Bayerisches Rotes Kreuz

Jugendrotkreuz

www.jrk-bayern.de

Spaß am Spielen
Spielsammlung

(nicht nur) für die Kinder- und Jugendgruppe

Herausgeber/Impressum

Arbeitshilfe:	Spaß am Spielen - Spielsammlung (nicht nur) für die Kinder- und Jugendgruppe
Herausgeber:	Bayerisches Jugendrotkreuz Garmischer Straße 19 - 21 81373 München
Tel.:	089/9241-1342
Fax:	089/9241-1210
E-Mail:	info@jrk-bayern.de
Internet:	www.jrk-bayern.de
Satz, Layout und Redaktion:	Karin Hölscher
Überarbeitung Layout:	Silvia Nobre Kolbe

1. Auflage 1998

Vorwort

*Die Anregung für diese Spielesammlung ging von den Teilnehmern der Fortbildungsveranstaltung „**Flohmarkt für Kindergruppenleiter**“ aus, die vom 29.11. bis 01.12.1996 in Prackenfels stattfand. Bereits auf dieser Veranstaltung wurden viele Spielideen gesammelt und auch gleich ausprobiert. Die Wogen der Begeisterung schlugen hoch. Bis fast zum Morgengrauen konnten sich einige Spielwütige nicht trennen - ein Lob noch den Herbergseltern, die den Lärm geduldig ertrugen.*

In den folgenden Monaten gingen im Referat immer wieder Beiträge zu weiteren Spielen ein, wurden dort gesammelt, zusammengestellt und stehen jetzt einem größeren Kreis als Sammelwerk zur Verfügung.

Geplant ist, diese Übersicht fortlaufend zu erweitern. Wir freuen uns daher über jede weitere Zusendung als Ergänzung für die späteren Ausgaben.

Die vorliegende Einteilung der Spiele in die verschiedenen Kategorien ist manchmal etwas willkürlich. Daher tauchen Variationen eines Spiels auch schon mal wieder in einer anderen Rubrik auf. Wir danken allen, die bei dieser Sammlung mitgeholfen haben durch Kreativität, Erfahrung und Aktivitäten in der Gruppe. Beim Nachspielen werden sicher auch viele neue Anregungen entstehen - nicht vergessen: eigene Vorschläge ans Referat schicken!

Den vielen schlauen Erörterungen über den Sinn und Zweck von Spielen wollen wir hier keine weitere hinzufügen. Unbestritten ist, daß Spielen Brücken schlägt, nicht an Altersgrenzen gebunden ist und viel viel Spaß macht. Und den wünschen wir allen, die diese Spiele nachspielen und die Freude daran weitergeben.

Inhaltsverzeichnis

Spielesammlung 1

Vorwort 2

BEWEGUNGSSPIEL 5

Alle machen, was Heidi macht ... 5
Ausbruch ... 6
Der Riese schläft ... 7
Die große Raupe ... 8
Fischer, Fischer,
welche Farbe weht heute? ... 9
Ich sitze im Grünen ... 10
Klammerspiel ... 11
Obstkorb ... 12
Pfänder einlösen ... 13
Schuhsalat ... 14
Schwanzklau ... 15
Rot zu Rot ... 16
Riesentau ... 17
Donauwelle ... 18
Fuchs und Küken ... 19
Brückenwächter ... 20
Butterkekswettessen ... 21
Goofie ... 22
Hase im Kohl ... 23
Hock dich ... 24
Hut-Tanz ... 25
Kartenstapeln ... 26
Komm mit - Lauf weg ... 27
Laufball ... 28
Monster-Bob ... 29
Namensball ... 30
Ochs am Berg ... 31
Plumpsack ... 32
Rein - Raus ... 33
Schrubberhockey ... 34
Suchspiel ... 35
Zeitungstanz ... 36
Reise nach Jerusalem ... 37

GESCHICKLICHKEITSSPIEL 38

Bambusstecken ... 38
Chinesisches Gummibärenessen ... 39
Flaschenwerfen ... 40
Kartoffelspiel ... 41
Löffelspiel ... 42
Luftballon-Keksspiel ... 43
Nasenpost ... 44
Pfennigspiel ... 45
Scheckkarten ... 46
Schnitzeltransport ... 47
Wüstenschnaps ... 48
12 - 0 Füße ... 49

KENNENLERNSPIEL 51

Der Kongreß ... 51
Ich sitze im Grünen ... 52

Lachbauch ... 53
Meine Oma ist krank ... 54
Namenssalat ... 55
Sich vorstellen ... 56
Spinnenspiel ... 57
Behauptungen ... 58
Kreuzworträtsel ... 59
Namenstour ... 60
ZIP-ZAP ... 61
Zublinzeln ... 62

KONZENTRATIONSSPIEL **63**

Augen raten ... 63
Awa Awa ... 64
Bauklötzespiel ... 65
Blinden-Ballspiel ... 66
Blinzeln ... 67
Der Mörder ist unter uns ... 68
Finger in die Höh ... 69
Brezelspiel ... 70
Flüstern ... 71
Gurgelspiel ... 72
Handicap ... 73
Hütespiel ... 74
Jakob, wo bist Du? ... 75
Kreuzworträtsel anderer Art ... 76
Kuckuck ... 77
Schlapp hat seinen Hut verloren ... 78
Morden ... 79
Schlüsselspiel ... 80
Verständigungsspiel ... 81
Vertrauenskreis ... 82
Sortieren ... 83
Concentration now begins ... 84
Eisenbahn-Kanon ... 85
Elefant - Affe - Krokodil ... 86
Funken ... 87
Gordischer Knoten ... 88
Hund und Katze ... 89
Händeklatschen ... 90
Kofferpacken zum Mond ... 91
Kommando Pimperle ... 92
Rippel Dippel ... 93
Telegramm ... 94
Zurück zum Besitzer ... 95

ROLLENSPIEL **97**

Ballonreise ... 97
Bekanntschaftsanzeige ... 98
Gefühlsqualitäten ... 99
Löwenjagd ... 100
Menschliche Maschine ... 101
Pferderennen ... 102
Schnulze ... 103
Persönlichkeiten ... 104

SPIELE ZUR ERSTEN HILFE **105**

EH-Schlange ... 105
Würfelspiel ... 107
Wisser-/Nichtwisserspiel ... 108

Alle machen, was Heidi macht

Teilnehmerzahl: 10 - 40
Altersgruppe: 6 - 10
Dauer: 15 Min.
Materialien: 1 Mütze

Ablauf:

- ☺ Die Spieler bewegen sich im Raum.
- ☺ Einer hat eine Mütze auf dem Kopf.
- ☺ Alles, was der/die mit der Mütze jetzt macht, wird von den anderen nachgeahmt.
- ☺ Irgendwann setzt der Mützenträger seine Mütze einem anderen auf, und jetzt werden dessen Bewegungen nachgeahmt.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

☐ **Eigene Notizen**

Ausbruch

Teilnehmerzahl: 10 - 15
Altersgruppe: alle Altersgruppen
Dauer: beliebig
Materialien: keine

Ablauf:

- ☺ Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte.
- ☺ Die anderen bilden einen eng aneinander stehenden Kreis.
- ☺ Der in der Mitte soll versuchen hinauszukommen.

Anmerkungen:

- Vorher Regeln festlegen, um Grobheiten und Verletzungen zu vermeiden.
- Brillen vorher absetzen.
- Vorher überlegen, ob das Spiel für die Gruppe geeignet ist.

Ziel:

Energien können ausgelebt werden.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Der Riese schläft

Teilnehmerzahl: 5 - 100
Altersgruppe: 6 - 15
Dauer: 15 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ☺ Der Spielleiter sucht sich einen „Riesen“ unter den Kindern aus.
- ☺ Dieser legt sich ans Ende des Spielfelds und stellt sich schlafend.
- ☺ Der Rest der Gruppe wagt sich jetzt so nahe wie möglich an den schlafenden Riesen heran.
- ☺ Der Spielleiter kommentiert dies: „Der Riese schläft, er schläft ganz tief und fest ...“ Irgendwann sagt er: „Der Riese wacht auf!“
- ☺ Auf dieses Stichwort springt der Riese auf und versucht, einen aus der Schar zu fangen.
- ☺ Dieser wird dann der 2. Riese.
- ☺ In der nächsten Runde fangen sich dann beide weitere Riesen.
- ☺ Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Die große Raupe

Teilnehmerzahl: 10
Altersgruppe: 6 - 10
Dauer: ca. 30 Min.
Materialien: Augenbinden (Dreieckstücher)

Ablauf:

- Den Kindern werden die Augen verbunden.
- Mit den Kindern in einen Wald oder auf einen Wanderweg gehen, sie legen einander die Hände auf die Schultern und gehen hintereinander als blinde Raupe durch die Natur.
- Die Kinder sollen dabei möglichst viel ersehen, erhorchen, erriechen und ertasten.: Baumrinden, Blätter, Tiere, Felsen, Pflanzen, Schatten, Sonne...
- Wenn die Kinder keine Lust mehr haben, Augenbinden abnehmen und den Weg zurück alleine finden lassen.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Gemeinschaftssinn, Sensibilität

Eingereicht von:
Greinacher, Gabriele
BV OMFr KV Fürth

Eigene Notizen

Fischer, Fischer, welche Farbe weht heute?

Teilnehmerzahl: 5 - 100
Altersgruppe: 6 - 14
Dauer: 15 Min.
Materialien: keine, am besten wird im Freien gespielt

Ablauf:

- Eine Spiel- und Startlinie werden bestimmt.
- Eine Person wird zum Fischer erklärt und an ein Feldende geschickt.
- Die Gruppe, die auf der anderen Seite steht, fragt: „Fischer, Fischer, welche Farbe weht heute?“
- Der Fischer antwortet mit einer Farbe.
- Alle, die diese Farbe auf ihrer Kleidung haben, dürfen die Strecke ins Ziel langsam passieren, der Rest muß rennen.
- Der Fischer versucht, neue Fischer einzufangen.
- Wer zuletzt übrigbleibt, ist der neue Fischer.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Ich sitze im Grünen

Teilnehmerzahl: beliebig viele
Altersgruppe: jedes Alter
Dauer: ab 10 Min.
Materialien: Stühle

Ablauf:

- Es ist ein Stuhl mehr im Kreis als Mitspieler.
- Alle Spieler sitzen in einem Stuhlkreis (sehr eng zusammenrücken - sonst Verletzungsgefahr!).
- Die beiden Spieler neben dem leeren Stuhl versuchen, diesen so schnell wie möglich zu besetzen.
- Wer es schafft, sagt: „Ich sitze“
- Der nächste rückt nach und sagt: ...im Grünen“
- Der nächste rückt wieder nach und sagt: „... und wünsche mir den/die (Name eines Mitspielers) her.“
- Der gerufene Spieler setzt sich auf den leeren Stuhl.
- Der freigewordene Stuhl wird wieder bekämpft s.o.

Das Spiel macht auch Spaß, wenn man sich schon kennt.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Klammerspiel

Teilnehmerzahl:	ab 6 Personen
Altersgruppe:	4 - 99
Dauer:	mind. 5 Min.
Materialien:	Wäscheklammern

Ablauf:

- ★ Jeder Mitspieler erhält 5 Wäscheklammern.
- ★ Die Spieler haben die Aufgabe, ihre Wäscheklammern loszuwerden, indem sie die Klammern an den Rücken der Mitspieler heften (große T-Shirts, Pullover vorteilhaft).
- ★ Wer Klammern an den Rücken geheftet bekommt, versucht sie schnellstmöglich an seine Gegenspieler zurückzugeben.

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Eigene Notizen

Obstkorb

Teilnehmerzahl: ca. 20
Altersgruppe: 6 - 99
Dauer: unbegrenzt
Materialien: Stühle

Ablauf:

- ☺ Alle Spieler außer einem sitzen im Kreis auf einem Stuhl.
- ☺ Derjenige ohne Stuhl ist der Obstverkäufer und steht in der Mitte des Kreises.
- ☺ Nun sagt jeder, welches Obst er am liebsten hat, auch der Verkäufer. Auch mehrere Obstsorten können genannt werden.
- ☺ Der Verkäufer ruft nun einige Obstsorten, z.B. Birne, Apfel, Kirsche usw. Am Schluß ruft er: „Körbchen wechsel Dich“.
- ☺ Nun müssen alle, deren Lieblingsobst aufgerufen wurde, einen neuen Platz suchen. Auch der Verkäufer versucht, einen Stuhl zu kriegen.
- ☺ Wer übrig bleibt, ist der nächste Obstverkäufer.

Dieses Spiel ist viel lustiger als die „Reise nach Jerusalem“.

Eingereicht von:
Leikam, Sonja
BV OMFr KV Fürth

Eigene Notizen

Pfänder einlösen

Teilnehmerzahl: 10 - 40
Altersgruppe: 6 - 10
Dauer: 15 Min.
Materialien: 1 Mütze

Beispiele für Aufgaben:

- Einen Satz sagen, in dem kein R vorkommt.
- Drei Wörter nennen, die vorwärts und rückwärts gelesen werden können.
- Eine Rede über die Unsterblichkeit der Maikäfer halten.
- Sich selbst eine Strafpredigt halten.
- Elf Sekunden pfeifen, ohne zu lachen.
- Auf einen Stuhl steigen und dreimal krähen.
- Auf einem Bein hüpfend jedem Anwesenden etwas Nettes sagen.
- Zur Musik einer Schallplatte ein Orchester dirigieren.
- Eine Lügengeschichte erzählen.
- Sein Testament machen und jedem Mitspieler etwas dabei vererben.
- Ein beliebiges Gedicht aufsagen.
- Zwei Schnellsprechverse aufsagen, ohne zu stottern.
- Seinen Lebenslauf erzählen.
- Einen (nicht vorhandenen) Gast unter vielen Komplimenten ins Zimmer führen.
- Von 200 rückwärts bis 170 zählen.
- Ein Rätsel oder eine Scherzfrage lösen.
- Mit dem Mund einen Apfel aus einer mit Wasser gefüllten Schüssel fischen.
- Seine größten Vorzüge und Fehler nennen.
- Drei Fragen mit Ja beantworten.
- Eine Zeitungsmeldung nach einer bekannten Melodie singen.
- Das Alphabet rückwärts aufsagen.
- Das 1x12 aufsagen.
- Jedem Mitspieler einen guten Rat geben.
- Einen Solotanz aufführen.

Tip: *Oft nimmt das Pfandeinlösen nach einem Ratewettbewerb eine lange Zeit in Anspruch. Deswegen kann man auch mehreren Spielern auf einmal eine Aufgabe geben.*

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Schuhsalat

Teilnehmerzahl:
Altersgruppe:
Dauer:
Materialien:

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Kreis. Man erklärt ihnen, daß ein Salat zubereitet wird, zu dem alle Schuhe der Kinder benötigt werden.
- Nachdem alle Kinder ihre Schuhe in der Mitte des Kreises abgelegt haben, wird der Haufen richtig durchgemischt.
- Die Kinder sitzen ohne Schuhe wieder im Kreis.
- Auf „Los“ soll sich dann jedes Kind einen linken und einen rechten Schuh holen und zwar so schnell wie möglich. Somit kann es auch sein, daß jeder zwei verschiedene und nicht die eigenen Schuhe hat.
- Folglich sollen die Kinder die Schuhe anziehen und sich so im Kreis aufstellen, daß immer ein passendes Paar Schuhe neben dem anderen steht. Um den linken neben den passenden rechten Schuh zu stellen, müssen die Beine zwischen die der nebenstehenden Kinder gestellt werden.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Kontaktfreudigkeit, Verringerung der Distanz, Aktivität

Eingereicht von:
Altschäffl, Michaela
BV Ndb/Opf KV Straubing-Bogen

Eigene Notizen

Schwanzklau

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	Kindergruppe
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	Zeitungspapier

Ablauf:

- ☺ Jeder Spieler hat eine zusammengerollte Zeitung hinten in seiner Hose stecken.
- ☺ Jeder Spieler versucht nun, den anderen ihre Zeitung zu klauen und gleichzeitig seine eigene Zeitung zu verteidigen - Festhalten und Abdecken der eigenen Zeitung ist aber nicht erlaubt.
- ☺ Wer hat die größte Beute erhascht?

Anmerkung:

Chancengleichheit der Mitspieler beachten - Frustrationsgefahr!

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Rot zu Rot

Teilnehmerzahl: mind. 2
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: Musik

Ablauf:

- Die Kinder bewegen sich zu Musik frei im Raum.
- Der Spielleiter stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe, z.B. „Rot“.
- Nun müssen sich alle Kinder, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Körperstelle, an der das farbige Kleidungsstück sitzt. Eine rote Socke wird also versuchen, sich mit einem roten Halstuch zusammenzutun, das wiederum an einer roten Hose „klebt“ usw.
- Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.

Variationen:

- Die Kinder gehen paarweise zusammen und müssen mit verschiedenen Körperteilen zusammen gehen, z.B. „Rücken, Zehen, Nase, Kopf usw.“
- Zur Abwechslung kann man auch zwei verschiedene Körperteile zusammenbringen, z.B. Nase an Ohr, Knie an Armen ...

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Riesentau

Teilnehmerzahl:	ca. 12
Altersgruppe:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	langes dickes Tau

Ablauf:

- **Kreistauziehen**: Die Enden werden zusammengeknotet. Die Spieler greifen das kreisförmig auf dem Boden liegende Tau und ziehen nach außen. Das Tau kann sich so beliebig seitwärts hin und her bewegen, ohne daß es eine Gewinner- oder Verlierer-Mannschaft gibt.
- **Taukreisen**: Die Spieler fassen das zusammengeknotete Tau. Durch Umfassen oder Weiterreichen wird es im Uhrzeigersinn im Kreis hin und her bewegt.
- **Sockeln**: Zwei Spieler hocken jeweils auf einem abgesägten Baumstamm oder einem kleinen Podest und haben das Ende des Taus in den Händen. Durch ruckartiges Ziehen oder Loslassen versucht der eine Spieler, den anderen vom Podest zu ziehen.
- **Sockeln im Kreis**: Mehrere Mitspieler sitzen im Kreis und versuchen, die anderen zum Fallen zu bringen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Donauwelle

Teilnehmerzahl:	8-30
Altersgruppe:	6-14 Jahre
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	Stühle

Ablauf:

- Alle Spieler bilden mit ihren Stühlen einen Kreis.
- Ein Spieler steht von seinem Stuhl auf und stellt sich in die Mitte.
- Die anderen Spieler rutschen - zunächst in Uhrzeigerrichtung - weiter.
- Der Spieler in der Mitte muß jetzt versuchen, den jeweils freien Stuhl zu ergattern. Er hat die Möglichkeit, durch Händeklatschen die Spielrichtung zu ändern.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Fuchs und Küken

Teilnehmerzahl:	ca. 6
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 10 Min.
Materialien:	keines

Ablauf:

- 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 aber nicht abreißen.

Variante:

- Das 1. Küken versucht, den „Fuchsschwanz“ zu erwischen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Brückenwächter

Teilnehmerzahl: ca. 10
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keines

Ablauf:

- Alle Spieler bis auf eines stehen auf einer Seite des Raumes, ein einzelnes Kind (der Brückenwächter) steht den anderen gegenüber.
- Die Kinder rufen: „Brückenwächter, dürfen wir über die Brücke?“
- Der Brückenwächter antwortet: „Ihr dürft über die Brücke, wenn ihr etwas Grünes anhabt.“
- Alle Kinder, die etwas Grünes anhaben, rennen über die Brücke.
- Nun fragen die restlichen Kinder wie oben, und der Brückenwächter antwortet mit einem anderen Kennzeichen.

Beispiele:

- Alle, die eine Brille tragen
- Alle, die blond (schwarzhaarig) sind
- Alle, die eine Zahnlücke haben
- Alle, die kurze Hosen tragen usw.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Butterkekswettessen

Teilnehmerzahl:	zwei gleich große Mannschaften
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	Butterkeks/Spieler

Ablauf:

- Die beiden Mannschaften stellen sich jeweils hintereinander auf.
- Jeder Spieler bekommt einen Keks.
- Auf das Kommando des Spielleiters beginnen die jeweils ersten Spieler ihre Kekse zu essen. Dabei laufen sie im Kreis um ihre eigene Mannschaft herum.
- Bevor der zweite Spieler starten darf, muß beim Spielleiter vorgepfiffen werden.
- Wer meint, sein Mund wäre leer genug, um pfeifen zu können, darf sein Glück beim Spielleiter versuchen.
- Hält der Spielleiter das Pfeifen für gelungen, darf der nächste Spieler ins Rennen gehen.
- Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft mit Essen und Pfeifen fertig ist.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Goofie

Teilnehmerzahl: ca. 10 Personen
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: keines

Ablauf:

Goofie ist ein sanftes, freundliches Wesen, das wächst. Wenn es darum geht, daß Leute miteinander in Kontakt kommen und sich dabei wohl fühlen - Goofie macht es möglich. Goofie wird von allen gesucht, denn alle wollen ein Teil von ihm werden.

- Stellt euch in einer lockeren Gruppe auf, schließt die Augen und beginnt umherzuwandern.
- Wenn ihr auf jemanden trefft, dann schüttelt ihm die Hand und fragt leise: „Goofie?“ Kommt von ihm ein fragendes „Goofie?“ zurück, dann war er´s nicht, und ihr sucht weiter.
- Während alles händeschüttelnd umherirrt und nach „Goofie?“ fragt, flüstert der Spielleiter einem der Mitspieler zu, daß er Goofie sei.
- Da Goofie sehen kann, öffnet dieser die Augen. Aber über seine Lippen kommt kein Laut.
- Wenn nun einer der anderen Mitspieler mit Goofie zusammentrifft, ihm die Hand reicht und nach „Goofie?“ fragt, kommt keine Antwort. Fragt noch einmal nach, um ganz sicher zu sein. - Wieder keine Antwort.
- Hurra! Du hast Goofie gefunden und wirst nun ein Teil von ihm. Jetzt darfst auch du die Augen öffnen, denn du bist ein Teil von Goofie, dessen Hand du festhältst. Die freie Hand bleibt zum Händeschütteln, wenn jemand mit euch zusammenstößt.
- Aber auch du darfst keine Antwort geben, wenn du gefragt wirst. So wächst Goofie mehr und mehr.
- Goofie kann sich nur an den Enden verländern! Wenn ihr also zwei Hände gleichzeitig zu fassen bekommt, so habt ihr Goofie irgendwo in der Mitte erwischt, tastet euch entlang, bis eine freie Hand euch annimmt.
- Wenn auch der letzte mit Goofie vereint ist und die Augen öffnet, bricht Goofie sein Schweigen mit einem Jubelruf.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Hase im Kohl

Teilnehmerzahl:	ca. 20 Personen
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	keines

Ablauf:

Es gibt bei diesem Spiel mehrere Hasen, Kohlköpfe und (natürlich!) einen Fuchs, der einen Hasen jagen will. Es gibt aber mehr Hasen als Kohlköpfe. Der Hase ist in Sicherheit, wenn er in einen Kohlkopf geschlüpft ist, bevor ihn der Fuchs berührt hat.

- Je drei Mitspieler fassen einander an den Händen und bilden so ein geschlossenes Dreieck: den Kohlkopf.
- In der Mitte des „Kohlkopfes“ steht jeweils ein Hase, der hier vor dem Fuchs geschützt ist.
- Der Fuchs jagt hinter den ungeschützten Hasen her und versucht einen zu fangen.
- Der Hase versucht schnell in einen Kohlkopf zu schlüpfen. Dieser öffnet sich an einer Stelle, und der vorher geschützte Hase muß nun heraus und vor dem Fuchs flüchten.

Varianten:

- Ein Hase darf nicht in den Kohlkopf zurückhüpfen, aus dem er gestartet ist.
- Der Fuchs kann durch Antippen eines Spielers aus dem Kohlkopf diesen zum Fuchs machen und den Platz im Ring des Kohlkopfes einnehmen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Hock dich

Teilnehmerzahl:	8 - 50
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	Stoppuhr, ca. 10-20 Armbinden

Ablauf:

Spielfeldgröße: 10-15 m x 10-25 m

- Ein Viertel der Spieler (mit Armbinden) stellt die Fänger dar.
- Durch Abschlagen fangen diese die anderen.
- Wer abgeschlagen ist, geht sofort in die Hocke.
- Wer hockt, darf aber wieder weiterlaufen, wenn ihn ein anderer übersprungen hat.
- Ziel der Fänger ist es, so schnell wie möglich alle in die Hocke zu bekommen.
- Der Spielleiter stoppt die Zeit, bis alle hocken. Dann versuchen andere Fänger, diese Zeit zu unterbieten.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Hut-Tanz

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	1-2 Hüte, Musik

Ablauf:

- Alle Spieler tanzen zur Musik, 1-2 Spieler haben einen Hut auf.
- Die Hüte werden nun, solange die Musik spielt, einem anderen Spieler aufgesetzt.
- Jeder versucht, den Hut schnell wieder weiterzugeben.
- Setzt die Musik aus, scheidet derjenige aus, der den Hut aufhat.
- Der Hut darf nur mit der Hand weitergegeben werden. Es darf nicht gerannt werden.

Bei sinkender Teilnehmerzahl:

- Ab 4 Teilnehmern: zur Musik hüpfen oder 1 x drehen, bevor der Hut weitergegeben wird.
- Bei 2 Teilnehmern: gegenüberstellen, dazwischen eine andere Person, man muß zweimal um diese Person laufen, bevor der Hut weitergegeben werden kann.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Kartenstapeln

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: Stühle und ein Kartenspiel

Ablauf:

- Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis.
- Die Karten werden gemischt, jeder Teilnehmer erhält eine und merkt sich seine Farbe (z.B. Herz, Karo ..)
- Die Karten werden anschließend wieder eingesammelt und gemischt.
- Jetzt werden von unten die Karten gezogen und die jeweils gezogene Farbe aufgerufen.
- Jeder Spieler, der diese Farbe hatte, setzt sich einen Stuhl weiter nach rechts. Ist dieser Stuhl besetzt, auf den Schoß.
- Man darf aber bei den weiteren gezogenen Karten nur weiterrücken, wenn man der „oberste Sitzende“ ist.
- Wer zuerst wieder auf seinem Platz angekommen ist, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Komm mit - Lauf weg

Teilnehmerzahl:	8 - 20
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	keines

Ablauf:

- Die Spieler stehen im Kreis. Ein einzelner Spieler steht außerhalb des Kreises.
- Er darf einem Kreisspieler auf den Rücken klopfen und eines der beiden Kommandos zurufen:
  „Komm mit“ / „Lauf weg“
- Dann läuft er in beliebiger Richtung um den Kreis herum.
- Der angetippte Spieler läuft ihm je nach Kommando hinterher bzw. in entgegengesetzte Richtung um den Kreis herum.
- Ziel des Spielers ist es, den freigewordenen Platz als erster zu erreichen.
- Der „Verlierer“ sucht sich einen neuen Konkurrenten, und das Spiel beginnt neu.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Laufball

Teilnehmerzahl:	5-20
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	1-2 Bälle

Es gibt einen einzelnen „Läufer“. Möchte dieser nicht mehr laufen, berührt er einen der Mitspieler im Kreis und tauscht mit ihm die Rollen.

Ablauf:

- Die Gruppe (kreisförmige Aufstellung) läßt einen Ball im Uhrzeigersinn „wandern“. Niemand wird dabei ausgelassen.
- Ein einzelner Spieler läuft außen um den Kreis herum.

Verschiedene Möglichkeiten:

- Läufer und Ball kreisen jeweils parallel in dieselbe Richtung, wobei der Läufer durch sein Tempo die Ballgeschwindigkeit (Fangen, Abspielen) bestimmt.
- Die Spieler im Kreis bestimmen durch das Tempo der Ballabgabe die Geschwindigkeit des Läufers.
- Der Läufer wechselt die Laufrichtung, die Spieler im Kreis die Wurfrichtung (evtl. auch umgekehrt).
- Bei größeren Gruppen können gleichzeitig zwei Bälle und zwei Läufer eingesetzt werden.
- Die Läufer laufen „gegeneinander“, d.h. in entgegengesetzte Richtungen. Dabei kreuzen sich die Bälle!

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Monster-Bob

Teilnehmerzahl:	8-30
Altersgruppe:	ab 8 Jahren
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	keines

Ablauf:

- Zuerst werden zwei sich gegenüberliegende Grundlinien festgelegt.
- Auf der einen Seite steht das „Monster“ (1 Spieler), auf der anderen Seite die „Beute“ (übrige Spieler).
- Die Beute muß nun versuchen, auf die andere Grundlinie zu gelangen, ohne daß sie vom entgegenkommenden „Monster“ abgeschlagen wird.
- Wer erwischt wird, hängt sich an die Schulter des Monsters bzw. des letzten erwischten Spielers. So entsteht der Monster-Bob.

Variante für draußen:

- Da im Freien meistens eine größere Fangfläche zur Verfügung steht, gibt sich der Monster-Bob die Hände, anstatt sich an die Schulter zu hängen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Namensball

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: 1 Ball

Ablauf:

- Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, ein Spieler steht mit dem Ball in der Mitte.
- Der Spieler in der Mitte prellt den Ball fest auf den Boden und ruft dabei den Namen eines Mitspielers.
- Bis auf den Aufgerufenen laufen alle weg. Der Aufgerufene fängt den Ball und ruft: „Stop“. Dann bleiben alle stehen.
- Der, der den Ball hat, versucht, einen anderen damit abzuwerfen.
- Der Abgeworfene muß seinen Namen sagen und den Ball in der Mitte des Kreises erneut aufprallen lassen.

Anmerkung:

Dieses Spiel eignet sich besonders gut, um sich die Namen der Gruppenmitglieder einzuprägen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Ochs am Berg

Teilnehmerzahl: ab 2
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keines

Ablauf:

- Der „Ochse“ wird durch Abzählen bestimmt und stellt sich mit dem Gesicht zur Wand oder an einen Baum.
- Etwa 10 Meter von ihm entfernt stehen die anderen Kinder in einer Reihe.
- Das Gesicht in den Händen verborgen, ruft der Ochse laut „Ochs am Berg“ und dreht sich blitzschnell um.
- Während der Ochse noch ruft, müssen die anderen Kinder versuchen, so weit wie möglich in seine Richtung zu gehen.
- Entdeckt der Ochse ein Kind, das sich noch bewegt, muß dieses wieder hinter die Linie zurück.
- Wer den Ochs zuerst erreicht, hat gewonnen und ist im nächsten Spiel der Ochse.

Anmerkung:

Durch Variieren der Sprechgeschwindigkeit kann der Ochs allzu mutig vorrückende Mitspieler entdecken und wieder zurückschicken.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Plumpsack

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 14 Jahre
Dauer: ca. 30 Min.
Materialien: Tuch

Ablauf:

- Die Mitspieler bilden einen Kreis, legen die Hände auf den Rücken und richten das Gesicht nach innen.
- Einer geht außerhalb des Kreises herum und singt: „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um!“
- Dabei steckt er den „Plumpsack“ (ein geknotetes Tuch) einem im Kreis stehenden oder sitzenden in die Hände - möglichst unauffällig - und wandert weiter.
- Nähert er sich wieder dem jetzigen Inhaber des Plumpsackes, so klopft dieser seinem rechten Nachbarn auf den Rücken, worauf die beiden ihre Plätze verlassen und um den Kreis laufen müssen.
- Der bisherige Wanderer besetzt einen der freien Plätze.
- Wer nun von den beiden anderen zuletzt den freien Platz erreicht, geht als neuer Plumpsack herum.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Rein - Raus

Teilnehmerzahl: ca. 15
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 30 Min.
Materialien: 1 Ball

Ablauf:

- Auf einer Fläche von ca 9 x 9 m spielen etwa 15 Spieler. Davon sind ein Drittel auf der „Rutschbank“ am Spielfeldrand.
- Ein Schaumstof-Ball wird ins Feld geworfen.
- Wer als erster den Ball erwischt, versucht einen Mitspieler abzuwerfen.
- Der Werfer darf nicht mit dem Ball laufen.
- Wer getroffen wird, geht freiwillig auf die Rutschbank raus und ein Rutschbanksitzer kommt für ihn ins Spiel.
- Wer zuletzt in den Ballbesitz kommt, darf vom jeweiligen Standort aus einen anderen abwerfen.

Anmerkung:

Indirekte oder gefangene Bälle gelten als „nicht getroffen“. Es wird ohne Unterbrechung fliegend weitergespielt. Das Ziel ist, möglichst lange im Spiel zu bleiben.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Schrubberhockey

Teilnehmerzahl: 2 x 5-10 Spieler
Altersgruppe: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: 2 Schrubber, 1 Putzlappen

Ablauf:

- Die Mannschaften stehen sich parallel in 10 m Abstand gegenüber. In der Mitte liegen 1 Putzlappen und 2 Schrubber.
- Beide Mannschaften verteilen untereinander Spielnummern (von 1 bis zur entsprechenden Spielerzahl).
- Danach stellen sich die Mannschaften nebeneinander an der eigenen Grundlinie auf. Die Aufstellung darf nicht nach Spielnummern sondern durcheinander erfolgen.
- Der Spielleiter ruft nun eine Zahl, z.B. „drei“.
- Die beiden „Dreier“ stürmen zur Mitte, schnappen sich die Schrubber und versuchen, den Lappen an die eigene Grundlinie zu buxieren.
- Wer bis zur eigenen Grundlinie kommt, bekommt einen Punkt. Siegermannschaft ist, wer als erste 20 Punkte erreicht.

Anmerkung:

Das Spiel kann auch ohne Schrubber gespielt werden.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Suchspiel

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 10 Min.
Materialien:	1 Gegenstand (z.B. Tennisball, Geldstück, Uhu-Fläschchen ...) Je jünger die Kinder sind, desto größer und leuchtender sollte der Gegenstand sein.

Ablauf:

- Alle schließen die Augen.
- Ein Gegenstand, der zuvor allen gezeigt wurde, wird „offen“ versteckt.
- Die Spieler gehen im Raum herum.
- Hat jemand den Gegenstand entdeckt, setzt er sich wieder auf seinen Platz zurück. Er darf nicht verraten, wo der Gegenstand ist.
- Erst wenn alle sitzen, wird der Gegenstand hervorgeholt.

Anmerkung:

Ein sehr gut geeignetes Spiel, eine lebhafte Gruppe auf Disziplin einzuschwören.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Zeitungstanz

Teilnehmerzahl:	Paare
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	Zeitungen, Musik

Ablauf:

- Jedes Tanzpaar erhält ein Zeitungsblatt.
- Jedes Paar darf sich nur auf seiner Zeitung zur Musik bewegen. Wer diesen Raum überschreitet, scheidet aus.
- Stoppt die Musik, wird die Zeitung halbiert (gefaltet).
- Wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Reise nach Jerusalem

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	Stühle, Musik

Ablauf:

- Die Stühle werden Lehne an Lehne aufgestellt. Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspieler.
- Die Mitspieler bewegen sich zur Musik um die Stuhlreihe herum (Abstand etwa einen Meter).
- Wenn die Musik abbricht, versucht jeder einen Stuhl zu ergattern.
- Wer keinen Stuhl bekommt, scheidet aus. Ein Stuhl wird aus der Reihe genommen, und das Spiel beginnt von neuem.
- Wer zuletzt einen Sitzplatz hat, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Bambusstecken

Teilnehmerzahl: 10 - 15
Altersgruppe: ab 10 Jahre
Dauer: ca. 10 Min.
Materialien: 1 Bambusstecken oder Besenstiel

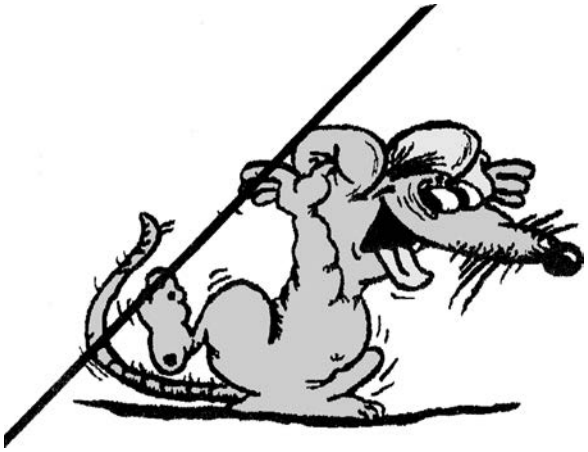
Ablauf:

- Alle stellen sich in zwei Reihen mit dem Gesicht gegenüber auf.
- Die Hände zur Mitte strecken und mit den Zeigefingern einen leichten Stab (Bambus) halten lassen. Der Spielleiter hält den Stab fest und drückt ihn ein wenig nach unten.
- Die Gruppe hat jetzt die Aufgabe, den Stab zu Boden zu bringen, ohne die Zeigefinger vom Stab zu lösen.

Auch wenn alle Teilnehmer zueinander sagen: „Runter - tiefer“, wird der Stab immer wieder nach oben wandern, erst nach einiger Zeit wird es gelingen, den Stab zu Boden zu bringen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen



Chinesisches Gummibärenessen

Teilnehmerzahl:	ab 5 Personen
Altersgruppe:	6 - 99
Dauer:	mind. 10 Min.
Materialien:	Hut, Schal, Sonnenbrille, Eßstäbchen, eine Schüssel voll Gummibärchen, 1 Würfel

Ablauf:

- Es wird reihum gewürfelt.
- Sobald ein Kind eine 6 gewürfelt hat, darf es sich Hut und Sonnenbrille aufsetzen, den Schal um den Hals wickeln und mit den Stäbchen Gummibärchen essen.
- Der Würfel wandert in der Zeit weiter, und wenn das nächste Kind eine 6 gewürfelt hat, wird gewechselt.

Bekanntere Variante:

Schokoladenessen

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Eigene Notizen

Flaschenwerfen

Teilnehmerzahl:	beliebig viele
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca. 30 Min.
Materialien:	pro Spieler eine 0,75 - 1 l Flasche gefüllt mit Leitungswasser, 1 Ball, große freie Fläche

Ablauf:

- Alle stellen sich in einem großen Kreis auf.
- Vor jeden Spieler wird eine mit Wasser gefüllte Flasche gestellt.
- Die Spieler werfen abwechselnd den Ball und versuchen dabei, die gegnerischen Flaschen umzuwerfen.
- Fällt eine Flasche, muß der Besitzer zuerst den Ball holen und darf dann erst seine Flasche wieder aufstellen.
- Dann darf er werfen.
- Ist eine Flasche leer, scheidet der Besitzer aus.

Variante:

Ist das Wasser bis zu einer bestimmten Markierung leer, darf der Werfer die umgefallene Flasche leeren, muß sie jedoch wieder hinstellen, wenn der Besitzer vom Ballholen zurückkommt.

Die Reaktion der Gruppe auf dieses Spiel:

Trotz nasser Füße macht es riesig Spaß und ist im Sommer eine gute Abkühlung.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

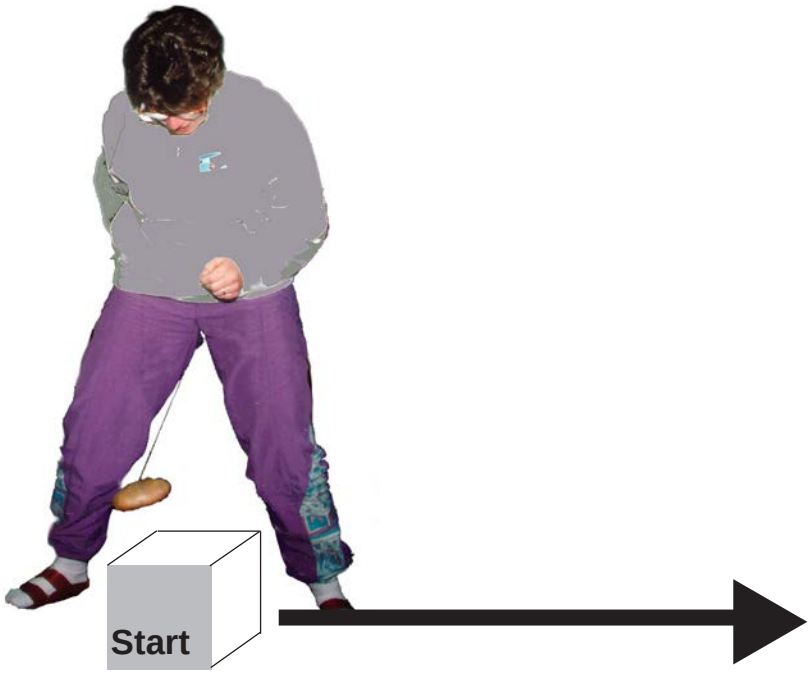
Eigene Notizen

Kartoffelspiel

Teilnehmerzahl:	gerade Anzahl
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca. 30 Min.
Materialien:	Packband, Kartoffeln, 2 Kartons oder Kisten, Kreide

Ablauf:

- ☺ Es werden zwei Gruppen gebildet.
- ☺ Zwei Felder werden markiert mit Start und Endpunkt.
- ☺ Die ersten beiden Teilnehmer jeder Gruppe bekommen eine Kartoffel mit Packschnur hinten am Gürtel befestigt.
- ☺ Durch wiegende Bewegungen der Hüften wird die Kartoffel dazu gebracht, die Kiste am Boden vom Start zum Endpunkt zu befördern. Gelingt dies, kommt der nächste Teilnehmer an die Reihe.
- ☺ Die Gruppe, deren Teilnehmer zuerst durch sind, hat gewonnen.



Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Löffelspiel

Teilnehmerzahl:	8 - 16 (gerade Anzahl)
Altersgruppe:	4 - 99
Dauer:	ca. 30 Min.
Materialien:	2 Löffel, Paketband

Ablauf:

- Zwei gleichgroße Mannschaften werden gebildet.
- Pro Gruppe wird von dem Paketband ein langes Stück geschnitten (pro Teilnehmer etwa 1,5 m), und an ein Ende wird ein Löffel gebunden.
- Beide Gruppen stellen sich gegenüber auf.
- Auf ein Startzeichen fädelt bei beiden Gruppen der erste Teilnehmer den Löffel vom Handärmel durch das Unterhemd in die Hose und zum Hosenende wieder heraus. Die anderen der Gruppe dürfen assistieren.
- Sobald der erste fertig ist, wandert der Löffel zum zweiten usw.
- Erst wenn die ganze Mannschaft „am Schnürchen“ ist, wird der Löffel zurückgefädelt.
- Die Gruppe, die zuerst wieder „unverbandelt“ ist, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Luftballon-Keksspiel

Teilnehmerzahl:	8 - 16 (gerade Anzahl)
Altersgruppe:	10 - 99
Dauer:	ca. 30 Min.
Materialien:	Luftballons, Kekse

Ablauf:

- Zwei gleichgroße Mannschaften sitzen sich gegenüber.
- Abwechselnd bekommen die Teilnehmer einen Keks oder einen Luftballon in die Hand.
- Beim Startzeichen beginnen die ersten gegenübersitzenden Spieler einen Keks zu essen. Wenn sie damit fertig sind, müssen sie laut pfeifen.
- Sofort beginnen die Spieler Nr. zwei den Luftballon aufzublasen, bis dieser platzt.
- Ist der Luftballon geplatzt, muß der nächste Mitspieler wieder einen Keks essen usw.
- Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Nasenpost

Teilnehmerzahl: gerade Anzahl
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: 2 Streichholzschachteln

Ablauf:

- Du steckst Dir die Hülle einer Streichholzschachtel auf die Nase und gibst sie an deinen Nachbarn weiter.
- So wandert die Schachtel von Nase zu Nase im Kreis herum.
- Wer die Schachtel fallen läßt oder mit den Händen zufaßt, muß ein Pfand geben.

Variante:

Zwei Mannschaften geben die Schachtel um die Wette innerhalb ihrer Mannschaft weiter.

Auch mit Behinderten macht dieses Spiel großen Spaß.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Pfennigspiel

Teilnehmerzahl:	beliebig viele
Altersgruppe:	ab 14 Jahre
Dauer:	ca 30 Min.
Materialien:	1 Pfennig

Ablauf:

- Beliebig viele Spieler sitzen im Kreis.
- Ein Pfennigstück wird vom kleinen Finger zum anderen kleinem Finger weitergegeben, darf aber nicht herunterfallen.
- Falls er doch herunterfällt, muß man noch einmal probieren, bis es klappt.
- Die nächsten Runden werden jedesmal schwieriger:

  Weitergabe von
  - Arminnenseite zu Arminnenseite
  - Stirn zu Stirn
  - Bauch zu Bauch (am Boden liegend)

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Abbau von Berührungshemmungen

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Scheckkarten

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	4 - 99
Dauer:	ca 30 Min.
Materialien:	2 „Scheckkarten“ (z.B. alte Telefonkarte, Papierstreifen)

Ablauf:

- ★ Es werden zwei Gruppen gebildet.
- ★ In jeder Gruppe wird eine Karte weitergegeben, indem sie mit dem Mund angesaugt und festgehalten wird. Die Hände dürfen dabei nicht benutzt werden.
- ★ Die Gruppe, die als erstes fertig ist, hat gewonnen.

Variante:

Eine Orange wird mit dem Kinn weitergegeben als sog. „Schmusespiel“.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Schnitzeltransport

Teilnehmerzahl:	ab 4 Personen
Altersgruppe:	4 - 99
Dauer:	mind. 10 Min.
Materialien:	für jeden Spieler 1 Strohhalm kleine Papierschnitzel 2 Schüsseln 4 - 8 Stühle

Ablauf:

- ★ 2 gleich lange, parallel laufende Strecken werden festgelegt. An den Anfang und an das Ende jeder Strecke wird je ein Stuhl gestellt.
- ★ Die Spieler bilden zwei gleich große Gruppen.
- ★ Auf die beiden Stühle am Start legt der Spielleiter dreimal so viele Papierschnitzel, wie Spieler in jeder Gruppe sind.
- ★ Auf die Stühle am anderen Ende wird je eine Schüssel gestellt.
- ★ Jede Gruppe stellt sich um einen Stuhl mit Papierschnitzeln auf.
- ★ Auf ein Startzeichen versuchen alle Spieler gleichzeitig, Papierschnitzel mit dem Strohhalm anzusaugen und in die Schüssel am Streckenende zu transportieren. Die Papierschnitzel, die dabei auf den Boden fallen, müssen mit dem Strohhalm wieder angesaugt werden.
- ★ Die Gruppe, die zuerst alle Papierschnitzel in ihrer Schüssel hat, hat gewonnen.

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Eigene Notizen

Wüstenschnaps

Teilnehmerzahl: gerade Anzahl
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: je Paar ca. 5 Min.
Materialien: 2 Schnapsgläser, Semmelbrösel, Getränke

Ablauf:

- Die Schnapsgläser werden mit Semmelbröseln gefüllt, dem sog. „Wüstenschnaps“.
- Je zwei Teilnehmer trinken um die Wette „Wüstenschnaps“.
- Wer sein Schnapsglas voll Semmelbrösel zuerst geleert hat und ein Lied anpfeift/singt, hat gewonnen.

Bei mehreren Teilnehmern immer nur zwei in den Raum lassen. Die anderen Teilnehmer sollen das Spiel noch nicht kennen.

Unbedingt etwas zum Trinken bereitstellen!

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Bringt viel Spaß. Sehr gut geeignet für Feste, z. B. Fasching.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

12 - 0 Füße

Teilnehmerzahl:	Dreierpaare
Altersgruppe:	ab 6 Jahre
Dauer:	jca. 20 Min.
Materialien:	Musik

Ablauf:

- Je drei Kinder bilden eine Gruppe mit 12 Füßen.
- Der Spielleiter nennt eine Zahl zwischen 0 und 12.
- Die Dreiergruppen müssen sich jetzt mit dieser Anzahl von Beinen fortbewegen, indem sie sich umarmen oder an den Händen fassen, d.h. mit 12 Füßen, 11 Füßen ... 0 Füßen.

Ziele:

- **Kooperieren in einer Dreier-Gruppe ohne Diskussion**
- **ungewöhnliche Fortbewegungsarten erfinden**
- **viel Körperkontakt herstellen**
- **viel Körperkontakt ertragen**
- **auf „unnormalen“ Ebenen sich fortbewegen**

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Der Kongreß

Teilnehmerzahl: beliebig viele
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: Stühle, Glocke oder Pfeife

Ablauf:

- Alle Kongreßteilnehmer sitzen auf einem Stuhl in einem Kreis.
- Der Kongreßleiter steht im Kreis und begrüßt seine Gäste. Alle sollen sich erst einmal kennenlernen.
- Der Kongreßleiter geht auf einen Spieler zu und stellt sich diesem mit seinem Namen vor.
- Diese beiden Spieler stellen sich nun weiteren Gästen vor, usw. so lange, bis niemand mehr sitzt.
- Plötzlich ertönt eine Glocke/Pfeife, der Kongreßleiter ruft: „Der Kongreß beginnt ...“ und setzt sich.
- Jeder versucht nun schnell, einen Stuhl zu ergattern.
- Ein Spieler bleibt übrig. Dieser ist nun der Kongreßleiter und beginnt erneut mit dem Spiel.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Ich sitze im Grünen

Teilnehmerzahl: 5 - 100
Altersgruppe: 6 - 15
Dauer: 15 Min. und länger
Materialien: Stühle

Ablauf:

- Alle sitzen im Kreis auf Stühlen.
- Ein Stuhl bleibt frei.
- Die Kinder, die rechts und links vom freien Stuhl sitzen, versuchen, diesen schnell zu ergattern.
- Wer den Stuhl als erster besetzt hat, ruft: „Ich sitze...“
- Der Nachbar rutscht nach und sagt: „...im Grünen“.
- Nun rutscht wieder der nächste mit den Worten: „...und wünsche mir den oder die (einen Namen eines/er Anwesenden) her.“
- Das Spiel beginnt wieder und geht so lange, bis jeder die Namen der anderen kennt.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Lachbauch

Teilnehmerzahl: ab 10 Personen
Altersgruppe: 6 - 99
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ☺ Alle legen sich mit dem Rücken auf den Boden und zwar so, daß der Körper eines Kindes zwischen den Beinen eines anderen Kindes liegt.
- ☺ Der Kopf soll dabei auf dessen Bauch liegen.
- ☺ Liegen alle Kinder auf die so beschriebene Weise, ergibt sich ein Kreis.
- ☺ Nun soll ein Kind etwas von sich erzählen, z.B. „ich heiße...“.
- ☺ Durch das Sprechen fängt der Bauch zu wackeln an und somit auch der Kopf des Kindes, welches zwischen den Beinen liegt.
- ☺ Meist fängt dieses zu lachen an, so daß sein Bauch ebenfalls wackelt usw.

Durch die Art „Dominoeffekt“ lacht meist der ganze Kreis.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Abbau von Distanz, Kontaktfreudigkeit, Heiterkeit

Eingereicht von:
Altschäffl, Michaela
BV Ndb/Opf KV Straubing-Bogen

Eigene Notizen

Meine Oma ist krank

Teilnehmerzahl: 5 - 100
Altersgruppe: 10 - 100
Dauer: je nach Teilnehmerzahl
Materialien: Streichhölzer oder Tischtennisbälle, Zettel und Stifte

Ablauf:

- Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Spiel zu spielen. Entweder bereitet der Spielleiter pro Teilnehmer Zettel vor, auf denen bekannte Krankheiten stehen, oder die Teilnehmer überlegen sich selbst welche.
- Dieser Zettel wird dann an den rechten Nachbarn weitergegeben.
- Eine Person klemmt sich den Tischtennisball oder die Streichhölzer ohne Zündstelle zwischen die Zähne.
- Er sagt seinem Nachbarn: „Meine Oma ist krank.“
- Dieser klemmt sich ebenfalls einen Tischtennisball zwischen die Zähne und fragt nach: „Was hat sie denn?“
- Nun wird der Zettel entfaltet und der Empfänger versucht, die aufgeschriebene Krankheit mitzuteilen.
- Der Rest der Gruppe versucht, die Krankheit zu erraten. Wenn das gelungen ist, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Dieses Spiel macht einfach nur Spaß. Es eignet sich dazu, das Eis zu brechen. Besonders geeignet ist es für Zeltlager oder Hüttenfreizeiten.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Namenssalat

Teilnehmerzahl: 10 - 15
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: Bierbank oder ähnliches

Ablauf:

- ✧ Alle stellen sich auf der Bank hin, je schmaler die Bank, desto schwieriger.
- ✧ Die Gruppe muß nun die Aufgaben lösen wie
  - **sich nach den Anfangsbuchstaben der Vornamen von rechts nach links aufzustellen**
  - **der Größe nach aufzustellen**
- ✧ Fällt jemand von der Bank, muß er wieder dort anfangen, wo er am Anfang gestanden ist.

Nachbesprechung:

Wo hattet ihr Schwierigkeiten?

Dieses Spiel fördert in der Gruppe

das Teamwork, denn nur, wenn die Absprache zwischen allen funktioniert, fällt keiner von der Bank.

Die Reaktion der Gruppe auf dieses Spiel:

Toll, wenn man es ohne Herunterfallen schafft.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Sich vorstellen

Teilnehmerzahl:	6 - 20 Personen
Altersgruppe:	Kindergruppe
Dauer:	20 - 30 Min.
Materialien:	Schlüsselbund

Ablauf:

- Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Es ist ein Stuhl weniger vorhanden als Mitspieler.
- In der Mitte steht ein Spieler mit einem Schlüsselbund (oder einem anderen klingenden Gegenstand in der Hand.
- Er geht von einem zum anderen und stellt sich vor: „Guten Tag, ich heiße ... und wie heißt Du?“
- Der Angesprochene erwidert: „Ich heiße ..., steht auf und geht mit.
- Beide gehen zu einem anderen Mitspieler, Anrede wie vorher, der Angesprochene schließt sich wieder an usw.
- Nach mehreren Begrüßungen läßt der Spieler mit dem Schlüsselbund diesen fallen.
- Alle Teilnehmer versuchen nun ganz schnell einen Sitzplatz zu bekommen. Wer übrig bleibt, geht in die Mitte.

Ziel:

Kontaktaufnahme, sich kennenlernen, Reaktionsfähigkeit üben

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Spinnenspiel

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 30 Min.
Materialien: Stühle

Ablauf:

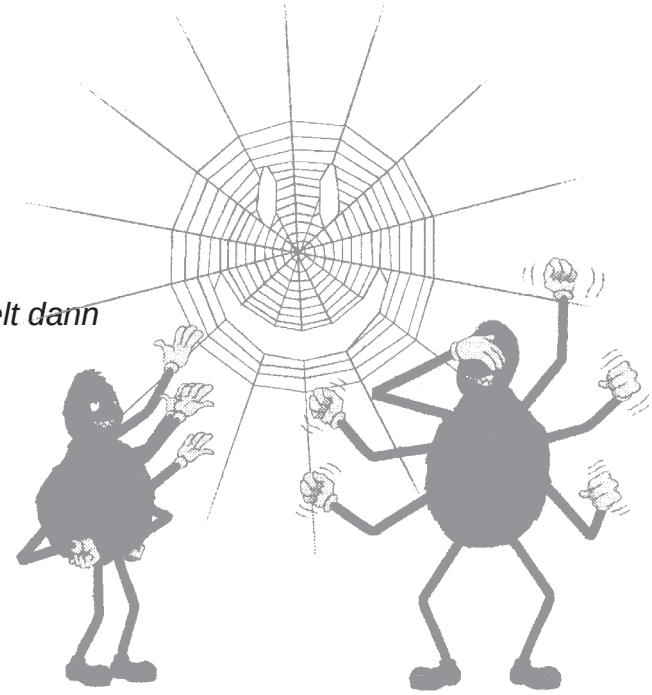
- Alle sitzen in einem engen Kreis. Der Spielleiter spricht den Text (s. unten). Die linke Hand wird mit der Handfläche nach oben auf das linke Knie gelegt. Die rechte Hand „schwebt“ hoch über dem rechten Knie, und die Finger zappeln. Bei „ssssd“ schwebt die zappelnde rechte Hand auf die offene linke Hand und krabbelt dort hin und her. Anschließend zieht sie sich langsam wieder zur Ausgangsstellung nach oben, von dort aus auf die Nachbarhand usw.

Text:

Hoch oben in der Regenrinne
sitzt eine kleine freche Spinne.

Hi, hi, hi, so lacht sie munter,
jetzt komm ich zu dir herunter.
ssssd

Krabbelt hin und krabbelt her
spinnen fällt ihr gar nicht schwer.
Kommt der freche Wind und schaukelt dann
unsre freche Spinne an.
Doch die kleine freche Spinne
zieht sich hoch zur Regenrinne.
Olala, was seh ich da,
*die **Nachbarhand** ist auch schon da.*



Hi, hi, hi, so lacht sie munter,
jetzt komm ich zu dir herunter.
ssssd

ersetzbar durch:
Nachbar-kopf, -bauch, - bein...

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Dieses Spiel fördert in der Gruppe

den Abbau von Berührungsängsten

Behauptungen

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: Stühle und einen Gegenstand

Ablauf:

- Alle Teilnehmer sitzen im Kreis.
- Der Spielleiter gibt einen Gegenstand (z.B. Stift) an seinen linken Nachbarn weiter, stellt sich vor und stellt eine Behauptung auf, z.B. „*Ich heiße Claudia und behaupte, das ist ein Teebeutel.*“
- Der Nachbar nimmt den „Teebeutel“ und gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter. Dabei sagt er: „*Claudia sagt, daß das ein Teebeutel sei, doch ich heiße Alex und bin der Überzeugung, daß das ein Roller ist.*“
- Jeder folgende Spieler wiederholt nun die Namen und Begriffe aller Vorspieler.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Kreuzworträtsel

Teilnehmerzahl:	ab 8
Altersgruppe:	ab 10 Jahre
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	1 Stift und Papier/Teilnehmer

Ablauf:

- Jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt und einen Stift.
- Auf sein Blatt schreibt er seinen Namen.
- Nun sucht er sich einen anderen Spieler aus und gliedert dessen Namen an seinen an (wie ein Kreuzworträtsel).
- Bevor man sich jetzt einen neuen Partner sucht, taucht man noch untereinander Infos aus, z.B. Alter, Hobbies, Geschwister usw.

Ziel ist es, alle Teilnehmer in seinem Kreuzworträtsel unterzubringen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

C	L	A	U	D	I	A		
O						L		
N						E	V	A
N						X		
Y								

Namenstour

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: Zettel mit Namenspaaren (z.B. Romeo und Julia)

Ablauf:

- Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Persönlichkeit, z.B. Pat und Patachon, Dick und Doof, Micky und Minni ...)
- Der Spielleiter ruft einen Namen eines Paares auf und derjenige muß unter den anderen durch Fragen den Partner finden.

Dieses Spiel eignet sich gut, Zweierpaare zu bilden und bestehende Grüppchenbildung aufzubrechen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

ZIP-ZAP

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: Stühle

Ablauf:

- Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis. Jeder sagt reihum seinen Namen.
- Ein Spieler ist in der Mitte. Er gibt die Kommandos: „ZIP“ oder „ZAP“.
- Bei „ZIP“ ist vom direkt angesprochenen Spieler der Name des linken Nachbarn zu nennen, bei „ZAP“ der rechte.
- Bei „ZIPZAP“ wechseln alle die Plätze, und der Spieler in der Mitte versucht, einen freien Platz zu erreichen.
- Wer einen Fehler macht, muß in den Kreis.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Zublinzeln

Teilnehmerzahl: 5 - 21 (ungerade Anzahl)
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: unbegrenzt
Materialien: Stühle

Ablauf:

- Die Hälfte der Gruppe sitzt in einem Kreis auf Stühlen. Hinter jedem Kind steht ein Mitspieler, der seine Arme auf dem Rücken verschränkt hält.
- Ein einzelner Spieler hat niemanden hinter sich stehen. Er versucht nun, durch Zublinzeln einen anderen sitzenden Mitspieler hinter sich zu locken.
- Der Partner hinter diesem muß nun versuchen, ihn festzuhalten.
- Gelingt dies nicht, ist er mit Blinzeln dran.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Augen raten

Teilnehmerzahl:	größere Anzahl
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	je nach Gruppengröße
Materialien:	große Pappwand mit zwei augengroßen Löchern

Ablauf:

- ★ Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf.
- ★ Die eine Gruppe stellt sich hinter eine große Pappwand. Nacheinander blikken die einzelnen Teilnehmer durch die Augenöffnungen.
- ★ Die Gruppe vor der Pappwand muß versuchen, die durch die Öffnungen blickenden Personen an ihren Augen zu erkennen.

Anmerkung:

Zählt zu den Kim-Spielen

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Awa Awa

Teilnehmerzahl:	ab 6 Pers.
Altersgruppe:	ab 6 Jahren
Dauer:	mind. 10 Min.
Materialien:	keine (evtl. Text auf großem Papier)

Ablauf:

- ✓ Zuerst wird das Lied (s.unten) eingeübt.
- ✓ Dann beginnt das Spiel. Alle knien auf dem Boden.
- ✓ In der rechten Hand hält jeder einen Schuh oder auch anderen Gegenstand.
- ✓ Alle singen das Lied sehr langsam und geben den Gegenstand im gleichmäßigen Takt nach rechts weiter.
- ✓ Bei den unterstrichenen Silben lassen alle die Schuhe rechts los, greifen mit der rechten Hand nach links und geben den nächsten Gegenstand rechts weiter.
- ✓ Bei „ewa ewa“ wird der Gegenstand nur rechts aufgesetzt, dann wieder mit nach links genommen, dort aufgesetzt und erst dann an den rechten Nachbarn abgegeben und der nächste Gegenstand von links geholt.

  e wa

  links holen..... rechts aufsetzen

  e wa

  nach links stellen..... rechts abgeben
- ✓ Mit der Zeit wird das Tempo immer schneller, bis jemand aus dem Rhythmus fällt.

Text:

/ ^ / ^ / / ^ / ^ /
A - wa | A - wa | o lix mir | nix dir nix

/ ^ ^ / ^ / / ^ ^ /
Vi - va | la ta na | e - wa | e - wa

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Eigene Notizen

Bauklötzespiel

Teilnehmerzahl: 4 - 20 Personen
Altersgruppe: ab 10 Jahre
Dauer: ca. 30 Min.
Materialien: verschieden geformte Bauklötze

Ablauf:

- Die Gruppe sitzt im Kreis.
- Jeder erhält die gleiche Anzahl Bauklötze (3-5).
- Es soll nicht gesprochen werden.
- Die Aufgabe besteht darin, in der Mitte des Kreises ein gemeinsames Bauwerk zu errichten.
- Es darf jeweils nur einer von seinem Platz aufstehen und einen Bauklotz anlegen oder auftürmen.
- Erst wenn dieser wieder sitzt, darf der nächste aufstehen.

Ziele:

Entscheiden lernen, wann der einzelne ins Gruppengeschehen eingreifen kann, will. Eigeninitiative entwickeln, Verantwortung übernehmen.

Anmerkung:

- ☐ Dieses Spiel bietet gute Beobachtungsmöglichkeiten für den GL.
- ☐ Ein abschließendes Gespräch mit der Gruppe ist wichtig (Wie ging es euch?).

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

☐ **Eigene Notizen**

Blinden-Ballspiel

Teilnehmerzahl: max. 10
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 30 Min.
Materialien: Augenbinden (pro Spieler eine), Schnur, Klingelball

Ablauf:

- Zwei Mannschaften mit max. 5 Spielern bilden.
- In der Mitte des Spielfeldes wird eine Schnur gespannt.
- Jeder Spieler hat die Augen verbunden.
- Dann versucht jede Mannschaft, einen Klingelball über die Linie ins gegnerische Tor zu bringen, während dabei natürlich abgewehrt werden darf.

Anmerkung:

Spielfeld begrenzen, Spielleiter bestimmen und Tore zählen

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Blinzeln

Teilnehmerzahl: ungerade Zahl
Altersgruppe: jedes Alter
Dauer: ab 10 Min.
Materialien: Stühle (geht aber auch im Stehen)

Ablauf:

- Die Hälfte der Spieler bildet mit ihren Stühlen einen Kreis.
- Jeder sitzende Spieler bekommt noch einen Partner, welcher sich hinter den Stuhl stellt.
- Ein Stuhl bleibt leer. Wer hinter dem leeren Stuhl steht, versucht durch Zublinzeln einen Partner zu bekommen.
- Die stehenden Spieler haben ihre Hände hinter dem Rücken verschränkt.
- Wird ein Sitzender angeblinzelt, versucht er blitzschnell den leeren Stuhl zu erreichen. Sein Partner hinter ihm versucht aber, ihn am Weglaufen zu hindern und festzuhalten.
- Hat der „Blinzler“ einen Partner bekommen, tauschen beide die Plätze, d.h. der „Blinzler“ darf sich setzen.
- Wer einen leeren Stuhl vor sich hat, muß nun versuchen, einen neuen Partner „herzublinzeln“.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Aktivität, Konzentration

Das Spiel wird sehr gerne gespielt.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Der Mörder ist unter uns

Teilnehmerzahl:	10 - 20
Altersgruppe:	ab 10 Jahren
Dauer:	beliebig
Materialien:	je Spieler ein Zettel, auf einem steht M=Mörder, auf einem zweiten steht D=Detektiv, die anderen sind leer ein Raum, der völlig verdunkelt werden kann

Ablauf:

- Jeder bekommt einen Zettel, den er den anderen aber nicht zeigt.
- Der Detektiv allein gibt sich zu erkennen und verläßt den Raum.
- Nun wird das Licht gelöscht, und jeder versucht, sich in Sicherheit zu bringen, denn der Mörder ist unter uns.
- Dieser schleicht nun durch den Raum. Wenn er auf einen anderen trifft, legt er diesem Opfer die Hände um den Hals, das Opfer schreit und bleibt liegen.
- Auf den Schrei stürzt der Detektiv ins Zimmer und hat nun die Aufgabe, durch Verhöre den Übeltäter zu finden. Der „Mörder“ hat sich inzwischen natürlich weit vom Tatort entfernt.
- Der Detektiv ruft als erstes: „Keiner rührt sich vom Fleck“, damit er mit der Rekonstruktion beginnen kann. Er fragt nun, wo sich die einzelnen beim Schrei befunden haben, was sie evtl. gesehen und gehört haben.
- Alle müssen die Wahrheit sagen, nur der Mörder versucht, sich herauszureden.
- Nur einmal ist die Frage erlaubt: „Bist Du der Mörder?“ Diese Frage muß immer wahrheitsgetreu beantwortet werden.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Finger in die Höh

Teilnehmerzahl:	6 - 8
Altersgruppe:	8 - 10 Jahre
Dauer:	beliebig
Materialien:	Kreide oder Bierfilz oder kleines Buch oder ... Streichhölzer

Ablauf:

- Vor jeden Spieler wird auf dem Tisch ein kleiner Kreis (ca 10 cm Durchmesser gezeichnet. Auch ein Bierfilz oder ein kleines Buch sind möglich.
- In die Mitte des Tisches kommt ein ca 20 cm großer Kreis.
- Jeder Spieler bekommt 5 Streichhölzer.
- Der Spielleiter kommandiert: „In die Höhe links!“ Schwupp sind alle Hände im Kreis des linken Nachbarn. Dann folgen die anderen Kommandos: In die Höhe rechts - in die Höhe - Mitte!
- Zweimal wird das Kommando langsam gegeben, dann gehts immer schneller.
- Wer falsch getippt hat, muß ein Streichholz an den Spielleiter abgeben.
- Wer alle Hölzchen verloren hat, scheidet aus.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Brezelspiel

Teilnehmerzahl: 5 - 100
Altersgruppe: 6 - 100
Dauer: 15 Min.
Materialien: Salzstängelchen und Brezel

Ablauf:

- Alle Gruppenmitglieder sitzen oder stehen im Kreis.
- Jeder nimmt eine Salzstange in den Mund.
- Nun wird die Brezel durch den Kreis gereicht und zwar nur mit der Salzstange im Mund.

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Flüstern

Teilnehmerzahl: 8 - 20 Personen
Altersgruppe: alle Altersstufen
Dauer: beliebig
Materialien: Stühle, Augenbinde

Ablauf:

- Die Spieler sitzen im Kreis.
- Einer steht mit verbundenen Augen in der Mitte und wird mehrere Male gedreht.
- Schließlich zeigt er in eine beliebige Richtung und zeigt auf den Spieler, der da sitzt.
- Dieser flüstert ihm einen kurzen Satz zu.
- Der in der Mitte soll den anderen aufgrund seines Flüsterns erraten.
- Er muß so lange raten (bei verschiedenen Personen), bis er jemanden erkannt hat.
- Der erkannte Spieler nimmt dann den Platz des Ratenden ein.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe

die Sensibilität füreinander.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Gurgelspiel

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	4 - 99
Dauer:	ca. 30 Min.
Materialien:	keine

Ablauf:

- Abwechselnd muß ein Teilnehmer jeder Gruppe ein Wort „gurgeln“, welches dann von der Gruppe erraten werden muß.
- Jeder Teilnehmer hat drei Gurgelversuche und die Gruppe 3 Minuten Zeit.

Textvorschläge:

- *Ungeheuer, Fasching, Oase, Olympiade, Aprikose, Jugendherberge, Joghurt, Hafer, Kräutergarten, U-Boot, Lokomotive, Computer, Kaffeekanne, Schlafanzug, Untermieter, Abenteuer, Lammkoteletts, Aluminium, Filterkaffee, Backenzahn, Gänseblümchen, Uraufführung, Hosenträger, Kanarienvogel, Chili con carne ...*

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Handicap

Teilnehmerzahl: 10 - 15 Personen
Altersgruppe: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: pro Spieler eine Augenbinde / Dreiecktuch

Ablauf:

- ★ Allen Teilnehmern werden die Augen verbunden.
- ★ Der Spielleiter flüstert jedem eine Zahl ins Ohr (1-100), fortlaufend aber durcheinander.
- ★ Die Gruppe muß die Aufgabe lösen, sich der Zahlen nach zu ordnen, ohne sich abzusprechen!
- ★ Die Gruppe muß selbst bestimmen, wann sie fertig ist.

Nachbesprechung:

Welche Schwierigkeiten hattet ihr?
Welches Gefühl? Warum habt ihr diese Lösung gewählt?

Dieses Spiel fördert in der Gruppe

das Bewußtsein, daß man ohne die beiden Sinne (Augen, Sprechen) Schwierigkeiten schon bei einfachen Dingen hat.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Hütespiel

Teilnehmerzahl:	4 - 8
Altersgruppe:	unbegrenzt
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	pro Spieler ein Hut

Ablauf:

- Alle Spieler bilden einen Kreis. Jeder hat einen Hut auf.
- Bei Kommando „**eins**“ faßt jeder seinem rechten Nachbarn an den Hut.
  „**zwei** sich den Hut vom rechten Nachbarn aufsetzen.
  „**drei**“ gibt jeder jedem die Hand in der Mitte und alle sagen „Grüß Gott“.
  „**vier**“ küssen alle in die Mitte.
  „**fünf**“ klopft jeder seinem rechten Nachbarn auf den Po.
- Es scheidet derjenige aus, der einen Fehler macht und auch derjenige, der als letztes das Kommando ausführt.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Jakob, wo bist Du?

Teilnehmerzahl:	12 - 20 Personen
Altersgruppe:	Kinder und Jugendliche
Dauer:	ca. 30 Min.
Materialien:	zwei Augenbinden

Ablauf:

- ☺ Alle Spieler stehen in einem festen Kreis und bilden eine „Mauer“.
- ☺ Zwei Spielern werden die Augen verbunden. Der eine soll den anderen fangen. Beide müssen im Kreis bleiben.
- ☺ Die Mitspieler müssen sich ruhig verhalten.
- ☺ Der Sucher darf dreimal rufen: „Jakob, wo bist Du“?
- ☺ Der Gesuchte muß in irgendeiner Weise antworten (mit Worten, Pfeifen, Zischen usw.).

Anmerkung:

Der Spielleiter muß darauf achten, daß die „Blinden“ nicht geschubst oder anderweitig verunsichert werden.

Ziel:

Orientierung unter Ausschaltung des Sehens

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Kreuzworträtsel anderer Art

Teilnehmerzahl: mind. 5 Personen
Altersgruppe: ab 10 Jahren
Dauer: beliebig
Materialien: Papier, Klebestreifen, Musik

Ablauf:

- Ein Mitspieler wird bestimmt, der das Kreuzworträtsel lösen soll. Er verläßt den Raum.
- Die Gruppe denkt sich ein Wort aus mit so viel Buchstaben, wie die Gruppengröße ist.
- Die verschiedenen Buchstaben dieses Wortes werden auf die Mitglieder verteilt und jedem auf den Rücken geklebt.
- Der Rater darf das Zimmer wieder betreten.
- Die Gruppenmitglieder bewegen sich zur Musik durch den Raum.
- Irgendwann unterbricht die Spielleitung die Musik.
- Die Spieler bleiben sofort auf ihrem Platz stehen.
- Der Rater muß nun das gesuchte Wort herausfinden.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Kuckuck

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: Stuhl pro Teilnehmer

Ablauf:

- ✧ Alle sitzen sehr eng im Kreis.
- ✧ Jetzt werden - zunächst mit allen gemeinsam - diese Bewegungen ausgeführt:

  2x mit den flachen Händen auf die **eigenen Schenkel** klopfen.

  2x mit den flachen Händen auf die **Schenkel des rechten Nachbarn** klopfen.

  2x mit den flachen Händen auf die **eigenen Schenkel** klopfen.

  2x mit den flachen Händen auf die **Schenkel des linken Nachbarn** klopfen.

  4x mit den flachen Händen auf die **eigene Stirn** schlagen, **aufstehen**, leicht **nach vorne** beugen und „**Kuckuck, Kuckuck, Kuckuck**“ rufen.
- ✧ Wenn alle den Ablauf beherrschen, einen „Kanon“ probieren, d.h. der zweite setzt ein, wenn sich der erste zum zweitenmal auf die eigenen Schenkel klopft.

Die Reaktion der Gruppe auf dieses Spiel:

Macht riesigen Spaß!

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Schlapp hat seinen Hut verloren

Teilnehmerzahl:	10 - 20
Altersgruppe:	ab 10 Jahre
Dauer:	ca. 15 - 30 Min. je nach Teilnehmerzahl
Materialien:	Schlüsselbund Geldmünze Stühle - 2 Schiedsrichter

Ablauf:

- ☺ Die Spieler sitzen um einen Tisch oder im Kreis.
- ☺ Jeder erhält eine fortlaufende Nummer.
- ☺ Der Spielleiter fängt an: „Schlapp hat seinen Hut verloren, Sieben hat ihn."
- ☺ Der Spieler mit der Nr. 7 muß sofort reagieren und sagen: „Sieben hat ihn nicht, drei (oder eine andere Zahl) hat ihn."
- ☺ Wer schläft oder sich verspricht, muß ein Pfand hergeben.

Nichts für Leute mit einer langen Leitung!

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

Eigene Notizen

Morden

Teilnehmerzahl: beliebig viele
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: 1 Kartenspiel mit nur einem As, eine Karte pro Spieler

Ablauf:

- Jeder Spieler bekommt eine Karte vom Kartenstapel.
- Derjenige, der das As bekommt, ist der „Mörder“, verrät dieses aber nicht.
- Alle behalten ihre Karten bis zum Schluß.
- Die Spieler bilden einen Kreis und geben einander die Hand.
- Der „Mörder“ beginnt durch Händedrücken seine Mitspieler „umzubringen“.
- Jeder gibt nun an seinen Nachbarn einen Händedruck weniger weiter als er selbst erhalten hat.
- Wer nur einen Händedruck erhält, ist „tot“ und geht aus dem Kreis.
- Wer eine Vermutung über den Mörder abgibt, und diese ist falsch, scheidet ebenfalls aus.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Schlüsselspiel

Teilnehmerzahl: 6 - 100
Altersgruppe: 6 - 99
Dauer: ca. 15 - 30 Min. je nach Teilnehmerzahl
Materialien: Schlüsselbund
Geldmünze
Stühle - 2 Schiedsrichter

Ablauf:

- ☺ Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich auf Stühlen gegenübersitzen. Am oberen Ende der Reihe liegt ein Schlüsselbund.
- ☺ Am unteren Ende der Reihe sitzt der andere Schiedsrichter mit der Münze.
- ☺ Die Teilnehmer fassen sich an den Händen, und die vorderen Kinder in der Reihe schauen auf den Schiedsrichter mit der Münze.
- ☺ Der Schiedsrichter wirft die Münze.
- ☺ Bei Zahl wird per Handdruck ein Signal weitergegeben.
- ☺ Die Reihe, die zuerst bei Zahl mit dem Schlüsselbund klingelt, hat die Runde gewonnen und wechselt die Stühle um einen Platz nach vorne, bei falschem Klingeln ein Platz nach hinten.
- ☺ Die Gruppe, die zuerst wieder in der ursprünglichen Reihenfolge sitzt, hat gewonnen.

Das Spiel fördert in der Gruppe:

Gemeinschaftssinn

Eingereicht von:
Weibert, Monika
BV Ufr KV Aschaffenburg

☐ **Eigene Notizen**

Verständigungsspiel

Teilnehmerzahl: 10 - 20
Altersgruppe: 8 - 99
Dauer: beliebig
Materialien: numerierte Zettel mit fortlaufenden Zahlen

Ablauf:

- Die Gruppenmitglieder sitzen im Kreis.
- Einer steht in der Mitte.
- Jeder Spieler im Kreis zieht aus dem Zettelstapel eine Nummer, hält sie aber verborgen.
- Der Spieler in der Mitte nennt nun eine Zahl, z.B. 16. Darauf ruft Spieler Nr. 16 zwei Zahlen, z.B. 12 und 14.
- Die Spieler mit der Nr. 12 und Nr. 14 müssen nun die Plätze tauschen.
- Der Spieler in der Mitte versucht dabei einen der beiden Plätze einzunehmen.
- Da sich die Spieler Nr. 12 und Nr. 14 nicht kennen, müssen sich sich vor dem Platzwechsel so verständigen, daß der Spieler in der Mitte möglichst nichts merkt.
- Hat der Spieler in der Mitte Erfolg, muß derjenige, der keinen Platz bekommen hat, in die Mitte.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Vertrauenskreis

Teilnehmerzahl: ca. 9
Altersgruppe: ca. 10 Jahre und älter
Dauer: ca. 10 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Ca. 8 Personen bilden einen engen Kreis.
- ★ Eine Person stellt sich in die Mitte und schließt die Augen. Sie macht sich ganz steif und läßt sich dann (mit geschlossenen Augen) nach hinten einfach fallen.
- ★ Die anderen fangen sie behutsam auf und pendeln sie langsam in andere Richtungen weiter.

Es kommt darauf an, möglichst langsame, tragende Bewegungen zu erzielen und der Person in der Mitte das Gefühl von Sicherheit und Sichfallenlassendürfen zu vermitteln.

Wenn das Vertrauen innerhalb der Gruppe wächst, kann der Kreis während des Pendelns vergrößert werden.

Wichtig:

Es muß immer gewährleistet sein, daß die Fänger genügend Kraft, Willen und Standfestigkeit haben, um ein Hinfallen zu verhindern.

Dieses Spiel fördert in der Gruppe:

Vertrauen auf andere - Gruppengefühl

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Sortieren

Teilnehmerzahl: 10
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Der Spielleiter überlegt sich ein Kriterium, nach dem die Mitspieler sortiert werden können, z.B. Farbe der Pullover, Augenfarbe, Haarfarbe, Schuhart, Schuhfarbe usw.
- ★ Den Mitspielern wird das Kriterium nicht genannt.
- ★ Der Spielleiter „sortiert“ alle Mitspieler, indem jeder zu seiner „Kriteriumsgruppe“ gestellt wird, z.B. einer mit schwarzen Haaren wird in die eine Ecke gestellt, einer mit blonden Haaren in die andere usw.
- ★ Wenn alle Spieler sortiert sind, muß jede Gruppe versuchen herauszufinden, nach welchen Gesichtspunkten sie eingeteilt wurde.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Concentration now begins

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Jeder Spieler erhält eine Nummer für das ganze Spiel (1-?).
- ★ Die Sitzordnung im Kreis ist folgende: Chef - Vize - Spieler 3 - bis? - Depp (evtl. noch Superdepp)
- ★ Zu Beginn ist die Nr. 1 der Chef, die Nr. 2 der Vize usw. Der Depp bzw. Superdepp sitzt neben dem Chef.
- ★ Das Spiel funktioniert so:

  Der Chef beginnt jede Runde mit dem Spruch:

  „**Concen**- (dabei mit beiden Händen auf die Schenkel schlagen)

  tration (Hände ineinander klatschen)

  now (Fingerschnippen mit der rechten Hand)

  begins“ (Fingerschnippen mit der linken Hand)

  Alle anderen Spieler machen den Rhythmus ebenfalls mit.
- ★ Der Rhythmus mit der entsprechenden Bewegung wird beibehalten. Jeweils beim ersten Fingerschnippen wird die eigene Nummer bzw. Position (z.B. Chef) genannt. Danach wird der Spieler aufgerufen, der das Spiel fortführen soll.
- ★ Macht jemand einen Fehler (verschlafen, falsche Nr.) übernimmt er den letzten Platz, alle anderen rücken auf. Die Nummer vom Anfang wird immer beibehalten, außer man sitzt gerade auf einer Position. Natürlich dürfen Chef, Vize, Depp und Superdepp nicht mit ihren Nummern aufgerufen werden.

Wichtig:

Der Wechsel zum nächsten Spieler muß schnell und ohne Rhythmusunterbrechung erfolgen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

☐ **Eigene Notizen**

Eisenbahn-Kanon

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 10 Min.
Materialien: Stühle

Ablauf:

★ Alle sitzen im Kreis.

★ Beherrschen alle Spieler die Reihenfolge der Eisenbahnlinie, wird alles im Kanon gespielt, d.h. der Zug fährt ohne Unterbrechung auf seiner Schiene im Kreis.

❶ **Schranke schließen**: Die Zeigefinger zu einer Schranke schließen, dabei Klingelgeräusche machen (bing bing bing)

❷ **Auto muß bremsen**: Mit dem Kopf eine Bremsbewegung machen, dabei Quietschgeräusche der Reifen nachahmen

❸ **Zug fährt**: Mit einem zschzschzsch fährt der Zug in eine Richtung (mit dem Kopf mitgehen)

❹ **Schranke öffnen**: wie Nr. 1, aber Zeigefinger öffnen

❺ **Auto kann weiterfahren**: brumm brumm brumm

Variation:

★ Evtl. kann ein zweiter Zug losgeschickt werden.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Elefant - Affe - Krokodil

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Bevor das Spiel beginnt, müssen die Figuren erst einmal eingeübt werden (s. unten).
- ★ Wenn ihr euch alle im Kreis aufgestellt habt, stellt sich ein Spieler mit ausgestrecktem Zeigefinger in die Mitte und dreht sich. Irgendwann bleibt er stehen und ruft eine der Rollen aus, z.B. „Affe“.
- ★ Der Spieler, auf den er zeigt, legt augenblicklich seine Hände vor die Augen, und seine Nachbarn vervollständigen das Bild. Alle drei müssen in der richtigen Pose sein.
- ★ Wer zu langsam ist oder einen Fehler macht, muß den Spieler in der Mitte ablösen.

Mögliche Figuren:

- ☐ **Elefant**: Der mittlere Spieler macht mit seinen Armen einen Rüssel, beide Nachbarn bilden mit ihren Armen zwei große Ohren
- ☐ **Palme**: In der Mitte ist der lange Stamm, rechts und links gesellen sich noch zwei schwingende Zweige dazu
- ☐ **Affe**: nichts hören, nichts sehen, nichts sprechen
- ☐ **Krokodil**: großes Maul und zwei kleine Ohren
- ☐ **Buddha**: Der mittlere Spieler verschränkt die Arme vor dem Körper. Zwei Mönche beten ihn knieend an
- ☐ **Toaster**: Der mittlere Spieler ist das hüpfende Toastbrot im Toaster - an den Händen fassen
- ☐ **Kuckuck**: Alle drehen sich um die Achse und rufen „Kuckuck“
- ☐ **Känguruh**: Die „Mama“ in der Mitte formt einen Beutel mit den Händen, die „Kinder“ wühlen im Beutel
- ☐ **Waschmaschine**: Der mittlere Spieler schleudert mit dem Kopf, die anderen formen mit den Händen das Bullauge
- ☐ **Motorrad**: Der mittlere Spieler kniet auf allen vieren, „Fahrer“ und „Beifahrer“ setzen sich drauf

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Funken

Teilnehmerzahl: ca. 10
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Alle sitzen oder stehen im Kreis.
- ★ Ein Spieler ist der Hauptsender, seine beiden Nachbarn sind die Nebensender.
- ★ Der Hauptsender legt, wenn er vom Spielleiter aufgerufen wird, die Hände an die Schläfen und winkt.
- ★ Seine Nebensender winken mit der Hand, die auf der Seite des Hauptsenders ist.
- ★ Nun „funkt“ der Hauptsender schnell zu einem anderen Spieler (d.h. er ruft dessen Namen), und dieser wird zum Hauptsender.
- ★ Nun müssen dessen Nebensender schnell reagieren.
- ★ Wer einen Fehler macht oder zu spät reagiert, scheidet aus.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Gordischer Knoten

Teilnehmerzahl:	ca. 10
Altersgruppe:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	keine

Ablauf:

- ★ Die Mitspieler bilden einen Kreis, indem sie Schulter an Schulter stehen.
- ★ Mit geschlossenen Augen und nach vorne-oben gestreckten Armen versuchen die Mitspieler, die Händer der anderen zu fassen.
- ★ Hat jeder eine andere Hand gefunden, können die Augen wieder geöffnet werden.
- ★ Nun beginnt das eigentliche Spiel: die Auflösung des Knotens. Dies geschieht, ohne daß die Hände losgelassen werden.

Achtung:

Es kann vorkommen, daß sich zwei oder drei kleinere Knoten bilden. Manchmal ist es auch nicht möglich, den Knoten zu lösen.

Doch unterbrecht das Spiel nicht zu früh!

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Hund und Katze

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 15 Min.
Materialien: 2 Gegenstände, z.B. Korken, Stifte

Ablauf:

- ★ Der Spielleiter gibt einen Gegenstand an einen seiner Kreisnachbarn und sagt: „Das ist ein Hund.“
- ★ Dieser fragt zurück: „Was ist das?“
- ★ Der Leiter antwortet: „Ein Hund.“
- ★ Nun gibt der zweite den Gegenstand an seinen Nachbarn weiter, und der Dialog (s. oben) wiederholt sich.
- ★ Bei der 2. Runde wird in die Gegenrichtung der 2. Gegenstand gegeben mit den Worten: „Das ist eine Katze.“

Achtung:

Spannend wird es, wenn die Gegenstände zusammentreffen, und man muß höllisch aufpassen, die vorgeschriebenen Dialoge mit den richtigen Bezeichnungen zu führen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Händeklatschen

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	Stühle und Tische

Ablauf:

- ★ Alle Spieler sitzen um einen Tisch (geht aber auch ohne, dann klatscht man auf die Oberschenkel).
- ★ Sie überkreuzen mit ihren Nachbarn die Hände: linke unter die rechte, rechte über die linke Hand.
- ★ Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er mit der flachen Hand auf den Tisch klopft, und jeder Spieler klatscht einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn nach.
- ★ Wer zu früh oder zu spät oder völlig falsch klatscht, muß die „Fehlerhand“ aus dem Spiel nehmen.
- ★ Gewonnen hat derjenige, dessen Hände zum Schluß noch auf dem Tisch liegen.

Zusätzliche Schwierigkeit:

Wird zweimal schnell hintereinander geklatscht, wechselt die Richtung.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Kofferpacken zum Mond

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Der Spielleiter sagt einen Buchstaben.
- ★ Reihum sagt jetzt jeder Mitspieler einen Gegenstand, den er in den Koffer packt, den er zum Mond mitnimmt. Dabei muß dieser Gegenstand mit dem genannten Buchstaben beginnen.
- ★ Jeder nachfolgende Spieler wiederholt alle Gegenstände, bevor er seinen eigenen anhängt.
- ★ Wer einen Gegenstand vergißt oder falsch sagt, scheidet aus.

Varianten:

Jeder darf nur Gegenstände mitnehmen, welche mit seinen Anfangsbuchstaben des Vor- bzw. Nachnamens beginnen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Kommando Pimperle

Teilnehmerzahl:	beliebig
Altersgruppe:	ab 6 Jahre
Dauer:	ca. 20 Min.
Materialien:	keine

Ablauf:

- ★ Der Spielleiter gibt die Kommandos, die von allen befolgt werden müssen.
- ★ Wer etwas falsch macht, muß ein Pfand geben.
- ★ Immer nur, wenn das Wort „Kommando“ vorweg gesagt wird, wird das Kommando ausgeführt, ansonsten bleiben die Hände so wie sie sind.

Kommandos:

- ☐ **Kommando Pimperle**: Alle trommeln mit beiden Zeigefingern auf die Tischplatte
- ☐ **Kommando Faust**: Die Faust auf den Tisch legen
- ☐ **Kommando Ellenbogen**: Ellenbogen aufstützen
- ☐ **Kommando flach**: Beide Handflächen auf den Tisch knallen

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

☐ **Eigene Notizen**

Rippel Dippel

Teilnehmerzahl: möglichst viele
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: Stift oder Creme

Ablauf:

- ★ Jeder Mitspieler bekommt eine Nummer.
- ★ Nr. 1 beginnt, indem er sagt: „Ich bin der Rippel Dippel Nummer 1 und habe keinen Dippel. Wiewiel Dippel hat der Rippel Dippel Nummer 7 (z.B.) ?
- ★ Nun antwortet derjenige, dessen Nummer aufgerufen wurde, mit den entsprechenden Sätzen und ruft jemanden anderen auf.
- ★ Wer sich verspricht bzw. nicht oder falsch reagiert, bekommt mit Stift oder Creme einen „Dippel“ auf die Hand oder ins Gesicht.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Telegramm

Teilnehmerzahl:	8 - 30
Altersgruppe:	ab 8 Jahre
Dauer:	ca. 15 Min.
Materialien:	keine

Ablauf:

- ★ Alle Spieler sitzen im Kreis und fassen sich an den Händen.
- ★ Ein Spieler (Detektiv) stellt sich in die Mitte.
- ★ Ein vorher bestimmter Spieler darf das 1. Telegramm verschicken. Er sagt laut: „Ich schicke ein Telegramm an z.B. Susi.“ Das Telegramm wird dann mittels Händedruck losgeschickt.
- ★ Erhält Susi einen Händedruck, so sagt sie:“Angekommen.“
- ★ Nun darf Susi ein neues Telegramm losschicken.
- ★ Der Spieler in der Mitte versucht, die Botschaft zu stoppen, indem er durch Beobachten der Hände herausfindet, an welcher Stelle das Telegramm ist.
- ★ Der ertappte Spieler muß nun in die Mitte und die Rolle des Detektiven einnehmen.

Achtung:

Nur in eine Richtung das Telegramm losschicken!

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Zurück zum Besitzer

Teilnehmerzahl: ab 5
Altersgruppe: ab 6 Jahre
Dauer: ca. 20 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- ★ Ein Kind verläßt den Raum.
- ★ Von den anderen Kindern im Raum gibt jedes etwas Persönliches her, z.B. Haarband, Uhr, Ring, Socke usw.
- ★ Das Kind von außen betritt wieder den Raum und ist nun aufgefordert, die einzelnen Gegenstände dem jeweiligen Besitzer zuzuordnen und zurückzugeben.
- ★ Ist die Wahl falsch, legt der „Beschenkte“ den Gegenstand wieder zurück.

Achtung:

Wenn die Gefahr besteht, daß sich das Spiel zu lange hinzieht, kann man ein zeitliches Limit setzen oder mehrere Rater einsetzen.

Eingereicht von:
Hauf, Claudia
BV Schwaben KV Günzburg

Eigene Notizen

Ballonreise

Teilnehmerzahl: 6 - 12 Personen
Altersgruppe: ab 10 Jahren
Dauer: ca 30 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- Vier Personen: ein Richter, ein Pfarrer, ein Arzt und ein Schriftsteller sitzen in einem Fesselballon.
- Der Ballon ist überladen, einer muß den Ballon verlassen. Jeder muß den anderen davon zu überzeugen versuchen, daß gerade er nicht geopfert werden darf.

Die anderen beobachten:

Wie wird versucht, die anderen zu überzeugen:

- ▭ durch lautes oder aggressives Reden
- ▭ durch Anschwärzen der anderen
- ▭ durch Drohungen
- ▭ durch Weckung von Interesse oder Mitleid
- ▭ durch Überzeugen ...

Variante:

Zwei gleiche Produkte werden von zwei Personen angeboten - wer kann mehr überzeugen?

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Bekanntschaftsanzeige

Teilnehmerzahl:	6 - 12 Personen
Altersgruppe:	ab 12 Jahren
Dauer:	ca 30 Min.
Materialien:	Papier und Stifte

Ablauf:

- ☐ Jeder Spieler schreibt seinen Namen auf ein Stück Papier und faltet es zusammen.
- ☐ Jeder zieht nun aus dem Zettelhaufen einen Namen, sagt aber nicht, wen er gezogen hat.
- ☐ Jeder formuliert nun für denjenigen, dessen Namen er gezogen hat, eine treffende Bekanntschaftsanzeige.
- ☐ Diese Anzeigen werden eingesammelt, gemischt und nacheinander vorgelesen.
- ☐ Die Gruppe soll den Inserenten und auch den Schreiber erraten.

Variante:

Jeder formuliert eine Anzeige für sich selbst. Dann sollen die Inserenten erraten werden.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

☐ **Eigene Notizen**

Gefühlsqualitäten

Teilnehmerzahl: unbegrenzt
Altersgruppe: unbegrenzt
Dauer: unbegrenzt
Materialien: Telefonbuch, vorbereitete Zettel mit Vermerken von Gefühlen, z.B. Zorn, Angst, Freude

Ablauf:

- Ein Telefonbuch steht als Lektüre zur Verfügung.
- Jeder Mitspieler erhält einen Zettel, auf dem eine Gefühlsqualität steht (stolz, traurig, zornig usw.).
- Jeder liest einen Teil aus dem Telefonbuch vor und versucht, hierbei das vorgeschriebene Gefühl mit einzubringen.
- Die übrigen versuchen, das vorgespielte Gefühl zu erraten.

Anmerkung:

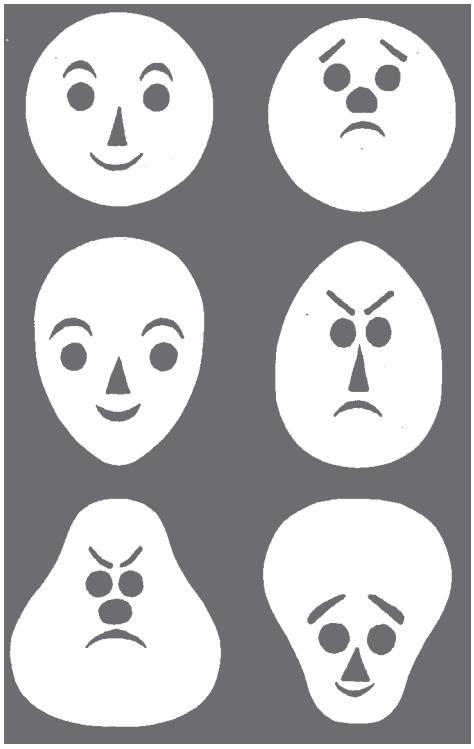
Auch mit Zeitung und Büchern möglich

Die Gruppe lernt dabei

den eigenen Ausdruck von Gefühlen wahrzunehmen und Sensibilität für die anderen zu entwickeln.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen



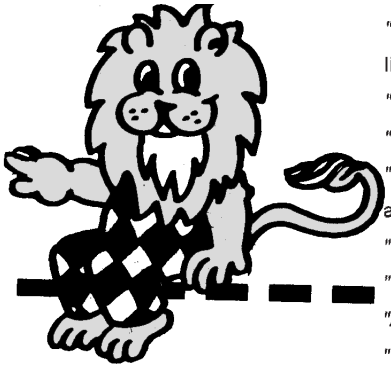
Löwenjagd

Teilnehmerzahl: ab 3 Personen
Altersgruppe: ab 3 Jahren
Dauer: mind. 5 Min.
Materialien: keine

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Ablauf:

- Alle Mitspieler sitzen im Kreis.
- Der Spielleiter lädt alle ein, mit auf Löwenjagd zu gehen. Er erklärt, daß nichts passieren kann, solange jeder immer alles nachspricht und nachmacht.
- Er beginnt, langsam auf die Oberschenkel zu klatschen und sagt dazu: „*Wir gehn auf Löwenjagd*“. Die Gruppe klatscht ebenfalls auf die Oberschenkel und spricht nach.
- Es geht weiter:



"Wir haben keine Angst." - Zeigefinger als Nein hin und her bewegen.
"Wir haben ein Gewehr." - So tun, als ob in den Händen ein Gewehr liegt.
"Wir haben ein Schwert." - An die linke Seite zeigen, wo das Schwert hängt.
"Was ist denn das?" - Hand vor das Gesicht nehmen und in die Ferne schauen.
"Ah, ein Busch." - Mit den Händen einen Busch formen.
"Wir kommen nicht drum herum." - Mit dem Oberkörper eine ausweichende Geste nach links und rechts machen.
"Wir kommen nicht drunter durch." - Hände nach unten.
"Wir kommen nicht drüber her." - Hände nach oben.
"Wir müssen mitten durch." - Immer abwechselnd mit der linken und rechten Hand etwas auf die Seite schieben.
"Wir gehn auf Löwenjagd." - Auf die Oberschenkel klatschen.
"Was ist denn das?" - Hand vor das Gesicht nehmen und in die Ferne schauen.
"Ah, ein See." - Arme zu einem Kreis formen.
"Wir kommen nicht drum herum." - Ausweichende Gesten nach links und rechts machen.
"Wir kommen nicht drunter durch." - Hände nach unten.
"Wir kommen nicht drüber her." - Hände nach oben.
"Wir müssen mitten durch." - Schwimmbewegungen machen.
"Wir gehn auf Löwenjagd." - Auf die Oberschenkel klatschen.
"Was ist denn das?" - Hand vor das Gesicht nehmen und in die Ferne schauen.
"Ah, eine Höhle." - Kopf nach vorne schieben.
"Hier ist es dunkel." - Augen mit einer Hand zuhalten, mit der anderen Hand vorsichtig tasten.
"Wir schleichen jetzt mal hinein.HUCH!" - Erschreckt hochfahren.
"Was ist denn das?" - Vorsichtig herantasten.
"Es ist warm, hat ein Fell, einen großen Kopf und ein Löwenmaul. HILFE!" - Den Löwen abtasten und in Panik zurückschrecken.

<u>Auf dem Rückzug</u>

Ganz schnell werden jetzt die gleichen Bewegungen wie vorher gemacht:
"Wir rennen aus der Höhle. Wir schwimmen durch den See. Wir steigen durch de Busch. Wir waren auf Löwenjagd. Wir hatten ein Schwert. Wir hatten ein Gewehr. Wir hatten keine Angst."

Menschliche Maschine

Teilnehmerzahl:	8 - 15 Personen
Altersgruppe:	alle Altersstufen
Dauer:	beliebig
Materialien:	keine

Ablauf:

- Eine Gruppe von 4-5 Personen soll eine Maschine, Fahrzeug, Küchengerät usw. darstellen.
- Die anderen müssen das Dargestellte erraten.

Ziele:

- Kooperation üben
- kreativ sein
- improvisieren
- Körperkontakt
- pantomimische Darstellung

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

Pferderennen

Teilnehmerzahl: ab 4 Personen
Altersgruppe: alle Altersstufen
Dauer: mind. 5 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

- Alle hocken sich Schulter an Schulter in einen ganz engen Kreis.
- Der Spielleiter spricht vor, was passiert, und alle ahmen seine Bewegungen und Geräusche nach.
- Er beginnt, mit seinen Händen auf den Oberschenkeln rhythmisches Pferdegetrampel nachzuahmen.

*„Die Pferde haben die Startboxen verlassen und rasen mit irrsinniger Geschwindigkeit die erste Gerade entlang (**Klatschtempo steigern**). Doch nun nehmen sie ihre Geschwindigkeit etwas zurück und legen sich in die erste Linkskurve (**Klatschtempo zurücknehmen und mit dem Oberkörper nach links neigen**).*

*Jetzt nehmen die Pferde den schwierigsten Teil des Rennens in Angriff. Da ist bereits der erste Wassergraben, und - hopp - die Pferde nehmen ihn mit Leichtigkeit (**Hände und Oberkörper deuten den Sprung an, dann weiterklatschen**).*

Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit gehen die Tiere in die Rechtskurve. Gleich darauf folgt die S-Kurve, und sie biegen nach rechts ein und sofort nach links.

*Die folgende Gerade hat Kies als Untergrund, und die Reiter werden unsanft durchgeschüttelt (**mit dem Oberkörper wackeln**). Doch alle Reiter haben es gut überstanden und laufen nach der letzten Linkskurve (**Oberkörper nach links**) und dem zweiten Wassergraben (**Sprung andeuten**) mit ungeheurer Geschwindigkeit in die Zielgerade ein.*

Sieger sind alle, tosender Beifall und Jubelgeschrei brechen aus.“

Ziele:

- Kooperation üben
- kreativ sein
- improvisieren
- Körperkontakt
- pantomimische Darstellung

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Eigene Notizen

Schnulze

Teilnehmerzahl: ab 8 Personen
Altersgruppe: alle Altersstufen
Dauer: mind. 5 Min.
Materialien: keine

Ablauf:

Einer ist der Regisseur, der die Szenen schildert, die anderen sind die Schauspieler und ahmen das Geschehen nach.

Rollen: Bäume, Sonne, zwei Hasen, Bank, Liebespaar, Jäger, Hund, zwei Sanitäter

Im Wald geht die Sonne auf

„Die Bäume wiegen sich im Wind, zuerst schwach, dann immer heftiger. Dazu kommt die aufgehende Sonne.“

Alle Spieler, die als Bäume im Wald stehen, pusten kräftig und wedeln mit den Armen über dem Kopf. Die „Sonne“ geht in die Hocke und kommt langsam hoch. Dabei wird mit den Armen ein Kreis gezeichnet.

Eine Bank - zwei fröhliche Hasen

„An diesem frischen Sommermorgen - die Sonne geht gerade auf - weht von Westen ein warmer Wind. Ein Hase ist zu dieser frühen Stunde schon wach. Fröhlich hoppelt er durch den Wald. Nur die alte Parkbank sieht traurig und verlassen aus.“

Zwei Spieler stellen die Bank dar, indem sie sich mit dem Gesäß zu einander hinknien. Ein Spieler stellt den Hasen dar.

Ein Liebespaar

„Der stille Frieden des Waldes wird jäh unterbrochen von zwei sich lautstark Küssenden. Die beiden sind verzückt von der Stimmung des Waldes. Da entdecken sie die alte Bank. Schnell setzen sie sich, um die Farbe ihrer Augen zu studieren. Kurze Zeit später nehmen sie ihre Umwelt nicht mehr wahr.“

.. ein Jäger mit seinem Hund

„Auch der Jäger hat sich auf den Weg gemacht, um mit seinem laut bellenden Waldi den Hasen zu jagen. Sofort hat der Hund die Fährte des Hasen gefunden und jagt ihn ohne Erbarmen. Der Jäger schimpft laut über seine eigene Kurzsichtigkeit und versucht mehrmals, den Hasen durch das Fernrohr seines Gewehres zu sehen. Erst als der Hund den Hasen zum dritten Mal vor die Flinte hetzt, wagt er zu schießen. Doch oh weh. Laut schreiend bricht der Mann, der gerade seine Liebe gestand, zusammen und fällt von der Bank. Hilflos schluchzt die zurückgelassene Geliebte. Da stürmen zwei Sanitäter in den Wald und tragen den Verletzten aus der Szene.“

Eingereicht von:
Sailler, Bettina
BV Ndb/Opf KV Dingolfing-Landau

Eigene Notizen

Persönlichkeiten

Teilnehmerzahl: beliebig
Altersgruppe: ab ca. 10 Jahren
Dauer: beliebig
Materialien: keine

Ablauf:

- ☞ Ein Spieler stellt sich der Gruppe vor. Er sei eine große Persönlichkeit, teilt aber niemandem mit, wer er sein will.
- ☞ Nun versucht die Gruppe durch Fragen herauszubekommen, wer er sei.
- ☞ Die Fragen müssen derart gestellt sein, daß sie nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können.

Vorbereitung:

Bildungsbeflissene Gruppenleiter können als Vorbereitung für dieses Spiel nach und nach **Karteikarten** mit Namen der Persönlichkeiten (auf der Vorderseite) und Zusatzangaben (auf der Rückseite) anlegen. Auch als Teil der Gruppenstunde nicht uninteressant!.

Eingereicht von:
Tuschl, Conny
BV Obb KV Erding

Eigene Notizen

EH-Schlange

Teilnehmerzahl: ab 4 Personen
Altersgruppe: 10 - 99
Dauer: ca. 60 Min.
Materialien:
- ★Plakatkarton, Kärtchen, Stifte
- ★ein altes Telefon
- ★Pflasterwundverbände (Pflaster)
- ★Heftpflaster
- ★Wundauflage, Dreiecktuch
- ★Scheren, Würfel
- ★Spielsteine (können auch Knöpfe, Korken usw. sein)
- ★Stadtplan

Ablauf:

- ☐ Der Gruppenleiter überträgt die „Schlange“ (s. nächste Seite) mit den Kindern auf einen großen Pappkarton.
- ☐ Kopf- und Schwanzende werden von den Kindern bunt angemalt.
- ☐ Es ist sinnvoll, die einzelnen Tragen und Antworten auf extra Karton zu schreiben.
- ☐ Wer zuerst eine Eins gewürfelt hat, beginnt.
- ☐ Wer auf eine schwarze Zahl kommt, muß folgendes tun:
  - Nenne die einzelnen Glieder der Rettungskette.
  - Nenne die Notrufnummer. Welche Meldungen müssen in einem Notruf vorkommen? Überlege Dir eine Unfallsituation - mach den Notruf. Benutze dazu das Telefon.
  - Erzähle den anderen, was in einer schmutzigen Wunde passieren kann.
  - Mache einen Fingerkuppenverband.
  - Aus welchen Bestandteilen besteht ein „Pflaster“?
  - Auf was müßt Ihr achten, wenn Ihr im Sommer Eis eßt, oder etwas Süßes trinkt?
  - Mache bei Deinem Nachbarn einen Dreiecktuchverband am Arm.
  - Frage Dein Gegenüber, wann und warum er seine letzte Tetanusimpfung bekommen hat. Wißt Ihr, wo in der Nähe Eurer Wohnung, Eures Spielplatzes ein Telefonhäuschen steht? tragt die Standorte der Telefonhäuschen in den Stadtplan ein. - Diese Frage gemeinsam beantworten! -

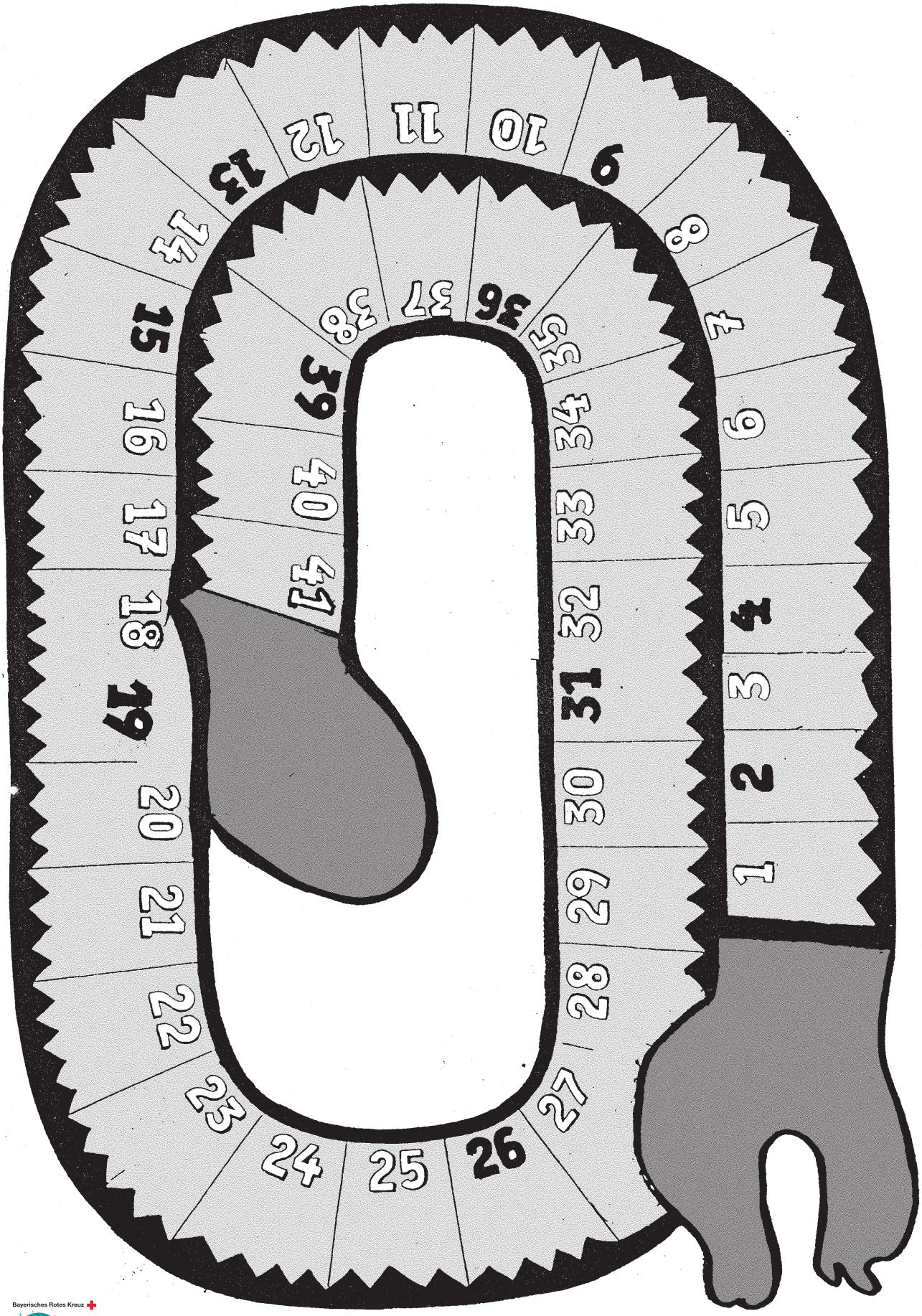
Alle Aufgaben und Fragen können in Teamarbeit gelöst werden!

Eingereicht von:
Legl, Petra
BV Obb KV München

Dieser Vorschlag wurde auch dem Sammelband „Heranführung an die Erste Hilfe „ entnommen.

☐ **Eigene Notizen**

ERSTE-HILFE-SCHLANGE



Würfelspiel

Teilnehmerzahl: ab 4 Personen
Altersgruppe: 10 - 99
Dauer: ca. 60 Min.

Materialien:
- ★selbstgebauter Würfel mit folgenden Symbolen: ♦ ? ⮌ ⮊
- ★Kärtchen mit Begriffen aus Erster Hilfe
- ★Sicherheitsnadeln oder Klebestreifen

Ablauf:

- ☐ Jeder bekommt ein Kärtchen mit einem Begriff aus der Ersten Hilfe auf dem Rücken befestigt. Er soll nun den Begriff erraten.
- ☐ Der Würfel geht reihum. Je nach Würfelposition geschieht folgendes:
  - ♦ Eine Runde aussetzen
  - ? Eine Person wählen, welche Tips zu dem Begriff geben darf
  - ⮌ Dem linken Nachbarn eine Frage zu dem Begriff stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann
  - ⮊ Dem rechten Nachbarn eine Frage zu dem Begriff stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann
- ☐ Wer seinen Begriff errät, scheidet aus.
- ☐ Wer zuletzt übrig bleibt, hat verloren.

Eingereicht von:
Legl, Petra
BV Obb KV München

☐ **Eigene Notizen**

Wisser-/Nichtwisserspiel

Teilnehmerzahl: ab 4 Personen
Altersgruppe: 10 - 99
Dauer: ca. 60 Min.
Materialien: 4 Stühle, Fragekärtchen

Ablauf:

Vorbereitung:

- ☐ Die Kärtchen werden beschriftet, auf der Vorderseite steht eine Frage, auf der Rückseite die Antwort. Es gibt Wissenskarten, d.h. Fragen aus einem bestimmten Fachgebiet, und Spaßkarten, z.B. „welche Schuhnummer hat Fritz?“ zur Auflockerung.

Beispielfragen:
Welche Schichten hat die Haut?
Welche Blutdruckarten unterscheidet man?

- ☐ Zwei Stühle stehen am „Start“, zwei weitere gegenüber beim „Ziel“. Diese beiden werden beschriftet: Nichtwisser und Wisser.

Ablauf:

- ☐ Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet.
- ☐ Der Spielleiter gibt den Themenkreis bekannt, z.B. Erste Hilfe.
- ☐ Die beiden ersten aus den Gruppen sitzen auf den beiden Stühlen am „Start“.
- ☐ Sobald die erste Frage vom 1. Kärtchen gestellt ist, dürfen die beiden zu den Stühlen am „Ziel“ losrennen. Jeder versucht natürlich, den Wisserstuhl zu erorbern.
- ☐ Wer auf dem Wisserstuhl sitzt, darf die Frage als erster beantworten. Nur wenn er falsch antwortet, kommt der „Nichtwisser“ noch an die Reihe.
- ☐ Die Gruppe hat gewonnen, die am Schluß die meisten Punkte hat.

Vorsicht:**!**

- Nahkampferfahrene sind im Vorteil.
- Bei vielen bricht der Ehrgeiz durch, sie wollen unbedingt ihr Wissen beweisen und können gar nicht mehr aufhören.

Eingereicht von:
Legl, Petra
BV Obb KV München

☐ **Eigene Notizen**

Wir danken allen, die zur Entstehung dieser Arbeitshilfe beigetragen haben und planen schon die nächste ...

In Vorbereitung:

Spiele zur Kreativität

Spielen mit
Worten,
Rollen,
Ideen,
Bewegungen, ...

Wir suchen noch Beiträge und rufen daher jeden auf, der/die zu diesem Bereich Spiele kennt evtl. sogar selbst entwickelt hat, diese an uns zu schicken.

Bayerisches Rotes Kreuz

Jugendrotkreuz

www.jrk-bayern.de

BRK-Landesgeschäftsstelle
Jugendrotkreuz
Garmischer Straße 19 - 21
81373 München
Tel.: 089/9241-1342
Fax: 089/9241-1210
E-Mail: info@jrk-bayern.de