

# Arbeitshilfe

# Spielesammlung

**Autorin:**  
Kristin Bauer

**Stand: Mai 2005**

**Verantwortlich für den Inhalt:**  
Jugend der Deutschen  
Lebens-Rettungs-Gesellschaft  
Landesverband Bayern e.V.  
Woffenbacher Str. 34  
92318 Neumarkt  
Tel.: 09181/3201-3  
Fax: 09181/3201-20  
[www.bayern.dlrg-jugend.de](http://www.bayern.dlrg-jugend.de)



# Inhaltsverzeichnis

|  |               |
|--|---------------|
| Kennenlernspiele.....                        | Seite 2 - 7   |
| Aufteilungsspiele .....                      | Seite 8 - 9   |
| Reaktion und Konzentration .....             | Seite 10 - 16 |
| Schreibspiele .....                          | Seite 17      |
| Spielgeschichte .....                        | Seite 18 - 26 |
| Wahrnehmungsspiele .....                     | Seite 27      |
| Glücks- und Würfelspiele .....               | Seite 28      |
| Sprechspiele .....                           | Seite 29 - 33 |
| Spaßspiele .....                             | Seite 34 - 37 |
| Rätsel .....                                 | Seite 38 - 45 |
| Denkspiele .....                             | Seite 46 - 47 |
| Geschicklichkeitsspiele und Wettrennen ..... | Seite 48 - 49 |
| Kommunikationsspiele .....                   | Seite 50 - 52 |
| Spiele mit Körperkontakt .....               | Seite 53 - 55 |
| Kooperationsspiele .....                     | Seite 56 - 57 |
| Fangspiele und Laufspiele .....              | Seite 58 - 63 |
| Fallschirmspiele .....                       | Seite 64 - 65 |
| Gruppendynamik .....                         | Seite 66 - 67 |
| Naturspiele .....                            | Seite 68 - 70 |
| Wasserspiele .....                           | Seite 71 - 81 |

# Kennenlernspiele

## Ich sitze im Grünen

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Stühle

Ein Platz ist im Stuhlkreis frei. Der rechts vom freien Platz sitzende rückt auf den freien Stuhl und sagt dabei: „ich sitze“. Der nächste rückt auf und sagt: „im Grünen“. Der Dritte sagt: „und denke“, der Vierte sagt beim Weiterrücken: „ganz heimlich und der Fünfte sagt: „an ( und setzt dabei einen Namen eines Mitspielers ein). Der Angesprochene muss schnell auf den freien Stuhl rennen. Seine Nachbarn rechts und links versuchen, ihn festzuhalten. Beim freien Platz geht es dann weiter.

## Namenspiel

## Unbekannter Nachbar

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Stühle, Augenbinden

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Dann werden jedem zweiten die Augen verbunden. Alle Spieler, deren Augen nicht verbunden, wechseln darauf die Plätze. Die blinden Teilnehmer müssen nun durch Fragen herausbekommen, wer neben ihnen sitzt.

## Namenspiel

## Tückische Länge

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Stühle, Wollknäuel bzw. Toilettenpapier, Schere

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Wollknäuel und eine Schere werden herumgereicht. Jeder schneidet ein Stück ab. Am Ende werden die Teilnehmer aufgefordert pro Fingerlänge Schnur ein Detail über sich zu erzählen.

Variante: Toilettenpapier und pro Blatt berichten.

## Namenspiel

## Briefträger

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Stühle, Zettel, Tesa, Zeitung

Alle sitzen in einem Kreis. Jetzt bekommt jeder Stuhl eine Adresse (den Namen der Person, die am Anfang auf ihm sitzt). Die Person in der Mitte ist der Briefträger, der versucht einen Brief zuzustellen.

Wer im Rücken des Briefträgers sitzt, schickt einen Brief los, indem sie den Namen einer anderen Person ruft. Diese schickt den Brief so schnell wie möglich weiter, indem sie ebenfalls einen anderen Namen ruft, u.s.w.

Gelingt es dem Briefträger, der Person mit einer Zeitung auf die Knie zu schlagen, muss jene als neuer Briefträger in die Mitte. Der Platz behält aber seine Adresse. Dieser Platz und Namenwechsel wird natürlich im Laufe des Spiels häufig vorkommen, so dass nach einigem Wechseln kaum mehr jemand auf seinem Platz sitzt.

## Namenspiel

## **Herr Schlapp**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Stühle**

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Der Spielleiter ist Herr Schlapp und beginnt mit folgendem Spruch: "Herr Schlapp hat seinen Hut verloren, ... (Name eines Mitspielers) hat ihn. Der Angesprochene fragt: „wer ich? Herr Schlapp: „Ja du!“ Spieler: „Ich nicht!“, Schlapp:“ wer dann?“ Spieler: „...(Name eines anderen Mitspielers)“. Wer einen Fehler macht oder zu lange überlegt wird der neue Herr Schlapp.

Variante: Spieler bekommen Nummern und werden mit Nummern aufgerufen

## **Namensalphabet**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen. Jetzt soll sich die Gruppe in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis stellen ohne ein weiteres Wort miteinander zu wechseln.

## **Merkmalspiel**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Zettel, Stifte**

Jeder Spieler bekommt einen Zettel und schreibt auf diesen seinen Namen und für ihn typisches Merkmal auf. Danach werden die Zettel eingesammelt, gemischt und wieder ausgeteilt. Nun muss jeder, die auf dem Zettel stehende Person anhand seiner Merkmale erkennen und nennen.

Nach dem Spiel können alle Zettel auf ein großes Plakat geklebt und aufgehängt werden.

## **Namenspantomime**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Jeder Spieler muss seinen Namen pantomimisch darstellen. Das funktioniert so: Ein Spieler muss jeden Buchstabe seines Namen pantomimisch darstellen, in dem er das Wort spielt, das jenen Buchstaben als Anfangsbuchstaben hat. Die anderen Teilnehmer, die nicht an der Reihe sind, müssen den Namen so schnell wie möglich erraten.

## **Luftballonspiel**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Luftballons, Musik**

Alle Kinder bekommen einen Luftballon, auf den sie ihre Namen schreiben müssen. Wenn die Musik erklingt werden alle Luftballons hochgeworfen und keiner darf auf den Boden fallen.

Wird die Musik ausgeschaltet nimmt sich jeder einen Luftballon und bringt ihm seinen Besitzer zurück.

## **Haupt- und Nebensender**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Ein Hauptsender beginnt zu senden, indem er beide Daumen an die Schläfen legt und mit den anderen Fingern winkt. Seine beiden Nachbarn tun das als Nebensender, nur mit der dem Hauptsender zugekehrten Hand. Der Hauptsender ruft nun einen neuen Mitspieler auf und hört gleichzeitig selber auf zu senden, mit ihm seine Nebensender. Bei Sendestörungen durch unaufmerksame Haupt- und Nebensender wird deren Betrieb eingestellt. (Arme verschränkt) Die Funktion von ausgefallenen Sendern muss durch die Nachbarn übernommen werden. Wird ein Abgeschalteter irrtümlich aufgerufen, so gibt er ein Störungszeichen und der Hauptsender muss einen anderen Mitspieler anpeilen.

## **Telefonieren**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler sitzen im Kreis und halten sich an den Händen. Einer steht in der Mitte. Einer der sitzenden Mitspieler beginnt nun: "Ich schicke ein Telegramm an..." Er drückt nun möglichst unauffällig die Hand einer seiner Nebenspieler und diese setzen die Druckwelle fort, bis sie bei dem entsprechenden Spieler ankommt. Dann ruft dieser Spieler „Telegramm angekommen“ und beginnt von vorn. Der Mittelspieler muss versuchen, die Druckwelle irgendwo zu entdecken. Hat er sie richtig entdeckt, so muss statt ihm der Spieler in den Kreis, der den Druck gerade weitergegeben hatte.

Variation: Zusätzlich zu den Händen können auch die jeweils aufeinander gestellten Fußspitzen der Spieler als „Telegrafenerleitung“ dienen. Jeder Spieler hat dann das Recht, von Ober- auf Unterleitung umzuschalten.

## **Wessen Nase ist das?**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Bettlaken**

Es werden zwei Teams gebildet. Sie sitzen sich gegenüber und zwischen ihnen wird ein großes Bettlaken durch zwei Halter gespannt. Nun entscheiden sich die Teams heimlich wer sich vor das Bettlaken setzt und seine Nase dicht daran hält. Sitzen sich nun zwei Spieler mit der Nase, nur durch das Laken getrennt gegenüber, so lassen die Halter das Tuch fallen. Wer nun am schnellsten den Namen seines Gegenübers sagt, hat die Runde gewonnen und der Verlierer muss zum anderen Team wechseln.

## **Namenszug**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Alle stehen im Kreis, bis auf einen der Lokomotive spielt. Er dreht mit " Sch, sch, sch " die Runde und bleibt irgendwann vor einem Mitspieler stehen und stellt sich vor. Der Mitspieler stellt sich ebenfalls vor und mit begeisterten Jubelrufen und Umarmungen, immer wieder den Namen seines neuen Waggons erwähnend begrüßt er ihn. Der Begrüßte hängt sich an die Lock und es geht zum nächsten Mitspieler. Der Mitspieler stellt sich vor, begrüßt die Lock und den Waggon und die Lok und der Anhänger wiederholen den Namen des Mitspielers und begrüßen ihn mit Jubelschreien und Umarmungen. So geht es weiter.

## **Kreisjonglieren**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Bälle**

Die Jongleure stellen sich im Kreis auf und einer beginnt einen Ball zu werfen. Der Ball macht solange die Runde, bis jeder ihn einmal geworfen hat. Beim Werfen sagt man den Namen, den der Fänger trägt. Nun muss man sich die Reihenfolge des Ballzuwerfens merken und die Runde wird wiederholt. Wenn dies klappt können mehrere Bälle ins Spiel kommen.

## **Zeitungsschlagen**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Zeitung**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte mit einer Zeitungsrolle. Der Spieler in der Mitte will nun einen Stuhl ergattern, in dem er einen Sitzenden mit seiner Zeitung abschlägt. Doch so einfach geht das nicht! Der Spieler der abgeschlagen werden soll, kann laut den Namen eines anderen sitzenden Mitspielers rufen. Nun muss der Spieler in der Mitte versuchen den Aufgerufenen zu erwischen. Dieser schreit aber einen anderen Namen u.s.w. Erwischt der Spieler einen sitzenden Mitspieler, so darf er sich setzen und der Getroffene bildet die neue Mitte.

## **Krokodilspiel**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: kleiner Gegenstand**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler hat einen Gegenstand in der Hand und beginnt das Spiel. Er gibt den Gegenstand an seinen Nachbarn weiter und sagt: "Mein Name ist ... (z.B. Michael) und ich behaupte das ist ein Krokodil. Der zweite Spieler nimmt das „Krokodil und gibt es mit dem Satz weiter: "Das ist Michael. Er sagt, das ist ein Krokodil. Mein Name ist Sylvia und ich sage, das ist ein ... (nennen eines anderen Gegenstandes). Der Gegenstand wird jetzt immer weiter gegeben und jeder Spieler muss jeweils den Namen aller Personen und deren Bezeichnungen für den Gegenstand nennen, die den Gegenstand in der Hand hatten.

## **Zip Zap**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Stühle**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Dieser geht nun auf den einen Spieler zu. Sagt er „zip“, so will er von diesem den Namen seines linken Nachbarn hören, bei „zap“ den des rechten. Bei einem Fehler werden die Rollen gewechselt. Auf das Stichwort „zip zap“ wechseln alle die Plätze, wobei der in der Mitte stehende Spieler auch einen Platz ergattern will. Sitzen alle wieder, geht der Spieler der keinen Platz gefunden hat in die Mitte.

## **Autogrammjagd**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab. 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Zettel, Stifte**

Der Spielleiter nennt die Namen aller Teilnehmer und die Spieler versuchen dabei, so viele Namen wie möglich mitzuschreiben. Anschließend müssen sie innerhalb einer festgelegten Zeit die Unterschriften der Spieler dessen Namen sie notiert haben sammeln, in dem sie sie unterschreiben lassen.

Variante: Die Spieler müssen in einer bestimmten Zeit möglichst viele Autogramme ihrer Mitspieler zu sammeln.

## **Namenreime**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter macht den Anfang und nennt seinen Namen, z.B. Friedrich Kumberlach. Sein rechter Nachbar, muss nun eine Reimzeile finden, die etwa lauten könnte: „und steige großen Mädchen nach“. Dann nennt er ebenfalls seinen Namen. Der nächste Spieler dichtet wiederum und nennt seinen Namen.

## **Schattenraten**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Bettlaken, Lampe**

Eine Türöffnung wird mit einem Bettlaken verhängt und auf einer Seite wird das Licht eingeschaltet, auf der anderen Seite ausgeschaltet. Bis auf zwei Spieler stellen sich alle Spieler auf die beleuchtete Seite. Die anderen zwei nehmen in der dunklen Seite Platz. Nacheinander treten nun die Spieler hinter das Bettlaken, so dass man ihren Schatten am Bettlaken erkennen kann. Die beiden Spieler müssen nun erraten, wer sich hinter der Schattenwand verbirgt. Derjenige, der richtig liegt, gewinnt einen Spieler, der auch mitraten darf, dazu. Welche Gruppe hat zum Schluss die meisten Mitglieder?

## **Kinderfotos erraten**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Kinderfotos der Spieler**

Jeder bringt ein Kinderfoto mit und steckt es in einen neutralen Umschlag. Dann gehen alle mit dem Umschlag durch den Raum und tauschen dabei oft die Umschläge. Auf ein Klatschen des Spielleiters (bzw. Bei Musikstop) öffnet jeder den Umschlag, den er gerade in der Hand hält, sieht sich das Foto genau an und versucht es dem Eigentümer zuzuordnen und dann zu übergeben. Ist das Kind richtig geraten worden, nimmt der Eigentümer das Foto und legt es beiseite. Ist nicht richtig geraten worden, kommt das Foto wieder in den Umschlag. Dann beginnt eine neue Tauschrunde mit den nicht richtig geratenen Fotos. Insgesamt drei Tausch-/Raterunden. Danach anschließend setzt man sich in Kleingruppen zusammen und erzählt bei der Betrachtung der Fotos über die eigene Kindheit

## **Gruppentreff**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Vorbereitete Zettel in zwei Farben.**

Manchmal gibt es die Situation, dass zwei ähnlich große Gruppen(z.B. zwei Schulklassen) sich begegnen und sich mit einem Spiel besser kennen lernen sollen, obwohl sie sich gruppenintern ja bereits sehr gut kennen. An jede Gruppe werden Zettel ausgegeben (Grüne Zettel für die eine, weiße für die andere Gruppe). Auf den Zetteln steht jeweils ein Buchstabe als Abkürzung für ein Kennenlernbereich, z.B. W für Wohnort; H für Hobby; B für Berufswunsch. Diese Buchstaben sind gleichmäßig auf die Zettel innerhalb der Gruppe verteilt. Nun spielt Musik. Während der Musik werden die Zettel innerhalb der Gruppe schnell getauscht. Bei Musikstop behält jeder seinen Zettel und geht auf jemand aus der anderen Gruppe zu. Geht es bei ungleicher Gruppengröße nicht paarweise auf, bilden sich einige Dreiergruppen. Nun soll jeder den anderen nach dem Kennenlerngebiet fragen, das gerade auf seinem Zettel steht .Nach zwei Minuten gibt es eine neue Tauschrunde und auf die Art und Weise etwa drei Kennenlernrunden.

## **Namensbällchen**

## **Namenspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Leere Joghurtbecher in der Anzahl der Spieler; Tischtennisball**

Das Spiel beginnt mit einer Vorstellungsrunde, jeder nennt seinen Namen, so dass die Mitspieler die Namen schon einmal gehört haben. Dann kann das Spiel beginnen. Alle haben einen Joghurtbecher in der Hand. Einer hat in seinem Becher einen Tischtennisball. Er ruft laut einen Namen und wirft den Ball in die Luft. Der Aufgerufene muss versuchen, den Ball so schnell es geht in seinem Becher.



# Aufteilungsspiele

## **Ein Lied zwei, drei, vier..**

## **Aufteilung**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Zettel**

Jeder bekommt einen Zettel ausgehändigt, auf dem ein Teil eines bekannten Liedes steht. Auf Kommando suchen alle ihr gesamtes Lied

Variante: jeder bekommt einen Liedanfang und beim Suchen der Gruppenpartner singt jeder sein Lied

## **Buchstabensalat**

## **Aufteilung**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Zettel**

Jeder bekommt einen Zettel ausgehändigt, auf dem ein Buchstabe steht. Dieser Buchstabe ergibt mit den anderen Buchstaben von anderen Gruppenmitgliedern ein Wort. Nun müssen alle versuchen ihre Wörter zusammenzuführen. Die Wörter müssen aus gleich vielen Buchstaben bestehen, sonst sind die Gruppen nicht gleich groß.

## **Auf die Hand geschaut**

## **Aufteilung**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Zettel, Stifte**

Jeder bekommt einen Zettel ausgehändigt, auf dem er den Umriss seiner rechten Hand aufzeichnet. Die Spielleitung sammelt die Blätter ein, mischt sie und stellt entsprechend der gewünschten Kleingruppengröße Abbildungen zusammen. Die Mitspielenden müssen ihren Handabdruck wiederfinden und verbleiben dann in der Gruppierung

## **Familienmitglieder**

## **Aufteilung**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Zettel**

Jeder bekommt einen Zettel ausgehändigt, auf dem ein Familienname ( Maier, Mayer, Meier, Meyer ...) und sein Mitglied ( Oma, Opa, Hund, Katze, Maus, Vater, Mutter, ...) steht. Nun müssen sich die Familien finden und auf bestimmte Stühle setzen. Das geht nur nicht ganz so einfach, denn die richtige Reihenfolge muss eingehalten werden. z.B. Vater, dann Mutter, dann Kinder,... .

---

## **Wir passen zusammen**

## **Aufteilung**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Bonbons bzw. verschiedenfarbige Zettel, Beutel**

Der Spielleiter steckt z.B. Bonbons, Zettel mit Motiven, verschiedenfarbige Zettel in eine Tüte und jeder Teilnehmer muss blind einen Gegenstand ziehen. Alle die z.B. die gleiche Zettel- oder Bonbonfarbe haben gehören zusammen.

Der Spielleiter kann auch von jedem einen Schuh verlangen, die er dann wahllos zu Gruppen ordnet.

# Reaktion und Konzentration:

## **Zublinzeln**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler, ungerade Spieleranzahl

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Stühle

Die Hälfte der Spieler sitzt auf einem Stuhl in einem Kreis, während die andere Hälfte der Spieler hinter den Stühlen stehen. Einer der Stühle darf nicht besetzt sein, aber auch hinter diesem Stuhl hat sich ein Spieler aufgebaut. Durch mehr oder weniger auffälliges zublinzeln versucht er, einen der sitzenden Spieler auf sich aufmerksam zu machen. Bemerkt der angeblinzelte Spieler dies, muss er aufspringen und sich auf den leeren Stuhl setzen. Der dahinterstehende Spieler muss dies versuchen zu verhindern, indem er versucht seinen Vordermann im Moment der Flucht vor dem Weglaufen zu hindern. Gelingt ihm das nicht, so muss er sich einen neuen Vordermann suchen.

Variation: Nicht Blinzeln, sondern Person mit einer bestimmten Eigenschaft suchen.

## **Schlüsselbund**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Schlüsselbund, Stühle

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Der Spielleiter beginnt. Er geht mit einem Schlüsselbund im Kreis herum. Die Teilnehmer, die er antippt müssen ihm folgen. Wenn der Spielleiter den Schlüssel fallen lässt, suchen sich alle schnell einen Platz. Wer keinen findet, geht mit dem Schlüssel weiter im Kreis herum.

## **Zimmer zu vermieten?**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler sitzen im Kreis auf dem Boden oder auf ihren Stühlen. Für einen ist kein Platz mehr frei. Er geht auf Wohnungssuche von einem zum anderen und fragt: Zimmer zu vermieten? Unterdessen wechseln die Spieler hinter seinem Rücken die Plätze. Der Wohnungssuchende muss versuchen, einen dabei frei werdenden Platz zu besetzen. An seiner Stelle macht sich das ausquartierte Opfer auf die Zimmersuche.

## **Elektrisieren**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler im Kreis halten sich an den Händen. Der Spielleiter stellt die Schaltstation dar und schickt Stromstöße weg, die von den Spielern durch Händedruck weitergegeben werden. Je schneller der Händedruck im Kreis herum gegeben wird, desto besser. Wenn die ersten versuche gut geklappt haben, kann man mehrere Stromstöße in verschiedene Richtungen wegschicken.

## **Der Plumpsack geht rum**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: kl. Gegenstand**

Der Plumpsack ist ein kleiner Gegenstand, der unauffällig von den Spielern weitergegeben werden muss. Ein Spieler in der Mitte muss versuchen den Plumpsack aufzuspüren. Aber so leicht geht das nicht, denn es dürfen auch Hände in Bewegung sein, die den Plumpsack nicht weiterreichen.

Variante: Ball unter den Knien weiterreichen

## **Abklatschen**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler sitzen mit ausgestreckten Armen im Kreis. Ein Spieler in der Mitte versucht die Handflächen der sitzenden Spieler abzuschlagen. Gelingt es ihm, darf er sich setzen und ein der abgeschlagene Spieler muss in den Kreis.

## **Yin und Yang**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Ihr sitzt alle im Kreis und schaut euch an. Einer von euch beginnt, indem er eine Hand mit ausgestreckten Fingern auf den Kopf legt und "Yin" sagt. Zeigen seine Finger nach rechts, ist der rechte Nachbar dran und legt eine Hand mit ausgestreckten Fingern unters Kinn und spricht: "Yang". Wieder kommt der Nachbar dran, auf den die Finger zeigen. Dieser Spieler sagt gar nichts und zeigt mit seinem Finger auf irgendeinen anderen im Kreis. Das Spiel beginnt von neuem. Macht ein Spieler einen Fehler, scheidet er aus dem Kreis aus und versucht nun die anderen Spieler in ihrer Konzentration zu stören.

## **Sumatri - Sumatra - Pepino**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Ein fiktiver Gegenstand wird durch den Kreis gegeben. Nach rechts wird er mit den Worten „Sumatra“, nach links mit den Worten „Sumatri“ weitergegeben. Dazu gehen jeweils die Hände deutlich nach rechts bzw. nach links. Bei „Pepino“ überspringt der Gegenstand eine Person. Die Übersprungene Person hebt bei „Pepino“ die Hände hoch.

## **Flipper**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab ca. 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Ball

Stellt euch mit Ausnahme eines Spielers mit dem Gesicht nach außen im Kreis auf. Grätscht die Beine, bis eure Füße die des Nachbarn berühren und beugt euch nach vorn. Schwingt die Arme zwischen den Beinen. Der einzelne Spieler stellt sich als bewegliches Ziel in die Mitte des Kreises. Die anderen Spieler versuchen nun das Ziel mit einem Ball zu treffen, indem sie ihn umherflippern. Der Ball darf nicht außerhalb des Kreises gelangen, sonst verbucht "das Ziel" einen Punkt bzw. ein Freispiel. Wer das Ziel trifft bekommt einen Punkt und geht als neues Ziel in den Kreis.

## **Ja und Nein Stuhl**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Stühle

Die Gegner setzen sich in zwei Reihen gegenüber. An den Enden der Gasse steht ein Stuhl, der Ja und Nein Stuhl, der jeweils von einem Unparteiischen Spieler festgehalten wird. Die beiden Gruppen haben durchgezählt. Der Spielleiter ruft eine Nummer und stellt nun eine Frage, die man mit Ja und Nein beantworten kann. Wer von den beiden Aufgerufenen den richtigen Stuhl zuerst erreicht hat, hat einen Punkt für sein Team gewonnen.

## **Diedl Dum**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** so viele Stifte wie Personen

Alle Spieler sitzen im Kreis und jeder Spieler hat einen Stift vor sich liegen. Bei "diedl dum" geben die Spieler ihren rechten Nachbarn den Stift. Beim zweiten "diedl dum" greifen die Spieler nach dem vom Nachbarn gereichten Stift, der vor ihnen liegt und geben ihn wiederum an deren rechten Nachbarn weiter. Bei "diedl, diedl, diedl dum" wechseln die Stifte zwischen der Ausgangs- und Diedl dum-Position und bleiben dann in der **diedl dum** Position liegen.

Die Runde spricht nun "Diedl dum, diedl dum, diedl diedl diedl dum" und macht die entsprechenden Bewegungen mit ihren Stiften dazu. Nach dem letzten dum hat nun jeder Spieler einen neuen Stift vor sich liegen. Das Ganze beginnt in einem schnelleren Tempo von vorne. Wie schnell man es wohl schafft?

## **Fuchs und Hase**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab ca. 12 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Mit Ausnahme von zwei Mitspielenden, die Fuchs und Hase sind, stehen die Mitspielenden paarweise hintereinander im Kreis. Sie blicken alle zur Kreismitte und bilden so einen doppelten Kreis. Der Fuchs versucht den Hasen zu fangen. Der Hase kann sich aber mit einem Sprung retten, indem er sich hinter eine Personengruppe stellt. Sofort wird die vordere Person zum Hasen und muss flüchten. Wird der Hase vom Fuchs erwischt, dann werden die Rollen zwischen den beiden getauscht

## **Toaster, Känguruh, Tanzmaus, ...**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab ca. 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Die Spielenden stehen im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis und ruft einen Befehl, den die Person und auch seine Nachbarn ausführen muss.

**Toaster:** Die beiden Nachbarn umschließen den in der Mitte stehenden Spieler mit den Händen. Sie bilden den Toaster, während der Spieler in der Mitte als Toast auf der Stelle auf- und ab hüpf.

**Känguruh:** Der Spieler in der Mitte bildet mit seinen Armen vor sich ausgestreckt einen „Korb“. Dieser Korb ist die Tasche der Känguruhmutter. Seine beiden Nachbarn beugen sich über diesen Korb und werfen Küsschen hinein.

**Tanzmaus:** Der in der Mitte stehende Spieler deutet mit seinem Zeigefinger auf die Kopfmitte seiner beiden Nachbarn. Die außen stehenden Nachbarn drehen sich um ihre eigene Achse.

**Elefant:** Die beiden Nachbarn bilden die Ohren, während der in der Mitte stehende Spieler einen Rüssel macht

**Storch:** Die äußeren Spieler stehen auf einem Bein, während der in der Mitte mit den Händen einen Schnabel bildet.

**Palme:** Alle drei heben die Hände hoch und alle wiegen sich im Wind

**Waschmaschine:** Der Spieler in der Mitte kreist Kopf. Die beiden Nachbarn bilden die Waschmaschine in dem sie vor dem Mittelspieler mit den Armen ein Viereck bilden.

## **Der Häuptling**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Mitspieler wird als Häuptling ernannt und darf nun Befehle geben, die die anderen dann befolgen müssen, wenn es vorher heißt: Der Häuptling befiehlt! Wer die vorgeschriebene Tätigkeit ohne die vorhergehende Ankündigung ausführt, scheidet aus.

## **Blumenball**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Ball**

Die Spieler stehen im Kreis. Einer steht in der Mitte. Dieser ruft nun einen Namen einer im Kreis stehenden Person und wirft den Ball hoch. Die aufgerufene Person muss nun schnell in den Kreis laufen, bevor der Ball heruntergefallen ist.

## **Stehball**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Ball**

Die Spieler stehen in einem engen Kreis. In der Mitte stellt sich der Spielleiter auf und wirft einen Ball in die Luft. Gleichzeitig laufen alle Spieler schnell nach allen Seiten davon. Wenn der Spielleiter den Ball wieder aufgefangen hat, ruft er „Stop!“ und passt auf, dass sich kein Spieler mehr bewegt. Nun wirft er den Ball auf einen beliebigen Spieler. Trifft er ihn, muss der Getroffene als nächster Werfer in den Kreis.

## **Die Welle**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Stühle**

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Freiwilliger steht auf und räumt seinen Platz. Er muss versuchen, den freien Stuhl zu erobern, wobei die anderen dies natürlich zu verhindern versuchen. Dazu rutscht der rechte Stuhlnachbar einfach auf den freien Stuhl, dessen rechter Nachbar rutscht auf den freien Stuhl u.s.w. Wer nicht schnell genug weiter rutscht und es den Kreismittenspieler ermöglicht, den freien Stuhl zu besetzen, der muss in die Mitte. Noch schwieriger wird es, wenn der Mittenspieler Richtungswechsel rufen kann. Dann müssen alle in die andere Richtung rutschen.

## **Wie geht es ihnen?**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ihr seid alle Partygäste und bildet einen Kreis und schaut zum Mittelpunkt. Einer von euch ist der Gastgeber. Er geht um den Kreis herum und wählt einen Gast, indem er ihm auf die Schultern klopft. Er stellt sich vor und fragt höflich: Wie geht es ihnen? Der Gast sagt seinen Namen und erwidert die Frage mit einer Antwort. Diese Spiel geht dreimal. Nach dem dritten Mal rennen beide in entgegengesetzter Richtung los ( der Gastgeber bestimmt Richtung ). Sie versuchen beide so schnell wie möglich auf den Platz zurückzukehren. Wenn sich ihre Wege jedoch an der Außenseite kreuzen, müssen Gastgeber und Gast sich wieder die Hände schütteln und das gleiche Ritual beginnen - und schnell weiter den Kreis herum.

Variante: andere Fortbewegungsformen und andere Höflichkeiten bzw. anbrüllen bei zusammentreffen

## **Zahlensalat**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab ca. 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Spielenden stehen im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Nun wird im Kreis bis vier durchgezählt: „eins, zwei, drei, vier, eins, zwei, drei, vier, ...“ Jeder merkt sich seine Zahl. Nun ruft die Person in der Mitte einer dieser Zahlen auf. Alle mit dieser Zahl müssen sofort den Platz wechseln. Der Spieler in der Mitte versucht sich währenddessen einen Platz zu ergattern. Wer keinen Platz mehr findet, bleibt in der Mitte stehen und ruft die nächste Zahl aus

## **Kissenspiel**

## **Kreisspiel**

---

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Kissen**

Alle sitzen in einem Kreis und ein Kissen wandert auf den Oberschenkeln der Mitspieler im Kreis herum. In der Mitte steht ein Spieler, der versuchen muß, sich auf das Kissen zu setzen. Schafft er es, muss der, der nicht schnell genug war das Kissen weiter zu geben, in die Mitte.

**Parlament**

**Spieleranzahl: ab 12 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Klebepunkte, Zettel, Stift**

Alle Spieler sitzen in einem Kreis, doch ein Stuhl muss frei bleiben. An einem Ende sitzen vier Kanzler auf der Kanzlerbank. Wie im richtigen Leben werden Parteien gebildet und eine Partei muss erkennbar sein ( Aufkleber etc.) Die Parteien sitzen Abwechselnd auf den Stühlen, d. h. Partei 1, Partei 2, Partei 1, ... . Ziel des Spieles ist vier Kanzler einer Partei auf die Kanzlerbank zu bekommen. Dazu wird jeder Name eines Mitspielers auf einen Zettel geschrieben, die Zettel werden gemischt und jeder erhält einen Zettel mit einem beliebigen Namen von einer Person in der Runde. Jeder behält den Zettel in der Hand, es muss aber für die anderen Mitspieler geheim bleiben, welcher Name darauf steht. Der Spieler, neben dem rechts ein Stuhl frei ist beginnt einen Abgeordnetennamen aufzurufen. Der Spieler, der diesen Namen auf seinen Zettel stehen hat, wechselt nun den Platz und beide tauschen ihre Namenszettel ( z.B. Der Abgeordnete, der nach dem Zettel Jörg heißt ruft Peter auf. Nun muss sich derjenige erheben, der auf seinem Zettel Peter stehen hat. Dann tauschen beide ihre Zettel. Aus Jörg wird Peter, aus Peter wird Jörg.) So werden die Namen untereinander vertauscht und es ist schwer und fast unmöglich sich die einzelnen Synonyme zu merken. Das Spiel geht weiter, bis eine Partei es durch den richtigen Namen geschafft hat, die Kanzlerbank zu besetzen. Ein Name darf jedoch nicht zweimal hintereinander aufgerufen werden.

**Kreisspiel**

**Zeig mir deine Farbe**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Zettel mit versch. Farben**

Zwei Freiwilligen werden farbige Kartonstücke auf den Rücken geheftet. Nun stellen sich die beiden Mitspieler einander gegenüber auf und beginnen auf Zuruf des Spielleiters damit gegenseitig herauszufinden, welche Farbe oder welche Figur der Partner auf dem Rücken trägt. Da jeder dabei versucht, sein Geheimnis möglichst zu wahren und das des anderen schnell zu ergründen, entwickelt sich bald eine Art von Kannibalentanz, der den Zuschauern ebensoviel Spaß macht wie den Beteiligten.

**Kontaktspiel**



## **Russische Polonaise**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Stühle, Stock**

Die Stühle (einer weniger, als Spieler vorhanden sind) werden in einer langen Reihe aufgestellt und zwar abwechselnd mit der Sitzfläche nach außen und nach innen. Wenn die Spieler Platz genommen haben, stellt der Spielleiter, der mit einem langen Stock bewaffnet ist, die Paare zur Polonaise zusammen. Er bleibt vor jedem Teilnehmer, der sich ihm anschließen soll, stehen, klopft zweimal mit dem Stock auf den Boden, wartet bis der Aufgeforderte aufgestanden ist und sucht ihm dann einem neuen Partner. Wenn alle Stühle leer sind, führt der Spielleiter die Reihe ein paar mal im Zimmer herum. Dann klopft er in der Nähe der Stuhlreihe dreimal mit dem Stock auf den Boden und setzt sich dann schnell auf den nächsten Stuhl. Alle anderen Spieler versuchen ebenfalls einen Stuhl zu ergattern. Wer dabei Pech hat, muss die nächste Polonaise anführen.

## **Bum**

## **Konzentrationsspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter fängt an zu zählen und nennt die Zahl eins, im Uhrzeigersinn werden dann die weiteren Zahlen genannt. Wer eine Zahl nennen muss, die durch 7 teilbar ist oder eine 7 beinhaltet, muss sie durch bum ersetzen. Vergisst man dies, muss man ausscheiden oder Pfand bezahlen.

## **Klatsch mal schnell**

## **Reaktionsspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Alle Spieler sitzen an einem Tisch und legen beide Hände flach vor sich auf die Tischplatte. Nun legt man die rechte Hand über die linke Hand des rechten Nachbarn. Der Spielleiter beginnt. Klopft er mit seiner Hand einmal auf dem Tisch, dann muss man der Reihe, dem Uhrzeigersinn gemäß, nacheinander die Hand auf dem Tisch klopfen. Klopft aber jemand schnell zweimal hintereinander mit der Hand auf den Tisch, dann wird die Richtung geändert. Wer falsch klopft oder nur falsch zögert, muss diese Hand aus dem Spiel nehmen.

# Schreibspiele

## **Stegreifdichter**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel, Stifte**

Schreibgerät und Papier werden verteilt. Jeder Mitwirkende schreibt auf sein Blatt die erste Zeile eines Gedichts, faltet sie zu und schreibt das Reimwort( das letzte Wort der Zeile) noch einmal auf den Falz, damit sein rechter Nachbar, an den er den Zettel nun weitergibt, den Anschluss findet. Wenn der rechte Nachbar zu dem alten Reim einen neuen Reim gefunden hat, schreibt er eine neue Reimzeile darunter. faltet zu, schreibt das Reimwort wieder auf den Falz und gibt den Zettel nach rechts weiter.

## **Kreissspiel**

## **Sekretärspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel, Stift**

Die Spieler werden mit Stift und Papier ausgerüstet. Nach dem Schema eines Schreibspiels beantwortet jeder die erste Frage, faltet zu, gibt an den rechten Nachbarn weiter, der die Antwort auf die zweite Frage hinzufügt.

- 1.) sein Name ( Name eines Prominenten)
- 2.) ihr Name ( Name einer prominenten Dame)
- 3.) Wo trafen sie sich
- 4.) Was sagte er zu ihr?
- 5.) Was sagte sie zu ihm?
- 6.) Was wurde daraus?
- 7.) Was sagte die Welt dazu?

## **Kreissspiel**

# Spielgeschichte

## **Familie Bergmann**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler werden zur Familie Bergmann ernannt. Es ist eine große Familie mit Oma, Opa, Mutter, Vater, Tochter, Sohn, Hund, Katze, Maus,.... Nun beginnt der Spielleiter damit eine Geschichte über die Familie Bergmann zu erzählen und wenn ein Mitglied darin vorkommt, muss es aufspringen und sich verbeugen. Kommt aber „die Familie Bergmann“ in der Geschichte vor, müssen alle aufspringen und sich verbeugen.

## **Löffelspiel**

## **Kreissspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Löffel

Alle sitzen im Kreis. Jeder Teilnehmer hat die Hände am Rücken verschränkt. In der Mitte liegen Löffel( einer weniger wie die Anzahl der Teilnehmer). Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Immer wenn das Wort Löffel vorkommt, greifen alle schnell zu den Löffeln. Wer keinen erwischt hat, scheidet aus.

## **An allem ist die Katze schuld**

## **Spielgeschichte**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

Dieses erhebende und herzbewegende Ritter-Schauer-Trauerspiel in drei Akten, nebst einem tragischen Nachspiel, sollte man vielleicht gar nicht extra für eine festliche Aufführung proben. Es hat seinen besonderen Reiz, wenn die Spieler den Text noch gar nicht genau kennen und also aus "aus erster Hand" spielen.

Versuchen wir es einmal in der eigenen Gruppe, dann sollte der Spielleiter nach der Rollenverteilung einen Wäschekorb mit allen möglichen Kleiderkram heranschleppen. Aus diesen - aber nur aus diesen - richten sich die Spieler ihr Kostüm. Dies allein ergibt schon viel Spaß.

Zum Spiel werden benötigt:

- der König
- die ergebene Königin
- der schöne und mutige Herzog
- die wunderhübsche Prinzessin
- der Vorhang

Nun noch eine wichtige Anmerkung: Es gibt zwei Möglichkeiten das Theaterstück aufzuführen. So kann z.B. jeder Spieler einen Spielablauf mit seiner Rolle in die Hand bekommen. Ich würde aber empfehlen, dass ein rhetorisch etwas begabter Erzähler (Spielleiter) die Handlung vorliest. Je nach dem was gerade vorgetragen wurde, muss der entsprechende Akteur seine Handlung ausführen. Nachzusprechende Texte sollten ebenfalls in der angesagten Betonung erfolgen.

Alles weitere liegt in der Kreativität der Spieler. Es wäre auch gut, wenn der Spielleiter das Stück bereits gut kennt.

Noch ein Tipp: Je nach dem, in welcher Gruppe man spielt, kann der Spielleiter bei der Rollenverteilung ggf. auch darauf achten, wer für welche Rolle vielleicht geeigneter zu sein scheint.

## Erster Akt

### Vorhang:

Der Vorhang öffnet sich zum ersten Akt.

### König:

Der König tritt auf.

### Königin:

Im Gefolge seine ergebene Königin.

### König:

Der König lässt sich auf seinem Thron nieder, sein Zepter in der Hand.

### Königin:

Die Königin steht anmutig neben ihm und blickt ihn zärtlich an. "Mein Herr", sagt sie mit sanftem Ton. "Warum halten wir die Prinzessin vor den Augen der Männer fern?" Würde sich nicht bald die Ehe für sie schicken?"

### König:

Der König nimmt eine strenge Miene an. "Königin", sagt er mit barscher Stimme, "Tausend mal habe ich es bereits wiederholt, die Prinzessin soll keines Mannes Weib werden."

### Herzog:

Der schöne und mutige Herzog tritt von der Seite her auf. "O König", sagte er in männlichem Ton, "ich überbringe euch eine Botschaft von größter Wichtigkeit."

### Prinzessin:

In diesem Augenblick tritt die wunderhübsche Prinzessin von der Seite her auf. Wie sie den schönen und mutigen Herzog sieht, erschrickt sie und schreit auf: "O, ein Mann!" Ihre Verlegenheit vermehrt nur ihre Schönheit.

### Herzog:

Beim ersten Augenblick entbrennt der schöne und mutige Herzog in Liebe.

### König:

Voller Erregung steht der König auf. "Sprich!" brüllt er den Herzog an, "und verlasse das Haus!"

### Prinzessin:

Das wunderhübsche Mädchen errötet und schließt die Augen.

### Königin:

"Tochter", sagt die ergebene Königin, "was hat dich bewogen, ohne Erlaubnis hier einzutreten?"

### Prinzessin:

Die Prinzessin öffnet den Mund und will sprechen.

### Herzog:

Der Herzog hält den Atem an.

### Prinzessin:

"Ach," sagt das Mädchen, in einem von Süßigkeit schmelzenden Ton, "mein Angorakätzchen ist davon gelaufen und ich kann es nirgends finden."

Herzog:

"Wunderschöne Prinzessin", so lässt der schöne und mutige Herzog seine von tiefstem Gefühl bewegte Stimme vernehmen, "ich werde überglücklich sein Euch dienen zu können. Vernehmt meinen Schwur: noch heute liegt das Angorakätzchen in Euren Armen!" Der Mut beflügelt seine Schritte. Ab durch die Mitte.

König:

"Haltet ihn! Haltet ihn!", schreit der König voller Zorn, "meine Knechte sollen das Angorakätzchen finden." Der König tritt ab.

Königin:

Im Gefolge seine ergebene Königin.

Prinzessin:

Und mit anmutigem Schritt entfernt sich auch die Prinzessin.

Vorhang:

Sodann schließt sich der Vorhang nach dem ersten Akt.

## **Zweiter Akt**

Vorhang:

Nun öffnet sich der Vorhang zum 2. Akt.

Prinzessin:

Die wunderschöne Prinzessin lehnt am Fenster. Sie hört in der Ferne Hufe klappern. "Er ist es", haucht sie in die abendliche Stille und legt ihre zarte Hand auf das klopfende Herz.

König:

Der König tritt auf.

Königin:

Im Gefolge seine ergebene Königin.

Herzog:

Strahlend tritt der schöne und mutige Herzog ein und hält das Kätzchen im Arm.

Prinzessin:

"Mein Angorakätzchen! Mein Angorakätzchen!" ruft die Prinzessin. Sie nimmt ihren Liebling auf den Arm. Aber ihre Augen hängen an der anmutenden Gestalt des schönen und mutigen Herzog.

König:

Der König ist voller Eifersucht!

Herzog:

Der Herzog fällt vor dem König auf die Knie. "O, König," so lässt er seine wohltönende Stimme vernehmen, "Ich habe das Angorakätzchen gefunden. Nun bin ich gekommen, um mir die Belohnung zu holen, nämlich die Hand Eurer Tochter, der wunderschönen Prinzessin."

König:

Der König erbebt vor Zorn. "Hinaus!" ruft er mit allen Anzeichen angesammelter Wut. "Die Hand meiner Tochter soll nicht durch eine Katze gewonnen werden."

Herzog:

Der schöne und mutige Herzog wendet sich gefasst zum Gehen. Wie er an der Prinzessin vorbeikommt, berührt er ihre zarte Hand. "Ich komme wieder." flüstert er ihr zu.

Prinzessin:

Die Prinzessin schweigt, aber ihre himmelblauen Augen spiegeln die Bewegung ihres Herzens wieder.

König:

Der König tritt ab.

Königin:

Im Gefolge seine ergebene Königin.

Prinzessin:

Und mit anmutigem Schritt entfernt sich auch die Prinzessin.

Vorhang:

Der Vorhang schließt sich nach dem 2. Akt.

### **Dritter Akt**

Vorhang:

Der Vorhang öffnet sich zum dritten Akt.

König:

Der König tritt auf.

Königin:

Im Gefolge seine ergebene Königin.

König:

Der König steht nachsinnend in der Mitte der Bühne.

Königin:

Die Königin steht traurig neben ihm. "Mein Herr", sagt sie mit gramerfüllter Stimme, "hab ein Einsehen! Die Prinzessin weint Tag und Nacht und will sich nicht mehr trösten lassen."

König:

Der König dreht sich um. "Schweig!" herrscht er sie an.

Königin:

Die Königin verstummt.

Herzog:

Der schöne und mutige Herzog tritt auf. An der Seite ein Schwert. "O, König" ruft er voll glühender Leidenschaft, "ich habe Euch vorhin um die Hand der wunderschönen Prinzessin gebeten!"

König:

Der König zeigt eine abweisende Miene. "Hinaus! Hinaus!" schreit er noch einmal.

Herzog:

Der Herzog zieht sein Schwert und ersticht den König.

König:

Der König röchelt und stirbt.

Königin:

"Mein Herr, mein Herr!" schreit die Königin in aufwandelndem Schmerz und sinkt tot über den König.

Herzog:

"O furchtbares Entsetzen! Was habe ich getan?" schreit der Herzog mit allen Anzeichen heftiger Reue. Er trinkt einen Becher voll Gift und fällt tot um.

Prinzessin:

Die Prinzessin hört den Schrei und stürzt herein. Sie erstarrt bei dem entsetzlichen Anblick, der sich ihr bietet. "Weh mir," schreit sie und ringt ihre zierlichen Arme. "Der Kummer wird mich töten!" So waren ihre letzten Worte. Dann fällt sie tot über die Brust ihres Geliebten.

König:

Weh, weh, der König des Landes ist tot.

Königin:

O Jammer, o Jammer, die ergebene Königin ist tot.

Herzog:

Schmerz lass nach! Der schöne und mutige Herzog ist tot.

Prinzessin:

Lasst eure Tränen fließen! Die Prinzessin ist tot, doch immer noch strahlt ihre Schönheit.

Vorhang:

Sodann schließt sich der Vorhang nach dem 3. Akt.

## **Nachspiel**

Vorhang:

Noch einmal öffnet sich der Vorhang zum melodramatischen Nachspiel.

König:

Der König ist immer noch tot.

Königin:

Die ergebene Königin ist immer noch tot.

Herzog:

Der schöne und mutige Herzog ist immer noch tot.

Prinzessin:

Die wunderschöne Prinzessin ist immer noch tot und immer noch reizend.

Vorhang:

Der Vorhang fällt für immer.

## Die alte deutsche Eiche

## Spielgeschichte

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

Es ist der besondere Reiz der Groteske, wenn die Spieler den Text noch gar nicht genau kennen und also aus "aus erster Hand" spielen.

Der Spielleiter sollte nach der Rollenverteilung einen Wäschekorb mit allen möglichen Kleiderkram heranschleppen. Aus diesen - aber nur aus diesen - richten sich die Spieler ihr Kostüm. Dies allein ergibt schon viel Spaß.

Im Anschluss beginnt der Spielleiter die Geschichte zu erzählen. Die Aufgabe der Akteure ist, ihre Handlung so auszuführen, wie der Spielleiter sie gerade verlesen hat. Wie dies nun genau aussehen soll, obliegt ganz den Spielern...

### Personen:

Eine Glocke; der Vorhang;

Der König, die Königin;

Der Diener, die Zofe;

Die Prinzessin Tusnelda; der Prinz Konrad, der Ritter Kuno;

Die alte deutsche Eiche, das Gebüsch, die Weiden;

Der Mond, der Wind, das Wildschwein

Die Rollen können meist auch mehrfach besetzt werden, so dass die gesamte Gruppe mitwirken kann!

### 1. Akt

Die Glocke läutet zum ersten Mal, zum 2. Mal, zum 3. Mal.

Der Vorhang öffnet sich.

Der Diener richtet das Gemach für König und Königin her und geht.

Der König betritt den Raum, gefolgt von seinem Diener. Er nimmt majestätisch auf seinem Thron platz und der Diener stellt sich dahinter. Erhobenen Hauptes folgt die Königin und ihre Zofe. Sie setzt sich neben ihren Gemahl, die Zofe stellt sich dahinter.

Angeregt unterhalten sie sich über die Zukunft ihrer Tochter Tusnelda. Sie beschließen die baldige Hochzeit ihrer Tochter mit dem Jungen Prinzen des Nachbarlandes. Nach diesem Entschluss rufen sie ihre Tochter zu sich. Aufgeregt betritt Tusnelda den Raum. Vor Neugier hüpfte sie von einem Bein auf das andere. Der König erhebt sich langsam und teilt ihr würdevoll den soeben gefassten Entschluss mit. Vor Freude jauchzt Tusnelda, klatscht in die Hände und verlässt mit einem Luftsprung den Raum. Kurz danach verlassen auch König und Königin ihr Gemach, gefolgt von ihren Dienern.

Der Vorhang schließt sich.

### 2. Akt

Die Glocke läutet zum ersten Mal, zum 2. Mal, zum 3. Mal.

Der Vorhang öffnet sich.

Mitten im Wald steht eine alte deutsche Eiche. Links und rechts von ihr stehen Weiden. Vor ihr befindet sich Gebüsch. Der Wind pfeift. Die alte deutsche Eiche knarrt. Die Weiden wiegen sich im Wind. Der Mond geht hinter allem auf. Grunzend und schnaufend kommt das Wildschwein aus dem Gebüsch und scharrt sich an der alten deutschen Eiche. Es verschwindet wieder im Gebüsch.

Zornig betritt Ritter Kuno den Wald. Seit Jahren schon ist er in Tusnelda verliebt. Heute hat er von der baldigen Hochzeit Tusneldeas mit dem Prinzen Konrad gehört und schmiedet einen Racheplan. In seinem Hirn arbeiten die Gedanken. Er wird Tusnelda entführen. Mit sich selbst zufrieden, klopft er sich auf seine Heldenbrust und verschwindet siegessicher im Gebüsch.

Mit glücklichem Lächeln vor sich hinrätzelnd kommt Tusnelda in den Wald. Immer und immer wieder flüstert sie den Namen des geliebten Prinz Konrad vor sich hin. Sie freut sich auf die



Hochzeit. Ritter Kuno hat Tusnelda entdeckt und sich hinter der alten deutschen Eiche versteckt. Plötzlich und unerwartet springt er hervor, fasst Tusnelda und schleppt sie hinter die alte deutsche Eiche. Tusnelda schreit und schlägt um sich, aber es nützt nichts, niemand hört sie. Dann wird es totenstill im Wald. Der Wind heult gespenstisch. Das Wildschwein kommt aus dem Gebüsch. Der Mond geht hinter der alten deutschen Eiche unter.  
Der Vorhang schließt sich.

### **3. Akt**

Die Glocke läutet zum ersten Mal, zum 2. Mal, zum 3. Mal.  
Der Vorhang öffnet sich.

König und Königin betreten aufgeregt ihr Gemach, gefolgt von Diener und Zofe. Sie nehmen auf ihrem Thron platz. Ihre Tochter Tusnelda ist vor drei Stunden in den Wald gegangen und ist bis jetzt noch nicht zurückgekommen. Noch nie ist sie ohne elterliche Aufsicht so lange außer Haus gewesen. Voller Sorge schluchzt die Königin vor sich hin. In seiner Not ruft das Königspaar seinen zukünftigen Schwiegersohn. Kurze Zeit darauf trifft Prinz Konrad im Schloss ein. Eifrig beraten die drei, was nun geschehen soll. Prinz Konrad verspricht, Tusnelda zu suchen und zu finden und verlässt voller Zuversicht das Schloss. Etwas beruhigt geht nun auch das Königspaar.  
Der Vorhang fällt.

### **4. Akt**

Die Glocke läutet zum ersten Mal, zum 2. Mal, zum 3. Mal.  
Der Vorhang öffnet sich.

Im Wald steht die alte deutsche Eiche, daneben Weiden und Gebüsch. Der Wind pfeift. Die alte deutsche Eiche knarrt. Das Wildschwein kommt aus dem Gebüsch, scharrt sich an der alten deutschen Eiche und kehrt wieder ins Gebüsch zurück. Der Mond geht hinter der alten deutschen Eiche auf. Mit eilendem Schritt betritt Prinz Konrad den Wald. Aufmerksam blickt er um sich. Da, was war das? Ein leises Wimmern drang an sein Ohr. Mit einem Satz ist er hinter der alten deutschen Eiche, hinter der er Ritter Kuno und auch seine Tusnelda entdeckt. Doch auch Ritter Kuno hat den Rivalen entdeckt. Er springt hervor, ein erbitterter Kampf beginnt. Die beiden wälzen sich zu Boden. Prinz Konrad, schon fast aussichtslos unterlegen, holt zum entscheidenden Schlag aus. Er schlägt zu, Ritter Kuno bleibt besinnungslos liegen. Tusnelda ist einer Ohnmacht nahe. Sie wirft sich in die Arme ihres geliebten Prinzen Konrad. Dieser nimmt sie sogleich auf seine Arme. Geborgen lehnt sie ihren Kopf an seine Schulter und so eng umschlungen eilen sie heim ins väterliche Schloss. Auch Ritter Kuno schleppt sich mühsam davon. Wieder ist es still im Wald. Nur der Wind heult. Die Weiden wiegen sich im Wind. Die alte deutsche Eiche knarrt. Das Wildschwein kommt und scharrt sich an der Eiche. Es verschwindet aber sofort wieder. Der Mond geht hinter der alten deutschen Eiche unter.  
Der Vorhang schließt sich.

### **5. Akt**

Die Glocke läutet zum ersten Mal, zum 2. Mal, zum 3. Mal.  
Der Vorhang öffnet sich.

Immer noch weinend und schluchzend sitzt das Königspaar auf seinem Sessel. Noch immer wissen sie nicht, was mit ihrer Tochter geschehen ist. Auch der Diener und die Zofe sind tief berührt von dem Geschehen. Plötzlich wird die Tür aufgerissen, im Saal erscheint das frisch verliebte Paar. Voller Freude springen König und Königin auf. Sie eilen auf das Paar zu, welches ihnen kurz erzählt, was geschehen war. Glückstrahlend über den Ausgang der Sache umarmt der König seine Tochter. Die Königin umarmt ihren Schwiegersohn. Der König umarmt jetzt ebenfalls den Prinzen, Tusnelda wirft sich in die Arme ihrer Mutter. Ebenso glücklich umarmen sich der Diener und die Zofe. Und natürlich fallen sich Tusnelda und Konrad noch einmal in die Arme und geben sich den Verlobungskuss.  
Der Vorhang schließt sich zum letzten Mal.

## Theater - Theater

## Spielgeschichte

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Benötigt werden:** Ein Erzähler und 11 – 15 Akteure,  
Ein Geschirrtuch,  
Ein Stuhl,  
Ein Besen oder ähnliches,  
Zwei Topfdeckel,  
Ein Zettel.

### Regieanweisungen:

Zunächst mal ist es wichtig, die Akteure schon vor Ankündigung des Theaterstücks anzuwerben. Nichts ist peinlicher, als wenn man für die "Bühne" Freiwillige sucht und niemand meldet sich.

Eine Schlüsselrolle spielen Reh und Förster (kann z.B. von einem Hochzeitspaar übernommen werden). Die beiden werden nur vorgewarnt: "Wir werden nachher Theater spielen, du bist dann ein Reh - und du der Förster."

Auf dem Zettel steht: *(bitte laut und deutlich vorlesen !)* "Was geht hier vor?" - "Was ist das hier für ein Theater?"

Nach dem Schlusssatz, der möglichst laut und deutlich gesprochen werden muss, damit er das aufkommende Gelächter übertönt, geht der Erzähler resigniert von der Bühne. Die Leute klatschen, das Stück ist eigentlich zuende...

### Das Theaterstück

#### Erzähler:

Eigentlich sollte ein Theaterstück der kulturelle Höhepunkt des Abends werden. Wir haben extra dafür das Ensemble des (...)Theater engagiert, aber die Schauspieler sind noch nicht am Flughafen (Dresden-Klotzsche) eingetroffen.

Damit uns nun dieser kulturelle Höhepunkt nicht entgeht, schlage ich vor, dass wir das Theaterstück einfach selbst aufführen.

Dazu brauchen wir aber die Unterstützung von ein paar Gästen.

#### Zunächst mal brauchen wir für unser Theater einen Vorhang.

Dazu hätte ich gerne 2 oder 4 Personen, die den Vorhang spielen (es dürfen auch 6 sein). Stellen Sie sich bitte in der Mitte zusammen und haken Sie sich ein.

Und nun beginnen wir mit der ersten Probe.

*"Der Vorgang geht auf"* (Die Darsteller gehen langsam auseinander)

Das war schon recht gut, und nun den Vorhang bitte schließen.

Ohne Wind geht es nicht, **wir brauchen Wind.**

(jemand stellt sich hin und wedelt Wind mit einem Tuch)

*"Der Wind weht heftig".*

Das klappt ja schon einigermaßen. **Jetzt brauchen wir zwei Birken.**

*"Zwei Birken wiegen sich im Wind"*

(also üben: der Vorhang geht auf, der Wind weht heftig, die Birken wiegen sich im Wind)

Vorhang - Wind - Erzähler - zwei Birken - Vorhang

**Wir brauchen einen Mond.**

*"Nun erscheint der Mond am Waldrand"*

(Hinter die Birken wird ein Stuhl gestellt, auf den der Mond dann immer steigt und mit den Armen einen Kreis bildet.)

**Wir benötigen einen Hund**

*"Da, plötzlich heult ein Hund im nahen Försterhaus!"*

(jemand heult wie ein Hund)

**Ein Donner fehlt uns noch.**

*"In der Ferne ist Donnerrollen zu hören."* (jemand klappert mit 2 Topfdeckeln)

Vorhang - Wind - Donner - Erzähler - Hund - Mond (in gelb) - zwei Birken - Vorhang

**Das wollen wir jetzt mal zusammen proben :**

*"Der Vorgang geht auf."*

*"Der Wind weht heftig."*

*"Zwei Birken wiegen sich im Wind."*

*"Nun erscheint der Mond am Waldrand."*

*"Da, plötzlich heult ein Hund im nahen Försterhaus."*

*"In der Ferne ist Donnerrollen zu hören."*

Das war gar nicht soooo schlecht, und nun den Vorhang bitte wieder schließen.

**Ein Reh, ein scheues, suchen wir jetzt.**

*"Auf der Wiese grasst ein scheues Reh"* (eine Frau stellt ein Reh dar, das grasst)

**Jetzt brauchen wir noch einen Wilderer.** (jemand bekommt einen Besen als Gewehr)

*"Ein Wilderer schleicht sich durch das Gestrüpp am Waldesrand."*

*"Jetzt hat er das Reh entdeckt und legt an."*

(Der Wilderer legt sein Gewehr an, um das Reh zu erschießen.)

**Es fehlt noch ein Förster.** (der bekommt einen Zettel mit seinem Text)

Der Förster ist die Hauptrolle in diesem Stück, denn er ist die einzige Person, die etwas zu sagen hat.

(Wilderer und Förster stellen sich ganz in den Hintergrund)

**Nun alles von Anfang an wiederholen.**

*"Der Vorgang geht auf."*

*"Der Wind weht heftig."*

*"Zwei Birken wiegen sich im Wind."*

*"Nun erscheint der Mond am Waldrand."*

*"Da, plötzlich heult ein Hund im nahen Försterhaus."*

*"In der Ferne ist Donnerrollen zu hören."*

*"Auf der Wiese grasst ein scheues Reh."*

*"Ein Wilderer schleicht sich durch das Gestrüpp am Waldesrand."*

*"Jetzt hat er das Reh entdeckt und legt an."*

*"Da, in diesem entscheidenden Moment erscheint der Förster, tritt hervor und ruft..."*

(der Förster kommt nach vorne und liest laut vor )

*"Was geht hier vor ?" - "Was ist das hier für ein Theater ?"*

Der Erzähler kratzt sich verlegen am Kopf : *"Das frage ich mich auch schon die ganze Zeit !"*

Ende ---- Applaus ---- Ende ???

# Wahrnehmungsspiele

## **Hundehütte**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Süßigkeiten

Die Gruppe sitzt in einem großen Halbkreis. Ein Freiwilliger spielt den Wachhund. Ihm werden die Augen verbunden. Er sitzt in der Mitte und bewacht sein Futter. Der Spielleiter fordert einem im Kreis auf, sich anzuschleichen und das Futter zu stehlen. Erwischt der Dieb etwas, so darf er es behalten. Wird der Dieb erfasst, so muss er den Hund spielen.

**Kreissspiel**

## **Der letzte Mohikaner**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Augenbinden

Alle Spieler sitzen mit verbundenen Augen im Kreis. Ein Freiwilliger steht in der Mitte und muss nun versuchen sich an einem Mitspieler im Kreis anzuschleichen. Wenn jemand aus den Geräuschen erkennen glaubt, dass sein Stuhl gerade beschlichen wird, hebt er die Hand. Der Mohikaner muss nun zur Mitte zurück und sich nun an ein neues Opfer anschleichen.

**Kreissspiel**

## **Kopiergerät**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:**

**Material:** keines

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Freiwilliger geht nach draußen. Die übrige Gruppe macht nun aus, wer im Kreis das Kommando angeben soll. Der Kommandeur beginnt mit Bewegungen und die anderen machen ihm diese nach. Nun wird der Spieler von draußen hereingeholt und muss erkennen, wer unter den Spielern der Kommandeur ist.

**Kreissspiel**

# Glücks- und Würfelspiele

## **Tasse versenken**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Tasse, Eimer, Flasche bzw. Löffel, Würfel**

In der Mitte steht ein Eimer mit Wasser, darauf schwimmt eine Tasse. Jeder muss nun reihum aus einer Flasche in die Tasse gießen. Verloren hat der, bei dem die Tasse untergeht.

Variante: Würfeln und für jedes Auge einen Löffel voll Wasser aus schwimmenden Marmeladendeckel.

## **Streichholzkette**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Streichhölzer, Süßigkeiten**

Auf zwei aneinander gestellten Tischen liegen viele Streichhölzer aneinander. Die Hölzer liegen parallel in einer langen kurvigen Reihe. Zwischen den Streichhölzern liegen immer wieder Süßigkeiten verteilt. Die Gruppe steht um den Tisch. Einer beginnt zu würfeln. Bei einer eins oder sechs darf man ein Streichholz wegnehmen. Wer anstatt eines Streichholzes eine Süßigkeit trifft, darf sie essen.

## **Würfeljagd**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Würfel**

Eine bestimmte Anzahl von Würfel in etwa gleichen Abstand im Kreis verteilt. Die Spieler, die die Würfel haben beginnen auf das Startkommando hin mit dem Würfeln. Wer eine „6“ hat, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter, usw. Hat ein Würfel bei dieser Jagd einen anderen Würfel eingeholt, so muss der Spieler, bei dem das geschieht, ausscheiden. Sein linker und sein rechter Nachbar erhalten je einen Würfel und das Spiel wird fortgesetzt.

## **Jamaquaks**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 12 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

Das sind Vögel, die sich immer aus dem Staub machen. Ein Drittel der Spieler bilden die Jamaquaks, die anderen das Gehege, indem sie sich an den Händen fassen, aber zwei Löcher lassen. Die Jamaquaks fassen sich nun mit den Händen an den Beinen, schließen die Augen und versuchen rückwärts das Gehege durch die Löcher zu verlassen. Die Jamaquaks quaken ununterbrochen und während die närrischen Vögel damit beschäftigt sind den Ausgang zu finden, versuchen die Spieler im Kreis die Vögel durch sanfte Schubser mit den Knien in die Kreismitte zurückzujagen. Wer in Freiheit ist, sollte nicht aufhören zu quacken und den anderen damit den Weg zeigen.

# Sprechspiele

## **Flüsterkreis**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter flüstert seinem rechten Nachbarn einen Satz ins Ohr, den dieser ohne Rückfrage so weitersagen muss, wie er ihn verstanden hat. Der Satz wandert nun im Kreis herum, bis er wieder beim Spielleiter gelandet ist. Der verkündet das Ergebnis.

**Kreissspiel**

## **Fragen beantworten**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Ein Freiwilliger stellt sich als Opfer zur Verfügung und stellt sich in die Mitte des Kreises. Ihm werden nun Fragen gestellt, aber er darf auf keinen Fall mit ja oder nein antworten. Sache der Mitspieler ist es nun, Fragen zu stellen, die man normalerweise nur mit ja oder nein beantwortet.

**Kreissspiel**

## **Ein was?**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Stühle, Gegenstand

Ihr hockt im Kreis und schaut zur Mitte. Der Spielleiter beginnt einen Gegenstand an seine rechten Mitspieler mit den Worten: " Das ist ein ... " weiterzugeben. Der rechte fragt nach: " Ein was? " Der Spielleiter wiederholt: " Das ist ein ... " Der Spieler gibt nun den Gegenstand weiter und sagt: " Das ist ein ... " Der zweite Spieler fragt wieder: " Ein was? " und gibt dem ersten Spieler den Gegenstand zurück, der wiederum den Spielleiter: " Ein was?" fragt. Der Spielleiter bestätigt mit: " Das ist ein ... ". Spieler eins wendet sich Spieler zwei zu und bestätigt: " Das ist ein ... " Spieler zwei wendet sich Spieler drei zu und sagt: " Das ist ein...".

Spieler drei fragt: " Ein was?" Spieler zwei fragt Spieler eins und Spieler eins fragt wiederum den Spielleiter: " Ein was? " Spielleiter zu Spieler 1, Spieler 1 zu Spieler 2 , Spieler 2 zu Spieler 3 und Spieler 3 zu Spieler 4: " Das ist ein ... ". Das Spiel der Fragerei beginnt von neuem. Nach einiger Zeit können auch noch weitere Gegenstände ins Spiel gebracht werden.

**Kreissspiel**

## **Wie liebst du es?**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Während ein Spieler vor der Türe wartet, vereinbaren die anderen einen Gegenstand, der erraten werden soll. Das Opfer wird hereingelassen und darf nun nach Belieben, ohne feste Reihenfolge, reihum Fragen, muss sich dabei aber auf folgende fragen beschränken:

- 1.) Warum liebst du es?
- 2.) Wo liebst du es?
- 3.) Wie liebst du es?

Es muss wahrheitsgetreu geantwortet werden, dabei sind aber ausweichende oder irreführende Fragen keineswegs verboten.

## **Lachen verboten**

**Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler sitzen im Kreis und der Spielleiter beginnt " Ha" zu sagen. Sein rechter Nachbar sagt " Ha,ha", der weitere "Ha, ha, ha". Nun beginnt der nächste Spieler von neuem. Wer zu lachen anfängt scheidet aus.

## **Versprecher unerwünscht**

**Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter reicht einen Gegenstand weiter und sagt immer einen Teil des folgenden Satzes, den dann die Spieler wiederholen müssen. Hat der Gegenstand den Kreis einmal umrundet, so wird ein neuer Teil ergänzt:

Das ist der Schlüssel/ des Schlosses/ des Hauses/ des hölzernen Männchens/ das jagte die Katze/ die jagte die Maus/ die nagte am Bändchen/ des Schlüssels/ des Schlosses/ des Hauses/ des hölzernen Männchens.

## **Reise durchs ABC**

**Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, Sätze zu bilden, deren Wörter alle mit dem gleichen Buchstaben des vorher genannten Landes beginnen. Der Spielleiter beginnt: „Ich fahre heute nach Afrika.“ „Was tust du dort“ lautet die Gegenfrage seines Nachbarn. „ Der Spielleiter antwortet mit einem Satz, dessen Buchstaben alle mit dem gleichen Anfangsbuchstaben Afrikas beginnen: „Ich ärgere achtzig alte, amtsmüde Affenwärter.“

## **Rom - Madrid**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Ball**

Die Spieler sitzen im Kreis und der Spielleiter nennt eine Stadt z.B. Rom. Dann wirft er den Ball zu irgendeinem anderen Spieler und dieser muss nun eine Stadt finden, die mit dem letzten Buchstaben von Rom, also dem M, beginnt z.B. Madrid und dann wirft er den Ball weiter.

## **Wie heißt das Wort**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Spieler wird aus dem Zimmer geschickt. Unterdessen einigen sich die anderen auf ein Wort, das möglichst nicht weniger als fünf Buchstaben haben sollte. Nun wird der Wartende wieder herein gerufen. Er stellt reihum jedem Mitspieler eine Frage, in deren Antwort das vereinbarte Wort vorkommen muss.

z.B. gestern: Warum siehst du mich so neugierig an? - Das liegt daran, dass ich gestern Bohnensalat gegessen habe.

## **Teekessel**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Teekessel ist ein Wort mit zwei verschiedenen Bedeutungen. Zwei Spieler einigen sich vor der Tür, welches Teekesselwort sie durchspielen wollen. Dann nehmen sie in der Mitte der übrigen Gesellschaft Platz und beginnen das zu ratende Wort zu umschreiben.

## **Schnellsprech-Olympiade**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Der Reihe nach müssen alle Spieler versuchen, innerhalb einer Minute möglichst viele Wörter mit dem gleichen Anfangsbuchstaben zu nennen. Der Spielleiter nennt diese Buchstaben und zählt mit.

## **Armer schwarzer Kater**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ziel ist es, die Teilnehmer zum Lachen zu bringen. Der Kater geht auf den Knien durch den Kreis. Bei manchen Teilnehmern bleibt er sitzen und sagt: „Miau“. Der Angesprochene muss ihn am Kopf streicheln und dabei „armer schwarzer Kater“ sagen. Lacht er dabei, ist er der neue schwarze Kater.



## **Verrücktes Echo**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

Ein Kind im Kreis sagt Sätze oder Wörter leise, laut, schnell, langsam, ... Wenn es sehr laut ist, spricht sein Partner, auf den er zeigt, es ganz leise zurück und umgekehrt. Nun ist sein Nachbar dran.

## **Versprecher unerwünscht**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter reicht einen Gegenstand weiter und sagt immer einen Teil des folgenden Satzes, den dann die Spieler wiederholen müssen. Hat der Gegenstand den Kreis einmal umrundet, so wird ein neuer Teil ergänzt:

Das ist ein Scheit/ ein wohlgeschlissenes schleißten Scheit/ mein Vater war ein Scheitschleißer/ meine Mutter eine Scheitschleißerin/ mein Vater schlichtete wohlgeschlissene schleißten Scheite/ meine Mutter stapelte wohlgeschlissene schleißten Scheite.

## **Onkel Otto ist krank**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler sitzen im Kreis und jeder hat ein aufgerichtetes Streichholz zwischen den Zähnen.

Der Spielleiter versucht nun seinem rechten Nachbarn mitzuteilen, dass Onkel Otto krank sei und was er habe: "Onkel Otto ist krank und hat ... ."

## **Eine Ente - zwei Beine**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: 8 – 15 Spieler**

**Alter: ab 8 - 16**

**Material: keines**

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der folgende Spruch wird reihum von den Mitspielern sinngemäß weitergeführt:

1. Sp: "1 Ente"
2. Sp.: "2 Beine"
3. Sp.: "steigen ins Wasser"
4. Sp.: "Plumps"
5. Sp.: "2 Enten"
6. Sp.: "4 Beine"
7. Sp.: "steigen ins Wasser"
8. Sp.: "Plumps"
9. Sp.: "Plumps"

usw.

Bei einem Fehler fängt alles wieder bei 1 Ente an - oder die entsprechende Person scheidet aus.

## **Kätzchen und Currywurst**

## **Sprechspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 – 30 Spieler**

**Alter: ab 14**

**Material: große Papierbögen, Filzstifte, Zeitschriften**

Spielablauf:

Die Spieler werden in 2 geschlechtshomogene Gruppen geteilt. Nun versuchen diese Gruppen das jeweils andere Geschlecht möglichst treffend zu kennzeichnen, indem sie auf einer Bodenzeichnung (mit Begründung) notieren, was Männer / Frauen sind als

Pflanze - Tier - Kleidungsstück - Nahrungsmittel

Farbe - Landschaft - Gebäude - Möbelstück

Wetter - Musikrichtung - Krankheit - etc.

Nach ca. 20 min werden die Plakate der Gruppen getauscht und die Gruppen unterhalten sich über die Urteile, schreiben eigene Kommentare auf und setzen sich so mit der eigenen Geschlechterrolle auseinander. Es geht auch darum, hinter den Bezeichnungen liegende Vorurteile zu hinterfragen.

Nach weiteren 20 min kommen alle im Plenum zusammen und diskutieren die Streitfälle.

Variante: Die Spieler sollen zusätzlich alle Vorurteile über das andere Geschlecht aufschreiben, die sie schon mal gehört haben. Hinter welchen Plattitüden steckt auch etwas Wahrheit dahinter ?

# Spaßspiel

## **Flaschentanz**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Flaschen, Augenbinde

Sechs bis acht leere Flaschen werden im gleichen Abstand in einer Reihe auf den Boden gestellt. Der Spielleiter sucht sich nun einen Freiwilligen, der versucht, mit verbundenen Augen über die Flaschen zu steigen. Während dem Opfer die Augen zugebunden werden, räumen zwei Eingeweihte die Flaschen weg und das Opfer versucht nun über, die nicht mehr vorhandenen, Flaschen zu steigen.

**Spaßspiel**

## **Königin von Saba**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Stühle

Alle Herren bis auf einen Eingeweihten, verlassen das Zimmer. Die Damen nehmen unterdessen auf zwei Stuhlreihen einander gegenüber Platz. Am Ende der Reihe thront die Königin von Saba. Den Herren werden einzeln herein gerufen und ihnen wird mitgeteilt, ihnen werde die Ehre zuteil, mit verbundenen Augen durch das Damenspalier zu schreiten und der Königin von Saba einen Kuss auf die Stirn geben zu dürfen. Kurz bevor der Blinde den Thron der Königin erreicht hat, wechselt die Königin mit dem zuvor eingeweihten Herrn den Platz. Im selben Augenblick, in dem sich der Herr über die Stirn der Königin neigt, wird ihm die Binde von den Augen gezogen. Dann nimmt die Königin wieder ihren Platz ein und das nächste Opfer wird herein gerufen.

**Spaßspiel**

## **Romeo und Julia**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Der Spielleiter schickt einige Spieler nach draußen. Ein Freiwilliger bleibt gleich im Raum. Dieser wird nun angewiesen als ein Bildhauer eine Statue aus zwei Mitspielern zu meißeln, die Romeo und Julia in der Liebesnacht darstellen sollen. Ist er fertig, muss er den Platz eines Mitspielers der Statue einnehmen und der Nächste wird hereingerufen.

**Spaßspiel**

## **Heiliger Berg von Sinai**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Der Spielleiter schickt einige Spieler nach draußen. Ein Freiwilliger bleibt gleich im Raum. In der Mitte des Raumes steht ein Stuhl. Der Spielleiter spricht nun: "Dies ist der heilige Berg von Sinai. Ziehe deine Schuhe aus und steige darüber. Dieser Spieler wird nun alles Mögliche versuchen, auf irgendeine Art und Weise über den Stuhl zu steigen, obwohl er eigentlich nur über seine Schuhe steigen müsste.

**Spaßspiel**

## **Adam`s family**

**Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter schickt einige Spieler nach draußen. Die restlichen stellen im Kreis im Kreis auf. Wenn ein Spieler hereingeholt wird, muss dieser sich in die Mitte des Kreises stellen. Die Spieler im Kreis stimmen zuerst mit der Liedmelodie der Adam`s family ein und beginnen mit den Worten: „Wir sind die Adam`s family, und du musst solange spielen, bis wir applaudieren.“ Danach wird abgewartet, was der im Kreis stehende tut und das wird von der Runde nachgemacht. Dieses Spiel geht solange weiter, bis der im Kreis stehende applaudiert und die im Kreis stehenden ihm das nach machen.

## **Kaufhaus**

**Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter beginnt im Kaufhaus einzukaufen. Dabei beschreibt er die Etage, die Richtung in die er geht und was er kauft. z.B. wendet er sich in der dritten Etage nach links und kauft sich da einen roten Pullover.

3. Etage: der dritte Spieler von ihm aus

wendet sich nach links: der 3. Spieler, der von ihm aus links sitzt

roter Pullover: der 3. Spieler, der von ihm aus links sitzt, ist mit einem roten Pullover bekleidet

## **Elefant - Waschen**

**Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 3 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter stellt pantomimisch dem ersten Freiwilligen (wird hereingeholt) einen Pfleger dar, der einen Elefanten wäscht. Währenddessen soll sich der Freiwillige jeden einzelnen Schritt merken und versuchen, herauszubekommen, was ihm gezeigt wird. Dies merkt er sich. Nach der Vorführung muss er dies dem zweiten Freiwilligen so gut es geht vorführen. Dabei teilt er niemanden mit, was er sich dabei gedacht und gemerkt hatte. So wird auch vom zweiten Freiwilligen mit dem dritten verfahren usw. Je mehr es sind, desto lustiger kann es werden.

Der Letzte, dem die Tätigkeit des Pflegers vorgeführt wurde, muss den Zuschauern sagen, was man ihm vorgespielt hat. (Wobei: Es ist auch ganz interessant zu erfahren, was die anderen sich so dachten.)

Der Spielleiter kann ja nochmals auftreten und dabei seine Handlungen erklären.

**Tipp:**

Der Spielleiter wäscht (sehr ausgeschmückt) unter anderem auch das Hinterteil des Elefanten (Schwanz hochheben...). Je einfallsreicher gespielt wird, desto lustiger wird es.

## **Fütterung der Raubtiere**

## **Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: für jeden Spieler eine Augenbinde**

Auf den Stühlen sitzen die zwei, bzw. drei Herren und nehmen die Damen auf den Schoß. Allen Mitspielern sind die Augen verbunden. Die Herren erhalten in die Hand einen Löffel und die Damen halten auf ihren Schoß einen Teller mit Schlagsahne. Die Aufgabe besteht darin, dass die Herren beginnen, ihre Damen zu füttern. Gewonnen hat, welches Paar als erstes den Teller geleert hat, ohne viel auf den Boden gefallen lassen zu haben.

Tipp:

Die Herren dürfen nicht irgendwelche Körperteile (Daumen, andere Hand) als Orientierung verwenden. Die Damen sollten ihre Kleidung mit Servietten abdecken.

## **Sag mir: „Wen liebst du?“!!!**

## **Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 3 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Dem hereingerufenen Freiwilligen muss als erstes seine Situation geschildert werden: Er ist angeklagt und hat irgendetwas verbrochen. Auch sei der Angeklagte verpflichtet, vor dem Gericht die Fragen zu beantworten, nach seinem „besten Wissen und Gewissen“, wie es so schön heißt. Das Gericht ist bereits über das Wesentlichste informiert; hat aber noch eine Frage, die die entscheidendste im gesamten Prozess sei. Also fordert das Gericht den Angeklagten auf, indem es synchron spricht: „Sag mir: Wen liebst du?“.

Da diese Aufforderung im Normalfall missverstanden wird, geht das Opfer davon aus, eine Frage beantworten zu müssen. Dabei soll das Gericht beharrlich bleiben und die Situation ein wenig ausschmücken.

Tipp:

- 1) Das mysteriöse Verbrechen ist frei wählbar. Wie es vorgestellt und was dazu erzählt wird, ist dem Spielleiter überlassen.
- 2) Da es ja vielleicht jemanden geben könnte, der nach ein wenig Zeit sein Geheimnis preisgibt, sollte man wirklich so lange ausharren! Vielleicht erkennt er aber auch bald, dass er eigentlich nur „Wen liebst du?“ sagen soll.
- 3) Es empfiehlt sich Freiwillige zu nehmen, bei denen kein Partner bekannt ist, oder – noch besser – bei denen man über eine heimliche Beziehung munkelt. Für solche könnte die Situation schon ein wenig peinlich werden!
- 4) Auch sollte man Wörter wie „Aufforderung“ oder „Frage“ in Bezug auf den Satz vermeiden. Alternativ könnte man „Problem“ sagen.

## **Das frustrierte Tier**

## **Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 3 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Einige Mitspieler verlassen den Raum. Sie sollen, wenn sie wieder hereingeholt werden, ein Tier darstellen - und zwar nur durch das Vormachen von Bewegungen. Wenn Sie vor der Tür sind, erklärt der Spielleiter der Gruppe den Trick: Die Mitspieler dürfen alle Tiernamen nennen, nur den Namen des Tieres nicht, das der Hereingeholte darstellen will. Viel zu lachen gibt es meist dadurch, dass der Vorspieler sich sonst was für Mühe gibt.

Tipp:

Der Spielleiter geht anfangs gleich mit den Freiwilligen raus und ein Eingeweihter erklärt den Mitspielern den Trick - damit kein Verdacht aufkommt.

## **Kamel oder Plumps**

## **Spaßspiel**

**Spieleranzahl: ab 3 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

Material: Vorbereitete Zettel mit je 2 Tiernamen (o.a.), dabei ist einer von beiden immer Kamel

Jeder Teilnehmer bekommt einen zusammengefalteten Zettel. Er muss sich beide Namen gut merken, aber keinem anderen Mitspieler zeigen oder sagen, was auf seinem Zettel

steht. Den Zweiten Tiernamen haben alle Mitspieler gemeinsam, es ist zum Beispiel der Name "Kamel". Der erste Tiername (muss aber nicht als erstes auf dem Zettel stehen) wird für jeden Mitspieler unterschiedlich gewählt. Zu Beginn des Spiels stehen alle im Kreis und haken einander mit den Armen unter. Der Spielleiter ein kleiner Merktzettel könnte ihm nützlich sein ruft nun etwa 10 der Tiernamen auf, die jeweils nur einmal in der Runde vorkommen. Derjenige Mitspieler, auf dessen Zettel der genannte Name steht, muss sich fallen lassen. Er fällt jedoch nicht, weil er von seinen Nachbarn gehalten wird. Der unwiederholbare Höhepunkt des Spiels ist erreicht, wenn der Spielleiter "Kamel" sagt. Sämtliche Spieler stürzen zu Boden, weil sie glauben, von ihren Nachbarn gehalten zu werden. Es entsteht ein Chaos und ein Schimpfen - zu Schaden kommt jedoch keiner.

Tipp: Da eventuell einige das Spiel kennen, sollte man lieber ein anderes Wort als Kamel nehmen.

# Rätsel

## **Prominentenparty**

**Ratespiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Zettel, Tesa**

Jeder Spieler bekommt ein Zettelchen auf die Stirn geklebt auf dem prominente Persönlichkeiten stehen. Indem man den anderen Mitspielern Fragen stellt, die man mit Ja und Nein beantworten kann, muss jeder Spieler seine Person erraten. Man darf solange Fragen stellen, bis eine Frage mit nein beantwortet wurde, dann ist der Nächste dran.

## **Was ist passiert?**

**Ratespiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler müssen den Tathergang mit Fragen erfragen, die mit ja und nein beantwortet werden können.

1) Romeo und Julia liegen tot am Boden und um sie rum liegen Scherben. Das Fenster ist offen.

Antwort: Romeo und Julia sind Goldfische, die in einem Glas schwammen. Ein Windbö stieß das Fenster auf und das Glas fiel zu Boden.

2) Gräfin Garcia erschrickt, bleibt abrupt stehen und Caruso bricht sich das Genick

Antwort: Gräfin Garcia ist ein Rennpferd. Es bleibt vor dem Hindernis stehen. Caruso ist der Jockey. Er stürzt, als Gräfin Garcia stehen bleibt, und bricht sich beim Fall auf das Hindernis das Genick.

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

Antwort: Die beiden Affen gucken nicht gleichzeitig durch die Röhre.

4) Sam lebte alleine und so wollte er das auch. Er hatte nie irgendwelche Besucher und besuchte auch selbst niemanden. Da er nie ausging, wurde ihm alle zwei Wochen das vorbeigebracht, was er brauchte.

In einer dunklen, stürmischen Nacht schnappte Sam über, wusch sich, putzte sich die Zähne, machte das Licht aus und ging schlafen.

Das kostete mehreren Menschen das Leben. Es war schrecklich!

Antwort: Sam war damals Leuchtturmwärter. Hätte er nur das Licht nicht gelöscht...

5) Schnee liegt überall in einer weiten Prärie. Mittendrin liegt eine Leiche mit abgebrochenen Streichholz, die auch noch nackt ist.

Antwort: Zwei Ballonfahrer mussten Ballast abwerfen und schließlich auch ihre Kleider. Als dies noch nicht reichte, zogen sie Streichhölzer, wer springen muss. Die Leiche hat verloren.

- 5) Eine Frau wohnt im neunten Stock und fährt jeden Tag mit dem Fahrstuhl ins Erdgeschoss. Nach der Arbeit fährt sie im Fahrstuhl bis zum achten Stock und geht das letzte Stück mit der Treppe. Als die Frau eines Tages mit dem Fahrstuhl bis in den neunten Stock fährt, macht sie die Tür auf, geht in ihre Wohnung und erschießt sich. Warum?

Antwort: Die Frau ist die kleinste Frau der Welt und ihre Körpergröße reichte nie aus, um in den neunten Stock fahren zu können. Ein Neider manipulierte den Fahrstuhl, so dass sie den neunten Stock erreichen konnte. Weil sie meinte gewachsen zu sein und nun nicht mehr die kleinste Frau der Welt darzustellen, brachte sich die Frau um. Sie war als kleinste Frau der Welt eine Attraktion im Zirkus.

## Detektivaufgaben

## Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

1.) Nach Feststellungen von Interpol hat es ein berühmter Hoteldieb auf die Brillanten der Fürstin abgesehen, die im Atlantik Hotel wohnt. Ein Detektiv der Versicherungsgesellschaft wurde damit beauftragt, das Appartement der Frau Tag und Nacht nicht aus den Augen zu lassen. Längere Zeit ereignete sich nichts. Dann geschah es eines Abends, dass ein Mann an die Tür des Zimmers klopfte, öffnete, herein sah und sich mit den Worten entschuldigte: „Verzeihung, ich habe mich an der Tür geirrt. Das ist ja gar nicht mein Zimmer.“ Der Detektiv nahm den Mann sofort fest, weil er ihn für dringend tatverdächtig hielt.

*( Wer sein eigenes Zimmer betreten will, klopft nicht )*

2.) Warum hast du das Lesestück aus deinem Buch nur zur Hälfte abgeschrieben?, erkundigte der Lehrer bei Willi, der nicht gerade zu den fleißigsten Schülern zählte. „ Ich konnte nur einen Teil der Geschichte abschreiben, der in meinem Lesebuch auf S.83 steht“, entschuldigt sich Willi, „ Die Seite 84 muss jemand aus meinem Buch herausgerissen haben.“ Woher wusste der Lehrer sofort, dass der Junge lügt?

*( In jedem Buch ist S 84 die Rückseite von Seite 83; sie kann also nur mir ihr herausgerissen worden sein )*



## Verwickelte Verwandtschaftsverhältnisse

Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

1.) Ein Mann hat sechs Töchter und jede Tochter hat einen Bruder. Wie viele Kinder hat der Mann?

( *sechs Töchter und einen Sohn* )

2.) Zwei Väter und zwei Söhne gingen auf die Jagd. Sie schossen drei Hasen und trotzdem brachte jeder einen Hasen mit nach Hause. Wie verhält sich das?

( *Es waren Großvater, Vater und Enkel* )

3.) Darf ein Mann die Schwester seiner Witwe heiraten?

( *Wenn seine Frau Witwe ist, dann ist er tot.* )

4.) Ein Ehepaar hat mehrere Kinder, Jungen und Mädchen. Jedes Mädchen hat ebenso viele Brüder wie Schwestern, jeder Junge hat dagegen nur halb so viele Brüder wie Schwestern. Wie viele Jungen und Mädchen waren es?

( *Drei Jungen und Vier Mädchen* )

5.) Geschwister habe ich nicht, aber der Sohn dieses Vaters ist der Sohn meines Vaters. Wer ist der Mann?

( *Mein Sohn* )

## Rechenspiele

Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

1.) Der Spieler fordert einen Spieler aus der Runde aus, sich eine Zahl auszusuchen, diese Zahl mal sechs zu nehmen und das Ergebnis durch zwei zu teilen. Danach soll er dieses Ergebnis wiederum mit drei multiplizieren und das Endergebnis nennen.

z.B.:  $7 \times 6 = 42 : 2 = 21 \times 3 = 63$

Der Spielleiter muss nun diese Zahl nur durch 9 teilen und schon kann er die erdachte Zahl nennen.

2.) Geburtstage raten: Das Opfer wird gebeten, den Monatstag seiner Geburt mit 2 malzunehmen, 5 hinzuzuzählen, die Summe mit 50 zu multiplizieren und zuletzt die Monatszahl dazuzuzählen. Der Rechenmeister lässt sich diese Zahl sagen, zieht die magische Zahl 250 ab und schon kann er ohne weiteres nachdenken sagen, an welchem Tag und in welchem Monat das Opfer geboren ist.

Bsp.: Geburtstag am 2. November:  $2 \times 2 = 4 + 5 = 9 \times 50 = 459 + 11 = 461$   
 $461 - 250 = 211 \Rightarrow 2.11.$

3.) Würfeln: Der Partner muss mit einem Würfel drei mal Würfeln. Die Würfelerggebnisse behält er für sich. Nun geht es los. Verdoppele die Augenzahl des ersten Wurfes, zähle fünf dazu, nimm mit fünf mal, zähle die Augenzahl des zweiten Wurfes dazu, addiere zehn und zähle schließlich die Augenzahl des dritten Wurfes dazu. Davon zieht der Rechenmeister 350 ab. Er erhält eine dreistellige Zahl, deren Ziffern die Augenzahlen der drei Würfe in der richtigen Reihenfolge angeben.

Bsp.: Würfeln 6;3;2:  $6 \times 2 = 12 + 5 = 17 \times 5 = 85 + 3 = 88 + 10 = 98 \times 10 = 980 + 2 = 982$

$982 - 350 = 632.$

## Aus Brems Tierleben

## Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 2**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel und Stifte**

- 1) WANZIESCHLERSCH =
- 2) TSCHOR =
- 3) BUCHGAWEINHÄSCHEN =
- 4) MESRATH =
- 5) ECKENSCH =
- 6) TAKER =
- 7) ARSCHBROT =
- 8) NUPINGI =
- 9) ORGLILA =
- 10) EISMEA =
- 11) MINAGOLF =
- 12) LECHWABS =
- 13) FÄMIENKARER =
- 14) JAKELBLAU =
- 15) TEFANLE =
- 16) PFANKER =
- 17) HOLF =
- 18) TROKERTZEU =
- 19) EISLEGE =
- 20) SCHOLFRAUB =

### Lösungen:

1 = Schleierschwanz; 2 = Storch; 3 = Hängebauchschwein; 4 = Hamster; 5 = Schnecke; 6 = Kater; 7 = Rotbarsch; 8 = Pinguin; 9 = Gorilla; 10 = Ameise; 11 = Flamingo; 12 = Schwalbe; 13 = Marienkäfer; 14 = Kabeljau; 15 = Elefant; 16 = Karpfen; 17 = Floh; 18 = Kreuzotter; 19 = Seeigel; 20 = Laubfrosch

## Können sie Probleme übersehen?

## Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 2**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel und Stifte**

### **Achtung:**

Dies ist ein Zeittest!

Sie haben drei Minuten Zeit!

- 1.) Lesen Sie die Anweisung sorgfältig, bevor Sie etwas tun!
- 2.) Schreiben Sie Ihren Namen in die rechte obere Ecke dieses Blattes!
- 3.) Ziehen Sie einen Kreis um das Wort "Name" in Anweisung Nr. 2!
- 4.) Zeichnen Sie fünf kleine Quadrate in die linke obere Ecke des Blattes!
- 5.) Machen Sie anschließend ein "X" in jedes Quadrat!
- 6.) Schreiben Sie rechts neben der Überschrift: „Ja-Ja-Ja“!
- 7.) Schreiben Sie ein "S" in die linke untere Ecke dieses Blattes!
- 8.) Zeichnen Sie ein Dreieck um das eben gesetzte „S“!
- 9.) Multiplizieren Sie auf der Rückseite  $703 \times 66$ !
- 10.) Zeichnen Sie ein Rechteck um das Wort "Ecke" in Anweisung Nr. 4!
- 11.) Rufen Sie laut Ihren Vornamen aus, wenn Sie an dieser Stelle sind!
- 12.) Wenn Sie bisher alle Anweisungen befolgt haben, dann rufen Sie laut und deutlich: "Ich hab's!"
- 13.) Addieren Sie auf der Rückseite  $8950 + 9805$ !
- 14.) Zeichnen Sie ein Quadrat um das Ergebnis und ziehen Sie einen Kreis drum!
- 15.) Zählen Sie in Ihrer gewohnten Sprechweise rückwärts von 10 bis 1!
- 16.) Machen Sie mit dem Stift drei Löcher in die obere Blattmitte!
- 17.) Wenn Sie als erster hier angekommen sind, rufen Sie laut: "Erster!"
- 18.) Unterstreichen Sie alle geraden Zahlen am linken Blattrand!
- 19.) Rufen Sie laut: "Ich hab's geschafft und alle Anweisungen beachtet!"
- 20.) Nachdem Sie nun alles sorgfältig und vollständig gelesen haben, machen Sie nur, was in Anweisung Nr. 2 gefordert ist! Das war's!

*(Hinweis: Vor der Anwendung dieses Blatt ausdrucken! - Und? Wer hat umständlicher Weise gleich alle Aufgaben gelöst?)*

## Märchenrätsel

## Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 2**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel und Stifte**

- 1.) Stolpernde Leichenträger erwecken Scheintote zum Leben:
- 2.) Beherztes Quartett verjagt Gauner:
- 3.) Chirurgischer Eingriff von Laienhand rettet Menschenleben:
- 4.) Sexbombe verhindert Rheinschiffahrt:
- 5.) Halbstarker vergeudet Volksvermögen:
- 6.) Ungelernter Kosmetiker täuscht Kinder:
- 7.) Tierquälerei führt zur Ehe:
- 8.) Arbeitsunfall führt zur Volksmüdigkeit:
- 9.) Entlarvter Kidnapper zerfleischt sich selbst:
- 10.) Listenreicher Handwerker erwirbt Ruhm und Ehre:
- 11.) Gelungene Täuschung eines arroganten Läufers:
- 12.) Bewaffnete BRD-Bürger auf Hasenjagd:
- 13.) Wanderndes Sextett erlangt Reichtum:
- 14.) Hartherzigem Mädchen misslingt die Kopie ihrer Stiefschwester.
- 15.) Besitzgier einer emanzipierten Frau zerstört zwei Menschenleben.
- 16.) Gefiederte Helfer ermöglichen Ballbesuch.
- 17.) Besondere Haartracht gestattet Liebesabenteuer.
- 18.) Dürres Holz täuscht entmenschte Rentnerin.
- 19.) Betrügerischer Hotelbesitzer bezieht blaue Flecke.
- 20.) Pensionierter Pfeifenraucher entgeht knapp dem Tod.
- 21.) Ehrliches Kinderlachen erzeugt Lachkrämpfe beim ganzen Volk.

### Lösungen:

1 = Schneewittchen; 2 = Bremer Stadtmusikanten; 3 = Rotkäppchen; 4 = Lorelei; 5 = Hans im Glück; 6 = Wolf und die 7 Geißlein; 7 = Froschkönig; 8 = Dornröschen; 9 = Rumpelstilzchen; 10 = Das tapfere Schneiderlein; 11 = Hase und Igel; 12 = Sieben Schwaben; 13 = Sechs ziehen durch die Welt; 14 = Frau Holle; 15 = Fischer und seine Frau; 16 = Aschenputtel; 17 = Rapunzel; 18 = Hänsel & Gretel; 19 = Tischlein deck dich; 20 = Max & Moritz; 21 = Des Kaisers neue Kleider.

## Märchenrätsel

## Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 2**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel und Stifte**

- 1.) Zwei gekidnappte Kinder können sich erst durch einen Mord an ihrer Entführerin befreien
- 2.) Norddeutsche Beatgruppe erkämpft sich ein Ferienhaus in waldreicher Gegend
- 3.) Nachtarbeiterkolonne stellt nach einem Unfall durch Sabotage die Arbeit ein
- 4.) Edelmetallarbeiter stellt erhöhte Lohnanforderungen und will anonym bleiben
- 5.) Junges Mädchen fällt nach einem Unfall bei der Arbeit in Ohnmacht, kann aber durch Mund-zu-Mund-Beatmung gerettet werden
- 6.) Kindergärtnerin überlebt einen dreifachen Mordanschlag und heiratet einen reichen Junggesellen
- 7.) Vegetarierin verschafft sich über Spezialstricke sexuelle Befriedigung
- 8.) Junger Arbeiter erlangt durch mehrmalige Schwarzmarktgeschäfte seine Unabhängigkeit
- 9.) Bewaffneter verhindert eine Sabotage bei der Lebenshilfe an einer Rentnerin
- 10.) Verbrecher vernichtet 85,7 % des Jungviehbestandes und kann erst durch Vergeudung wertvollen Straßenmaterials besiegt werden:
- 11.) Teenager hilft einer Rentnerin beim Panikmachen und wird mit Metall belohnt
- 12.) Arbeiterin für Hülsenfrüchtesortierung mit extrem kleiner Schuhgröße macht Karriere
- 13.) Norddeutsche Arbeiterfrau muss, nachdem sie in Boutiquen- u. Delikatessläden Kundin war, nach Fehlspekulation wieder bei Aldi einkaufen
- 14.) Teenager kann sich nach unerwartetem Lottogewinn standesgemäß einkleiden
- 15.) Handwerkersöhne ermöglichen ihren Eltern ein Rentnerleben ohne Sorgen:

### Lösungen:

1 (Hänsel & Gretel) 2 (Die Bremer Stadtmusikanten) 3 (Heinzelmännchen) 4 (Rumpelstilzchen)  
5 (Dornröschen) 6 (Schneewittchen) 7 (Rapunzel) 8 (Hans im Glück) 9 (Rotkäppchen) 10 (Der Wolf und die sieben Geißlein) 11 (Frau Holle) 12 (Aschenputtel) 13 (Der Fischer und seine Frau) 14 (Sterntaler) 15 (Tischlein deck dich)

## Schoko Quiz

## Ratespiel

**Spieleranzahl: ab 2**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel und Stifte**

- 1.) Farbige Unterbrechung des Alltags
- 2.) Mittelalterliche Körperertüchtigung
- 3.) Englische Erscheinung am Abendhimmel
- 4.) Englisches Eichhörnchenfutter
- 5.) Französischer Kosenamen
- 6.) Legobausteine für die Kleinsten
- 7.) Weibliche Märchengestalt in Karamell
- 8.) Planet
- 9.) Geschosse eines Komponisten
- 10.) Berühmte Meuterei auf der
- 11.) Uhrzeit am Abend
- 12.) Eiserner Liebesbeweis
- 13.) Englisches Wort beim Ringtausch
- 14.) Beliebtes Gesellschaftsspiel für Jung & Alt
- 15.) Amerikanisches Musikinstrument
- 16.) Japanisches Stäbchenspiel
- 17.) Bunte Placebos
- 18.) Schokoumhülltes Grundnahrungsmittel
- 19.) Elastische Raubtiere
- 20.) Süße Sauerei
- 21.) Ein anderes Wort für „Danke“
- 22.) Was Königssöhne vorwärts und rückwärts können
- 23.) Katzenfutter für Kinder

### Lösungen:

1 Lila Pause; 2 Ritter Sport; 3 Milky Way; 4 Pinuts; 5 Mon Cheri; 6 Dublo; 7 Toffifee; 8 Mars; 9 Mozartkugeln; 10 Bounty; 11 After Eight; 12 Ferrero Küsschen; 13 Yes; 14 Domino; 15 Banjo;

16 Mikado; 17 Smarties; 18 Marzipanbrot; 19 Gummibären; 20 Schweinsohren; 21 Mercy; 22 Prinzen-Rolle; 23 KitKat

## Zwischen Geld und Liebe

## Rätsel

**Alter: ab 14 Jahre**

**Material: Stifte und Zettel**

Zwischen Geld und Liebe hin- und hergerissen waren einige Tänzerinnen des „Lazy Course“ in Paris. Ihre Liebe galt mittellosen Bohemiens vom Montmartre, aber sie heirateten betuchte ältere Herren. Die Hoffnung auf kurze Ehe und reiches Erbe erfüllte sich. Wie hießen die Liebhaber, was waren sie und die Ehemänner von Beruf und wie lange dauerten die Ehen?

**Tänzerinnen:** Beatrice, Chantal, Ghisiaine, Monique, Solange  
**Ehemänner :** Anwalt, Bankier, Bauunternehmer, Hotelier, Winzer  
**Dauer der Ehe:** 1 Jahr, 2 Jahre, 3 Jahre, 4 Jahre, 5 Jahre  
**Bohemein:** Jean-Luc, Julien, Marcel, Pierre, Robert  
**Berufe :** Sänger, Bildhauer, Dichter, Maler, Pianist

### Hinweise:

- 1.) Chantal war zwei Jahre länger verheiratet als die Tänzerin, die ihren heißgeliebten Pianisten verließ, um einen steinreichen Winzer zu ehelichen
- 2.) Jean-Luc, der kein Dichter ist, wollte sich fast das Leben nehmen, nachdem ihm Solange des schnöden Mammons wegen den Laufpass gab.
- 3.) Die junge und jetzt sehr reiche Witwe, die den Bildhauer Pierre sitzen ließ, war eine ungerade Anzahl von Jahren verheiratet.
- 4.) Julien verlor seine Freundin an einen Bauunternehmer
- 5.) Beatrice, die sich den Bankier geangelt hatte, war zwei Jahre länger verheiratet als die Ex-Freundin des verarmten Malers.
- 6.) Die Ehe von Monique, die sich von einem Sänger trennte, dauerte länger als die Ehe der mit einem reichen Anwalt verheirateten Tänzerin.
- 7.) Der Hotelier war gerade ein Jahr verheiratet gewesen, als er starb, und seiner lustigen Witwe mehrere Hotels rund um den Globus vererbte. Diese heißt nicht Ghisiaine, die nicht jene Tänzerin ist, in die sich Marcel unsterblich verliebt hatte.

| Tänzerin | Bohemien | Beruf | Ehemann | Dauer der Ehe |
|----------|----------|-------|---------|---------------|
|          |          |       |         |               |
|          |          |       |         |               |
|          |          |       |         |               |
|          |          |       |         |               |

# Denkspiel

## **Sybille mag ... , die Sybille mag ... nicht**

## **Denkspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Sybille mag lauter Dinge die einen Doppelvokal beinhalten. z.B. Autorennen mag sie, aber Autos nicht u.s.w. Der Spielleiter stellt lauter Gegensätze wie das Beispiel vor. Wenn ein Spieler das System kapiert hat, sollte er den Spielleiter unterstützen. Wer kapiert es als Letzter?

## **Geht denn das mit rechten Dingen zu?**

## **Denkspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Material: Schere**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter reicht eine Schere weiter. ( kann auch etwas anderes sein.) Hat er die Beine überkreuzt, so ist die Schere zu. Hat er die Beine offen, so ist sie geschlossen. Die Stellung der Schere spielt keine Rolle. Die Spieler müssen nun erraten, warum die Schere offen oder zu ist. Geben sie die Schere weiter, müssen sie eine Behauptung aufstellen. Ist sie richtig geht es weiter, ist sie falsch muss sie verbessert werden. Wenn ein Spieler das System kapiert hat, sollte er den Spielleiter unterstützen. Wer kapiert es als Letzter?

## **Chinesische Zahlen**

## **Denkspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Stifte**

Alle Spieler sitzen im Kreis in der Mitte liegen Stifte mit denen der Spielleiter chinesische Zahlen bildet. Dabei ist völlig unerheblich, wie er die Stifte legt, wichtig ist nur das er mit den Fingern die richtige Zahl anzeigt. Zeigt er z.B. die zehn an, so streckt er alle Finger aus, die eins, so nur einen.

Wenn ein Spieler das System kapiert hat, sollte er den Spielleiter unterstützen. Wer kapiert es als Letzter?

## **Der Mond ist rund**

## **Denkspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter beginnt mit " ALSO ... Der Mond ist rund, der Mond ist rund, er hat zwei Augen Nas` und Mund." und malt jenen Mond in die Luft. Nun fragt er einen Mitspieler ob er dies richtig nachmachen kann. Dabei spielt es keine Rolle, wie er es nachmacht, sondern es geht um das ALSO am Anfang. Es ist klar, dass der Spielleiter den Mond übertrieben in die Luft malt, dass die Spieler es so übertrieben nachmachen und keiner so richtig auf das ALSO achtet.



## **Denk mal mit**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Einsam am Meer steht ein hoher und alter Leuchtturm. Der Wärter ist krank und ein Kollege übernimmt für eine Zeit seine Arbeit.

Am ersten Morgen findet er in der Eingangshalle des Turms drei nebeneinanderliegende Lichtschalter. Vom kranken Leuchtturmwärter weiß er, dass ein Schalter die Glühbirne ganz oben im Turm anmacht, die anderen haben keine Wirkung. Leider erinnert er sich nicht mehr daran, welcher Schalter der Richtige ist. Er darf auch nicht mehr als einen gleichzeitig betätigen, da sonst ein Kurzschluss entstehen würde. Unser Wärter ist nicht mehr der Jüngste und so überlegt er am Morgen, wie er herausfinden kann, welcher der drei Schalter die Glühlampe oben im Turm anmacht, ohne zweimal die vielen Treppen laufen zu müssen.

Die Birne hängt aber so niedrig, dass man das Licht von außen nicht sehen kann.

Wie findet der Wärter heraus, welchen Schalter er drücken muss, damit er oben Licht hat und er dabei nur einmal nach oben gehen möchte?

Antwort: Man schaltet den ersten Schalter an und wartet einige Zeit. Dann schaltet man den ersten aus und den zweiten ein, dann geht man auf den Dachboden. Brennt das Licht, so war es der zweite Schalter, brennt es nicht und die Glühbirne ist warm, so ist es der erste. Brennt das Licht nicht und ist die Glühbirne nicht warm, so war es der dritte Schalter.

## **Denkspiel**

## **Blöd angestellt**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter erzählt: "Reingegangen- Eier geholt- rausgegangen- hingefallen- Was ist passiert? "

Die Mitspieler raten nun, doch der Leiter sagt nur " BLÖD ANGESTELLT" und erzählt wieder die gleiche Geschichte. Die Antwort lautet " BLÖD ANGESTELLT". Wie lange werden die Spieler wohl brauchen?

## **Denkspiel**

# Geschicklichkeitsspiele und Wettrennen

## **Zimmerhandball**

## **Geschicklichkeitsspiel**

**Spieleranzahl:** ab ca. 10 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Luftballons

Die Spieler setzen sich auf Bänken in zwei Reihen gegenüber. Jede Partei bekommt einen aufgeblasenen Luftballon und muss versuchen, ihn über die erhobenen Arme der Mitspieler hinweg hinter diesen auf den Boden zu befördern. Beide Gruppen müssen gleichzeitig abwehren und angreifen.

## **Luftballonfußeln**

## **Geschicklichkeitsspiel**

**Spieleranzahl:** ab ca. 10 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Luftballons

Die Spieler setzen sich auf Bänken in zwei Reihen gegenüber. Der erste jeder Partei bekommt auf seine ausgestreckten und zusammengehaltenen Füße einen Luftballon. Der nächste hält seine Füße darunter. Durch Öffnen der Beine des ersten Spielers fällt der Luftballon auf die des zweiten, ... Fällt der Luftballon zu Boden, so muss von vorne begonnen werden.

## **Riesenraupe**

## **Wettrennen**

**Spieleranzahl:** ab 3 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Legt euch alle nebeneinander auf den Bauch und der äußerste Mitspieler beginnt sich auf seinen Nachbarn und weiter über die ganze Körperreihe zu rollen. der nächste setzt sich nach dem "überrollt" werden in Bewegung u.s.w.

Variante. Wettrennen der Raupen.

## **Schlangenhäuten**

## **Wettrennen**

**Spieleranzahl:** ab 20 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

20-25 Spieler bilden eine Schlange, wobei die linke Hand durch die gegrätschten Beine nach hinten gereicht und die rechte Hand, die nach hinten gereichte, nimmt. Mit dem Startzeichen legt sich der Hintere der Kette auf den Boden. Dabei zieht er den Vordermann mit, der breitbeinig über ihn hinwegsteigt und sich knapp hinter ihn auf den Boden legt ohne die Hände loszulassen. Liegt dann die ganze Schlange, steht der Letzte wieder auf und geht vorwärts, wobei er den nächsten wieder auf die Füße zieht.

Variante: Wettrennen zwischen Schlangen.

## **Luftballonfalle**

## **Geschicklichkeitsspiel**

**Spieleranzahl: ab ca. 2 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Luftballons, Papierkörbe, Kochlöffel**

Die beiden Papierkörbe stehen an einander entgegengesetzten Enden des Raumes. Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander. Jeder hat einen Kochlöffel in der Hand sowie einen aufgeblasenen Luftballon. Jeder Spieler startet an seinem Papierkorb und versucht, den Luftballon mit Hilfe des Kochlöffels in das Tor des anderen Spielers zu befördern. Dabei darf er den jeweils anderen Spieler mit dem Kochlöffel am Erzielen eines Luftballontores hindern.

Variation: Wettkampf zwischen zwei Gruppen

## **Abklatschen**

## **Wettkampf**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Zwei gleich starke Mannschaften stehen sich gegenüber. Einer aus der Gruppe geht zur anderen Mannschaft, diese Strecken die Hände aus. Er klatscht dreimal auf eine Hand. Die Hand, die als dritte abgeschlagen wird, muss ihn fangen, bevor er im Ziel zurück ist. Wird er gefangen, wechselt er die Mannschaft.

## **Känguru**

## **Wettrennen**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Mehrere Spieler bilden ein Känguru, indem sie sich hintereinander aufstellen und an den Schultern festhalten.

Die Kängurus stehen an der Startlinie. Der Spielleiter stellt Fragen. Das Känguru, das zuerst die richtige Antwort raus schreit, darf einen Sprung nach vorne machen (ohne sich loszulassen). Welcher Känguru ist zuerst über der Ziellinie?

Variante: Hände um den Bauch legen

# Kommunikationsspiele

## **Mörder in Palermo**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Zettel, Teelichter, Stift**

Alle sitzen in einem Kreis und stellen die Bürger von Palermo dar. Unter ihnen sitzen drei Mafiosi und ein Detektiv. Die Rollen werden durch das Austeilen von Zetteln bekannt gegeben, auf denen die jeweilige Rolle steht. In der Mitte des Kreises stehen drei Teelichter, die die Mafiosi und ein etwas anderes Teelicht, das den Detektiv symbolisieren soll. Keiner weiß, welche Rollen seine Mitspieler spielen. Da die Mafiosi Freude am töten haben, haben sie beschlossen Palermo auszurotten. Zu diesem Zwecke ziehen sie nachts durch die Straßen und töten pro Nacht einen Bürger. Einzig allein der Detektiv weiß, wer die Mörder sind. Der Spielleiter kündigt nun die Nacht an. Dazu wird das Zimmer verdunkelt und das Licht ausgeschaltet. Die Bürger legen sich schlafen bzw. legen ihren Kopf so auf das Knie, dass sie nichts sehen können. Nun ist die Stunde der Mafiosi gekommen. Sie richten sich leise auf, wählen ihr Opfer und signalisieren es dem Spielleiter. Dann schlafen sie wieder ein. Der Tag bricht ein, doch der ausgewählte Mitspieler wird durch den Spielleiter informiert, dass er in dieser Nacht sterben musste. Er setzt sich einfach in die Mitte des Kreises und falls er der Detektiv gewesen sein sollte, der bis jetzt noch nicht zum Zug kam, muss er seine Kerze ausblasen. Die Bürger sind jetzt natürlich aufgebracht und wollen die Schuldigen sterben sehen. Hier müssen alle Mitspieler miteinander diskutieren, wer der Mörder sein könnte. Sind sie zu einem demokratischen Entschluss gekommen, muss auch der Verdächtige sterben, egal ob er schuldig ist oder nicht. Vertritt er die Rolle des Detektivs oder eines Mafiosos muss er wiederum die Kerze ausblasen. Nun bricht die zweite Nacht herein und hier kommt die Rolle des Detektivs ins Spiel. Nachdem die Mafiosi ihr Opfer auserwählt haben und wieder eingeschlafen sind erwacht der Detektiv und der Spielleiter deutet ihm an, wer die Mafiosos sind. Ist der Tag hereingebrochen und das Opfer gestorben, entbrennt wieder die Diskussion. Hier muss der Detektiv nun sein Wissen unauffällig einbringen, denn wenn er sein Wissen zu auffällig preisgibt, wird er sicherlich Opfer der nächsten Nacht. Das Spiel wird solange fortgeführt, bis entweder alle Kerzen der Mafiosi erloschen oder alle Bürger gestorben sind. Der Spielleiter kann das Spiel durch eine Rahmengeschichte beleben.

## **Kreissspiel**

## **Tante Jo macht immer so**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler sitzen im Kreis und der Spielleiter eröffnet mit einer Frage an den rechten Nachbarn: Kennen sie Tante Jo. Selbstverständlich wird die Frage verneint. Deshalb schließt sich die Feststellung an: Tante Jo macht immer so. Dabei hebt der Spielleiter die Hand und droht dem Stuhlnachbar mit seinem rechten Zeigefinger. Frage, Feststellung und Bewegung wandern nun von Spieler zu Spieler, bis schließlich die ganze Runde Zeigefinger wackelnd dasitzt. Nun verkündet der Spieler die nächste Eigenart der Tante Jo...

## **Kreissspiel**

## **Pferderennen**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

**Pferderennen:**

Die Spieler knien im Kreis. Auf das Kommando des Spielleiters wird das Rennen eröffnet. Hierzu trommeln alle Spieler auf den Boden oder auf ihre Oberschenkel. Während des Rennens werden einige folgende Schikanen eingebaut:

Hufetrappeln: *Die Spieler trommeln auf den Boden oder auf die Knie*

Linkskurve: *Alle Spieler beugen sich mit dem Oberkörper nach links*

Rechtskurve: *Alle Spieler beugen sich mit dem Oberkörper nach rechts*

Oxer: *Aus dem Kniestand wird das Gesäß gehoben*

Doppeloxer: *Aus dem Kniestand wird das Gesäß zweimal gehoben*

Holzbrücke: *mit den Fäusten gegen die Brust trommeln ( wie Gorillas)*

Wassergraben: *mit dem Lippen ein "brrr-Geräusch" erzeugen und mit einem Finger die Lippen auf und ab*

Zuschauertribüne: *jubeln*

Zielfoto: *breites Grinsen für ein posiertes Foto*

## **Wörter bauen**

## **Kommunikationsspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Reihum wird am Bau eines Wortes gebastelt. Jeder Spieler steuert einen Buchstaben dazu bei. Der erste sagt z.B. E und denkt an Eisenbahn, der zweite Er für Erdnuss, der dritte Ers für Erstbesteigung. Das geht so weiter, bis zu einem vollen Wort oder einer Sackgasse. Wer dem Wörterbau einen neuen Buchstaben hinzufügt, darf natürlich nicht drauf los phantasieren, sondern muss wirklich ein bestimmtes Wort im Kopf haben. Jeder Spieler hat das Recht, seinen Vorgänger nach diesem Wort zu fragen, wenn er vermutet, dass geschummelt worden ist. Kann der Gefragte das Wort nennen, zahlt der Misstrauische ein Pfand, andernfalls muss der Schummler selbst eines zahlen.

## **Nebel über Neumarkt**

## **Kommunikationsspiel**

**Spieleranzahl: ab 15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Der Spielleiter ernennt je nach Gruppengröße ca. fünf Spieler. Die anderen schließen bei dem Kommando "Nebel über Neumarkt" die Augen. Nun müssen diese fünf Spieler zwischen den anderen Spielern umherwandern und müssen je einem Spieler auf den Rücken tippen. Sind sie fertig, stellen sie sich in ihre Ausgangsposition und der Spielleiter ruft: "Neumarkt erwacht". Nun wachen alle Spieler wieder auf und diejenigen Spieler, denen auf dem Rücken getippt wurde, müssen nun erraten, wer ihnen von diesen fünf Spielern auf den Rücken getippt hat. Liegt jemand richtig, dann werden die Rollen getauscht, tippt jemand falsch, dann bleibt alles beim alten.

## **Schreispiel**

## **Kommunikationsspiel**

**Spieleranzahl: ab 15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Ein Spieler aus jeder Gruppe wird ausgewählt und dieser muss sich kurz von der Gruppe entfernen. Die Gruppe einigt sich nun auf ein Wort, das sie dem ausgewählten Spieler zu schreien wollen. Dazu stellen sich die Gruppen gegenüber auf und in der Mitte stehen die zwei Auserwählten. Auf ein Kommando hin beginnen alle ihrem Spieler in der Mitte ihr Wort zu zu schreien.

## **Psychoshake**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 12 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

Jeder bekommt eine Zahl zwischen 1 und 4. Nun versucht jeder seine Seelenverwandten schweigend zu finden, indem man den anderen die Hand schüttelt. Ist man eine 2, so schüttelt man zweimal, ist man eine 3, so dreimal u.s.w. Hat man einen Partner gefunden geht man Händchen haltend weiter und sucht andere Gefährten.

## **Wie erreiche ich das Ziel?**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

Es werden willkürlich Bierkästen aufgestellt, wobei sie richtig weit entfernt voneinander aufgestellt werden können. Die Anzahl der Bierkästen beträgt die Spieleranzahl plus einen Kasten extra. Nun stellt sich auf jeden Bierkasten ein Spieler. Der unbesetzte Bierkasten muss in der Nähe eines besetzten liegen. Nun wird den Spielern ein Ziel vorgegeben, das sie nur auf ihren Bierkästen erreichen können; d.h. sie dürfen den Boden mit ihren Füßen nicht berühren. Löst man dieses Problem allein oder in der Gruppe besser?

## **Doppelpose**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 5 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

Zwei von euch gehen etwas abseits außer Hörweite und die Gruppe überlegt sich eine bestimmte Pose für die beiden. Habt ihr eine beschlossen, kommt das Paar herbei und versucht die Pose herauszufinden. Ob sie richtig oder falsch liegen, wird durch Buh- oder Hurra-Rufe geklärt.

# Spiele mit Körperkontakt

## **Hochstapelei**

**Spieleranzahl:** ab 10 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Karten

Jeder sitzt auf einem Stuhl im Kreis. Nun stellt eine nach dem anderen eine Frage an die Gruppe, die mit ja oder nein beantwortet werden können. Wer mit ja antwortet rückt einen Stuhl weiter und wenn dieser besetzt ist, sitzt er sich auf den Schoß des anderen. Der "Besessene" ist dann blockiert. Nur der, der ganz oben sitzt, darf weiter rücken.

Variante: FRUCHTSALAT mit Karten. Spieler bekommen eine Frucht oder Farbe zugeordnet und wenn diese vom Spielleiter aufgerufen wird, muss er weiter rücken.

## **Kreissspiel**

## **Herr im Haus**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Kreide

In der Mitte des Raumes wird ein Kreis aufgezeichnet, in dem alle Spieler Platz finden müssen. Auf Kommando versucht jeder Spieler Herr des Hauses zu werden, indem er die anderen Spieler aus dem Kreis zu schubsen versucht. Sobald man die Linie des Kreises übertreten hat, scheidet man aus und darf andere Spieler aus dem Kreis ziehen, ohne aber das Haus wieder zu betreten.

## **Kontaktspiel**

## **Gruppenmassage**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Kreide

Alle Spieler sitzen im Kreis und nun dreht sich jeder so nach rechts, dass er den Rücken von seinem rechten Nachbarn vor sich hat. Auf ein Kommando hin, beginnt jeder seinen Vordermann zu massieren.

## **Kontaktspiel**

## **Gordischer Knoten**

**Spieleranzahl:** ab ca. 8 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Alle bilden einen Kreis. Auf Kommando treten alle in die Mitte und fassen sich wahllos an den Händen, so dass jeweils jede Hand mit einem anderen Partner verknüpft ist. Nun müssen die Spieler versuchen dieses Knäuel wieder in einen Kreis zu ordnen, ohne dabei die Hände der anderen loszulassen.

## **Kreissspiel**

## **Blindhauer**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: Anzahl durch 3 teilbar**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Teilt euch in 3-er Gruppen auf. In jeder Gruppe ist ein Künstler, einer das Modell und der dritte ein Klumpen Ton. Dem Künstler werden die Augen verbunden und das Modell nimmt eine kunstvolle Pose an. Der Künstler tastet sein Modell ab, um seine Haltung herauszufinden, und formt dann den Ton zu einer Statue, die dem Modell gleicht.

Variante: mehrere Künstler oder mehrere Modellfiguren zu einem Modell.

## **Baum erraten**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Es werden Paare gebildet. Dem einen werden die Augen verbunden. Der sehende Partner führt den Partner zu einem anderen Mitspieler, den der Blinde abtasten muß. Nun wird er wieder weggeführt und muss den abgetasteten Spieler erkennen.

Variante: In der Natur verschiedene Bäume oder Sträucher abtasten lassen.

## **Bist du Goofy?**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Augenbinden**

Alle Mitspieler legen sich ein Halstuch über die Augen, bis auf einen Mitspieler der stumm ist. Alle laufen herum und wenn sich die Mitspieler treffen, fassen sie sich an den Händen und rufen: „Bist du Goofy?“. Der Mitspieler muss mit Nein antworten. Erhält man keine Antwort, so hat man Goofy gefunden. Man nimmt das Halstuch ab, fasst Goofy an den Händen und wartet auf den nächsten Mitspieler der nach Goofy fragt. Da man nun auch ein Goofy ist, darf man nicht mehr antworten. So entsteht eine lange Kette. Die Menschenkette muss versuchen, sich von den anderen nicht berühren zu lassen.

## **Blind aufstellen**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Augenbinden**

Den Spieler werden die Augen verbunden und müssen sich nun blind der Größe nach aufstellen

## **Tanz der Vampire**

## **Fantasyspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Alle Spieler wandern mit geschlossenen Augen umher und der Spielleiter benennt einen Spieler zum Vampir. Dieser wandelt umher und wenn er ein Opfer trifft, packt er es und macht mit einem blutrünstigen Schrei sein Opfer zum Vampir. Treffen aber zwei Vampire aufeinander, so werden sie wieder normal.



---

## **Mörder unter uns**

## **Fantasyspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: keines**

Es wird ein Mörder ausgewählt, ohne dass die anderen Mitspieler etwas von seiner Identität wissen. Der Mörder tötet seine Opfer mit zuzwinkern. Alle Mitspieler gehen im Kreis umher und schauen sich im Vorbeigehen verstohlen in die Augen. Zwinkert der Mörder einem Opfer zu, so geht dieses etwa noch drei Sekunden weiter, um den Mörder nicht sofort zu verraten und spielt dann eine aufsehenerregende Sterbensszene. Wenn einer von den Mitspielern im Laufe des Spieles meint er wisse wer der Mörder sei, so ruft er: " Ich habe einen Verdacht". Ist nun ein zweiter Spieler im Raum der auch einen Verdacht hat zeigen beide auf ihren Verdächtigen, ohne sich vorher abgesprochen zu haben. Zeigen sie beide auf Unschuldige oder auf zwei verschiedene Personen, so sterben sie als unfähige Detektive. Ist nur einer da, der einen Verdacht hegt, wird solange weitergespielt, bis sich ein Zweiter findet.

# Kooperationsspiele

## **Alles geordnet?**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Baumstamm bzw. Bank

Alle Spieler stellen sich auf einen Baumstamm oder eine umgedrehte Bank. Nun müssen sie sich nach Größe, Geburtstagen, Alter u.s.w. aufstellen ohne das Gleichgewicht zu verlieren und von der Bank oder dem Baumstamm zu fallen.

## **Körper Abc**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Es werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt nun den Auftrag, sich ein Wort auszudenken, dessen Buchstabenanzahl der Gruppenstärke entspricht. Dieses Wort muss die Gruppe nun als Buchstaben vorstellen; d.h. Jedes Mitglied muss einen Buchstaben darstellen. Die anderen müssen nun das dargestellte Wort erraten.

Variante: Der Spielleiter ruft einen Buchstaben und die ganze Gruppe muss diesen einen Buchstaben darstellen.

## **Roboter und Mechaniker**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl:** Anzahl durch 3 teilbar

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** keines

Die Teilnehmer müssen sich zu Dreien gruppieren. 2 sind Roboter und 1 ist der Mechaniker. Die Roboter stehen Rücken an Rücken. Auf los marschieren die Roboter immer Geradeaus. Der Mechaniker kann die Roboter aber manipulieren, indem er ihren Kopf so dreht, wo sie hingehen sollen. Das Ziel ist, dass die Roboter sich am Ende gegenüberstehen. Die Roboter bleiben aber vor jedem Hindernis stehen und geben dem Mechaniker durch Laute Bescheid, dass sie sich wieder in Bewegung setzen.

## **Tausendfüßler**

## **Kontaktspiel**

**Spieleranzahl:** ab 12 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler stehen in einer Reihe hintereinander. Nun umfassen sie die Fußgelenke des Vordermannes. Auf ein Zeichen hin, setzt sich der Tausendfüßler in Bewegung.

Variante: Wettrennen

## **Menschenbauspiel**

**Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Der Spieler 1 wird vom Spieler zwei als Teil eines Gruppendenkmals modelliert. Daraufhin wird 2 von 3 zum Spieler 1 hinzu modelliert. Spieler 3 wird dann vom Nächsten in das entstehende Denkmal eingefügt u.s.w. Der letzte modelliert sich selbst in die Einheit ein. Es soll kein Teil des Denkmals isoliert stehen. Ideal für Gruppenfoto!

## **Tanzende Buchstaben**

**Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Zettel mit Buchstaben**

Jeder Spieler bekommt einen Buchstaben auf den Rücken. Aufgabe ist es, das sich aus den Buchstaben zusammensetzende Gesamtwort zu finden.

## **Evolution**

**Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Fünf Charaktere:

- 1.) Das Ei: (geduckt auf dem Boden sitzen und hin und her wackeln)
- 2.) Das Huhn: ( watscheln, mit den Ellenbogen als Flügel wackeln und gackern)
- 3.) Der Dinosaurier: (gebeugt aufrecht gehen und schrecklich brüllen. Krallen)
- 4.) Der Ninja: ( mit einem fiktiven Schwert fechten und tjajiehh schreien)
- 5.) Der Weise ( Aufrecht stehen bleiben und den anderen zusehen. Hand unter Kinn)

Alle sind anfangs ein Ei und wollen sich auf die nächst höhere Ebene entwickeln. Das tun sie, indem sich zwei gleicher Gattung treffen und mit Stein/Schere/Papier aushandeln, wer zum nächst höheren Level fortschreitet. Der Verlierer muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal Weiser geworden ist, bleibt dabei und genießt das Zusehen.

## **Schuhsalat**

**Kontaktspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: keines**

Jeder zieht seine Schuhe aus und schmeißt sie in die Mitte des Kreises. Dann sucht sich jeder ein paar unterschiedliche Schuhe, die nicht ihm gehören. Nun sucht jeder nach seinem Schuhpartner ( nachdem die Schuhe angezogen wurden ) . Hat man ihn gefunden, so stellt ihr eure Füße so zusammen, dass je ein Paar passender Schuhe zusammen steht. Dies gibt einen Schuhkreis.

# Fangspiele und Laufspiele

## **Atom**

**Spieleranzahl:** ab 12 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Alle bewegen sich frei im Raum. Auf Zuruf bilden alle Kinder diejenige Gruppen, die aufgerufen wurden z. B. Dreiergruppen, nach Anfangsbuchstaben ihrer Namen u.s.w.

## **Kontaktspiel**

## **Schnell an Ort und Stell**

**Spieleranzahl:** ab 10 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler stellen sich im Viereck auf. Ein Spinner steht in der Mitte. Jeder Spieler merkt sich seinen Platz in der Reihe und die Position zum Spinner. Dreht sich der Spinner in einen anderen Sichtwinkel, bevor er sich ein paar mal gedreht hat, und ruft "Schnell an Ort und Stell", machen sich alle Spieler auf den Weg, die vorherige Ausgangslage wieder herzustellen. Sobald ein Team das geschafft hat, rufen alle mit erhobenen Arm: "Sind an Ort und Stell" Tricks der Spinnerin: lange drehen, dieselbe Richtung stehen bleiben, Bücken oder hinlegen.

## **Konzentrationsspiel**

## **Monarch**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Ball

Alle sind Anarchisten und einer ist Monarch, Der Monarch besitzt einen Ball, mit dem er die Anarchisten treffen muss. Ein Treffer überzeugt einen Anarchisten und er wird zum Gefolgsmann. So können sich die Monarchen den Ball hin und her Spielen. Monarchen dürfen sich aber nicht von der Stelle bewegen, wenn sie in Ballbesitz sind.

## **Bewegungsspiel**

## **Rangierbahnhof**

**Spieleranzahl:** ab 12 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Ball

Es werden Züge mit mindestens 3 Leuten gebildet. 2 Mitspieler sind Bremswagen und Rangierer. Der Rangierer will den Bremswagen mit einem Ball treffen, bevor er sich an ein Ende eines Zuges gehängt hat. Lässt sich der Bremswagen aber nicht bremsen und klinkt sich an einen der Züge an, so wird die Lokomotive des Zuges zum Bremswagen. Natürlich wollen die Züge nicht gebremst werden und laufen vor dem Bremswagen davon.

## **Fangerlspiel**

## **Virus**

## **Fangerlspiel**

**Spieleranzahl: ab 12 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Der Virus macht mit einem Ball Jagd auf die weißen Blutkörperchen. Trifft er eines, so erstarrt dies und kann nur durch zwei andere reaktiviert werden, indem sie das erstarrte in die Mitte nehmen, mit den Armen einen geschlossenen Kreis bilden und "Kampf dem Virus" rufen. Die weißen Blutkörperchen werden sogar immun, wenn sie sich an den Händen fassen. Wenn sogar 4 von ihnen den Virus umzingeln und "Gesund, gesund" rufen. so hat der Virus ausgespielt.

## **Mausefalle**

## **Fangerlspiel**

**Spieleranzahl: ab 12 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Ball**

Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt, wobei eine Gruppe die Mausefalle, die andere Gruppe die Mäuse darstellt. Die Mäuse sind neugierig und können nicht von der Mausefalle ablassen und so flitzen sie immer in ihr Herum. Die Mausefalle wird aus den Spielern gebildet, die im Kreis stehen und sich an den Händen fassen. Vorher haben sie allerdings eine bestimmte Zahl ausgemacht, wann die Mausefalle zuschnappen wird und so zählen sie langsam nach oben. Bei der ausgemachten Zahl schnappt die Mausefalle zu und alle Mäuse in der Mausefalle werden ebenfalls Teil der Mausefalle. Sind alle Mäuse gefangen werden die Rollen getauscht.

## **Katze und Maus**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Mitspieler wird als Katze, ein anderer als Maus bestimmt. Die übrigen Spieler stellen sich im Kreis auf. Jeder fasst seinen Nachbarn an den Händen. Nun versucht die Katze die Maus zu fangen. Dabei hat die Maus an allen Stellen des Kreises freien Durchlass, wogegen die Katze nach besten Kräften an der Verfolgung gehindert wird. Gelingt es der Katze trotzdem die Maus zu fangen, muss diese sich als Katze ein neues Opfer aussuchen.

## **Schattenfänger**

## **Fangerlspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Ein Kind wird als Schattenfänger ernannt, das die Schatten der anderen Kinder jagen muss. Gelingt es ihm, wird derjenige der der Schatten gehört hat auch zum Fänger

## **Hase im Kohl**

## **Kreisspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Drei bis vier Mitspieler setzen sich in einen Kreis auf den Spielplatz und nehmen einen weiteren Mitspieler als Hasen in die Mitte. Es können beliebig viele Spielkreise dieser Art gebildet werden; sie sollen wenigstens 4 bis 5 Meter voneinander entfernt sein. Ein zuvor bestimmter Fuchs jagt einen der überzähligen Hasen und versucht ihn abzuschlagen. Gelingt ihm das, so werden die Rollen getauscht. Der flüchtende Hase kann sich vor dem Fuchs in Sicherheit bringen, indem er in einen der Kreise hüpfte. Dadurch verdrängt er den anderen Hasen aus dem Kreis, der nun die Flucht vor dem Fuchs fortsetzen muss.

## **Russisches Rennen**

## **Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

In einer Ecke des Spielfeldes wird ein Mal abgegrenzt, in dem sich sämtliche Spieler versammeln. Einer wird als Rennleiter bestimmt. Er läuft um das Mal herum und tippt einen Mitspieler auf die Schulter, der sich im anschließen muss. Dieses Antippen wird solange fortgesetzt, bis sich alle Spieler angeschlossen haben. Der Rennleiter führt sie in beliebigen Kurven auf dem Spielfeld herum. Wenn er seine Schäfchen weit genug vom mal weggeführt hat, bleibt er stehen und ruft: „Alle auf den Platz“ Daraufhin müssen alle Spieler ins Mal zurücklaufen. Wer als letzter dort angelangt ist, ist neuer Spielführer.

## **Tag und Nacht**

## **Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: schwarz, weiße Scheibe**

Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt, die mit dem Rücken zueinander an den beiden Längsseiten des Spielfeldes Aufstellung nehmen. Die Mitglieder einer Gruppe werden zu Tagspieler, die anderen zu Nachtspielern ernannt. Zwischen den Aufstellungsplätzen der beiden Parteien und der Spielfeldmitte werden auf beiden Seiten Bänder oder Latten ausgelegt, die Freimale kennzeichnen. Der Tagpartei gehört das Freimal zwischen der Spielfeldmitte und der Nachtpartei und umgekehrt. Unbeobachtet von den beiden Gruppen wirft der Spielleiter eine handtellergroße Scheibe in die Luft, die auf einer Seite weiß (Tagspieler) auf der anderen Seite schwarz (Nachtspieler) ist. Zeigt die auf den Boden gefallene Scheibe z.B. weiß, dann starten die Tagspieler ihren Angriff. Je nach dem Ergebnis ruft der Spielleiter Tag oder Nacht.

Auf dieses Zeichen hin, laufen beide Parteien los. Die Angriffspartei versucht, möglichst viele Gegenspieler vor dem Erreichen des Freimals abzuschlagen. Die Gefangenen müssen ausscheiden.

## **Dododo**

## **Fangerlspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler stellen sich in zwei Teams auf beiden Seiten so auf, dass zwischen ihnen und dem anderen Team ein Streifen Niemandsland bleibt. Dann wählt man einen Spieler eines Teams aus, der den Vorstoß über die Linie unternimmt. er muss dabei versuchen die Spieler des anderen Teams zu fangen und sich dann in sein eigenes Feld zurückzretten. Bevor der Angreifer aber die Linie überquert, muss er tief Luft holen und während seiner Mission beim Ausatmen immer schnell und vernehmlich " Dodododododo... " hören lassen. Geht im auf der Gegenseite die Luft aus, wird er zum Spieler des anderen Teams. Schafft er es aber sich mit irgendeinem Körperteil auf seine Seite zu retten, müssen alle gegnerischen Spieler, die er berührt hat, auf die andere Seite wechseln. Der jagende Spieler kann auch von den Gegnern fest gehalten werden, die er schon berührt hat.

Variante: berührte Spieler scheiden aus, oder es werden Punkte verteilt.

## **Schlange im Gras**

## **Fangerlspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Startschlange liegt bäuchlings am Boden, umringt von allen anderen Spielern, die sie mit mindestens einem Finger berühren. Wenn der Spielleiter " Schlange im Gras " ruft, springen alle auf und rennen davon, ohne das Schlangenrevier zu verlassen. Gleichzeitig windet sich die Schlange zischelnd auf dem Boden und versucht, möglichst viele Opfer zu erwischen. Wen sie berührt, der muss ebenfalls zur Schlange werden.

## **Henne und Habicht**

## **Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Spieler ist der Habicht. Die anderen sind die Küken und suchen sich eine Henne, die zur Abwehr des Habichts die Hände weit ausbreitet. Die Küken stehen in einer Reihe hinter der Henne; jeder umschlingt den Leib seines Vordermannes und hält sich dabei kräftig fest. Das vorderste Küken umklammert auf gleiche Weise den Leib der Henne. Der Habicht darf nur die Küken angreifen und abschlagen. Wenn der Habicht in gefährliche Nähe kommt, bemüht sich die Henne durch geschickte Drehung, ihn gleichzeitig im Blickfeld zu behalten und mit weit geöffneten Armen abzuwehren. Bei jeder Drehung der Henne, muss die ganze Kükenschar eine blitzschnelle Schwenkbewegung ausführen, damit sie immer hinter der Henne in Sicherheit bleiben. Jedes vom Habicht abgeschlagene Küken scheidet aus.

Variante: Es werden zwei Gruppen gebildet, von denen eine Gruppe die Henne und die Küken darstellt und die andere einen Aussenkreis bildet. Der Aussenkreis erhält einen Ball und muss nun versuchen die Henne mit ihren Küken abzuwerfen, wobei immer nur das letzte Küken getroffen werden kann.

## **Drachenschwanzjagen:**

**Fangerlspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Schnüre**

Etwa acht bis zehn Leute stellen sich hintereinander auf und legen ihre Arme um die Mitte des Vordermannes. Der Letzte in der Reihe steckt sich hinten ein Taschentuch in den Gürtel. Um in Fahrt zu kommen, lässt der Drache erst einmal ein paar ordentliche Brüller los. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache seinem Schwanz nachzujagen d.h. das Taschentuch zu erwischen!

Variante: zwei oder mehrere Drachen.

## **Fischer, welche Farbe weht**

**Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Mitspieler ist der Fischer. Er wartet hinter einer in den Spielplatz geritzten Linie. Die anderen stellen sich am gegenüberliegenden Spielfeldrand auf. Sie rufen zum Fischer: „Fischer, welche Farbe weht?“. Nun nennt der Fischer eine beliebige Farbe. Sofort laufen alle Spieler von ihrer Linie zu der des Fischers hinüber, Der Fischer versucht möglichst viele Spieler abzuschlagen. Wer aber irgendein Kleidungsstück mit der genannten Farbe anhat, kann er in aller Ruhe hinüberschlendern, denn er ist gesichert und kann nicht abgeschlagen werden. Die abgeschlagenen Spieler unterstützen den Fischer.

Variante: Schwarzer Mann.

## **Dritten abschlagen**

**Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Spieler ist Fänger, ein anderer der Läufer. Die anderen Spieler stehen paarweise hintereinander mit dem Gesicht zur Mitte im Kreis. Nun versucht der Fänger den Läufer zu fangen. Beide laufen außen um den Kreis herum. Vom Fänger verfolgt, flitzt der Läufer an einer beliebigen Stelle in den Kreis und stellt sich vor ein Paar. Der dadurch überzählig gewordene dritte Mann muss nun vom Fänger davonlaufen. Er bemüht sich möglichst schnell in Sicherheit zu kommen, indem er sich wieder vor ein neues Paar stellt.

## **Russisches Rennen**

**Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Taschentuch**

Alle stehen im Kreis. Ein überzähliger Spieler läuft außen um den Kreis herum und lässt dabei sein zusammengefaltetes Taschentuch hinter einem Mitspieler fallen. Sobald der mit dem faulen Ei bedachte Spieler merkt, was geschehen ist, hebt er das Taschentuch auf und läuft hinter dem anderen her. Beide versuchen nun den leer gewordenen Platz als erstes zu erreichen.



---

## **Labyrinthfangen**

**Laufspiel**

**Spieleranzahl: ab 15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Spieler ist Jäger, der andere Hase. Die übrigen Spieler stellen sich in Dreierreihen auf und fassen sich an den Händen. Der Jäger verfolgt den Hasen durch die Spielergassen. Wenn er ihn beinahe erreicht hat und abzuschlagen droht, kommandiert der Spielleiter linksrum oder rechtsrum. Die Spieler lassen die Hände los, führen die Wendung aus und fassen die Hände ihrer neuen Nachbarn an. Im weiteren Verlauf befiehlt der Spielleiter den Gassenwechsel beliebig oft. Jedes Wendekommando hindert den Jäger daran, den Hasen abzuschlagen. Erwischt er den Hasen doch, werden zwei neue Spieler zum Hasen und Jäger ernannt.

# Fallschirmspiele

## **Ballon**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Die Kinder füllen den Schirm mit Luft und machen zwei große Schritte auf die Mitte des Kreises zu. Geht dem Ballon langsam die Luft aus, treten alle wieder zurück.

## **10-Sekunden-Fallschirm-Formation**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Es wird von 1-4 abgezählt. Auf ein Zeichen hin, bewegen sich die aufgerufenen Zahlen in die Mitte, die restlichen Spieler schließen den pilzartigen Schirm über der Gruppe in der Mitte, indem sie den Schirm vor sich auf den Boden legen. Nach einigen Sekunden heben sie den Schirm wieder auf, um zu sehen, welche Formation die Zahlengruppe eingenommen hat.

## **Vögel und Würmer**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Die Vögel krabbeln auf dem Fallschirm und suchen, die sich darunter befindenden, Würmer. Hat ein Vogel den Wurm entdeckt, Tastet er ihn ab und der entdeckte Wurm kriecht zum Ausgang. Dessen Stelle er dann besetzt, kriecht dann in den Fallschirm und wird zum Wurm. Die Vögel sind nach 3 Würmern satt und wechseln ebenfalls ihre Rolle mit einem Fallschirmhalter. Die Fallschirmhalter versetzen den Fallschirm in Wellenbewegungen zur Tarnung der Würmer.

## **Iglu**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Die Spieler fassen den Rand des Schirmes mit einem Überkreuzgriff. Sie schwingen den Schirm über ihre Köpfe, während sie den Körper nach außen drehen, so dass sie mit dem Gesicht nach außen schauen. Sie ziehen den Rand vor sich auf den Boden.

## **Dahintreibende Wolke**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Alle Kinder lassen gleichzeitig den mit Luft gefüllten Fallschirm los und rennen in die Mitte des Fallschirmes.

## **Wellen**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Fasst den Fallschirm am Rand und schüttelt ihn, so dass eine wellenförmige Bewegung entsteht. Ruft dazu Buchstaben des Alphabets auf und wandert über die Luftgebirge, wenn ihr den Anfangsbuchstaben eures Namen hört.

## **Regenschirmumarmung**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Die Kinder laufen in die Mitte unter den Fallschirm und umarmen sich.

## **Katz und Maus**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Ihr stellt euch rund um den ausgebreiteten Fallschirm, haltet ihn am Rand und bringt ihn in Wellenbewegungen. Einige von euch kriechen als Mäuse darunter, ein paar andere laufen als Katzen darauf herum und versuchen sie zu fangen

## **Riesenzpilz**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Stellt euch rund um den ausgebreiteten Fallschirm auf und haltet ihn am Rand fest. Bewegt ihn so, als wolltet ihr einen Teppich ausschütteln: Er bläht sich auf, hebt sich ein wenig und sinkt sanft auf einem Luftkissen wieder herab. Wenn ihr gut zusammenarbeitet, wird es euch gelingen, den Fallschirm zur vollen Entfaltung zu bringen. Lauft alle zur Mitte des Riesenzpilzes, der euch in seinen Falten einhüllt. rennt wieder nach außen und zieht den Fallschirm hoch über eure Köpfe, so dass ihr euch innen auf seinen Rand setzen könnt. Nun seid ihr umhüllt von einem Nylonkokon und könnt euch in eurem eigenen kleinen Universum hin- und her wiegen.

## **1, 2, 3, ...**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Nehmt die Anfangsposition ein und zählt 1-2-3 im Kreis herum, so dass jeder weiß welche Zahl er ist. Lasst jetzt den Fallschirm auf- und nieder schweben. Auf ein Zeichen hin rennen alle Einser unter dem Fallschirm hindurch auf die gegenüberliegende Stelle und vertauschen ihren Platz mit einer anderen eins. Dasselbe gilt für die Zweier und Dreier.

Variante: Geburtstage, ...

## **Ballwerfen**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: Ball**

Werft ein paar Bälle in die Mitte des Fallschirms und versucht, sie in die Luft zu schleudern. Ihr könnt auch Teams bilden und sehe, ob es euch gelingt, die Bälle über die Köpfe des anderen Teams zu schleudern

## **Krokodile im Sumpf**

## **Fallschirmspiele**

### **Material: keines**

Euer Fallschirm ist für die Krokodile ein Sumpf, in dem sie sich wohl fühlen. Fasst den ausgebreiteten Fallschirm am Rand an, setzt euch auf den Boden und steckt die Beine darunter. Das ist gar nicht so ungefährlich, denn einer von euch ist unter den Fallschirm geschlüpft und zu einem gierigen Krokodil geworden, das tagelang nichts richtiges zu fressen bekommen hat. Ihr wisst nicht, wo sich das Krokodil befindet, da ihr damit beschäftigt seid, den Fallschirm durch die Luft zu wiegen lassen und den Namen eures Lieblingssumpfes in den Tropen zu intonieren. Auf die drohende Gefahr werdet ihr zum ersten mal aufmerksam, wenn einer von euch einen markerschütterten Schrei ausstößt, weil ihn etwas an den Füßen unter den Fallschirm zerrt. Ihr werdet ihn nie wieder sehen, denn kurz darauf werden zwei Krokodile und immer mehr ihr Unwesen treiben

# Gruppendynamik

## **Musikkassettenrunde**

## **Gruppendynamik**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:**

Eine Kassette wird weitergegeben. Die Teilnehmer, die die Kassette in diesem Augenblick besitzen, bespielen Zuhause die Kassette 5 min lang. Wer die Kassette erhält, hört sie sich zuerst, den bereits bespielten Teil an, und macht dann die Fortsetzung. Am Ende wird sie dann gemeinsam angehört.

## **Unser Puzzle**

## **Gruppendynamik**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:**

Jedes Mitglied der Gruppe, bekommt ein Puzzleteil. Jeder bemalt nun sein Teil selbst, wie es ihm gefällt. Am Ende wird es dann zusammengesetzt.

## **Gruppenrap**

## **Gruppendynamik**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:**

Jede Gruppe komponiert ihren eigenen Rap

## **Gemeinsames Bild**

## **Gruppendynamik**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:**

Eine lange Papierbahn auslegen und mit schwarzen Filzstift in Felder (je nach Teilnehmerzahl) in gleich große Flächen einteilen. Jeder Spieler kann nun sein eigenes Bild malen. Dann kann der Spielleiter darauf aufmerksam machen, dass man das Bild mit den umgebenden Feldern verbinden könnte, so dass ein großes Gruppenbild entsteht.

## **Farbige Bilder mit einer Farbe**

## **Gruppendynamik**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:**

Jedes Gruppenmitglied sucht sich eine Farbe heraus und beginnt auf einem Blatt Papier zu zeichnen. Wer mit seiner Farbe nicht weiterkommt und eine Andere Farbe benötigt, muss er eine andere Person mit der gesuchten Farbe holen und durch führen ihrer Hand die eigene Zeichnung weiterführen.

---

## **Turmbau**

## **Gruppendynamik**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material:**

Jede Gruppe erhält den Auftrag in 30 min aus bereitgelegtem Material einen Turm zu Bauen, der 50 cm hoch ist und ein Gewicht von 10 kg tragen kann.

Material: Zeitungen, Papier, Schere, Leim, Klebstreifen, Karton, ... )

Nach dem Bauen sollte eine Reflexion stattfinden.

# Naturspiele

## **Schau genau**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** ab 2 Spieler

**Alter:** ab 4 Jahre

**Material:** Schreibzeug, Uhr, Rucksack oder Behältnis für jeden, Trillerpfeife

Am besten macht man mit den Spielern ein bestimmtes Spielfeld aus, auf dem sich jeder bewegen kann. Bei jüngeren Kindern ist darauf zu achten, dass sie sich in Sichtnähe aufhalten. Je jünger die Mitspieler sind, desto weniger Sammelaufgaben sind zu vergeben. Ein Spielleiter vergibt Sammelaufgaben an die Mitspieler ( " sammelt Federn, Ästchen, Steine,..... " ). Die Mitspieler können sich die einzelnen Dinge notieren, wenn sie möchten. Es wird ein Zeitraum vereinbart in dem die Aufgabe zu erfüllen ist. 10-15 Min. sind angemessen. Nach Ablauf der Zeit erfolgt ein Signal und alle finden sich zusammen. Es wird eine kleine Ausstellung veranstaltet und man betrachtet gemeinsam die Fundstücke. weitere Möglichkeiten. :Aus den Sammelmaterien kann hinterher etwas gestaltet oder gebastelt werden. Es können auch Paare oder Kleingruppen losziehen, dann können die Aufgaben schwieriger werden. Wer zuerst alles gefunden hat, hat gewonnen.

## **Spür genau**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** ab 2 Spieler

**Alter:** ab 4 Jahre

**Material:** Gesammelte Materialien von einem Waldspaziergang oder Spiel „Schau genau“ Säckchen oder Tuch zum Abdecken der Materialien.

Alle gesammelten Materialien bleiben verdeckt. Ein Mitspieler macht es sich auf dem Rücken vielleicht auf einem " Moosbett " im Wald bequem und schließt die Augen. Der Liegende lässt sich nun vom Mitspieler durch die verschiedenen Fundstücke an Oberarm und Gesicht " streicheln ".Jetzt heißt es genießen und raten was da zu spüren ist. Danach Rollentausch.

## **Bäumchen wechsele dich**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** ab 4-10 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Für dieses Spiel braucht jeder Spieler einen Baum vor den er sich stellen kann. Geschickt wäre es, wenn die Bäume kreisförmig angeordnet wären, vielleicht auf einer Obstwiese oder im Wald. Jeder Spieler sucht sich einen Baum, vor den er sich stellt. Ein Spieler steht in der Mitte und versucht nun einen Baum für sich zu ergattern. Auf seinen Zuruf " Bäumlein wechsele dich "wechseln alle Spieler ihre Plätze, sprich Bäume. Der Spieler in der Mitte versucht durch schnelles, geschicktes Hinlaufen einen Baum zu ergattern. Jetzt ist wieder ein Spieler ohne Baum und das Spiel beginnt von vorne.

## **Ein Stück Natur**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** ab 8-20 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** **Verschiedenste Naturmaterialien, für jeden Spieler eines und möglichst handlich.**

Ein Spielleiter kann für die Auswahl der Materialien sorgen und so den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Ist nicht ganz einfach und erfordert " Fingerspitzengefühl ". Es sollten mehrere Durchläufe gemacht werden. Es wird etwas einfacher, wenn die Teile unterschiedlich sind Die Spieler stellen oder setzen sich in einen Kreis. Jeder hat seinen Gegenstand in der Hand, befühlt ihn nochmals intensiv mit geschlossenen Augen. Auf ein Signal wird nun das Teil an den rechten Mitspieler weitergegeben. So wird ein Teil um andere befühlt und immer nach rechts weitergegeben. Das geschieht alles mit geschlossenen Augen. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder wieder sein eigenes " Stück Natur " bei sich hat.

## **Zauberbilder**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** ab 2 Spieler

**Alter:** ab 4 Jahre

**Material:** **Wachskreiden, viel weißes Papier, ca. DIN A 4**

Die Spieler laufen aufmerksam durch den Wald und suchen unterschiedlichen Untergrund. Dann wird das Papier draufgelegt und reibt mit der Wachskreide, die quer verwendet wird, also mit der langen Seite als Malfläche , über das Blatt. Nun kann geraten werden welches Bild wohl welchen Ursprung hat. Am besten probiert ihr unterschiedlichste Möglichkeiten aus.

## **Blättermemory**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** bis 15 Spieler

**Alter:** ab 7/8 Jahre

**Material:** **verschiedene Blätter von Bäumen, Büschen oder Blumen; quadratische Stücke Tonpapier von etwa 10 cm Seitenlänge, ein Teesieb, eine alte Zahnbürste, Stecknadeln - Vorbereitung benötigt einige Stunden**

Lege ein Blatt auf ein Tonpapierkärtchen und stecke es mit zwei Stecknadeln fest. Mit einer alten Zahnbürste, die du in Wasserfarbe tauchst, reibst du vorsichtig über ein Teesieb. Das Teesieb hältst du genau über das Blatt. Jetzt hebst du vorsichtig das Blatt ab und siehe da, dein Blattabdruck ist fertig. Du musst zwei gleiche Abdrucke von jedem Blatt anfertigen, dann erhältst du 40 Memory Karten.

## **Mit allen Sinnen - Augen**

## **Naturspiel**

**Spieleranzahl:** bis 15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** **viele verschiedene Naturmaterialien**

Lehrer/ Kinder wählen beliebige Objekte aus (z. B. Blätter, Gräser, Tiere, Steine, Böden...) und schauen sie genau an.

Dabei lassen sich leicht Übereinstimmungen oder Unterschiede entdecken, und man kann die Objekte nach Farbe, Form und Aufbau einzelnen Gruppen zuordnen.

Tip: Auch mal aus unterschiedlichen Entfernungen, Standorten, Blickwinkeln betrachten.

## **Welche Pflanze ist das?**

**Naturspiel**

**Spieleranzahl: bis 15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Augenbinde**

Fünf Kinder stellen sich in eine Reihe. Jedes Kind hält eine gepflückte Pflanze in der Hand. Alle Kinder benennen die Pflanzen. Nun werden fünf Ratekindern die Augen verbunden. Sie werden zu einer Pflanze geführt und sollen durch vorsichtiges Ertasten die Pflanze erkennen.

Tip: Die Pflanzen (Kräuter) am Geruch erkennen!

## **Mit allen Sinnen - Händen**

**Naturspiel**

**Spieleranzahl: bis 15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: verschiedene Steine, Blätter, Äste, Augenbinden**

Lehrer(Leiter)/Schüler(Teilnehmer) sammeln verschiedene Steine (Äste, Blätter, Rinden...) und geben sie in einen Eimer. Alle Mitspieler sitzen im Kreis, nahe genug beieinander, um sich die Hände geben zu können.

Der Eimer wird herumgereicht. Jeder nimmt sich einen Stein heraus, betrachtet ihn genau (und beschreibt ihn dann). Jetzt werden die Steine wieder in den Eimer gelegt. Die Teilnehmer verbinden sich die Augen. Dann gibt der Spielleiter einen Stein nach dem anderen durch. Wer meint, seinen Stein gefunden zu haben, behält ihn. Ansonsten wird er weitergegeben. Zum Schluss werden die Augenbinden abgenommen und jeder überprüft das Ergebnis.

## **Alte Bäume bei Wind und Wetter**

**Naturspiel**

**Spieleranzahl: beliebig viele Paare**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: mind. 3 Harthölzer, 2 gerade Rundhölzer, 1 Holz als Schlägel**

Es bilden sich Paare. Jeweils ein Kind setzt sich mit geschlossenen Augen als "Baum" auf den Boden. Dahinter setzt sich ein Mitspieler und "massiert" seinem Vordermann zu den Worten des Lehrers den Rücken, das heißt, er lässt den "Baum" durch seine Finger, Hände und Arme fühlen, wie dieser Wind und Wetter ausgesetzt ist.

Am Anfang stimmt man die Mitspieler darauf ein, sich einen alten Baum vorzustellen der dicke Stamm die Rinde die hohe weitausladende Krone die Äste und Zweige die Blätter usw. Allmählich geht der Erzähler dazu über, was so ein alter Baum schon hat aushalten müssen (jetzt beginnt auch erst das "Massieren"): Leichter Wind kommt auf, geht über in Sturm, es beginnt zu nieseln, der Regen wird heftiger, es hagelt, aus dem Hagel wird Schnee, der den Baum bedeckt, die Sonne schmilzt den Schnee, er rinnt als Wasser von den Blättern herab, die Sonne scheint warm...

## **Ameisentransport**

**Naturspiel**

**Spieleranzahl: beliebig viele 4-er Gruppen**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ameisen sind sehr stark, sie können schwere Lasten fortbewegen. Wie schwierig das ist, können wir beim Ameisentransport erleben. Drei Kinder krabbeln dicht zusammen über den Boden, darauf legt sich ein anderes Kind als Raupe. Bestimmt schaffen es die Ameisen, die Raupe ein Stück zu tragen. Auch Hindernisse können den Transport erschweren!



# Wasserspiele

## **Fische im Netz**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt. Die Mitglieder der einen Gruppe bilden das Netz, sie stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf und fassen sich an den Händen. Die Spieler der anderen Gruppe sind die Fische; sie müssen versuchen, dem Netz zu entweichen. Das Netz bewegt sich langsam auf die Fische zu und versucht sie einzukreisen. Gleichzeitig beginnen die Fische mit ihren Ausbruchsversuchen. Die gefangenen Fische werden zum Netz und das Spiel geht weiter, bis alle Fische gefangen sind.

## **Wasserspiel**

## **Wasserkarussell**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Sechs bis acht Spieler stellen sich im Kreis auf, fassen einander an den Händen und setzen sich rundum in Bewegung. Dabei legt jeder zweite Spieler den Oberkörper zurück.

## **Wasserspiel**

## **Robbenfangen**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: keines**

Ein Spieler ist der Fänger und macht Jagd auf Robben. Dabei darf er aber nur solche Robben fangen, die den Kopf aus dem Wasser strecken. Alle tauchenden Robben sind vor ihm sicher.

## **Wasserspiel**

## **Halt dein Feld frei**

**Spieleranzahl: ab 8-15 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Schwimmbretter, Bälle, etc**

In der Mitte des Beckens wird eine Leine gespannt und die Spieler in zwei gleich große Gruppen geteilt. Jede Mannschaft muss nun versuchen ihr Feld frei zu halten. Es werden nun Schwimmbretter, Ringe, ... ins Becken geworfen und jede Gruppe muss so schnell wie möglich die Dinge in ihrem Feld ins andere Feld schmeißen. Auf ein Signal des Spielleiters hin wird Bestandsaufnahme gemacht.

## **Wasserspiel**

## **Wer hat Angst vor dem Schwarzen Mann?**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Wer schwarze Mann:" Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?"

Kinder: "Keiner, keiner"

Schwarzer Mann: " Und wenn er aber kommt?"

Kinder: " Dann laufen wir davon!"

Nach diesen Worten Versuchen die Kinder die andere Beckenseite zu erreichen. Der Schwarze Mann kommt ihnen entgegen und versucht möglichst viele Kinder zu fangen, die dann auch zum Schwarzen Mann werden.

Variation: Ein Tintenfisch wird bestimmt, der die Aufgabe hat, beim Seitenwechsel möglichst viele Fische zu fangen. Die Gefangenen Fische bleiben aber an Ort und Stelle stehen und helfen von ihren Standort aus die anderen Fische zu fangen, also ohne ihren Ort zu ändern

## **Vorsicht Eisberge!**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Einem Kind werden die Augen verbunden. Die anderen Kinder verteilen sich im Wasser. Der blinde Eisbär soll nun von einer Seite zur anderen gelangen ohne an einen Eisberg zu stoßen. Dazu ruft er immer "Piep". In der Nähe eines Eisberges gibt der den Ton wieder.

## **Paarschwimmen**

**Wasserstaffel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Zwei oder drei Kinder halten sich an den Händen und versuchen um die Wette zu schwimmen.

## **Blindenstaffel**

**Wasserstaffel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Augenbinden**

Zwei Mannschaften stehen am Backenrand. Dem Starter werden die Augen verbunden. Blind schwimmen sie nun zur anderen Beckenrandseite. Dabei dürfen die anderen Kameraden durch Zurufe Orientierungshilfe leisten.

## **Brettkellner**

**Wasserstaffel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Schwimmbrett, Becher, Ring**

Bei diesem Staffelspiel müssen die Kellner auf ihrem Brett einen Becher Wasser und einen Ring schwimmend zur anderen Seite bringen. Dort stellen sie die Bretter mit den Ringen ab und schwimmen mit dem Ring auf dem Kopf zurück. Die nächsten machen dasselbe nur in umgekehrter Reihenfolge.

## **Feuer, Wasser, Sturm**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Kinder stehen in der Mitte des Beckens. Der Spielleiter zeigt auf eine Ecke zu der alle schwimmen sollen, wenn er Feuer ruft. Bei Wasser sollen sich alle wie ein Toter Mann aufs Wasser legen, bei Sturm tauchen alle unter. Diejenigen, die als letzte die Aufgaben erfüllen, scheiden aus.

## **Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Kinder: Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?

Fischer: z.B. 10 Meter

Kinder: Und wie kommen wir hinüber?

Fischer nennt irgendeine Farbe

Die Kinder mit der Farbe können nicht gefangen werden, die anderen müssen versuchen das Wasser zu durchqueren, ohne gefangen zu werden.

## **Das nasse Würfelspiel**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Würfel, Schwimmbretter, Bälle, etc.**

Die Spieler sitzen außerhalb des Beckens im Kreis. Im Wasser treiben verschiedene Gegenstände. Nun wird der Reihe nach gewürfelt. Wer eine sechs würfelt, darf ins Wasser springen und möglichst viele Gegenstände einsammeln. Sobald aber ein anderer eine sechs gewürfelt hat, muss der Spieler im Wasser mit dem Sammeln aufhören und der andere darf sein Glück versuchen. Wer hat zum Schluss die meisten Gegenstände?

## **Tauch Quiz**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: vorbereitete Luftballons**

Der Spielleiter überlegt sich einen bekannten Spruch oder ein bekanntes Lied und schreibt jedes Wort auf einen Zettel. Diese Zettel werden zusammen mit einem Stein in einen Luftballon (gleiche Farbe für die Wörter, die zu einem Spruch gehören) und verknotet ihn. Diese werden dann ins Wasser geworfen.

Die Gruppe wird nun in zwei Gruppen eingeteilt und von jeder Gruppe darf nur eine Person tauchen. Mit den herauf getauchten Ballon begibt er sich zur Gruppe und ein weiteres Mitglied springt ins Wasser. Während dieses Mitglied taucht, versuchen die anderen den Spruch heraus zu bekommen. Welche Gruppe schafft dies zuerst?

## **Wasserkreisel**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Läufer und ein Fänger werden bestimmt. Der Fänger steht außerhalb des Kreises, während der Läufer sich wieder im Kreis einreihet. Auf ein Startzeichen hin, versucht der Fänger den Läufer zu erwischen. Die Kreisspieler versuchen das natürlich zu verhindern, indem sie so schnell wie möglich im Kreis laufen und dabei gegebenenfalls die Richtung wechseln.

## **Im U-Boot nach Jerusalem**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Ringe, Kassettenrekorder**

Dieses Spiel funktioniert genauso wie Reise nach Jerusalem, nur das statt Stühle Tauchringe verwendet werden. Sobald die Musik aussetzt müssen alle Spieler nach den Ringen tauchen. Da ja ein Ring zuwenig vorhanden ist, muss derjenige Spieler ohne Ring ausscheiden. Dann wird wieder ein Ring weggenommen und eine erneute Runde beginnt.

## **Neues aus der Presse**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Zeitung**

Die Spieler treten in zwei Gruppen gegeneinander an. Jede Gruppe erhält einen Bogen Zeitung. Die Gruppenmitglieder überfliegen gemeinsam den Text und überlegen sich eine beliebige Frage, deren Antwort auf diesem Zeitungsblatt zu finden ist. Die Spieler wählen sich einen beliebigen Spieler der Gegenpartei aus und stellen ihm die Frage. Nachdem ihm die Zeitung überreicht wurde, springt er mit der Zeitung ins Wasser und muss während er in Rückenlage zu einem bestimmten Punkt hin und zurück schwimmt, die Antwort auf der Seite finden.

## **Korallenriff**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Spieler laufen durchs Wasser. Der Fänger versucht die Spieler zu fangen und die gefangenen Spieler verwandeln sich in ein Korallenriff. Sie müssen auf der Stelle stehen bleiben und können vorbei kommende Spieler festhalten. Berührt der Fänger diese Gefangenen Fische, so werden auch sie zum Korallenriff.

## **Die zwei wilden Fischer**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Wir teilen die Spielfläche in zwei große Teile ein und kennzeichnen die Mittellinie. Wir bilden zwei gleich große Gruppen und benennen die Fischer. Nun muss der Fischer möglichst viele Fische fangen und diese gefangenen Fische müssen so schnell wie möglich ins andere Spielfeld laufen. Welcher Spieler hat sein Feld zuerst frei gefischt.

## **Wer schläft als erster?**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: 3 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Schlafanzüge**

Alle haben von zu Hause einen Schlafanzug mitgebracht. Die Schlafanzüge werden in Tüten gepackt und einfach ins Wasser geworfen. Die Spieler müssen nun so schnell wie möglich ihren Schlafanzug wiederfinden und ihn im Wasser anziehen. Wer den Schlafanzug angezogen hat, muss so schnell wie möglich aus dem Wasser kommen und sich auf einem ausgemachten Punkt schlafen legen. Wer schläft als erstes?

## **Rette-die Brut-Spiel**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Tischtennisbälle**

Zwei oder mehrere Staffeln versuchen so gut es geht, rohe Eier durch das Becken zu transportieren: Mit einem Löffel im Mund muss das Ei balanciert werden, bis es der nächste Schwimmer an der Wende übernehmen kann.

## **Inschenjühr-Spiel**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Keines**

Zwei „Inschenjöhre“ bauen um die Wette aus allen Anwesenden Maschinen zusammen, indem eine Person nach der anderen aneinander gestellt wird und irgendeine Bewegung ausführen muss. Das lustigere Endergebnis hat gewonnen.

## **Wasserfußball**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Ball, 2 Tore bzw. Ringe**

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig den Ball in das Tor zu schießen. Wesentliche Bedingung: Der Ball darf nur mit dem Fuß nach vorne bewegt werden.

---

### **Roulett:**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Kassettenrecorder, Ball**

Alle Spieler sind im Kreis zusammen. Der Spielleiter lässt Musik laufen (Kassettenrecorder). Die Spieler werfen sich einen Ball zu, jeder versucht ihn so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Denn wenn der Spielleiter sein Lied stoppt, scheidet der Spieler mit dem Ball aus.

### **Wasserschlange:**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Keines**

3-5 Leute hintereinander, die rechte Hand hält den rechten Fuß des Vordermannes; welche Mannschaft schwimmt schneller.

### **große Schlange:**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Mitspieler machen eine große Schlange im Becken. Ein Vordermann leitet die „große Schlange“ in verschiedenen Formen durchs Becken.

### **Fischer wie tief ist das Wasser?**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Ein Kind ist der Fischer und steht den anderen Kindern in etwa 10m Abstand gegenüber. Die Kinder rufen „Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortet „...Meter tief.“ Die Kinder fragen zurück „Wie kommen wir hinüber?“ der Fischer antwortet „Indem ihr Wie ein Hund schwimmt, auf dem Rücken schwimmt, ...“ Auf diese Weise schwimmen die Kinder so schnell es geht auf die andere Seite und versuche, sich nicht vom Fischer fangen zu lassen. Wer gefangen wird, wird automatisch zum Gehilfen des Fischers.

### **Kettenfangen**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Einer fängt an zu fangen. Jeder, der abgeschlagen ist, hält sich am Fänger(es ergibt sich eine Kette)fest, bis alle Mitspieler gefangen sind.

## **Herr Hai wie spät ist es?**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Schwimmring**

Alle Kinder verteilen sich im Wasser. Ein Kind ist der Hai, die restlichen sind kleine Fische. In einer Ecke liegt der Schwimmring.

Die Fische fragen „Herr Hai, wie spät ist es?“

Der Hai sagt irgendeine Uhrzeit oder Schulzeit, Schlafenszeit,... Währenddessen hüpfen die Fische um ihn herum und stellen immer wieder ihre Frage. Wenn der Hai ruft „Essenszeit!“ müssen alle Fische schnell versuche, den Schwimmring zu erreichen, um nicht gefressen zu werden. Der erste Gefangene wird nun der Hai.

## **Quallenspiel**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 5 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Bälle**

Etwa 20 Bälle schwimmen im Wasser. Alle sollen sich in verschiedenen Varianten durch das Wasser bewegen, ohne die Bälle zu berühren. Wer sich an einem Ball verbrennt muss sich an dieser Stelle des Körpers selbst eine Hand auflegen und so weiter spielen.

## **Haifischfangen:**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 2 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

A startet auf Startblock, B im Wasser. Sobald A gestartet ist (und in „schwächerer“ Lage schwimmt), versucht B ihn einzuholen und unterzutauchen.

## **Gefangenenschwimmen**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Seile**

Pendelstaffel mit zusammengebundenen Händen oder Füßen schwimmen.

## **Jägerball:**

**Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 5 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Ball**

Der/Die Jäger steht/stehen am Beckenrand. Die anderen schwimmen kreuz und quer im Becken. Der/die Jäger versuchen ihre Opfer abzuwerfen. Wer getroffen wurde, scheidet aus.

## **Baumstammflößen**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Die Spieler stellen sich paarweise gegenüber auf und bilden eine Gasse. 1 Spieler legt sich am Ende der Gasse gestreckt und ganz steif auf den Bauch. Die Mitspieler schieben den „Baumstamm“ ans andere Ende.

## **„Steh, Bock! Lauf, Bock!“**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Die Gruppe ist aufgeteilt in Fänger und Läufer. Je mehr Fänger vorhanden sind, desto schneller ist das Spiel entschieden. Alle Schüler bewegen sich frei im Becken. Wird nun ein Schüler mit dem Wort „Steh“ von einem Fänger abgeschlagen, darf er sich solange nicht mehr vom Fleck rühren, bis ein anderer Läufer ihn mit dem Wort „Frei“ erlöst hat.

## **Henne und Habicht**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Die „Henne“ geht mit ihren „Küken“ durch das Lehrbecken. Ein „Küken“ umfasst dabei den Körper der „Henne“, das zweite den Körper des ersten „Kükens“ usw. Der „Habicht“ versucht nun das hinterste „Küken“ zu erwischen. Die „Henne“ jedoch schirmt ihre Kleinen ab, indem sie sich dem Räuber zuwendet, die „Küken“ immer hinter sich abdeckend.

## **Wasserball im Lehrbecken**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Wasserball, 2 Tore bzw. Ringe**

Zwei gleich starke Mannschaften stehen sich im Lehrbecken gegenüber. Ein leichter Wasserball soll von den Schülern einer Partei in das Tor der anderen gelegt (nicht geworfen) werden. Das Tor ist die Schmalseite des Beckens. Jeder Schüler, der in Ballbesitz kommt, muss den Ball nach spätestens drei Zügen weitergeben. Vor Beginn des Spiels stellen sich beide Parteien an der Schmalseite des Beckens auf. Jeder Schüler berührt mit einer Hand den Beckenrand. Auf Pfiff schwimmen beide Mannschaften zur Mitte des Spielfeldes, wohin der Lehrer den Ball geworfen hat. Nach jedem Tor macht ein Spieler Abwurf von der Seite. Fliegt der Ball aus dem Lehrbecken, gibt es Einwurf für die gegnerische Mannschaft, ebenso, wenn der Ball ins Tor geworfen wird. Freistoßregeln wegen Foulspiels können je nach Alter und Zusammensetzung der Gruppe vor dem Spiel mit den Schülern abgesprochen werden.



## **Figuren bilden**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Auf Zeit müssen von zwei oder mehreren Gruppen verschiedene Aufgaben ausgeführt werden, z.B.: Dreiecke, Kreise, Buchstaben, Wörter,.... Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, hat das Spiel gewonnen.

## **Tunneltauchen**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Eine Gruppe von Kindern steht mit seitgegrätschten Beinen hintereinander. Nun muss der hinterste Schüler versuchen durch die Beine der anderen nach vorne durch zu tauchen. Diese Form kann man auch leicht in eine Rennen einbauen. Hier müssen zwei oder mehr Mannschaften nun gegeneinander tauchen. Sieger ist die Mannschaft, die als erste auf der anderen Beckenseite angelangt ist.

## **Türme bauen**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Schwimmbretter**

Mehrere Mannschaften versuchen in einer bestimmten Zeit mit Schwimmbrettern Türme zu bauen. Die Mannschaft mit dem höchsten Turm hat gewonnen. Als Schwierigkeitsstufe kann man einbauen, dass sich am Schluss noch ein Kind auf den Bretterstapel setzen muss.

## **Kaffeeklatsch**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Die Kinder dürfen sich frei im Wasser bewegen. Auf eine Anweisung des Spielleiters müssen sie alle eine bestimmte Aufgabe erfüllen:

|         |  |
|---------|--|
| Lehrer. | Kaffeeklatsch: Alle strampeln wie wild im Wasser |
| Feuer:  | Alle schwimmen in eine Ecke                      |
| Wasser: | Alle tauchen unter                               |
| Luft:   | Alle springen hoch                               |
| Erde.   | Alle legen sich flach auf den Rücken             |

...

Das Kind, das als letztes reagiert oder die Aufgabe falsch löst, scheidet aus.

## Staffeln

## Wasserspiel

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: versch. Materialien für Schwimmtraining**

Verschiedene Staffelformen: Wegen der Übungsintensität sollten zu jeder Gruppe nicht mehr als fünf bis sechs Schüler gehören:

- Delphinsprünge
- Mit Brettern
- Tischtennisball vor sich her pusten.
- Tauchring mit dem Kopf transportieren.
- Wer bringt einen Ball am schnellsten zur anderen Seite? Der Ball muss immer mit dem Wasser in Berührung sein.
- Ball mit dem Kopf schieben.
- Sitzstaffel
- Ein Kind sitzt auf einem Schwimmbrett, ein anderes Kind schiebt. (Wechsel)
- Ein Kind zieht seinen Partner.
- Zu viert eine Matte transportieren, ohne dass sie nass wird.
- Transport eines Balles auf einem Tauchring auf einem Schwimmbrett zur anderen Seite. Wem der Ball herunterfällt, beginnt von vorne.
- Mit einer Hand ein Bein fassen und so schwimmen.
- Je drei Kinder bilden ein Schleppergespann. Davon schleppen zwei Kinder ein drittes, welches mit den Händen je einen Pull-boy hält, an den Beinen rückwärts durch das Wasser.
- In der Mitte der Bahn müssen zwei Purzelbäume gemacht werden.
- Verschiedene Schwimmstile
- Zwei Kinder stehen sich pro Bahn gegenüber. In der Mitte der Bahn liegt ein Tauchring. Wer hat den Ring zuerst und überbringt ihn seinem Mannschaftskameraden? Dieser deponiert ihn wieder unter Wasser usw.
- Auf einem Schwimmbrett werden Pull-Boies transportiert, diese müssen aber senkrecht übereinander stehen. Die Mannschaft darf selbst entscheiden, wie viele Pull-Boies sie transportieren will. Wenn Pull-Boies herunterfallen, muss wieder von vorne begonnen werden. Nach einer Zeit werden die Punkte gezählt.

## Baywatch

## Wasserspiel

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Schwimmbretter**

In einer Gruppe wird ein (oder mehrere) Kind(er) als Fänger („Hai“) ausgewählt. Ca. drei Kinder werden zu Rettungsschwimmern.

Wenn der Hai einen Schwimmer gefangen hat, dann muss dieser seine Arme nach oben strecken, dass die Rettungsschwimmer sehen, wo sie helfen müssen. Die Rettungsschwimmer haben nun die Aufgabe, die Opfer an den Beckenrand zu transportieren. Erst dann dürfen diese sich wieder frei im Wasser bewegen. Ein Rettungsschwimmer muss vor dem Spiel mit einem Schwimmbrett oder ähnlichem kenntlich gemacht werden. Dieser ist dann auch für den Hai unantastbar.

## **Eulen und Raben**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Die Kinder stehen sich, mit ungefähr drei Metern Abstand, in der Mitte des Beckens, gegenüber. Eine Gruppe sind die Eulen, die andere n sind die Raben. Der Spielleiter stellt jetzt eine Behauptung auf, z.B.: Der Elefant ist grün...

Wenn die Behauptung richtig ist, müssen die Eulen die Raben fangen. Falls sie aber falsch ist, geht es andersrum. Jeder Gefangene gehört schließlich zur Gruppe der Fänger. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Gegner gefangen hat.

## **Tag und Nacht**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Die Kinder stehen sich, mit ungefähr drei Metern Abstand, in der Mitte des Beckens, in einer Reihe gegenüber. Eine Gruppe ist der Tag, die andere Gruppe ist die Nacht. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Immer wenn das Wort Nacht in dieser Geschichte vorkommt muss die „Nachtgruppe“ die „Taggruppe“ fangen und umgekehrt. Die Gefangenen gehören automatisch zu der Gruppe der Fänger.

Sieger ist die Mannschaft, die als erstes alle Gegner gefangen hat.

## **Piratenspiel**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Kinder stehen in einem Kreis im Becken. Ein Kind ist der Pirat, der außerhalb dieses Kreises steht. Dieser Pirat schwimmt jetzt langsam um den Kreis herum, bis er irgend jemandem auf die Schultern tippt. Jetzt geht das Rennen los: Der Pirat und der Angetippte müssen jetzt um die Wette, in entgegengesetzter Richtung schwimmen. Der erste darf auf den Platz des Kreisspielers der andere ist nun der Pirat.

## **Hahnenkampf:**

## **Wasserspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Keines**

Zwei Aktive sitzen auf den Schultern ihrer Partner und versuchen sich gegenseitig herunter zu stoßen.

## Löwenjagd

## Wasserspiel

**Spieleranzahl: ab 6 Jahre**

**Alter: ab 5 Jahre**

**Material: Keines**

|   |   |
|---|---|
| Heut`gehen wir auf Löwenjagd und haben keine Angst!   | <i>im Takt zum Text auf die Oberschenkel klatschen</i>  |
| Wir haben ein großes Gewehr dabei und auch ein scharfes Schwert., huh!  | <i>eine Pistole formen und mit der flachen Hand "in die Luft schneiden"</i>   |
| Wir kommen an ein hohes Gras.   | <i>andeuten, wie hoch es ist</i>  |
| Wir können nicht drüber weg,<br>wir können nicht unten durch,<br>wir können nicht drumherum,<br>wir müssen mittendurch. | <i>mit beiden Händen oben zeigen<br/>mit beiden Händen unten zeigen<br/>die Armen auseinander strecken<br/>durch die Mitte "schlagen"</i> |
| Wir schneiden das Gras mit dem Schwert ab: cht, cht, cht, cht ...   | <i>mit der flachen Hand das Schneid-<br/>Bewegungen machen</i>  |
| geschafft!  | <i>auf die Oberschenkel klatschen</i>   |
| Wir gehen heut' auf Löwenjagd und haben keine Angst - huh!  | <i>im Takt zum Text auf die Oberschenkel klatschen</i>  |
| Wir haben ein Gewehr dabei und auch ein langes Schwert.   | <i>eine Pistole formen und mit der flachen Hand<br/>"in die Luft schneiden"</i>   |
| Wir kommen an breiten einen Fluss.  | <i>andeuten, wie breit er ist</i>   |
| Wir können nicht drüber weg, ....   | <i>s. Oben</i>  |
| Wir müssen durchschwimmen:schwimm, schwimm, schwimm ...   | <i>Schwimm-Bewegungen machen</i>  |
| geschafft!  | <i>auf die Oberschenkel klatschen</i>   |
| Wir gehen heut' auf Löwenjagd und haben keine Angst - huh!  | <i>im Takt zum Text auf die Oberschenkel klatschen</i>  |
| Wir haben ein Gewehr dabei und auch ein langes Schwert.   | <i>eine Pistole formen und mit der flachen Hand<br/>"in die Luft schneiden"</i>   |
| Wir kommen an ein großes Feuer.   | <i>zeigen, wie groß es ist</i>  |
| Wir können nicht drüber weg,...   | <i>s. oben</i>  |
| Wir müssen das Feuer ausstampfen:<br>stampf, stampf, stampf ...   | <i>mit den Füße stampfen</i>  |
| geschafft!  | <i>auf die Oberschenkel klatschen</i>   |
| Wir gehen heut' auf Löwenjagd und haben keine Angst - huh!  | <i>im Takt zum Text auf die Oberschenkel klatschen</i>  |
| Wir haben ein Gewehr dabei und auch ein langes Schwert.   | <i>eine Pistole formen und mit der flachen Hand<br/>"in die Luft schneiden"</i>   |
| Wir kommen an eine Höhle,es ist ganz dunkel und   | <i>die Augen des Kindes zuhalten</i>  |
| wir fühlen etwas weiches, warmes -<br>der Löwe! Schnell zurück!   | <i>die Hand des Kindes auf den Kopf legen und<br/>fühlen lassen</i>   |
| Das Feuer ist wieder angegangen,<br>noch mal ausstampfen!   | <i>mit den Füßen stampfen</i>   |
| Durch den Fluss schwimmen!  | <i>Schwimmbewegungen machen</i>   |
| Wir sind an der falschen Stelle am Gras - noch mal<br>abschneiden!  | <i>mit der flachen Hand das Schneid-<br/>Bewegungen machen</i>  |
| geschafft.  | <i>auf die Oberschenkel klatschen</i>   |
| Wir waren heut' auf Löwenjagd und<br>hatten keine Angst - huh!  | <i>im Takt zum Text auf die Oberschenkel klatschen</i>  |

