

Spiele, Spiele, Spiele

Neue Ideen für „alte“ Jugendleiter!



Erlebnispädagogische
Spiele

Erstellung:
Eva Hefele
Doris Bachmeier

Oktober 2005

Inhaltsverzeichnis

Schäferspiel.....	3
Jurtenkreis.....	3
Nachtpfeifer.....	4
Bombenalarm.....	5
Fort Boyard.....	6
Das Burgspiel.....	8
Ich habe einen Geist gesehen.....	9
Das Sofa.....	10
Auf hoher See.....	11
Kreis der Einäugigen.....	12
Kistenfußball.....	12
Tot, Töter und Geist.....	13
Blinder Zyklop.....	14
Reise nach Jerusalem einmal anders.....	14
Hula Hup einmal anders.....	15
Sortiert euch.....	15
Zelt.....	16
Aufstand.....	16
Eimer leeren.....	17
Wassertransport.....	17
Mein linker Fuß.....	18
Das Nagelbrett.....	18
Abgehoben.....	19
Vehikelbau.....	20
Bau einer Bobbahn.....	22
Murmelbahn.....	22
Blind Figuren treten.....	23
Donkey.....	24
Deckenspiel.....	25
Rein in den Teich.....	25
Zahlenspiel.....	26

Schäferspiel

Gruppengröße:	ab 10 Personen
Altersgruppen:	alle
Material:	Spielfeldmarkierung, Augenbinden
Beschreibung:	Gruppe wird blind und ohne Worte ins Gehege geführt

Ihr habt auf einer ebenen Wiese vorher ein Gehege markiert, das einen nicht zu breiten Eingang hat, in das aber alle Leute bequem reinpassen. Die Gruppe bekommt außer einer Person, dem/der SchäferIn die Augen verbunden. Die/ der SchäferIn erhält nun die Aufgabe, die Gruppe in das Gehege zu führen und dabei sicher zu stellen, dass der "Zaun" (die Markierung) nicht niedergetrampelt wird. Er darf nicht mit der Gruppe sprechen und sie nicht berühren (schwieriger er darf sich auch nicht bewegen), andere Sachen sind erlaubt. Nach 5 min., in denen sich der/ die SchäferIn mit der Gruppe beraten darf, geht es los....

Jurtenkreis

Gruppengröße:	10 – 15 Personen
Altersgruppen:	ab 12
Material:	keines
Beschreibung:	Zusammenhalten an den Händen

Für dieses Spiel ist eine gerade Anzahl an Mitspielern nötig. Alle bilden einen Kreis, schauen zur Kreismitte und fassen sich an den Händen. Es wird mit „1“, „2“, „1“, „2“, ... durchgezählt. Auf ein Kommando lassen sich alle „Einser“ nach hinten und alle „Zweier“ nach vorne fallen. Es entsteht eine Zick-Zack-Formation, die sich gegenseitig hält. Die Gruppe kann versuchen, inwieweit sich jeder nach vorne bzw. nach hinten lehnen kann ohne dass der gesamte Kreis auseinander bricht.

Alternative

Anstelle sich mit den Händen zu halten, halten alle ein zu einem Kreis geknotetes Seil.

Nachtpfeifer

- Gruppengröße:** mind. 15 Personen
- Altersgruppen:** ab 10
- Material:** Großes abgegrenztes Spielgebiet (eben und offen ist am besten.), Fackeln, Windlichter, Pfeifen
- Beschreibung:** Nachtgeländespiel, bei dem die Nachtpfeifer zu fangen sind.

Vorbereitung:

Das Spielgelände wird durch Fackeln, Windlichter etc. markiert. Wichtig ist, dass das Spiel nur bei völliger Dunkelheit mit möglichst geringer Sichtweite gespielt wird. Eine klare Vollmondnacht kann schon zu hell sein.

Die Lichter bilden die Spielfeldgrenze und sollten erst mit dem Spielbeginn aufgestellt und angezündet werden.

Ablauf:

Die Nachtpfeifer verteilen sich auf dem Spielgelände. Es sind deutlich weniger Nachtpfeifer vorhanden, als Teilnehmer. Alle 3-5 Minuten pfeift jeder Nachtpfeifer auf seiner Pfeife. Die Teilnehmer versuchen nun, die Nachtpfeifer zu fangen. Haben sie einen Nachtpfeifer, bekommen sie ein Puzzleteil o.ä. (wie immer, ist die Storyeinbindung wichtig). Alternativ können gefangene Nachtpfeifer auch aus dem Spiel gezogen werden. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeit oder wenn alle Nachtpfeifer gefangen sind.

Bemerkung:

Die Nachtpfeifer sollten von Mitarbeitern gespielt werden. Wichtig ist, dass das Gelände ausreichend groß ist, damit die Nachtpfeifer eine reelle Chance haben. Ein Nachtpfeifer kann auch mitten durch Gruppen von Teilnehmern stapfen - das ist manchmal nicht die schlechteste Tarnung ;)

Bombenalarm

Gruppengröße:	ab 20 Personen
Altersgruppen:	ab 7
Material:	laut tickender Wecker
Beschreibung:	Eine laut tickende Bombe (Wecker) muss gefunden werden.

Auf einem abgegrenzten Gelände wird ein laut tickender Wecker versteckt, der die Bombe darstellt. Dann wird 'Bombenalarm' ausgelöst. Die Teilnehmer müssen die Bombe finden, bevor sie hochgeht (=Wecker klingelt).

Das Ganze lässt sich natürlich auch im Haus als Indoor – Variante spielen. Denkbar sind auch mehrere Wecker, von denen nur einer die echte Bombe darstellt. Alles andere sind Attrappen.

Fort Boyard

Gruppengröße: ab 30 Personen

Altersgruppen: alle

Material: entsprechend den Aufgaben

Beschreibung: Jede gelöste Aufgabe gibt einen Schlüssel um nach Fort Boyard zu kommen

Die Gruppe wird in Kleingruppen eingeteilt zu je ca. 6 Personen.

Die Gruppen dürfen die Teilnehmer pro Station selbst bestimmen, aber jeder muss mindestens einmal im Mittelpunkt stehen.

1. Station: gutes Orientierungsvermögen

1 Teilnehmer sucht in einem vollkommen abgedunkelten Raum nach den Kommandos der Mitspieler (die wissen, wo der Schlüssel liegt) den Schlüssel. Umgefallene Stühle, .. bilden natürliche Hindernisse.

2. Station: physikalische Kenntnisse

Vorbereitung: Es werden 1 gekochtes Ei, Flasche, Streichhölzer, Kerze, 1 l Wasser, 1 Schnürband, Löffel, Messer bereitgestellt.

Aufgabe ist es, das gekochte Ei in die Flasche zu bekommen, ohne dass dieses vorher zerkleinert wird.

Lösung: in die Flasche brennende Streichhölzer; Ei vorsichtig mit der dünnen Seite nach unten auf den Flaschenhals setzen; wird nach innen gezogen. Alle anderen Dinge sind nur Ablenkung.

3. Station: Kraft

1 Stuhl soll nur an einem Stuhlbein hochgehoben werden. Dieses klappt nur, wenn man den Trick kennt, die Kraft durch bestimmte Verlagerungen richtig einzusetzen.

4. Station: Schnelligkeit und Geschicklichkeit

2 Teilnehmer sollen dünne Papierschlängen (Luftschlangen) von einer hohen Wäscheleine angeln und zu einer möglichst langen Schlange zusammenknoten. Es wird eine Zeit von 2 Minuten vorgegeben. Die Länge zählt.

5. Station: Geschicklichkeit und Hunger

1 Teilnehmer soll mit bloßen Füßen ohne Zuhilfenahme der Hände eine Banane schälen und essen. Zeitvorgabe: 2 Minuten

6. Station: Rätselkönig

Dieses ist der Rätselkönig, denn jede nicht bestandene Aufgabe an einer Station darf durch das Lösen einer schwierigen Rätselaufgabe gelöst werden. Zum Rätselrater wird ein Teilnehmer bestellt, der entsprechend oft zum Rätselkönig muss. Die abschließende Rätselaufgabe dürfen alle Mitglieder lösen, um den letzten Schlüssel zu ergattern. Die Gruppe mit den meisten Schlüsseln gewinnt.

Hier noch weitere denkbare Stationen:

- 1) Band/Schal von 1m Länge an beiden Enden anfassen und einen Knoten machen ohne ein Ende loszulassen.
- 2) Mutprobe in einen Eimer mit Gülle, fassen und den Schlüssel herausangeln.
- 3) Dosenstemmen: 2 Dosen mit ausgestreckten Händen so lange wie möglich halten. Ab 2 Minuten wird der Schlüssel vergeben.
- 4) Gruppenlösung (toll als Abschlusspiel) Alle Mitglieder der Gruppe sollen sich so platzieren, dass jeder auf den Knien des Hintermannes zum Sitzen kommt. Dieses klappt nur, wenn die Gruppe einen Kreis bildet.

Das Burgspiel

Gruppengröße:	10 – 30 Personen
Altersgruppen:	alle
Material:	2 abgetrennte Räume
Beschreibung:	Von außen in eine Gruppe hineinkommen

Es werden zwei Gruppen gebildet, wobei die eine den Raum verlässt. Die im Raum verbliebenen bekommen die Aufgabe eine Burg zu bauen, indem sie einen geschlossenen Kreis mit dem Köpfen nach innen bilden. Sie einigen sich vorher auf ein Zeichen, welches zum Eintritt in ihre Burg berechtigt. Dieses Zeichen sollte aus einer Berührung bestehen, die weder ehrverletzend noch schmerzvoll sein darf und nicht so komplex ist, dass sie nicht erraten werden kann (z.B. antippen der rechten Schulter...).

Die andere Gruppe wird hereingebeten. Sie muss nun das Zeichen herausfinden, welches Eintritt in die Burg gewährt. Dabei solltet ihr als Spielleiter darauf achten, dass es nicht zu ehrverletzenden oder schmerzhaften Berührungen kommt. Ziel eines jeden ist es, in das Innere der Burg zu gelangen. Diejenigen, die es geschafft haben, dürfen es denen, die es 'außen' noch versuchen nicht verraten, welche Berührung zum Erfolg geführt hat.

Ich habe einen Geist gesehen

Gruppengröße:	10 bis 15 Personen
Altersgruppen:	alle
Material:	einen lang gestreckten Raum
Beschreibung:	Kleines Spiel für zwischendurch

Bei diesem Spiel handelt es sich nicht um ein recyclingfähiges Spiel, sondern um ein „Einwegspiel“. Man kann es mit denselben Leuten nur einmal spielen. Alle stellen sich in einer Reihe, Schulter an Schulter, auf. Ihr als Spielleiter steht am Anfang der Reihe. Es ist wichtig, dass die Reihe dicht genug steht und das während des Spiels auch so bleibt. Als Spielleiter sagt Ihr zu euerem Nachbarn in der Reihe: 'Ich habe einen Geist gesehen!' Dieser antwortet mit: 'Wo?' und sagt nun seinerseits zu seinem Nachbarn: 'Ich habe einen Geist gesehen!' Der fragt wiederum: 'Wo?'. Das Ganze geht immer so weiter, bis der letzte in der Reihe sein 'Wo?' losgeworden ist. Der ganze Vorgang wird insgesamt viermal durchgeführt:

1. Durchgang: - nur sprechen: 'Ich habe einen Geist gesehen!' - 'Wo?' - usw.
 2. Durchgang: - wie 1. Durchgang, nur mit der rechten Hand ständig auf etwas zeigen, diese Bewegung wird immer wieder von allen, die 'drankommen' wiederholt, solange das Spiel läuft. Irgendwann zeigt dann die ganze Reihe mit der rechten Hand auf etwas.
 3. Durchgang: - wie 2. Durchgang, linke Hand kommt dazu und zeigt auf irgendetwas. Irgendwann sind dann alle Hände in Bewegung.
 4. Durchgang: - wie 3. Durchgang, nur hockt sich derjenige hin, der 'Ich habe einen Geist gesehen' gesagt hat. Die Hände bleiben dabei stets in Bewegung.
- Ergebnis: Alle sind in der Hocke, bewegen die Arme und wissen nicht wozu... Und nun kommt Ihr: Sobald der Letzte in der Reihe sein 'Wo?' gefragt hat, brüllt Ihr so laut Ihr könnt: 'Daaaaaaa' und schubst Eueren hockenden Nachbarn an, so dass die ganze Reihe vom Dominoeffekt erfasst wird und synchron umfällt.

Das Sofa

Gruppengröße:	8 - 16 Personen
Altersgruppen:	7 - 99
Material:	Stifte und Papier
Beschreibung:	Mit Nachdenken und Gedächtnisleistung den eigenen Mitspieler einen Platz auf dem Sofa sichern.

Stellt einen Kreis aus Stühlen auf, ihr braucht einen Stuhl mehr als es SpielerInnen gibt. Jede/r schreibt nun seinen/ihren Namen auf einen Zettel und faltet ihn. Die Zettel werden gemischt. Dann werden die Zettel wieder verteilt (verdeckt). Jeder Mitspieler reagiert nur noch auf den Namen, der auf seinem Zettel steht. Der Name ist geheim!

Nun werden alle Teilnehmer in zwei Gruppen geteilt (z.B. durch auslosen, abzählen, Jungen/Mädchen, ...), diese spielen nun gegeneinander. Als letzte Vorbereitung sucht Ihr Euch (variabel je nach Anzahl der SpielerInnen) vier Stühle des Stuhlkreises aus, sie bilden nun das "Sofa", und besetzt sie mit je zwei Mitgliedern aus jeder Mannschaft.

Nun geht's los: Der rechte Nachbar des freien Stuhls kann immer eine(n) Spieler(in) per Namensnennung herbeiwünschen. Doch Achtung: Ihr habt andere Namen! Und damit Ihr Euch nicht zu schnell die Namen merken könnt, tauschen nach jedem Platzwechsel die beiden Akteure, d.h. Wünscher und Platzwechsler, ihre Zettel und bekommen damit auch einen neuen Namen.

Gewonnen ist das Spiel, wenn eine der Mannschaften das Sofa komplett "besitzt".

Auf hoher See

Gruppengröße:	10 – 99 Personen
Altersgruppen:	8 – 99
Material:	langes Seil, oder mehrere kurze Seile, großer Raum
Beschreibung:	Gemeinsam über den Ozean steuern

Die Spieler bilden ein "Schiff", indem sie sich so hinstellen, dass ein Schiff in seiner Umrisslinie (Draufsicht) entsteht. Damit die so gebildete Form nicht so schnell verloren geht, umfassen die Spieler ein Seil, das um sie herum gespannt wird.

Der Schiffsrumpf wäre so gebildet. Zwei oder mehr Spieler stellen sich in die Mitte des Schiffes und verschränken die Arme miteinander. Das sind die Aufbauten. Ein Spieler klettert auf ihren Rücken: Das ist der Kapitän. Er gibt seemännische Kommandos: "Maschinen Stop!", "halbe Kraft voraus (oder zurück)", "volle Kraft voraus!", (10, 20, 30° Backbord (links) (oder Steuerbord (rechts))). Das Schiff bewegt sich gemäß diesen Kommandos, ohne dass es dabei seine Form verliert. Spielziel ist es, ein gutes Schiff zu werden, das über den Ozean fahren kann und auch Anlegemanöver heil übersteht. Haben sich die Spieler nach einiger Zeit aufeinander eingestellt, kommen die ersten Schwierigkeiten: Eine Ozeanwelle rollt heran. Zwei Mitspieler spannen ein Seil (zunächst nicht höher als 30 cm) und bewegen sich auf das Schiff zu. Das Schiff muss diese Welle ohne großen Schaden überstehen: Die Spieler steigen gleichmäßig und stetig über das Seil hinweg, ohne dass sie dabei durcheinander geraten.

Kreis der Einäugigen

Gruppengröße:	8 – 30 Personen
Altersgruppen:	5 – 99
Material:	Viel Material zum Zudecken
Beschreibung:	Schau mir in die Augen, Kleines!

Die Gruppe teilt sich in zwei Kleingruppen auf, eine Gruppe geht aus dem Raum. Aus der zweiten Gruppe wird nun ein/e TeilnehmerIn auserkoren, als Einäugige/r sich unter Decken, Jacken und Tüchern von den anderen so weit zudecken zu lassen, bis eben nur noch ein Auge zu sehen ist. Dann verstecken sich die übrigen TeilnehmerInnen im Raum und rufen die erste Gruppe wieder herein. Deren Aufgabe ist es, anhand des Auges zu erkennen, wer sich hinter dem/der Einäugigen verbirgt. (Die Gruppe sollte so fair sein, nicht im Raum zu suchen und somit abzuzählen, wer von der versteckten Gruppe fehlt, folglich also der/die Einäugige sein muss!). Dann tauschen die Gruppen.

Kistenfußball

Gruppengröße:	5 – 20 Personen
Altersgruppen:	6 - 99
Material:	Für jeden eine Getränkekiste, Fußball
Beschreibung:	Fußballspielen etwas anders

Jeder Mitspieler bekommt eine (Getränke-) Kiste, die es zu verteidigen gilt. Mit einem Ball können Tore in/an die Kisten geschossen werden. Ist ein Ball in/an einer Kiste, wird sie aus dem Spiel genommen. Der dazugehörige Mitspieler darf trotzdem weiterspielen. Die letzte Kiste/der letzte Mitspieler gewinnt. Am Anfang ist dieses Spiel ein reines Wettkampfspiel, zum Ende hin ist jedoch Kooperation gefragt, um auch die letzte Kiste zu erwischen.

Tot, Töter und Geist

Gruppengröße:	2 - 15 Personen
Altersgruppen:	10 - 99
Material:	keines
Beschreibung:	Buchstaben ergeben nach und nach ein Wort

Es gilt Worte (nur Substantive) aus einzelnen Buchstaben zu bilden. Dabei nennt jeder Mitspieler der Reihe nach einen Buchstaben. Zusammengesetzt müssen die Buchstaben ein richtiges Wort ergeben (keine Phantasieworte bilden!). Wer den letzten Buchstaben des Wortes nennt, beendet die Runde und verliert 1 "Leben" und ist "tot". Er hat aber noch 2 weitere Leben und darf die nächste Runde mit einem neuen Buchstaben beginnen. Das Ganze geht solange, bis er wieder den letzten Buchstaben des Wortes nennt und ein "Leben" verliert (= "töter"). Verliert ein Spieler sein 3. Leben, ist er ein "Geist", d.h. er scheidet aus und darf von den übrigen Mitspielern nicht mehr beachtet werden! Als Geist versucht er nun irgendwie die Aufmerksamkeit der anderen auf sich zu ziehen. Gelingt ihm das, verliert der Mitspieler, der auf den Geist eingegangen ist ein Leben! Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist.

Wichtig: Zusammengesetzte Substantive werden nicht gewertet! Zum Beispiel: es wurden bereits die Buchstaben E und I genannt. Damit ist ein fertiges Wort schon gebildet und kann nicht von dem Spieler der an der Reihe ist verlängert werden (z.B. zu "Eiersalat").

Blinder Zyklop

Gruppengröße:	5 - 30 Personen
Altersgruppen:	5 - 99
Material:	Augenbinden, evtl. Markierung eines Kreises
Beschreibung:	Der Zyklop hält unschuldige in der Höhle gefangen, durch einen Ausgang müssen alle unentdeckt die Höhle verlassen

Alle SpielerInnen befinden sich in einem Raum oder innerhalb einer Markierung in der Größe eines Raumes, die der Anzahl der SpielerInnen angemessen ist. Der Raum hat nur einen Ausgang. Einem Spieler werden als "blinden Zyklopen" die Augen verbunden. Die anderen SpielerInnen sind die Gefangenen, die versuchen müssen, dem Zyklopen aus der Gefangenschaft zu entkommen. Die Gefangenen dürfen den Zyklopen nicht berühren, auch nicht aus Versehen, sonst scheiden sie aus.

Ist allen SpielerInnen die Flucht geglückt oder hat der Zyklop sie erwischt, ist die Spielrunde zu Ende. In der nächsten Runde ist der Allerletzte der Gefangenen aus der Vorrunde, der erwischt wurde, oder erfolgreich geflohen ist, der neue "blinde Zyklop".

Reise nach Jerusalem einmal anders

Gruppengröße:	beliebig
Altergruppe:	ab 8 Jahre
Material:	Stühle, Musik
Beschreibung:	Bei dieser Reises nach Jerusalem werden alle mitgenommen

Am Anfang werden Stühle entsprechend der Anzahl der Teilnehmer, wie bei der „Echten“ Reise nach Jerusalem aufgestellt. Alle Mitspieler gehen um die Stühle, bei Musikstopp springen alle auf die Stühle, dabei ist es egal, wie viele Personen auf einem Stuhl stehen, wichtig ist, dass alle auf den Stühlen stehen. Nach jeder Runde wird ein Stuhl entfernt. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Mitspieler nicht mehr auf dem Stuhl gehalten werden kann.

Hula Hup einmal anders

Gruppengröße:	6 - 16 Personen
Altersgruppen:	6 - 99
Material:	pro Mitspieler ein Hula Hup Reifen
Beschreibung:	Alle müssen durch die Hula Hup Reifen

Die Gruppe steht im Kreis dabei halten sich nebeneinanderstehende Mitspieler durch einen Reifen hindurch an den Händen. So bildet sich ein Kreis, in dem genauso viele Reifen um die Hände der Spieler hängen, wie Personen an dem Spiel teilnehmen. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, durch alle Reifen so hindurchzusteigen, dass sich niemals während des Spiels zwei Reifen berühren, dabei müssen die Hände immer zusammen bleiben. Ist jeder wieder an seinem Platz, ist die Aufgabe bewältigt. Noch schwerer wird die Aufgabe, wenn die Spieler verbundene Augen haben.

Sortiert euch

Gruppengröße:	5 - 99 Personen
Altersgruppen:	5 - 99
Material:	keines
Beschreibung:	Die Gruppe muss sich ohne Worte sortieren

Zwei Gruppen sollen sich sortieren ohne sich dabei in irgendeiner Art und Weise zu verständigen. Sortiert wird z.B. nach Schuhgröße, Haarlänge, Hausnummer, Nasenlänge usw.

Welche Gruppe nach dem Startsignal als erste sortiert ist, hat gewonnen.

Bei einer großen Gruppe könnte eine Trillerpfeife o.ä. als Signalgeber nützlich sein.

Zelt

Gruppengröße:	10 - 20 Personen
Altersgruppen:	4 - 99
Material:	Schwungtuch
Beschreibung:	Gemeinsam unter einem Schwungtuch sitzen

Das Schwungtuch wird stehend 3x sehr hoch geschwungen. In der höchsten Stellung machen alle, das Tuch festhaltend, 3 Schritte in die Mitte, ziehen das Tuch hinter dem Rücken hinunter und setzen sich drauf. Durch diesen Fallschirmeffekt (Luft staut sich im Tuch) entsteht ein Zelt, in dem alle Mitspieler jetzt sitzen können. Innen kann sich vorgestellt, oder Geschichten erzählt werden.

Aufstand

Gruppengröße:	2 - 99 Personen
Altersgruppen:	5 - 99
Material:	keines
Beschreibung:	Leicht akrobatisches Kooperationspiel

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen und stellen sich in einer Reihe Rücken an Rücken gegeneinander auf. Jeder Spieler hackt sich nun mit seinem rechten und linken Mitspieler ein. Auf ein Kommando versucht nun die ganze Gruppe gemeinsam ohne Umfallen in die Hocke zu kommen. Das war noch der leicht Teil, denn nun wird der Aufstand geprobt. Auf Kommando stellen sich wieder alle hin.

Eimer leeren

- Gruppengröße:** 3 - 8 Personen
Altersgruppen: 10 - 99
Material: 2 Eimer; evtl. größere Steine; mind. 3 Seile
Beschreibung: Einen Wassereimer gleichzeitig mit vielen Personen leeren.

Ein Eimer ist mit Wasser gefüllt. Am Henkel sind viele Seile befestigt. Jeder im Kreis stehende bekommt ein Seilende in die Hand. Es gilt das Wasser im Eimer ohne es zu verschütten in einen anderen Eimer zu gießen.

Wassertransport

- Gruppengröße:** beliebig
Altersgruppe: ab 8 Jahre
Material: Wasser, für jeden Mitspieler einen Pappbecher
Beschreibung: Das Wasser muss von Pappbecher zu Pappbecher weitergegeben werden.

Aller Mitspieler stehen in einer Reihe, jeder hat einen Pappbecher im Mund. Der Erste in der Reihe hat seinen Pappbecher ca. 3/4 voll mit Wasser. Dieses Wasser muss nun von Mitspieler zu Mitspieler, d.h. von Pappbecher zu Pappbecher weitergegeben werden, dabei müssen die Pappbecher immer im Mund bleiben und es dürfen keine Hände zu Hilfe genommen werden. Bei vielen Mitspielern ist es Möglich, den Wassertransport als Staffel zu spielen.

Mein linker Fuß

- Gruppengröße: 4 - 25 Personen
Altersgruppen: 7 - 99
Material: keines
Beschreibung: Gemeinsam die Technik heraus finden

Alle sitzen im Kreis. Der / Die erste beginnt einen Körperteil falsch zu bezeichnen. (z.B. "Dies ist mein Ohr" und zeigt dabei auf sein Knie). Es gilt das System zu ergründen, nach dem die Körperteile benannt werden. Reihum sind alle MitspielerInnen an der Reihe. Der/Die nächste zeigt z.B. auf die Schulter und müsste es als den Körperteil bezeichnen, den der/die vorherige richtigerweise hätte nennen müssen (hier: "Dies ist mein Knie). Als nächstes wird irgendein anderes Körperteil als die Schulter bezeichnet. Das Spiel läuft so lange, bis alle TeilnehmerInnen das System verstanden haben.

Das Nagelbrett

- Gruppengröße: 8 – 18 Personen
Altersgruppe: ab 14 Jahre
Material: Soviel Nägel (6 x 180 mm) wie Mitspieler, ein Brett ca. 40 x 20 x 2 cm
Beschreibung: Alle Nägel müssen auf dem Nagelbrett ausbalanciert werden.

Jeder Spieler erhält eine Zimmermannsnagel. Einer der Nägel wurde vorher ca. 1 cm tief in das Brett eingeschlagen (der Nagel soll nicht durch das Brett durchgeschlagen werden), statt eines Nagels bekommt ein Mitspieler dieses „Nagelbrett“. Die Gruppe hat die Aufgabe, alle Nägel auf diesem einen Nagel im Brett auszubalancieren. Das Spiel ist beendet, wenn alle Nägel nicht mehr von den Spielern berührt werden, alle das Brett festhalten und natürlich alle Nägel auf dem einen Nagel ausbalanciert sind. Die Nägel dürfen den Boden (das Brett) nicht berühren und nicht verbogen werden.

Abgehoben

Gruppengröße:	8 – 18 Personen
Altersgruppe:	ab 10 Jahren
Material:	Eine Rolle Paketklebeband, 2 Holzklötze (leere Getränkekisten, Hocker o.ä.), mehrere Scheren
Beschreibung:	Ein Mitspieler wird an die Wand geklebt.

Die ganze Gruppe hat eine Rolle Paketklebeband zur Verfügung. Damit soll ein Mitspieler so an der Wand befestigt werden, dass dieser mit seinen Füßen den Boden nicht mehr berührt. Am Anfang wählt die Gruppe eine Spieler aus, der an die Wand geklebt wird, dieser darf so lange auf dem Holzklötz o.ä. stehen, solange er noch an die Wand geklebt wird, ist das Kleben beendet und die Gruppe der Meinung, das alles fest ist, wird der Holzklötz entfernt. Der Abgehobene sollte für mindestens 5 Sekunden an der Wand kleben, ohne mit den Füßen den Boden zu berühren.

Als Schwierigkeit könnte noch mit eingebaut werden, dass die Teilnehmer nach Anbringen des ersten Streifens nicht mehr miteinander reden dürfen.

ACHTUNG: Dieses Spiel kann nur gespielt werden, wenn das Klebeband an der Wand gut hält und sich auch wieder restlos ablösen lässt.

Vehikelbau

Gruppengröße:	12 – 20 Personen
Altersgruppe:	ab 14 Jahre
Material:	3 x (ein leerer Bierkasten, ein Stuhl, 4 Bretter, Schnüre, Stifte, eine Plastikplane, mehrere Luftballons, eine Rolle Tesafilm, Tücher, 10 Pfeifenputzer, eine Rolle Krepppapier, Blätter, Schere) Außerdem: ein Haus mit genügend Kleingruppenräumen
Beschreibung:	an drei Standorten soll das gleiche Vehikel gebaut werden.

Die Teilnehmer sind Mitarbeiter einer großen Firma. Diese Firma hat sich um einen Produktionsauftrag in Millionenhöhe beworben. Bekannt ist, dass es dem Kunden um kreatives Design bei höchstmöglicher Präzision geht. Folgender Test ist ausschlaggebend für die Vergabe des Auftrags:

Es muss der Firma gelingen, an drei verschiedenen Produktionsorten jeweils einen Prototyp des gewünschten Produkts anzufertigen. Dieses soll so beschaffen sein, dass eine Person darauf sicher transportiert werden kann. Alle bereitgestellten Materialien müssen verwendet werden.

Die zentrale Herausforderung besteht darin, dass alle drei Prototypen exakt baugleich sein sollen. Zusätzlich soll jede Produktionsstätte in eigener Regie folgende Begleitprodukte erstellen:

- eine technische Zeichnung des Prototyps (auf einem Poster),
- eine Bedienungsanleitung zum sicheren Gebrauch,
- eine Werbestrategie, bestehend aus einem attraktiven Namen, einem Verkaufsslogan und weiteren Marketingideen.

Für die jeweils originellsten Begleitprodukte können die Produktionsstätten Zusatzprämien erhalten.

Nach Bekanntgabe der Aufgabe teilt sich die Gruppe in drei gleichgroße Kleingruppen auf. Diese werden dann in ihre Produktionsstätten (Hongkong, Singapur, Taiwan) geflogen, wo sie alle die gleichen Baumaterialien vorfinden. Die Produktionsstätten der anderen Kleingruppen können nicht besucht werden.

Gemeinsame Besprechungen können jedoch in einem separaten Raum durchgeführt werden. Es dürfen hier allerdings weder schriftlich Notizen gemacht, noch solche mitgebracht werden. An einer Besprechung können jeweils ein oder zwei Mitarbeiter jeder Produktionsstätte

teilnehmen. Da die Besprechungszeit natürlich teuer ist, ist die gesamte, hierfür zur Verfügung stehende Zeit auf 30 (20) Minuten begrenzt. Innerhalb dieses Rahmens ist Häufigkeit und Dauer der Treffen Sache der Teilnehmer. Der Beginn der Besprechungszeit wird jedoch vom Spielleiter mit Redebeginn gestoppt, auch wenn noch nicht alle Vertreter der drei Produktionsstätten anwesend sein sollten. Das gleiche gilt analog auch für das Ende der Verhandlungen. Die gesamte Produktionszeit ist auf 90 (60) Minuten begrenzt.

Danach werden die Produkte im Besprechungsraum vorgeführt und verglichen. Der Kunde (Spielleiter) teilt mit, ob die Firma den Auftrag erhält, und die Sonderpreise für Zeichnung, Bedienungsanleitung und Werbestrategie werden verteilt.

Bau einer Bobbahn

- Gruppengröße: ca. 15 Personen
Altersgruppe: ab 12 Jahre
Material: für jede Gruppe einen baugleichen glatten Kuli ohne Clip
Beschreibung: Hier dürfen Kulis den Hang hinabrodeln.

Dieses Spiel ist nur im Winter möglich, wenn Schnee liegt, außerdem wird dazu ein Hang benötigt.

Die Gruppe wird in drei gleich große Kleingruppen eingeteilt, jede Gruppe bekommt einen Kuli. Bevor das Spiel beginnen kann, sollte der Spielleiter drei Startpunkte (auf der gleichen Höhe am Hang) und einen Zielpunkt (ca. 20 m von allen drei Startpunkten entfernt) im Schnee markiert haben. Jede der drei Gruppen bekommt einen Startpunkt und die Aufgabe eine Bobbahn für den Kuli zum gemeinsamen Zielpunkt zu bauen. Das gemeinsame an der Aufgabe, die Kulis der drei Gruppen müssen im Abstand von einer Sekunde im Ziel einlaufen.

Murmelbahn

- Gruppengröße: beliebig (Großgruppe wird in Gruppen zu je ca. 5 Personen geteilt)
Altersgruppe: ab ca. 8 Jahre
Material: pro Gruppe: 8 Bögen Papier (Postergröße), 1 Schere, 1 Tube Kleber
Beschreibung: aus Papier ist eine stabile Murmelbahn zu bauen

Jede Gruppe versucht mit dem vorgegebenen Material die größte, stabilste und schönste Murmelbahn zu bauen. Anschließend sollen diese angemessen präsentiert werden. Optimal wäre es, wenn bei jeder Gruppe ein Beobachter dabei ist, der Gruppenprozesse beobachtet und notiert. Am Ende bespricht der Beobachter mit den Gruppenmitgliedern seine Beobachtungen. Die Gruppenmitglieder könnten eine Analogie zwischen ihrer Aufgabe / Position in der Gruppen und den Bauteilen eines Autos herstellen (z.B. ich war das Steuerrad weil ..., ich war der Zünder weil ... etc.)

Blind Figuren treten

Gruppengröße: beliebig
Altersgruppe: ab 5 Jahre
Material: SCHNEE, pro Kleingruppe: eine Augenbinde, vier 6 m lange Schnüre, aufgezeichnete Figuren (evtl. mit Maßen)

Beschreibung:

Für dieses Spiel ist eine unberührte Schneefläche von Nöten.

Der „Blinde“ erhält die Aufgabe, eine einfache geometrische Figur in den Schnee zu treten. Nach dem Abnehmen der Augenbinde wird das Ergebnis mit der Aufgabenstellung verglichen.

Mögliche Aufgaben:

- Der „Blinde“ soll z.B. einen Kreis von 5 m Durchmesser treten, ein gleichseitiges Dreieck, eine Acht, eine Ziffer u.ä.
- Mehrere Gruppen spielen gegeneinander. Dem „Blinden“ darf z.B. durch Zurufe oder durch Summen geholfen werden.
- Es werden Fünfergruppen gebildet. Während sich der „Blinde“ in der Mitte eines Quadrats mit einer Seitenlänge von ca. 7 m aufstellt, begeben sich seine Mitspieler an dessen Ecken. Mit Hilfe je einer Schnur steuern die 4 Mitglieder, indem sie durch Seilzug Signale geben. Der „Blinde“ muss eine vorgegebene, durchaus schwierige Figur (z.B. Nikolaushaus, Stern, ...) stapfen. Es darf kein Wort gesprochen werden.
- Der „Blinde“ schreitet einen Kreis ab, den die anderen bilden und versucht anschließend den Mittelpunkt zu bestimmen. Dieser wird markiert und anschließend mit der richtigen Lösung verglichen, die Abweichung gemessen und verzeichnet.

Donkey

Gruppengröße:	egal
Altersgruppe:	ab 8 Jahre
Material:	Kärtchen, auf denen die Bedürfnisse der Esel stehen, für jeden Esel eines
Beschreibung:	Eselbesitzer müssen ihre störrischen Esel in den Stall bringen

Alle Teilnehmer, bis auf vier (bei kleinen Gruppen können es auch weniger sein), sind Esel. Esel können sehr störrisch sein. Die beiden Mitspieler, die keine Esel sind, sind die Besitzer der Esel und möchten diese, da es Abend ist, in ihren Stall bringen. Wie gesagt Esel können sehr störrisch sein. Die einzelnen Esel haben unterschiedliche Bedürfnisse, wenn diese erfüllt sind, gehen sie in den Stall.

Am Anfang werden die beiden Eselbesitzer vor die Türe geschickt, nun erfährt jeder Esel, unter welchen Bedingungen er den Stall betritt. Ist allen klar, wann sie in den Stall gehen, dürfen die Eselbesitzer hereinkommen und ihr Glück mit ihren Eseln versuchen, d.h. sie müssen für jeden Esel herausfinden, was dieser benötigt um in den Stall zu gehen.

Mögliche Bedürfnisse / Wünsche / Motivationen der Esel (dies können auch menschliche Bedürfnisse sein):

- will als erster in den Stall gehen
- geht nur in den Stall, wenn schon mindestens die Hälfte der Esel im Stall ist
- will getragen werden
- braucht gutes zureden, ohne jede Berührung
- will Schokolade
- braucht ein freies Wochenende
- möchte von mehreren in den Stall begleitet werden
- will beschimpft werden
- nur zusammen mit Esel y
- ...

Deckenspiel

- Gruppengröße: beliebig (gibt es zu viele Mitspieler, evtl. Kleingruppen bilden, diese können dann auch gegeneinander spielen)
- Altersgruppe: ab 8 Jahre
- Material: Decke
- Beschreibung: Die Gruppe muss eine Decke wenden

Alle Mitspieler stehen auf einer Decke, diese kann evtl. so klein zusammen gefaltet werden, dass die Mitspieler gerade noch Platz haben (dadurch wird der Schwierigkeitsgrad erhöht).

Nun muss die Gruppe die Decke wenden ohne diese zu verlassen.

Rein in den Teich

- Gruppengröße: egal
- Altersgruppe: ab 12 Jahre
- Material: Tische, Stühle, evtl. Augenbinden
- Beschreibung: Alle Mitspieler müssen in den Teich gelangen

Mit den Tischen wird ein Viereck gebildet. Zur Verfügung stehen noch die Stühle der Teilnehmer. Die Mitspieler stehen außerhalb des Tischvierecks. Nun ist es die Aufgabe der Teilnehmer in den Innenraum der Tische zu kommen, ohne die Tische mit irgendeinem Körperteil zu berühren. Sollte ein Mitspieler mit einem Körperteil einen Tisch berühren, wird ihm ein Handicap auferlegt (Augen verbinden, Arm fixieren, ...). Den Stuhl auf den Tisch zu stellen ist erlaubt, das wird den Teilnehmern aber nicht gesagt (was nicht verboten ist, ist erlaubt).

Das Ziel ist erreicht, wenn alle Mitspieler im Innenteil des Tischvierecks angekommen sind.

Zahlenspiel

Gruppengröße: beliebig

Altersgruppe: ab 14 Jahre

Material: Kärtchen mit Zahlen 1 – xx, xx = Anzahl der Mitspieler mal zwei

Beschreibung: Bei diesem Spiel zeigt sich, ob die Mitspieler richtig zählen können

Zur Lösung der Aufgabe stehen 30 min (40 min) Zeit oder fünf (sechs) Versuche zur Verfügung. Die Zeitmessung beginnt mit dem Ende der Erklärungen.

In einem anderen Raum liegen auf Kärtchen geschriebene Zahlen von 1 bis xx am Boden. Diese gilt es in aufsteigender Reihenfolge zu betreten. Dabei darf nicht geredet werden. Die Anordnung der Zahlen am Boden darf nicht verändert werden. Wenn eine Zahl betreten wurde, darf diese nicht mehr verlassen werden. Dies bedeutet, dass am Ende jede Zahl von je einem Fuß betreten wird und keine Zahl übrig bleibt. Für diesen Versuch stehen (xx + 4) Sekunden zur Verfügung. Die Zeit wird von dem Augenblick an gestoppt, an dem die erste Person den Raum betritt.

Ein Versuch wird abgebrochen, wenn

- die Zahlen nicht in aufsteigender Reihenfolge betreten werden (z.B. jemand tritt auf die 5, die 4 liegt aber noch offen da),
- die Zeitvorgabe nicht eingehalten wird,
- gesprochen wird,
- die Zahlen mit etwas anderem als den Füßen betreten werden.

Sobald ein Versuch abgebrochen wurde (durch die Spielleitung), müssen sich alle Teilnehmer in die Besprechungszone begeben, erst dort darf wieder gesprochen werden.

Außerhalb der Besprechungszone dürfen keine schriftlichen Aufzeichnungen gemacht werden.