



CEVI OSTSCHWEIZ

Spielesammlung

des Cevi Ostschweiz



...witzige Spielideen für Zwischendurch...

Inhaltsverzeichnis

Kennlernspiele	3	Lustige Spiele bei wenig Platz	13
Namensjagd	3	Ballon am Fuss	13
Plätze wechseln	3	Katze und Maus / Gassenfangis	13
Hokuspokusfidibus	3	Mörderlis bei Nacht	13
Ballgeschichte	3	Pantissimo	13
Kreative Schnur	4	Watteblasen	13
Wer bin ich?	4	Chinesisch boxen	13
Statussymbol	4	Gümmeli Wettkampf	14
Typisch	4	Wettsingen	14
Lüge oder Wahrheit	4	Zeitung lesen / Ochs am Berg	14
Autogrammjadg	5	Kreisjadg	14
Mein rechter Platz ist leer	5	Ballonspiel	14
Schau genau	5	Geheimer Dirigent	14
Zeitungsspiel	5	Chinesisches Restaurant	14
Rolling Magazine	5	Leiser - Lauter	14
Gruppeneinteilung	6	Der alte König ist krank	15
Happy Birthday!	6	Der wütende Tom	15
Tierisch	6	Schrei so fest du kannst	15
Bonbons	6	Knöchelringen	15
Atomspiel	6	Das Parasitenspiel	15
Memorymethode	6	Bonbonversteckis (im Zug)	15
Päarli-Fangis	6	Schlangenhäutung	16
Lawinenfangis	6	Miau	16
Bändeli-Losen	6	Die hohle Gasse	16
Bewegungsspiele	7	Opa ist krank	16
Jäger, Spatz und Mücke	7	Peng! ...und weg	16
Englische Bulldogge	7	Ruhige Spiele	17
Fischernetz	7	Geld zählen	17
ABC - Spiel	7	Bösi	17
Seilziehen ohne Seil	7	Simon sagt...	17
Tatzelwurm	7	Schweinchen treiben	17
Tag und Nacht	8	Personen raten	18
Froschfangis	8	Wo ist der Ring	18
Spitalfangis	8	Rosen, Tulpen, Nelken	18
Verzaubern	8	Schleichwege	18
Schiitli-Verbannis	8	Rucksack packen	18
Schmugglerspiel	8	Zusammengesetzte Wörter	19
Burgenspiel (Capture the Flag)	8	Kimspiel	19
Gang und hol mer	8	Tastparade	19
Ballonstafette	9	Goofie	19
Bälle sammeln	9	Bildertelefon	19
Baumfangis	9	Verbotene Worte	20
Die Krachmacher	9	Wanderer im Wald	20
Geissefangis	9	Schlangenkreis	20
Zeitungsstafette	10	Themen- / Persönlichkeitsspiele	21
Riesenkrake	10	Denkmal nachformen	21
Der verrückte Professor	10	Auf der Wolke	21
Mäusejadg	10	Afrikanischer Regen	21
Raupenstafette	10	Aura	21
Schattenfangis	10	Eselwettrennen	21
Aktive Kreisspiele	11	Hin- und Herwiegen	21
Chum mit, Gang weg	11	Gordischer Knoten	22
Froschkönig	11	Spiegelbild	22
Tarzan ruft Jane	11	Geheimbotschaft	22
Kreisfussball	11	Nein!	22
Stock im Kreis	11	Wenn ich wütend bin...	22
Drei Mann hoch / Katz und Maus	12	Tierisch wütend	22
Raubtierfütterung	12	Ich denk mir ein Kind	22
Brr-Tägg	12	Aufstand	23
Fang oder Spring	12	Backofen	23
Obstdieb	12	Marionettenspiel	23

Kennenlernspiele



Namensjagd

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter ruft den Namen einer Person in der Runde. Diese steht auf und rennt im Uhrzeigersinn um die Sitzenden herum. Währenddessen rufen die im Kreis Sitzenden angefangen beim linken Nachbar dessen Namen. Die Person, welche um den Kreis rennt, ist erlöst, wenn sie wieder an ihrem Ausgangsplatz sitzt, bevor die letzte Person im Kreis ihren Namen gerufen hat. Sonst muss sie eine weitere Runde rennen und die Sitzenden rufen ihren Vor- und Nachnamen, ihren Wohnort, ihre Hobbys usw.... Danach kann die zuvor gerannte Person einen neuen Namen aus der Runde aufrufen.

Plätze wechseln

Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte und macht verschiedene Aussagen, welche auf die im Kreis stehenden zustimmen könnten: z. B. „Alle ohne Geschwister müssen die Plätze wechseln.“ oder „Alle, die im Juni Geburtstag haben müssen den Platz tauschen.“ Die Person in der Mitte kann sich nun einen frei werdenden Platz ergattern. Wer keinen Platz ergattert hat, muss nun in die Mitte stehen und die nächste Aussage machen.



Varianten:

-  Die Person in der Mitte muss eine andere Person fangen.
-  Es werden Namen oder Bezeichnungen (Apfel) vergeben

Hokuspokusfidibus

Jemand steht in die Mitte des Kreises, steht vor eine Person hin und sagt: „rechts (oder links)“. Während die Person nun so schnell wie möglich den Namen seines rechten (linken) Nachbarn ruft, muss die Person in der Mitte „Hokuspokusfidibus“ rufen. Wer länger braucht, muss in die Mitte.

Varianten:


-  Den Vor- und Nachnamen aufsagen.
-  Lik/Lek statt rechts/links

Ballgeschichte

Material: Ball

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Der Spielleiter nimmt den Ball und wirft ihn einem Teilnehmer im Kreis zu. Dabei ruft er ein Stichwort, über das der Ballfänger etwas erzählen soll. (z.B. Sport oder Ferien). Nachdem der Fänger etwas erzählt hat, geht's weiter.

Varianten:



-  Der Werfer muss den Namen des Fängers rufen. So können die Namen gelernt werden.

Kreative Schnur

Material: Schnur

Der Spielleiter beginnt und sagt seinen Namen und ein Adjektiv mit demselben Anfangsbuchstabe (z.B. Sven, der spassige) und gibt die Schnur an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser sagt: „Ich habe die Schnur vom spassigen Sven bekommen und ich bin der liebe Lukas.“ und gibt die Schnur abermals weiter. Der nächste muss sich bereits zwei Namen und zwei Adjektive merken: „Ich habe die Schnur vom spassigen Sven und vom lieben Lukas bekommen, ich bin die schnelle Susanne.“ usw.

Varianten:


-  Weitere Runden mit Hobbies, Lieblingsessen, ...
-  Wunderwollknäuel mit Überraschungen dran.

Wer bin ich?



Material: Papier, Schreiber, Sicherheitsnadeln oder Klebband

Alle Namen der Teilnehmer werden auf Papier geschrieben und gut gemischt den Teilnehmern auf dem Rücken befestigt. Nun muss jeder und jede durch Fragen eines anderen herausfinden, welcher Name auf Rücken steht. Der befragte darf jedoch nur mit ja oder nein antworten. Es ist jeweils nur eine Frage an dieselbe Person erlaubt. Wer es herausgefunden hat, darf den Zettel vom Rücken entfernen.

Varianten:

-  Im Kreis sitzen. Jeder darf so lange Fragen über sich

stellen, bis er Nein zur Antwort bekommt. Dann ist der Nächste dran.

-  Namen von Persönlichkeiten verwenden.
-  Namen auf die Stirn kleben.

Statussymbol

Die ganze Gruppe stellt sich im Kreis auf und jeder wählt sich einen Gegenstand aus, den er auf sich trägt. Nun geht es reihum. Jeder sagt seinen Namen, zeigt seinen Gegenstand und erklärt, warum er gerade diesen ausgewählt hat.

Typisch

Aufstellung im Kreis. Jemand stellt sich mit Namen vor und macht dazu eine typische, persönliche Geste. Der Nachbar versucht, den eben gehörten Namen mit der typischen Geste möglichst genau nachzumachen. Danach stellt er sich mit seinem Namen und seiner typischen Geste vor, die dann vom Nächsten zusätzlich imitiert wird.

Lüge oder Wahrheit

Material: Preise

Alle sitzen im Kreis. Jede und jeder denkt sich eine Geschichte über sich selbst oder ein Erlebnis aus, das Wahr oder erfunden ist. Wenn alle soweit sind, erzählt immer eine Person ihre Geschichte. Die anderen entscheiden mit dem Daumen hoch für „richtig“ oder Daumen runter für „falsch“. Danach wird aufgelöst. Alle, die richtig getippt haben bekommen einen Preis (z.B. Salzstängeli), die anderen gehen leer aus.

Autogrammjagd

Material: Zettel, Schreibzeug

Auf einem Blatt Papier erhalten alle Teilnehmer eine Auflistung von verschiedenen Eigenschaften, die sie unter den Mitspielern sammeln müssen, z.B. „Wer hat drei Geschwister?“, „Wer spielt Klarinette?“ etc. Durch Fragen der anwesenden Personen, versucht man, möglichst in Erfahrung zu kriegen, wer was hat oder kann. Wer hat zuerst das Autogrammblatt ausgefüllt?

Mein rechter Platz ist leer

Alle stehen in einem Kreis. Jemand beginnt: "Mein rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir X her." Jetzt wird der Platz von X leer. Der Teilnehmer links von der Lücke kann sich nun wieder jemand anders herwünschen.

Varianten:

- ☞ Mit geschlossenen Augen spielen.

Schau genau

Zwei Spieler stehen sich gegenüber und betrachten sich genau. Danach drehen sie sich den Rücken zu und verändern etwas an ihrem Äusseren. Sind beide soweit, drehen sie sich einander wieder zu und müssen nun herausfinden, was ihr Gegenüber verändert hat.

Varianten:

- ☞ Es können auch mehrere Dinge verändert werden.
- ☞ Der eine muss mit geschlossenen Augen, nur durch tasten, herausfinden,

was der Partner bei sich verändert hat und versuchen, es blind wieder in Ordnung zu bringen.

Zeitungsspiel

Material: Zeitung, Klebband

Die Spieler sitzen im Kreis. Jemand steht in der Mitte und erhält eine zusammengerollte Zeitung. Einer aus dem Kreis ruft einen Namen eines Mitspielers auf. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, den Aufgerufenen mit der Zeitungsrolle auf dem Kopf zu berühren, bevor dieser einen anderen Namen aufrufen kann. Gelingt dies, tauschen die beiden die Rolle. Achtung: Dieses Spiel kann sehr lustig sein, aber es kann leider auch ausarten!

Varianten:

- ☞ Erfundene Namen nehmen.

Rolling Magazine

Der Spielleiter stellt eine Reihe von Fragen, wie z.B.: "Gehst du lieber in die Pizzeria oder in den McDonalds?". Die Einen gehen auf die linke, die Anderen auf die rechte Seite. Der Spielleiter gibt ein Thema vor, über das sich die Seiten austauschen, um sich besser kennenzulernen.



Gruppeneinteilung

Happy Birthday!

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Der Spielleiter ruft Stichwörter auf, nach denen sich die Teilnehmer in Gruppen zusammenfinden sollen, z.B. Geburtstagsmonat.

Tierisch

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und der Spielleiter teilt jedem ein Tier zu. Jedes ist zwei Mal vorhanden. Danach müssen sich die Teilnehmer nur mit Hilfe des Tierlautes finden.

Varianten:

- ☞ Zweibeiner, Säugetiere oder Dschungeltiere bilden eine Gruppe.

Bonbons

Material: farbige Bonbons

Der Spielleiter verteilt Bonbons in verschiedenen Farben. Alle mit der gleichen Farbe bilden eine Gruppe.

Varianten:

- ☞ Bonbons verstecken und von den Teilnehmern suchen lassen.

Atomspiel

Die Spieler bewegen sich frei. Plötzlich ruft der Leiter eine Zahl. Die Spieler müssen sofort entsprechende Gruppen bilden.

Varianten:

- ☞ Die Spieler sind Autos und machen Autogeräusche. Der

Spielleiter gibt das Tempo an. Beim Befehl "3er-Garage" müssen die drei Autos, die sich am nächsten sind, hintereinander herfahren. Erst, wenn der Spielleiter "Frei" ruft, dürfen die Autos wieder frei umherfahren.

Memorymethode

Material: Memory

Die Spieler ziehen oder suchen Karten. Gleiche Bilder gehören zusammen.

Pärli-Fangis

Ein Fänger beginnt. Die Gefangenen, die dazukommen, geben sich die Hände. Ab einer bestimmten Größe (z.B. 4) teilen sich die Fänger wieder in zwei Gruppen (à 2 Personen).

Lawinenfangis

Material: Farbige Bänder

Alle verteilen sich auf einem vorgegebenen Feld. Einer ist Fänger. Wer gefangen wird, muss beim Spielleiter einen Bändel holen und darf dann auch fangen. Der Leiter gibt die Bänder immer in der gleichen Reihenfolge aus (z.B. rot, blau, gelb, rot, blau, gelb, ...).

Bändeli-Losen

Material: pro 2 Spieler 1 Bändel

Der Leiter hält die Bänder in der Mitte zusammen. Jeder Teilnehmer nimmt ein Ende. Die Teilnehmer, die den gleichen Bändel festhalten, bilden eine Gruppe.

Bewegungsspiele

Jäger, Spatz und Mücke

Zwei gleich grosse Gruppen stellen sich einander gegenüber auf. Jede Gruppe kann unter sich vereinbaren, was sie anschliessend sein wollen: Jäger (Schiesshaltung), Spatz (mit den Flügeln schlagen), Mücke (Stechen mit dem Finger anzeigen). Auf "Los" zeigen beide Gruppen, wozu sie sich entschieden haben. Stellen beide Gruppen dasselbe dar, wird wiederholt. Sonst beginnt das Rennen: Jäger jagen Spatzen, Spatzen jagen Mücken, Mücken jagen Jäger. Die Schwächeren müssen schnellstens versuchen, hinter die eigene Grundlinie zurückzukehren. Die Stärkeren können ihnen nachjagen und sie durch eine Berührung fangen. Wer berührt wurde, muss die Gruppe wechseln und alles beginnt von vorne.

Englische Bulldogge

Zwei Fänger stellen sich auf die eine Grundlinie, allen anderen auf die andere. Auf das Startzeichen der Spielleitung versuchen die Freien, die Seite zu wechseln. Dabei darf nur rückwärts gelaufen werden. Die Fänger rennen ihnen entgegen und versuchen, sie zu berühren und aufzuheben. Gelingt ihnen das, werden sie ebenfalls Fänger.

Fischernetz

Auf einer Seite des Spielfeldes stehen die Fischer, auf der anderen Seite alle anderen, sie sind Fische. Die Fischer halten sich an den Händen und bilden so ein Netz. Beide Gruppen bewegen sich aufeinander zu. Die Fischer

versuchen, die Fische mit dem Netz einzukreisen. Diese können nur so lange entschlüpfen, als sich das Netz um sie herum noch nicht geschlossen hat. Sie dürfen nicht durch die Arme hindurch ausbrechen. Die Fische, die im Netz gefangen sind, werden zu Fischern und reihen sich ins Fischernetz ein. Das Netz öffnet sich wieder und fängt weitere Fische. Wenn alle gefangen sind, ist das Spiel zu Ende.

ABC - Spiel

Die Mitspieler werden in zwei (oder mehr) Gruppen eingeteilt. Welche Gruppe hat am schnellsten zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Gegenstand herbeigebracht?

Seilziehen ohne Seil

Je die Hälfte der Spielgruppe hält sich um die Hüfte und steht sich gegenüber. Die beiden mittleren Spieler halten sich am Handgelenk. Auf "Los" ziehen beide Gruppen. Wer den Gegner über die Mittellinie gezogen hat, ist Sieger.

Tatzelwurm

Die Spieler stehen hintereinander in einer Eienkolonne. Jeder Hintere fasst den Vorstehenden um die Hüfte. Der Vorderste versucht, ohne dass die Kette reisst, den Schwanz der Reihe zu schnappen.





Varianten:

- ☞ Gleiche Formation, aber ein freier Spieler (Fuchs) versucht, den letzten Spieler zu schnappen. Die Reihe versucht, dies zu verhindern.

Tag und Nacht

Die Spieler stehen sich paarweise an der Mittellinie gegenüber. Beim Wort "Tag" flüchten alle Spieler einer Seite. Die Nachtpartei verfolgt sie. Alle Fänge vor der Grundlinie zählen einen Punkt.

Varianten:

-  Verschiedene Startpositionen
-  Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Immer, wenn das Wort "Tag" oder "Nacht" vorkommt, geht es los.
-  Schwarz/Weiss verwenden
-  Eulen und Krähen: Bei wahren Aussagen fliehen die Krähen, bei Lügen die Eulen.

Froschfangis

Einige sind Fänger. Sie sollen alle anderen Spieler fangen. Jeder Gefangene kauert auf den Boden (Kopf nach unten). Die freien Spieler können bereits gefangenen durch Überspringen befreien. Wie lange dauert es, bis alle Spieler auf dem Boden kauern?

Spitalfangis

Der Fänger muss mit einer Hand jene Stelle des Körpers berühren, wo er angeschlagen wurde.

Verzaubern

Die Fänger verzaubern mit einem Handschlag die Verfolgten. Wer verzaubert ist, verharrt in der Stellung, in der er gefangen wurde. Durch Berühren kann eine gute Fee die Verzauberten befreien.

Schiitli-Verbannis

In der Mitte des Spielgebietes wird eine Pyramide (Dreieck) aus drei Holzscheiten aufgestellt. Sie wird vom Fänger bewacht. Alle übrigen Spieler verstecken sich. Der Wächter versucht, die Versteckten zu entdecken und sie bei der Pyramide anzuschlagen. Angeschlagene müssen bei der Pyramide bleiben. Kann ein noch freier Spieler die Pyramide forttschütten, so sind alle Spieler befreit und das Spiel beginnt von vorn. Fängt der Wächter alle versteckten Spieler, so wird der zuerst gefangene Spieler zum Wächter.

Schmugglerspiel

Material: Sugus, Grenzmarken

Es werden 2 Gruppen gebildet und ca. 5 Zöllner. Jede Gruppe erhält 30 Sugus. Es wird eine Grenze markiert. Jede Gruppe versucht nun, ihre Sugus über die Grenze in ihre Festung zu schmuggeln. Werden sie von einem Zöllner erwischt, müssen sie die Sugus abgeben. Wer hat am meisten geschmuggelt?

Burgenspiel (Capture the Flag)

Material: 2 Fahnen

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe baut eine Burg. Darin muss eine Fahne sein. Jede Gruppe versucht nun, die andere Burgfahne zu erobern.

Gang und hol mer

Zwei gleich grosse Gruppen stehen je in einer Reihe hintereinander. Der Spielleiter gibt Aufträge, die

von den Vordersten der beiden Reihen ausgeführt werden müssen (z.B. "Bring mir ein Paar weisse Socken!"). Derjenige, der den Auftrag schneller erfüllt hat, erobert einen Punkt für seine Gruppe.

Ballonstafette

Material: Ballone

Zwei Gruppen stehen je in einer Reihe. Jeder Spieler hat einen Ballon. Die vordersten zwei Spieler springen zu einer markierten Linie, dort blasen sie den Ballon auf und müssen ihn durch Draufsitzen zerplatzen.

Bälle sammeln

Material: Korb, 3x so viele Bälle wie Mitspieler

Es spielen alle gegen einen (kann auch ein Leiter sein). Dieser wirft fortlaufend die Bälle aus dem Korb. Die anderen müssen die Bälle möglichst schnell einsammeln und in den Korb legen. Am Anfang liegt die Hälfte der Bälle im Korb. Wer gewinnt?

Baumfangis

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Baum auf dem Spielfeld ausser einem. Er wird von einem Fänger gejagt und versucht, sich zu retten, indem er sich an einen besetzten Baum flüchtet. Der Spieler, der dort wartet, muss nun an dessen Stelle vom Jäger davonrennen. Wird er gefangen, tauschen die beiden die Rollen.

Die Krachmacher

Material: Filzstifte, Krach-mach-Geräte

Es werden zwei gleich grosse Gruppen gebildet. Die Spieler der ersten Gruppe verteilen sich mit je einem Krach-mach-Gerät und einem Filzstift im Wald. Die Spieler der zweiten Gruppe gehen den Geräuschen der ersten Gruppe nach. Kommt ein Spieler der zweiten Gruppe als erster bei einem Krach-Macher an, bekommt er von ihm eine 1 auf die Hand geschrieben. Jedem weiteren Spieler wird die nächst höhere Zahl aufgeschrieben. Wer alle Krach-Macher gefunden hat und am wenigsten Punkte auf der Hand hat, ist Sieger.

Geissefangis

Material: 1 Seil

Ein oder zwei Kinder (Geissen) sind mit einem (Gummi-) Seil an einen Baum angebunden. Innerhalb eines begrenzten Spielfeldes, das für die beiden Geissen noch erreichbar ist, verteilen sich die Anderen und versuchen, sich nicht fangen zu lassen. Wer von einer Geiss gefangen wird, stellt sich an den Baum, an dem die Geissen angebunden sind. Die Gefangenen können von Mitspielern befreit werden, indem ihnen drei Mal auf den Rücken geklopft wird.

Zeitungsstafette

Material: 4 Zeitungen

Es werden zwei gleich grosse Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft bekommt zwei Zeitungen. Jeder Teilnehmer muss nun eine gewisse Strecke zurücklegen, allerdings müssen die Füße immer auf einer Zeitung sein. Danach gibt er die Zeitungen dem Nächsten in der Mannschaft weiter. Wer gewinnt?

Riesenkrake

Jemand ist die Riesenkrake und versucht, die anderen zu fangen. Wird jemand von dem Meerestier gefangen, wird er zu einem kleinen Untertanen der Riesenkrake. Er muss in die Knie gehen und die Armbewegungen einer Krake machen. Berührt ein "Freier" (z.B. bei einem Ausweichmanöver) eine kleine Krake, wird er ebenfalls zu einem Untertan der Riesenkrake.

Der verrückte Professor

Ein Professor und zwei Roboter bilden eine Dreiergruppe. Der Professor hat einen Fehler gemacht, und so laufen die Roboter immer in ihre Blickrichtung. Er kann die Roboter nur mit einem

Kurzschluss anhalten, also wenn die beiden Roboter ineinander laufen. Der Professor muss also immer wieder die Richtung der Roboter anpassen. Welcher Professor hat das Problem am schnellsten gelöst?

Mäusejagd

Die Mäuse werden vom Fuchs gejagt. Sicher sind sie nur, wenn sie ihren Kopf in einen vorher gebauten Laubhaufen stecken. Gefangene Mäuse sind tot und lassen den Kopf hängen. Eine „tote“ Maus kann wieder belebt werden, indem eine lebendige Maus sie zu einem Laubhaufen trägt.

Raupenstafette

Die Spieler bilden eine Reihe und gehen auf die Knie. Jeder muss nun die Füße des vorderen festhalten. Welche Raupe ist am schnellsten im Ziel?

Schattenfangis

Der Fänger hat einen Stock. Mit dem Stock muss er den Schatten eines Mitspielers treffen, dann werden die Rollen getauscht.



Aktive Kreisspiele

Chum mit, Gang weg

Die Teilnehmer stehen im Kreis und jemand geht aussen rum. Dabei schlägt er jemandem auf den Rücken und ruft "chum mit" oder "Gang weg". Je nachdem läuft der Geschlagene hinter dem Schläger her, oder in die Gegenrichtung einmal um den Kreis. Wer zuerst in der Lücke steht, hat gewonnen. Der Verlierer spielt als Schläger weiter.

Froschkönig

Eine ungerade Anzahl Mitspieler ist notwendig. Die Teilnehmer werden in Paare aufgeteilt und bilden einen Aussen- und Innenkreis. Der übrig gebliebene ist der verzauberte Froschkönig und setzt sich in die Mitte. Der Froschkönig kann nur befreit werden, wenn ein Mitspieler des Innenkreises ihn berühren kann. Das Spiel beginnt, wenn der Froschkönig jemandem zuquakt. Der Angequakte muss so schnell wie möglich den Froschkönig befreien, doch sein Partner darf ihn daran hindern und ihn festhalten. Wird der Angequakte von seinem Partner festgehalten, muss der Froschkönig einen anderen anquaken. Der Froschkönig muss so lange quaken, bis er befreit werden kann. Gelingt es einem Spieler zu entkommen und den Froschkönig zu befreien, dann darf er den Froschkönig spielen.

Tarzan ruft Jane

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Spielleiter ist die Toilettenspülung, sein Nachbar rechts ist Tarzan, links Jane. Alle anderen im Kreis denken sich ein Tier aus, wobei jedes Tier nur einmal vorhanden

sein darf. Alle stellen sich nun der Reihe nach mit ihrem Tierlaut und einer typischen Handbewegung vor. Der Spielleiter gibt das Startsignal mit dem Spülgeräusch. Nun kann Tarzan starten: oeoh, wuff wuff; (übersetzt Tarzan ruft Hund). Der Hund antwortet schnell mit: Wuff wuff, grrroaaoorrr (Hund ruft Löwe). Wer zu lange wartet, oder ein falsches Geräusch macht, das nicht mit der Vorstellungsrunde übereinstimmt, hat verloren und wird zur Toilettenspülung. Alle rutschen nun bis zum Verlierer im Gegenuhrzeigersinn einen Platz weiter und bekommen das Tier ihres rechten Nachbarn. Die Toilettenspülung gibt wieder ein Startzeichen und Tarzan ruft wieder ein Tier auf.

Kreisfußball

Material: Ball

Im Kreis geben sich alle Spieler die Hand. Sie versuchen, den Softball zwischen den Beinen hindurchzuspielen. Wenn der Ball zwischen den Beinen eines Spielers hindurchgeht, muss dieser ausscheiden. Geht der Ball jedoch zwischen zwei Spielern raus, scheiden beide aus. Hochschüsse sind nicht erlaubt.

Stock im Kreis

Etwa 6 Spieler halten sich fest und bilden einen Kreis, in dessen Mitte ein Stock (oder Reif oder etwas anderes) liegt. Jeder Spieler versucht, seine Kameraden so zu ziehen oder zu stossen, dass sie den Stock berühren (in den Kreis treten). Ausgeschiedene können einen neuen Kreis bilden.

Drei Mann hoch / Katz und Maus

Die Spieler stehen als Paar nebeneinander in einem Kreis. Ein Spieler wird von einem anderen verfolgt. Der Verfolgte kann sich retten, indem er rechts oder links an ein solches Paar anschliesst, worauf dessen Partner davonrennen muss. Wird er gefangen, tauschen die Spieler ihre Rollen.

Varianten:

- ☞ Spieler liegen auf dem Boden. Der Fliehende muss sich daneben hinlegen.
- ☞ Die Paare verteilen sich frei auf dem Gebiet.

Raubtierfütterung

Im Kreis wird mit 4-5 Tiernamen durchnummeriert. Wenn ein Tiername aufgerufen wird, rennen alle so benannten Spieler aussen um den Kreis. Beim eigenen Platz (Lücke) springen sie in die Kreismitte (Futterplatz) und schnappen den dort liegenden Gegenstand (Bündel, Zvieri usw.).

Brr-Tägg

Ein Hauptsender macht "Brr" und vibriert mit den Handflächen bei den Ohren. Die beiden Nebensender links und rechts tönen auch, aber nur mit der

näheren Hand zum Sender. Plötzlich zeigt der Hauptsender auf einen anderen und sagt "Tägg". Er verstummt, der andere wird zum Hauptsender.

Fang oder Spring

Material: 1 Ball

Alle Teilnehmer stehen paarweise nebeneinander im Kreis und halten sich an der Hüfte. Ein Werfer steht in der Mitte und wirft den Paaren den Ball zu. Diese dürfen den Ball nur mit der freien Hand fangen. Lassen sie ihn fallen, muss der Rechtsstehende rechts, der Linksstehende links um den Kreis rennen. Wer zuletzt wieder am Ausgangspunkt ist, wird zum Werfer.

Obstdieb

Material: Ball

Kreis bilden (Baumgarten). In der Mitte liegt ein Ball (Apfel). Der Obstdieb schaut ein. Währenddessen werden im Kreis ein bis zwei Wächter bestimmt. Der Obstdieb sucht sich nun ein "Tor", dringt in den "Obstgarten" ein und stiehlt den "Apfel". Sobald er diesen berührt, dürfen die beiden Wächter ihn fangen. Der Obstdieb muss durch das gleiche Tor fliehen, durch das er eingetreten ist, falls er nicht gefangen wird.



Lustige Spiele bei wenig Platz

Ballon am Fuss

Material: Ballone, Schnur

Jeder Spieler bindet sich einen aufgeblasenen Ballon an den Fuss. Jeder versucht nun, die anderen Ballone mit den Füßen zu zerplatzen, ohne den eigenen Ballon zu verlieren.

Katze und Maus / Gassenfangis

Die Teilnehmer stellen sich mit seitwärts ausgestreckten Armen hintereinander in Reihen auf, so dass Gassen entstehen. Die Katze versucht nun, die Maus in den Gassen zu fangen. Um es ihr zu erschweren, darf die Maus "drehen" rufen. Alle Teilnehmer drehen sich dann um 90°, so dass die Gassen in eine andere Richtung führen.

Varianten:

- ☞ Auch die Katze oder ein Mitspieler darf "drehen" rufen.

Mörderlis bei Nacht

In einem dunkeln Raum tippt der Spielleiter jemandem auf die Schulter. Er ist der Mörder. Ein anderer ist Detektiv. Der Mörder kann seine Mitspieler umbringen, indem er sie streift. Diese schreien laut auf und sacken in sich zusammen. Hört der Detektiv das Schreien, schaltet er sofort das Licht an und versucht, den Mörder zu entlarven.

Pantissimo

Es werden zwei Gruppen gebildet. Der Spielleiter hat 15-20 Begriffe

auf einen Zettel geschrieben. Abwechslungsweise schicken die Gruppen einen Spieler zum Spielleiter, wo er einen Begriff erhält, den er nun ohne Worte vorspielen muss. Die Gruppe, die den Begriff errät, erhält einen Punkt.

Varianten:

- ☞ Von jeder Gruppe kommt gleichzeitig einer. Welche Gruppe hat schneller alle Begriffe erraten?

Watteblasen

Material: Tisch, 2 Stühle, Watte oder Ping-Pong-Ball

Auf beiden Seiten des Tisches stellt sich eine Mannschaft auf. Je ein Stuhl auf dem Tisch auf beiden Seiten dient als Tor. Mit blasen wird versucht, den Ball (Watte oder Ping-Pong-Ball) in das gegnerische Tor zu schießen.

Chinesisch boxen

Zwei Spieler stehen sich in gegenüber, die Handflächen senkrecht aufeinander gerichtet. Jeder versucht, den anderen durch Stöße auf eine oder beide Handflächen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Kein anderer Körperteil, darf berührt, werden. Wer mit dem Fuss den Bodenkontakt verliert, hat verloren.

Gümmeli Wettkampf

Material: Grosse Gümmeli

Jeder Spieler erhält einen Gummi und zieht ihn über den Kopf, bis er im Nacken und unter der Nase (oberhalb der Oberlippe) festsetzt. Auf "Los" versucht jeder Spieler, das Gummiband mit der Zunge unter das Kinn zu schieben. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen.

Wettsingen

Zwei Parteien sitzen sich gegenüber. Jemand setzt sich in der Mitte auf einen Stuhl und beginnt ein Lied zu singen. Mitten im Lied hört er bei einem Buchstaben auf. Wer mit dem gleichen Buchstaben ein Lied weiss, setzt sich schnell auf den Stuhl und macht dasselbe wie sein Vorgänger. Pro Lied, das aus einer Gruppe kommt, gibt es einen Punkt. Wer zuerst 20 Punkte hat, gewinnt.

Zeitung lesen / Ochs am Berg

Ein Spieler steht mit dem Kopf zur Wand, die anderen an der Startlinie. Jeder Spieler versucht, zuerst beim Spieler an der Wand zu sein. Dieser wiederholt immer die Worte „Zeitung lesen“. Plötzlich dreht er sich um, und alle müssen still stehen. Wer sich noch bewegt, muss zurück! Wer zuerst vorne ist, darf Zeitung lesen.

Kreisjagd

Material: 2 Bälle

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft bekommt einen Ball, den sie im Kreis herumgeben. Welcher Ball hat

zuerst fünf Runden zurückgelegt, ohne hinunterzufallen?

Ballenspiel

Material: Ballone

Drei Spieler bilden eine Gruppe. Zusammen versuchen sie, so viele Ballone wie möglich vom Boden aufzuheben, ohne dafür die Hände zu brauchen.

Geheimer Dirigent

Ein Spieler geht vor die Türe, die anderen bilden einen Kreis. Der Dirigent beginnt und macht eine Bewegung, welche alle nachahmen. Sobald alle in der gleichen Stellung sind, kommt eine neue Bewegung. Nun wird der Spieler vor der Tür wieder in den Raum geholt. Er versucht herauszufinden, wer der geheime Dirigent ist.

Chinesisches Restaurant

Die Spieler sitzen im Kreis. Zwei bis drei Mitspieler verlassen den Raum. Nun wird abgemacht, welches Gericht man essen will, z.B. Kartoffelstock. Nun wird beschlossen, wer welche Silbe des Gerichts immer wieder sagt, z.B. fel-fel-fel-fel. Auf Kommando werden die Kinder vor der Tür hereingelassen und alle beginnen mit dem Aufsagen ihrer Silbe und mimen dazu die Bewegung "Kartoffelstock essen". Finden sie heraus, was hier drin gegessen wird?

Leiser - Lauter

Eine Variante von "Heiss - Kalt". Eine oder zwei Personen verlassen den Raum. Unterdessen wird drinnen ein bekannter Gegenstand versteckt. Die Personen dürfen

wieder hereinkommen. Es wird ihnen bei der Suche geholfen, indem alle der Gruppe laut summen, wenn die Suchenden nahe beim Gegenstand sind, oder leise, wenn sie weit weg sind

Varianten:

- 👉 Anstatt zu summen ein Lied singen.

Der alte König ist krank

Die Gruppe sitzt im Kreis und einer ist der General des Königs. Er ruft: „Der alte, alte König ist krank!“. Die anderen fragen im Chor zurück: „Was hat, was hat, was hat er denn?“. Antwortet der General: „Er zuckt immer mit dem linken Auge!“. Alle zucken nun mit ihrem linken Auge, bis der General eine neue Krankmeldung bringt.

Varianten:

- 👉 Die Gebrechen des Königs plagten ihn alle zur gleichen Zeit und es kommen immer mehr dazu.

Der wütende Tom

Alle Spieler sitzen im Kreis, einer geht in der Mitte umher. Plötzlich bleibt er vor einem Kind stehen und fragt: „Hast du den wütenden Tom gesehen?“. Der Spieler antwortet: „Ja!“. Der Spieler in der Mitte fragt: „Was tat er denn?“. Der gefragte Spieler macht nun vor, was der wütende Tom für eine aggressive Bewegung, wütendes Geräusch oder Gesicht macht, und alle im Kreis machen mit. Danach wechseln die beiden die Rolle.

Schrei so fest du kannst

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber und machen ein geheimes Wort ab. Auf los brüllen beide Gruppen ihr Wort. Der Spielleiter versucht, das Wort zu verstehen. Die Gruppe, die er zuerst versteht, bekommt einen Punkt. Gerade jüngere Spieler haben einen solchen Ehrgeiz, dass sie danach richtig erschöpft sind.

Knöchelringen

Auf dem Boden wird der Spielring markiert. Alle Teilnehmer gehen nun in den Ring und halten sich an den Knöcheln. Jetzt versuchen sie, die anderen aus dem Ring zu treiben. Wer aus dem Spielfeld kommt oder seine Knöchel loslässt, hat verloren.

Das Parasitenspiel

In Vierergruppen. Drei bilden einen Kreis, der Vierte ist der Parasit. Es wird abgemacht, wer im Kreis das Opfer ist. Der Parasit will das Opfer befallen, die anderen versuchen, das zu verhindern, indem sie den Kreis immer wieder drehen. Schafft es der Parasit, oder muss er irgendwann erschöpft aufgeben?

Bonbonversteckis (im Zug)

Ein Spieler schliesst die Augen und legt den Kopf in den Schoss. Die anderen verstecken irgendwo ein Bonbon, es muss allerdings noch sichtbar sein. Der Spieler kann die Augen nun öffnen und muss das Bonbon suchen. Danach ist der Nächste dran.

Schlangenhäutung

Zwei Kolonnen bilden. Jeder fasst mit der linken Hand zwischen den Beinen hindurch die rechte Hand des Hintermannes. Danach beginnt der Hinterste der Kolonne und legt sich auf den Rücken. Der Zweithinterste steigt über ihn hinweg und legt sich ebenfalls auf den Rücken, usw. Wenn alle liegen, können sie wieder aufstehen, indem sie den ganzen Ablauf rückwärts durchführen. Welche Kolonne ist schneller?

Miau

Die Spieler sitzen in einem Kreis. Eine Person befindet sich in der Mitte des Kreises und muss die anderen mittels „miauen“ zum Lachen zu bringen. Die Person, welche durch das Miauen als erste zu lachen beginnt, muss die Person in der Mitte des Kreises ablösen.

Die hohle Gasse

Material: Augenbinde

Alle sitzen sich in zwei Reihen gegenüber und berühren den anderen mit den Fusssohlen. Ein Uneingeweihter soll mit verbundenen Augen durch diesen Hohlweg gehen, ohne die Beine zu berühren. Damit er sich den Schrittabstand merken kann, darf er einige Male ohne Augenbinde probieren. Dann werden ihm die Augen verbunden und langsam, die Beine vorsichtig wie ein Storch hochziehend, geht er über die vermeintlichen Beinhindernisse.

Seine Mühen sind umsonst, denn die ganze Gruppe hat den Weg freigebracht und jeder seine Beine angezogen.

Opa ist krank

Material: Streichhölzer

Alle Mitspieler nehmen ein Streichholz, entfernen den Kopf, klemmen es zwischen die oberen und unteren Schneidezähne und üben damit zu sprechen. Der Spielleiter beginnt. Er wendet sich zum Spieler auf der rechten Seite und sagt mit dem Streichholz im Mund: „Opa ist krank“. Dieser fragt: „Was hat er denn?“. Der Spielleiter nennt ihm irgendeine Krankheit. Der Mitspieler fragt so lange, bis er das Wort richtig verstanden hat. Dann wendet er sich seinerseits an den rechten Nachbarn. Wer lacht, scheidet aus.

Peng! ...und weg

Alle stellen sich im Kreis auf. Einer ist der Bösewicht und geht ziellos in der Mitte umher. Plötzlich zielt er mit einer Pistole (Handzeichen) auf einen Mitspieler und ruft: „Peng!“. Dieser ist sofort tot und geht in die Hocke. Die Spieler links und rechts von ihm bekommen Angst, und versuchen sich ebenfalls gegenseitig abzuknallen. Der langsamere von beiden wird zum neuen Bösewicht und geht in die Mitte. Alle sind wieder lebendig.

Ruhige Spiele

Geld zählen

Material: verschiedene Geldstücke

Die Mitspieler werden in zwei gleichgrosse Gruppen eingeteilt. Nun setzen sich die Gruppen in zwei Reihen mit hinter dem Rücken verschränkten Armen auf den Boden. Der Spielleiter gibt dem ersten Spieler beider Gruppen ein Geldstück in die Hand. Dieser tastet es ab und gibt es hinter dem Rücken weiter. Dann wird das nächste Geldstück in die Reihen gegeben. Die Mitspieler sollen den Gesamtwert der verschiedenen Geldstücke schätzen. Natürlich dürfen sie die Geldstücke nicht sehen. Sie können sich am Ende in der Gruppe beraten und teilen dem Spielleiter ihr Resultat mit. Die Gruppe, die am nächsten ist, hat gewonnen.

Bösi

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Reihum wird nach einem Klatschrhythmus gezählt. Anstelle der Zahlen mit einer 7 (7, 17, 27, ..., 70, 71, ...) oder jenen, die durch sieben teilbar sind (7, 14, 21, 28, ...), sagt die betreffende Person: „Bösi“ (eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, Bösi, acht, ...). Wer einen Fehler macht oder zu lange überlegt scheidet aus oder gibt ein Pfand.

Varianten:

- 👉 Bei 100 rückwärts zählen.
- 👉 Mehrere Zahlen kombinieren.

Simon sagt...

Der Spielleiter animiert die Gruppe, Handlungen durchzuführen. Die Befehle sind aber nur dann gültig, wenn der Spielleiter vor den Befehl die Worte „Simon sagt.....“ hängt (z.B.: „Simon sagt, alle klatschen in die Hände“). Alle Befehle des Spielleiters ohne „Simon sagt“ sind ungültig und die Gruppe bleibt regungslos stehen. Wenn jemand rein fliegt, oder sich bewegt, hat man schon den ersten, der den Abwasch bestreitet :-)

Schweinchen treiben

Material: Würfel, Streichhölzer

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch. Jeder bekommt drei Streichhölzer. Es wird gewürfelt, es zählen aber nur drei Augenzahlen: Eins, Zwei, Drei. Alle anderen sind Fehlwürfe. Eins bedeutet, dass der Würfelnde ein Streichholz an den linken Nachbarn abgeben darf. Bei einer zwei darf er eins an den rechten Nachbarn abgeben. Bei einer drei darf er eines in die Mitte legen, somit ist es aus dem Spiel. Wer keine Hölzer mehr hat, bleibt im Spiel, wird aber beim würfeln ausgelassen, bis er von seinen Mitspielern wieder welche erhält. Wer sein letztes Streichholz mit einer geworfenen drei in die Mitte legen muss, hat das Spiel verloren.



Personen raten

Material: Augenbinde

Jemandem werden die Augen verbunden. Die anderen sitzen im Kreis. Der Spielleiter geht im Kreis herum und bestimmt jeweils, welchen Tierlaut die Personen nachahmen müssen. Daraufhin muss die oder der Blinde erraten, welche der anwesenden Personen den Tierlaut imitierte. Wurde richtig geraten, tauschen die spielenden die Rolle, ansonsten versucht der- oder dieselbe „blinde“ ihr Glück nochmals bei einer anderen Person. Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass die ganze Gruppe ruhig ist, damit kein Ausschlussverfahren gemacht werden kann. Die Spielleitung bestimmt über richtig und falsch.

Wo ist der Ring

Material: Schnur, Ring

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Jemand steht in der Kreismitte. Durch eine Schnur, die im Kreis durch alle Hände geht, wird ein Ring eingefädelt. Nun wird der Ring von Hand zu Hand weiter geschoben, sodass möglichst nichts zu sehen ist. Jede Person darf jedoch vortäuschen, den Ring weiter zu schieben. Der oder diejenige in der Mitte muss herausfinden, wo sich der Ring befindet. Wird er aufgedeckt, werden die Rollen getauscht.

Rosen, Tulpen, Nelken

Die Spielleitung flüstert jedem Mitspielenden einen der drei Blumennamen Rose, Tulpe oder Nelke zu. Nun gehen alle Blumen auf dem Spielfeld „ziellos“ und möglichst langsam und gemächlich

umher. Sobald die Spielleitung den Namen einer Blume ruft, beginnt diese langsam zu welken (sackt in sich zusammen). Die anderen müssen daraufhin möglichst schnell versuchen, die welkenden Blumen zu retten. Dazu greifen immer zwei Personen unter die Achseln einer welkenden Blume und richten diese wieder auf. Wenn alle Blumen gerettet wurden, wird die nächste Blume aufgerufen - oder noch einmal die gleiche- oder zum Schluss alle drei.

Schleichwege

Material: Augenbinde, versch. Gegenstände

Ein Mitspielender sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises. Die Mitspielenden im Kreis versuchen nacheinander, Gegenstände beim Spieler „ohne Sicht“ zu deponieren. Wenn dieser etwas hört, zeigt er in die entsprechende Richtung. Der Spieler muss dann mit seinem Gegenstand zurück in den Kreis.

Varianten:

- ☞ Vor dem Spieler ohne Sicht steht eine brennende Kerze. Die Mitspieler schleichen sich einzeln an und versuchen, die Kerze auszublasen, ohne dass dieser es merkt.
- ☞ Vor dem „Blinden“ liegt ein Ball. Die Mitspieler versuchen, diesen zu stehlen.

Rucksack packen

Alle Spieler sind im Kreis. Der erste sagt: "Ich packe i min Rucksack e Wurscht". Der zweite wiederholt: "Ich packe i min Rucksack e Wurscht und es Stuck Brot" usw.

Wer den Inhalt nicht mehr in der richtigen Reihenfolge aufzählen kann, muss ausscheiden. Wer den ganzen Rucksackinhalt als letzter in der richtigen Reihenfolge aufzählen kann, ist Sieger.

Varianten:

- 👉 Nach einer Runde den Rucksack wieder auspacken. "Ich han i mim Rucksack.... und nimm d Wasserfläsche use".
- 👉 Nur Gegenstände mit dem gleichen Anfangsbuchstaben zulassen.

Zusammengesetzte Wörter

Ein Spieler beginnt mit einem Wort. Der nächste muss daraus eine Wortkombination mit dem ersten Wort machen. Der nächste Spieler sagt eine neue Wortkombination mit dem zweiten Teil des vorher kombinierten Wortes. Bsp.: Tisch, Tischtuch, Tuchgeschäft, Geschäftsführer, ...

Kimspiel

Material: Schreiber, Papier, diverse Gegenstände

Etwa 12 Gegenstände sind unter einem Tuch. Für eine kurze Zeit wird das Tuch gelüftet, dann werden die Sachen wieder zugedeckt. Jeder schreibt die Sachen, die er noch weiss, auf einem Blatt Papier auf. Wer weiss noch am meisten?

Tastparade

Material: Schnur, Gegenstände

Wir sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis. Rundherum

wandert eine Schnur, an der bestimmte Sachen angebunden sind. In der zweiten Runde fehlt ein Gegenstand. Finde heraus, was fehlt.

Goofie

Im Raum ist es stockdunkel (oder Augen verbinden). Der Spielleiter bestimmt, wer Goofie ist. Alle versuchen nun, Goofie zu finden. Wenn sie jemanden treffen, nehmen sie seine Hand und fragen: „Bist du Goofie?“. Kommt die gleiche Frage zurück, war er es nicht, denn der richtige Goofie gibt keine Antwort. Hat man Goofie gefunden, so stellt man sich neben ihn hin und wird auch zum Goofie.

Bildertelefon

Material: Bilder, Papier, Schreiber

Wird in drei Gruppen gespielt. Die erste Gruppe bleibt im Raum und erhält ein Bild, die anderen gehen hinaus. Die zweite Gruppe kommt wieder herein und die erste Gruppe muss ihr das Bild beschreiben. Danach muss die zweite Gruppe das Bild der dritten Gruppe beschreiben, die es dann aufzeichnet.

Variante:

- 👉 Die dritte Gruppe muss aus mehreren Bildern das richtige auswählen.

Verbotene Worte

Zu Beginn wird festgelegt, welche Wörter verboten sind. Dann stellen die Spieler einander reihum Fragen, die zum Gebrauch der verbotenen Wörter verführen. Wer sich verspricht, muss eine bestimmte Auflage erfüllen (aufstehen, rückwärts sitzen, ...) bis zum nächsten Versprecher.

Wanderer im Wald

Jemand spielt den Wanderer, ein anderer den Kuckuck, die restlichen spielen Bäume. Der Wanderer wird weggeschickt und ein Kuckuck bestimmt. Kuckuck und Bäume verteilen sich auf Strecke und verbinden sich die Augen. Nun muss der Wanderer die

Strecke entlanglaufen, ohne dass der Kuckuck ihn bemerkt. Hört der Kuckuck den Wanderer, so meldet er sich. Da der Wanderer nicht weiss, welche Person den Kuckuck spielt, muss er an allen vorbeischieben.

Schlangenkreis

Gruppen von mindestens 6 Spielern bilden eine Schlange. Die Schlange ist blind, nur der hinterste Spieler hat die Augen offen. Jede Schlange kann für sich Richtungszeichen absprechen, welche vom Schwanz bis zum vordersten Spieler weitergegeben werden. Ziel ist, dass sich alle Schlangen zu einer einzigen Riesenschlange zusammenschliessen und einen Kreis bilden.



Themen- / Persönlichkeitsspiele

Denkmal nachformen

Dreiergruppen bilden. Der Erste stellt sich in eine Pose. Der Zweite formt den Dritten, bis er genau gleich dasteht, wie der Erste.

Varianten:

- ☞ Mit geschlossenen Augen versuchen. Berührungspunkte werden abgebaut.

Auf der Wolke

Alle stehen um einen Teilnehmer, der steif am Boden auf dem Rücken liegt. Die anderen heben ihn nun langsam und vorsichtig vom Boden auf und wiegen ihn hin und her. Am Schluss wird er wieder sanft auf den Boden gelegt. Ziel des Spieles ist, einander das Gefühl des Getragenseins zu geben.

Afrikanischer Regen

Alle sitzen in einem Kreis, am besten auf Stühlen. Jemand beginnt, die Handflächen kreisend aneinander zu reiben. Der Nachbar steigt ebenfalls ein, bis der ganze Kreis die Handflächen reibt. Alle reiben weiter, nur der erste beginnt mit den Fingernägeln auf die Unterseite des Stuhles zu trommeln (oder auf den Boden), bis wieder der ganze Kreis übernommen hat. Nun klatscht sich der Erste auf die Oberschenkel, bis der ganze Kreis so klatscht. Jetzt klatscht er in die Hände. Es regnet. Nun kann die Geräuschreihenfolge auch wieder rückwärts durchgemacht werden, bis der Regen verstummt.

Varianten:

- ☞ Alle halten die Augen geschlossen und hören auf den Regen. Dabei muss man aufpassen, wann man an der Reihe ist.

Aura

Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber und legen Handfläche auf Handfläche. Nun lösen sie die Hände, schliessen die Augen und drehen sich einmal im Kreis und versuchen, die Hände des Partners zu finden.

Eselwettrennen

Die Teilnehmer bilden 2 Gruppen, die sich in einiger Entfernung voneinander aufstellen. Die eine Hälfte sind die Esel, die anderen die Reiter. Mit den Eseln wird abgemacht, ohne dass es die Reiter wissen, dass sie nur laufen dürfen, wenn der Reiter lieb mit ihnen ist. Die Reiter dürfen dann nach einem Startzeichen losrennen und versuchen, so schnell wie möglich mit einem Esel an ihren Platz zurückzukommen. Gewinnen wird der Reiter, der seinen Esel am freundlichsten behandelt.

Hin- und Herwiegen

Die Teilnehmer stehen sich zu zweit gegenüber. Ein Dritter stellt sich dazwischen und lässt sich steif wie ein Brett abwechselnd langsam von vorne nach hinten fallen. Die Teilnehmer lernen einander zu vertrauen und können, wo vorhanden, Ängste abbauen.

Gordischer Knoten

Alle Mitspieler stehen zu einem Knäuel zusammen. Alle schliessen die Augen und versuchen, je eine Hand zu ergattern. Wenn alle zwei Hände gefasst haben, kann man die Augen öffnen. Gemeinsam versucht man diesen Knoten zu lösen, so dass nacher ein oder mehrere Kreise entstehen. Es kann auch sein, dass zwei Kreise ineinander verschlungen sind. Ein Spiel, das das "Miteinander-Probleme-bewältigen" stärkt.

Spiegelbild

In Zweiergruppen stehen sich die Spieler gegenüber. Der eine ist der Spiegel, der andere stellt sich vor den Spiegel und macht verschiedene Bewegungen. Der "Spiegel" macht alles nach. Dann tauschen sie die Rollen. Die Spieler lernen, aufeinander zu achten und einzugehen.

Geheimbotschaft

Material: Papier, Schreibzeug, Klebstreifen

Jeder überlegt sich eine Botschaft für seine Mitspieler, die er auf ein Blatt schreibt und es sich dann auf den Rücken kleben lässt. Jetzt versuchen die Spieler, sich gegenseitig die Botschaft abzulesen, ohne dass die anderen die eigene Botschaft lesen können.

Nein!

In Paaren zu zweit mit Blickkontakt gegenüberstehen. Ein Spieler beginnt und sagt „Nein“, der andere wehrt sich mit „Nein“ – so beginnt ein Gespräch mit nur einem Wort.

Varianten:

- ☞ Variieren in der Art, wie man „Nein“ sagt in Tonfall, Mimik, Geschwindigkeit, ...

Wenn ich wütend bin...

Die Gruppe sitzt im Kreis. Reihum nennen die Spieler ihren Namen und zeigen, was sie tun, wenn sie wütend sind; z.B.: Ich heisse Thomas und wenn ich wütend bin, dann mache ich so: Bewegung mit dem Fuss, als ob er treten würde. Die Spieler merken, wie verschieden wir alle auf bestimmte Situationen reagieren.

Varianten:

- ☞ Alle vorherigen immer zuerst wiederholen.

Tierisch wütend

Verwandlung in wilde Tiere, die einander mit fauchen (Tiger), zischen (Schlange), trompeten (Elefanten), heulen (Wölfe) etc. und entsprechenden Gebärden drohen und miteinander streiten. Man darf die anderen aber nicht wirklich angreifen. Gut, um nach einer schwierigen Situation Dampf abzulassen.

Ich denk mir ein Kind

Ein Spieler stellt sich einen anderen aus der Gruppe vor und beschreibt ihn: Äusseres (nicht Kleidung!), Eigenschaften, Vorlieben, Hobbies. Die anderen versuchen, den richtigen Spieler herauszufinden. Wer als erstes richtig geraten hat, darf beschreiben. Wie gut kennt sich die Gruppe?

Aufstand

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen, stehen in zwei Reihen Rücken an Rücken und haken sich links und rechts bei ihrem Nachbarn ein. Auf das Kommando des Spielleiters probieren alle, in die Hocke zu gehen. Ist das geschafft, sagt der Spielleiter „Aufstand!“, und alle Spieler müssen wieder aufstehen. Da sie sich dabei aber nicht so gut am anderen Rücken abstützen können wie beim abhocken, ist das eine echte Herausforderung.

Backofen

Die Spieler teilen sich in zwei gleich große Gruppen und stellen sich gegenüber in einer Reihe auf. Die gegenüberstehenden Spieler halten sich an den Händen fest. Ein Freiwilliger legt sich nun als Brotteig auf die Hände. Dann wird der Teig geknetet: der Freiwillige wird durchgerüttelt. Danach muss der Teig aufgehen: er bleibt ruhig auf den Händen liegen. Nachdem er aufgegangen ist wird nochmals geknetet. Dann wird er gebacken, dabei das Drehen nicht vergessen. Am Schluss wird er als fertiges Brot heruntergelassen.

Marionettenspiel

In Zweiergruppen. Jemand ist die Marionette und liegt am Boden. Der andere ist der Marionettenspieler und kann mit unsichtbaren Fäden die Marionette überall bewegen.





1. Auflage, September 2008

Cevi Ostschweiz
Oberdorfstrasse 12
9100 Herisau
071 351 54 31
info@ceviostschweiz.ch

