werden von unparteiischen Personen festgehalten). Die beiden Gruppen haben durgezählt und der Spielleiter ruft eine Nummer. Dann stellt er eine Wissens- oder Scherzfrage, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Beispiel: „Ist der Papst katholisch?“. Wer von den beiden Aufgerufenen zuerst auf dem „richtigen“ Stuhl sitzt, hat einen Punkt für sein Team gewonnen.

**Material:** Wissens- & Scherzfragen, Stühle

---

### Klopfspiel

- Ein Handschlag wandert im Kreis umher, wechselt manchmal die Richtung und alle müssen doppelt aufpassen, denn jeder hat zwei Hände im Spiel.

Die Spieler sitzen im Kreis Tisch oder knien auf dem Boden und bilden dabei einen Kreis. Die Hände werden flach auf den Tisch/Boden gelegt, so, dass sich die Unterarme aller benachbarten Spieler überkreuzt. Jeder Spieler hat also zwischen seinen eigenen beiden Händen zwei Hände seiner Nachbarn liegen.

Ein Spieler beginnt, indem er einmal mit der flachen Hand auf den Untergrund klopft. Die links daneben liegende Hand nimmt diesen Impuls auf und klopft auch einmal auf den Untergrund. So geht es im Kreis herum. Wenn eine Hand zweimal klopft, so ist das das Signal für den Richtungswechsel. Der Impuls läuft jetzt in die andere Richtung.

Jede Hand, die einen Fehler macht, wird aus dem Spiel genommen, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

**Material:** Keines

---

---

### Schafsstall:

Die Kinder teilen sich in 3er Gruppen auf. Ein Schafsstall besteht aus zwei Personen die einen Stall mit den Händen bilden und einer Person, die das Schaf ist und auf allen Vieren in dem Stall sitzt. Ein Kind hat jedoch keine Gruppe. Dieses darf dann Schaf oder Stall rufen. Je nach Auswahl muss dann entweder jedes Schaf sich einen neuen Stall suchen oder jeder Stall sich einen neuen Partner und ein neues Schaf suchen, um den Stall wieder komplett zu machen. Als dritte Auswahl gibt es noch Schafsstall. Wird das gerufen so muss jeder seine Gruppe wechseln. Also neuen Partner und einen neuen Stall und ein neues Schaf.

**Material:** Keines

---

---

## Kooperations-Spiele:

Kooperations-Spiele sind Spiele, die einer Gruppe helfen soll, sich besser kennen zu lernen und die Teamarbeit zu verbessern. Dabei werden meist Aufgaben gestellt, die dann von der gesamten Gruppe gelöst werden müssen. Als Leiter ist es dabei eure Aufgabe ein Maß an Schwierigkeit zu finden, bei dem ihr die Gruppe herausfordert, damit die Teilnehmer selbstständig verschiedene Lösungsansätze probieren und am Ende ein gemeinsames Erfolgserlebnis zu haben. Falls es sich dabei herausstellt, dass die gestellte Aufgabe zu schwer ist, kann durch kleine, unauffällige, Hinweise/ Hilfestellungen unterstützt werden, indem zB. über kleine Regelverletzungen der Teilnehmer hinweggesehen wird, damit am Ende ein besagter gemeinsamer Erfolg entsteht. Des Weiteren bietet es sich häufig an, nach den Spielen eine gemeinsame kurze Besprechung zu haben, bei denen die Teilnehmer reflektieren können, was bereits gut funktioniert hat/ was verbessert werden könnte. Hier ein paar Beispiele:

---

### Pipeline

Die Teilnehmer bekommen eine Auswahl (zB. 3) Rinnen (halbes Rohr). Damit müssen sie eine Kugel von einem Punkt A in einen Eimer transportieren. Dazu haben sie 5 Minuten Zeit, um sich zu beraten und mit dem Material zu üben. Wenn es mehr als eine Gruppe ist, kann nach der Beratungszeit als Aufgabe dazu kommen, dass die Kugeln alle Gruppen innerhalb von einer gewissen Zeit (zB. 10s bei zwei Gruppen) in dem Eimer sein müssen. Dann haben die Gruppen nochmals 2 min Beratungszeit.

#### Regeln:

- Sobald die Kugel herunterfliegt, muss vom Startpunkt angefangen werden.
- Es darf nicht mit der Kugel gelaufen werden
- Die Kugel darf immer nur in eine Richtung rollen
- Wenn die Kugel stehen bleibt, muss vom Startpunkt begonnen werden
- Wenn die Kugel zurückrollt, muss vom Startpunkt begonnen werden
- Es müssen sich durchgehend alle Personen in der Gruppe abwechseln

#### Ziel:

Wenn die Gruppen es geschafft haben, kann man sie fragen welche Regeln sie eingehalten haben (zB. Jeder vergibt Punkte mit verschlossenen Augen) ... Ergebnis ist zB., dass nur die Regeln eingehalten wurden, welche für die Funktion wichtig waren. Die Regeln, welche gestört haben, wurden ignoriert.

#### Material:

- Eimer (optional, sonst wird einfach eine Ziellinie vereinbart)
- Rinnen (ca. 70cm)
- Holzkugel

**Dauer:** ca. 1h

---

---

## Pfadfinder

Die Gruppe muss einen Weg durch ein Feld (Bsp. Schachfeld) finden. Der Leiter zeichnet sich den Weg davor auf (beim Richtungswechsel immer schräg).

Die Gruppe hat 5min Beratungszeit wie sie den Weg finden. Dazu bekommen sie noch 10 Währung. Nach der Beratungszeit darf die Gruppe nicht mehr miteinander reden. Wenn die Gruppe auf ein falsches Feld tritt, macht der Betreuer ein Geräusch. Wenn die Gruppe ein zweites Mal das gleiche Feld tritt, welches falsch war, muss die Gruppe eine Währung abgeben. Jedes Mal, wenn die Gruppe auf ein falsches Feld tritt, muss sie über den gleichen Weg wieder aus dem Feld heraus, wie sie hereingekommen ist. Die Gruppe kann sich mit der Währung ebenfalls Beratungszeit kaufen (2min pro Währung)

**Ziel:** Alle Gruppenmitglieder müssen das andere Ende des Feldes erreichen.

**Material:** Schachfeld oder Kreide

---

## Fahrrad

Es wird ein Fahrrad auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die das linke Pedal des Fahrrads ist unten. An dieses Pedal wird eine Schnur gezeichnet. Eine Hand hält das Fahrrad an dem Lenker fest, damit es nicht umfallen kann... Was macht das Fahrrad, wenn man an der Schnur zieht?

Die Kinder geben verschiedene Antworten. Diese werden aufgeschrieben, danach wird abgestimmt, wer für welche Theorie ist. Anschließend wird der Versuch mit einem echten Fahrrad durchgeführt.

**Ziel:**

In der Theorie sind sich die meisten einig, dass das Fahrrad nach vorne fährt. In der Praxis fährt es nach hinten. Ziel ist es zu zeigen, dass man viele Theorien aufstellen kann, aber nur durch die Theorie schlecht wissen kann, wie es wirklich ist. Daraus lernt man, dass manche Sachen ausprobiert werden müssen um zu sehen ob es so funktioniert, wie es geplant ist.

**Material:** Fahrrad, Plakat, Schnur

---

## Fliesen Legen

Die Kinder bekommen eine bestimmte Anzahl an Fliesen (umso weniger Fliesen sie bekommen desto schwerer wird es). Mit diesen Fliesen müssen sie vom Punkt A zu Punkt B gelangen (Bsp. 15-20m). (Bsp. Punkt A und B sind Inseln und dazwischen ist Wasser).

**Regeln:**

- Wenn eine Person das Wasser berührt, muss sie zu Insel A zurück
- Wenn keine Person eine Fliese berührt, welche im Wasser liegt, wird die Fliese eingesammelt und steht dem Team nicht mehr zur Verfügung

**Ziel:** Alle Personen müssen Punkt B erreichen

**Material:** Fliesen, eventuell Seil

**Dauer:** 15-40min

