

SPIELEKARTEI

70 Gruppenspiele
für Kinder von 5-13 Jahren



1. Actionspiele	2. Geländespiele	3. Kreisspiele	4. Waldspiele
1.1. Zerrende Hunde 1.2. Turnschuh-Raub 1.3. Reise nach Jerusalem 1.4. Osterhasen-Malwettbewerb 1.5. Schnur abschlagen 1.6. Flipper 1.7. Atomspiel 1.8. Hasenjagd 1.9. Ausbrecher 1.10. Lomba-Hockey	2.1. Klopfspiel 2.2. Drei-Stöckles-/Pyramidenspiel 2.3. Bierdeckel schießen 2.4. Räuberverstecke 2.5. Wilde Jagd 2.6. Schnitzeljagd 2.7. Nummernjagd 2.8. ABC-Suchen 2.9. Verstecken 2.10. Schmuggler-spiel	3.1. Affenzirkus 3.2. Zip Zap 3.3. Mein Frosch heißt „Rüdiger“ 3.4. Stille Post 3.5. Wer ist der Boss? 3.6. Donauwelle 3.7. Hundehütte/Zublinzeln 3.8. Kotzendes Känguru 3.9. Zeitungsbatscher 3.10. Obstsalat & Gemüse	4.1. Wachtel schießen 4.2. Land Art 4.3. Paar-Tastspiel 4.4. Baumbegegnung 4.5. Stabmeditation 4.6. Memory 4.7. Grasrupfen 4.8. Kuckuck suchen 4.9. Merkspiel 4.10. Eier stehlen

5. Wettspiele	6. Verschiedene	7. Jungscharkoffer	
5.1. Zöllnerspiel 5.2. Mühlespiel 5.3. Schuh-Staffel 5.4. Schiff ahoi! (Achterrennen) 5.5. Watte pusten 5.6. Weiterreichen 5.7. Verfolgungsjagd 5.8. Kriechstaffel 5.9. Würfeljagd 5.10. Satzwiederholungen	6.1. Ententeich 6.2. Chef – Vize (Viertakter) 6.3. Gegenteil 6.4. Telegramm 6.5. Funkturm 6.6. Bleistift 6.7. Wuschi Wuschi 6.8. Schlangenkampf 6.9. Kommando Bimberle 6.10. Summkommando	7.1. Bombenspiel 7.2. Rippel Dippel 7.3. Zollstock 7.4. Verbunden 7.5. A-Z 7.6. Ballonspiel 7.7. Zeitraten 7.8. Bombenticken 7.9. Streichholzwechsel 7.10. Die üble 3 7.11. Schlurp	

1.1. Zerrende Hunde

<i>Alter:</i> ab 7	<i>Gruppengröße:</i> ab 5	<i>Spieldauer:</i> 10-30 min.
<i>Materi- al:</i> -		

Spielbeschreibung:

Alle Teilnehmer setzen sich auf den Boden, dass sie sich mit den Füßen und Händen abstützen, der Bauch zeigt nach oben. Der Hintern muss in der Luft sein. Nun versuchen alle sich gegenseitig mit den Füßen, die Füße der anderen wegzuziehen. Wer mit dem Hintern den Boden berührt scheidet aus.

Wichtig:

Es dürfen nur die Füße benutzt werden! Es ist von Vorteil, wenn die Schuhe vor dem Spiel ausgezogen werden (geringere Verletzungsgefahr).

1.2. Turnschuh-Raub

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: pro Gegnerpaar ein Schuh; Klebeband oder Schnur als Linienbegrenzung</i>		

Spielbeschreibung:

Das Feld wird durch eine Mittellinie und 2 Grenzlinien (ca. 3m oder mehr links und rechts der Mittellinie) unterteilt. 2 Gruppen bilden. Die Gegner stehen sich paarweise an den Grenzlinien gegenüber. Auf der Mittellinie liegt pro Paar ein Schuh. Auf Kommando rennen die Spieler los und versuchen den Schuh zu schnappen und ihn hinter die eigene Grenzlinie zu bringen ohne dabei vom Gegner berührt zu werden. Gelingt das, gibt es einen Punkt. Berührt der Gegner, bekommt er den Punkt. Anschließend kommt der Schuh wieder in die Mitte. Eine neue Runde kann beginnen.

1.3. Reise nach Jerusalem

<i>Alter: ab 5</i>	<i>Gruppengröße: 5-30</i>	<i>Spieldauer: 5-30 min.</i>
<i>Material: Stühle, Musik oder Instrument</i>		

Spielbeschreibung:

Zwei Stuhlreihen werden Lehne an Lehne aufgestellt. Es muss ein Stuhl weniger sein als Personen, die mitmachen. Jetzt laufen alle im Kreis um die Stuhlreihen. Bei Klatschen oder wenn die Musik aufhört, suchen sich alle einen Platz. Wer keinen Stuhl ergattert, scheidet aus, zugleich wird ein Stuhl aus dem Kreis genommen. Wer bis zum Schluss übrig bleibt hat gewonnen!

1.4. Osterhasen-Malwettbewerb

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: pro Gruppe 1 Papier + 1 Stift</i>		

Spielbeschreibung:

Die Gruppen stellen sich nebeneinander auf, die einzelnen Mitglieder einer Gruppe stehen jeweils hintereinander in einer Reihe (Staffellauf). In ca. 5m Entfernung liegt pro Gruppe 1 Blatt Papier. Jede Gruppe muss einen Osterhasen zeichnen. Die Gruppen stellen sich als Reihe hintereinander auf. Der 1.Spieler rennt mit dem Stift zum Papier und darf 3 gerade Striche am Osterhasenbild zeichnen. Er rennt zurück und übergibt den Stift an den nächsten in der Reihe. Jeder Teilnehmer rennt 5x.

Gewonnen hat die schnellste Gruppe, es sei denn man kann keinen Hasen erkennen. Der Spielleiter kann Sonderpunkte für originelle Zeichnungen vergeben.

1.5. Schnur abschlagen

<i>Alter: 6-12</i>	<i>Gruppengröße: ab 5</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: Schnur oder Klopapier</i>		

Spielbeschreibung:

Jeder steckt ein Stück Schnur hinten in die Hose. Ab dem Zeitpunkt „Start“ versucht jeder so viele Schnüre von den anderen wie möglich zu schnappen. Die neu dazu gekommenen Schnüre müssen ebenfalls in die Hose gesteckt werden. Wer keine Schnur mehr hat, scheidet aus. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Schnüre hat.

Spielvariante:

Nur ein Fänger schnappt die Schnüre, wer zuletzt noch eins hat ist Sieger!

1.6. Flipper

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: beliebig</i>
<i>Material: weicher Ball oder Taschentuchpackung</i>		

Spielbeschreibung:

Die Gruppe stellt sich mit dem Gesicht nach außen in einem möglichst großen Kreis auf. Alle haben die Beine leicht gespreizt, sodass sich die Füße gegenseitig berühren. Es sollte zwischen den Spielern keine Lücken entstehen. Jeder beugt sich nach vorn und kann den Ball mit den Händen zwischen den Beinen hindurch in dem Kreis hin und her spielen. 1-3 Personen hüpfen als Ziele in der Mitte des Kreises und müssen getroffen werden. Wer getroffen wird tauscht den Platz mit dem Werfer.

1.7. Atomspiel

<i>Alter: ab 7</i>	<i>Gruppengröße: 10-25</i>	<i>Spieldauer: ca. 5 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter nennt Zahlen, z.B. „sechs“. Alle formieren sich sofort zu Sechsergruppen. Wer in keiner Gruppe unterkommt scheidet aus. Der Spielleiter sollte möglichst solchen Zahlen nennen, bei der 1-2 Personen übrigbleiben.

1.8. Hasenjagd

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 7-30 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Alle Spieler sitzen in einer Reihe nebeneinander auf dem Boden, und zwar so, dass sie immer abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung schauen. Der Spieler am einen Ende der Reihe ist der Hase. Er kann rechts oder links herumlaufen und darf die Richtung wechseln. Der Spieler am anderen Ende der Reihe beginnt die Jagd. Er kann in beiden Richtungen losrennen, muss aber die einmal eingeschlagene Richtung beibehalten. Ziel der Jagd ist es, den Hasen zu fangen. Der Hase kann sich befreien, indem er einen auf dem Boden sitzenden und in seine Laufrichtung blickenden Spieler auf den Rücken klopft und „LOS“ ruft. Dieser wird dann zum Jäger und der bisherige Jäger wird zum Hasen.

1.9. Ausbrecher

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: 6-10</i>	<i>Spieldauer: 5 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Der „Stier“ in der Mitte will ausbrechen. Die Kreisspieler versuchen, dies zu verhindern.

1.10. Lomba-Hockey

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: 2-20</i>	<i>Spieldauer: 5-45 min.</i>
<i>Material: Butz-Lomba, zwei Besenstiele (stabil!)</i>		

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Gruppen gebildet, diese sitzen sich gegenüber und die Spieler werden von eins bis Anzahl der Mitspieler durchgezählt. Am oberen und unteren Ende der Reihen wird ein Stuhl als Tor und ein Besenstiel hingestellt. In der Mitte liegt ein alter Lomba. Der Spielleiter ruft eine Zahl, die Kinder mit dieser Zahl rennen los und versuchen mit dem Besenstiel aus ihrem eigenen Tor den Lomba in das gegnerische Tor zu befördern.

2.1. Klopfspiel

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 60+ min.</i>
<i>Material: Holzstöcke oder Taschenlampen oder (Triller-)Pfeifen</i>		

Spielbeschreibung:

In einem Spielgebiet (Wald oder Baumwiesen) laufen oder verstecken sich in der Dunkelheit 3-4 Mitarbeiter. Diese machen sich in Abständen von jeweils 1 Minute durch Klopfzeichen bemerkbar. Die Gruppe versucht nun die Mitarbeiter zu finden. Wer einen Mitarbeiter hat abschlagen können erhält ein Bonbon. Der Mitarbeiter bekommt 2 Minuten Zeit sich erneut zu verstecken. Es ist bei diesem Spiel besser, wenn die Klopfer 2 Stöcke aufeinander schlagen, als mit einem Stock an die Baumrinde klopfen. Welche Gruppe am Ende die meisten Punkte (Bonbons) besitzt, hat gewonnen.

Spielvariante:

Anstatt mit Stöcken zu klopfen können auch Pfeifen als Ton- oder Taschenlampen als Lichtzeichen verwendet werden.

2.2. Drei-Stöckles-/Pyramidenspiel

<i>Alter: ab 10</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 60 min.</i>
<i>Material: 2 mal drei Stöcke, Markierungsmaterial</i>		

Spielbeschreibung:

Ein Spielgebiet (Wald oder Wiese) wird in 2 Hälften geteilt. In der eigenen Spielhälfte stellt jede Mannschaft eine Pyramide aus 3 Stöcken auf. Um die Pyramide wird ein Bannkreis von 5 Metern aus Sägemehl oder anderem Markierungsmaterial markiert. Jede Gruppe muss nun versuchen die Pyramide der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen. Gefangen genommen kann derjenige werden, der sich in der gegnerischen Spielhälfte befindet und abgeschlagen wurde. Gefangene kommen zur Pyramide innerhalb des Bannkreises. Erreicht ein Spieler den Bannkreis und wurde zuvor nicht abgeschlagen, dann darf dieser die Pyramide umwerfen. Damit sind automatisch alle Gefangenen befreit und erhalten freien Abzug bis ins eigene Spielfeld.

Gewonnen hat die Mannschaft, die am öftesten die Pyramide umwerfen konnte. Gewonnen hat man auch eine Spielrunde, wenn es gelang alle Gegner gefangen zu nehmen.

2.3. Bierdeckel schießen

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: mehr=bes- ser</i>	<i>Spieldauer: 60 min.</i>
<i>Material: sehr viele Bierdeckel mit 2 unterschiedlichen Markierungen</i>		

Spielbeschreibung:

Verschiedene Indianerstämme sind auf Büffeljagd. Die Büffel sind die Gruppenleiter. Jeder Gruppenleiter bekommt einen Stapel markierte Bierdeckel (rundes Kreissymbol). Jedes Indianerkind bekommt einen markierten Bierdeckel (Dreieckssymbol). Zunächst bekommen die Gruppenleiter einen Vorsprung von 3 Minuten um sich in einem definierten Spielgebiet zu verstecken. Anschließend starten auch die Indianer um die Büffel zu jagen. Ein Büffel kann abgeschossen werden, indem der Indianer versucht mit seinem Bierdeckel den Büffel zu treffen. Ist der Büffel getroffen, dann tauscht er mit dem Indianer, der den Büffel getroffen hatte, die Bierdeckel getauscht. Mit dem runden Kreissymbol rennt der Indianer zurück zur Handelsstation (Spilleitung) und tauscht dort den Bierdeckel (Fell) gegen neue Munition ein (er bekommt wieder einen Bierdeckel mit Dreieckssymbol). Die Spilleitung notiert sich den Treffer. Der Büffel ist danach ein Indianer. Der Indianer, oder der Indianerstamm mit den meisten abgelieferten Fellen (Bierdeckel mit rundem Kreissymbol) hat gewonnen.

2.4. Räuberverstecke

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 5</i>	<i>Spieldauer: ca. 30 min.</i>
<i>Material: keines; ggf. Markierungsfahne des Lagers/Gefängnisses</i>		

Spielbeschreibung:

Die Hälfte der Gruppe sind die Räuber und verstecken sich im Gelände. Die anderen (Gendarmen) suchen die Räuber. Wen die Gendarmen fangen (abschlagen), der muss mit ins Gefängnis kommen. Die Gefangenen können durch einen Räuber befreit werden, dem es gelingt ins Gefängnis zu kommen, ohne zuvor abgeschlagen zu werden. Ziel ist es alle Räuber zu fangen. Danach kann ein Rollentausch stattfinden.

Spielvariante:

Die Spielregeln können vereinbart und variiert werden: anstatt Abschlagen darf man sich wehren, Gefangene dürfen gefesselt und bewacht werden, ein Oberräuber kann nur von 2 Gendarmen abgeschlagen werden.

2.5. Wilde Jagd

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: ca 30 min.</i>
<i>Material: Mützen, Trillerpfeife, Halstücher oder Armbinde für Hunde & Jäger</i>		

Spielbeschreibung:

Für dieses Spiel sucht man sich ein möglichst abwechslungsreiches Gelände aus, das wenigstens zum Teil mit Bäumen und Sträuchern bewachsen ist. Die Grenzen werden genau festgelegt und müssen jedem Mitspieler bekannt sein (Quadrat von 500m bis 1000 m Kantenlänge). Ein Spieler wird als Jäger ausgelost, er darf sich zwei „Hunde“ aussuchen. Jäger und Hunde müssen gut sichtbar gekennzeichnet sein.. Alle anderen Spieler sind das Wild. Während der Jäger am Startplatz mit den Hunden wartet, verschwinden die Mitspieler auf dem abgegrenzten Feld und suchen sich Verstecke. 10 Minuten nach dem Verschwinden des Wildes gibt der Jäger ein Signal für den Anfang der Jagd. Nun ist das Wild vogelfrei. Jäger und Hund machen sich auf die Suche. Wer vom Jäger erwischt wird, bekommt drei Schläge, gilt als „erlegt“ und wird zum Startplatz zurückgeschickt. Haben die Hunde ein Stück Wild gestellt, müssen sie es „verbellen“. d.h. sie bleiben am Versteck des Mitspielers stehen und rufen den Jäger, der das Wild dreifach abschlägt.

2.6. Schnitzeljagd

<i>Alter: ab 4</i>	<i>Gruppengröße: ab 5</i>	<i>Spieldauer: variabel</i>
<i>Material: Schatz/Preis, Markierungen (Kreide, Sägemehl, Stöcke,...)</i>		

Spielbeschreibung:

3-4 Personen legen eine Spur mit Sägemehl, Kreide oder Markierungen aus Stöcken. Dabei sind auch falsche Spuren, die allerdings nach 100-150 Metern enden erlaubt. Die 3-4 Personen bekommen einen Vorsprung von 20-30 Minuten (je nach Gelände und Dauer des Spiels). Anschließend folgt die ganze Gruppe den Spuren und versucht die 3-4 Personen zu fangen, die einen Schatz bei sich tragen, den sie im Ziel vergraben (wenn sie nicht vorher schon eingeholt werden). Wer den Schatz findet hat gewonnen.

Spielvariante:

Sofern die Schnitzeljagd ohne Vorauskommando gemacht werden soll, dann ist die Strecke schon vorher zu markieren. Dabei können unterwegs auch Zettel mit Aufgaben versteckt sein, die dann zur nächsten Station oder Wegmarkierung führt. Ganz zum Schluss ist dann ein Rätsel zu lösen oder eine Schatzkarte zu finden, die den Weg zum Schatz zeigt.

2.7. Nummernjagd

<i>Alter: ab 10</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 60-90 min.</i>
<i>Material: Zettel mit Nummern, Klammern zur Befestigung</i>		

Spielbeschreibung:

Bei diesem Geländespiel werden zunächst 2-3 Gruppen gebildet. Jedes Gruppenmitglied bekommt eine individuelle Nummer auf den Rücken geheftet (ein mit Sicherheitsnadeln angebrachter weißer Stofffetzen oder Pappdeckel mit aufgemalter Nummer). Aufgabe ist es nun möglichst viele Nummern der gegnerischen Mitspieler herauszufinden.

Die Mannschaft, die die meisten gegnerischen Nummern erkannt hat, die hat gewonnen. Oder die am schnellsten die richtigen Nummern aller Gegner nennen konnte.

2.8. ABC-Suchen

<i>Alter: ab 9</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 20-30 min.</i>
<i>Material: viele blaue und rote Kärtchen mit jeweils den Buchstaben des Alphabets</i>		

Spielbeschreibung:

In einem abgegrenzten Waldstück müssen die beiden Parteien ihre roten und blauen Karten (DIN-A-6) einsammeln und dem Spielleiter alphabetisch geordnet übergeben. Die Karten wurden vorher gut sichtbar auf den Boden gelegt oder an Bäumen befestigt (Wichtig: Keine Reißnägel verwenden!).

Spielvariante:

Mit jeder Karte muss gleichzeitig ein Gegenstand mit dem gleichen Anfangsbuchstaben abgegeben werden, oder es muss ein Wort gesucht werden. Die Mannschaft, die mit ihren Buchstaben die meisten, längsten oder originellsten Wörter gefunden hat, ist Sieger.

2.9. Verstecken

<i>Alter: ab 9</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 20-60 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine davon zieht mit 15 bis 20 Minuten Vorsprung los und hat die Aufgabe, in einem abgegrenzten Wald- oder Buschgebiet sich zu verstecken. Die einzelnen Spieler müssen sich so gut wie möglich tarnen. Bäume dürfen nicht erklettert werden; ebenso ist es verboten, andere als die an Ort und Stelle vorkommenden Hilfsmittel zu verwenden. Die Späher der zweiten Gruppe schleichen sich an und versuchen, möglichst viele der Versteckten zu entdecken. Wenn ein Späher einen Getarnten erkannt zu haben glaubt, ruft er ihn bei seinem Namen an. Stimmt der Name, muss sich der Entdeckte zu erkennen geben.

Spielvariante:

Die Späher müssen sich beim Anschleichen ebenfalls tarnen und dürfen angerufen werden. Die Gruppe, deren Spieler zuerst (und richtig) angerufen hat, bekommt einen Pluspunkt gutgeschrieben. Wer einen falschen Namen gerufen hat, geht ohne Punkt aus; in der Regel hat er sich durch seinen Ruf verraten und wird gleich darauf von der Gegengruppe durch den richtigen Erkennungsruf „enttarnt“.

2.10. Schmugglerspiel

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 6</i>	<i>Spieldauer: 30-60 min.</i>
<i>Material: eine Menge kopierter „Geldscheine“ (mit Geldmotiv z.B. aus Monopoly)</i>		

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird halbiert. Der eine Teil ist Schmuggler und der Andere Grenzer. Die Schmuggler haben in der Mitte des nicht zu großen Grenzer-Bezirks ihr Depot, in das kein Grenzer darf. Dort bekommt jeder vom Schmugglerboss auf den Rücken mit Tesafilm oder Leukoplast einen „Geldschein“ befestigt. Dann darf er versuchen, nach irgendeiner Seite zu entkommen. Die Grenzer dürfen ihn nicht festhalten, sondern nur den Schein auf dem Rücken abreißen. Kommt er durch, wird der Schein seiner Partei gutgeschrieben und er darf unbelästigt ins Depot zurück. Nach einer fest vereinbarten Zeit gibt es einen Rollenwechsel.

Der Vorteil dieses Spieles ist, dass auch quer über einen breiten Weg gespielt werden kann: Man braucht keine Lebensfäden und es gibt keine Gewaltakte, da ja nicht festgehalten werden darf! Mitarbeiter sollen darauf achten!

3.1. Affenzirkus

<i>Alter: 5-13</i>	<i>Gruppengröße: 4-30</i>	<i>Spieldauer: 10-30 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Ein Mitspieler im Kreis macht eine Bewegung, die ihm gerade einfällt. Die Person neben ihm wiederholt diese Bewegung und macht noch eine eigene dazu. So geht es reihum bis jede/r mal dran war.

Spielvariante:

Statt Bewegungen können auch Geräusche gemacht werden.

3.2. Zip Zap

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 5-30 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Mitspieler bilden einen Kreis mit Stühlen. Ein Freiwilliger steht in der Mitte und zeigt abwechselnd mit den Fingern auf unterschiedliche Personen. Jedes mal sagt er dazu „Zip“ oder „Zap“. Bei „Zip“ muss die Person im Kreis sofort den Namen ihres linken Nachbarn sagen. Bei „Zap“ den Namen des rechten Nachbarn. Gelingt das nicht innerhalb von 10 Sekunden, so muss der Spieler statt des Freiwilligen in die Mitte und das Spiel geht von vorne los. Wird es dem Spieler in der Mitte zu lange, so kann er auch „Zip Zap“ rufen. Jetzt wechseln alle Spieler aus dem Kreis ihre Plätze und der Spieler aus der Mitte versucht sich einen Platz zu ergattern. Die Person, die übrig bleibt beginnt das Spiel von neuem.

3.3. Mein Frosch heißt „Rüdiger“

<i>Alter: 5-13</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 10-15 min.</i>
<i>Material: Stofftier (z.B. Frosch)</i>		

Spielbeschreibung:

Alle sitzen im Kreis und sagen nacheinander laut ihr Lieblingessen. Rüdiger (der Frosch) ist sehr liebesbedürftig und küsst gern die Knie der Mitspieler. Der Spielleiter in der Mitte des Kreises geht mit dem Frosch auf das Knie eines Sitzenden zu und dieser versucht so schnell wie möglich sein Lieblingessen aufzusagen bevor Rüdiger das Knie berührt. Schafft er es, ist der Kuss abgewehrt. Schafft er es nicht, tauscht er den Platz in der Mitte mit dem Spielleiter.

Wichtig:

Rüdiger darf nicht geworfen oder geschlagen werden, er berührt sanft das Knie der Anderen! Außerdem darf das Knie nicht weggezogen werden. Die beiden direkten Nebensitzer sind beim nächsten Versuch tabu.

3.4. Stille Post

<i>Alter: 5-99</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 5 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Ein Mitspieler im Kreis flüstert seinem Nebenmann einen Satz oder einen Begriff ins Ohr. Der gibt das, was er gehört hat auf gleiche Art weiter. Der letzte Spieler sagt laut, was er verstanden hat.

Wichtig:

Den Begriff bzw. Satz nicht zu laut weitersagen!

3.5. Wer ist der Boss?

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 6</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Einer aus dem Kreis muss vor die Tür. Die anderen Spieler wählen einen Boss, der Bewegungen vormacht (z.B. an seinem Ohr ziehen, an die Nase fassen, ...), die die Anderen dann nachahmen müssen. Der/Die vor der Tür Stehende darf nun hereinkommen und muss erraten, wer der Boss ist. Der Ratende steht in der Mitte des Kreises und darf max. dreimal raten.

3.6. Donauwelle

<i>Alter: ab 5</i>	<i>Gruppengröße: ab 6</i>	<i>Spieldauer: 10-20 min.</i>
<i>Material: Stühle</i>		

Spielbeschreibung:

Alle sitzen in einem eng bestuhlten Kreis, einer steht in der Mitte, ein Platz ist frei. Die Spieler im Kreis rutschen ständig einen Platz weiter. Der Spieler in der Mitte bestimmt die Richtung, in die gerutscht wird, indem er „rechts“ oder „links“ sagt. Er muss versuchen den freien Stuhl zu ergattern. Wenn er das geschafft hat muss der Spieler, der zu langsam war in die Mitte.

3.7. Hundehütte/Zublinzeln

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 9</i>	<i>Spieldauer: 5-15 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler gehen zu zweit zusammen und stellen sich im Kreis auf. Eine/r kniet vor dem/der Anderen, der/die breitbeinig hinter ihm/ihr steht. Eine Person blinzelt einem Knieenden zu, der daraufhin sofort versucht zu ihm zu krabbeln. Der hinter ihm Stehende versucht ihn zurückzuhalten. Gelingt ihm dies, muss der Spieler sein Glück bei einer anderen Person suchen. Gelingt es dem Knieenden auszureißen, wird er der Partner des Zublinzelnden, er bildet nun die Hütte der anderen Hunde.

Spielvariante:

Das Spiel kann auch im Stehen gespielt werden. Der Hintere hat die Hände auf dem Rücken und versucht den Vordermann zu fassen, sobald dieser angeblinzelt wird.

3.8. Kotzendes Känguru

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 5-20 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Alle bilden einen Stuhl- oder Stehkreis. Der Spielleiter (in der Mitte) zeigt auf einen Teilnehmer und nennt dabei die darzustellende Figur. Der linke und der rechte Nachbar des aufgerufenen Gruppenmitgliedes sind dann automatisch die Mitspieler. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

Mixer: Die beiden Nachbarn drehen sich um ihre Achse und die in der Mitte stehende Person hält beiden die Hand auf den Kopf.

Känguru: der mittlere Spieler hält den Beutel auf, die beiden Mitspieler "kotzen" (Geräusch) hinein.

Toaster: Der mittlere Teilnehmer hüpfte auf und ab und die anderen beiden Teilnehmer bilden einen Handkreis um ihn herum.

3.9. Zeitungsbatscher

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 5-30 min.</i>
<i>Material: Stühle, zusammengerollte Zeitung (mit Klebeband fixiert)</i>		

Spielbeschreibung:

In der Mitte des Stuhlkreises steht ein Stuhl. Der Spieler in der Mitte bekommt die Zeitungsrolle. Mit dieser geht er im Kreis umher, schlägt mit der Zeitungsrolle einen Spieler im Stuhlkreis auf den Schenkel und legt die Rolle auf dem Stuhl in der Mitte ab. Der getroffene Spieler muss nun versuchen die abgelegte Zeitung auf dem Stuhl zu ergattern und damit den Spieler in der Mitte abzuschlagen, bevor dieser seinen Stuhl erreicht hat. Der Stuhl darf nicht bewegt werden.

3.10. Obstsalat & Gemüse

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: Stühle</i>		

Spielbeschreibung:

Im Kreis steht ein Stuhl weniger als anwesende Mitspieler. Einer steht in der Mitte und muss versuchen einen Stuhl zu ergattern. Dies geschieht anhand folgender Befehle:

„Obstsalat“: Alle Spieler tauschen die Plätze (mind. 2 Stühle weiter). Wer keinen Stuhl erwischt, setzt das Spiel fort.

„Gemüse“: Der Spieler in der Mitte bestimmt 2 Mitspieler, die die Plätze tauschen müssen, dabei versucht er, selbst einen der beiden Sitzplätze zu erwischen.

„Fett noa“: Der Mitspieler in der Mitte streckt einem Anderen die Hand hin und versucht ihn vom Stuhl zu ziehen. Der Andere muss versuchen ohne festhalten auf dem Stuhl zu bleiben.

4.1. Wachtel schießen

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 10-30 min.</i>
<i>Material: Stöcke, Taschenmesser</i>		

Spielbeschreibung:

Jeder sucht sich einen armlangen Ast/Stock aus und schnitzt sein persönliches Muster hinein. Jemand wirft seinen Stock als „Wachtel“ hoch in die Luft. Die anderen zielen mit ihren Stöcken nach dieser Wachtel. Trifft eine Person die Wachtel im Flug, kann sie die Rolle der Wachtel übernehmen und ihren Stock werfen.

Sicherheitshinweis:

Klare Wurfregeln ausmachen (wo wird geworfen, wohin nicht, usw.)!

4.2. Land Art

<i>Alter: ab 4</i>	<i>Gruppengröße: ab 1</i>	<i>Spieldauer: 5-60 min.</i>
<i>Material: was die Natur so hergibt...</i>		

Spielbeschreibung:

Die Kinder bekommen die Aufgabe, aus Dingen, die sie in der Natur finden, Bilder zu legen. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass nichts zerstört wird. Es können auch verschiedene Themen vorgegeben werden.

Kinder können in Gruppen oder alleine arbeiten.

4.3. Paar-Tastspiel

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 10-20 min</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die ganze Gruppe sammelt immer zwei gleiche Waldgegenstände, z.B. zwei gleich aussehende Blätter, Zapfen, Moos, Blumen). Diese sammelt die Spielleitung ein. Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf, Gesicht zur Mitte, die Hände auf den Rücken. Die Spielleitung gibt nun jedem Teilnehmer irgendeinen Waldgegenstand in die Hände. Dieser Gegenstand soll jetzt ertastet werden, aber niemand darf den eigenen Gegenstand anschauen. Wenn jeder seinen Gegenstand erkundet hat darf die Gruppe umherlaufen und sich die Gegenstände die die anderen Teilnehmer hinter dem Rücken halten anschauen. Glauben zwei Personen, dass sie die gleichen Gegenstände herumtragen, gehen sie zur Spielleitung und fragen, ob das stimmt. Wenn ja, so bilden diese zwei Personen eine Zweiergruppe, wenn nicht, gehen sie weiter auf die Suche nach dem gleichen Gegenstand.

4.4. Baumbegegnung

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 6</i>	<i>Spieldauer: ca. 15 min.</i>
<i>Material: Augenbinden</i>		

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmer bilden Paare. Eine Person bekommt die Augen verbunden, die andere Person sucht sich einen Baum und führt die blinde Person vorsichtig dorthin. Sie soll „ihren“ Baum durch Tasten und Fühlen kennen lernen. Kennt sie ihren Baum gut genug, wird sie wieder zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Mit offenen Augen soll sie versuchen „ihren“ Baum wieder zu finden.

Anschließend werden die Rollen getauscht.

4.5. Stabmeditation

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: pro Gruppe einen längeren Stab oder Besenstiel; evtl. Augenbinden</i>		

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und stellen sich in zwei Reihen, mit einer knappen Armlänge Abstand, gegenüber auf. Alle strecken die Zeigefinger aus, und die Spielleitung legt einen längeren geraden Stecken auf die Finger. Nun versuchen die Spieler den Stecken auf den Boden zu legen wobei er nur mit den Zeige-Fingern berührt werden darf.

Erschweren kann man dieses Spiel, wenn man allen die Augen verbindet oder der Stab zusätzlich noch eine bestimmte Strecke getragen werden muss.

4.6. Memory

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 10-20 min.</i>
<i>Material: Tuch oder Jacke zum Abdecken</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spielleitung sammelt zehn oder zwanzig Gegenstände aus dem Wald, ohne diese den Teilnehmern zu zeigen. Die Gegenstände werden auf den Boden gelegt und mit einem Tuch abgedeckt. Sind alle Teilnehmer um das Tuch versammelt, dürfen sie kurz (etwa 30 Sekunden) die Gegenstände unter dem Tuch anschauen, bevor sie sich daran machen, in der Umgebung die gleichen Gegenstände zu suchen und diese herbei zu schaffen.

Spielvariante:

Kann auch in Gruppen gespielt werden.

4.7. Grasrupfen

<i>Alter: ab 4</i>	<i>Gruppengröße: ab 2</i>	<i>Spieldauer: 5 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Zwei oder mehr Gruppen bilden.

Aufgabe der Gruppen ist es in einem bestimmten Zeitfenster so viel Gras wie möglich vom Wegrand zu rupfen und dies auf einen Haufen zu schichten. Sieger ist die Gruppe mit dem größten Grashaufen.

4.8. Kuckuck suchen

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 5</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: Pfeife</i>		

Spielbeschreibung:

Eine Person wird zum Kuckuck bestimmt, welcher den Auftrag erhält, sich im Umkreis von 300 m zu verstecken. Er bekommt eine Pfeife mit, um den Kuckuck zu imitieren. Sobald der Kuckuck ein gut getarntes Versteck eingenommen hat, pfeift er zweimal hintereinander. Daraufhin beginnen die übrigen Spielenden den Kuckuck zu suchen. Der Kuckuck muss von Zeit zu Zeit erneut pfeifen (z.B. jede Minute), wobei er die Lautstärke ändern darf. Er verharrt ganz ruhig, bis er gefunden wird. Diejenige Person, die ihn entdeckt, darf im nächsten Durchgang den Kuckuck bestimmen.

4.9. Merkspiel

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 2</i>	<i>Spieldauer: 15-30 min.</i>
<i>Material: Gegenstände, die nicht in den Wald gehören</i>		

Spielbeschreibung:

Entlang einer Wegstrecke werden verschiedene Gegenstände leicht versteckt hingelegt, die nicht in den Wald gehören. Einzeln gehen die Teilnehmer den Parcours ab und merken sich möglichst viele dieser Gegenstände.

4.10. Eier stehlen

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 20 min.</i>
<i>Material: markierte Steine als Eier</i>		

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird halbiert. Jede Gruppe baut aus dünnen Zweigen und Gras jeweils kleine Nester. Sie erhalten von der Spielleitung drei markierte Steine als Eier, welche in die Nester gelegt werden. Nun werden die Nester samt Eiern gruppenweise in einem festgelegten Areal versteckt. Dabei dürfen die Nester nur auf dem Boden, in Sträuchern oder Bäumen (ohne klettern) versteckt werden. Anschließend versucht sich jede Gruppe als „Nesträuber“, indem sie im gegnerischen Areal nach Eiern sucht. Welche Gruppe hat zuerst die drei Eier gefunden?

5.1. Zöllnerspiel

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: 6-12</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: Stühle, ein greifbarer Gegenstand, Münze</i>		

Spielbeschreibung:

Zwei gegenüber liegende Stuhlreihen. Die Gruppen sitzen in einer Reihe hintereinander und bilden eine Handkette. Vor den Augen der jeweiligen Letzten der Gruppe wird eine Münze geworfen. Alle anderen schauen in die entgegengesetzte Richtung. Bei Zahl geben sie als Signal einen Händedruck an den Vordermann weiter. Das Signal wird von diesem aufgenommen und ebenso weitergeleitet. Ist das Signal beim Ersten der Gruppe angekommen greift er sich schnell den Gegenstand, der zwischen beiden Stuhlreihen steht. Die Siegergruppe rückt einen Platz auf. Die Gruppe, die zuerst rotiert hat, hat gewonnen.

P.S.: Wird noch witziger, wenn der greifbare Gegenstand ein Schaumkuss ist =)

5.2. Mühlespiel

<i>Alter: ab 9</i>	<i>Gruppengröße: 6</i>	<i>Spieldauer: 5-8 min</i>
<i>Material: 9 Stühle</i>		

Spielbeschreibung:

Die Stühle werden in 3 x 3 Form aufgestellt. Jede Mannschaft besteht aus 3 Spielern, die jeweils eine Nummer erhalten (A1, B1, A2, B2, A3, B3). In dieser Reihenfolge wird nun immer gespielt. Jeder sucht sich der Reihenfolge nach einen Platz. Danach fängt die Reihenfolge erneut an. Jeder muss seinen Platz wechseln. Gewonnen hat die Mannschaft, die es schafft eine Mühle zu bekommen (3 eigene Spieler in einer Reihe).

Spielvariante:

Auch diagonal ist möglich.

5.3. Schuh-Staffel

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 5 min.</i>
<i>Material: Schuhe der Mitspieler</i>		

Spielbeschreibung:

Alle Spieler ziehen ihre Schuhe aus und bilden Gruppen. Vor den Staffelgruppen wird ein Schuh auf den Boden gelegt, dessen Schnürsenkel zusammengebunden sind. Die barfüßigen Spieler haben die Aufgabe, den Schuh mit dem Schaft auf einen Fuß zu hängen und etwa 10 Meter hin und zurück mit dem anderen Fuß zu hüpfen, ohne den Schuh zu verlieren.

Spielvariante:

Mit Hindernissen spielen (Parcour).

5.4. Schiff ahoi! (Achterrennen)

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 8 min.</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler stellen sich wie eine Rudermannschaft im Boot auf. Hierbei stellen sie sich hintereinander und legen ihre Hände auf die Schultern des Vordermanns. Sie stehen mit dem Rücken zum Ziel. Nur der Steuermann schaut zum Ziel. Er lenkt durch Zurufe sein Boot zum Ziel. Die Ruderer laufen los ohne sich umzuschauen.

5.5. Watte pusten

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 5 min.</i>
<i>Material: Watte</i>		

Spielbeschreibung:

Ein Wattebausch muss eine vorher festgelegte Strecke entlang gepustet werden. Dabei müssen verschiedene Hindernisse bewältigt werden, wer das am schnellsten oder besten schafft, hat gewonnen.

5.6. Weiterreichen

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: 2 Gegenstände</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler sitzen in Gruppen nebeneinander in einer Reihe auf dem Boden. Die Füße bleiben geschlossen. Auf die Füße des ersten Spielers wird ein Gegenstand gelegt. Dieser Gegenstand wird nun über die zusammengehaltenen Füße bis zum letzten Spieler weitergegeben.

5.7. Verfolgungsjagd

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 10</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: Gegenstände, die gerade greifbar sind</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler sitzen im Kreis. Für die Gruppenbildung zählen die Spieler „1“, „2“ durch. Jede Mannschaft bekommt einen Gegenstand, der so schnell wie möglich – im Kreis – an seine eigenen Spieler weitergegeben wird.

Der Gegenstand, der den Anderen überholt, hat gewonnen.

5.8. Kriechstaffel

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 4</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: Beliebiger Gegenstand (z.B. Buch)</i>		

Spielbeschreibung:

Zwei oder mehr Spieler starten, auf allen Vieren kriechend, mit einem Gegenstand auf dem Rücken, umrunden ein kenntlich gemachtes Ziel und krabbeln zu ihrer Staffelgruppe zurück. Der jeweils Nächste Spieler jeder Mannschaft startet, nachdem ihm das Buch auf den Rücken gelegt und ein Klaps als Startzeichen versetzt wurde.

Spielvariante:

Man kann dieses Spiel auch mit einem Wasserbehälter anstatt mit einem Buch spielen.

5.9. Würfeljagd

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: 6-25</i>	<i>Spieldauer: 15 min.</i>
<i>Material: 1 Würfel pro 3-4 Spieler</i>		

Spielbeschreibung:

Jeder 3. Spieler im Kreis erhält einen Würfel. Auf los wird gewürfelt, bis einer eine 6 hat, dann darf er seinen Würfel weitergeben. Überschneiden sich 2 Würfel, scheidet der Betroffene aus. Bevor die nächste Runde los geht, werden die Würfel Neu verteilt. Es werden keine Würfel aus dem Spiel genommen. Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

5.10. Satzwiederholungen

<i>Alter: ab 7</i>	<i>Gruppengröße: egal</i>	<i>Spieldauer: 5 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Der Gruppenleiter sagt, dass es nicht gelingen wird 3 Sätze genau zu wiederholen. Daraufhin melden sich ein paar Freiwillige, die es probieren wollen. Der erste Satz lautet: „Heute ist es schönes Wetter“. Der zweite Satz wird schon etwas schwieriger ausgewählt, aber auch das dürfte nicht schwer sein. Sofort nachdem die/der Freiwillige den 2ten Satz wiederholt hat sagt der Gruppenleiter: „Das war aber falsch!“. Wer es nicht kapiert, fragt nun: „warum“ anstatt einfach diesen dritten Satz „Das war aber falsch!“ zu wiederholen.

6.1. Ententeich

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 5</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Kinder sitzen im Kreis. Es geht um folgenden Satz: Eine Ente, zwei Beine, steigt ins Wasser, platsch! Die einzelnen Satzteile werden von den Kindern reihum gesagt, also: 1: Eine Ente 2: zwei Beine 3:steigt ins Wasser 4:Platsch! Danach geht es weiter mit zwei Enten... somit steigert sich auch alles andere: Zwei Enten, vier Beine, steigen ins Wasser, platsch, platsch! Das Wort Platsch wird von jedem Kind nur einmal gesagt, sodass bei zehn Enten auch zehn Kinder platsch sagen müssen, bis das elfte Kind mit 11 Enten weitermacht. Wer dabei einen Fehler macht scheidet aus.

Spielvariante:

1 Frosch - hat 2 Augen - und 4 Beine - quak!

6.2. Chef – Vize (Viertakter)

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: ab 5</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Alle setzen sich im Kreis und werden durchnummeriert. Die erste Person heißt Chef, die zweite Vize, dann geht es weiter mit 1,2,3...

Im Takt klatschen alle: Auf die Beine – in die Hand – Rechter Daumen nach hinten; dabei eigene Zahl sagen – linker Daumen nach hinten; dabei Zahl eines Anderen sagen. Dieser übernimmt dann. Wer falsch antwortet muss sich auf den letzten Platz im Kreis begeben, alle anderen rutschen bis zu seiner vorherigen Position auf. (Achtung einige Mitspieler haben nun eine neue Zahl bekommen).

Gewonnen hat, wer am meisten vorrückt, bzw. Chef wird.

Spielvariante:

Der Rhythmus des Klatschens kann langsam schneller werden.

6.3. Gegenteil

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: 8-20</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden einen Kreis. Ein Mitspieler wandert innen im Kreis herum, bleibt vor einem Anderen stehen, zeigt auf einen Teil seines Körpers und nennt dabei einen Anderen.

Bsp.: „Dies ist meine linke Hand“ (Er zeigt auf den rechten Fuß)

Der Angesprochene Spieler muss nun sofort das Gegenteil sagen und tun, was ihm gesagt und gezeigt wurde.

Bsp.: Dies ist mein rechter Fuß (hierbei deutet er auf seine linke Hand)

Wer sich verhaspelt tauscht seinen Platz mit dem Frager.

6.4. Telegramm

<i>Alter: ab 7</i>	<i>Gruppengröße: ab 8</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Alle Spieler sitzen im Kreis und halten sich an den Händen. Nur einer steht in der Mitte. Einer im Kreis beginnt: „Ich schicke ein Telegramm an ...“. Um das Telegramm abzuschicken drückt er nun möglichst unauffällig die Hand seines Nachbarn, der wiederum durch Händedruck das Telegramm in gleicher Richtung weitergibt. Kommt das Telegramm beim Adressaten an, so meldet er: „Telegramm angekommen“. Er darf dann das nächste Telegramm abschicken. Der Spieler in der Mitte muss aufpassen, wo das Telegramm gerade ist. Hat er den augenblicklichen Standort bemerkt, zeigt er auf denjenigen. Dieser muss dann in die Mitte stehen.

6.5. Funkturm

<i>Alter: ab 7</i>	<i>Gruppengröße: 8-20</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler sitzen im Kreis und sind alle Funktürme. Jeder bekommt eine Zahl. Einer beginnt zu funkeln, indem er die beiden Daumen mit der Spitze an die Schläfe drückt und mit beiden Händen winkt. Sein rechter Nachbar winkt mit der Linken, sein linker Nachbar winkt mit der rechten Hand. Der erste Funkturm ruft: „Funkturm „1“ funkelt zu Funkturm „2“. Dieser und sein Nebenfunker müssen sofort reagieren und in gleicher Weise weiterfunkeln.

Das Spiel lebt von Schnelligkeit. Langsam gespielt wird es langweilig.

6.6. Bleistift

<i>Alter: ab 7</i>	<i>Gruppengröße: egal</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: Bleistift, Schnur, Flasche</i>		

Spielbeschreibung:

Ziel ist es einen Bleistift, der an einer Schnur an einer hinteren Gürtelschlaufe befestigt ist, in eine Flasche zu befördern.

Spielvariante:

Der Stift muss mit verbundenen Augen und nur durch Kommentare der Mitspieler in die Flasche manövriert werden.

6.7. Wuschi Wuschi

<i>Alter: ab 6</i>	<i>Gruppengröße: ab 6</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: 1 Geldstück, Tisch</i>		

Spielbeschreibung:

Alle Spieler sitzen am Tisch. Bis auf einen Freiwilligen haben alle ihre Hände unter dem Tisch. Nun wandert ein Geldstück unter dem Tisch von Hand zu Hand. Alle sagen dabei „wuschi, wuschi, wuschi...“ Der Freiwillige sagt irgendwann „Stopp“. Jetzt müssen sich alle bereit machen, die Hände nach oben auf den Tisch zu legen, das Geldstück wird nicht mehr weitergegeben. Der Freiwillige wählt zwischen den Kommandos „Flach“ „Bock“ „Faust“ aus und zählt auf drei. Bei drei müssen alle die Hände auf dem Tisch haben, entweder „flach“ auf dem Tisch, als „Bock“ aufgebockt oder als Faust. Der Freiwillige hat nun drei versuche, zu erraten in welcher Hand sich das Geldstück befindet. Findet er es nicht, geht das Spiel so weiter. Findet er es, so muss der Besitzer nun der Rater sein.

6.8. Schlangenkampf

<i>Alter: ab 8</i>	<i>Gruppengröße: 8-20</i>	<i>Spieldauer: 10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Es bilden sich zwei Reihen. Die Mitspieler fassen sich an den Schultern. Jeweils der Erste in der Schlange (Schlangenkopf) muss den letzten der anderen Schlange (Schlangenschwanz) zu fangen versuchen. Am Ende wechseln die Ersten an den Schluss der Schlange.

6.9. Kommando Bimberle

<i>Alter: ab 9</i>	<i>Gruppengröße: ab 3</i>	<i>Spieldauer: 5 - ∞</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

Die Spieler sitzen um den Tisch und müssen die Kommandos des Spielleiters genau befolgen:

- Kommando Bimberle: Mit Zeigefingern auf Tischkante trommeln
- Kommando Hoch: Ausgestreckte Hand hochkant aufgestellt
- Kommando Flach: Die Hände flach auf den Tisch legen
- Kommando Faust: Fäuste auf den Tisch setzen
- Kommando Bock: Hände zu Krallen formen und auf den Tisch

Die Anweisungen dürfen nur ausgeführt werden, wenn der Spielleiter vor dem Befehl „Kommando“ sagt.

6.10. Summkommando

<i>Alter: ab 7</i>	<i>Gruppengröße: ab 3</i>	<i>Spieldauer: 5-10 min.</i>
<i>Material: -</i>		

Spielbeschreibung:

1 Freiwilliger geht vor die Tür. Dann einigt sich die Gruppe auf einen beliebigen Gegenstand im Raum und auf eine Bewegung oder Tätigkeit, die man damit machen kann (z.B. Vorhang zuziehen/ Gießkanne gießen). Ist dann der Freiwillige wieder im Zimmer wird er von der Gruppe durch Summen zum ausgewählten Gegenstand geleitet. Nähert er sich dem gesuchten Ding, so wird das Summen lauter, entfernt er sich wird es leiser. Ist der Gegenstand gefunden, muss die Tätigkeit erraten werden. Die Gruppe verrät durch ihr Summen ob es richtig (lauter) oder falsch (leiser) ist.

7.1. Bombenspiel

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 6</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 10</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Trillerpfeife, Tennisball</i>				

Spielbeschreibung:

Mit dem Rücken zum Stuhlkreis steht ein Mitspieler mit Trillerpfeife in der Ecke. Im Stuhlkreis wird der Tennisball(Bombe) immer weitergegeben. Wenn die Pfeife trillert, explodiert die Bombe und der Spieler der gerade den Ball hat, wechselt nun mit dem Pfeifer.

7.2. Rippel Dippel

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 6</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>Variabel</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Korken, Feuerzeug oder Kreide</i>				

Spielbeschreibung:

Die Spieler werden durchnummeriert.

Der MA beginnt mit folgendem Satz: Ich bin der Rippel Dippel Nummer 1 und habe keinen Dippel. Rippel Dippel Nummer 5 Wie viele Dippel hast du?

Der Spieler mit der entsprechenden Nummer nimmt den selben Satz auf.

Verspricht sich ein Spieler bekommt er eine Ruß oder Kreide Markierung ins Gesicht.

Er hat nun einen Dippel mehr.

7.3. Zollstock

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 6</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5-10 min.</i>
<i>Material:</i>	<i>Meterstab (Zollstock), Münzen oder Streichhölzer</i>				

Spielbeschreibung:

Der Meterstab wird Zick Zack ausgeklappt. Nun wird auf jedes Gelenk ein Gegenstand, Münze oder Streichholz gelegt. Die Gruppe muss nun den Meterstab aufheben und ihn in der Luft geradebiegen ohne dass etwas herunterfällt.

Spielvariante:

Man legt die Münzen bzw. Streichhölzer erst dann auf die Gelenke wenn der Meterstab in der Luft ist und biegt ihn dann gerade.

7.4. Verbunden

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 7</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>10 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Paketschnur/Wolle</i>				

Spielbeschreibung:

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und jeder wird mit seinem rechten und linken Partner an den Beinen zusammengebunden. Wenn alle zusammengebunden sind muss sich die Gruppe gemeinsam eine bestimmte Strecke fortbewegen.

Variation:

Man teilt die Gruppe in 2 Gruppen auf und schaut dann, welche Gruppe schneller ist.

7.5. A-Z

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 7</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 5</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>15-20 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Alphabet-Karten, Kategorie-Karten</i>				

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter bestimmt eine Kategorie (z.B. Obst) und zieht dann aus den Alphabet Karten eine heraus und hält den Buchstaben hoch (z.B. B) Jede Gruppe muss dann so schnell wie möglich ein Obst mit dem Buchstaben B aufschreiben. Wenn die Gruppe das gemacht hat ruft sie Stopp! Dann kommt der nächste Buchstabe + Kategorie. Welche Gruppe hat am Ende die Meisten Begriffe?!

7.6. Ballonspiel

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 6</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 10</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>ca. 10 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Luftballons, Schnur</i>				

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in 2 Gruppen aufgeteilt.

Jeder Spieler bekommt einen Luftballon an den Fuß gebunden und muss. Je 1 pro Gruppe tritt an. Diese beiden versuchen dann jeweils dem Gegner den Luftballon zu zertreten! Die Gruppe deren Spieler den Zerplatzten Luftballon hat, muss den Nächsten Gegner stellen. Die Gruppe die am Ende noch GANZE Luftballons hat, hat gewonnen.

7.7. Zeitraten

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 6</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Stoppuhr</i>				

Spielbeschreibung:

Eine bestimmte Zeit wird ausgemacht, z.B. 30 Sec. Der Spielleiter gibt ein Startkommando, der Spieler muss Stopp sagen, wenn er denkt, dass 30 Sec rum sind. 5 Sec zu früh oder zu spät gibt noch 1 Punkt, 10 Sec zu früh oder zu spät gibt 0,5 Punkte. Für alles andere gibt es keine Punkte.

7.8. Bombenticken

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 5</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 5</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5-15 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Küchenwecker</i>				

Spielbeschreibung:

Im Raum wird ein Küchenwecker der auf 2 Minuten gestellt ist versteckt. Alle müssen ganz leise sein, um den Wecker ticken zu hören, denn nur so kann man ihn finden. Ziel ist es den Wecker vor der Explosion (Klingeln) zu finden.

7.9. Streichholzwechsel

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 2</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5 min.</i>
<i>Material:</i>	<i>2 Streichholzschachteln</i>				

Spielbeschreibung:

Es müssen alle Streichhölzer mit dem Zündkopf in einer Richtung liegen. Nun muss die Gruppe die Streichhölzer umsortieren. Es darf jeweils nur ein Streichholz aus der Schachtel genommen werden.

7.10. Die üble 3

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 3</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5-15 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Würfel</i>				

Spielbeschreibung:

Jeder würfelt der Reihe nach so oft er will. Es werden alle Augen zusammengezählt. Wird jedoch eine 3 gewürfelt, verfallen alle Augen und der Würfel wird weitergegeben.

7.11. Schlurp

<i>Al-ter:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Gruppen-größe:</i>	<i>ab 8</i>	<i>Spiel-dauer:</i>	<i>5 min.</i>
<i>Mate-rial:</i>	<i>Wattebausch + Strohalm</i>				

Spielbeschreibung:

Jeder bekommt einen Strohalm. Der 1. Spieler saugt nun den Wattebausch an und gibt ihn der Reihe nach weiter.

Zwei Gruppen treten auf Zeit gegeneinander an.