



Zusammenstellung einiger Spiele für Gruppenstunden und Freizeiten



Fallschirmspiele in Finsterau / Sommer 2002



Inhaltsverzeichnis:

Aktive Spiele	4
Störfunk	4
Alle sind dran.....	4
Fuchs und Eichhörnchen.....	4
Riesenknochen.....	5
Monster Blob	5
Bola	5
Schnell an Ort und Stell!.....	6
Drachenschwanz jagen	6
Smag	6
Schlange im Gras	6
Tausendfüßler	7
Superfalken 1,2,3	7
Seht her!	7
Dreiecksfangen	7
Hasenjagd	8
Fliegender Holländer	8
Virus	8
Wollknäuel.....	8
Do-do-do.....	9
Flamingo – Fangen	9
Tintenfisch.....	9
Du bist mein Schatz.....	9
Wäscheklammerspiel.....	10
Donauwelle	10
Flipper.....	10
Monkeys	10
Hallo wie heißt du?	11
Schneeballschlacht.....	11
Maus und Katze	11
Datenverarbeitung.....	12
Blindhauer.....	12



Gordischer Knoten.....	12
Eiland	12
Känguru kotz!	13
Regen.....	13
Klapperschlange	13
Das ist meine Nase!	14
Eins zum andern!	14
A-ram-sa-sa.....	14
Schlitzohr	14
Schuhsalat	15
Psychoshake.....	15
Reimpantomime.....	15
YingYang.....	15
Jamaquack.....	16
Mörder unter uns	16
Tanz der Vampire	16
Ein was?.....	16
Gruppenzählen.....	17
Bewegungslaufen.....	17
Eigenschaftsbälle	17
Paarspiele	18
Aura	18
Spiegelbild	18
Stand-Halten	18
Krabbengrabschen.....	18
Backe an Backe.....	18
Sprungfeder.....	18
Zehenfechtereie	19
„Wir üben den Aufstand“	19
Paartausendfüßler	19
Sockeln	19
Literatur:	19



Aktive Spiele

Störfunk

Es werden drei Gruppen gebildet: die Funker, die Störer und die Hörer. Dieses stellen sich nebeneinander in Reihen auf. Wobei die Funker und die Hörer außen sind.

Nun wird den Funkern ein Begriff gesagt (z.B. Sommerzeltlager), die Störer in der Mitte müssen sich überlegen wie sie die Funker daran hindern den Hörern über sie hinweg dieses Wort zu zuzurufen. Sie sollen also den Funk stören.(Das ganze darf aber nur verbal, also durch wildes Kreischen oder durch Wörter rufen passieren).

Auf Kommando rufen die beiden Gruppen los. Wenn die Hörer glauben das Wort verstanden zu haben geben sie ein verabredetes Zeichen und dürfen ihren Tipp abgeben. Wichtig ist das jegliche Art von Gestikulierung verboten ist.

Hat die Gruppe das Wort erraten werden die Plätze getauscht. Die Funker werden zu den Störern, die Störer zu den Hörern und die Hörer zu den Funkern.

Natürlich kann das Spiel auch als Wettbewerb gespielt werden, also auf Zeit hören oder mit nur einem Versuch das Wort richtig zu hören.

Alle sind dran

Im Prinzip zwei Varianten von Fängerles:

1. Invalidenfängerles:

Alle sind Fängerinnen, bei jedem Treffer muss man die Hand auf die getroffene Stelle legen, bei dritten Treffer ist man/frau erstarrt. Wenn nur noch eineR übrig hat dieseR gewonnen und es wird von vorne begonnen.

2. Brückenfängerles:

Es gibt (je nach Größe der Gruppe) 2-3 FängerInnen, wenn jemand abgeschlagen wird müssen die Beine (wie eine Brücke) gegrätscht und die Hände nach oben gehalten werden. Befreit werden kann nur durch eine andere Person die unter der „Brücke“ durchkriecht.

Fuchs und Eichhörnchen

Material: 2 gleichgroße Bälle (geeignet wären Volleybälle) und 1 kleinerer Ball (z.B. ein Tennisball).

Die Gruppe bildet einen Kreis. Die großen Bälle sind Füchse. Der kleine ist ein Eichhörnchen. Ziel des Spieles ist es, den Spieler mit dem Eichhörnchen-Ball mit einem der Fuchs-Bälle zu berühren. Die Füchse dürfen nur reihum weitergereicht werden, dass Eichhörnchen kann auch geworfen werden. Es muss aber immer gerufen werden welcher Ball momentan wo ist, also wenn einem ein Fuchs-Ball in die Hände kommt muss dies laut kundgetan werden!



Riesenknoel

Das Spiel funktioniert wie „Schere, Papier und Stein“ nur mit dem unterschied, dass die Figuren mit dem ganzen Körper dargestellt werden und in zwei Teams gespielt wird. Jedes Team überlegt sich gemeinsam ihre darzustellende Figur (diese werden anschließend erklärt!) auf Kommando rennen die Teams in Reihen aufeinander zu, jedes die ausgewählte Figur darstellend. Die Sieger erhalten eine Person aus dem anderen Team. Wenn man das Spiel bis zur Selbstauflösung spielt macht es allen Spaß, denn am Schluss gibt es nur eine Siegergruppe.

Es gibt zwei Varianten:

1. Drache, Jäger, Oma

Drache: die Arme zu riesigen Klauen nach oben gestreckt und wild brüllend.

Jäger: mit Pfeil vom Bogen abschießen und das passende Geräusch dazu.

Oma: gebückt mit Gehstock in der Hand und keifend.

Wobei der Drache die Oma auffrisst, der Jäger den Drachen tötet und die Oma mit dem Gehstock den Jäger verdrischt.

2. Zauberer, Riese, Elfe

Zauberer: macht eine wilde „Zauberbewegung“ mit den Armen und zischt fürchterlich

Riese: reißt die Arme nach ob und brüllt entsetzlich

Elfe: macht sich klein und stellt mit den Fingern die spitzen Ohren da, dabei winseln sie erbärmlich.

Hier besiegt der große Riese die Elfe, der Zauberer mit seinen Blitzen den Riesen und die Elfe mit ihrer Wendigkeit den Zauberer.

Monster Blob

Das gefräßige Monster Blob treibt sein Unwesen in einem abgegrenzten Spielfeld. Zu Anfang wird einE FängerIn bestimmt. Wer gefangen wird muss das Monster an die Hand nehmen und mit fangen. Das Monster wird also immer größer und größer.

Bola

Bola= Gummiball / Tennisball in einem Strumpf / Socke. Das Ganze an eine Wäscheleine gebunden.

EineR legt sich in die Mitte und fängt an die Bola kreisen zu lassen, zuerst langsam. Nach und nach gibt man/frau der Bola mehr Leine.

Nun können verschiedene Varianten gespielt werden:

1. Die SpielerInnen springen nach belieben in den Kreis und müssen ab dann immer über die kreisende Bola springen
2. Die SpielerInnen stehen im Kreis und müssen ab dem Moment in dem die Bola den Radius des Kreises erreicht hat über die Bola springen oder
3. Die SpielerInnen stehen im Kreis und halten sich an den Händen (ansonsten wie 2.)



Schnell an Ort und Stell!

Es werden immer Fünfergruppen gebildet. Wobei vier das Team sind und eineR die SpinnerIn. Nun muss sich die SpinnerIn in eine Position zu ihrem Team bringen (z.B. davor, dahinter mit in der Reihe...) das Team muss sich merken wie es formiert ist und welche Position es zu ihrem SpinnerIn hatte. Auf Kommando bewegen sich alle SpinnerInnen im Raum. Auf das Kommando „Schnell an Ort und Stell!“ muss das Team schnellstmöglich versuchen, wieder in gleicher Formation und Position zur SpinnerIn zu stehen. Wenn dies geschafft ist werden die Arme nach oben gestreckt und „Schnell an Ort und Stell!“ nochmals gerufen.

Drachenschwanz jagen

Dazu benötigt man eine Gruppe von mindesten 8-10 Leuten.

Die SpielerInnen stellen sich hintereinander auf, der Hintermensch legt die Hände um die Taille des Vordermenschens. Die letzte Person bekommt den Drachenschwanz (Tuch oder Schal). Nun ist der Drache fertig, er hat einen Kopf und einen Schwanz. Zu Anfang lässt er erst einmal ein paar ordentliche Brüller los. Und dann wird den SpielerInnen das Problem erklärt. Der Drache ist nämlich etwas verwirrt. Sein Kopf jagt am liebsten seinen Schwanz! Nun kann das Spiel beginnen: Der Kopf versucht den Schwanz zu fangen, der Schwanz will das natürlich nicht, nun hängt alles davon ab, welche Sympathien die Menschen in der Mitte haben. Wichtig ist, dass der Drache nicht auseinander brechen darf.

Wenn der Schwanz gefangen ist wird der Schwanz zum Kopf und die neue letzte Person zum Schwanz.

Variante: Es gibt mehrere Drachen die versuchen gegenseitig ihre Schwänze zu jagen.

Smag

Der Drache Smag bewacht einen Schatz (z.B. Tuch), welcher vor ihm auf dem Boden liegt. Der Rest der Gruppe bildet einen Kreis um Smag. Nun versuchen sie alle Smags Schatz zu stehlen. Wenn er sie allerdings dabei erwischt, d.h. sie berührt erstarren sie zu Stein, bis der Schatz gestohlen ist. Der erfolgreiche Dieb wird neuer Smag.

Schlange im Gras

Die Startschlange liegt bäuchlings im Gras. Der Rest der Gruppe hockeln sich um sie und berühren sie mit einem Finger. Wenn die Spielleitung „Schlange im Gras!“ ruft, hüpfen alle so schnell wie möglich von der Schlange weg. Wer berührt wird, wird auch mit zur Schlange.



Tausendfüßler

Es werden zwei Reihen gebildet. Diese stehen Rücken an Rücken. Eine der Reihen geht einen Schritt nach links. Die Beine werden gegrätscht. Nun wird sich gebückt und mit überkreuzten Armen dem linken und dem rechten Gegenüber eine Hand gegeben. Nun wird versucht in dieser Konstellation eine bestimmte Strecke zurückzulegen, ohne zu zerbrechen.

Verschiedenen Varianten können sein:
mehrere Tausendfüßler bilden und ein Tausendfüßler-Rennen veranstalten
einen Slalom oder Hindernisrennen.

Superfalte 1,2,3

Benötigt wird ein abgegrenztes Spielfeld, auf der einen Seite steht die komplette Gruppe, ihr gegenüber steht eine einzelne Person „Superfalte“.

Superfalte ruft: „Ich bin der Superfalte!“ Dann versucht die Gruppe auf die gegenüberliegende Seite zu kommen und „Superfalte“ auf die andere. „Superfalte“ versucht natürlich Leute zu fangen. Wenn er jemanden hat, umarmt er ihn, versucht ihn hochzuheben und schreit dabei: „Superfalte 1,2,3“. Die gehobene Person wird ebenfalls zum Superfalten.

Den Kampfschrei kann man natürlich austauschen: z.B.: nepalesischer Grunzochse, Flötottos oder Neustädter Falkenkidis.....

Seht her!

Es werden 2 Teams gebildet. Ein Rateteam und ein Schauspielerteam. Diese stehen sich auf zwei Ziellinien, die in etwa 10 m von einander entfernt sind gegenüber. Die Schauspieler müssen sich einen Ort und einen dafür typischen Beruf ausdenken. Nun beginnt die Hüpferei: Das S-Team macht zwei große Schritte auf das R-Team zu und schreit. „Hier kommen wir!“ Das R-Team macht nun auch zwei große Schritte auf die Schauspieler zu und ruft. „Woher kommt ihr?“. Das Rateteam geht wieder zwei große Schritte auf das R-Team zu und ruft den Namen des gewählten Ortes. Nun kommen wieder die Rater mit zwei Schritten und schreien: „Was arbeitet ihr?“ Und nun müssen die Schauspieler noch einmal zwei Schritte tun und ihren Beruf pantomimisch vor machen. Wenn der Beruf erraten wird müssen sie versuchen auf die gegenüber liegende Ziellinie zu gelangen, ohne von einem Rater erwischt zu werden, um zum Rater zu werden.

Dreiecksfangen

Es werden Vierergruppen gebildet. Drei machen ein Dreieck (d.h. sie halten sich an den Händen und kucken sich dabei gegenseitig an, also Köpfe nach innen.). Eine Person wird Schütze.

Der Schütze sucht sich eine Zielscheibe (eine der drei Personen im Dreieck) aus und gibt diese bekannt. Nun muss er versuchen, sein Ziel am Rücken zu berühren. Natürlich hält das Dreieck zusammen und lässt die Zielscheibe nicht im Stich. Der Schütze darf nur um das Dreieck laufen, sich also nicht darüber beugen. Danach durchwechseln.



Hasenjagd

Die Gruppe hockelt sich in einer Reihe auf den Boden; wobei immer abwechselnd in eine Richtung geschaut wird.

Der Spieler auf der einen Seite der Reihe wird Hase, der auf der anderen Seite wird Jäger. Nun versucht der Jäger den Hasen zu fangen. Es wird um die Reihe gelaufen. Der Hase kann allerdings sich eine Verschnaufpause erkaufen, indem er sich hinter(!) einen in der Reihe sitzenden hockelt „LOS!“ ruft und ihn aus der Reihe schiebt. Und jetzt wird es kompliziert. Die Ausgewechselte Person ist nämlich nicht mehr Hase, sondern Jäger und der vorherige Jäger wird zum Hasen. Falls der Jäger den Hasen erwisch ist der draußen und der erste in der Reihe wird zum neuen Jäger.

Fliegender Holländer

Alle bis auf zwei stellen sich im Kreis auf und geben sich die Hände. Die Beiden außerhalb geben sich auf die Hände. Sie sind nun das Geisterschiff des „Fliegenden Holländers“ und suchen einen Hafen, an der Außenseite des Kreises. Wenn sie einen Hafen gefunden haben, trennen sie vorsichtig die Hände zweier Spieler und die wilde Hetzjagd beginnt: Geisterschiff händchenhaltend in die eine Richtung und anzulaufender Hafen ebenfalls händchenhaltend in die andere Richtung. Wer ist als erster im Kreis?

Varianten: um den Kreis hüpfen, rückwärts laufen, huckepack....

Virus

Es wird ein abgegrenztes Spielfeld benötigt. Jemand wird zum Virus ernannt. Dieser hält einen Softball in der Hand. Alle anderen sind weiße Blutkörperchen, wenn der Virus eines von ihnen mit dem Ball berührt, wird es inaktiv und erstarrt. Wenn zwei andere Blutkörperchen es umarmen und „Kampf dem Virus!“ rufen, lebt es wieder. Wenn zwei sich an den Händen fassen, sind sie immun. Wenn sich vier zusammenfassen, den Virus umkreisen und „Gesund, gesund!“ rufen hat der Virus ausgespielt. Was natürlich nicht heißt, dass da kein neuer Virus kommen kann!

Wollknäuel

Es werden zwei Teams gebildet. Ein Team ist der „Knoten“, das andere die „Knotenlöser“. Der „Knoten“ setzt sich auf den Boden und verknotet sich mit Händen und Füßen. Nun müssen die „Knotenlöser“ versuchen, an der „schwächsten Stelle“ durch energisches aber doch sanftes (!) Ziehen den „Knoten“ zu lösen. Das Knotenlöser-Team wird von gelöstem Knoten zu gelöstem Knoten stärker. Danach Rollentausch.



Do-do-do

Es wird ein Spielfeld mit weichem Boden benötigt (Sand oder Wiese) benötigt. Das Spielfeld in zwei gleichgroße Seiten teilen. Dazwischen ist ein Streifen „Niemandsländ“. Nun wählt eine Mannschaft sich einen Spieler der einen „Vorstoß“ in die gegnerische Mannschaft wagt. Die gewählte Person muss es in einem Atemzug schaffen rüber zu rennen, möglichst viele zu berühren, und wieder ins eigene Feld zurück zu kommen. Damit erkannt werden kann ob der „Vorstürmer“ noch Luft hat, muss er ein gleichmäßiges „DODODODODO“ sagen. Dem anderen Team ist es natürlich erlaubt, den „Stürmer“ so lange festzuhalten, bis im die Luft ausgeht. Falls der Stürmer wieder mit Atem ins eigene Feld kommt, werden alle Berührten zu Mitgliedern seines Teams, schafft er es nicht, gehört er von nun an zum anderen Team. Beide Mannschaften sind abwechselnd dran.

Flamingo – Fangen

Eine Person wird zum Nilpferd (dieses springt, mit gegrätschten Beinen, gebückt und brüllt ganz fürchterlich), der Rest sind Flamingos (diese schreiten in kleinen Schritten vorwärts, wobei sie immer das Knie des angehobenen Beines ganz hoch zur Brust ziehen und dabei erbärmlich quicken). Nun versucht das Nilpferd in seiner hopsenden Art unter Gebrüll, die schreitenden, Knieanziehenden, quietschenden Flamingos, die natürlich versuchen zu fliehen, zu fangen. Alle erwischten Flamingos werden zu Nilpferden.

Tintenfisch

Spielfeld; links und rechts eine Ziellinie. Ein Tintenfisch, dieser steht auf einer Seite des Feldes, die übrigen werden zum Fischschwarm und stehen auf der anderen Seite des Feldes. Der Tintenfisch ruft: „Fischlein, Fischlein klein, schwimmt in meine See hinein!“ Nun versuchen die Fische auf die andere Seite des Spielfeldes zu kommen, ohne vom Tintenfisch berührt zu werden. Falls sie jedoch berührt werden, erstarren sie an Ort und Stelle. In der nächsten Spielrunde sind sie Fangarme des Tintenfisches, dürfen sich aber nicht von der Stelle bewegen.

Du bist mein Schatz

Benötigt wird ein begrenztes Spielfeld; Jeder sucht sich, ganz für sich und heimlich aus der Gruppe einen Schatz. Auf ein bestimmtes Zeichen läuft jeder um seinen Schatz im Kreis herum. Und zwar fünfmal. Nun läuft aber auch jeder Schatz um seinen Schatz und ein mittelgroßes Chaos entsteht. Wer es geschafft hat schreit „STOPP!!!“. Dann beginnt man wieder von vorne. Schatz suchen und umrunden...



Wäscheklammerspiel

Jeder Spieler bekommt drei Wäscheklammern. Dieser muss er/sie gut sichtbar – und an Stellen, an die man auch hinlangen darf - an seine Kleidung heften.

Auf das Startzeichen wird Musik gespielt und die Spieler müssen versuchen bis zum Ende der Musik ...

1. ... so viele Wäscheklammern wie möglich oder
2. ... so wenig Wäscheklammern wie möglich an ihrer Kleidung heften zu haben.

Donauwelle

Alle Spieler setzen sich in einem Stuhlkreis auf. (Hier ist darauf zu achten, dass zwischen den Stühlen keine Lücken bleiben!)

Dann stellt sich ein Spieler in die Mitte und gibt das Startzeichen.

Die Spieler links vom freien Platz rutschen nun auf diesen weiter (die anderen nicht anschieben!), so dass sich die Gruppe nun im Urzeigersinn bewegt.

Der Spieler in der Mitte muss versuchen, den freien Platz zu ergattern. Um es den anderen zu erschweren, kann er mit dem Signal „Wechsel“ die „Rutschrichtung“ wechseln lassen.

Hat er es geschafft sich zu setzen, muss der Spieler der zu langsam gerutscht ist in die Mitte.

Flipper

Alle Spieler stellen sich in einem Kreis auf, so dass sie nach außen gucken. Nun grätschen sie die Beine, bücken sich und schauen durch ihre Beine in die Kreismitte. Dort stehen je nach Gruppengröße ein oder mehrere der Mitspieler, die mit einem Ball abgeschossen werden müssen.

Wichtig ist jedoch, dass die Spieler aus dem Kreis den Ball nur mit den Händen wegschubsen und NICHT werfen dürfen.

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler getroffen hat, darf dieser in die Mitte; der getroffene Spieler muss dafür in den Kreis.

Monkeys

Alle Spieler stellen sich locker in einem Kreis auf und stellen sich vor, sie wären Affen. Gemeinsam wird folgendes Lied gesungen und die entsprechenden Bewegungen dazu gemacht:

„If you look at me, a monkey you will see :/

Hey, monkey, attention, come on ...”

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. right hand | 4. left foot |
| 2. left hand | 5. turn around |
| 3. right foot | 6. in the middle |



Hallo wie heißt du?

Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um sich kennen zu lernen!

Alle Spieler, bis auf einen, stellen sich in einem Kreis auf. Der Spieler außerhalb des Kreises klopft nun einem anderen Spieler seiner Wahl auf die Schulter. Die beiden schütteln sich die Hände und Spieler 1 fragt: „Hallo wie heißt du?“, worauf Spieler 2 mit seinem Namen antwortet. Das ganze passiert dreimal; dann rennen die beiden Spieler in der Richtung in die sie gucken so schnell wie möglich um den Kreis. Auf der anderen Seite treffen sie sich wieder, das Frage-Antwort-Spiel wiederholt sich, nur dass dieses mal Spieler 2 mit dem Fragen beginnt. Danach versuchen beide so schnell wie möglich zurück in die freie Lücke im Kreis zu kommen. Der Spieler, der es nicht geschafft hat, muss sich einen neuen Mitspieler suchen.

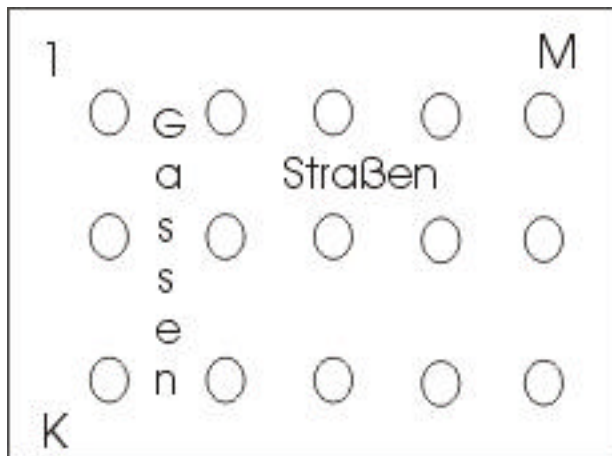
Schneeballschlacht

Das Spielfeld wird in zwei gleich große Hälften aufgeteilt. Die Spieler teilen sich ebenfalls in zwei Gruppen auf und bekommen eine Spielhälfte zugewiesen. Nun bekommt jede Gruppe die gleiche Anzahl an Zeitungsbällen (Schneebällen).

Auf ein Startzeichen beginnt die Musik zu spielen. Die Gruppen veranstalten nun eine Schneeballschlacht. Gewonnen hat die Gruppe, auf deren Spielhälfte am Ende der Musik am wenigsten Schneebälle liegen.

Maus und Katze

Die Spieler stellen sich nach folgendem System auf dem Spielfeld auf:



Spieler 1 ruft den anderen Spielern zu, ob sie mit ihren Händen Straßen oder Gassen bilden sollen. Die Katze muss die Maus fangen; beide dürfen sich aber nur durch die Straßen / Gassen fortbewegen. Spieler 1 muss der Maus helfen, indem er geschickt die Straßen in Gassen und umgekehrt wechseln lässt.



Ruhige Spiele

Datenverarbeitung

Eine super Möglichkeit, um heraus zu finden, mit wem man eigentlich spielt. Das Ziel des Spieles ist es, sich blind nach einem Prinzip zu ordnen.

Beispiele:

- Größe
- Alphabetisch (nach Vor- oder Nachnamen)

Blindhauer

Es werden 3er-Gruppen gebildet: Darin gibt es einen Künstler, ein Modell und einen Tonklumpen.

Tonklumpen und Künstler haben die Augen geschlossen. Das Modell setzt sich in eine phantasievolle Pose (das Modell muss diese aber 5 min aushalten können!). Der Künstler versucht nun durch ertasten des Modells den Tonklumpen genauso zu formen.

Variante: Gruppe von Modellen und Riesentonklumpen mit einer Schar von Künstlern.

Gordischer Knoten

Höchstens 10 Personen können mitspielen, ansonsten müssen Kleingruppen gebildet werden. Alle stellen sich im Kreis auf. Nun wird so eng zusammen gegangen, dass alle Schulter an Schulter stehen. Dann werden die Augen geschlossen und die Hände in die Mitte gestreckt. Als nächstes versucht jeder in jede Hand eine fremde Hand zu bekommen. Allerdings ist darauf zu achten, dass man nicht die beiden Hände einer Person abbekommt. So, und jetzt Augen auf und entwirren. Allerdings dürfen die Hände nicht ausgelassen werden. Höchsten umgreifen ist erlaubt, bevor sich jemand die Schulter auskugelt!!! Ist der Knoten zu lösen?

Eiland

Material: Frisbeescheibe

Die Frisbeescheibe wird auf dem Boden gelegt, die Mitspieler verteilen sich um die Frisbeescheibe. Nun kann man Lieder singen, klatschen oder auch Musik aus der Konserve spielen. Wenn allerdings „Eiland“ gerufen wird müssen alle versuchen so schnell wie möglich den Frisbee zu berühren. Der letzte scheidet aus, allerdings auch alle die sich gegenseitig berühren während sie den Frisbee berühren.



Känguru kotz!

Kreis bilden, eine Person in die Mitte, diese will dort natürlich nicht sein und hat die Möglichkeit durch das fehlerhafte oder langsame Verhalten der im Kreisstehenden sich daraus zu befreien. Das ganze funktioniert so: Der Mittemensch deutet auf eine Person und sagt z.B. „Waschmaschine“, diese Person wird zur Mitte der Figur und der linke und rechts Nachbar müssen im schnellst möglich dabei helfen, diese darzustellen. Der Mittemensch zählt in der Zeit ganz schnell bis 10. Wenn bis 10 die Figur falsch oder noch gar nicht zu Stande gekommen ist Muss die Person, auf die gedeutet wurde in die Mitte und versuchen sich zu befreien.

Figuren:

- | | | |
|------------------|-----------|---|
| - Känguru kotz: | Mitte | vorbeugen und in die Schüssel „kotzen“ |
| | Nachbarn: | Hände geben um eine Schüssel bilden |
| - Toaster: | Mitte | springt auf und ab und sagt „pling, pling“ |
| | Nachbarn | geben sich um den Toast herum die Hände |
| - Waschmaschine | Mitte | vorbeugen mit Kopf drehen und Wassergeräusche |
| | Nachbarn | ein Arm hoch und einer runter, sie bilden das Gehäuse |
| - Elefant | Mitte | Elefantenrüssel, „törööö!“ |
| | Nachbarn | Ohren |
| - Wetterhäuschen | Mitte | Mit Zeigefinger die Köpfe der Nachbarn berühren |
| | Nachbarn | drehen sich unter dem Finger |

Es können noch viele Figuren hinzugefügt werden, je nach Gruppe und Spaß!

Regen

Es wird im Kreis gesessen, die Augen geschlossen. Einer fängt an seine Handflächen aneinander zu reiben, linksherum muss weitergemacht werden, bis alle die Hände reiben. Dann geht es weiter mit schnipsen, klatschen, auf die Schenkel klatschen, in den Boden stampfen. Dann das ganze wieder rückwärts. Ganz zum Schluss nimmt man die Hand vom linken Nachbarn in die Hand, wenn alles still ist: „Augen auf!“

Klapperschlange

Material: zwei Blechdosen mit Steinen oder Rasseln

Ein Kreis wird gebildet. Dann werden zwei Schlangen die Augen verbunden und jede bekommt eine Rassel. Nun bewegen sie sich im Kreis. Die „Böse“ Schlange darf fünfmal rasseln, um die andere zu orten. Diese muss nämlich zurückrasseln. Die andere wiederum kann auch versuchen die „Böse“ zu orten, die muss nämlich auch zurückrasseln. Die Verfolgte darf so oft rasseln, wie sie sich traut.



Das ist meine Nase!

Dieses Spiel wird im Kreis gespielt. Einer zeigt z.B. auf sein Kinn und sagt: „Das ist meine Nase“ Nun geht es reihum weiter, der Nachbar muss nun auf ein Körperteil zeigen und sagen „das ist mein Kinn“, der nächste zeigt wieder auf etwas anderes und bezeichnet es als das vom Vorredner...immer schneller werden bis man sich hoffnungslos verheddert hat!

Variante: von Anfang an wiederholen?

Eins zum andern!

Es wird ein Kreis gebildet: Die Spielleitung steht in der Mitte. Die Gruppe klatscht und singt „Eines zum andern! Eines zum andern!“ Nun gibt die Spielleitung Kommandos wie „Beine an Beine!“ oder „Kopf an Kopf!“ die Gruppe tut dies dann.

A-ram-sa-sa

Im Kreis sitzend singen:

„A-ram-sa-sa, a-ram-sa-sa	(bei jeder Silbe abwechselnd mit den Händen auf die Oberschenkel klopfen!)
gulligulli gulligulligulli	(die Arme vor der Brust drehen)
ram-sa-sa	(wieder klopfen)
Wiederholen	
a-ramen, a-ramen	(Arme nach oben und sich mit dem Oberkörper
zum	Boden neigen)
gulligulli gulligulligulli	(Arme vor Brust)
ram-sa-sa	(Oberschenkel klopfen)

Bei jedem mal schneller und schneller werden!

Schlitzohr

Material: Murmel oder Stein

Gespielt wird im Kreis. Einer ist der Detektiv und ist in der Mitte. Die Gangsterband (also alle die außen im Kreis sitzen) versuchen ihr „Diebesgut“ (die Murmel) vor ihm zu verstecken. Sie müssen alle die Arme hinter dem Rücken haben und versuchen, die Murmel heimlich ohne entdeckt zu werden weiter zu geben. (Täuschungsmanöver gelten natürlich!) Um es dem Detektiv am Anfang nicht zu leicht zu machen, muss er erst einmal die Augen schließen, bis die Murmel ein paar Mal den Besitzer gewechselt hat! Auf Kommando darf er sie dann wieder öffnen. Wenn er jemanden erwischt wird dieser der neue Detektiv!



Schuhsalat

Alle sitzen im Kreis und werfen ihre Schuhe in die Mitte. Nun müssen alle die Augen schließen und sich blind zwei Schuhe schnappen und anziehen. So nun muss versucht werden sich so hinzustellen, dass die Schuhe wieder paarweise zusammen sind. Ausziehen natürlich nicht erlaubt.

Variante: Zwei Teams auf Zeit?

Psychoshake

Alle sollen sich eine Zahl von 1-3 aussuchen (für sich ganz still). Dann wird in todesstille die Seelenverwandtschaft gesucht. Und zwar durch Händeschütteln! (Die Hände werden so oft geschüttelt wie die gewählte Zahl!)

Variante: Zahlen werden vergeben und die Zahlenteams versuchen sich so schnell wie möglich zu finden.

Reimpantomime

Alle sitzen im Kreis. Einer ist immer der „Reimer“ er sagt: „Ich denke an ein Wort, dass sich (z.B.) auf LAUFEN reimt!“ Nun müssen die anderen versuchen dieses Wort zu erraten, allerdings dürfen ihre Tipps nur als Pantomime abgegeben werden. Wer er erraten hat darf als nächstes reimen.

YingYang

Alle sitzen im Schneidersitz im Kreis, legen die Hand auf die Knie und sagen inbrünstig „OOOOOOhmmmm!“ bis einer beginnt. Dieser legt seine Hand auf den Kopf und sagt „Ying“. Der Nachbar auf dem die Finger des „Ying“-Sagers zeigen macht weiter, er legt seine Hand unters Kinn und sagt: „Yang“, wieder ist der weiter an der Reihe auf den mit den Fingern gezeigt wurde, dieser zeigt mit dem Finger auf einen in der Runde und sagt dabei „Wooooongggg!“. Der Ausgewählte macht nun weiter indem er seine Hände vor der Brust faltet und mit dem Oberkörper nach vorne wippt und dabei „Jummeljummeljummel“ brabbelt. Dann geht es wieder von vorne los: Alle sagen „Ohm!“, nun muss der „Jummeljummel“-Mensch wieder mit „Ying“ anfangen. Wichtig ist das nach einiger Übung alles sehr schnell geht, denn wenn jemand etwas falsch macht (falsch Bewegung, falscher Einsatz oder falsches Wort...) scheidet der aus, bleibt aber im Kreis und darf sabotieren, so entsteht ein mittelgroßes Chaos denn bald sind es mehr Saboteure als Mitspieler! Wichtig: die Saboteure dürfen auch nicht mehr angespielt werden, d.h. bei „Ying“ oder „Yang“ ist einfach der nächste Nachbar dran, bei „Wong“ scheidet derjenige, der auf einen Saboteur gezeigt hat auch aus!!!



Jamaquack

Bei diesem Spiel werden zweidrittel der Mitspieler zu Jamaquacks (eine lustige Vogelart!), sie müssen die Augen schließen, mit den Händen ihre Fußgelenke umfassen und laut Jamaquacken. Das restliche Drittel der Spieler bildet das Jamaquack – Gehege indem sie einen Kreis um die anderen machen. Ein Paar im Kreis lässt sich los, denn das Gehege hat ein Loch. Nun müssen die blinden Jamaquacks versuchen das Loch im Gehege zu finden. Das Gehege kann natürlich mit sanften Schubsen nachhelfen oder sabotieren (je nach dem). Wenn ein Jamaquacker im freien ist darf er die Augen öffnen, er muss allerdings weiter quacken, damit seine Jamaquackgenossen auch den Ausgang finden.

Mörder unter uns

Es werden an alle Spieler Zettel verteilt, wobei auf einem ein Kreuz ist, dass ist der Mörder. Dieser tötet durch Augenzwinkern, eine bekanntlich grausame Art. Nun wird im Raum umher gegangen. Wird jemand angezwinkert muss dieser für sich bis 3 zählen und dann anfangen zu sterben, das Ganze sehr lautstark, wenn ich bitten darf! Der Mörder soll natürlich gefunden werden und deshalb kann jemand, wenn er einen Verdacht hat laut sagen: „Ich habe einen Verdacht!“ falls sich ein zweiter oder dritter findet der ebenfalls glaubt den Mörder gefunden zu haben müssen die sagen: „Ich stimme den Verdacht zu!“ auf 3 müssen sie nun auf die vermutete Person zeigen, falls sie richtig liegen werden die Zettel neu verteilt, tippen sie unterschiedlich oder falsch müssen sie zur Strafe sterben.

Tanz der Vampire

Alle schließen die Augen (es ist schließlich Nacht) und wandern umher. Der Vampir wird heimlich durch ein streichen über den Rücken ernannt. Auch dieser hat weiterhin die Augen geschlossen. Wenn ein Vampir nun einen Menschen erwischt packt er diesen natürlich sehr sanft(!) dafür aber mit einem blutrünstigen Schrei und verwandelt in so in einen Vampir, dass arme Opfer muss seiner Angst natürlich auch Luft machen um danach als Vampir ebenfalls Beute zu machen. Beißen sich zwei Vampire gegenseitig sind sie erlöst und werden wieder zu Menschen.

Ein was?

Material: 2 kleine Bälle (unterscheidbar)

Es wird ein Kreis gebildet. Der 1. gibt dem 2. den Ball und sagt „Das ist ein Apfel!“ 2 fragt „Ein was?“ 1 bestätigt „Ein Apfel!“ 2 gibt 3 den Ball und sagt: „Das ist ein Apfel!“ 3 fragt: „Ein was?“ nun ist 2 aber verunsichert und fragt 1 noch einmal: „Ein was?“ 1 bestätigt „Ein Apfel!“ nun sagt 2 zu 3 überzeugt „Ein Apfel!“ so geht das dann immer ein Stück vor und wieder weit zurück!

Variante: - entgegengesetzt ein Ball der ein Banane ist
- schwierigere oder lustiger Wörter z.B. Waschelheliumkompott, Flötotto



Gruppenzählen

Die Gruppe sitzt in einem Kreis und hat die Augen geschlossen. Nun muss die Gruppe versuchen von 1 bis 20 zu zählen. Es darf dabei nicht abgesprochen werden, wer mit der eins beginnt, wer weiterweiter macht...

Wenn mehr Spieler gleichzeitig die nächste Zahl nennen, wird wieder neu bei eins begonnen.

Bewegungsläufen

Alle Spieler bewegen sich frei im Raum. Einer macht eine Bewegung vor, die alle die sie sehen nachmachen müssen.

Jeder kann einfach mit einer neuen Bewegung beginnen. Auch jetzt müssen wieder alle diese Bewegung nachmachen wenn sie diese sehen.

Eigenschaftsbälle

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Ein Ball wird von Spieler zu Spieler weiter geworfen (Achtung: die Reihenfolge muss immer gleich bleiben) und dabei eine Eigenschaft genannt (z.B. der eigene Namen, das Lieblingsessen, ein Tier/Pflanze ...). Wenn der Ball wieder beim ersten Spieler angekommen ist wird der Ablauf wiederholt (gleiche Reihenfolge / gleiche Eigenschaft) bis dies flüssig funktioniert.

Dann wird ein neuer Ball genommen, das gleiche mit neuer Reihenfolge und neuen Eigenschaften geübt. Wenn alles gut klappt, können die Bälle gleichzeitig weiter geworfen werden.

Je nach Gruppe kann dies mit bis zu sechs Bällen klappen!



Paarspiele

Aura

Die Paare stellen sich gegenüber und legen ihre Handflächen aneinander. Nun schließen sie die Augen und lassen ihre Hände wieder sinken. Nachdem sie sich drei mal um sich selbst gedreht haben, versuchen sie blind die Handflächen des Partners wieder zu finden!

Spiegelbild

Es werden Paare gebildet, wobei die Partner in etwa die gleiche Größe haben sollten. Nun wird einer zum Spiegelbild und muss die Bewegungen des Gegenübers (natürlich spiegelverkehrt) nachmachen. Lustig können hier alltägliche Vorgänge sein, z.B. die Morgentoilette!

Stand-Halten

Die Paare stellen sich eine Armlänge entfernt voneinander auf. Die Beine werden zusammen gelassen und die Handflächen aneinander gelegt. Durch drücken oder wegziehen der Handflächen soll versucht werden den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Varianten sind hier: flexible Beine; den Partner umarmen...

Krabbengrabschen

Nun werden alle zu Krabben: Das heißt mit Bauch nach oben auf allen Vieren krabbeln. Wichtig dabei ist das der Po den Boden nicht berührt. Nun versuchten die Paare, sich dazu zu bringen mit dem Po den Boden zu berühren. Allerdings müssen sie mit drei Gliedmaßen auf dem Boden bleiben! Variante: nur mit Füßen berühren!

Backe an Backe

oder Rücken an Rücken oder Hintern an Hintern. Beine schulterbreit gretchen. Auf „eins, zwei, drei“ versuchen die Paare sich mit durch Druck oder Entzug der Backe, des Rückens oder des Hinterns den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Sprungfeder

Die Partner stehen zwei Armlängen voneinander entfernt und gretchen die Füße schulterbreit. Nun lassen sich beide nach vorne fallen um wie eine Sprungfeder wieder in die Ausgangsposition zu gehen. Der Abstand wird immer vergrößert, so kann man sein Vertrauen zu seinem Gegenüber testen!



Zehenfechtere

Die Paare stehen sich gegenüber und halten sich an den Händen. Nun versuchen sie sich gegenseitig auf die Füße zu treten. Wer es drei mal geschafft hat, darf zu einem neuen Partner.

„Wir üben den Aufstand“

zu zweit: Rücken an Rücken auf den Boden setzen. Mit beiden Armen unterhaken und versuchen aufzustehen ohne sich loszulassen.

mit der Gruppe: alle setzen sich in den Kreis, Gesicht dabei nach außen. Die Nachbarn unterhaken und versuchen, dass alle gemeinsam aufstehen ohne loszulassen.

Paartausendfüßler

Die Paare stehen Rücken an Rücken über einer Linie und gretchen die Beine. Nun werden durch die Beine die Hände des Partners festgehalten und versucht über den Partner über die Mittellinie zu ziehen.

Variante: Versuchen eine Strecken zu laufen ohne loszulassen. Ein Rennen zwischen den Tausendfüßlern?

Sockeln

Material: zwei „Sockel“ (sie sollten ca. 30 cm hoch sein und eine kleine Standfläche haben, z.B. Baumstümpfe, Getränkekisten oder große Töpfe), ein circa 5 Meter langes Tau.

Die Sockel werden 2 Meter voneinander aufgestellt. Das Seil wird dazwischen gelegt. Nun müssen die beiden Gegner sich auf die beiden Sockel hockeln. Jeder bekommt ein Ende des Seiles in die Hand.

Auf das vereinbarte Startkommando wird das Seil eingeholt und durch ziehen oder nachlassen versucht den Gegner vom Sockel zu bekommen.

Variante: auf einem Bein stehend?

Literatur:

LeFEVRE, Dale (2002): Best of New Games. Faire Spiele für viele. Verlag an der Ruhr.

LeFEVRE, D. & STRONG, T. (1994): New Games. Fallschirmspiele. Verlag an der Ruhr.